

KULT

Au-delà du Voile



La Mort n'est que le Commencement

*"Vos yeux s'ouvriront.
et vous serez comme des dieux.
connaissant le Bien et le Mal."*

Genèse 3:5



Conception Originale

Gunilla Johnson et Michael Petersen

Auteurs

Nils Gullikson, Terry K. Amthor, Stephan Ljungqvist et Jason Fryer

Illustrations Originales

Peter Andrew Jones, Les Edwards, Terry Oakes, Harvey Parker, Stefan Thunberg,
Jens Jonsson, Renato Olivares Machias, Jamie Sims, Adrian Smith, Tomy Bagge,
Jonas Mases et Peter Bergting

Contributions Diverses

Fredrik Malmberg, Patric Backlund, Henrik Stranberg, Stefan Thulin, Jerker
Sojdelius, Cees Kwadijk et Paul Beakley

Droits

Copyright © 2001 Paradox Entertainment
All rights reserved
Kult is a trademark of Paradox Entertainment

Paradox Entertainment AB
Midskogsgränd, 11
SR 115 43 STOCKHOLM
SWEDEN
<http://www.paradoxplaza.com>

Crédits

Adaptation et Traduction

Neko, Kristoff et Aurélia Picard

Illustration de Couverture

Didier Florentz

Relecture

Thomas Paccalet, Marie Cailly et Neko

Maquette et Mise en Page

Florent

Graphisme et Illustrations de Maquette

Didier Florentz et Florent

Remerciements

Fredrik Malmberg, Patrick Backlund et Nils Gullikson pour leur confiance
Et pour leur soutien, John Berk, The Abyss et Bitterreign sur la toile de Tiphareth

Droits et Edition française

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sans permission écrite de
l'éditeur :

Le 7ème Cercle

42, rue de Tauzia

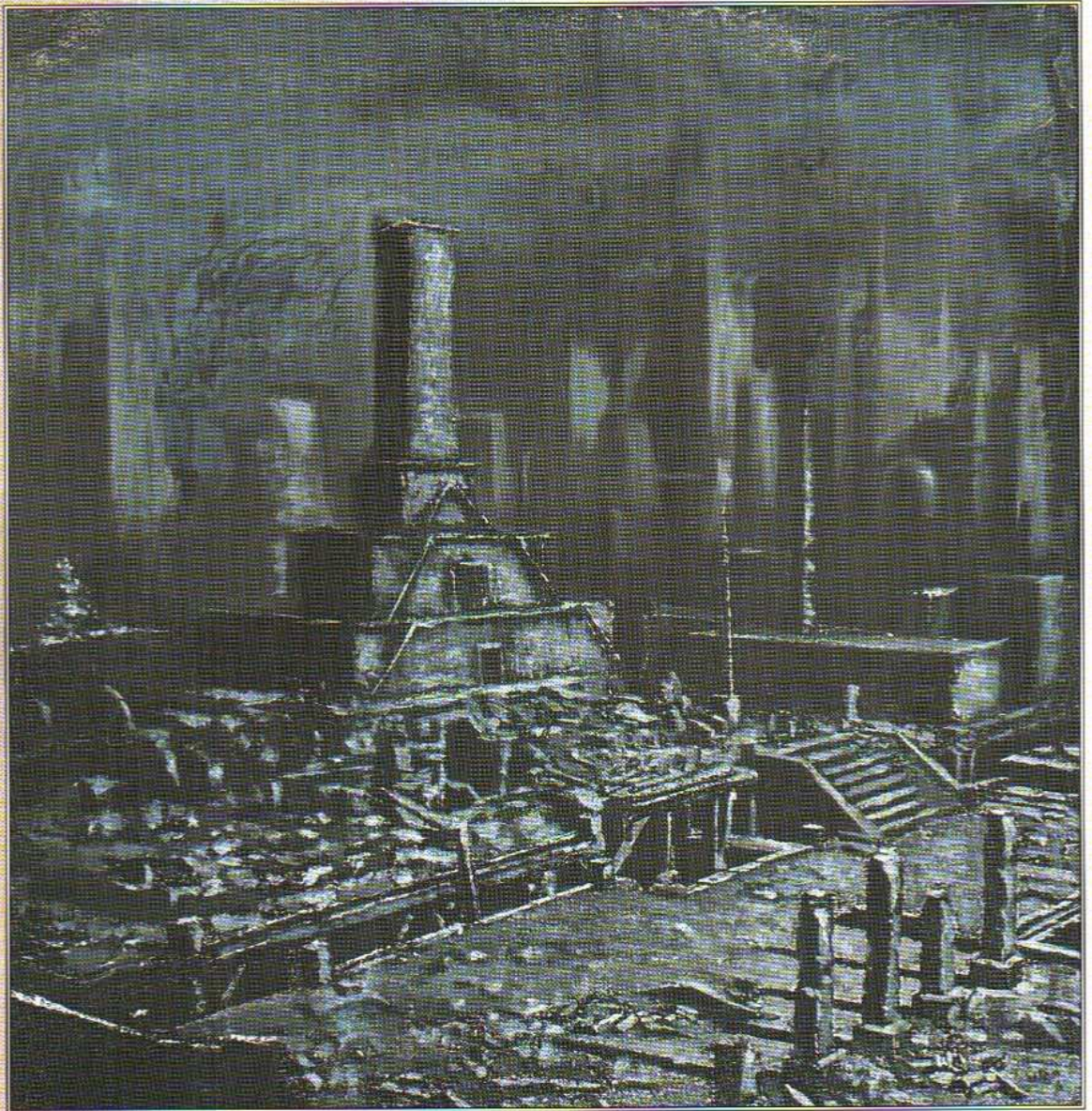
33 000 BORDEAUX

<http://www.7emecercle.com>

Introduction	6
Un Monde de Ténèbres	7
Le Mensonge	8
Captivité	9
La Machine	10
Les Geôles	10
Elysium	11
Limbo	11
Inferno	11
Le Labyrinthe	11
L'Effondrement	12
Le Meneur de Jeu	14
Règles	15
Suspense	16
Action et Combat	16
Horreur	17
Personnage non Joueur	18
Environnement	18
L'Aventure	18
Les Joueurs	20
L'Intrigue	21
Expérience	26
Sombres Secrets	31
Terreur	38
La Magie	48
La Voie de la Passion	52
La Voie des Rêves	54
La Voie de la Folie	55
La Voie de la Mort	56
La Voie du Temps et de l'Espace	58
Sciences Occultes	59

Sommaire

Dans les Ténèbres	60
Créatures	61
Créatures de la Nuit	62
Les Arts Noirs	67
Les Geôliers	70
Les Archontes	72
Les Anges de la Mort	78
Incarnats	82
Lecteurs	82
Les Cultes	86
Elysium	96
Metropolis	104
Inferno	113
Limbo	118
 Au-delà de l'Illusion	128
Au-delà de la Mort	129
Au-delà du Temps et de l'Espace	133
Au-delà de la Folie	138
Au-delà de la Passion	147
 L'Eveil	154
Altérations de la Balance Mentale	156
L'Ombre	156
La Voie des Ténèbres	157
La Voie de la Lumière	158
Chaos et Nirvana	159
L'Eveil	160
Les Eveillés	160
 Scénario : Instants Figés	164
 Fragments de l'Arcanum Metropoli	182



Introduction

Un Monde de Ténèbres

"Jenkins et Holland se tenaient immobiles, côte à côte, tentant de ne pas paraître nerveux face à leur patron. "Oeil de lynx" Martin pouvait pourtant sentir la peur à cent mètres, et la faiblesse à cinquante. Leur carrière était en jeu, et ni l'un ni l'autre ne permettrait à son rival d'obtenir cette promotion à sa place. Ils avaient déjà écrasé beaucoup trop de gens pour en arriver là, et ne laisseraient pas passer leur chance.

Martin leva les yeux et leur sourit. Puis, ses yeux gris acier s'arrêtèrent sur Holland : "D'après ce que j'ai compris, Mme Holland, vous avez d'abord étudié les religions primitives durant des années, avant de vous lancer dans les affaires. Est-ce que je me trompe ?" Sa voix s'était faite tranchante.

Jenkins gloussa intérieurement. "Religions primitives?" La promotion était dans le sac. Il avait fait des études de commerce et de comptabilité tandis qu'elle avait perdu son temps dans des cours inutiles. "Dommage pour toi, comme c'est triste ma poulette !" pensa-t-il.

Holland hocha tristement la tête, et répondit. "Trois années, Monsieur. J'aurais eu ma Maîtrise, si je n'avais pas changé de cursus universitaire." Martin sourit imperceptiblement puis tendit la main à la jeune femme. "Félicitations, Mme Holland. Vous êtes la première femme à recevoir cette promotion. Il ne nous reste plus qu'un détail à régler." Martin regarda par-dessus leurs épaules et hocha la tête. "Messieurs, si vous le voulez bien."

Jenkins était si abasourdi par l'annonce de sa défaite dans la course à la promotion, qu'il fut pris par surprise lorsqu'un violent coup de gourdin l'atteignit à la nuque. Il reprit connaissance quelque temps plus tard, sanglé sur une grande table d'autopsie. La surface froide le fit frissonner. Il cligna des yeux pour tenter d'apercevoir quelque chose malgré la lumière aveuglante dirigée sur lui. Le Conseil d'Administration se tenait autour de lui, au grand complet. Ils étaient tous vêtus de longues robes amples. La voix de Martin déchira le silence depuis la zone demeurée dans l'obscurité. "Il est à vous, Mme Holland. Prenez-le et faites croître votre puissance." La jeune femme sortit de l'ombre à la droite de Jenkins, armée d'un scalpel scintillant.

Plus tard dans l'après-midi, Jenkins et les affaires de son bureau furent entassés dans sept sacs étanches en plastique. Personne ne se posa de question sur son absence, il avait sûrement été muté ou bien il avait démissionné. Le monde des affaires est ainsi fait, parfois..."

Bienvenue dans un monde de corridors tordus, de ruelles et de rues dans le labyrinthe de la grande ville. Ici, des secrets s'échangent au-dessus de verres de bourbon poisseux dans des bars minables. Des dieux oubliés renaissent sous les néons et dans le vacarme des rues ; ils revivent pour effectuer leur danse de mort dans des boîtes à la mode. Chaque embrasure de porte, chaque escalier rouillé menant à un sous-sol peut être un portail vers l'Enfer.

Des sociétés secrètes se réunissent dans d'élégantes salles de conférence pour comploter et obtenir des pouvoirs qu'elles ont entraperçus dans de lointaines ténèbres. Des hommes condamnés pourchassent les secrets de l'immortalité alors que des multinationales dépensent des fortunes inimaginables pour déchiffrer des signes gravés par des déments sur les murs du métro. Les sorcières de notre époque se lancent à la recherche du pouvoir et de la richesse au fond même de leurs âmes perverses. Tous désirent la suprématie et partent en quête des clés qui leur permettront de résoudre les énigmes mises à jour dans les divers aspects de notre réalité.

Mais rien n'est ce qu'il paraît être. Seules quelques-unes des innombrables facettes de la réalité sont accessibles à nos sens imparfaits. Le monde qui nous entoure n'est qu'une illusion, créée par notre imagination pour conjurer la folie. Ceux qui s'imaginent être les maîtres de forces invisibles seront cruellement déçus lorsque l'illusion s'effritera et que les démons viendront chercher leurs adorateurs.

A la lisière entre les Ténèbres et la Folie, le Rêve et la Mort, il existe une Réalité au-delà de nos sens. Les Rêves et l'Illusion peuvent modeler la matière. L'horreur peut déformer les corps et offrir à la démence une voie dans le monde physique. La barrière même qui sépare ce qui nous est étranger de ce que nous connaissons est une illusion.

Il n'y a pas si longtemps, il y avait un Dieu créateur et un ordre naturel établi. Mais ce Dieu a abandonné ses enfants et a disparu dans les Ténèbres. Peut-être est-il mort, peut-être n'est-il qu'en exil. Les anges déchus et les démons n'ont plus que de vagues souvenirs d'une puissance supérieure qui régnait jadis sur leurs existences : ils l'ont oubliée, peu à peu.

Les limites de la réalité se sont progressivement affaiblies. De plus en plus de personnes traversent les barrières de l'Illusion et font connaissance avec le chaos qui se tapit au-delà. Le Paradis et l'Enfer n'ont pas la même signification pour chaque être humain. Chacun crée son propre purgatoire. Les rêves et la folie nous entraînent toujours plus loin dans la nuit, toujours plus loin de ce qui nous paraît familier et raisonnable.

Le Prince des Ténèbres lui-même n'est plus qu'un errant, en quête du seul être qui puisse justifier sa propre existence et lui donner un sens : Dieu. Ciel et enfers se sont

entrouverts ou ont été abandonnés. Anges et Démons, privés de refuge, parcourent la Terre à la recherche des adorateurs nécessaires à leur survie en ce monde sans Dieu. Dans les villes, où toutes les vérités se valent, ils oublient les anciennes limites entre le Bien et le Mal.

D'anciens dieux, vestiges du passé, traînent, impuissants et bouleversés, dans des taudis. Peut-être ont-ils été abandonnés là avec les anciennes croyances ou peut-être ont-ils été ressuscités par l'espoir des hommes en une vie passée, meilleure et à demi-oubliée. Mais à la fin, tout est déchiqueté et détruit. Les scientifiques élaborent des théories prétendant que le chaos est le principe fondamental de l'univers. Leurs découvertes finissent par augmenter le désordre autour d'eux, comme si cette compréhension même du néant de la réalité dévorait les anciens schémas.

Kult est un jeu de rôle avec pour toile de fond les grandes cités de la fin du 20^{ème} siècle. C'est un monde où la malveillance humaine se mêle aux terreurs d'une réalité invisible et véritable. Le fascisme, aux racines profondes depuis la Seconde Guerre Mondiale, pervertit encore la politique et le commerce européens. Les gens sensibles sont écrasés par l'anonymat des cités et se transforment en monstres psychotiques. Sous le vernis social, les passions primitives (encore muselées par la morale des anciennes civilisations) couvent et grandissent avant d'éclore sous la forme de perversions malsaines.

Cependant, la noirceur de l'âme humaine n'est pas le seul danger qui plane sur nos têtes. Le mal commis par les hommes corrode les limites de la réalité et laisse entrer des créatures de l'autre rive. Nos rêves prennent une forme matérielle et nous pourchassent. Des êtres du passé renaissent dans le présent et veulent, de nouveau, gérer nos vies. Nos propres peurs accouchent de monstres qui menacent de nous engloutir ; des désaxés bannis de nos sociétés se terrent dans des cités abandonnées, des complexes industriels délabrés et des immeubles condamnés au cœur même des villes. Là, ils se métamorphosent en créatures inhumaines.

Les enseignements occultes peuvent être utilisés pour ouvrir des portes sur différents mondes et y exploiter un pouvoir de source inconnue. Mais peu d'êtres humains, s'il y en a, savent quoi que ce soit concernant les forces qu'ils conjurent. Tôt ou tard, ils seront consumés par des démons qu'ils ne peuvent contrôler.

Tel est le monde dans lequel les héros de notre jeu doivent vivre. Sont-ils des feuilles impuissantes emportées par les vents cosmiques ? Non. Ils sont les agents du Destin, liés par des mythes dont ils n'ont jamais entendu parler. Des mythes oubliés depuis longtemps, mais qui reviennent à la vie dans les cités grouillantes où aucune vérité ne prévaut sur une autre.

Les héros de ce jeu peuvent être des chasseurs de vérité, motivés par le désir de retrouver un passé oublié, ils peuvent être

assoiffés de vengeance ou encore ne se sentir poussés que par la simple curiosité. Ce ne sont pas des croisés au cœur pur combattant le mal. Il faut plutôt les voir comme des âmes perdues qui doivent vaincre leurs propres démons intérieurs pour atteindre la paix.

Les personnages se retrouvent impliqués dans des histoires liées à leur propre passé. De vieux crimes les rattrapent et demandent réparation. Des terreurs d'enfant resurgissent et prennent corps. L'horreur prend sa source en nous-mêmes. Nous ne pouvons contempler pareil décorum sans y voir notre reflet. Chaque homme a ses démons, son propre purgatoire. Dans ce jeu, les héros sont contraints d'aller vers les Ténèbres et peut-être même vers leur propre trépas, pour y découvrir qu'il n'y a pas de fin et que la mort n'est qu'un commencement. Dans ces conditions, on pourrait faire jouer à Kult dans une ambiance dramatique : nous aurions des héros condamnés à périr une fois leur destin accompli mais ce n'est pas le but. Nous préférons penser que les héros de nos histoires devront bien explorer les Ténèbres mais en les combattant, ils finiront par atteindre leurs objectifs. D'une certaine manière, ils luttent contre leurs propres peurs, et quand ils obtiennent quelque chose, c'est de la sagesse et quelques cicatrices supplémentaires à l'âme.

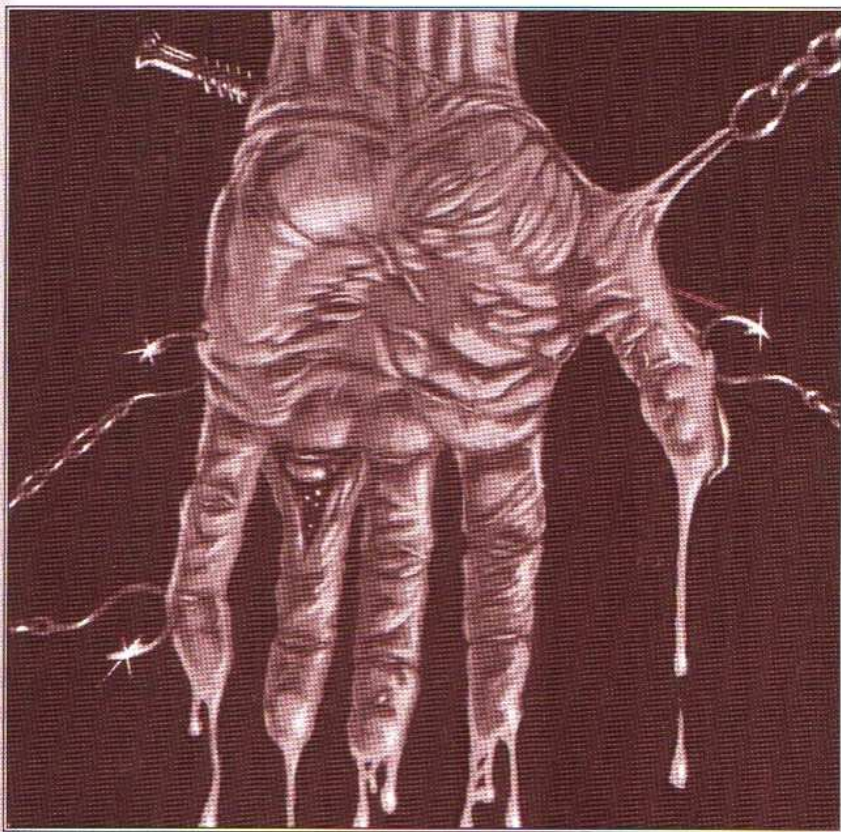
Le monde de Kult est issu de la pensée moderne occidentale, manipulée par deux mille ans de civilisation basée sur le Christianisme. Le Bien et le Mal existent réellement au sens cosmique du terme. Il y a des anges et des démons et même un dieu absent qui a abandonné ses enfants dans les affres de la guerre. En l'homme, il y a le désir de sombrer et de faire le mal mais aussi la Lumière qui peut chasser les Ténèbres.

Nous désirons ajouter que nous n'exposons pas là nos croyances religieuses, ni un credo que nous voudrions imposer au lecteur. Il s'agit juste du cadre d'un jeu de rôle.

Le Mensonge

La réalité est un mensonge. Le monde que nous voyons autour de nous n'est qu'une façade qui dissimule un univers plus vaste et plus effrayant. Nos sens ne sont pas suffisamment aiguisés pour percevoir le monde réel et nos esprits ne pourraient supporter la confrontation avec la réalité extérieure. Il en résulte qu'inconsciemment, nous ne tenons pas compte de certaines informations que nous recevons et que nous nous voilons ce qui nous dérange trop.

Introduction



Certains endroits et certaines situations nous forcent à regarder la réalité en face, que nous le voulions ou pas. Lorsque les choses les plus horribles sont réelles, (dans les salles de tortures, les camps de la mort et les hôpitaux psychiatriques...) les illusions s'estompent et nous devenons capables de discerner la vérité à travers les mensonges. Le meurtre et la guerre, la maladie et les émotions extrêmes peuvent aussi nous obliger à distinguer notre véritable environnement.

Remarque : ce qui suit est une description de la cosmologie de Kult. Nous avons créé un monde imaginaire, version déformée de la réalité que nous connaissons. Enfants, nous aimions nous faire peur en nous racontant de terrifiantes histoires et cet univers n'en est finalement qu'une extension, un biais nécessaire pour que naisse le jeu...

Notre monde appartient à une réalité plus vaste. Il n'est pas entièrement faux, juste incomplet. Il n'existe probablement pas une réalité unique mais plusieurs et ce que ces règles décrivent n'est que le reflet d'une seule facette de la Réalité. Nos villes ne sont que des ruelles, à peine des quartiers de Métropolis, origine et modèle de toutes les cités, située au-delà du Temps et de l'Espace. Métropolis est le berceau de la race humaine, une métropole sans limites aux allées tortueuses et aux sombres gratte-ciel de pierre et d'acier. Sa plus grande partie nous est invisible : seuls les endroits les moins dangereux peuvent être perçus dans nos villes. Nos cimetières et nos camps de la mort sont également des fragments d'une réalité plus vaste. Ce sont les antichambres et les entrées de l'Enfer, des lieux où, normalement, nous ne pouvons aller qu'après notre mort. Comme nous ne percevons qu'une fraction de ce qui se passe vraiment, nous ne comprenons pas comment fonctionne le monde, son système de cause à effet. Nous voyons un accident de voiture dû à la malchance, alors qu'en fait, le conducteur était tourmenté par des Azghouls ou bien cherchait inconsciemment la mort, pour échapper à une malédiction. Nous assistons à un incendie dans une maison habitée par des Gitans, nous pensons qu'il s'agit d'un crime raciste ou le fait d'un pyromane. Mais il se pourrait bien que ce soit notre propre xénophobie haineuse qui a créé une déchirure dans le voile de la réalité laissant les feux de l'enfer s'y engouffrer.

Nos esprits et nos sens entretiennent l'illusion. Lorsque nous commençons à percevoir le monde de manière différente, nous prenons conscience de choses qui nous échappaient. Peu d'entre nous y parviennent car nous risquons de devenir fous si nous sommes poussés à voir au-delà de ce que nos barrières mentales peuvent endurer.

Captivité

"Jadis, les hommes étaient des dieux. Nous percevions tout clairement et nous avions les moyens d'agir. Mais le Démoniaque décida de nous priver de notre divinité et de sceller nos sens. "Vous serez aveugles à la Vérité et ne verrez que le mensonge. Vos pouvoirs seront emprisonnés dans vos âmes jumelles, et plus jamais ils ne seront vôtres", proclama-t-il puis il nous enferma dans la prison de la réalité. Nous sommes des anges déchus, échoués dans le mensonge qui nous dissimule même notre condition de prisonniers. Pendant des milliers d'années, nous avons cru que nous étions de simples mortels contrôlés par des puissances supérieures. Nos vies sont courtes et nous subissons des châtements dans les purgatoires incandescents, sans jamais réclamer la Vérité."

Theodor Mimesis "Human Gnosis"

L'Humanité n'a pas toujours été ignorante. A l'aube de l'histoire, nous avions des sens qui pouvaient discerner l'ensemble de la réalité.

Notre essence est divine, et nous avons tout pouvoir sur la matière. Notre prison est notre existence sur Terre, notre incapacité à distinguer la vérité. Les rares personnes qui réussissent à briser les illusions et à s'évader dans le monde réel, ont la possibilité d'échapper à notre prison et de retrouver leur divinité.

Il y a beaucoup de manières de percevoir la réalité. La plus commune est centrée sur le Démon, car c'est lui qui, il y a longtemps, nous a rendus aveugles, et nous a emprisonnés. De fait, personne n'est sûr de savoir qui était ou est le Démon. Certains disent qu'il a créé le monde ou du moins la petite part dans laquelle nous sommes nés. Il se serait nommé lui-même "Créateur".

Personne ne sait pourquoi il nous a finalement enfermés dans le monde que nous voyons autour de nous, et a rendu Métropolis invisible à nos yeux. Peut-être avons-nous menacé son pouvoir ou enfreint ses règles ? Peut-être n'était-il qu'un être humain qui s'est senti menacé par sa propre espèce ? Quelle qu'en soit la raison, il a introduit une malédiction dans nos corps, au cœur même de nos gènes. Une malédiction qui nous condamne à une vision limitée de notre monde. Avec l'aide de ses serviteurs, Archontes et Lictes, le Démon nous a maintenus dans l'ignorance. Jusqu'à présent, bien peu d'hommes ont réussi à briser cette malédiction, à s'en libérer. Mais des changements se produisent...

A présent, la Machine s'est immobilisée en grinçant sur ses rouages. Le Démon a disparu et les illusions s'effritent. Les hordes d'Inferno nous traquent. Les frères se dressent les uns contre les autres. Les derniers jours de ce monde sont arrivés.

Voici venu le dernier cycle.

La Machine

L'Humanité est menottée, enfermée dans une prison conçue pour la garder dans l'ignorance. Comme des pions dans un jeu qui nous dépasse, nos destinées sont contrôlées par un tyran disparu. Nous partageons notre

geôle avec des créatures inconnues et des forces ténébreuses. Nous vivons sans jamais savoir ce qui nous entoure, ce que nous masquent les illusions.

Notre monde, et les dimensions connues, tournent autour du cœur des Ténèbres, un mécanisme d'horloge complexe mélange d'illusions et de réalités. Ce cœur de Ténèbres est la citadelle du Démon. Dans ses salles terrifiantes, des êtres redoutables et des artefacts sacrés attendent le retour de leur maître.

Ténèbres et lumière émanent de la citadelle et des orages terribles font rage au-dessus de tours si hautes qu'elles traversent les nuages. Les fenêtres sont noires et rien à l'intérieur ne trahit le moindre signe de vie. Les palais des Archontes entourent la citadelle en formant un grand anneau et au-delà de ceux-ci se déploie la ville de Métropolis. Tel un cancer, la noire cité s'étend et grandit, engloutissant peu à peu les autres dimensions. Tout n'y est que toits aux flèches grandioses s'élevant vers les cieux, salles emplies d'échos et rues aux pavés fracassés qui abritent d'innombrables créatures façonnées par le Démon et ses serviteurs. Tous vivent dans l'ombre de la citadelle et sont en quête de la vérité au sujet de la disparition de leur maître.

Dans Métropolis, on peut reconnaître des débris d'autres mondes, créés par d'autres êtres. Des dieux oubliés et des créatures provenant de nos légendes rôdent dans des mondes mystérieux. Ils vivent dans les ruelles les plus sombres, les immeubles les plus sordides et les sites industriels les plus dévastés.

Les Geôles

Depuis Métropolis, on peut accéder aux geôles de l'Humanité. Dans ces prisons, nous sommes enchaînés, quels que soient nos états de conscience : la vie, le rêve et la mort. Des échos de mythes oubliés leur donnent les noms d'Elysium, Limbo et Inferno.

L'Humanité est séquestrée dans ces trois geôles, menottée par sa peur de l'inconnu. Nous sommes captifs de nos propres soucis, de notre terreur de la justice divine et de la peur que nos mauvaises actions reviennent du passé et réclament vengeance.

Ces prisons mentales sont contrôlées par les serviteurs les plus loyaux du Démon. Ils dirigent nos vies, nos rêves et les brasiers de notre damnation. Ils poussent devant eux les Légions des Ténèbres pour assaillir constamment nos âmes. Ce sont nos geôliers.

Introduction

Elysium

L'Humanité est emprisonnée dans son propre paradis. Nous en avons lentement transformé les étendues en landes noircies. Le soleil radieux a été assombri par des milliers d'années de malveillance.

L'Elysium est ce que nous appelons notre monde. Ici vivent les âmes emprisonnées par le Démon, ignorantes de leur divinité. Nous sommes étroitement encadrés par les Lictes et les Népharites. Nous avançons aux côtés de déments et de morts-vivants.

Jadis, notre monde était sombre et splendide, composé de palais obscurs et de places pavées. Nous pouvions quitter les cités pour les champs verdoyants et nous reposer sous les frondaisons ombragées des forêts. Nous étions maîtres de nos destinées. Ceci avant que le Démon ne nous force à ces pitoyables existences mortelles. Il nous ôta notre savoir, et nous condamna à arpenter à jamais les étendues élyséennes.

Notre paradis devint notre purgatoire.

Limbo

Le Royaume des Rêves, les Limbes ou Limbo, s'étend entre la vie et la mort, entre Elysium et Inferno. Paysage désert, il n'est peuplé que d'hommes et de femmes endormis et des monstres effroyables issus de la perversité de nos propres cauchemars.

Les Anges déchus et les Démons inspirés y pourchassent l'âme des rêveurs tandis que les visionnaires y inventent des palais et des jardins, dans des tentatives désespérées de recréer le paradis dont nous étions autrefois les maîtres. Dans ce chaos qui emplit l'espace vide, nous errons, enfants perdus dans un environnement que nous ne pouvons comprendre.

Inferno

Notre emprisonnement se poursuit même après notre trépas. Dans des corridors plongés dans la pénombre, nos tortionnaires, les Démons, sont à l'affût. Ils sont chargés de nous surveiller, de nous torturer et nous faire souffrir. Ils se montrent prompts à exaucer tout souhait de damnation éternelle. Les Anges de la Mort reposent dans d'immenses palais, sous un soleil mort.

Inferno est l'Enfer. Ici viennent s'échouer tous les pécheurs ainsi que ceux qui désirent ardemment subir un châtiment éternel. Les Népharites et Desparites traînent les condamnés vers leurs salles de tortures et les punissent jusqu'à ce que tout souvenir de leur vie passée soit effacé. Des ombres noires jouent sur les murs, et des flammes éclairent des couloirs ensanglantés.

Inferno était jadis rempli par les pécheurs. Son titre de " plus grande des prisons " était incontesté. Quand la race humaine changea de point de vue sur la vie et ne craignit plus autant l'enfer que jadis, de moins en moins de personnes passèrent les portes des lamentations, et le Prince d'Inferno perdit de son pouvoir. Pour emplir de nouveau ses salles, le Seigneur des Ténèbres entra alors en Elysium. Là, il espérait réunir suffisamment de nouveaux pécheurs pour ses cruels engins de torture.

Le Labyrinthe

Il mène au souterrain de notre monde, dans l'obscurité des enfers. Des galeries tortueuses et des passages obscurs forment une structure complexe : l'ossature même de la Machine. Le Labyrinthe englobe tous les aspects de notre existence.

L'issue du Labyrinthe demeure un mystère. Certaines légendes parlent d'une porte menant à la fin de toutes les dimensions. Elles prétendent que le Démon a quitté la Machine en passant par le Labyrinthe, et que même lui s'est perdu dans le vide du Néant.

Le Labyrinthe possède des sorties partout dans la Machine. Il est possible de se rendre en Elysium, dans Limbo ou en Inferno. Si on pénètre encore plus profondément dans les ténèbres de ses couloirs, on finira invariablement par échouer à Métropolis. Celui qui possède le juste savoir, les connaissances appropriées et dispose de suffisamment de pouvoir peut même atteindre les Portes Aveugles qui gardent la citadelle du D miurge.

L'Effondrement

A la fin du 16 me si cle, le D miurge perdit le contr le de notre prison. Les croyances et les mythes qu'il avait  chafaud s avec pr caution et qui nous gardaient captifs furent remis en question. L'ordre  tabli tomba en disgr ce et les autorit s mondiales furent confront es   l'incr dulit  populaire. Durant le si cle qui suivit, notre vision du monde changea radicalement et l'Humanit  perdit la croyance en sa propre existence. Les mythes de la Cr ation que le D miurge et ses Archontes nous avaient enseign s s'av r rent  tre des inventions. Dans une ultime tentative d sesp r e pour maintenir l'Humanit  dans son ignorance, les Archontes mirent en avant les enseignements de Darwin et autres th ories scientifiques qui offraient une autre explication du monde. Elles se permettaient m me de dater la naissance de l'Humanit  qui n'avait alors plus besoin de chercher la v rit  dans le pass .

Cela ne suffit pas. Au d but du 20 me si cle, la d b cle fut g n rale. Le D miurge avait disparu : il s' tait terr  quelque part ou  tait tout simplement mort. Personne ne pouvait se souvenir quand ou comment il avait disparu.

Les v ritables aspects de M tropolis commenc rent    merger dans les m tropolises naissantes. A New York, Shanghai, Tokyo, Mexico, Bangkok, Moscou, Delhi et bien d'autres, le Voile de l'Illusion s'estompa. Dans les taudis et les zones industrielles, le territoire sombre du D miurge, la cit  noire se recr ait. D'un endroit   l'autre, petit   petit, on pouvait voir   travers notre r alit  comme   travers un tissu trop fin, et p n trer dans M tropolis. Nous avions regagn  une partie de notre capacit    regarder au-del  des illusions, mais la v rit  que nous percevions  tait terrifiante et incertaine. La plupart d'entre nous pr f r rent la douce s curit  du mensonge, niant ainsi la r alit  de M tropolis.

Le D miurge a laiss    son d part, un syst me qui menace de s'effondrer   chaque instant. Sa sombre citadelle reste vide et les grilles de fer, gardiennes de ses secrets, semblent observer M tropolis qui s' tend au-dessous d'elles. Les forces qui le servaient ont saisi l'opportunit  laiss e par son absence. Toutes les factions les recherchent, lui et le sens qu'il donnait   leur existence. Elles veulent la connaissance et le pouvoir. Certains serviteurs du D miurge ob issent au dernier ordre qu'il ait donn  et tentent d sesp r ment de conserver le statut quo. D'autres se rebellent ouvertement contre les lois et les r gles impos es depuis des  ges imm moriaux.

Quelques-uns cherchent m me   prendre la place, laiss e vacante, de leur ancien ma tre.

Au-del  de la Mort, en Inferno, Astaroth, le sombre jumeau du D miurge,  mergea d'un long sommeil et partit   la recherche de son fr re. Il ne trouva que des paradis vides o  des S raphins boulevers s erraient sans but. Il chercha, enfer apr s enfer, mais ne trouva que de la pouss re et des Anges de la Mort d s uivr s. La Foi  tait morte et les Hommes cr aient leurs propres enfers.

Astaroth rassembla ses L gions de Damn s. Il endossa une forme physique et entra dans notre monde pour rechercher son fr re, sans lequel il ne peut exister. Il sent   pr sent son pouvoir menac  par l'Eveil de l'Humanit  et pour la contrer, il met sur pied une guerre finale, un Ragnarok, une Apocalypse qui nous replongerait dans l'ignorance. En des endroits gard s secrets, en Afrique, en Europe de l'Est, en Am rique Latine et au Moyen Orient, ses g n raux rassemblent leurs arm es. Lui, continue sa qu te d sesp r e du D miurge.

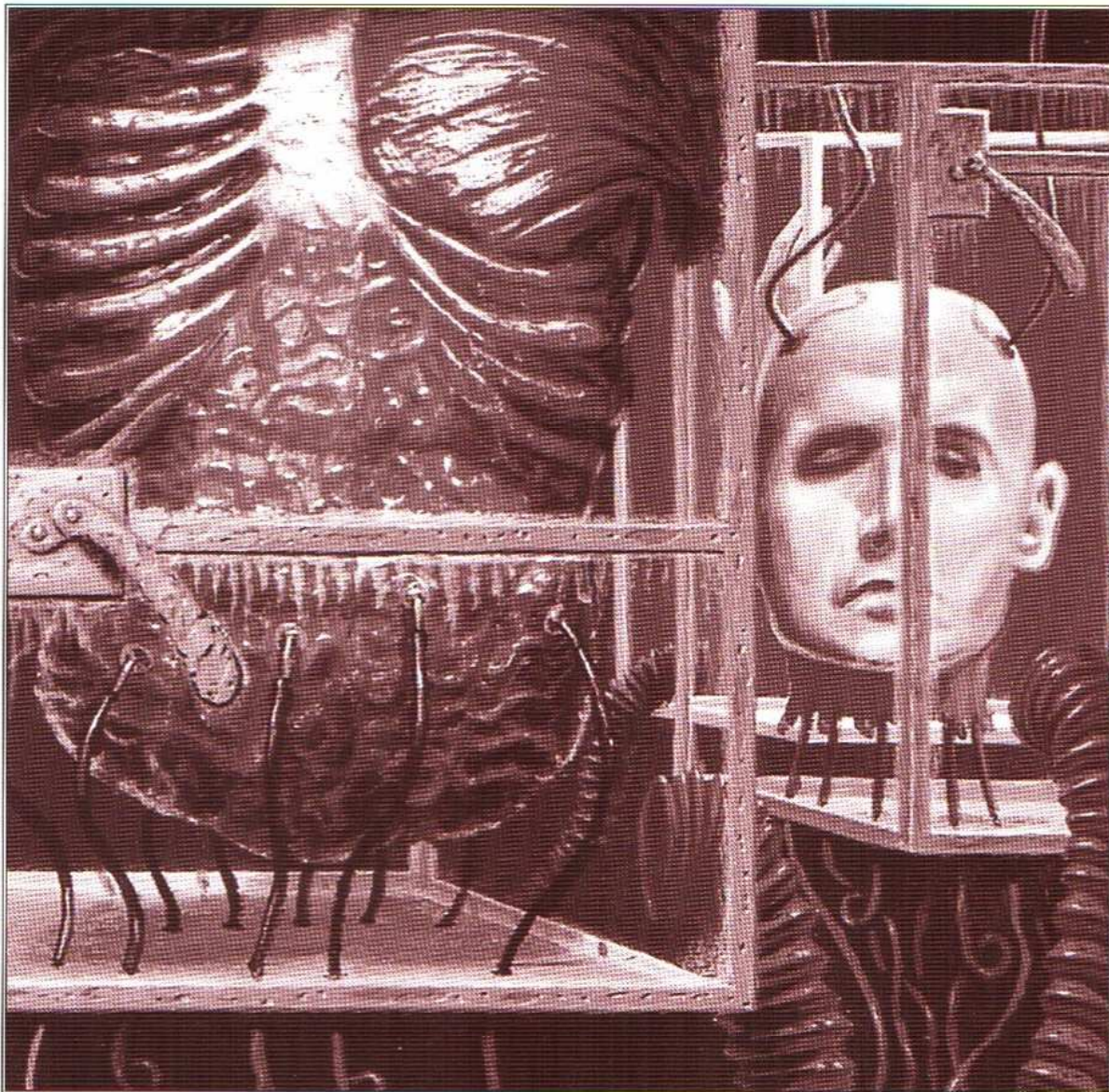
Mais il n'est pas le seul   s'int resser   l'Eveil humain. Les Archontes et leurs milliers de Licteurs ont  t  les gardiens de notre captivit  durant des mill naires. Ils servaient le D miurge, mais sont   pr sent sans ma tre.

Lorsque le D miurge disparut, les Archontes commenc rent   lutter les uns contre les autres pour savoir qui r gnerait sur le cosmos. Quatre d'entre eux furent d truits ou exil s dans cette lutte chaotique. Maintenant, les six survivants demeurent dans leur sombres palais de M tropolis, d'o  ils ne cessent de comploter les uns contre les autres. Les palais des quatre vaincus, eux, ne ressemblent plus qu'  d'immenses tombes hant es.

Les Licteurs, eux-m mes, se regroupent en factions distinctes. Certains n'ont plus de ma tres. Parmi ceux-l , il en est qui continuent de maintenir l'Humanit  dans son ignorance tandis que d'autres rejoignent les forces d'Astaroth pour d clencher l'Apocalypse. Ils peuvent aussi  tre alli s ou soumis   divers Archontes ou poursuivre leurs buts personnels.

Les Archontes, eux, utilisent leurs propres Licteurs comme pions dans leurs luttes internes pour le pouvoir.

Introduction



Les Anges de la Mort, sombres reflets des Archontes, provenant des enfers d'Astaroth, ont rompu avec leur maître. Ils entrent à présent dans notre réalité pour y recréer leurs purgatoires. Sans refuge, les Séraphins aux ailes en lambeaux, fuient leurs paradis qui se désagrègent, pour notre monde.

Les Archontes, Licateurs et Anges de la Mort nous sont familiers car leur histoire est liée à la nôtre. Ils vivent très près de nous, juste sous la surface de la réalité. Mais d'autres créatures sont également présentes. L'Illusion a deux fonctions : nous maintenir en vase clos dans notre ignorance et nous protéger des autres créatures. Lorsque notre prison s'écroule, nous apparaissions aux yeux de ceux qui, auparavant, ne nous voyaient pas. Nous connaissons certains de ces êtres, dont les noms se sont répandus à travers les mythes ou les légendes. D'autres nous sont inconnus, que leur nom se soit perdu ou que nous ne puissions même pas concevoir leur existence. Leurs buts varient : quelques-unes de ces "créatures" tentent de nous ouvrir les yeux pour que nous percevions la réalité au-delà de notre prison, tandis que d'autres veulent nous garder enfermés. Certaines de ces créatures ne nous voient que comme des jouets distrayants, des souris aveugles que l'on peut s'amuser

à torturer avant de tuer. Cela représente l'un des plus grands dangers pour l'humanité : ces créatures n'ont pas oublié l'ancien temps et leurs vieilles rancœurs sont tenaces. Par exemple, nous sommes à présent visibles pour les Azghouls, jadis nos esclaves. Dorénavant, ils cherchent à se venger de vieilles injustices et se divertissent en humiliant leurs anciens maîtres.

C'est dans ce contexte que débute le jeu. Les Humains ont depuis peu recouvré leur capacité à voir la Réalité, mais bien peu l'utilisent. Des millénaires, bien à l'abri dans notre prison, nous ont rendu réticents à l'idée de discerner clairement les choses. La majorité choisit de fermer les yeux. Certains, néanmoins, percent le Voile de la Réalité ; si la plupart d'entre eux en perdent la raison, un très petit nombre finit par l'accepter et tente de regagner sa divinité perdue. Il s'agit cependant d'une tâche de longue haleine et la divinité n'est pas toujours ce que l'on en attendait.

Le Meneur de Jeu

"A présent, je n'en veux plus à Richard. Il va me tuer, cela je le sais. Je l'accepte au plus profond de mon être. Ce n'est que justice, car c'est moi qui l'ai tué en premier.

Mon mari n'était pas l'homme le plus merveilleux du monde. Je l'ai épousé pour son argent et pour ses talents au lit. À part ça, il était cruel et pénible. Il buvait trop, et couchait avec des filles deux fois plus jeunes que lui. Je ne tenais pas à lui et très vite j'appris à le haïr. Lorsque la coupe fut pleine, je décidai de le tuer. Je lui ai tranché la gorge pendant son sommeil. L'expression de choc peinte sur son visage me fit rire, et je fis l'amour avec son cadavre. Ensuite je m'endormis à côté de lui, alors qu'il devenait froid. C'était merveilleux d'avoir enfin le dessus et j'adorais ça. Ce souvenir me fait encore chaud au cœur. Ensuite, je mis son cadavre dans plusieurs sacs-poubelle que j'enterrais dans une tombe peu profonde. Je pensais alors le voir pour la dernière fois, mais j'avais tort.

Il revint, encore et encore, sans jamais me faire de mal, mais m'abandonnant à ma terreur. Richard aimait avoir le contrôle, alors il prenait son temps, revenant lorsque je m'y attendais le moins : un reflet dans une vitre, des grattements sur la porte de ma chambre, des gémissements, des bruits de pas dans l'ombre... Il adorait me voir m'effondrer petit à petit.

Alors, j'attends. J'attends qu'il vienne achever son travail. Je l'aurais bien fait moi-même, mais je ne crois pas qu'il me laisserait faire. Alors qu'il vienne à moi. Me couper la gorge. Et je pense que je l'aimerais enfin. Comment pourrais-je le haïr encore s'il me délivre de cet enfer ?"

Etre Meneur de jeu n'est pas si ardu. Il faut seulement tout planifier en détail, pour pouvoir jouer sans autre chose en tête que l'interprétation, mais aussi savoir abandonner tous les plans, et improviser lorsque cela devient nécessaire. Le plus important est que les joueurs puissent se divertir, c'est tout ce qui compte vraiment.

Voici toute une panoplie de conseils utiles pour ceux qui pensent encore qu'être Meneur de Jeu est une tâche difficile. Bien sûr, tout ceci peut ne pas vous convenir. Si c'est le cas, n'en tenez pas compte. Seuls vous et vos joueurs décidez de ce qui vous convient ou non.

Tout d'abord, ne désespérez pas si les choses semblent mal tourner. Admettez que vous avez fait un impair, et que modifier une ou deux choses pourrait améliorer la situation. Tout le monde peut se tromper un jour ou l'autre. Les gens avisés utilisent leurs erreurs pour acquérir de l'expérience et de la force. Ils deviennent ainsi meilleurs dans leur domaine.

Les joueurs devraient se montrer patients envers leur Meneur de Jeu. Maintenir l'ambiance et la distraction tout le temps n'est pas chose extrêmement aisée. Si quelque chose les gêne dans la gestion d'une aventure, les joueurs doivent le signaler d'eux-mêmes ; mais ils devraient le faire amicalement et sans passion, pour ne pas briser l'assurance du Meneur de Jeu, ou le dégoûter de sa tâche. Il s'agit d'un jeu. Ne prenez pas les choses trop sérieusement.

Les Règles

Les règles peuvent très rapidement devenir une source intarissable de disputes autour de la table ; c'est pourquoi certains Meneurs de Jeu

préfèrent que les joueurs les ignorent complètement. Pour éviter de tels conflits, en ce qui concerne l'interprétation des règles, nous conseillons de lui laisser le dernier mot. S'il décide de les modifier, c'est son choix qui prévaut, peu importe ce qui est écrit. Il est évident qu'il peut y avoir des discussions sensées sur ces points, mais cela ne devrait pas gâcher la partie.

Cela suppose évidemment que le Meneur de jeu connaît bien les règles, du moins celles qu'il utilise. Il est parfaitement libre d'en rajouter, d'en enlever, ou de les modifier tant que les joueurs sont tenus au courant des changements. Si ces derniers sont d'accord, le Meneur de Jeu peut choisir de tricher de temps en temps pour éviter des morts inutiles et des échecs excusables. Vous devez décider si de tels assouplissements des règles sont souhaitables dans votre groupe. Un Meneur de Jeu qui est parfaitement objectif et suit les règles à la lettre peut également convenir à certains groupes et être justifié dans l'aventure. Cela peut donner un sentiment terrifiant que les choses peuvent mal tourner même si vous avez l'impression que vous avez fait ce qu'il fallait.

Si vous vous concentrez sur l'interprétation, et que vous vous sentez moins concernés par les compétences et les combats, vous pouvez ignorer les règles. Le Meneur de Jeu peut librement décider de ce qui se produit selon les situations.

Suspense

Les aventures peuvent être humoristiques, palpitantes, riches en action ou horribles. Bien sûr, le même scénario peut regrouper tout ceci, et faire alterner différentes ambiances et atmosphères. Le plus important est qu'il règne une ambiance particulière quelle qu'elle soit. C'est ce qui fait l'intérêt du jeu.

Les PNJ, l'intrigue, et le cadre créent le suspense. Des incidents surprenants et un scénario aux rebondissements inattendus rendent le jeu plus stimulant. Les joueurs ne savent pas exactement ce qui se passe, ce qu'ils font réellement, ni qui en bénéficie en dernier lieu. Laissez-les toujours dans le doute et l'angoisse.

Kult est en partie basé sur la paranoïa. Les personnages devraient comprendre qu'ils sont manipulés par des puissances invisibles et malveillantes, que les apparences sont trompeuses, et que leurs actes ont des répercussions imprévisibles. Les aventures basées sur une enquête style policier sont un

bon moyen d'insuffler du suspense et de l'action dans le jeu. Lorsque les personnages font des recherches, se font du souci, ou cherchent des indices, ils ne restent pas oisifs.

Pourchasser les PJ ou les menacer est un autre moyen de créer du suspense. Ne les laissez pas se traîner comme des escargots tout au long du scénario, envoyez les sales types armés d'un chalumeau, et ils resteront vigilants.

L'irrationnel et l'impensable créeront également la confusion et les émotions fortes. Le Temps et l'Espace peuvent être déformés et la personnalité des PJ en être affectée. Ils peuvent se trouver face à leur pire cauchemar et la confrontation peut être effroyable.

Action et Combat

Pourtant le suspense n'est pas tout. Même si les joueurs ont des mystères à élucider, une personnalité à développer, et des ennemis aux troussees, l'aventure peut parfois être lente et ennuyeuse. C'est alors qu'un peu d'action est la bienvenue. Il suffit de ne pas les laisser contrôler le rythme du jeu et de mettre plus d'action qu'ils ne peuvent en gérer. Projetez-les dans des situations surprenantes et ne leur laissez pas plus de temps pour réfléchir que leur personnage n'en aurait.

Essayez de conserver la partie en temps réel pour qu'il y ait un peu d'animation. Les joueurs ne devraient pas pouvoir réfléchir durant cinq minutes pour décider si l'hélicoptère doit passer sous le pont ou au-dessus pour échapper à leurs poursuivants. Ils ont trois secondes pour se décider. S'ils hésitent, ils rentrent dans le pont ... BOUM !

Certaines astuces peuvent être utilisées pour les stimuler. Les poursuites sont toujours rapides, mais il ne faut pas perdre de temps en jets de dés et en discussions sur un point de règle. Débrouillez-vous pour qu'ils imaginent la scène, comme si elle se déroulait vraiment. Décrivez les scènes de façon vivante, et truffez-les de rebondissements.

Harceler les joueurs pour qu'ils agissent rapidement est très efficace. Gardez un rythme soutenu. Ils doivent sentir que la situation est toujours sur le point de leur échapper, enfin pas tout à fait mais presque...

Ne commettez pas l'erreur de penser que le combat signifie automatiquement vitesse et action. Au contraire, il est difficile de rendre un combat intéressant.

Meneur de Jeu

En général, il y a trop de jets de dés et pas assez d'interprétation. Comme des vies sont en jeu, les jets de dés sont nécessaires, mais effectuez-les rapidement sinon le combat deviendra aussi abstrait qu'un jeu d'échec. Le Meneur de jeu doit faire preuve d'habileté pour rendre un combat réaliste. Les situations violentes sont sanglantes, effrayantes, angoissantes. Si vous arrivez à communiquer ces sensations aux joueurs, les séquences de combat seront exaltantes.

Jouez le combat, rugissez en attaquant, criez de douleur et tombez lorsque vous êtes touché. Enclenchez une arme à feu imaginaire, visez, tirez, faites tourner des épées virtuelles. Cela rend le combat en temps réel, ou presque, plus facile et l'atmosphère sera plus tendue.

Pour conserver la sensation de violence dans l'action, et de la vivacité dans le combat, il est primordial de bien maîtriser les règles. Si vous avez tout le système en tête, vous pourrez convaincre les joueurs sur les questions d'interprétation des règles, et vous n'aurez plus qu'à jeter les dés. Cela leur permet également de se concentrer sur l'interprétation de leur personnage, et de faire fonctionner leur imagination. Donc, apprenez les règles de combat par cœur.

Horreur

Kult est avant tout un jeu d'horreur. Les joueurs devraient être effrayés, ou du moins déstabilisés, voire un peu mal à l'aise. Tous ceux qui ont vu un film d'horreur de série B, savent qu'il est facile d'effrayer quelqu'un avec des moyens assez basiques. Etrangement, toutes ces techniques venant du cinéma peuvent s'appliquer au jeu de rôle.

Tout d'abord, il s'agit de créer une ambiance adéquate : lumières tamisées, (ou bougies), musique suggestive en fond. Dans les descriptions, insister sur l'obscurité est en général efficace : des choses terrifiantes peuvent se trouver là, tapies dans les ténèbres. De vastes immeubles déserts sont également angoissants, ainsi que des lieux clos, des couloirs labyrinthiques ou des machines derrière lesquelles errent des horreurs. Lorsque l'ambiance est bonne, vous pouvez alors utiliser directement des effets de films, comme des objets tombant à terre sans raison, ou être chassés comme des rats par des tueurs masqués, dans des souterrains dont les issues sont murées.

Le sentiment d'horreur est plus vif si l'on démarre avec des petits détails, et que l'on va crescendo. Débutez avec le sentiment déplaisant que quelque chose de terrible va se produire. Eparpillez des petits indices

qui signifient que quelque chose ne tourne pas rond : des portes qui claquent toutes seules, des objets qui ne devraient pas se trouver là, des gens qui disparaissent mystérieusement. Le suspense est à son maximum avant que quelque chose ne se produise réellement, avant que tout le monde sache que le cadavre du professeur est dans la maison, qu'il va sûrement tomber d'un placard ou les regarder de derrière le rideau de douche. Et que le tueur les attend, quelque part...

Utilisez l'imagination même du joueur. Rien n'est plus détestable que les images que l'on fait naître dans son propre esprit. Le visage en décomposition du Dr Schneider que le joueur imagine est bien pire que n'importe quelle description que vous pourrez lui en faire avec vos mots à vous.

Les mécanismes de l'horreur sont familiers aux écrivains et aux réalisateurs de films. Nous vous en proposons ici quelques-uns. Les situations terrifiantes impliquent souvent :

- Solitude et isolement. Se retrouver seul dans une ancienne maison déserte située près d'une forêt obscure est beaucoup plus effrayant qu'être au milieu de ses semblables. (c'est encore pire lorsque les lignes téléphoniques ne fonctionnent plus).

- Personne ne vous croit. Vous êtes persuadé que quelque chose de terrible va se produire, et vous tentez d'avertir les autres du danger. Vous demandez de l'aide mais ils ne font que se moquer de vos inventions fumeuses ou ils vous déclarent dément et vous font enfermer dans un hôpital psychiatrique.

- Pas de fuite possible. Toutes les portes sont bloquées. Vous êtes complètement piégé et l'eau monte ! Vous n'êtes plus qu'une victime sans défense et terrifiée face à son agonie.

- Quotidiennes ou habituelles, les situations se transforment en expériences horribles. Vous êtes allongé aux côtés d'une magnifique créature du sexe opposé, et soudain, vous découvrez que vous embrassez passionnément... un cadavre en décomposition.

- Retournement de situation. Vous vous terrez dans votre appartement toute la nuit parce que quelque chose gratte violemment la porte d'entrée. Le bruit cesse subitement. Fusil à la main, épuisé, vous vous glissez dans les escaliers et ouvrez la porte. Ouf ! Il n'y a rien dehors. Mais en refermant la porte vous vous apercevez que les marques de griffes sont à l'intérieur ! La chose qui les a faites a toujours été dans la maison, et y est sûrement encore ! Les événements vous font réaliser petit à petit ou d'un seul coup que la situation n'est pas du tout telle que vous pensiez.

- Les êtres et les objets familiers se retournent contre vous. Votre compagnon à quatre pattes vous attaque féroce-ment, et vous devez l'abattre. Votre voiture accélère alors que vous tentez de freiner. Le

téléphone semble fonctionner normalement quand quelqu'un d'autre s'en sert. Mais lorsque vous essayez de l'utiliser, vous n'entendez qu'un sifflement.

Ennemis invincibles. Vous l'avez tué, brûlé son cadavre, coulé ses cendres dans le béton, et le lendemain matin, vous le croisez, vivant, un sourire malveillant aux lèvres : "Me voilà !"

Personnages non Joueur

Vous devriez jouer les aventures comme si les événements se produisaient au fur et à mesure et non pas les raconter comme le scénario déjà écrit d'un film. Jouez à fond tous les PNJ. Devenez la personne que vous interprétez, identifiez-vous à elle. Faites des mimiques, des gestes amples. Exagérez un peu leurs caractéristiques. Les joueurs ont en général des semaines pour travailler leur personnage et en faire une personnalité unique. Vous devez présenter le PNJ au moment où les joueurs le découvrent, avec parfois juste quelques minutes de préparation. Un jeu trop subtil n'aide pas les joueurs à distinguer les PNJ, qui risqueraient de finir par tous se ressembler à leurs yeux. Votre interprétation doit faire comprendre aux joueurs à qui ils parlent. Ce moyen rend également plus facile l'introduction d'une pointe d'humour dans l'aventure.

Utilisez les PNJ pour faire passer des informations aux joueurs. C'est cela qui fait d'un jeu un vrai jeu de rôle. S'ils ne font que recueillir des informations de vieux livres, d'indices, ou de fichiers informatiques, cela tournera au jeu vidéo. L'interaction avec des personnages rend la situation plus réelle.

Lorsque vous créez un PNJ, inventez-lui une personnalité. Un conducteur de taxi ou un employé de bureau qui remplit ses fonctions ne suffit pas. Donnez-leur des traits de caractère différents comme s'il s'agissait de vraies personnes. Ils seront aussi plus faciles à jouer.

N'hésitez pas à placer de longues conversations en temps de jeu. C'est souvent ce qu'il y a de plus intéressant, si bien sûr le Meneur de jeu et les joueurs savent ce qu'ils veulent. Un MJ tenace peut pousser un joueur atrocement timide à s'exprimer, si le PNJ s'adresse systématiquement à lui.

Environnement

Décrivez le décor aux joueurs. Savoir à quoi ressemblent les objets, et où ils se trouvent les aide à interpréter leur rôle. Il est délicat de s'investir dans un personnage qui évolue dans le vague. Une bonne image du cadre leur donne une base solide sur laquelle s'appuyer. N'oubliez pas pour autant les autres sens : odeurs, sons et textures.

On peut ainsi éviter les malentendus : "Quoi ? Mais on n'est pas en été ?" "Tu n'as jamais dit qu'il faisait froid dehors !". Ayez à l'esprit une image bien nette de l'endroit que vous mettez en place. Enregistrez les couleurs, les sons, les odeurs, l'atmosphère. Détaillez-le de façon vivante pour que les joueurs puissent le visualiser aussi. C'est un bon moyen de mettre du suspense dans une aventure terrifiante.

Mais n'en faites pas trop ! Les joueurs veulent agir, penser par eux-mêmes, et discuter entre eux. Un exposé de dix minutes sur des éléments insignifiants que leurs personnages n'auraient même pas remarqués ne les intéresse pas du tout. Pas plus qu'une conférence d'une demi-heure sur les cent bâtiments les plus célèbres de Métropolis.

L'Aventure

C'est primordial. Si rien d'excitant ou d'amusant ne se produit, les joueurs vont s'ennuyer. Bien peu d'entre eux sont présents pour expérimenter l'ennui sans fin d'un long hiver dans la taïga sibérienne (même si parfois on tombe sur des exceptions) La plupart veut que le scénario avance.

Ne laissez pas les joueurs mener les événements. Ils choisiront le rythme de croisière qui leur convient, (et qui est toujours trop lent). Mettez-les sans cesse en difficulté : faites se succéder les situations les plus diverses, qu'elles soient drôles ou horribles, qui les obligent à prendre des décisions rapides. Ils développeront

Meneur de Jeu



ainsi le caractère de leur personnage en agissant assez vite. Le monde dans lequel ils progressent les modèlera tout en les affectant.

Cela ne signifie pas qu'il faille trop presser les choses. Une aventure au rythme soutenu, peut laisser place à de longues discussions, à des disputes animées et à beaucoup d'interprétation. Assurez-vous juste, que ce sont les personnages qui parlent, pas les joueurs.

L'aventure en elle-même peut avoir été soigneusement planifiée. Pour les débutants, cette option est préférable. Bien peu de gens possède le talent de l'improvisation et, souvent, il ne s'acquiert qu'avec l'expérience.

Ce n'est pas parce qu'une aventure a été entièrement planifiée que le Meneur de Jeu doit décider des actions des PJ. Ils doivent avoir leur vie propre et leur autonomie. S'ils n'agissent pas comme vous l'aviez espéré, vous n'aurez qu'à vous adapter et changer le cours de l'aventure.

Essayez d'observer en permanence les joueurs. S'ils s'ennuient, coupez les parties trop lentes ou trop longues, et ajoutez un peu d'action. Par contre, si les joueurs semblent apprécier les événements qui exigent une longue interprétation, vous pouvez en rajouter et leur donner plus d'importance.

Parfois les joueurs menacent, par leurs actions, le cours de l'aventure toute entière. Dans ce cas, poussez les doucement dans une autre direction en inventant par exemple un événement nouveau qui les guidera, ou en introduisant un PnJ qui leur délivrera les informations adéquates. Si malgré tout ça, les joueurs sont encore imperméables à vos suggestions déguisées, aidez-les ! Rester coincé n'est pas franchement drôle. Mais souvenez-vous que cette aide doit rester discrète et subtile. Il est essentiel que les joueurs pensent qu'ils gardent le contrôle de leur personnage.

Même si vous n'avez pas préparé un scénario à l'avance, il est préférable d'avoir des PnJ soigneusement créés ainsi qu'un environnement détaillé. A partir de ces données, avec un peu d'imagination, il est aisé de développer une aventure en peu de temps.

Les Joueurs

Règle N°1 pour les MJ : les joueurs sont là pour prendre du bon temps. Si vous considérez qu'ils sont un obstacle à vos tentatives de créer une bonne aventure, vous avez tout faux ! Vous devez jouer avec eux, pas contre eux !

Pas de jugement moralisateur sur les actions du personnage. Décider ce qui est bien ou pas ne fait pas partie de votre tâche de MJ. Les joueurs interprètent leur rôle. S'ils ont créé une personnalité crédible, ils font du bon boulot. Le personnage peut être détestable ou stupide. Cela n'a rien à voir.

Il est possible qu'un PJ ne soit pas en mesure d'accomplir ce que demande le scénario. Peut-être parce qu'il n'a pas été conçu avec le profil adéquat pour ce genre de choses. Un moine bouddhiste n'acceptera pas d'être employé en tant que mercenaire. L'accepter serait une erreur du joueur. Le MJ doit alors ajuster son scénario aux personnages, pour que tout fonctionne comme prévu.

Ne punissez pas les actions stupides, en tuant les personnages ou les accablant d'ennuis irréalistes. Continuez à suivre le cours du scénario à l'avantage des personnages. Après tout, ce sont les héros de l'histoire. Il faut bien sûr qu'ils rencontrent des résistances difficiles à vaincre et des oppositions fermes. Mais, une fin heureuse donne des joueurs satisfaits.

Méfiez-vous des joueurs débutants ou qui ne se connaissent pas bien. Evitez de les mettre dans des situations humiliantes ou gênantes si vous ne savez pas s'ils pourront le supporter. Des joueurs expérimentés ou qui se connaissent bien accepteront parfois plus facilement la mort de leur personnage, ou sa déchéance. Si vous prévoyez des événements terribles, assurez-vous que vous êtes avec un groupe assez mûr et qui se fait confiance.

Ne laissez pas les joueurs se lancer dans du "hors jeu" pour discuter de ce qu'il serait bon qu'ils fassent. Ils doivent jouer leur rôle, sans utiliser des connaissances que leurs personnages n'ont pas. S'ils le font, rappelez-leur en quoi consiste l'interprétation ou poussez un autre joueur à s'adresser au personnage. Cela l'oblige à revenir dans le cadre de l'aventure et, peut-être, à vaincre sa timidité.

On ne joue pas pour gagner. Il n'y a pas de gagnant ou de perdant dans le jeu de rôle. Certains participants tentent désespérément de réussir l'aventure à tout prix, ce qui débouche le plus souvent sur une interprétation bâclée du personnage. Pour les autres joueurs, c'est un coup fatal. L'aventure devient un mélange de jeu de stratégie et de calculs annulant toute possibilité d'interprétation.

Si tout le monde prend plaisir à agir ainsi, tout va bien. Mais si un seul participant tente d'optimiser son personnage et de jouer pour remporter la partie, cette attitude met à l'écart ceux qui auraient aimé interpréter les bons et les mauvais côtés de leur personnage. Les joueurs dont le but est de gagner une partie feraient mieux de tester un bon jeu de plateau ou de stratégie, dans lesquels il est possible de remporter d'éclatantes victoires.

Donnez aux joueurs du temps pour interpréter leurs rôles. En général, il vaut mieux les laisser discuter aussi longtemps qu'ils le désirent. Laissez-les sortir du scénario tant que cela les amuse. Parfois, un épisode au cours duquel, les personnages rencontrent des problèmes avec des villageois, ou tentent d'acheter un chameau et sont séduits par le guide égyptien, se révélera le meilleur de l'aventure entière. Mais, dès que l'intérêt s'estompe et que le rythme ralentit, le MJ doit donner une nouvelle impulsion à la partie.

N'autorisez pas les combinaisons improbables de personnages. Cela peut paraître drôle de réunir un terroriste palestinien, un fanatique sioniste, un macho latino-américain et une militante féministe ; le risque est qu'ils s'entre-tuent avant de dépasser l'introduction de l'aventure. Si les joueurs y tiennent, ils doivent expliquer de façon cohérente pourquoi cela peut fonctionner entre eux. Les liens très forts qui les unissent les poussent à rester ensemble. Le MJ n'a pas à imaginer seul, comment faire fonctionner ce type de groupe.

Tous les joueurs doivent participer. Une forte personnalité peut prendre le dessus et diriger les autres. Or, personne n'apprécie d'être dominé, il vaut donc mieux rester vigilant et réagir si nécessaire. Dans ce cas-là que les PnJs s'adressent de préférence aux autres personnages pour leur donner l'occasion de s'exprimer. Tous les participants doivent être en mesure de se faire entendre pour pouvoir s'amuser. Si un leader charismatique s'impose dans le jeu, il faut que ce soit un des personnages, pas un des joueurs.

Conserver son Personnage

Il est avantageux, en général, de garder le même personnage pour différentes aventures. Ainsi, il a le temps de se développer, de devenir unique (c'est une excellente raison pour le garder en vie).

Dans des aventures qui se suivent, et qui peuvent se dérouler sur plusieurs années, les joueurs ont le temps de voir leur personnage évoluer. Il est nécessaire qu'ils affectent leur entourage et qu'ils en soient transformés en retour. S'ils accomplissent des faits extraordinaires, ils deviennent célèbres en bien ou en mal. Attribuez-leur des amis, des ennemis, laissez le passé les rattraper et leur donner à nouveau du fil à retordre.

De nombreuses aventures peuvent être reliées par un thème commun, faisant d'elles une longue campagne. Le plus important est que les personnages passent naturellement de l'une à l'autre.

Le monde du jeu n'est pas statique : il connaît sa propre évolution. Il n'attend pas patiemment que les personnages viennent y mettre un peu d'animation. Il n'a pas non plus été créé pour eux seuls, pour répondre à leurs aspirations et à leurs désirs divers. Les événements s'enchaînent, l'environnement change et se développe avec ou sans eux. Ils peuvent sauter dans le train et participer. Mais, s'ils ne sont pas au rendez-vous, le train partira et les laissera sur le quai.

Bien sûr, la cohérence de cet univers prime quelles que soient les modifications que vous y apportez, sinon les personnages se sentiraient perdus. On ne peut pas jouer dans un monde incohérent.

De nombreux épisodes sont susceptibles de plonger les PJ dans des mystères insolubles en un seul scénario. Petit à petit, ils peuvent découvrir que le minable groupe de criminels sur lequel ils enquêtent sert en fait de couverture à une conspiration mondiale.

Dans de telles histoires, vous ne devez pas lier tous les événements à l'intrigue principale. De petits scénarii supplémentaires ou de fausses pistes rendront le jeu moins prévisible et plus varié.

Les joueurs se sentiront plus à leur place dans le monde, si leurs personnages y ont un foyer, des amis, une histoire... Laissez-les acheter des maisons (mais n'hésitez pas, parfois, à en brûler une ou deux de façon étrange), devenir membre de clubs ou de cercles, se lancer dans la politique ou les intrigues. Cela leur donnera une place dans l'univers que vous avez créé. Alors le monde entier deviendra une aventure, et le MJ n'aura pas à diriger tout le temps les protagonistes.

Aventures et Campagnes

C'est lorsque tout va bien qu'une aventure devient une bonne histoire d'horreur. Les personnages vont passer d'une vie paisible, familiale et normale à des situations dans lesquelles ils auront à affronter des choses terrifiantes et inconnues. Leur monde tranquille s'écroule et de sombres et dangereux secrets se dévoilent. Dès lors, les PJ se sentiront menacés, fragiles et sans défense, jusqu'à ce qu'ils finissent par découvrir le moyen de revenir à une certaine forme de normalité.

Une aventure est généralement composée d'une intrigue principale, des événements qui la composent, des endroits que vous allez décrire aux joueurs et des personnages qu'ils rencontreront. Chaque péripétie correspond au chapitre d'un livre ou à une scène dans un film. Les lieux que vous détaillez posent le décor dans lequel l'action se déroule. Nous avons tenté de disséquer et décrire la structure d'une aventure, pour vous montrer que ses composants sont nombreux et variés.

L'Intrigue

C'est le squelette du scénario, le chemin que les personnages prendront si vous ôtez tout autre événement secondaire ou digression. Il existe un nombre limité d'intrigues qui peuvent varier indéfiniment en modifiant le décor, les gens rencontrés et les détails. Nous vous proposons quelques suggestions pouvant servir à l'élaboration d'une trame et des divers épisodes qui la jalonneront. Ce sont des esquisses brutes qui ont besoin d'un cadre et de détails pour être utilisées. Mais elles peuvent vous aider à imaginer une aventure. Parfois, ces ébauches peuvent se rejoindre, s'entremêler et se mélanger et deux intrigues distinctes finissent par donner un seul scénario cohérent.

Empêcher quelque chose d'arriver

Les personnages peuvent être des gardes du corps, qui tentent de protéger quelqu'un d'un assassinat éventuel, ou qui doivent garder un objet sacré pour qu'il ne soit pas volé par les fanatiques appartenant d'un culte. Ils peuvent tenter d'éviter qu'un Ange de la Mort ne s'incarne sur Terre, en

combattant les membres de son culte et des Razides. Ils peuvent contrarier l'accomplissement d'une funeste prophétie ou d'une malédiction.

L'aventure prendra un tour différent, si vous laissez l'événement craint se produire mais l'histoire se poursuivra et les personnages pourront peut-être découvrir que ce qu'ils essayaient de prévenir n'était qu'un petit aspect d'une menace bien pire et qu'ils sont en première ligne.

Trouver quelque chose ou quelqu'un

On a perdu quelque chose. Une personne, un objet, ou même un lieu a disparu. Voici une histoire classique de détective. L'enquête peut se dérouler de mille manières différentes selon les découvertes des personnages, leurs réactions, les PNJ rencontrés, les réussites et les échecs...

Vengeance

Un ami, un membre de la famille (ou une autre personne proche) a été blessé ou assassiné. Le personnage joueur poursuit alors le coupable pour assouvir son besoin de vengeance. Un autre scénario possible serait qu'une personne cherche à se venger de quelqu'un et que les joueurs soient ses commanditaires.

Le mobile de la vengeance peut être développé dans une intrigue si les joueurs prennent conscience qu'ils ont été manipulés : peut-être la victime n'est-elle pas aussi innocente qu'ils le pensaient, peut-être le crime n'est-il que le premier d'une longue série. Dans ce type d'aventure, ceux qui semblaient être les bons au départ peuvent se révéler être des ennemis (et vice-versa).

Résoudre une énigme

Une enquête. Quelqu'un a été assassiné. On a dérobé un objet. Quelqu'un a été transformé en monstre. Quelqu'un rachète toute la ville petit à petit et expulse les gens. Les personnages sont poursuivis, on tente de les tuer sans qu'ils sachent pourquoi. On peut inventer une multitude de mystères à éclaircir. Les personnages ne les résolvent que pour mettre à jour une nouvelle énigme, plus importante encore.

Voyage

Cela peut représenter une aventure en soi, mais, parfois, il faut y ajouter des intrigues parallèles. Une excursion de notre monde vers Métropolis, ou Inferno peut se révéler une véritable aventure.

Recueillir des informations

Les personnages en apprennent de plus en plus sur un sujet donné, que ce soit sur la Réalité qui se trouve au-delà de notre monde ou sur quelque phénomène occulte. Au cours de leur quête du savoir, ils se trouvent mêlés à des situations diverses

et doivent affronter de multiples menaces et problèmes. En les résolvant, ils acquièrent de plus en plus de connaissances, ils évoluent et se découvrent de nouvelles ambitions au fur et à mesure de leur progression. Il faut toutefois y mêler un peu d'action et une intrigue simple pour rendre tout ceci plus vivant.

Dénoncer et mettre fin à un Culte

Les joueurs tombent sur un savoir interdit, jalousement conservé, appartenant à un culte maléfique. Les adeptes peuvent alors estimer que les personnages en savent trop. Les cultes sont susceptibles de posséder de grands pouvoirs et des agents sinistres qui ne reculeront devant rien pour éliminer tout risque. Leur seule chance sera de dénoncer le culte aux autorités ou/et au public. Ils devront l'infiltrer pour amasser suffisamment de preuves contre lui.

Accomplir quelque chose

Les joueurs doivent, par exemple, exécuter un rituel magique au bon moment pour que Menethon retourne à Métropolis à temps pour arrêter les Licateurs. Les ennemis des personnages vont, bien entendu, leur mettre des bâtons dans les roues.

Sauver sa peau

Les Personnages Joueurs sont en danger de mort. Des créatures non-humaines sont à leurs trousses, ils ont été infectés par un virus inconnu, ou sont touchés par une malédiction qui les tuera s'ils ne trouvent pas de solution. Ils doivent découvrir la source de cette menace pour pouvoir l'éliminer.

Il est également possible qu'ils aient sauvé des amis ou des proches, prisonniers quelque part, risquant la mort.

Motivation

L'intrigue n'est pas toujours suffisante pour donner une raison aux personnages de s'impliquer dans une aventure. Ils ont besoin d'une motivation, d'une impulsion qui les fasse bouger, qui les implique dans l'action. Cela doit s'intégrer naturellement au scénario. Voici quelques exemples de motivations que vous pouvez utiliser et enrichir selon vos goûts :

- Fausses accusations : les personnages doivent découvrir la vérité pour pouvoir se disculper.
- Empêcher qu'une situation qui nuirait aux personnages ou les générerait ne se produise.
- Vengeance
- Loyauté envers une personne ou une organisation.
- Curiosité
- Argent
- Religion
- Dette : les personnages doivent un service à quelqu'un



- Un Avantage ou un Désavantage les pousse à l'action (un homme chevaleresque doit se porter au secours d'une femme, etc...)
- Atteindre un objectif quelconque
- Chantage

Rencontre entre les Personnages Joueurs

Les meilleures aventures dépendent du degré d'implication des protagonistes. Un détail de leur personnalité ou de leur passé doit les pousser dans le scénario. Pour pouvoir inventer de telles aventures, vous devez guider les joueurs dans la création de leurs personnages, pour qu'il y ait des liens entre eux. Il faut qu'ils forment un groupe dont les relations sont naturelles et réalistes. Il existe un éventail étendu de rapports possibles entre les joueurs. Vous pouvez former ces liens dès la création ou les instaurer petit à petit.

Si vous éprouvez quelques difficultés à réunir les participants en un groupe plausible, vous pouvez les séparer en deux groupes et établir les rapports qui les unissent.

- Ils sont déjà amis et se connaissent.
- Ce sont des collègues et ils se rencontrent au travail.
- Ils sont voisins.
- Ils partagent le même passe-temps.
- Ils sont parents.
- Ils sont allés à l'école ensemble.
- Un ami commun a besoin d'eux.
- Ils ont tous assisté ou subi le même événement dans le passé.
- Ils ont des ennemis communs.
- Ils étaient au même endroit lorsque quelque chose de terrible s'est produit et les a rapproché.

Au début

Le début d'un scénario est souvent calme et paisible, pour que les personnages

puissent apprendre à se connaître, mais vous pouvez d'ores et déjà les précipiter dans l'action. L'équipe a pu se constituer avant l'aventure, cependant vous pouvez également considérer leur rencontre comme un élément du scénario. Quoi qu'il en soit, le démarrage est très important. Il faut que les personnages soient convaincus d'avancer dans la même direction pour que le groupe soit stable et harmonieux. Voici quelques suggestions pour mettre en place de bonnes introductions (bien sûr il faudra les adapter à votre campagne).

- Ils ont été témoins d'un meurtre, ou l'un de leur ami a été assassiné.
- Un ami ou un parent disparaît.
- Ils ont une mission.
- Ils ont été attaqués, maudits, ont fait des cauchemars mystérieux, sont atteints d'une maladie inconnue ou tout autre fait qui les lie au scénario.
- Ils sont poussés sans s'en rendre compte à faire quelque chose, et n'en réalisent pas encore bien les conséquences.
- Ils découvrent un objet mystérieux, rencontrent une personne étrange, ou se retrouvent dans un endroit inquiétant.
- Quelqu'un les appelle au secours.
- Une personne pense qu'ils en savent trop et les pourchasse.

Evénements

Dans les jeux de rôles, les situations que les personnages vivent au cours du scénario sont plus importantes que l'intrigue de base. Le jeu est concentré sur l'instant présent. Les événements suivants peuvent se produire dans n'importe quel type d'aventure. Ajustez-les comme cela vous convient aux circonstances. Certains ne sont pas trop stressants, d'autres sont rapides et bourrés d'action. Mélangez-les pour rendre le jeu intéressant et varié.

- Embuscade
- Possession
- Surveillance (d'une personne et ou d'un endroit)
- Poursuite en voiture
- Recherche d'indices sur les lieux d'un meurtre
- Rêves
- Morts
- Echapper à un ennemi
- Malédiction
 - Captivité
 - Interrogatoire (de prisonniers ou des Personnages Joueurs)
 - Amour et séduction
 - Les illusions s'effritent
 - Cambriolage
 - Infiltration
 - Recherche d'informations dans des archives
 - Truque par des monstres ou des tueurs
 - Détournement

- Raids commandos
- Confrontation avec des ennemis
- Rituels Magiques
- Rencontre avec de nouveaux PNJ
- Désastres et accidents
- Voyage
- Sexe
- Maladie
- Combat
- Pertes

Complications et intrigues parallèles

Une intrigue ne doit jamais se développer de façon linéaire. Il serait trop facile pour les joueurs de comprendre ce qui risque de se produire par la suite. Il doit donc y avoir des centres d'intérêt secondaires, des poursuites sauvages et imprévisibles, des complications amenées par des événements inattendus. Quelques suggestions :

- Possession
- Erreur de personne : ils recherchent la mauvaise personne
- Conflits d'intérêts : certains protagonistes sont déchirés entre des buts et des désirs différents
- Désinformation : des renseignements erronés mènent à de fausses pistes
- Face à face : l'ennemi les trouve
- L'amour et la passion : la nouvelle idylle d'un individu détourne sa loyauté
- Séparation du groupe
- Effondrement des illusions
- Problème complexe : les personnages découvrent de nouveaux aspects de ce qui se révèle un vaste traquenard.
- Changements physiques chez les personnages joueurs
- Changements mentaux chez les Personnages Joueurs
- Nouveaux amis ou ennemis
- Découverte de nouvelles informations
- Mensonges : quelqu'un arrange bizarrement la vérité dès qu'il est interrogé
- Implication de personnes extérieures dans l'intrigue

Fin

Une fin mal préparée peut faire capoter une excellente aventure. Les joueurs s'attendent en général à une confrontation finale, une lutte durant laquelle ils sauvent le monde de justesse, ou à ce qu'un grand secret leur soit enfin révélé. Les scénarii ne doivent pas s'affadir vers la conclusion ni se prolonger indéfiniment comme un mauvais feuilleton TV. Il doit y avoir un aboutissement digne de ce nom. Essayez de lier les événements dans l'épisode final, et profitez-en pour faire de grandes révélations.

Meneur de Jeu

Lieux

Décrire les lieux est très important dans les aventures. L'ambiance en dépend. Les histoires d'horreur se déroulent souvent dans des endroits familiers et sûrs. Lorsqu'ils se transforment en lieux terrifiants, la panique prend le dessus. Kult se déroule dans un environnement plus dur : les aventures commencent souvent dans des taudis, des asiles sévères, des bureaux stériles, des boîtes de nuit glauques ou des grandes usines abandonnées emplies de machines rouillées. De là, les personnages peuvent abandonner la réalité de tous les jours, dans laquelle nous nous sentons à l'abri, et aller vers des mondes qui se situent au-delà des illusions. Vous êtes libre, bien sûr, d'utiliser un environnement plus rassurant (domestique par exemple) mais il sera plus difficile de combiner une idylle de la classe moyenne des banlieues avec le monde de ce jeu.

Déplacer l'action vers l'un de ces différents lieux au début d'un scénario est un moyen assuré d'alourdir l'atmosphère. Vous n'êtes toutefois pas obligé d'envoyer les personnages à l'autre bout du monde. Une même ville peut vous fournir tous les dépaysements nécessaires.

Le nombre de détails fournis doit dépendre de l'utilisation que vous allez en faire. Si les personnages ne font que passer, il n'est pas nécessaire de prendre des heures pour en faire un plan précis. Improvisez. Par contre, les lieux qui doivent rendre une ambiance angoissante demandent plus de soin. Vous pouvez attirer l'attention en décrivant de façon appuyée un lieu normal et paisible, et en y ajoutant des détails troublants comme des rideaux qui bougent sans le moindre souffle de vent, des ombres étranges se déplaçant sur les murs...

Parfois, il est nécessaire de bien dépeindre les lieux. Si vous voulez que les personnages pénètrent dans une pièce et la fouille, il faut que vous soyez prêt à répondre à toutes leurs questions. Dans le cas d'un raid ou d'un cambriolage, il est préférable de préparer vos réponses avec soin.

Lorsque l'on sort de la Réalité, vos descriptions seules guideront l'imagination des joueurs. Si vous ne donnez pas une description des allées brumeuses, des escaliers de secours branlants, et des ruelles humides, ne vous attendez pas à ce que vos joueurs reconnaissent l'endroit et agissent en conséquence.

PNJ

Des PNJ intéressants peuvent sauver une aventure ennuyeuse et faire avancer l'intrigue. Les règles à suivre sont les mêmes que celles des lieux : les personnages importants doivent être décrits en détail. Les figurants et les extras peuvent être improvisés. Vous trouverez des PNJ intéressants, pouvant servir d'exemples à des PNJ importants, dans le chapitre "Dans les Ténèbres".

Une personne intéressante a toujours plusieurs facettes, et les différents aspects de sa personnalité doivent être révélés peu à peu lorsque les joueurs la connaissent mieux et l'ont rencontrée dans des situations différentes. Un protagoniste de ce type est fascinant car les Personnages Joueurs ne sont jamais absolument certains de ses réactions.

Campagnes

Une campagne est une série d'aventures tournant autour d'un même thème. Les événements qu'elles engendrent peuvent être utilisés de manières différentes. Ils peuvent être de simples chapitres d'une aventure plus longue. Dans ce cas, ils transforment peu à peu une aventure simple avec des opposants quasi-inoffensifs en des intrigues compliquées au cours desquelles les personnages seront finalement amenés à affronter un ennemi terrible. Cela peut se présenter également comme une suite de petits scénarii liés par un fond commun, qui, ensemble, forment une grande campagne.

La première forme est plus aisée à utiliser dans le monde de Kult. Tout démarre innocemment, les joueurs rencontrent des opposants relativement faciles à gérer, mais bientôt, ils découvrent qu'un ennemi autrement plus dangereux se dissimule derrière. En étudiant la menace, ils découvrent quelque chose d'infiniment plus sinistre et terrifiant. Ainsi, vous pouvez les guider de simples gangs de jeunes meurtriers de quartier à des conspirations mondiales inspirées par les forces d'Inferno.

Les parties de la campagne peuvent s'ajuster de différentes façons. La plus simple est de créer une seule histoire continue que les joueurs doivent suivre. L'aventure n° 1 leur fournit des informations qui les amènent à l'aventure n°2, dans laquelle on leur procure des éléments qui les propulsent dans l'aventure n°3, et ainsi de suite.

Une méthode plus complexe, mais très intéressante est l'utilisation de modules. La campagne a un début et une fin très précis, mais toutes les autres aventures peuvent être jouées dans n'importe quel ordre. La campagne prendra la direction choisie par les joueurs. Ils reçoivent dès l'origine, des informations qui peuvent les mener vers plusieurs épisodes. Celui qu'ils choisiront déterminera le déroulement de l'intrigue.

Une campagne à la structure moins rigide demande plus d'improvisation, mais se révèle plus satisfaisante pour les joueurs car ils ont l'impression d'avoir plus de contrôle sur le scénario.

Expérience

"Et dans cette pièce, vous allez découvrir l'une de nos dernières découvertes" dit le Dr Tremens. Il ouvrit la porte au petit groupe de jeunes docteurs, et ils pénétrèrent un par un dans la pièce. Tremens les suivit et prit place face à une baie vitrée qui surplombait une pièce plus grande dans laquelle plusieurs personnes étaient attachées par des sangles à des sièges. Des fils électriques en sortaient et disparaissaient sous leurs vêtements. Un joystick était fixé sur un bras de chaque fauteuil. Ces personnes semblaient manipuler des objets sur des écrans face à eux par le biais de ce joystick.

"J'ai découvert que la thérapie de l'aversion pouvait être utilisée pour enseigner" commença Tremens. Quelques murmures montèrent du groupe devant lui, et il continua. "Nous tentons d'apprendre à ces patients comment améliorer leur coordination par le simple usage de jeux vidéo." Il gloussa et haussa les épaules "Qui aurait pensé qu'ils puissent servir à autre chose qu'au divertissement?" Les médecins, massés devant lui, rirent poliment.

"Bon, si le patient meurt dans le jeu, il ou elle reçoit un choc électrique. Cela leur rappelle le prix de l'échec et les oblige à améliorer leur performance. Nous augmentons le voltage à chaque échec. Ainsi, ils ne s'habituent pas aux chocs.

Comme pour souligner ces mots, une adolescente fit une erreur. Son corps frêle fut parcouru de sursauts spasmodiques sous l'effet de la décharge électrique. Des larmes inondèrent ses joues lorsqu'elle reprit la séquence qu'elle avait ratée auparavant. Sous le regard des médecins, elle améliora son score et réussit l'épreuve. Ils applaudirent l'homme qui se tenait devant eux, et il s'inclina légèrement. "Merci, merci. Comme vous pouvez le voir, avec le temps, nous serons en mesure d'appliquer cette méthode à des applications plus utiles. Peut-être en cas d'échec scolaire. Et maintenant, passons au cas suivant..." Tremens continua son exposé tout en les menant à la prochaine salle.

Au cours des scénarii, les Personnages Joueurs ont l'opportunité d'améliorer leurs Compétences et Caractéristiques. Il y a, en fait, deux moyens pour ce faire dans Kult : par l'expérience, ou par l'apprentissage, que le Personnage ait été créé avec les règles normales ou simplifiées.

Expérience

Chaque fois qu'un personnage vit une aventure, il apprend quelque chose. Peut-être, a-t-il réussi à utiliser une Compétence, ou bien à déjouer les plans d'un Licteur ivre de pouvoir. Ou encore, il a soulevé une lourde barre de métal qui écrasait le corps d'un ami. Tout ce qu'il a fait durant l'aventure, est une chance, par la suite, d'augmenter ses scores.

A la fin du scénario, le Meneur de jeu décide d'attribuer aux joueurs, entre un et sept points d'expérience. Bien entendu, le nombre de points dépend de la difficulté de l'aventure et de l'interprétation des joueurs. Le tableau ci-dessous est un exemple pour le Meneur de Jeu, mais il est bien entendu libre de modifier les récompenses. Par exemple, il peut doubler les points si les joueurs ont l'impression qu'ils ne progressent pas suffisamment.

Le personnage faisait partie de l'aventure
+2 points

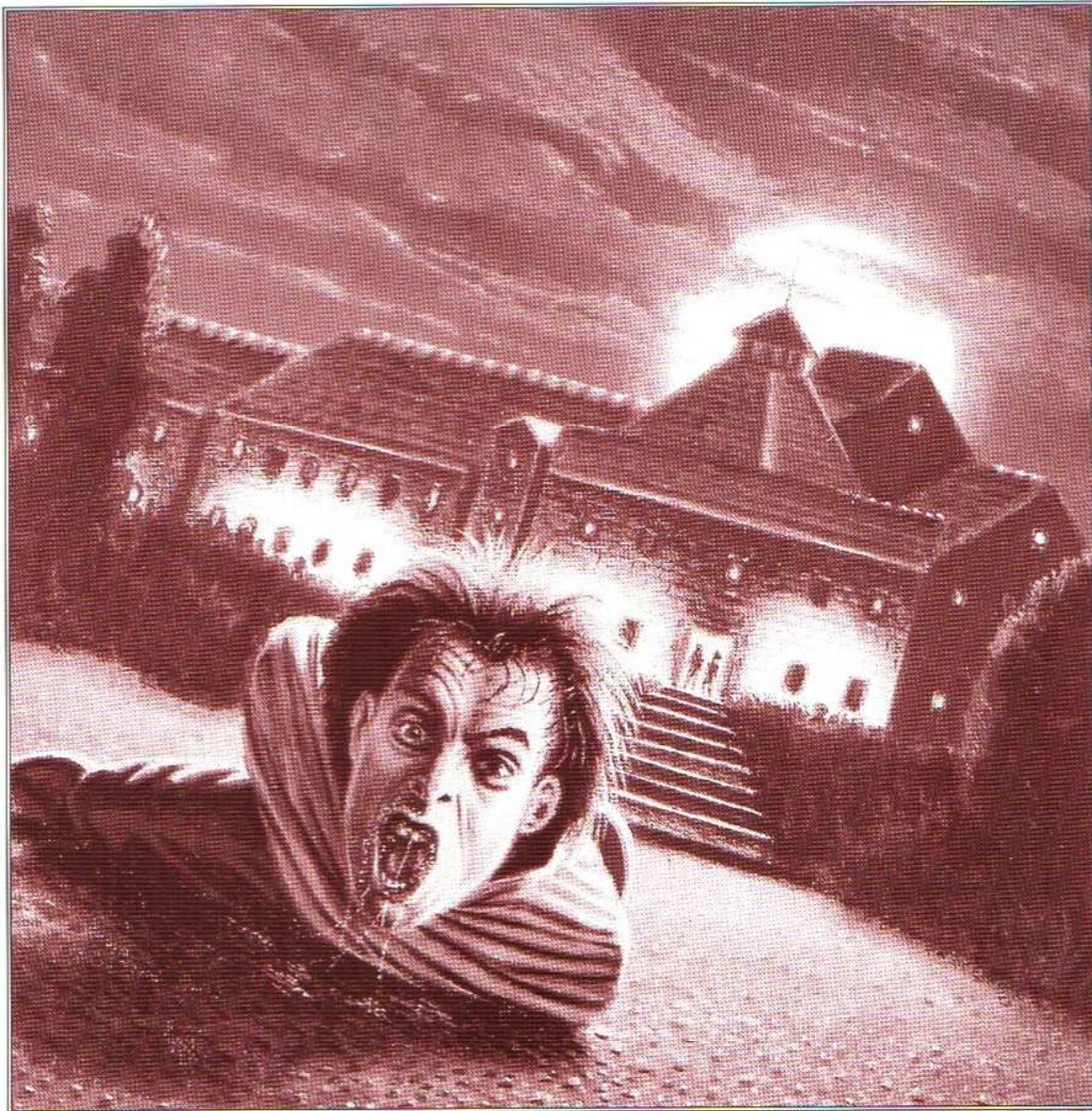
L'aventure était difficile
+3 points

L'aventure était extrêmement difficile et dangereuse
+5 points

Bonus pour bonne interprétation du personnage
+2 points

Pénalité pour mauvaise interprétation du personnage
-2 points

Meneur de Jeu



Les Points d'Expérience ne devraient être attribués que lorsque l'aventure est achevée, pas après chaque partie. S'il s'agit d'une longue campagne, le MJ peut la diviser en petites aventures et attribuer des points après chacune d'elles. Chaque Point d'Expérience peut être utilisé pour augmenter un score de Compétence ou de Caractéristique d'un point, jusqu'au score de Caractéristique qui contrôle la Compétence. Au-dessus, chaque point supplémentaire coûte trois points, tout comme lorsque vous décidez d'"acquérir" la Compétence à la création du personnage.

Les Points d'Expérience peuvent également être utilisés pour modifier votre Balance Mentale. Si elle est négative, vous pouvez encore la baisser d'un niveau par Point d'Expérience, ou l'augmenter d'un niveau en dépensant deux Points d'Expérience. Si votre Balance Mentale est positive, vous dépenserez un Point d'Expérience pour l'augmenter d'un niveau et deux Points pour la baisser d'un niveau.

Toutefois, il est préférable de ne pas modifier la Balance Mentale par des Points d'Expérience, à moins que cela ne soit justifié par l'évolution psychologique du personnage.

Les Points d'Expérience doivent avant tout être utilisés pour faire évoluer les Compétences. Toutefois, le joueur ne devrait pas augmenter une Compétence à moins que son personnage n'ait réalisé quelque chose de vraiment héroïque durant la partie. Bien sûr, le Meneur de Jeu, et lui seul, a le dernier mot à ce sujet. Il est logique de dépenser des Points d'Expérience pour améliorer ces Compétences (et parfois Caractéristiques) que vous avez utilisées dans l'aventure, mais il faut que cela reste sensé.

Les deux Caractéristiques Education et Apparence ne peuvent être augmentées que sous certaines conditions. Pour améliorer l'Apparence, il faut que quelque chose soit arrivé au personnage (chirurgie esthétique, arrêt des drogues, ou qu'après avoir ressemblé à un clochard durant des années, il décide enfin de prendre soin de lui, etc.).

Le seul moyen d'augmenter le score d'Education est d'étudier. Cela signifie que ce score ne peut pas être amélioré par l'expérience seule, mais par du temps consacré à travailler. Il faut un an d'étude ininterrompue pour augmenter un score d'Education d'un niveau, jusqu'à 15. Au-dessus, chaque niveau demande deux ans d'études. Cela peut sembler dur, mais cela vous apporte des connaissances dans une ou deux Compétences, en plus du score d'Education.

Entraînement

Il est aussi possible de faire évoluer le niveau du Personnage s'il s'entraîne intensivement. Il peut étudier tout seul ou avec un professeur, mais c'est difficile et assez onéreux. On peut s'entraîner pour augmenter les Compétences non-académiques jusqu'au niveau 12, les Caractéristiques (autres qu'Education) seulement jusqu'au niveau 15. Au-delà, il n'y a plus que l'Expérience.

S'entraîner prend du temps. Au bout d'un mois d'entraînement ininterrompu (huit heures par jour, cinq jour par semaine), on obtient un Point d'Expérience.

Ces Points peuvent être utilisés comme ceux obtenus au cours d'une aventure (voir ci-dessus). La seule exception est l'Education, qui ne peut être augmentée que d'un niveau par année d'étude (détails ci-dessus).

Pour s'entraîner, il faut avoir accès à des équipements (le Meneur de Jeu décide de ce qui est nécessaire selon la Compétence à améliorer : armes, équipement de gym, ordinateur, etc.).

Le Personnage doit aussi réussir un jet d'Ego pour pouvoir apprendre au cours de l'entraînement, pour simuler la concentration, la volonté, et l'intérêt nécessaire. S'il étudie plus d'un mois par Point d'Expérience, ses chances augmentent. Pour chaque semaine supplémentaire d'entraînement, il peut ôter un point de votre jet d'Ego. Si le Meneur de Jeu le décide, il peut considérer que la Compétence du professeur augmente également ses chances.

Etudier et s'entraîner n'est pas gratuit. Si le personnage s'entraîne seul, il doit seulement payer selon son niveau de vie. S'il engage un professeur, le coût grimpe. Les Meneurs de Jeu consciencieux voudront appliquer les coûts réels. Aller dans une bonne salle de gym avec professeur cinq jours par semaine revient cher. Si ce sont des

cours particuliers, cela devient hors de prix. Si le Personnage s'entraîne dans le cadre de l'université par exemple, le coût est moins élevé. Dans certains pays, l'entraînement est gratuit (mais il faut être accepté, ce qui n'est pas évident vu le nombre de candidats étudiants).

Nous avons fait une estimation du coût de base par mois d'entraînement à 380 Euros par mois. Il faut y ajouter les suppléments suivant le niveau de Compétence existant :

Niveau actuel	Coût
1-5	+105 Euros
6-9	+215 Euros
10-12	+320 Euros
13-15	+850 Euros

Entraînement spécial pour les Caractéristiques

Voici quelques suggestions pour le Meneur de Jeu, concernant les entraînements nécessaires pour augmenter les Caractéristiques.

Agilité : Danse, gymnastique, entraînement en salle, certains sports comme l'escrime, le badminton...etc..

Force : Probablement la Caractéristique qui se prête le mieux à l'entraînement. Lever des poids, faire des pompes, etc...le meilleur endroit est la salle de gym classique avec tous ses appareils.

Constitution : Course, bicyclette, natation, ou ski de fond. Un coureur de marathon, par exemple, pratique un entraînement augmentant la Constitution.

Apparence : Ne peut pas être augmentée avec l'entraînement. Toutefois son entretien exige des soins quotidiens et une bonne hygiène de vie (avec un peu de sport donc). L'Apparence peut par contre descendre de façon temporaire (ex. : vous sortez des égouts...).

Ego : L'entraînement s'occupe de votre mémoire, de votre intelligence et de votre volonté. La philosophie, la logique et les mathématiques forment l'Ego. Ainsi que la méditation, la prière, le jeûne et le yoga.

Meneur de Jeu

Perception : C'est parfois quelque chose que vous pouvez développer en vous entraînant intensivement. Les chasseurs, les ornithologues, les aiguilleurs aériens affûtent consciencieusement leur Perception. Dans le cadre du jeu, cette Caractéristique peut être augmentée en pratiquant des Compétences qui l'utilisent.

Charisme : Difficile à entraîner car cela dépend de la mentalité de la personne. Une école peut apprendre les bonnes manières, mais vous rendra difficilement charismatique. Il est possible d'acquérir plus de confiance en vous (grâce à la psychanalyse, méditation, prière), et donc d'augmenter votre Charisme. Le Meneur de Jeu en décide encore.

Education : Peut être améliorée uniquement par l'étude. Dans Kult, c'est lié au nombre d'années passées à étudier. Une année ininterrompue à travailler sur un sujet donne d'un niveau plus élevé, augmente le vôtre d'un niveau, jusqu'à 15. Au-delà, chaque niveau exige deux ans d'étude.

Points d'Héroïsme

Les héros sont réputés avoir une capacité de survie extraordinaire dans des situations terrifiantes. Les livres et les films en regorgent. Ils réussissent à sortir de la voiture en flammes juste avant qu'elle n'explose, décident de tourner la tête au moment même où le tireur embusqué les vise, ou réussissent à s'enfuir malgré leurs blessures lorsque le terroriste vide son chargeur. Les héros meurent héroïquement et de préférence au bon moment. Pas question d'être atteint par une balle perdue ou d'avoir un accident stupide.

Dans Kult, tous les Personnages Joueurs sont censés être des héros. Pour leur donner une chance de survivre dans cet environnement hostile et dur (donc pour qu'ils puissent mourir lorsque le Destin les rappellera), on leur attribue des Points d'Héroïsme (PH).

À la création d'un personnage, il ou elle reçoit dix Points d'Héroïsme. Plus tard, des Points supplémentaires sont attribués après chaque aventure. Leur nombre dépend de la conduite brave et héroïque des Personnages. Les héros reçoivent des Points d'Héroïsme, logique, non ? Le tableau ci-dessous est seulement un guide pour le Meneur de Jeu lorsqu'il attribuera ces Points :

Le personnage a survécu à l'aventure
1 PH

Le personnage a été courageux et compétent
3 PH

Pour chaque acte d'héroïsme*
2 PH

* Sauver des enfants dans un immeuble en flammes, risquer sa vie pour le bien des autres, etc...

Comment utiliser les Points d'Héroïsme ? Très simple. Ils sont dépensés pour rehausser un effet, ou contrer un opposant. Pour chaque Point dépensé, votre résultat augmente d'un ou celui de votre opposant est diminué d'un. Les Points peuvent être dépensés avant ou après le jet de dé. Il est important de remarquer que les Points d'Héroïsme n'affectent pas les chances au jet de dé, mais le résultat et seulement s'il s'agit d'un succès.

Ainsi, le personnage peut diminuer le succès de son ennemi pour pouvoir survivre à ce qui aurait pu être un coup fatal, ou augmenter son propre score pour réussir à sauter au-dessus d'un ravin, s'agripper à un rocher et éviter une mort minable.

Les Points d'Héroïsme peuvent également être utilisés pour augmenter les chances de réussir un jet de Caractéristique. Chaque Point fait baisser d'un niveau la difficulté.

Lorsqu'un Point a été utilisé, c'est définitif. Il est soustrait du total, et si le joueur dépense tous ses Points, il lui faudra attendre la fin de l'aventure pour en obtenir d'autres.

Aucun personnage ne peut avoir plus de 50 Points d'Héroïsme. Donc, au-delà, ils ne comptent plus. Il est impossible d'obtenir plus d'aide de la part des Puissances.

"La voiture derrière nous se rapprochait, les phares grossissaient dans le rétroviseur. J'entendis le crépitement d'une rafale de mitrailleuse. Instinctivement, sous l'effet de l'adrénaline, je me penchais en avant alors que Tom se recroquevillait sur le siège passager, au moment même où les balles cliquetaient sur la carrosserie. Je freinaï brusquement, forçant ma Saab à faire volte-face, puis luttai quelques secondes pour en reprendre le contrôle. Nous étions à présent face à nos poursuivants. "Dégomme-les !", hurla Tommy en se penchant par la fenêtre au moment où la Mercedes, face à nous, démarrait en trombe. J'ai accéléré, leurs phares m'aveuglaient. Un des hommes se pencha par la fenêtre, nous visa avec sa mitrailleuse. Je plongeais et notre pare-brise se changea en une toile d'araignée opaque. Presque sûr de me faire exploser le crâne, je me penchais légèrement par la fenêtre pour avoir suffisamment de visibilité. Tommy fit feu encore et encore. On aurait dit qu'il disposait de munitions illimitées.

Le pare-brise de la Mercedes éclata comme le nôtre et commença à s'effriter. La voiture passa en trombe à côté de nous avant qu'ils aient pu tirer à nouveau. Tommy se rassit.

"Roule un peu" dit-il l'air absent. "Mais que diable se passe-t-il ?", m'exclamais-je tout en jetant un coup d'oeil par le trou irrégulier laissé dans le verre par une balle.

"Tais-toi un peu et conduis ! Ils seront de retour dans quelques secondes".

Tout devint alors plus qu'étrange. Le pare-brise se mit à vibrer et à crisser. Soudain il fût à nouveau comme neuf, comme s'il n'avait jamais été brisé.

"Merde alors !" Je regardais Tommy qui me répondit par un grand sourire. "Ça a marché" fit-il enchanté. Je mourrais d'envie d'obtenir de plus amples explications mais au même moment, des phares apparurent dans le rétroviseur. "Ils reviennent".

"Tiens bon. Quoi qu'il arrive, conduis et fais ce que je te dis" fit Tommy.

Je jetai un coup d'oeil sur la vitesse, mais le tableau de bord m'était soudain étranger. Il y avait un indicateur d'altitude. Je sentis les pédales changer sous mes pieds, mais alors qu'elles se formaient, je compris, je ne sais comment, à quoi elles servaient. Le capot de la Saab s'allongea et l'intérieur de la voiture devint plus étroit. Et c'était l'oeuvre de Tommy...

La Mercedes se rapprochait.

"Ok, Kevin, on décolle !"

Je tirais sur le volant et la Saab s'éleva au-dessus de l'autoroute. Des ailes avaient jailli de dessous les portes, et le coffre avait un empennage. Cela semblait impossible et pourtant, nous volions. "Comment as-tu pu faire tout ça, Tommy ?"

"Nous pouvons faire ce que nous voulons, Kevin. Ce n'est qu'un rêve."

J'avais déjà lu des livres expliquant que nous pouvions de manière consciente modifier nos rêves. Mais jamais je n'avais fait un songe pareil. Cela ressemblait en tout point à la vie réelle. Nous glissions le long d'une colline, mais soudain le paysage rural disparut. A sa place, dans les ténèbres s'étendait une immense cité sous un ciel bas, seulement éclairé par le scintillement des éclairs de chaleur.

"Oh mon Dieu" gémit Tommy "Eux aussi ont fait des modifications. Ils nous ont menés vers Metropolis."

Je murmurais comme un mantra. "Ce n'est qu'un rêve, ...qu'un rêve..."

Meneur de Jeu



Sombres Secrets

Les héros de Kult sont souillés par les Ténèbres. Un événement dans leur passé (hérité de leurs ancêtres, ou remontant à un contact traumatisant avec les puissances des Ténèbres) a ouvert un passage aux forces de la folie et de la destruction. Un tel événement constitue une partie de l'identité du personnage. C'est également la clé de nombreux Désavantages. Ce Secret peut être utilisé par le Meneur de jeu pour créer des aventures et des rebondissements dans un scénario. Il peut remonter à la surface et hanter le Personnage Joueur telle une malédiction, des parents que l'on croyait morts depuis longtemps, des tâches à accomplir, des crimes qu'il faut expier.

De ces souvenirs enfouis au plus profond de leur être, découlent les défauts (Désavantages) des personnages. Ils nous éclairent sur leurs phobies, leurs réactions face à des situations bien particulières. Au lieu d'affirmer simplement "je ne peux pas supporter la vue du sang" sans aucune explication, le Secret permet d'ajouter un historique à la réaction : "Lorsque j'avais sept ans, je suis descendu à la cave, chercher un objet. Mon beau-père, qui régulièrement me battait, est descendu peu après. J'ai eu peur de lui, je me suis donc caché. Il a tracé un pentagramme sur le sol et a invoqué quelque chose, un être horrible, une créature indescriptible. Ensuite, il a appelé ma mère. Aussitôt, la "chose" l'a attrapée et dépecée, sous mes yeux. Depuis des années, j'avais refoulé cette histoire : je ne pouvais pas y croire, je pensais que c'était un horrible cauchemar. Les journeaux disaient qu'un tueur sadique s'était acharné sur elle. Pourtant ... Depuis cette époque, la vue du sang me donne des nausées, des vertiges ..."

Tous les personnages dont la Balance Mentale est négative doivent absolument posséder un Sombre Secret. Quelque chose a fait éclore les Ténèbres au cœur

de leur âme. Ceux qui ont une Balance Mentale Positive peuvent aussi cacher des Sombres Secrets. A vous, Meneur de Jeu de décider.

Vous pouvez inventer des Sombres Secrets de votre cru, qui iront mieux avec le passé du personnage et avec le type d'aventure prévue. Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions et exemples pour aider votre inspiration.

Sélectionnez avec le joueur (ou laissez-le choisir seul) un secret qui correspond à l'Archétype, et peut avoir une relation avec les Désavantages. Dans les descriptions des Archétypes (dans "Rumeurs" le Livre du Joueur), nous avons inclus des suggestions sur le type de Secret qui peut convenir à chaque Archétype et sur les Désavantages pouvant en découler. Le Secret peut également être la source d'Avantages comme Sensibilité à la Magie, ou Sixième Sens.

Le Meneur de Jeu décide quels passés et quels Sombres Secrets sont acceptables dans sa campagne. Kult a pour sujet des Héros qui combattent les Ténèbres, à la fois en eux-mêmes et dans leur monde. Les personnages ne devraient pas être trop destructeurs ou avoir trop de crimes abominables sur la conscience. De telles personnes sont très difficiles à jouer, et d'expérience peuvent perturber gravement le cours de la partie. C'est particulièrement important si vous avez de jeunes joueurs dans votre groupe.

Décidez de ce qui a pu provoquer l'existence de ce Secret et intégrez-le à l'historique du personnage. Rien ne vous empêche d'introduire plus d'un Secret, si cela reste plausible et jouable.

Plusieurs exemples de Sombres Secrets, expliqués ci-dessous sont liés aux expériences Occultes. Dans ce cas, cela signifie que le personnage a eu un contact avec des forces surnaturelles avant le début du jeu. Si le Meneur de Jeu exige que les personnages soient plus ordinaires et "innocents", il lui suffit d'interdire l'utilisation de tels Secrets. Dans ce cas, le joueur peut choisir les Secrets suivants : Secret Familial, Connaissances Interdites, Responsable d'expériences médicales, Victime d'expériences médicales, Criminel, Victime d'un crime, et Dément.

Création simplifiée

Le joueur choisit, avec l'accord du MJ parmi les Sombres Secrets proposés avec l'Archétype sélectionné. Vous pouvez n'en choisir aucun, même si votre Balance Mentale est négative.

Exemple

La famille d'Harry est maudite. Le fils aîné est condamné à tuer son frère cadet. Les membres de la famille n'en parlent jamais, ils n'osent même pas l'admettre, mais ils sont tous au courant de la malédiction. Harry avait huit ans à la naissance de son frère Simon. Lorsque celui-ci fût âgé de quelques mois, Harry fût envoyé en pension à Paris. Ses parents prétendirent que ce n'était que pour qu'il soit dans la meilleure école, mais Harry sentit que cela avait un lien avec son frère. Lorsqu'il revenait durant les vacances, il était surveillé de très près, surtout lorsque son frère était présent. Il commença à lui en vouloir de plus en plus, et se mit à le taquiner et à l'effrayer. Un après-midi fatal, alors qu'Harry atteignait ses douze ans, il se retrouva seul à la maison avec son frère. Il l'attira dans le cellier et l'y enferma. La famille ne revint que cinq heures plus tard, se mit à la recherche de l'enfant et le retrouva, gravement mordu par des rats. Il avait perdu beaucoup de sang et mourut dans les heures qui suivirent. La famille garda le silence sur cette affaire et personne ne parla plus ni de l'accident ni de Simon. Mais Harry ressentit vivement l'accusation muette de meurtre et il lui répugne toujours de rendre visite à ses parents. Il ne croyait pourtant pas aux malédiction mais il paniqua lorsque son premier fils vint au monde. Et lorsque sa femme voulut un second enfant, il ne put le supporter et demanda le divorce.

Sous Sombres Secrets, sur la feuille de personnage, on peut inscrire: "Malédiction". Les détails seront consignés sur une feuille de papier à part.

On peut noter également la date de naissance de Simon et celle de sa mort qui ont activé la malédiction :

19 Avril 1961 Rouen, Hôpital Général : Naissance du frère d'Harry, Simon.
Malédiction activée

21 Août 1961 Paris : Harry est envoyé comme pensionnaire dans une école.

17 Avril 1965 Rouen, Maison familiale : le frère d'Harry meurt accidentellement.
Malédiction accomplie

Sombres Secrets

- Connaissances interdites
- Criminel
- Dément
- Déraciné
- Elu
- Expérience occulte
- Expérience surnaturelle
- Héritier
- Malédiction
- Pacte avec les Ténèbres
- Possédé et/ou hanté
- Protecteur
- Responsable d'expériences médicales
- Secret familial
- Surveillé
- Victime d'un crime
- Victime d'expériences médicales

Connaissances interdites

"Lorsque j'atteignis l'âge adulte, je me dis que les fragments de souvenirs de mon enfance n'étaient que des fantômes ; la femme magnifique qui, un jour, vint voir mon père et lui offrit des cartes à jouer aux couleurs chatoyantes sur lesquelles les images bougeaient et parlaient ; les hommes aux visages tatoués et aux armes étranges qui se cachaient dans notre cave ; la puanteur de cette chose inconcevable qui apparaissait dans le bureau de mon père et reste un souvenir flou. Lorsque j'utilisais tout ceci dans mes romans, je croyais qu'il s'agissait d'élucubrations et de rêveries d'enfant. Mais quand les hommes tatoués apparurent, qu'une carte sur laquelle le visage animé de mon père décédé me murmurait des avertissements, alors seulement, je réalisais que tout ceci était réel."

Le personnage a eu connaissance d'un savoir qu'il était censé ignorer. Cela peut avoir un lien avec une société secrète, ou même un être surnaturel. Peut-être, même sans le réaliser, vous avez pu apprendre le secret de l'immortalité ou comment ouvrir les portes du surmonde.

Il n'est pas obligatoire que les connaissances en question soient d'origine occulte. Cela peut être un secret militaire, politique, ou appartenant à une organisation criminelle. A cause de ces connaissances, des ennemis poursuivent le personnage.

Désavantages : Dépression, Trompe-la-Mort, Ennemi mortel, Serment de vengeance, Phobies: sang/mort/obscurité/événements occultes/êtres surnaturels, Blocage Mental, Paranoïaque, Persécuté, Cauchemars, Toxicomane, Malchanceux, Rationaliste, Compulsion.

Meneur de Jeu

Criminel

"Je dissimulais la hache sous mon manteau et je frappais à la porte de la vieille dame. Elle ne fit que l'entrouvrir et jeta un coup d'oeil interrogateur au-dehors. Elle était très méfiante et je dus la baratiner pour qu'elle me laisse entrer. Elle me demanda ce que je voulais mettre en gage, et, sans un mot, je lui tendis le faux paquet fait de vieux journaux. Pendant qu'elle bataillait avec les ficelles, je sortis ma hache et la frappa violemment derrière la tête. Elle s'écroula dans une mare de sang, le crâne éclaté comme un fruit pourri. Je réprimais un haut-le-cœur et comme dans un rêve, je me saisis des clés et me dirigeais vers le coffre."

A un moment de sa vie, sûrement lorsqu'il était jeune, le personnage a été tenté de commettre ou de prendre part à un crime horrible comme un meurtre, un viol, ou un passage à tabac. Il est aujourd'hui tourmenté par sa conscience. Cela peut aussi être le souvenir d'un acte moins grave, mais votre imagination a amplifié les faits. Il pense avoir blessé quelqu'un, et il se sent toujours coupable.

Désavantages : Dépression, Mauvaise réputation, Trompe-la-Mort, Phobies: claustrophobie/mort/foule/policiers, Blocage Mental, Paranoïaque, Recherché, Menteur compulsif, Cauchemars, Toxicomane, Malchanceux, Schizophrène, Compulsion

Dément

"Je me plaquais contre le mur capitonné. Mes mains étaient liées et j'étais sûr qu'ils allaient me tuer. Un craquement provenant d'un coin, me fit me retourner. Le mur gonfla puis s'ouvrit comme un fruit mûr pour laisser apparaître un être au sourire dément, aux yeux étincelants et moqueurs. Je hurlais à pleins poumons et tout devint noir. A mon réveil, j'étais attaché sur une table. "Je ne sais pas ce que je vais faire de vous, Benny." répéta le médecin.

Le personnage est atteint d'une maladie mentale ou a vécu avec quelqu'un qui était dément. Si c'est lui qui était dément, il se peut qu'il fasse une rechute. Le fait d'avoir été proche d'un malade mental peut avoir causé le développement d'une névrose. Il est possible que le désordre mental soit lié à des expériences occultes ou surnaturelles.

Désavantages : Dépression, Trompe-la-Mort, Phobies: tout est disponible, Blocage Mental, Paranoïaque, Hanté, Manie, Cauchemars, Toxicomane, Schizophrène, Névrose sexuelle, Compulsion.

Déraciné

"Aussi loin que je peux m'en souvenir, nous avons toujours passé notre temps à déménager, ne restant pas plus d'un mois au même endroit. Tout le monde nous regarde avec suspicion ou nous traite comme des criminels. J'en ai souvent demandé la raison à mon père. Mais il ne répondait pas franchement. Quelques fois, nous devions partir précipitamment. Cela devait avoir un lien avec les expéditions nocturnes de mon père. Un jour, des hommes en noir vinrent s'emparer de lui; Maman pleura beaucoup et nous ne le revîmes jamais. Par la suite, les choses se calmèrent un peu, mais assez rapidement, il nous fallut déménager à nouveau."

Quelque chose dans le passé de la famille du personnage les a forcés à déménager sans cesse, sans cesse en fuite. Il s'agit peut-être une malédiction ou d'une punition pour des crimes horribles. Le personnage appartient peut-être à une minorité religieuse persécutée.

Désavantages : Mauvaise réputation, Ennemi mortel, Serment de vengeance, Fanatique, Phobies : foules / solitude/étrangers/événements occultes, Malédiction, Persécuté, Blocage Mental, Paranoïaque, Recherché, Cauchemars, Toxicomane, malchanceux, Névrose sexuelle.

Elu

"Mes cauchemars ont toujours été un peu particuliers. Ils évoquaient des nuits de pleine lune, et des gens dansant nus autour d'un autel de pierre. Je me tiens devant l'autel, un couteau aiguisé à la main. Une dague avec laquelle je vais découper la poitrine du jeune enfant allongé sur l'autel, pour en extraire le cœur. Les danseurs psalmodient un nom que je ne connais pas : "Baqnarat, Baqnarat le Noir". Les psychologues ne verraient là que les symptômes d'une névrose causée par une enfance catholique trop répressive, nourrie de symbolisme sexuel. Mais ensuite, j'ai reçu des lettres signées avec du sang. Une nuit baignée de lune, j'ai aperçu des silhouettes dansant devant chez moi. Je me ruais à l'extérieur pour leur parler mais ils n'étaient plus là. Tout d'abord, j'ai pensé que mon imagination me jouait des tours, mais j'ai ensuite repéré l'empreinte de leurs pieds, et une dague familière, abandonnée là, dans l'herbe..."

Le personnage a été choisi pour être le chef d'une secte ou sa victime par un culte ou des dieux. Ils viendront le chercher quand le moment sera venu.

Peut-être a-t-il été pris au hasard, ou ses parents étaient membre d'un culte, et l'ont élevé dans ce but.

Désavantages : Malédiction, Blocage Mental, Hanté, Persécuté, Cauchemars, Toxicomane, Schizophrène, Névrose sexuelle, Dépression, Phobies : sang/animaux/mort/foules/sites sacrés/obscurité/pleine lune.

Expérience Occulte

"Je ne croyais pas aux démons. Du moins jusqu'à ce que l'air ne se mette à vibrer et que la pièce se remplisse de ténèbres surnaturelles qui avalaient toute lumière. Je ne vis pas Jonathan mourir mais je l'entendis hurler. Soudain, du sang chaud éclaboussa mon visage. Lorsque l'obscurité se dissipa, il ne restait que du sang et des entrailles sur le sol. Au centre du cercle tracé à la craie, un signe primitif avait été dessiné avec du sang, un signe que j'appris à craindre."

Le personnage a participé ou a été le témoin de pratiques occultes. Il peut s'agir d'invocation de démons, de sacrifices rituels, d'ouverture de portails vers d'autres mondes ou de rites transformant un être humain en abomination indescriptible. L'expérience peut être en relation avec la famille du personnage, ses amis ou son propre intérêt pour l'occultisme.

Désavantages : Dépression, Trompe-la-Mort, Phobie: sang, claustrophobie, animaux, mort, obscurité, événements occultes, êtres surnaturels, Blocage Mental, Paranoïaque, Hanté, Recherché, Cauchemars, Toxicomane, Malchanceux, Rationaliste, Schizophrène, Névrose sexuelle, Compulsion

Expérience surnaturelle

"Lorsque les équipes de secours sont arrivées, j'étais l'unique survivant. Un pâté entier de maisons avait été dévasté, les meubles fracassés, les portes pulvérisées. Je me recroquevillais tout au fond du placard, serrant très fort mon ours en peluche. Les autres s'étaient volatilisés. 346 personnes avaient disparu sans laisser la moindre trace. Je fredonnais une comptine en fixant obstinément le sol. C'est du moins ce que l'on m'a raconté plus tard. Moi, je ne me souviens de rien."

Le personnage a été témoin de quelque chose qui ne convient pas à l'esprit humain. Un événement qui est en contradiction avec le schéma classique de la réalité.

Il a peut-être disparu pendant plusieurs jours durant son enfance, et on l'a retrouvé nu dans une clairière, un étrange sourire aux lèvres. Ou bien, sa ville a été soudainement vidée de toute sa population, et il a été le seul à avoir été retrouvé par les équipes de sauvetage. Sa famille a peut-être disparue, été dévorée par des êtres surnaturels, mise en pièces par des démons ou avalée par la terre, vous laissant à jamais seul.

Désavantages : Dépression, Trompe-la-Mort, Phobies: sang / claustrophobie/ animaux / mort / obscurité/ événements occultes / êtres surnaturels, Blocage Mental, Paranoïaque, Hanté, Recherché, Cauchemars, Toxicomane, Malchanceux, Rationaliste, Schizophrène, Névrose sexuelle, Compulsion.

Héritier

"La lettre venant de France m'apprenait que j'avais des parents éloignés. Ni moi, ni mes parents n'en avions jamais entendu parler. Toutefois, après avoir consulté le registre de la paroisse, nous avons trouvé quelqu'un qui pourrait avoir eu un lien avec notre famille. Ce parent a disparu en me laissant quelque chose. Nous fûmes encore plus surpris lorsque nous vîmes arriver une petite figurine d'ébène représentant un homme très musclé aux crocs et aux griffes acérées. Nous nous sommes sentis immédiatement mal à l'aise. Et peu après les cauchemars commencèrent. Ainsi que les cambriolages. Puis nous reçûmes la visite d'hommes vêtus de costumes noirs qui voulaient acheter la figurine. Nous désirions ardemment nous débarrasser d'elle, pourtant nous ne pouvions nous y résoudre, et nous refusâmes de la vendre. Ils nous menacèrent et nous promirent que nous regretterions rapidement notre refus."

Le personnage a reçu un objet étrange en héritage, venant d'un parent éloigné ou parfaitement inconnu. Il est fasciné par l'objet en question et refuse de s'en séparer. Des représentants d'agences douteuses se présentent pour en faire l'acquisition, ou le lui dérober. Cet objet est d'origine occulte, chargé d'énergie magique. Des effets secondaires peuvent affecter le personnage ou parfois le protéger.

Désavantages : Malédiction, Paranoïaque, Cupide, hanté, Persécuté, Cauchemars, Phobies: étrangers, Toxicomane, Rationaliste

Malédiction

"C'est exactement ce qu'il vous faut", dit le propriétaire de la boutique dans un français approximatif, tout en me tendant la cassette. C'était une cassette tout à fait ordinaire qui portait une étiquette couverte de caractères assez semblables à des



caractères arabes. Je la ramenaient chez moi, et l'écouais encore et encore, mélodies entêtantes et rythmes sourds en fond. Je ne pouvais me résoudre à l'arrêter. Soudain, la sonnette de la porte d'entrée retentit. C'était la police. "Êtes-vous Bertrand Fresnan ? Je suis désolé d'avoir à vous informer de la mort de votre femme." Elle avait sauté sous une rame de métro. Suicide. Et cela ne faisait que commencer. Louise mourut peu après. Puis Patrick. Je m'enfuis loin de mes amis, de mon foyer, mais je pris la cassette avec moi. Je l'écoute tous les soirs et les accidents se multiplient autour de moi. Sans fin."

Le personnage ou sa famille sont victimes de quelque terrible malédiction. Son fils aîné a peut-être vendu son âme au diable. Son plus jeune fils est peut-être, sans qu'il le sache, destiné à tuer son père. Le personnage peut souffrir d'une malédiction personnelle ou être la victime d'une malédiction familiale. Sa vie peut n'être qu'une longue fuite pour y échapper.

Désavantages : Dépressif, Trompe-la-mort, Phobies : mort/expériences occultes/êtres surnaturels, Maudit, Paranoïaque, Hanté, Cauchemars, Toxicomane, Menteur compulsif, Malchanceux, Schizophrène, Rationaliste, Compulsions

Pacte avec les Ténèbres

"Il ne me restait que peu de temps. Je dessinais les signes sur le sol, les murs et le plafond avec un bout de crayon. Tout l'appartement était couvert de fins caractères hébreux et cyrilliques aussi sinueux que des serpents sur la peinture. L'ivrogne était encore inconscient. Je balayais d'un geste mes derniers doutes. C'était ma dernière chance. Ils venaient me chercher et j'entendais déjà des pas

rythmés sur le toit. Mais j'allais les tromper. Je tranchais la jugulaire de ma victime d'un coup de couteau de cuivre. Le poivrot ouvrit les yeux sous l'effet de la surprise, quelques secondes avant qu'un voile blanc ne recouvre son regard à jamais. Je retins mon souffle. Les bruits de pas se rapprochaient, étaient juste au-dessus de moi, s'arrêtèrent un moment, puis continuèrent, s'éloignant de moi. Je les avais trompés, cette fois-ci..."

Le personnage a fait un pacte avec des puissances des Ténébres. Peut-être a-t-il voué son âme aux démons, ou vendu sa part de paradis pour obtenir richesse et pouvoir dans cette vie. Il a peut-être sacrifié quelqu'un d'autre pour échapper à un tueur. Bien sûr, il lui faudra finalement payer ses crimes dix fois le prix. Toute personne ayant fait ce pacte avec des forces malveillantes est constamment terrifié à l'idée que le passé le rattrape.

Désavantages : Dépression, Trompe-la-Mort, Phobies, Malédiction, Blocage Mental, Paranoïaque, Cupide, Hanté, Persécuté, Menteur Compulsif, Toxicomane, Malchanceux, Schizophrène, Névrose sexuelle, Egoïste, Compulsion

Possédé et/ou hanté

"Tout a commencé lorsque j'ai déménagé dans cet appartement de Soho. Dès la première nuit, je ressentais comme une tension, une présence étrangère dans la pièce. Je me suis réveillé, allongé dans la cage d'escalier. La nuit suivante, un son me tira du sommeil. J'allumais la lumière et je vis que tous les meubles à part le lit, avaient été mis en pièces. Une autre nuit, je découvris sur mon torse et mes bras de longues traces de griffes. Je commençais à être vraiment terrifié lorsqu'un matin, je m'éveillais, nu, sur le sol de la salle de bains. Un couteau couvert de sang, se trouvait à mes côtés. J'ai rapidement déménagé, sans en parler à personne. Mais je sens encore cette présence la nuit, juste avant de m'endormir."

Le personnage a été la victime d'un démon ou d'un esprit qui a pu le posséder (pris le contrôle de son corps), ou le pourchasse et le hante partout où il va.

Désavantages : Dépression, Trompe-la-Mort, Phobies: claustrophobie/rêves/mort/obscurité/événements occultes/solitude/être surnaturel, Blocage Mental, Paranoïaque, Hanté, Cauchemars, Toxicomane, Médium involontaire, Rationaliste, Compulsion

Protecteur

"Enfin, ma curiosité allait être assouvie. Père m'amena au grenier et me montra ce qu'il dissimulait dans la grande malle. Je fus émerveillé par la longue et splendide épée qui scintillait légèrement dans la faible lumière qui filtrait. Ensuite il me fit jurer de protéger cette épée de ma vie. Je ne pourrais la laisser qu'au Corbeau Noir s'il revenait. Je demandais comment je le reconnaîtrais. Père sourit et me dit que je saurais le reconnaître. Ce furent les derniers mots que j'entendis de sa bouche. Le jour suivant, il fût tué par deux cambrioleurs qui tentaient de s'introduire dans le grenier. Soudain animé d'une force et d'une adresse toutes nouvelles, je tuais les deux ... choses avec l'épée. Je ne peux les décrire mieux que par ces mots. Je démissionnais ensuite de mon travail et je partis pour San Francisco, amenant l'épée avec moi."

Le personnage a été choisi comme gardien d'un objet important pour une période de temps indéterminée. A ce moment-là, son propriétaire légitime le réclamera ou bien le personnage devra l'utiliser pour accomplir quelque haut fait. La tâche de gardien a pu être transmise en héritage, et peut-être devra-t-il se choisir, un jour, un successeur.

Désavantages : Fanatisme, Malédiction, Blocage Mental, Paranoïaque, Persécuté, Recherché, Cauchemars, Toxicomane, Névrose sexuelle, Phobies : étranges

Responsable d'expérimentations médicales

"Les précédentes expériences ont été gâchées par divers imprévus. L'un des volontaires a arraché les électrodes et frappé les murs des poings et de la tête jusqu'au sang. J'aurais dû réaliser le danger avant qu'il ne soit trop tard. J'avais payé un étudiant pour le droguer à la pranaglandine. Il a dormi profondément durant deux heures, puis son électrocardiogramme s'est emballé. J'ai pensé qu'il s'agissait d'une hémorragie cérébrale et je me suis précipité dans la pièce. Il n'était pas mort, mais son corps était déformé et recroquevillé comme un cadavre. Sa peau avait pris une teinte verdâtre tachetée de noir. J'ai interrompu définitivement l'expérience. Le jeune homme n'est jamais sorti du coma, et est mort dans les semaines qui ont suivi. Mais depuis, il revient dans mes rêves."

Au nom de la science, le personnage a pratiqué quelques expériences médicales douteuses en médecine, psychologie, ou tout autre champ de recherche. Il est constamment harcelé par sa conscience à cause des gens

Meneur de Jeu

qu'il a contribué à blesser, rendre infirmes, ou assassiné. Il peut aussi être persécuté par des gens et leur famille, dont il a détruit la vie.

Désavantages : Dépression, Mauvaise réputation, Trompe-la-Mort, Phobies: mort/cobaye/sons/technologie moderne/obscurité/hôpitaux/sommeil, Blocage Mental, Paranoïaque, Persécuté, Cauchemars, Toxicomane, Malchanceux, Schizophrène, Rationaliste, Compulsion: propreté/diligence.

Secret familial

"Lorsque j'ai commencé à aller à l'école, j'ai réalisé que quelque chose ne tournait pas rond. Aucun de mes camarades n'allait au cimetière avec ses grands-parents les nuits de pleine lune. Ils n'avaient jamais vu de cadavre fraîchement exhumé, ni de membres découpés à la scie et ramenés dans la cuisine de la maison. Aucune autre grand-mère ne possédait une hache de cuivre suspendue au-dessus du fourneau pour découper la viande. Ils n'avaient jamais murmuré des formules secrètes et arraché la chair des os de leurs dents. Lorsque j'y fis allusion, ils me regardèrent comme si j'étais fou. Alors je me tus, pensant que toutes les familles avaient de tels secrets mais n'en parlaient jamais."

Dans la famille du personnage, il y a des secrets bien gardés, auxquels il a été initié dès sa plus tendre enfance. Ce sont peut-être des cannibales, ou des adorateurs de dieux maléfiques, perpétrant des sacrifices d'animaux dans la cave.

Désavantages : Dépressif, Mauvaise réputation, Trompe-la-Mort, Phobies: sang/animaux/cadavres/feux/obscurité/événements occultes/êtres surnaturels/endroits souterrains, Compulsion, Paranoïaque, Cauchemars, Toxicomane, menteur compulsif, Schizophrène, Rationaliste, Névrose sexuelle, Blocage mental.

Surveillé

"Tout commença le jour où Scott mourut. Il avait travaillé jour et nuit sur ce scoop fabuleux qui devait lui rapporter le prix Pulitzer. La dernière fois que je le vis, il ne me parla que des preuves et des nouvelles surprenantes qu'il avait découvertes. Bien sûr, il ne me dit rien de spécifique, pour protéger ses sources. On le retrouva mort dans son labo photo, noyé dans un bac de produit à développer. Ce qu'il avait découvert était sans doute assez dangereux. Peu après sa mort, les appels téléphoniques commencèrent, des chuchotements qui exigeaient que je révèle ce que je savais. Je reçus des lettres provenant des quatre coins du globe, me

menaçant du pire si je ne tenais pas ma langue. Des personnages mystérieux me suivaient à la tombée de la nuit. J'avais l'impression que ma maison était également surveillée. Je ne sais que faire car je n'ai pas la moindre idée de ce que Scott avait réellement découvert mais je suis conscient que ma vie est en danger."

Quelqu'un de proche du personnage a effectué des recherches sur des secrets occultes ou non. Lorsqu'il a mis le doigt sur la vérité, il a disparu ou a été tué. Il se cache peut-être ou a été kidnappé. Depuis sa mort ou sa disparition, des étrangers mystérieux ont commencé à harceler le personnage, exigeant qu'il révèle ce qu'il sait ou qu'il garde le silence. Le problème est qu'il ignore ce qu'il doit révéler ou taire. Il y a sûrement plus d'une faction parmi vos poursuivants, et le seul fait de rester en vie est un jeu dangereux."

Désavantages : Dépressif, Serment de vengeance, Phobies : solitude/foule/étrangers, Blocage Mental, Persécuté, Menteur compulsif, Cauchemars, Toxicomane, Malchanceux, Rationaliste, Compulsion, Paranoïaque.

Victime d'un crime

"Keith et Kevin avaient toujours été cruels avec moi. Ils étaient jumeaux, mes demi-frères aînés. Mais ils étaient aussi différents de moi qu'ils pouvaient l'être. Aussi petits alors que je suis élancée, aussi bruns que je suis blonde. Certains de mes souvenirs sont plus douloureux que d'autres : comme par exemple, lorsqu'ils tuèrent mon chien Sparky et mirent sa tête tranchée dans mon lit. Ou bien la fois où ils m'attachèrent dans l'étable et me frappèrent avec une cravache. Egalement, lorsqu'ils me forcèrent à les regarder éventrer notre chatte qui attendait des petits. Elle saigna à mort et ils m'enfermèrent dans la cave avec son cadavre qui attirait des rats. Une fois plus grande, Kevin m'obligea à faire des choses avec lui, des choses que d'après lui, toutes les filles faisaient avec leurs frères aînés. J'étais bouleversée et honteuse, et je pensais au suicide. Je fus soulagée lorsque Kevin fut enfermé dans un asile après le meurtre du vieux contremaître Barnard. Une semaine plus tard, Keith l'aïda à s'évader et je n'ai plus jamais entendu parler d'eux depuis. Mais je sais qu'ils rôdent quelque part."

Le personnage a été la victime d'un crime horrible ou été forcé à participer à des rituels écoeurants ou à des actes qui l'ont marqué à vie. Cela peut être un viol, une agression violente, ou de graves humiliations. Il n'a jamais osé en parler à personne.

Terreur

Désavantages : Dépression, Trompe-la-Mort, Serment de vengeance, Phobies: sang/claustrophobie /animaux/ mort/feu/bruits/technologie moderne/obscurité/ personnes du sexe opposé, Blocage Mental, Paranoïaque, Cauchemars, menteur compulsif, Toxicomane, Malchanceux, Personnalités multiples, Névrose sexuelle, Compulsion

Victime d'expérimentation médicale

"Je me souviens d'avoir subi une prise de sang, puis une autre. Tant de tests et de prélèvements. Maman me disait que c'était pour que je ne tombe pas malade. Plus tard je réalisais que "Maman" n'était pas ma vraie mère. Je n'avais pas de parents. Les hommes en vert, aux visages couverts par des masques de chirurgiens étaient mes créateurs. A l'adolescence, je compris que je n'étais pas tout à fait humain, que quelque chose clochait. Mes muscles vigoureux, mes griffes rétractiles et mes crocs acérés n'étaient pas humains. Il dirent que j'étais un "échec" et ils essayèrent de m'éliminer, mais je trompai leur vigilance et je parvins à m'échapper."

Le personnage a participé en tant que cobaye, ou a été exposé à des expériences douteuses médicales, psychologiques ou génétiques. La recherche a pu porter sur les rêves, les drogues, le stress ou l'effet de certains micro-organismes sur l'esprit humain. Il peut être également le résultat d'une manipulation génétique qu'ont subi ses parents. Il lui faut explorer son passé pour apprendre et comprendre la vérité.

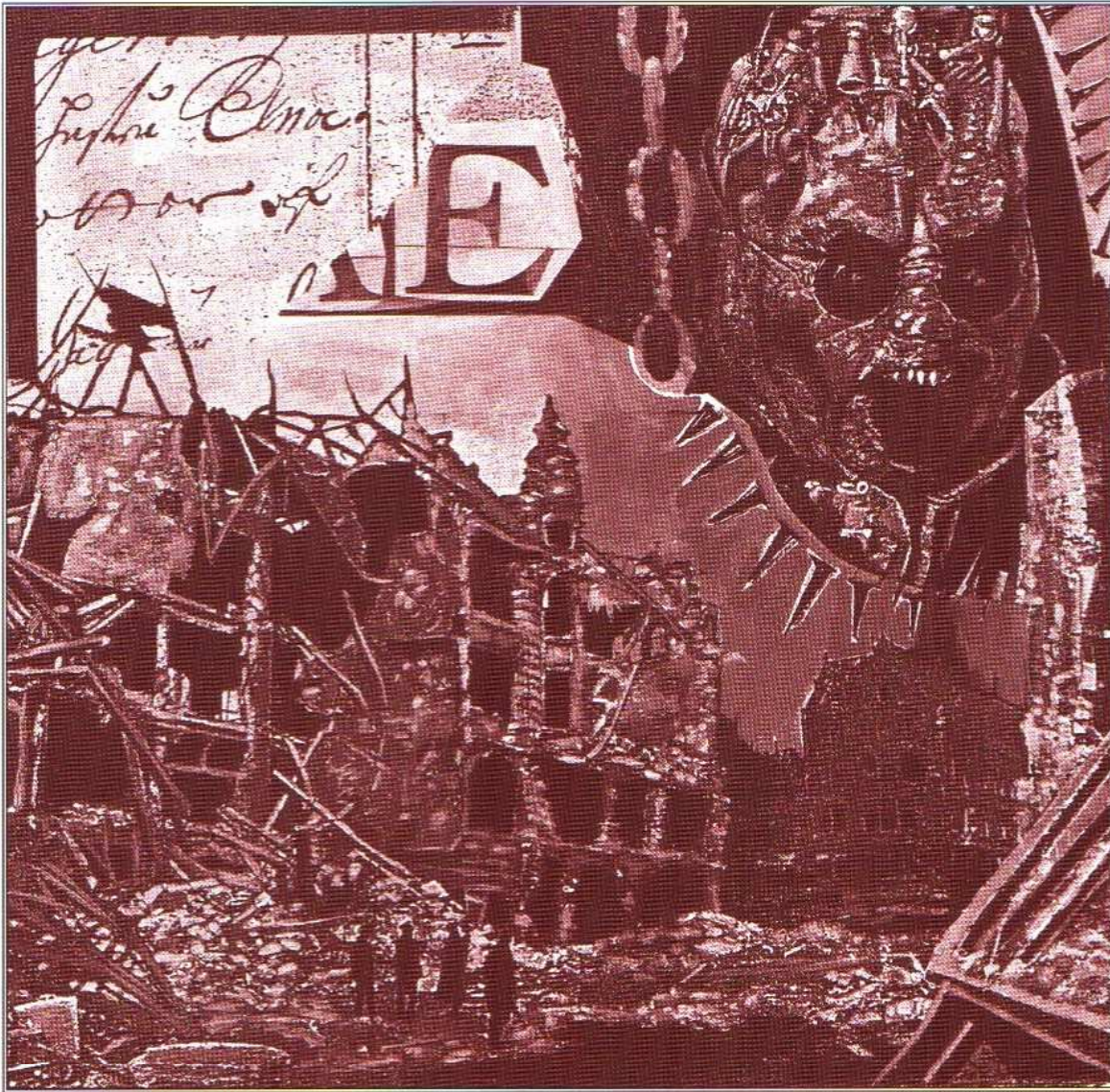
Désavantages : Dépression, Mauvaise réputation, Trompe-la-Mort, Ennemi mortel, Phobies: sang / claustrophobie / animaux / mort / bruits / technologie moderne / obscurité / hôpitaux, Blocage Mental, Paranoïaque, Persécuté, Toxicomane, Personnalités multiples, Schizophrène, Névrose sexuelle, Compulsion

Le crépuscule ressemblait à une blessure ouverte et infectée : rouge et jaune, malsain. Les nuages menaçaient, mais, jusque là, la pluie annoncée n'était pas tombée. Seule une brise humide et chaude caressait la ville de son souffle moite et désagréable. Gerger baissa les yeux vers la rue qui s'étalait juste en dessous et eut comme un malaise. La chaleur et l'oppression causée par l'orage imminent agaçaient son esprit et lui tordaient les tripes. Ses cheveux volaient dans la brise et lui cinglaient le visage comme une multitude de petits fouets. Ses lèvres se tordirent sur un grognement et il quitta à reculons le bord de l'immeuble pour retourner s'asseoir sur sa chaise.

Il décida de se griller une cigarette. Des minutes ou des heures passèrent sans qu'il les remarque, car le temps n'avait plus d'existence logique et sûre pour lui. Gerger reprit brutalement ses esprits lorsqu'il écrasa inconsciemment sa cigarette sur sa joue. L'odeur de chair brûlée emplit ses narines. Il faisait noir à présent, et il entendait les noctambules se rassembler plus bas. Il se releva, et retourna vers le rebord du toit.

Quatre étages plus bas, de l'autre côté de la rue, une queue se formait devant le Gate, un des endroits les plus fréquentés par les paumés de la ville. D'ici, Gerger pouvait sentir leur faim et leur désir. Il se lécha les lèvres et caressa sa peau nue de ses doigts puissants, fermant les yeux pour se consacrer au film qui se déroulait derrière ses paupières closes. Le plaisir et l'excitation l'envahirent. Il ouvrit la mallette qu'il avait amenée avec lui et se saisit de ce qui se trouvait à l'intérieur. C'était frais sous ses doigts, il posa le canon sur sa joue brûlée. Le métal le calma, l'engourdisant et apaisant la brûlure. Le chargeur glissa, avec la douceur d'un amant, dans le fusil mitrailleur. L'odeur de la poudre et de l'huile titilla ses narines sensibles.

Comme s'ils avaient été conscients du drame qui se préparait, les nuages éclatèrent et se répandirent sur la cité. La pluie était comme le sang jaillissant d'une artère, chaude et collante sur son visage. Gerger sourit chaleureusement et contempla la foule en attente de toute la longueur du M16 qu'il braquait, cherchant où tirer en premier.



Rencontre avec la Terreur

Il s'agit d'une confrontation avec l'inconnu, toutes ces choses que nos esprits et notre système nerveux ne peuvent supporter. Le choc peut avoir des causes naturelles, comme un accident, une bagarre ou tout autre événement violent. Cela peut se produire également à la suite d'une rencontre avec le surnaturel, des créatures ou des événements qu'ils ne sont pas prêts à assumer. Ce choc n'est pas uniquement la peur de l'inconnu ou de l'inattendu mais plutôt une réaction physique à la douleur ou à des événements qui nous bouleversent au-delà de ce que nous pouvons gérer.

La première réaction face à un événement terrifiant est le choc. Nous crions, nous hurlons, nous partons en courant, nous nous évanouissons, ou nous sombrons dans la catatonie. Si votre Balance Mentale est négative, vos faiblesses reprendront le dessus, et vous serez incapable de réagir rationnellement. Le rencontre avec l'inconnu n'est pas le danger réel mais un catalyseur. Le danger véritable, ce sont les ténèbres de votre âme réveillées par le choc.

Avec un Ego assez fort et une Balance Mentale positive, vous pourrez contrôler votre peur et vous êtes mieux armés pour affronter la situation.

Événement Terrifiant

Votre Ego est l'élément déterminant pour supporter les expériences terrifiantes. Vous devez faire un Jet d'Ego pour savoir si vous êtes choqué ou non. Si le Jet est un succès, vous y arrivez sans trop de problèmes. Vous pouvez avoir peur et être terrorisé, mais vous gardez le contrôle. Le Jet d'Ego est modifié par la nature terrible de la situation. Tout ce qui vous affecte personnellement est encore plus effrayant. Des événements déjà vécus, ou qui ne vous touchent pas directement sont plus faciles à gérer.

Il est impossible de faire une liste de toutes les situations qui pourraient choquer les joueurs. Le Meneur de Jeu doit utiliser son bon sens pour déterminer le moment où un Jet d'Ego est nécessaire. Il est préférable d'éviter des Jets de dés trop fréquemment : s'ils deviennent un geste routinier, il ne sera plus possible de créer un sentiment d'horreur dans le jeu. Mieux vaut disperser les éléments de terreur dans le scénario pour qu'ils soient réellement terrifiants. S'il y a beaucoup de combat dans une aventure, vous ne devriez demander des Jets de Terreur que dans des situations extrêmes (par exemple lorsque beaucoup de personnes meurent et que le sang coule à flots).

Voici quelques exemples qui demandent généralement un Jet d'Ego pour gérer un choc, accompagnés de la liste des modificateurs possibles au Jet pour chaque situation. Les modifications sont ajoutées ou soustraites au résultat du Jet. Une modification en positif (+) rend les choses plus difficiles, votre seuil de difficulté est plus élevé et votre tentative de faire autant ou moins que votre Ego est plus difficile. Une modification négative (-) donne plus de facilités à obtenir un résultat équivalent ou inférieur à votre Ego.

Il y a aussi quelques modifications générales qui s'appliquent aux situations terrifiantes. Elles sont adaptées aux situations et aux personnages. Si l'événement est directement lié à un Désavantage (par exemple, si un personnage qui a la phobie des serpents tombe dans une fosse qui en est remplie) il faut ajouter les points relatifs à cette faiblesse au Jet d'Ego. Si une personne est obligée de violer l'un de ses Avantages, par exemple tuer quelqu'un tout en étant pacifiste, il faut ajouter les points de son Avantage au Jet d'Ego. Un autre facteur de modification est l'accoutumance à ce genre de situations, ou si elle était prévisible. Pour les créatures dont la rencontre modifie le jet de Terreur, cette modification est indiquée avec la description.

Modifications générales

Lien avec un Désavantage	+*
Violation d'un Avantage	+**
Événement inattendu	+5
Situation familière pour le Personnage	-10
Événement déstabilisant pour le Personnage	+5
Événement prévisible	-5

* Nombre de points du Désavantage

** Nombre de points de l'Avantage

Événements et Situations

Rencontre avec des monstres ou des créatures surnaturelles

Rencontre rapprochée	+5
Ego du monstre	Variable

Violence et Meurtre

Voir un ami proche être battu	0
Assister au meurtre d'un ami proche	+5
Voir d'autres personnes se faire battre	-10
Assister au meurtre d'autres personnes	-5
Battre quelqu'un	+5
Commettre un meurtre	+5
Etre battu	+5
Etre torturé par des professionnels	+5

Accident ou événement soudain et violent

Victime d'un accident en restant indemne	0
Voir un ami proche se faire blesser ou tuer	+5
Assister à un accident	-10
Etre blessé dans un accident	+5

Combat

Blessure grave	-5
Tuer quelqu'un	+5
Blessure légère	-10
Voir un ami se faire blesser grièvement ou tuer	+5

Viol

Assister au viol d'un ami proche	+5
Assister au viol d'un étranger	-10
Etre victime d'un viol	+10
Commettre un viol	+5

Événement ou lieu surnaturel

Effets physiques sur soi	+5 à -10
Voir un proche exposé	0 à -5

Meneur de Jeu

Exemple

Harry rencontre Karl, un tueur en série psychopathe assoiffé de sang. Il voit Karl vider de son sang son amie Natasha, et doit faire un Jet d'Ego. Son Ego est de 15. Il voit quelqu'un de proche se faire assassiner d'une manière improbable à ses yeux. Cela ajoute +5 au Jet. Il obtient un 12, ce qui devrait être un succès, mais avec la modification de +5, le résultat est de 17. C'est raté et il est sous le choc. Le Meneur de Jeu lance 1D5 pour décider de ce qui se passe et fait un 4. Harry pris d'une panique aveugle s'enfuit (voir ci-dessous).

Réactions

Toute personne ratant un jet d'Ego face à un événement terrifiant est sous le choc. Le premier est physique. Si la Balance Mentale est neutre ou négative, vous prendrez le choc de plein fouet. Si elle est positive vous pourrez le contrôler ou l'atténuer. La victime d'un choc présente les réactions suivantes :

Réactions	
1	Hurllements
2	Pleurs
3	Evanouissement
4	Fuite
5	Catatonie

Choisissez une réaction qui convient à la situation et au personnage. Vous pouvez aussi faire lancer 1D5 pour déterminer les effets du choc. Il persistera 1D20 minutes pour les personnages à la Balance Mentale négative ou neutre. Si l'événement qui a provoqué ce choc met également sa vie en danger, le joueur peut décider d'en retarder les effets tant que le danger physique n'est pas écarté, ceci en réussissant un second Jet d'Ego sans modificateur.

Balance Mentale Positive

La Balance Mentale positive offre une bonne protection contre les événements terrifiants. Il n'y a alors aucun risque pour que le choc réveille les Désavantages et que vous soyez contrôlé par votre subconscient. Vous souffrez également moins du choc physique. Consultez la table ci-dessous. Entre + 15 et + 44, vous subissez une

pénalité de -5 à tous vos jets de Compétence. Au-dessus de +45, vos capacités sont intactes et vous ne subissez aucun malus.

Balance	Effets du choc
±0	Choqué, effets ci-dessus. Pas de Désavantages en activité.
+15	En mesure d'agir malgré le choc. -5 à toutes les Compétences.
+30	Le choc peut être annulé par un Jet d'Ego réussi.
+45	Léger choc l'espace d'une minute. Pas de pénalité.
+60	Quelques secondes d'hésitation.
+75	Inébranlable, aussi terrifiants que soient les événements.

Balance Mentale Négative

Une Balance Mentale négative vous rend plus sensible aux situations terrifiantes. Même en temps normal, vous êtes au centre d'un océan de ténèbres sur lequel vous n'avez que peu de contrôle, que vous perdez en cas de problème. Lorsque vous ratez votre Jet d'Ego et que vous êtes en état de choc, tous vos Désavantages émergent, surgissant des recoins les plus sombres de votre âme et vous dominent une fois les premiers effets physiques du choc passés. De votre niveau de Balance Mentale dépend le contrôle de la situation. (voir la table ci-dessous)

Balance	Effets du choc
-15	Les Désavantages peuvent être repoussés grâce à un Jet d'Ego réussi.
-30	Les Désavantages peuvent être contrôlés avec l'intervention de personnes extérieures suffisamment persuasives.
-45	Jet d'Ego nécessaire pour ne pas vous blesser, ou blesser les autres.
-60	Les Désavantages ne peuvent pas être contrôlés.
-75	Les Désavantages ne peuvent être contrôlés et vous subissez des modifications physiques.

En état de choc

Les Désavantages vous dominent, et prennent des formes plus graves qu'à l'ordinaire. Ils déforment notre vision de la réalité et contrôlent nos actes. Vous trouverez ci-dessous des aides pour jouer les Désavantages et les Limitations. Toutes les Désavantages du personnage sont en éveil, et il est possible qu'ils se dressent les uns contre les autres, provoquant confusion, dépression, voire un comportement encore plus irrationnel. Les Avantages sont mis hors circuit tant que vous êtes en état de choc.

Vous êtes sous l'influence de vos Désavantages jusqu'à ce que vous puissiez vous reprendre, grâce à un Jet d'Ego réussi. Vous pouvez le tenter dès que le choc physique s'estompe. Si c'est un échec, vous pourrez à nouveau le tenter deux fois par jour si le personnage à une Balance Mentale négative au-dessus de -30, une fois par jour si le personnage est au-dessous de -30.

Modification du Jet d'Ego	
Balance Mentale	Modificateurs
-15	+3
-30	+5
-45	+7
-60	+10
-75	+15

La Balance Mentale modifie également le Jet d'Ego. Plus elle est basse, plus grand est le risque de ne jamais retrouver le contrôle de son propre subconscient.

Si l'Ego est si bas qu'il est impossible de reprendre le contrôle des Désavantages, la Folie peut s'installer de façon permanente. Seule une longue thérapie qui augmentera l'Ego, ou fera disparaître certains Désavantages peut aider à retrouver son état mental d'origine.

Effets des Désavantages

Accusé à tort

Assume les crimes des autres.

Attirance sexuelle

Totale soumission à ce Désavantages. Sans autre tergiversation, vous vous abandonnez entièrement aux exigences de vos partenaires, les incitant même à passer à l'acte.

Avide

Complètement obsédé par l'argent.

Blocage mental

Le blocage s'affaiblit laissant parfois passer de vagues souvenirs de ce qui s'est passé, vous plongeant dans un gouffre d'anxiété.

Dépression

Vous vous apitoyez sur vous-même, vous êtes incapable d'agir, de prendre la moindre initiative.

Egocentrique

Vous n'en avez plus rien à faire des autres. Vous avez perdu toute mesure et vous vendriez un ami pour une bouchée de pain.

Ennemi mortel ou Vœu de Vengeance

Vous commencez à chercher votre ennemi de façon obsessionnelle pour l'attaquer. Il doit payer pour ce choc.

Cauchemars

Des cauchemars terrifiants assaillent le personnage dès qu'il s'endort.

Fanatisme

Vous mettez le choc sur le dos des ennemis de votre foi. Vous ne leur épargnez aucune remarque cinglante.

Fausse identité

Vous vous prenez pour celui avec lequel on vous confond et commencez à agir comme lui.

Hanté

Tel un aimant, il attire toutes les créatures surnaturelles.

Hystérie

Devient Hyperactif. Vous n'avez pas le temps de discuter, dormir ou même de vous reposer.

Inimitié avec les animaux

Bouffées de rage. Vous attaquez tous les animaux à votre portée dans le but de les tuer.

Intolérance

Accuse tout et tout le monde pour le choc subi.

Joueur Invétéré

Vous devez jouer, parier, tout de suite, avec n'importe qui, quel que soit l'enjeu.

Malchance

Désastres à gogo.

Meneur de Jeu



Malédiction

Variable, dépend de la nature même de la Malédiction.

Mauvaise réputation

Vous méritez votre réputation. Vous provoquez les gens, vous suivez vos pulsions les plus négatives dans vos rapports avec autrui.

Médium involontaire

Des esprits malins vous possèdent

Menteur compulsif

Incapable d'articuler quoi que ce soit de vrai.

Mutilé

Est torturé par son apparence physique. Doit se cacher, ou tenter de se mutiler encore.

Névrose sexuelle

La névrose doit être assouvie, sur-le-champ, avec la première personne qui se présente.

Obsession

Vous effectuez des actes compulsivement et furtivement.

Paranoïa

Les ennemis sont après moi, ils sont partout. Ils vont m'attraper ! Panique.

Parfait inconnu

Effondrement. Vous abordez des étrangers en hurlant :

"Vous devez vous souvenir de moi ! Vous ne vous souvenez pas de moi ?"

Persécuté

Provoque les gens pour avoir des ennuis.

Personnalités multiples

Vous changez de personnalité sans cesse et sans raison apparente.

Phobie

Toutes les phobies deviennent incontrôlables. Le personnage voit l'objet de ses phobies partout ou les recherche sciemment.

Pulsions suicidaires

Devient de plus en plus téméraire et prends des risques inutiles.

Rationaliste

Refuse de reconnaître la cause du choc, même s'il s'agit de quelque chose de parfaitement rationnel et naturel. Tente d'oublier l'événement, et refuse d'en entendre parler.

Recherché

Vous vous mettez à la portée de vos poursuivants. Me voilà, attrapez-moi si vous le pouvez.

Schizophrène

Perte de contact avec la réalité. Le personnage a des visions, entend des voix, et souffre d'hallucinations.

Susceptible

Vous devenez enragé. De façon permanente.

Toxicomane

Vous devez avoir votre dose. Tout vous convient, respirer de la colle ou mélanger de la cocaïne à vos céréales du matin.

Exemple

Le premier choc passé, Harry sent ses vices prendre le contrôle. Il tente de reprendre le dessus grâce à un jet d'Ego. Sa Balance mentale est de -20, ce qui ajoute +3 à son jet. Il fait un 14, ce qui fait donc 17 avec la modification. C'est un échec. Il est à présent dominé par ses Désavantages. Le plus fort d'entre eux est sa dépendance à l'alcool, son besoin de noyer son désespoir. Dès que le choc physique est surmonté, il commencera à rechercher avidement une bouteille d'alcool fort. Rien ne peut l'arrêter. Ses pulsions suicidaires le poussent à défier le destin et affronter le danger. Sa phobie lui fait imaginer des rats remontant par milliers des égouts. Il n'est pas loin de paniquer, assis là, dans un bar lugubre. Sa tendance à refouler des souvenirs déplaisants lui fera oublier ce qui est arrivé à Natasha. Plus tard dans la nuit, environ six heures plus tard, il pourra retenter un jet d'Ego. Cette fois-ci, il obtiendra 5, ce qui fait 8 avec modification. C'est donc un succès, et il peut cesser de boire. Mais une fois que le mécanisme de refoulement a fonctionné, il reste en place. Il ne pourra donc pas se souvenir de ce qui c'est passé.

Modifications physiques

Les personnages ayant une Balance Mentale inférieure ou égale à -75 souffrent de modifications physiques lors des chocs. La nature de ces altérations dépend de leurs Sombres secrets et de leurs Désavantages. Le Meneur de Jeu décide au cas par cas de la rapidité de l'évolution de l'altération physique et de sa nature. Cela peut être un lent processus ou survenir brutalement.

A chaque échec au Jet d'Ego face à un événement terrifiant, des changements surviendront pour les personnages à la Balance Mentale inférieure ou égale à -75. Une série de chocs peut donner lieu à plusieurs types de modifications, ou bien aggraver une altération déjà existante.

Ci-dessous, vous trouverez quelques suggestions pour des modifications physiques, mais le Meneur de Jeu est libre d'en inventer de son cru. Tentez de les relier à l'historique du personnage, ses Sombres Secrets, ses Désavantages et ses Limitations. Les altérations peuvent également être liées à l'événement terrifiant qui les a causées.

Tous les Désavantages qui vous rendent agressif peuvent faire surgir des cornes, des griffes ou des crocs. Une personne qui se voit comme une victime, pourra souffrir de plaies béantes ou autres stigmates. Les altérations d'ordre sexuel touchent généralement les gens souffrant de névroses sexuelles, ou ayant subi des viols ou autres abus sexuels. La chair en putréfaction atteint surtout les cannibales, les meurtriers, bref les personnes qui d'une façon ou d'une autre ont donné la mort. Les Purgatoires sont des changements drastiques qui touchent les personnes qui se sentent coupables et aspirent à une punition.

- Androgynie / Changement de sexe / Asexué
- Cornes
- Griffes et crocs
- Purgatoires : crochets et aiguilles transperçant le corps, écorché vif, croûtes et plaies purulentes causant d'épouvantables démangeaisons que vous grattez sans cesse, vers grouillants dans la chair vive.
- Chair en putréfaction.
- Stigmates (plaies qui ne guérissent pas)
- Tatouages, signes mystérieux et spectaculaires sur certaines parties du corps.

Exemple

Natasha ressent de façon très précise comment Karl la vide entièrement de son sang. C'est atroce et elle doit faire un jet d'Ego à +10. Elle le rate et sombre dans l'inconscience. Lorsqu'elle se réveille, Karl n'est plus là. Elle est faible mais encore en vie. Sa Balance Mentale est de -75, et le choc déclenche des modifications physiques dans son corps. Alors qu'elle gît là sur le sol, à moitié morte, d'étranges motifs bleuâtres apparaissent tatoués sur sa poitrine, son estomac, et le devant de ses jambes. Sa Balance Mentale est si basse qu'elle ne peut plus contrôler ses Désavantages.

Modifications physiques temporaires

Les personnages dont la Balance Mentale est comprise entre -50 et -74 peuvent expérimenter de façon temporaire le même genre d'altérations physiques que ceux ayant une Balance Mentale plus faible. Toutefois, les modifications s'estompent en 12 heures environ.

Nouveaux Désavantages

Des événements terrifiants peuvent provoquer de nouveaux Désavantages. S'ils font 10 ou plus au-dessus de leur Ego, ils reçoivent un Désavantage supplémentaire, directement lié à l'événement en question. Si le résultat du jet est de 10-15 au-dessus de l'Ego, le personnage subit un Désavantage à 5 points, pour 16-20 au-dessus de l'Ego, un à 10 points, et si le jet est de plus de 20 au-dessus de l'Ego, un Désavantage à 15 points.

Ce Désavantage de plus n'apporte aucun point de bonus. Il est gênant et fait baisser la Balance Mentale comme à l'ordinaire. Le Meneur de Jeu décide quels Désavantages attribuer au personnage. Ils devraient avoir un lien direct avec la situation si cela convient.

Exemple

Natasha fait 11 au-dessus de son Ego alors que Karl est en train de sucer tout son sang. Elle aura un désavantage supplémentaire à 5 points : des cauchemars concernant l'événement. Sa Balance Mentale descend à -80 mais cela ne lui rapporte aucun point.

Voir au-delà des Illusions

Lors de situations terrifiantes, les personnes dont la Balance Mentale est très basse ou très haute sont en mesure de voir la réalité telle qu'elle est. Cela ne signifie pas qu'ils sont éveillés ou qu'ils ont regagné leur puissance divine, mais seulement que la prison des humains s'affaiblit durant de courts instants.

Pour chaque portion de 10 points de Balance Mentale positive ou négative, il y a une chance sur 20 que cette personne voit la Réalité, après un échec à son jet d'Ego, au cours d'événements terrifiants. Pour une Balance Mentale positive ou négative de 200, il y a 100% de chance que cela se produise. La schizophrénie et la Conscience accrue donnent toujours une chance sur 5 (1-4 sur 1d20) d'apercevoir la Réalité lors d'une situation effrayante. Le Meneur de Jeu lance 1d20 lorsqu'il paraît important de savoir si les personnages ont pu voir quelque chose d'anormal.

La Réalité peut se révéler de maintes façons. Par exemple, on peut voir la véritable apparence d'une créature qui, pour un temps, a pris forme humaine, par exemple un Lictor ou un Azghoul. Ou bien, on peut apercevoir des parties de Metropolis ou Inferno qui

normalement ne sont pas visibles, par exemple les âmes des morts errant dans les rues. C'est le Meneur de Jeu qui décide si cela ajoute au scénario que le personnage de tel joueur voit au-delà des Illusions. Les pourcentages donnés ci-dessus ne sont qu'une approximation de la probabilité, mais c'est le Meneur de Jeu qui contrôle ces événements. Ne vous laissez pas mener par le hasard, mais trouvez le moment approprié pour introduire un effet dramatique.

Exemple

Natasha a une Balance Mentale si basse qu'elle a une chance au-dessus de la moyenne de voir au-delà de l'Illusion, lorsqu'elle est en état de choc. Le Meneur de Jeu décide que cela s'intégrerait bien à ce qui se produit après sa rencontre avec Karl. Juste avant de perdre conscience, elle aperçoit la véritable nature de Karl, un Razide aux organes palpitants enchâssés dans un exosquelette de verre et de métal.

Projections

Lorsque nous perçons le Voile de l'Illusion, nos pouvoirs ne sont pas sous contrôle ce qui fait que les rêves et les cauchemars, les hallucinations et les fantasmes endossent une forme physique. Les créatures contrefaites de nos cauchemars font partie de nous-mêmes et nous pourchassent pour nous détruire.

Chaque fois que l'Illusion s'effrite, tous les PJ doivent réussir un Jet d'Ego pour vérifier qu'ils gardent le contrôle de leurs forces intérieures. En cas d'échec, leurs terreurs se matérialisent et commencent à les hanter. Le Meneur de Jeu détermine l'apparence que prend cette projection : ennemis humains, créatures monstrueuses, en altérations de la réalité (par exemple, l'asphalte de la rue se met à aspirer l'infortuné personnage).

Les personnes qui vivent dans des endroits exposés, dans des taudis ou dans des sous-sols, ont souvent projeté la personification de leurs peurs et de leurs cauchemars dans notre monde. Il n'est pas rare de se trouver confronté, en ces lieux, à la projection de tels monstres qui ne sont que le reflet d'une déformation de la réalité.

Exemple

Lorsque Natasha aperçoit la véritable forme de Karl, elle rate un Jet d'Ego. Ses cauchemars sont projetés sur la réalité et les corps déformés autour d'elle se relèvent. Lorsqu'elle reprend conscience, elle est entourée de morts-vivants qui se redressent lentement et la fixe de leurs yeux vides et éteints.

Dématérialisation

Il est tout à fait possible d'anéantir une projection issue de notre esprit, en niant simplement son existence. On peut dire que l'on "efface" une projection. Pour y arriver, il faut contrôler sa peur, la faire cesser, en faisant un Jet d'Ego, et en affrontant la créature.

Son géniteur et elle font tous les deux un Jet d'Ego, et le score le plus élevé l'emporte. Si la projection perd, elle se dissout instantanément en s'évanouissant dans le néant. Si c'est le PJ qui perd, il est en état de choc et doit affronter la rage de l'être qu'il a matérialisé.

Si la créature est le produit de quelqu'un d'autre, la personne qui tente de l'"effacer" ajoutera 5 à son Jet d'Ego. Il est plus difficile de nier l'existence de quelque chose qui n'est pas issu de vous)

Exemple

Natasha affronte les morts-vivants rassemblés autour d'elle. Elle sait grâce à des expériences antérieures que les hallucinations sont souvent produites par un choc. Elle se persuade qu'il n'y a rien à craindre, et que tout ceci est uniquement le fruit de son imagination. Elle fait son Jet d'Ego et le réussit de justesse. Les morts-vivants ont seulement un Ego de 5 et échouent. Ils retombent sur le sol, à nouveau simples cadavres.

Possession

Le principe de la Possession consiste à quitter son propre corps et à s'emparer de celui de quelqu'un d'autre. Le propriétaire du corps d'accueil est refoulé et l'enveloppe physique contrôlée par l'intrus. Parfois, l'intrus ne contrôle le corps qu'à certains moments ou à certains endroits. Le "possédé" donnera alors l'impression de souffrir de dédoublement de personnalité. Il ne se souvient pas de ce qui s'est passé lorsqu'il ne se contrôlait plus. Il est possible par contre que subsistent de vagues souvenirs, semblables à un rêve.

Certaines créatures ont pris l'habitude de posséder le corps d'autrui. Parmi eux se trouvent les esprits des morts qui cherchent un corps pour exister, mais qui sont incapables de renaître et ne veulent pas aller en Inferno. Les Purgatides, des réfugiés des enfers, peuvent posséder un corps humain juste pour pouvoir échapper aux Anges de la Mort qui les poursuivent. D'autres créatures comme les Etheraces n'ont pas de forme physique et doivent posséder quelqu'un pour exister.

Certains êtres d'Inferno ne peuvent pas pénétrer dans notre monde (par exemple les Razides et les Nepharites) mais ils peuvent posséder un corps humain pour ouvrir un portail entre notre monde et le leur. Ils n'ont pas un pouvoir particulier leur permettant la possession, mais ils doivent utiliser des rites occultes pour y parvenir.

Les Purgatides, Razides et Nepharites ne peuvent contrôler une enveloppe charnelle que durant les heures de la nuit. Lorsque le jour se lève, ils perdent tout contrôle sur la personne mais ne se retirent pas entièrement. Ils restent en torpeur, et en sortent à la nuit tombée.

Pour posséder un corps, il faut utiliser un pouvoir ou effectuer un rituel magique. Le succès de la tentative réside dans un Jet d'Ego. L'intrus et sa cible font un jet, et le plus élevé remporte la lutte. Si l'attaquant gagne, il peut posséder la victime. Si c'est l'agressé qui l'emporte, il peut résister à la tentative. Le jet est modifié par la Balance Mentale de la victime. Il est plus facile de résister avec une Balance Mentale élevée. Pour chaque tranche de 5 points au-dessous de zéro, le Jet d'Ego de la victime subit une modification de +1. Pour chaque tranche de 5 points au-dessus de zéro, la modification au jet d'Ego est de -1.

Les personnages dotés d'une Balance Mentale d'au moins +75, ne peuvent pas être possédés en temps normal.

Lorsque quelqu'un est possédé, il (ou elle) passe entièrement sous le contrôle de la créature qui le (ou la) possède. Il est possible de briser temporairement l'emprise de la possession, grâce à un jet d'Ego réussi, pour dire quelque chose ou ne pas commettre telle ou telle action qu'ils n'auraient jamais accomplie en temps normal. Mais plus la personne subit la possession, plus il lui est difficile de résister. Les chances de succès diminuent à raison d'un point par jour.

Le Meneur de Jeu indiquera au joueur comment agir en tant que personnage possédé. Dans certains cas, il s'occupera lui-même, de bout en bout du personnage, mais ce n'est pas toujours nécessaire.

Objets possédés

Un objet possédé héberge un esprit (consentant ou non) en mesure de prendre possession d'un être humain. L'esprit ne peut pas complètement abandonner l'objet réceptacle, même lorsqu'il entre dans le corps de la victime. La personne possédée doit impérativement avoir un contact physique avec l'objet en question, en le tenant de préférence, pour que l'esprit puisse le maîtriser entièrement.

Pour être possédé par le biais d'un objet, il faut donc, le saisir. L'esprit fait alors une simple tentative de possession. Chaque partie effectue un Jet d'Ego. Si l'esprit réussit en faisant la marge de réussite la plus élevée, la victime est incapable de se débarrasser de

Meneur de Jeu

l'objet en question et est submergé par la volonté de cet esprit. Un contact mental a été établi entre l'assaillant et sa cible. Il peut la forcer à s'éloigner de l'objet sans briser le lien. Elle essaiera de rester proche de l'objet. Le contact ne sera rompu que si l'éloignement dépasse un kilomètre.

dans le corps. Les compétences liées à l'Ego, le Charisme et l'Education sont celles que l'esprit possédait de son vivant.

Attaque : Comme le corps

Magie : Capacité à posséder d'autres corps

Espérance de vie : Illimitée

Esprits et Purgatides

Les âmes humaines peuvent posséder les vivants dans le but de récupérer un corps. Les Esprits sont des morts qui ont quitté leur enveloppe charnelle sans renaître ou aller dans un paradis ou un enfer. Ils possèdent un corps humain dans le seul but de poursuivre leur existence, ou d'accomplir quelque chose d'important qu'ils n'ont pu réaliser de leur vivant.

Les Purgatides, par contre, sont des Ames Damnées qui se sont échappées d'Inferno. Ils doivent posséder quelqu'un pour se cacher. Les Népharites, les pourchassent et tentent de capturer les âmes condamnées. Le moyen le plus simple de renvoyer cette âme d'où elle vient est de tuer le corps qui l'abrite. Ce qui fait que la personne possédée peut être poursuivie par des Népharites meurtriers. Le Purgatide ne contrôle le corps que la nuit. Dès que le soleil se lève, la personne possédée reprend contrôle d'elle-même.

Les esprits désincarnés ressemblent à de vagues fantômes, de pâles reflets des personnes vivantes qu'ils furent, en état de décomposition plus ou moins avancée. Les Purgatides sont des âmes déformées et mutilées, souvent transpercées d'aiguilles, ou blessées par des instruments de torture.

Notes provenant de l'Arcanum Metropoli

Les Esprits sont par essence égoïstes. Ils désirent par-dessus tout se sauver ou accomplir ce qu'ils jugent primordial. Le corps qu'ils utilisent n'est à leurs yeux qu'un instrument et ils sont prêts à le sacrifier pour arriver à leurs fins. La personne possédée ira où l'Esprit la dirige et fera ce qu'il désire. Peu à peu, elle adoptera la personnalité de l'Esprit lui-même.

Caractéristiques : Les Esprits ont un score d'Ego, de Charisme, et d'Education compris entre 1 et 20, tout comme les vivants. Toutes les autres capacités sont celles de la personne possédée. Les capacités secondaires et les Compétences basées sur le physique sont également celles de la victime

EGO	10+1D10
EDU	2D10
CHA	2D10

Sens et communication : Ceux du corps

Compétences : Toutes celles contrôlées par l'Agilité, la Force, la Constitution, la Beauté et la Perception reste

Exorcisme

L'exorcisme est l'art d'expulser d'un corps, l'esprit qui le possède. Il y a deux sortes d'exorcisme, l'un magique, l'autre psychologique. L'exorcisme magique est un rituel décrit dans le chapitre consacré à la Magie. Tous les Conjureurs peuvent exorciser les créatures dont ils ont connaissance par le biais de leur Voie de Magie. Les Esprits humains peuvent être exorcisés par les Conjureurs de la Mort, les Ethéraces par les Conjureurs de la Passion.

L'exorcisme psychologique agit en mobilisant les forces internes de la personne possédée. Pour réussir, il faut avoir un score de 20 ou plus en Psychologie ou Psychanalyse. L'exorciste aide la personne possédée à visualiser l'esprit et le renvoyer.

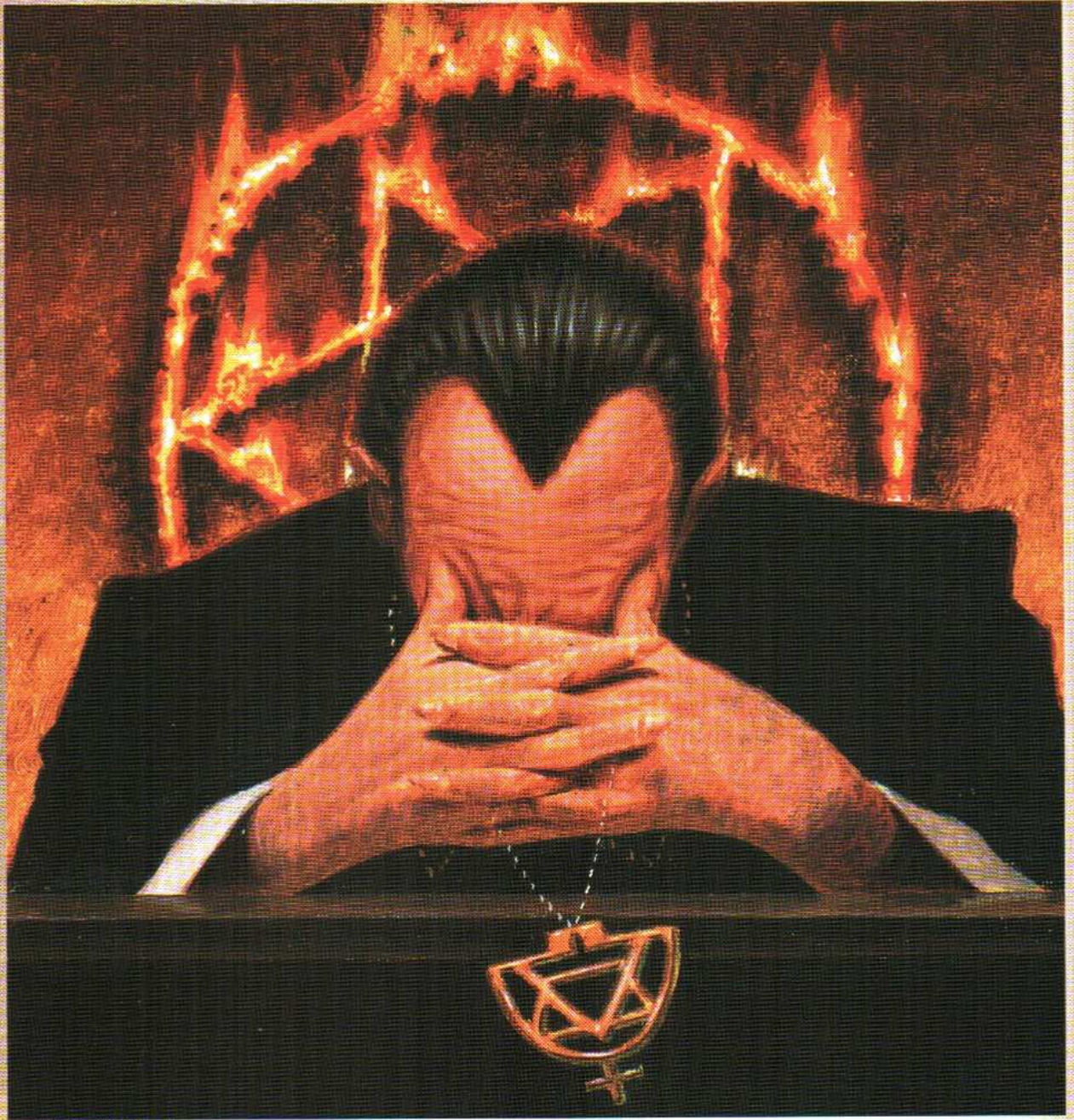
L'exorciste débutera en discutant avec l'intrus et en essayant d'obtenir de sa part le plus d'information possible sur son identité. Ensuite, il fera en sorte que l'esprit permette au "moi" de la personne possédée de remonter à la surface. Enfin, il aidera celle-ci à concevoir une image de l'intrus pour l'expulser.

Aucun possédé ne subit de son plein gré à un exorcisme. Il faut utiliser beaucoup de ruses, de mensonges, de manœuvres, et même la force en attachant parfois la personne pour avoir une chance d'aboutir.

Si l'exorciste réussit son jet de Psychologie, le possédé effectue un Jet d'Ego et soustrait la marge de réussite du jet de Psychologie de l'exorciste. L'intrus fait également un Jet d'Ego. Si la marge de réussite du possédé est supérieure à celle de l'intrus, l'exorcisme est un succès.

Un exorcisme psychologique prend 1D20 jours. S'il échoue, l'exorciste ne peut pas recommencer. Il a fait tout ce qui était en son pouvoir. Un autre exorciste peut tenter d'aider le possédé, mais une fois que l'exorcisme psychologique a échoué, il y a de grandes chances que l'intrus ait appris à déjouer les ruses psychologiques de ses adversaires. Ce qui donne automatiquement +5 à son jet d'Ego à la tentative d'exorcisme suivante.

Un exorcisme magique ultérieur n'est pas affecté par les échecs de ce type de méthode psychologique.



La Magie

La pièce était envahie par la légère fumée qui émanait du brûleur d'encens. Camey avait commandé les herbes et le brûleur par téléphone ainsi que quelques autres objets dont elle avait besoin. Ses allocations de ces deux derniers mois y étaient passées mais cela en valait la peine. Elle psalmodia les quelques derniers mots du livre qu'elle avait découvert à la bibliothèque de l'école. Ses doigts s'entrecroisèrent alors que l'enchantement touchait à sa fin. Danny et Oscar allaient regretter ce qu'ils lui avaient fait. L'avoir traitée de stupide petite infirme. Elle les avait attendus durant des heures. Pourquoi les avait-elle cru ? Ils lui avaient toujours dit qu'une fille en fauteuil roulant ne méritait pas d'être leur amie.

Elle ajouta les cheveux aux deux poupées placées devant elle, cheveux ramassés sur leurs manteaux. Camey était satisfaite d'avoir pu se rendre seule dans les vestiaires. On pouvait y trouver toutes sortes de choses utiles. Elle avait pu y dénicher des mouchoirs et autres babioles appartenant aux garçons dans leurs manteaux mêmes. Tout ceci avait déjà été ajouté à l'intérieur des poupées. Une fois les incantations prononcées, elle avait presque fini.

Elle se déplaça en chaise roulante jusqu'à l'autre table et déposa les poupées sur le velours noir. Ses petits doigts se refermèrent sur l'acier froid de l'aiguille qu'elle avait préparée. Elle la planta dans l'oeil gauche de la première poupée, et du sang coula de l'objet inanimé. Camey gloussa joyeusement et détruisit l'autre oeil, puis passa à la seconde poupée.

Elle ramassa celle à l'effigie de Danny et sourit largement lorsque le sang mouilla sa main. "J'espère que tu as une canne blanche, Danny !" fit-elle dans un rire.

L'une des plus grandes réussites du Dmiurge est l'incrédulité de l'humanité vis-à-vis de la force même qui a servi à créer notre prison : la Magie. Au temps du Paradis perdu de notre Divinité, nous étions une race de magiciens, faisant plier la réalité sous le joug de notre volonté. C'est alors que le Dmiurge et sa servante Malkuth, voulant mettre fin à notre règne, utilisèrent la Magie pour détruire tout ce que nous étions. Nous qui, jadis, étions des Dieux, nous sommes devenus à peine plus que des bêtes sauvages, parcourant des plans illusoire, oubliés du monde véritable d'où le Dmiurge nous avait chassés.

La Magie de Malkuth n'aurait pas pu, seule, nous réduire éternellement en esclavage. Avec son aide, le Dmiurge nous dissimula notre divinité, mais ils ne purent nous arracher notre véritable nature. Les millénaires s'écoulant, l'humanité recommença graduellement à retrouver ses pouvoirs perdus. Certains prétendirent que Malkuth elle-même, regrettant le rôle qu'elle avait joué dans notre emprisonnement, nous enseigna la Magie. D'autres disent que c'est Astaroth et ses Anges de la Mort qui, par malveillance envers le Dmiurge, montrèrent la voie aux premiers Conjureurs. Mais il est vraisemblable que c'est le désir même de l'homme de retrouver sa divinité qui a ressuscité les Arts magiques.

Parmi ceux qui ont débuté l'apprentissage de la Magie, peu ont réalisé la véritable nature de ce qu'ils ont mis en route. Malgré l'évidence, ils n'osaient penser que ce pouvoir venait d'eux-mêmes. Ils attribuèrent la Magie aux dieux et aux démons ou aux mouvements des astres. Même de nos jours, la plupart des pratiquants ne réalisent pas que le pouvoir vient de l'intérieur. Les rituels, les sacrifices, et les instruments ne sont que des foci pour notre énergie interne. Malgré les portes que la Magie leur ouvre, la plupart des magiciens restent des prisonniers de l'Illusion, attachés aux anciens dieux ou à des grimoires contenant un savoir oublié.

Il est presque impossible de regagner le pouvoir que nous avons jadis, car nous ne pouvons en percevoir l'essence. Dieux incontestés, nous modelions chaque aspect de la réalité à notre guise grâce à notre Magie. Le savoir magique s'est divisé en une myriade d'enseignements différents. Les Conjureurs doivent passer la majeure partie de leur vie à étudier ce que d'autres ont accompli, tentant de retrouver des bribes de notre ancienne splendeur mise en pièces. Bien peu de Conjureurs, s'il y en a, atteignent le pouvoir que nous avons perdu. La plupart se

contentent de détenir une fraction de notre ancienne Magie, car même cela les sépare de la masse humaine banale qui les entoure.

Les efforts de milliers de Conjureurs tout au long des siècles ont préparé des Voies pour l'apprenti mage moderne. Partout dans le monde, la communauté des Conjureurs s'est divisée en cinq Voies, qui regroupent la grande majorité du savoir magique de l'humanité. Chaque Voie a fait de son mieux pour restaurer une portion de notre pouvoir dispersé et chacune se soucie d'un aspect différent de notre emprisonnement. Peu de Conjureurs réussissent à passer Maître en une Voie car cela peut prendre une vie entière de travail. Chaque Voie a ses chausse-trapes, et beaucoup se font prendre aux distractions qui en jalonnent le parcours.

Le Conjuteur

Le Conjuteur est un individu dérangé, un marginal et un étranger. Sa Balance Mentale est déformée, et il est souvent forcé d'aller de plus en plus loin dans les Ténèbres, en quête de la vérité. La Magie est extraordinaire et extrême par sa nature même. Elle tend soit vers la Lumière soit vers les Ténèbres, et refuse l'équilibre. Cette règle s'applique également au Conjuteur. Il est sur la Voie des extrêmes, qui devrait le mener à l'Éveil.

On ne devient pas Conjuteur tout à fait par hasard, on choisit de le devenir. C'est un appel, une vocation, un désir brûlant qui doit être satisfait. Le Conjuteur est sur le chemin de sa propre divinité, et il tente de s'éveiller. D'autres forces, comme l'avidité, le désir de puissance, ou l'amour désintéressé, influencent également sa conduite. Mais derrière toutes ces forces se cache toujours la nostalgie de cette divinité intérieure.

Aucun n'est un Magicien du dimanche. On n'apprend pas quelques sorts pour ensuite se consacrer à tout autre chose. Cette règle s'applique à tous, du gourou de secte, qui lutte pour l'argent, le pouvoir et le sexe à l'ermite solitaire perdu dans le désert. Tous deux vivent et travaillent de tout leur cœur et leur âme pour leur Art magique.

Sensibilité à la Magie

Si l'on veut apprendre la Magie, Sensibilité à la Magie est obligatoire. Il s'agit d'un don, d'un avantage inné, qui peut-être acquis lors de la création du personnage pour 20 points. Ceux qui sont dotés de cet Avantage ont une

compréhension spontanée du fonctionnement de l'Illusion, et sont en mesure d'utiliser leurs pouvoirs secrets pour la manipuler. L'Illusion a également moins de pouvoir sur eux que sur les autres humains, et cela leur permet de se libérer de ses contraintes. Cet Avantage permet d'apprendre les Voies de Magie et les sorts comme des Compétences ordinaires.

Il s'agit tout de même d'un dérangement mental, rendant possible pour celui qui le subit, la vision et l'utilisation des contradictions de l'Illusion. Ce qui fait que seuls les personnages dotés d'une Balance Mentale déviante peuvent obtenir cet Avantage. En effet, il affecte la Balance Mentale en positif ou en négatif. Un personnage avec une Balance Mentale positive y ajoute 20 points. Un personnage déjà dans le négatif, déduit 20 points de sa Balance Mentale. C'est le résultat de l'instabilité inhérente à la Magie elle-même qui pousse toujours vers les extrêmes. Il est nécessaire de commencer par calculer normalement la Balance, avec les Avantages et Désavantages. Il suffit de vérifier ensuite si le résultat est négatif ou positif, et déterminer si Sensibilité à la Magie le fait baisser ou l'augmente.

Les Royaumes et Voies de Magie

On peut décompter cinq différentes Voies de Magie : La Mort, la Passion, le Rêve, la Folie, le Temps et l'Espace. Toutes touchent à des parties de la Réalité et à notre façon de la percevoir. Chaque Voie est une Compétence différente que le Conjuteur doit apprendre. Elles ont le même coût que les Compétences habituelles : un Point par niveau jusqu'au niveau d'Ego du personnage. Au-delà, le coût est de trois points par niveau. Le Conjuteur ne peut se spécialiser que dans une Voie à la fois, mais il peut en changer et alterner entre plusieurs Voies.

Le score de Compétence dans une Voie de Magie est appelé Niveau de Magie. Chaque sort a un Niveau de Magie. Pour apprendre un sort, le Niveau de Magie doit être supérieur ou égal au Niveau du sort. Si le sort a un niveau plus élevé que celui qu'a atteint le Conjuteur, ce dernier n'y a pas encore accès.

Pratique de la Magie

La pratique de la Magie se cristallise autour de rituels que l'on qualifie généralement de "Sorts". Ce sont les outils grâce auxquels le Conjuteur manipule son environnement et sa propre personne. Pratiquer la Magie est épuisant, et les rituels durent parfois des heures, et même des jours entiers. Lancer un sort est toujours un moment de stress intense pour le Conjuteur car la moindre erreur peut tout remettre en question. Toutefois,

le gigantesque investissement de temps et d'énergie en vaut la peine, car le Conjureur en plein extase, fait plier la Réalité selon son désir. Le succès des sorts doit se gérer comme n'importe quelle autre Compétence. Un jet est effectué et le résultat est déterminé par le Meneur de Jeu et joué par le Magicien.

Le Rituel Magique

Les Rituels sont nécessaires pour lancer un sort, quel qu'il soit. Ils concentrent le pouvoir du Conjureur, et pendant un court instant lui restitue une partie de sa divinité. Dans son temple, utilisant le matériel de magie qu'il a créé lui-même, en récitant des phrases scandées dans des langues mortes ou de la poésie déstructurée, il peut, pour un court instant, oublier ses limitations.

Jouer un Rituel

Il vaut mieux tenter de mimer ou décrire l'incantation d'un sort, pour créer une atmosphère magique. Dire seulement " Je lance l'invocation de Nimrath " n'est pas très excitant. L'atmosphère et l'impact sont renforcés si le joueur (ou le Meneur de Jeu s'il s'agit d'un PNJ) clame l'incantation, en agitant les mains, les yeux clos comme s'il se concentrait intensément.

Sorts communs

Un certain nombre de sorts sont communs à toutes les Voies de Magie. Les Invocations, Liens, Révocations, et Exorcismes de différentes entités en font partie. Les Rituels sont un peu différents suivant les Voies mais les bases sont communes.

Chaque Voie de Magie invoque ses propres entités qui lui sont liées. Un Conjureur de la Voie des Rêves ne peut invoquer des êtres de Passion, et un Magicien de la Voie de la Folie ne connaît pas les noms des Princes des Rêves, donc il ne peut pas les invoquer.

Deux sorts sont réellement génériques. Il suffit de les apprendre une fois, et ils peuvent être utilisés avec n'importe quelle Voie. Il s'agit du Pentagramme de Protection et de la Consécration du Temple. Les Pentagrammes sont des routines utilisées avec pratiquement tous les sorts, pour se protéger des forces ennemies. La Consécration du Temple est un sort spécial uniquement utilisé lorsque le Conjureur consacre un nouveau temple.

Pentagramme de Protection

Il s'agit d'un sort de protection utilisé de façon régulière dans tous les rituels. Le nom du Demiurge est invoqué pour tenir à l'écart les créatures qui n'ont pas le droit de pénétrer dans notre Réalité. Le Pentagramme empêche toutes les créatures surnaturelles d'interférer avec le travail du Conjureur. Aucun jet de dé n'est demandé si le Pentagramme fait partie d'un autre sort. Il peut également être utilisé pour maintenir à l'écart des créatures étrangères, par exemple si le Magicien est plongé dans une profonde méditation.

Consécration du Temple

Ce sort consacre les Temples utilisés pour faire de la Magie. Il est plus puissant qu'un Pentagramme et offre au Temple une protection permanente contre les puissances ennemies. La consécration est en principe la même pour toutes les Voies de Magie, mais les éléments utilisés peuvent être légèrement différents.

Invocation d'un pouvoir

Le Conjureur peut invoquer des entités et des puissances d'au-delà de l'Illusion, ou des êtres invisibles vivant dans notre Réalité. Plus grand est le Pouvoir de cette entité plus l'Invocation est difficile. Le Magicien doit connaître le nom de l'être, ou connaître son apparence, pour pouvoir le visualiser. Les Anges de la Mort et les Archontes ne peuvent être invoqués que sous forme d'Incarnats. Leur corps réel restent en Inferno ou Metropolis et ne peuvent pas être atteints par l'Invocation. C'est également vrai pour une invocation d'Astaroth.

Lien

Le Conjureur peut lier un être ou une puissance d'au-delà de l'Illusion, et la forcer à lui obéir durant sept jours et sept nuits. Il n'a pas besoin d'avoir invoqué personnellement l'entité. Il peut lier un être qui est entré de lui-même dans notre monde. Toutefois, il ne pourra le lier si un autre Conjureur l'a déjà fait. Il ne peut que le révoquer (voir ci-dessous).

L'entité tentera toujours de résister à l'établissement de ce lien. Le Magicien doit effectuer un résultat supérieur au jet d'Ego de l'entité. Sinon, elle est libre de faire ce qu'elle désire. Le Conjureur ne peut lier que ce qui a trait à sa propre Voie de Magie.

Révocation

Le Conjureur peut renvoyer une puissance d'au-delà de l'Illusion. Cela peut être n'importe quelle entité qu'il a invoqué lui-même, n'importe quel être errant librement, ou quelque créature invoquée par un autre

Conjuteur. S'il désire utiliser son Temple, il doit tout d'abord lier l'entité dans un triangle magique hors du cercle de ce Temple. Ce n'est généralement possible que s'il l'a invoqué lui-même (ce qui signifie qu'elle est déjà obligée de rester dans ce triangle), ou s'il l'a liée et lui a ordonné de rester dans le triangle. Sinon, le Magicien n'a que la moitié de son score de Compétence pour ce sort, car il ne peut utiliser le Temple. L'entité en question doit faire un Jet d'Ego pour résister. Si le résultat est plus élevé que celui du sort, la tentative a échoué.

Exorcisme

Le Conjuteur peut révoquer un démon ou une entité d'au-delà de l'Illusion, qui a possédé un être humain, un endroit ou un objet. Cette entité peut résister au sort avec un Jet d'Ego, qui doit être inférieur au Jet du Magicien pour que l'exorcisme soit efficace. Ce sort est utilisé pour chasser l'esprit d'une personne décédée, ou un Purgatide ayant pris possession d'un être vivant. Si un lieu tout entier est hanté par une créature, le Conjuteur peut consacrer cet endroit comme un Temple pour obtenir l'intégralité de son score de Compétence à son sort d'exorcisme.

La Voie de la Passion

La Voie de la Passion se préoccupe des sensations physiques et des désirs. C'est la Voie la plus encline à la pratique et non à la théorie. Le Conjuteur de la Voie de la Passion utilise son corps et ses désirs pour libérer les énergies magiques pour ses sorts. Un partenaire l'aide souvent dans ses rituels, que ce soit un confrère ou un assistant. De plus, cette Voie demande souvent la pratique de rapports sexuels ritualisés. La Voie de la Passion ne s'apprend pas dans les livres. C'est une compétence pratique qui doit être enseignée par un Maître mais que l'on peut apprendre seul à travers les expériences, même si c'est beaucoup plus long.

La Passion est la Voie qui a besoin d'un minimum de savoir théorique. Elle est un art inconscient et presque improvisé. La grande majorité des théories offertes sont fausses et trompeuses, plus utilisées pour éveiller l'excitation sexuelle du Conjuteur que pour apporter des révélations correctes sur la nature de la Réalité.

Les Bases (Score jusqu'à 10)

Le Conjuteur sait que des mondes s'étendent au-delà de notre Réalité, et que la Passion peut ouvrir des portes y conduisant. Il a connaissances des Chakras et peut les utiliser pour canaliser son pouvoir. Il a aussi appris à se servir des signes des planètes et des étoiles en tant que symboles des instincts humains. La passion et les perversions sont des forces très proches de la Magie, et elles ont le pouvoir de briser la réalité dans certains cas. Le Conjuteur peut contrôler partiellement sa propre sexualité et il est à même d'allonger la durée de ses rapports sexuels.

Le Magicien peut apprendre des sorts aux effets similaires à ceux qui se trouvent ci-dessous. Les exemples de sorts sont listés avec les niveaux généralement requis pour vous donner une idée du savoir nécessaire pour les accomplir.

Niveau 5 : Révéler les motivations et les sentiments cachés de quelqu'un.

Niveau 7 : Créer ou stopper des émotions ou des sentiments chez quelqu'un (amour, haine, peur, excitation).

Niveau 7 : Créer ou faire cesser des émotions et des sentiments chez quelqu'un (ex: amour, haine, peur, excitation).

Niveau 9 : Changement de sexe (le Conjuteur ou une autre personne) pour une courte période.

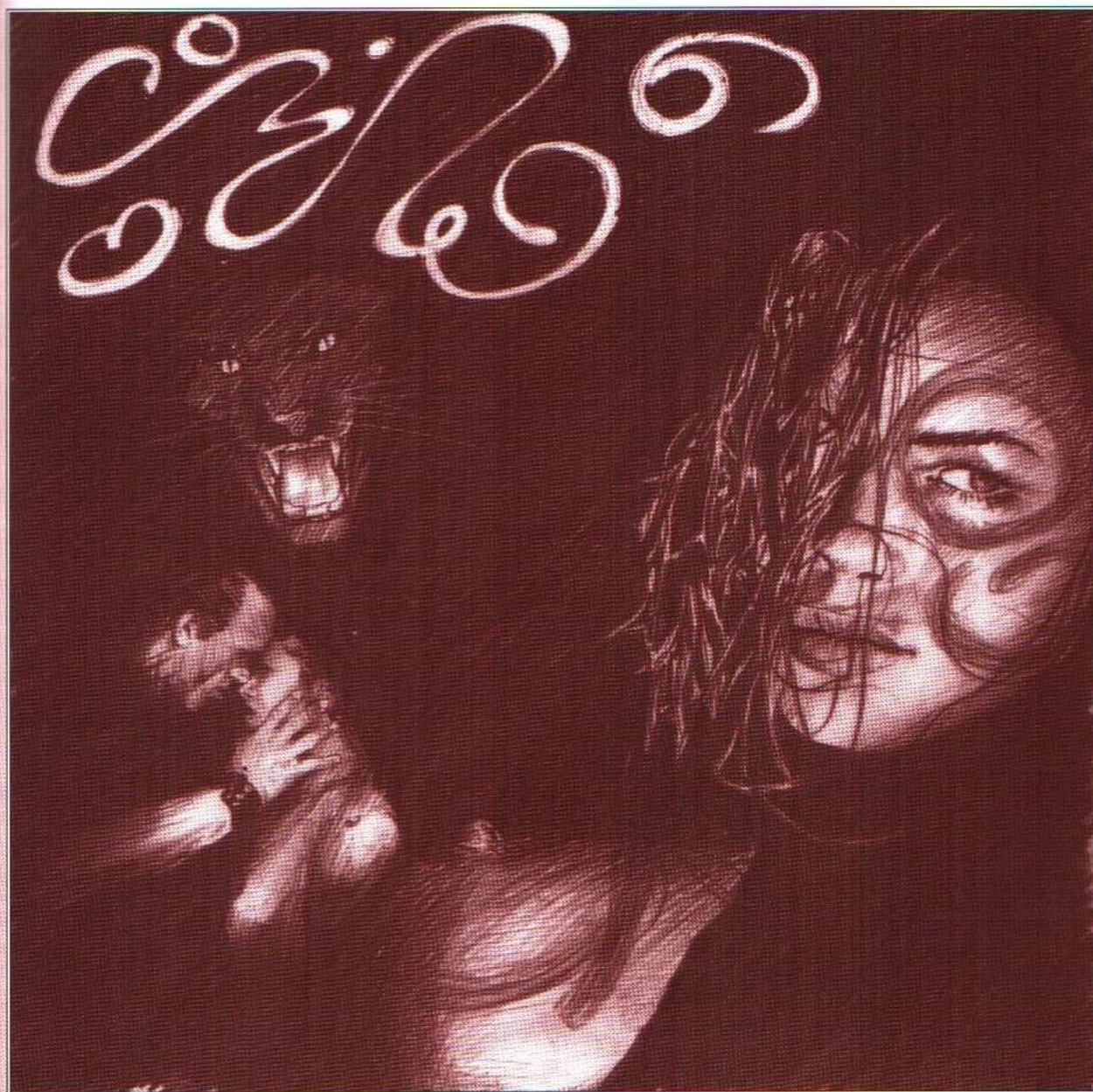
Savoir avancé (Score 11-40)

Le Conjuteur sait que la conscience humaine est un équilibre entre la Lumière et les Ténèbres, que la passion et les perversions peuvent la faire basculer, et projeter une personne sur une Voie ou l'autre. Il a été témoin de modifications physiques dues à une Balance Mentale extrême. Il sait aussi que cela peut mener à l'Eveil. Il peut utiliser les tensions sexuelles entre mâle et femelle pour symboliser celles qui existent entre les Ténèbres et la Lumière. Le Magicien peut contrôler sa propre fertilité, savoir en regardant quelqu'un si cette personne est fertile ou non, et comment l'exciter facilement.

Niveau 12 : Changer d'apparence pour ressembler au compagnon (la compagne) idéal du sujet.

Niveau 13 : Faire plier la volonté du sujet par le biais de l'attraction sexuelle.

Niveau 15 : Voler l'essence vitale du sujet durant un rapport sexuel (voler de l'Endurance).



Niveau 16-17 : Charmer ou faire naître des sentiments chez un certain nombre d'individus.

Niveau 18 : Réduire de façon drastique la durée d'une grossesse ; jusqu'à 7 jours si on veut que le fœtus soit parfaitement développé.

Niveau 25 : Dominer par le sexe la volonté du sujet.

Niveau 30 : Modifier ou déformer un fœtus durant la grossesse.

Niveau 35 : Altérer de façon permanente le genre du Conjuteur ou d'une autre personne.

Niveau 40 : Modifier entièrement un fœtus (en lui donnant par exemple les traits d'un animal ou d'une machine).

Maîtrise (Niveau supérieur à 40)

Le Conjuteur sait que nous sommes condamnés à errer entre Lumière et Ténèbres, et que seule la descente aux enfers ou l'ascension vers le ciel peuvent nous tirer de nos geôles. Il perçoit sans problème les signes d'une Balance Mentale perturbée. Il sait qu'une personne qui va trop loin sur cette Voie, rencontrera son Ombre et pourra rester coincée dans le Nirvana ou le Chaos. Le Conjuteur est en mesure d'influencer la fertilité d'une autre personne, pour qu'elle puisse se reproduire. Un Magicien mâle peut faire concevoir une femme même si elle a ses règles, si elle utilise des moyens contraceptifs, ou même si elle est ménopausée. Il peut éveiller ou éteindre le désir sexuel de n'importe qui.

Au-delà de ce niveau de maîtrise, beaucoup de sorts sont absolument uniques, et d'une puissance exceptionnelle. Ils sont peu nombreux et en théorie, réservés aux PNJ.

La Voie des Rêves

La

Le rêve est notre univers intérieur. Là, nous sommes à nouveau les maîtres, au pouvoir sans limites sur le monde matériel et spirituel. Ce pouvoir peut être transféré au monde dans lequel nous nous éveillons. Dans le Monde Onirique, nous pouvons par exemple créer des êtres qui seront en mesure de se manifester dans l'illusion. Le rêve peut déchirer les voiles de l'illusion, et ouvrir des portes vers d'autres dimensions, d'autres réalités. En modifiant nos rêves, nous altérons la réalité.

Le Monde Onirique peut être atteint par l'Art du Rêve. C'est une compétence qui n'est pas magique en soi, et qui implique l'apprentissage du contrôle et de la manipulation de nos rêves. Tous les Conjureurs de la Voie des Rêves possède automatiquement l'Art du Rêve au même niveau que la Voie de Magie correspondante.

La Voie des Rêves agit à la frontière entre les rêves et la Réalité. La Magie peut être utilisée pour influencer les rêves d'autres personnes, ou pour déformer la réalité. Presque tous les Conjureurs du Rêve sont à la base de simples rêveurs qui ont créé des Mondes Oniriques et ainsi ont basculé dans les rêves des autres. Là, ils ont rencontré d'autres rêveurs doués de capacités magiques qui ont pu leur enseigner la Magie.

Les Conjureurs de la Voie des Rêves ont une connaissance très poussée des Mondes Oniriques et des autres rêveurs, mais ils en savent fort peu sur les serveurs du Demiurge. Le rêve est une échappatoire à la Réalité. Le Magicien des Rêves s'est retiré de la condition humaine normale. Aussi longtemps qu'il reste caché dans ses songes, il ne se met pas en quête de l'Eveil, ne pose pas de question dérangeante concernant la véritable place de l'homme dans l'univers.

Les Bases (niveau inférieur à 10)

Le Conjureur sait que la Réalité et les rêves peuvent se mélanger et il est en mesure d'influencer l'un comme l'autre. Il sait que l'homme est plus qu'une enveloppe physique, qu'il peut se déplacer dans les rêves et devenir méconnaissable.

Le Conjureur peut apprendre des sorts aux effets similaires à ceux qui se trouvent ci-dessous.

Les exemples de sorts sont listés avec les niveaux généralement requis pour vous donner une idée du savoir nécessaire pour les accomplir.

Niveau 5 : Voir dans les rêves de quelqu'un d'autre ou l'attirer dans ses propres songes.

Niveau 7 : Ouvrir un portail dans les rêves et les Mondes Oniriques, modifier les rêves d'un individu ou lui envoyer des songes de son cru.

Niveau 8 : Partager un seul rêve avec plusieurs personnes à la fois.

Niveau 10 : Création d'un Temple permanent dans ses rêves.

Savoir avancé (Niveau 11 à 40)

Le Conjureur a connaissance du Vortex et des Mondes Oniriques des Princes des Rêves. Il sait que les rêves peuvent être individuels ou partagés, que beaucoup de concepts humains sont stockés dans le Vortex et qu'ils peuvent être utilisés pour créer des Rêves communs.

Niveau 15 : Créer un portail physique et permanent dans les Rêves.

Niveau 16 : Positionner de façon permanente son essence dans les Rêves en laissant son corps derrière soi.

Niveau 17 : Se déplacer librement entre état de veille dans la Réalité et les Rêves.

Niveau 19 : Prédire l'avenir par les Songes.

Niveau 20 : Retrouver une personne dans le Rêve et la suivre lorsqu'elle en sort.

Niveau 25 : Se métamorphoser dans le Rêve et conserver le changement au réveil.

Niveau 30 : Influencer les événements dans le monde réel par le Rêve.

Niveau 35 : Blesser ou tuer quelqu'un au moyen de Rêves.

Niveau 40 : Créer ou détruire des Mondes Oniriques.

Maîtrise (Niveau supérieur à 40)

Le Conjureur sait que le Rêve est un moyen d'échapper à la l'illusion, la prison de l'humanité, tout en étant conscient qu'il s'agit d'une fuite sans fin, un cul-de-sac qui ne peut mener à l'Eveil véritable. Il connaît l'existence des Archontes et des Anges de la Mort, Inferno et Métropolis, mais en général il se moque du

La Magie

monde extérieur car il a trop investi dans ses rêves pour accepter de les abandonner.

Au-delà de ce niveau de maîtrise, beaucoup de sorts sont absolument uniques, et d'une puissance exceptionnelle. Ils sont peu nombreux et, en théorie, réservés aux PNJ car leur pouvoir peut faire changer le cours d'une campagne.

peuvent en étudiant une personne savoir si sa Balance Mentale est positive ou négative.

Le Conjuteur peut apprendre des sorts aux effets similaires à ceux qui se trouvent ci-dessous. Les exemples de sorts sont listés avec les niveaux généralement requis pour vous donner une idée du savoir nécessaire pour les accomplir.

Niveau 5 : Créer un portail temporaire menant de l'Illusion à Métropolis.

Niveau 7 : Créer de fausses images et sons dans l'esprit d'une victime.

Niveau 8 : Attirer des personnes à la Balance Mentale négative sur une grande portée.

La Voie de la Folie

La Voie de la Folie utilise l'esprit humain. La Folie permet de voir au-delà des Illusions, mais elle déforme également les sens et donne forme physique à des élucubrations nées de l'angoisse ou de la terreur. Un dément ne peut démêler la vérité du mensonge, ou les fantasmes de la réalité. C'est à la fois une force et une faiblesse. La Voie de la Folie, plus que toute autre Voie, brise les illusions et apporte une véritable compréhension de la divinité de l'homme et de la nature de la Réalité. Mais, elle peut tout aussi bien entraîner vers de fausses visions, une sensation illusoire de pouvoir et de compréhension, expédiant le Conjuteur dans une errance désespérée sur le chemin des Ténèbres.

La culture des déments leur enseigne une forme de magie dévoyée exigeant une Balance Mentale inférieure ou égale à -50 pour être comprise, constituée de rituels complexes, sans rien de logique ni de structuré. La Voie de la Folie comprend toutefois une forme plus traditionnelle, composée de sorts jouant sur les sens, et tirant leur pouvoir de Balances Mentales anormales. Ces rituels constituent la majorité des sorts de la Voie de la Folie. Les outils et rituels sont les mêmes que dans les autres Voies, et peuvent être utilisés par des Conjuteurs normaux.

La Voie de la Folie permet de mieux comprendre l'esprit humain, avec des visions de la vraie Réalité. Aucun Conjuteur de cette Voie ne peut séparer l'homme de son environnement car ils sont étroitement liés. En modifiant son corps, le Conjuteur influence donc la Réalité, et en la changeant, il se modifie lui-même.

Les Bases (Niveau inférieur à 10)

Le Conjuteur comprend que l'homme est à la fois un dieu et un animal sans âme, que la Folie peut distordre la Réalité et ouvrir des portes vers d'autres mondes. Il sait que les démons intérieurs peuvent prendre forme pour nous attaquer. Les Magiciens

Savoir avancé (Niveau 11 à 40)

Le Conjuteur connaît bien la culture des déments et leurs capacités magiques. Il sait où les trouver lorsqu'il a besoin d'eux. Il a conscience que nous sommes prisonniers dans l'Illusion, et qu'une Balance Mentale fortement négative ou positive est la Voie vers la liberté. Il connaît l'existence des Archontes et des Anges de la Mort, et sait que Métropolis est une partie originelle de la réalité. Les personnes à la Balance Mentale comprise entre -25 et +25 éviteront instinctivement le Conjuteur. Sa propre Balance Mentale ne peut plus guère remonter vers zéro. Tant qu'il pratiquera la Voie de la Folie à ce niveau, elle ne pourra que s'en éloigner.

Niveau 12 : Evocation d'une vision chaotique mais riche d'information concernant une personne, un endroit, ou un objet.

Niveau 13 : Altérer gravement sa Balance Mentale ou celle d'un tiers de façon temporaire.

Niveau 17 : Se déplacer librement entre ce monde et Métropolis durant de courtes périodes.

Niveau 20 : Passer pour quelqu'un de célèbre pour obtenir les mêmes talents et capacités.

Niveau 25 : Invocation de la forme physique de la plus grande peur d'une personne, et possibilité ou non qu'elle la tue.

Niveau 27 : Changement de forme corporelle temporaire.

Niveau 30 : Changement de Balance Mentale de tout un groupe de personnes.

Niveau 35 : Fouiller dans le souvenir de vies antérieures.

Niveau 40 : Déformer le corps d'une victime pour la transformer en quelqu'un ou quelque chose d'autre.

Maîtrise (Niveau supérieur à 40)

Le Conjureur est au courant de l'existence des Eveillés, et sait que certains n'ont jamais perdu leur divinité. Il sait que le Chaos et le Nirvana se trouve sur sa route. Il passe automatiquement à -50 ou +75 de Balance Mentale lorsqu'il atteint le Niveau 40, s'il n'a pas déjà atteint ces scores. Il peut déterminer avec précision la Balance Mentale d'une personne rien qu'en la regardant.

Au-delà de ce niveau de maîtrise, beaucoup de sorts sont absolument uniques, et d'une puissance exceptionnelle. Ils sont peu nombreux et en théorie, réservés aux PNJ car leur pouvoir peut faire changer le cours d'une campagne.

La Voie de la Mort

La Voie de la Mort jouxte la frontière entre la vie et l'après-vie. Là, se trouvent les morts-vivants, les maudits, les âmes tourmentées d'Inferno, et tous les bourreaux du monde infernal. Là, tourbillonnent la terreur et la tristesse, la douleur et l'angoisse que la Mort fait jaillir en tout être humain. Le Conjureur doit accepter la Mort et même l'accueillir à bras ouverts. Alors seulement, il pourra comprendre les mystères les plus profonds de la Voie, jusqu'à ce qu'il prenne enfin les apparences d'un dieu de la Mort.

La Voie de la Mort procure des informations sur nos corps et notre nature impermanente, sur les âmes qui survivent à la mort, et sur l'oubli qui efface toute notre mémoire. Un Conjureur de la Mort a aussi connaissance de l'au-delà, et des serviteurs d'Astaroth.

Les Bases (Niveau inférieur à 10)

Le Conjureur sait que la Mort n'est pas la fin et que l'âme continue à vivre, soit en renaissant dans un nouveau corps et sans sa mémoire, ou dans l'au-delà. Elle peut être également liée à un cadavre pour retourner dans le monde des

vivants. Le Conjureur a connaissance des nombreux Royaumes des Morts, dirigées par des Anges de la Mort sous les ordres d'Astaroth. Les Royaumes des Morts n'existent pas hors de notre réalité mais juste à ses limites. Le Conjureur sait si sa propre mort est imminente. Il peut percevoir une maladie mortelle chez un autre être humain, ou bien ses intentions suicidaires. Il peut aussi savoir instinctivement si une autre personne a tué ou gravement blessé quelqu'un.

Le Conjureur peut apprendre des sorts aux effets similaires à ceux qui se trouvent ci-dessous. Les exemples de sorts sont listés avec les niveaux généralement requis pour vous donner une idée du savoir nécessaire pour les accomplir.

Niveau 5 : Vision de l'un des Royaumes des Morts ou visite temporaire (ex.: en formant un portail temporaire ou juste un passage) . Discussion avec un mort récent.

Niveau 7 : Capacité temporaire de voir dans ses propres vies antérieures ou celles d'autres personnes.

Niveau 10 : Attirer les âmes des morts dans des cadavres récents ou des fœtus.

Savoir avancé (Niveau 11 à 40)

Le Conjureur connaît les créatures de la Mort les plus importantes. Il sait certains noms des Anges de la Mort, d'Astaroth, leurs formes et leurs natures. Il est conscient qu'ils peuvent prendre apparence humaine, des Incarnats, pour parcourir la Terre. Ce sont les images miroirs des Archontes célestes. Il peut parler d'Inferno et de ses créatures, des Népharites et de la manière dont les pécheurs repentants les invoquent. Il a appris les différents noms des parties de l'âme, et il sait ce qu'elle fait en quittant le corps pour renaître. Il soupçonne que Dieu est mort. Lorsque quelqu'un dans le voisinage va mourir, ou lorsque beaucoup de gens sont morts au même endroit, il le sent. Il détecte également la proximité d'Inferno lorsqu'il atteint un lieu où les voiles de l'Illusion s'amenuisent.

Niveau 12 : Vision de sa mort ou de celle de quelqu'un d'autre. Donner des ordres aux morts-vivants.

Niveau 17 : Capacité d'errer librement entre ce monde et ceux des morts.

Niveau 20 : Invocation d'un guide pour être aidé dans le Royaume des Morts (s'y perdre est une éventualité)

Niveau 27 : Echanger de force son corps contre celui d'un autre et ce de façon permanente.

Niveau 33 : Dérober l'énergie d'autres personnes pour arrêter son propre vieillissement.

Niveau 37 : Faire du mal ou tuer une personne en détruisant une poupée ou un autre objet.

La Magie



Niveau 40 : Provoquer la putréfaction d'une victime et la garder prisonnière de son corps.

savoir si une personne a assassiné quelqu'un ou perdu un proche, même si cela s'est produit, il y a longtemps. Il sait aussi quand sa propre échéance aura lieu, (jusqu'à un an à l'avance).

Maîtrise (Niveau supérieur à 40)

Le Conjuteur sait que nous sommes des dieux et que la Mort n'est qu'un moyen pour nous laisser dans l'ignorance, même s'il en ignore la raison et le nom du responsable. Il est conscient que nous pouvons tromper la Mort si nous pouvons renaître avec tous nos souvenirs. Il a appris les noms les plus importants d'Astaroth et de ses serviteurs. Il sait que plusieurs parties d'Inferno se trouvent aux limites de notre monde, ainsi que d'autres mondes. Il est conscient que ce sont nos propres sentiments de culpabilité qui nous enchaînent dans la Mort. Il peut

Au-delà de ce niveau de maîtrise, beaucoup de sorts sont absolument uniques, et d'une puissance exceptionnelle. Ils sont peu nombreux et en théorie réservés aux PNJ car leur pouvoir peut faire changer le cours d'une campagne.

La Voie du Temps et de l'Espace

Un humain Eveillé peut considérer l'éternité. Il peut choisir le nombre de dimensions du monde dans lequel il évolue, alors que le reste de l'humanité est prisonnière de notions traditionnelles du Temps et de l'Espace. Nous ne pouvons qu'aller de l'avant dans le Temps, liés par la causalité et emprisonnés par les trois dimensions de l'espace. La Magie peut nous offrir un accès temporaire au même aperçu illimité que possèdent les Eveillés. Un Conjureur du Temps et de l'Espace peut créer des portails entre plusieurs endroits, réduisant ainsi le monde à deux dimensions. Il peut voyager dans le temps, l'arrêter, et avoir des visions fugitives de l'éternité. Il est en mesure de briser une partie de l'Illusion et se déplacer dans l'Univers comme il sied à un être divin.

La Voie du Temps et de l'Espace est considérée comme le plus avancé des enseignements magiques et très proche des Sept Sciences Occultes. La numérologie, l'alchimie et l'astrologie offrent une image des Illusions que le Conjureur peut utiliser pour déformer l'Espace et le Temps. Beaucoup de Magiciens de cette Voie sont des scientifiques et des mathématiciens, plus enclins à la théorie que la plupart de leurs collègues. Mais ils doivent rester des artistes jusqu'à un certain point, car pour pouvoir révéler comment l'Illusion se joue de nos sens, nous devons garder une compréhension intuitive de la Magie.

Un Conjureur de la Voie du Temps et de l'Espace est un physicien. Il étudie les lois qui régissent l'Illusion, et ensuite tente de les transgresser. La Magie est pour lui savoir et compréhension, jamais pouvoir ou force, comme dans les autres Voies. Il manipule l'Illusion par ses connaissances, ce qui lui offre un savoir étendu à la fois des sciences et de l'occultisme.

Les Bases (Niveau inférieur à 10)

Le Conjureur comprend que le Temps n'est pas absolu et qu'il y a plus de dimensions que les trois que nous arrivons à percevoir. Il sait que le temps peut se renverser, et que l'on peut révoquer la causalité, que notre réalité peut s'évanouir pour s'ouvrir vers d'autres mondes dans lesquels la perception de l'Espace est différente. Le Conjureur en général voit à travers l'Illusion

dès qu'il arrive dans un nouvel endroit où elle est affaiblie. Il peut reconnaître à certains signes que la Réalité se fissure, dans les anomalies de la nature, d'un bâtiment ou dans le comportement anormal d'un homme.

Le Conjureur peut apprendre des sorts aux effets similaires à ceux qui se trouvent ci-dessous. Les exemples de sorts sont listés avec les niveaux généralement requis pour vous donner une idée du savoir nécessaire pour les accomplir.

Niveau 7 : Voir un endroit comme si on y était, dans le présent ou le passé.

Niveau 9 : Modifier radicalement les perceptions du Temps et de l'Espace d'une autre personne.

Niveau 10 : Créer un portail vers un endroit particulier dans le monde que l'on a visualisé.

Savoir avancé (Niveau 11 à 40)

Le Conjureur connaît l'existence d'Achlys, et sait qu'il s'agit d'un lieu au-delà du Temps et de l'Espace où toute existence cesse. Il a entendu dire que le chemin qui mène à Achlys parcourt le Labyrinthe. Il est conscient que l'Illusion est une construction délibérée, et que les clés de son fonctionnement résident dans les sept Sciences Occultes. Il peut découvrir des points faibles dans l'Illusion. Il lui est possible d'ouvrir un portail en les examinant de très près (ou sur une carte, une photo). Il est immédiatement conscient de toute manipulation du Temps par des forces extérieures, et n'en est jamais dupe.

Niveau 12 : Créer un portail vers le passé de l'endroit où l'on se trouve.

Niveau 15 : Jeter un coup d'oeil dans un futur possible. Car comme il n'est pas définitif, le futur peut être changé.

Niveau 16 : Passer dans le futur en choisissant le point d'arrivée dans le Temps et l'Espace.

Niveau 17 : Créer un portail menant vers un autre monde dans l'Illusion (Metropolis, Gaïa, Inferno, etc).

Niveau 18 : Gagner la capacité de se téléporter n'importe où pour un court moment.

Niveau 19 : Gagner la capacité de se déplacer dans le Temps (futur ou passé).

Niveau 20 : Trouver l'objet que l'on cherche n'importe où dans la Réalité.

Niveau 22 : Voir des événements connus dans le passé, le présent ou le futur.

Niveau 25 : Voir dans le temps le passé ou le futur d'un objet que l'on tient.

La Magie

Niveau 30 : Se déplacer librement dans l'Espace, le Temps et l'Illusion.

Niveau 35 : Créer un lieu au-delà de notre monde, hors de l'Espace et du Temps.

Niveau 40 : Retrouver un objet ou une personne n'importe où dans l'Espace, le Temps, et la Réalité.

Maîtrise (Niveau supérieur à 40)

Le Conjuteur sait que l'Illusion est une construction dont les Archontes et les Anges de la Mort sont des pièces primordiales. Il a appris que cette construction est inscrite dans les étoiles, les mathématiques et la hiérarchie des Archontes et Anges de la Mort. Il peut percevoir sans effort les liens importants de la construction de cet édifice. Il comprend pourquoi tel escalier a sept marches et tel autre neuf, pourquoi l'inclinaison de ce toit est de 40°, et tel autre 47°. Il peut définir quelles parties de l'Illusion ont été créées par le Démon pour nous emprisonner, et quelles autres sont d'origine, et ont été utilisées comme composants de l'Illusion.

Au-delà de ce niveau de maîtrise, beaucoup de sorts sont absolument uniques, et d'une puissance exceptionnelle. Ils sont peu nombreux et en théorie, réservés aux PNJ car leur pouvoir peut faire changer le cours d'une campagne.

provenaient des études juives, du mysticisme chrétien et du rationalisme grandissant.

Le Vaudou naquit des rebellions d'esclaves en Haïti, basé sur des traditions africaines, liés étroitement à la Mort et à la Passion.

"Celui qui tient les sept clés dans sa main peut ouvrir la prison et restituer à Dieu son humanité perdue. Les Portes s'ouvriront. L'ombre du Seigneur remontera de l'abîme et viendra le compléter."

Il s'agit d'une inscription en araméen sur la tablette noire d'Hermès, une tablette de pierre retrouvée à Ras Shamra. Elle disparut au Liban durant les affrontements des années 80. La signification de ce texte est au centre d'un grand débat. Certains proclament que le Démon regagnera la forme humaine qu'il avait jadis, et en même temps détruira l'Illusion, libérant l'Humanité.

Sciences Occultes

On compte Sept Sciences Occultes : La Kabbale, l'Alchimie, l'Astrologie, la Numérologie, le Symbolisme, le Tarot et le Vaudou. On les appelle parfois les Sept Clés, car elles peuvent être utilisées pour comprendre et détruire l'Illusion. Il y a quelques siècles, seules six Clés existaient. Elles permettaient d'atteindre une certaine compréhension de la nature humaine, mais elles n'étaient pas suffisantes pour défier le Démon et l'Illusion.

Le Vaudou fut ajouté à la liste, en tant que Septième Science Occulte, alors que le pouvoir du Démon s'affaiblissait. Il s'agissait de contraster avec les six autres Sciences et de leur rendre hommage tout à la fois. Les antiques sciences étaient méthodiques et

Le Guide du Conjuteur

Pour les Meneurs de Jeu qui désirent exploiter la Magie dans Kult, le Guide du Conjuteur rassemble les règles avancées pour la Magie de toutes les Voies et les Sciences Occultes.



Dans les Ténèbres

Catherine toisa l'homme qui se tenait face à elle et se mordit la lèvre. Son eau de Cologne lui irritait les narines, et ses vêtements auraient mieux convenu à un homme de dix ans plus jeune. Le poids de ses chaînes en or devait lui entamer le cou, mais il n'en montrait aucune gêne. Dieu, qu'elle détestait cet homme, ses yeux concupiscent et sa poignée de main moite ! Toutefois, cette fouine mal habillée procurait des informations dont elle et ses amis avaient besoin, et cela s'était toujours bien passé jusqu'à présent. Elle supposa silencieusement qu'Odis était un mal nécessaire. Elle s'arma donc de toute sa volonté pour ne pas lui planter sa fourchette dans l'oeil, pour le bien du groupe.

"Vous êtes tout à fait sûr que c'est la bonne adresse ?" demanda-t-elle en baissant les yeux sur le dossier qu'il lui avait tendu quelques instants plus tôt. L'homme exhiba la nourriture qui traînait encore sur ses lèvres d'un air satisfait "Un peu, chérie... tout comme tu me l'avais demandé. Ils entrent et sortent de là chaque nuit, exactement à la même heure." Il émit un vilain gloussement. "Et évidemment les gens qu'ils y amènent, n'en ressortent pas, ...en un seul morceau du moins." Catherine en eut la nausée, et reposa sa fourchette de peur d'être tentée, malgré tout. Pourtant, elle hocha simplement la tête et lui sourit aussi chaleureusement que possible. "Merci beaucoup, vous nous avez été très utile"

Il lui jeta à nouveau un regard explicite "Ah oui, alors vous pouvez peut-être me remercier en acceptant de venir prendre un verre, chez moi ? " Ses lèvres se retroussèrent en un sourire de prédateur. Catherine s'attendait à voir sa langue immonde tomber sur la table. Elle secoua la tête " Peut-être une autre fois". Il acquiesça et retourna à son repas, enfournant la nourriture dans son horrible mufle. Alors qu'elle venait à peine de se laisser aller sur sa chaise avec un soupir de soulagement, quelqu'un traversa la fenêtre, la faisant voler en éclats.

Catherine fût envoyée au sol, visage et mains lacérés par le verre brisé. Elle leva les yeux juste à temps pour voir l'intrus de haute taille, également blessé, fendre d'un coup de hache d'incendie le crâne d'Odis. Elle gloussa hystériquement tout en contemplant la silhouette qui retirait sa hache de la forme agitée de soubresauts."

Créatures

Toutes les créatures décrites sont aisément utilisables directement dans le jeu. Lorsque vous en créez de nouvelles, il serait préférable d'utiliser le même format.

Il faut commencer par déterminer les Caractéristiques de base et de celles qui en découlent. Si la créature créée a une Agilité dérisoire mais bénéficie d'un grand nombre d'actions, il faudra fournir une explication plausible ou surnaturelle.

Vous n'avez pas à utiliser les mêmes règles que pour les PJ, avec des Points de Caractéristique et de Compétence. Un individu peut avoir des scores plus hauts ou plus bas que la moyenne. Fixez les valeurs qui vous semblent adéquates.

Il n'est pas plus obligatoire d'équilibrer les Avantages et les Désavantages, pas plus que les Compétences, comme il est nécessaire de le faire pour un PJ. Attribuez tout simplement des Avantages, des Désavantages, des Compétences, des Limitations et des Pouvoirs, qui vous semblent convenir à la créature. Faites en sorte que les scores restent crédibles et cohérents, en rapport avec ce que le PNJ est censé faire. Evitez d'utiliser des Compétences supérieures aux Caractéristiques qui y correspondent.

Description des créatures

Arcanum Metropoli

La principale source d'information sur Métropolis est contenue dans l'Arcanum Metropoli, oeuvre colossale

de Leonard de Vinci consacrée aux Illusions. Dans ce livre, il décrit les créatures les plus fréquemment rencontrées dans Kult, et plusieurs autres encore inconnues de l'humanité. L'Arcanum contient des récits de Vinci au sujet de ses rencontres avec ces êtres, et ne sont souvent que des bribes d'informations, des références énigmatiques et parfois du pur charabia. Le Meneur de Jeu décide en dernier ressort de l'apparence et de la psychologie des créatures qu'il introduit dans ses scénarii. Fait remarquable, les notes de l'Arcanum semblent avoir été rédigées pour certaines il y a bien longtemps, d'autres dans notre présent, ou même depuis le futur. L'Arcanum peut se modifier aussi car De Vinci est un Eveillé, et il se déplace au-delà de la sphère du Temps linéaire.

Modification au Jet de Terreur : Il est ajouté au Jet d'Ego que les personnages doivent effectuer lorsqu'ils rencontrent une créature dans une situation terrifiante. Le Meneur de jeu décide de l'opportunité d'exiger ou non un Jet d'Ego.

Mouvement : le nombre de mètres parcourus par une créature en un round de combat.

Actions : le nombre maximum d'actions dont dispose la créature par round de combat, si aucune arme spéciale n'est utilisée.

Bonus à l'Initiative : Il est calculé d'après le score en Agilité.

Bonus aux dégâts : Il est calculé d'après le score de Force.

Résistance aux blessures : Cela se calcule à partir de la Constitution. Certaines créatures ont des résistances particulières. Il arrive par exemple que chaque partie du corps agisse de son propre chef, lorsque la créature est mise en pièces. Ces informations sont indiquées dans cette rubrique. Les êtres d'essence divine peuvent subir plusieurs blessures mortelles avant de succomber et certaines créatures ne peuvent absolument pas être blessées physiquement.

Endurance : Elle est calculée d'après la Constitution.

Balance Mentale : Seuls les humains en possèdent une. Pour vos PNJ, vous pouvez attribuer un certain nombre de dés pour la Balance, et un score moyen pour créer des PNJ.

Armure naturelle : Consulter la table des combats.

Limitations : Décrites dans la section "Créatures de la Nuit"

Pouvoirs : Décrits dans la section "Créatures de la Nuit".

Sombres secrets : Uniquement pour les PNJ humains.

Avantages : Uniquement pour les PNJ humains. Pour un groupe de personnes, vous pouvez attribuer

un score global moyen de Points d'Avantages, puis décidez du détail de ces Avantages.

Désavantages : Uniquement pour les PNJ humains. Pour un groupe de personnes, vous pouvez attribuer un score global moyen de Points de Désavantages, puis décidez du détail de ces Désavantages.

Compétences : Choisissez-les librement. Vous n'avez pas besoin d'utiliser le système de points qui sert à la création des PJ. Les PNJ peuvent avoir plus ou moins de Compétences que les PJ lorsqu'ils débute. Choisissez des Compétences plausibles selon leur profession et leurs centres d'intérêt, et attribuez un score raisonnable à chacune.

Attaque : Si la créature est dotée d'armes naturelles (griffes, crocs, etc), calculez le Bonus aux Dégâts infligés par ces armes (voir Créatures de la Nuit).

Habitat : Il s'agit de l'endroit où vit la créature et où elle passe le plus clair de son temps.

Arts Noirs : Score de Compétence dans l' Art Noir.

Créatures de la Nuit

"Parfois la faim me dévore. Mon sang bouillonne. Les gens ne sont plus les mêmes à mes yeux. Leurs âmes semblent s'évanouir, et tout ce que je vois c'est la chair, le sang, la chaleur et la nourriture dans leurs corps vivants. Je rôde dans les rues, les ruelles sombres où mes yeux ne sont pas brûlés par la lumière. Là, je me tapis sur les échelles de secours et les poubelles, dans l'ombre, et j'attends mes victimes. Généralement quelqu'un que j'ai choisi et suivi quelque temps. J'attaque au moment opportun. Je ne suis pas cruel et je tue sur le coup, en utilisant une arme à feu ou une hachette. Ensuite, je déguste la première bouchée. Lorsque le sang coule dans ma gorge, et que mes dents déchiquètent la viande, rien d'autre n'existe et j'oublie qui je suis. Je n'ai ni passé ni futur. Après cette première bouchée sanglante, je ne me souviens plus de ce qui se passe. Je me réveille ensuite dans mon propre lit, souillé de sang, avec à la bouche un goût rance."

Dans les Ténèbres

Parmi nous, simples mortels, vivent des créatures qui ne sont plus qu'à moitié humaines. Tourmentées par des désirs bestiaux, ce sont des Enfants ou Créatures de la nuit ou des Démons. Ces créatures sont à la disposition du MJ pour qu'il puisse faire naître la peur ou l'intérêt au cours d'un scénario. Cette section fournit toutes les règles nécessaires permettant d'en créer.

Pour concevoir ces créatures, nous utilisons les Tables des Pouvoirs et des Limitations qui sont semblables à celles des Avantages et des Désavantages des Personnages Joueurs. Ces Pouvoirs rendent ces créatures plus puissantes et plus dangereuses ; quant aux Limitations, elles constituent des pulsions incontrôlables qui empêchent toute maîtrise de soi ou des faiblesses qui rendent la créature vulnérable.

Les Limitations font baisser la Balance Mentale de la même façon que les Désavantages. Les Pouvoirs, par contre, ne l'augmentent pas pour autant. Une personne cumulant Soif de Sang, Sensibilité à la Lumière, Instinct de chasseur et Lien Sépulcral atteint une Balance Mentale de -35, même si elle possède des Pouvoirs comme : Régénération, Domination et Force Supérieure. La plupart de ces êtres vivent très près des ténèbres et ainsi ils conservent une balance Mentale Négative.

Aucune de ces créatures ne peut avoir une Balance Mentale supérieure à -25. Même si après calcul, elle devrait être supérieure, elle doit être ramenée à ce niveau, et cela tant que la créature a des Pouvoirs et des Limitations. Elle peut avoir également des Avantages et des Désavantages ordinaires. Mais les points acquis avec les Désavantages ne peuvent être utilisés que pour obtenir de nouveaux Pouvoirs et non pour obtenir des Avantages ou des Compétences. Les Points non-utilisés pour obtenir des pouvoirs sont perdus.

Ces règles s'appliquent à la création d'êtres qui sont humains à la base, mais qui présentent des caractéristiques non-humaines. Les règles habituelles suffisent à décrire les autres aspects de cette personne. Les Créatures de la Nuit polymorphes ont souvent des pouvoirs différents suivant la forme sous laquelle elles se trouvent. Cela n'en affecte pas le coût. Même si elles n'ont des griffes qu'à la pleine lune lorsqu'elles se transforment, elles doivent dépenser des points pour le Pouvoir "Armes Naturelles". Les Limitations qui ne s'appliquent qu'à une seule forme valent le même nombre de Points.

Même les créatures qui ont des Compétences dépassant ce qui est considéré comme normal (mais pas toujours) ont un historique humain. Peut-être les désirs et les pulsions destructives de cette personne ont-ils été suffisants pour provoquer ces modifications. En tout cas, l'historique de la personne devrait toujours apporter une explication convenable à l'émergence d'une telle facette de l'individu.

Remarque : Le Meneur de Jeu ne doit pas autoriser les joueurs à choisir Soif de Sang, Cannibalisme et Soif d'Âmes sans être sûr qu'ils sauront les assumer correctement dans le jeu.

Limitations

Les Points pour les Limitations peuvent uniquement être utilisés pour acquérir des pouvoirs. Tout excédent est irrémédiablement perdu. La Balance Mentale diminue d'un nombre de points égal au total des points rapportés par les Limitations choisies.

Limitations	Points
Apparence inhumaine	10
Cannibalisme	15
Contrôlé par les astres	10
Contrôlé par une puissance	10/20
Instinct du chasseur	5
Lien avec un Symbole	10
Lien Sépulcral	10
Métamorphose incontrôlée	10
Sensibilité à l'argent	5
Sensibilité à l'électricité	10
Sensibilité à la lumière solaire	15
Sensibilité au feu	10
Soif d'Âmes	15
Soif de Sang	5/15
Terrifié par les symboles religieux	10

Apparence inhumaine

La créature est dotée d'une apparence totalement inhumaine, au point qu'elle doit se dissimuler entièrement sous un voile. Il ne s'agit pas d'une déformation humaine (ce qui serait plutôt le Désavantage Mutilation), mais quelque chose d'absolument non-humain. (Points: 10)

Cannibalisme

Cette Limitation n'est pas seulement une fixation malsaine sur la chair humaine. Tout comme la Soif de Sang, il s'agit d'un besoin physique de s'en nourrir. Le Meneur de Jeu décide si la viande doit provenir d'une victime fraîchement tuée ou si le cannibale peut l'entreposer dans son réfrigérateur. Tout comme le buveur de sang, le cannibale perd de la Constitution, au rythme d'un Point par jour, s'il ne peut trouver de quoi se sustenter. Lorsqu'il recommence à manger de la chair humaine, il regagne un Point de Constitution par jour. (Points: 15)

Contrôlé par les astres

Toute l'existence de ce type de personnage est dominée par l'astronomie. Il peut

être saisi de désirs impérieux de chasse, changer de forme à la pleine lune, devenir le jouet de forces obscures lorsque Sirius s'élève à l'horizon, ou encore être frappé par une peur panique incontrôlable selon certaines configurations stellaires. C'est au Meneur de jeu de décider si la Limitation est suffisamment grave pour valoir 10 Points, sinon elle n'en vaut que 5. (Points: 10)

Contrôlé par une Puissance

La créature est sous le contrôle d'une puissance surnaturelle, non-humaine qui peut être une Divinité ou un Démon, des forces impersonnelles ou Astaroth lui-même. Cette Limitation rapporte dix points si la créature sert ce pouvoir tout en gardant sa propre volonté. Si elle est entièrement dominée par cette puissance, la Limitation vaut alors 20 Points. (Points: 10/20)

Instinct du chasseur

La créature est dominée par des instincts de chasseur absolument irrépressibles. Elle ne peut contrôler son désir de chasser et de tuer si une proie potentielle se trouve à proximité. Cet instinct se porte sur une catégorie de victimes particulière, en général des humains. Certaines créatures ne sont affectées qu'à des moments précis (le matin, la nuit...). Le Meneur de Jeu doit décider si elle peut renoncer à tuer sa victime alors que celle-ci a été repérée et piégée. (Points: 5)

Lien avec un Symbole

La force vitale de la créature est liée à un symbole. Cela peut aussi bien être un bijou, un immeuble ou un tatouage sur le corps de quelqu'un d'autre. Si ce symbole est endommagé, la créature est blessée. S'il est détruit, elle l'est également. Ce style de lien tempère généralement la puissance de certaines d'entre elles, particulièrement difficiles à blesser (avec des Pouvoirs comme Régénération, Invulnérabilité aux armes, etc.) (Points: 10)

Lien Sépulcral

La Créature de la Nuit est contrainte de passer au moins dix heures par jour sous terre, de préférence dans sa propre tombe. Cette Limitation est assez fréquente chez les êtres qui sont morts, et qui, maintenant, se nourrissent de leur propre mort. Ils doivent sans cesse retourner dans leur caveau pour y mourir de nouveau. Ils perdent un Point d'Ego par jour passé hors de leur tombeau. : petit à petit, ils abandonnent toute volonté et finissent par perdre la raison. Néanmoins, leur perte d'Ego est temporaire et la Caractéristique retrouvera son niveau initial dès que l'être se sera reposé dans sa tombe au minimum 10 heures d'affilée. (Points: 10)

Métamorphose incontrôlée

L'Enfant de la Nuit possède deux formes, en général, une humaine et une animale. La forme animale est libérée lorsqu'il est la proie d'intenses émotions (rage, extase, etc.). Un Jet d'Ego est nécessaire pour qu'il puisse retrouver forme humaine. (Points: 10)

Sensibilité à l'argent / au cuivre / au fer

La créature n'est pas affectée par la proximité de ces métaux, mais elle subira le double de dégâts d'une arme faite avec le métal auquel elle est sensible. (Points: 5)

Sensibilité à l'électricité

La créature ne peut absolument pas supporter l'électricité. Si elle s'approche de machines électriques en fonctionnement, elle est saisie de nausées et de vertiges. Se trouver dans une pièce sous de la lumière électrique la met mal à l'aise. Si on tente de l'électrocuter, elle subira des dégâts plus importants (+10) que les dégâts classiques. (Points: 10)

Sensibilité à la lumière du jour

Le personnage ne supporte pas une lumière solaire intense : celle-ci dégage trop d'énergie et le brûle. En plein jour, son endurance diminue de 10 Points par minute. Si le ciel est couvert, il ne perd qu'un Point par minute. Lorsque son Endurance est réduite à zéro, il sombre dans l'inconscience et sa Constitution baisse d'un Point par minute en pleine lumière (ou d'un Point toutes les 10 minutes par temps couvert). Si la créature est emmenée jusque dans un endroit sombre, elle regagne tous les Points perdus en 24 heures. Par contre si sa Constitution atteint zéro, elle meurt. (Points: 15)

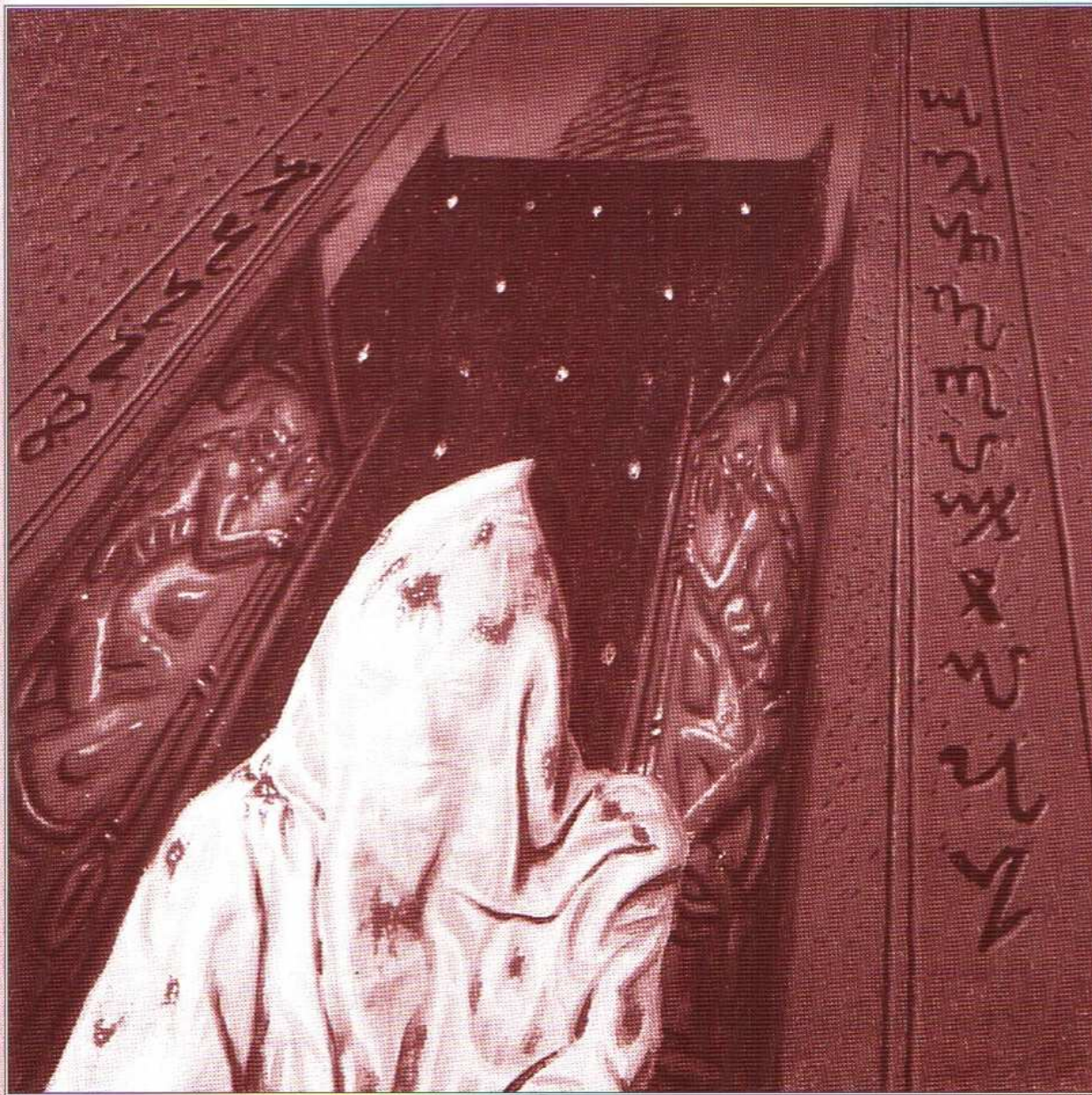
Sensibilité au feu

Le feu effraie le personnage et lui inflige des dommages anormalement graves. (+10 aux dégâts subis par la créature exposée au feu). Il ne peut se résoudre à allumer un feu ou tenir une torche et est saisi de nausées et de vertiges si elle s'approche d'un brasier. (Points: 10)

Soif d'âmes

Tout comme le sucer de sang est assoiffé de sang, le dévoreur d'âmes est assoiffé d'âmes humaines. Il consomme la force vitale des autres et abandonne les coquilles vides que sont alors leurs corps. Cette limitation est, souvent, étroitement liée au sexe, : la créature tire son pouvoir de ses amants. Durant un orgasme, elle absorbe autant de points que possible du total d'Ego plus Constitution de sa victime. Elle a besoin de recevoir chaque semaine autant de points qu'elle-même en a en Ego plus Constitution. Les attributs de la victime sont, normalement, diminués de façon égale mais il est possible de n'affaiblir qu'une seule des Caractéristiques ;

Dans les Ténèbres



ce qui provoque plus rapidement sa chute à zéro et donc sa mort. Les pertes que cette dernière subit sont permanentes. Si le dévoreur d'âme n'obtient pas son quota nécessaire, il perd 1D5 points d'Ego et de Constitution par semaine, jusqu'à ce qu'il atteigne zéro et meure. Les points perdus peuvent être récupérés sur de nouveaux amants. (Points: 15)

Soif de Sang

Une personne assoiffée de sang ne fait pas seulement une fixation sur l'absorption de sang, elle en a besoin pour survivre. Cette Limitation rapporte 5 points si la soif conduit à boire n'importe quel sang (y compris celui des animaux), mais cela peut monter à 15 points s'il s'agit exclusivement de sang d'êtres humains attirés sexuellement par la créature. Quelle que soit l'option choisie, le sang doit être frais et prélevé directement sur le corps de la victime. La créature a besoin d'environ un litre de sang par jour, sinon elle perd un Point de Constitution par jour, et meurt lorsque celle-ci tombe à zéro.

Si elle recommence à boire avant que cela ne se produise, elle regagne un Point de Constitution par jour. (Points: 5/15)

Terrifié par les symboles religieux

La créature subit des dégâts physiques lorsqu'elle est confrontée aux symboles religieux de sa propre culture. Un démon européen ne sera pas affecté par des symboles hindous, à moins bien sûr qu'ils ne lui soient familiers de par son passé. Mais le même démon aura des nausées et des vertiges à la vue d'une croix. Toucher ce symbole infligerait les mêmes dégâts que du fer chauffé à blanc. La créature ne peut entrer dans les temples, les églises ou les lieux saints (Points: 10)

Pouvoirs

Les Pouvoirs peuvent être acquis en dépensant des Points des Désavantages ou de Limitations, mais ils ne peuvent empiéter sur les points réservés aux Compétences. Ils n'ont aucun effet sur la Balance Mentale.

Pouvoirs	Coût
Armes Naturelles	5
Armure naturelle	10
Caractéristiques accrues	15
Endurance infinie	10
Invulnérabilité à l'électricité	10
Invulnérabilité à la radioactivité	10
Invulnérabilité au feu	10
Invulnérabilité aux armes	15
Jeunesse éternelle	10
Réflexes Instantanés	15
Régénération	10
Résistance au poison	10
Sens accrues	10
Télékinésie	10
Télépathie	15
Vision infrarouge	5
Voix Dominatrice	15

Armes Naturelles

Le personnage possède des crocs, des griffes, une queue, des cornes ou tout autre style d'extrémité pouvant servir d'arme efficace. Vous trouverez les dégâts des armes naturelles dans la Table des armes. (Coût: 5)

Armure naturelle

Le personnage est protégé par une peau extrêmement épaisse qui est à l'épreuve des balles. Cette peau peut avoir une apparence de peau humaine normale ou ressembler à la peau d'un reptile. Reportez-vous à la section sur les armures pour connaître la protection offerte par un gilet pare-balles. (Coût: 10)

Caractéristiques accrues

L'une des Caractéristiques de la créature est particulièrement bien développée. Augmentez-la de 10 points, et recalculez les Caractéristiques secondaires avec ces nouvelles données. (Coût: 15)

Endurance infinie

Le personnage ne perd jamais d'Endurance. Il peut courir indéfiniment, nager sur n'importe quelle distance, combattre durant douze jours d'affilée ou battre les meilleurs marathoniens sans aucune difficulté. Ces créatures n'ont besoin de dormir que deux heures par nuit. (Coût: 10)

Invulnérabilité à l'électricité

L'être n'est pas affecté par l'électricité. Vous pourriez lui infliger une décharge d'1 Gigavolt sans le moindre effet néfaste. (Coût: 10)

Invulnérabilité à la radioactivité

La créature est immunisée à toutes formes de radioactivité. Elle pourrait vivre dans un réacteur nucléaire et dormir sur un matelas de plutonium enrichi. (Coût: 10)

Invulnérabilité au feu

La créature n'est pas affectée par les très hautes températures. Elle peut prendre un bain de lave en ébullition sans en pâtir. Ce Pouvoir est assez courant chez les créatures infernales ou provenant d'autres dimensions. (Coût: 10)

Invulnérabilité aux armes

La créature ne peut être affectée que par un certain type d'armes et est invulnérable aux autres. Par exemple, elle peut être blessée par des épées et des dagues mais être invulnérable aux armes à feu ; et réciproquement. Pour 10 points, elle ne subit que la moitié des dégâts des armes contre lesquelles elle est normalement protégée. Pour 15 points, son invulnérabilité vis-à-vis de ces armes est totale. Il faut toutefois que cette invulnérabilité soit suffisamment restreinte. L'arme mortelle ne doit pas être unique (par exemple un poignard en céramique). Aucune créature n'est totalement invulnérable. Il existe toujours une arme qui peut la tuer (même s'il ne s'agit que d'armes en argent). (Coût: 10/15)

Jeunesse éternelle

La créature ne vieillit pas. Il faut décider de sa date de naissance, à n'importe quelle époque. Ce Pouvoir n'accorde pas plus de Compétences ou des scores plus élevés dans les Caractéristiques : elle ne peut tout

Dans les Ténèbres

simplement plus mourir de vieillesse ou de causes naturelles. (Coût : 10)

Réflexes Instantanés

Ce personnage agit normalement avant toutes les autres. Il bénéficie d'une action de plus par phase de combat et un bonus d'initiative de +5. Il possède également un score de 20 en Esquive. (Coût: 15)

Régénération

Si la créature est blessée, elle guérit avec une rapidité surnaturelle. Elle cicatrise trois fois plus vite, donc utilisez les règles de guérison mais divisez le temps par trois. Ses blessures ne s'infectent jamais. (Coût: 10)

Résistance au poison

Le personnage n'est pas affecté par les poisons, quelle que soit leur nature. Ce pouvoir ne concerne que les toxines ingérées, c'est-à-dire que si la créature avale du plutonium, elle n'en mourra pas mais néanmoins restera sensible à la radioactivité. (Coût: 10)

Sens accrus

La créature possède des sens (ouïe, vue, toucher, goût, odorat) extrêmement développés. Elle peut suivre une piste comme un chien de chasse, voir assez bien dans le noir, trouver son chemin les yeux bandés, et reconnaître tout ce qu'elle goûte. Elle peut aussi être prise de vertiges si elle est exposée à une trop forte décharge sensorielle, comme des explosions ou des "flashes" de lumière. (Coût: 10)

Télékinésie

Il s'agit d'un Pouvoir psionique. La créature peut soulever des objets par la seule force de la pensée, les faire flotter dans l'air et les projeter. La masse maximum de ces objets est équivalente à l'Ego de la créature en kilogrammes et sa vitesse de déplacement maximum est l'Ego de la créature en mètres par seconde. (Coût: 10)

Télépathie

Cet être peut lire les pensées des autres, et projeter les siennes dans leurs esprits. Cela ne fonctionne que si la victime est à portée de vue ou si le télépathe la connaît suffisamment bien et a déjà eu un contact télépathique avec elle. Ceux dont il lit l'esprit, peuvent ressentir comme une intrusion, mais seront incapables d'en identifier la source. Avec un Jet d'Ego / 2, il est possible de bloquer la tentative du télépathe, que ce soit pour lire l'esprit ou envoyer des pensées. La créature ne peut rester en contact télépathique qu'avec une personne à la fois. (Coût: 15)

Vision infrarouge

La créature peut percevoir les émanations de chaleur sous forme de couleurs. Cela ne lui donne pas seulement la possibilité de voir dans le noir le plus complet : elle peut aussi percevoir les sources de chaleur à la lumière du jour. Cet Avantage combiné à une vision de chasseur permet d'augmenter et de diriger sa vision de manière à se focaliser sur un objet lointain mais la vision périphérique est alors réduite. (Coût: 5)

Voix dominatrice

La créature peut parler avec un timbre de voix particulier qui oblige tous ceux qui l'entendent à lui obéir. Cela suppose, bien entendu, que les auditeurs comprennent la langue employée. ; sinon, ils auront juste la sensation qu'ils devraient obéir s'ils savaient ce qu'ils devaient faire. Pour y résister, les auditeurs doivent effectuer un Jet d'Ego / 2. Si l'ordre porte sur une action qu'ils ne feraient jamais de leur propre chef, par exemple se suicider, ils doivent juste faire un jet inférieur à leur Ego. Si la tentative de la créature a échoué, elle ne peut tenter à nouveau le même ordre. (Coût : 15)

Les Arts Noirs

Dans les Ténèbres qui nous entourent, nous sommes pourchassés par des créatures aussi perdues que nous le sommes. Elles sont tapies dans l'ombre, toujours prêtes à bondir sur les humains, par vengeance, faim, ou pure malveillance. Leurs griffes et leurs crocs luisent dans l'obscurité, leurs cris inhumains résonnent dans la solitude de la nuit. Elles tirent leurs pouvoirs de l'obscurité qui nous entoure et celle qui se terre en nous. En maintenant cette atmosphère terrifiante qui nous entoure, elles peuvent continuer à évoluer et grandir.

Tous les êtres du monde de Kult sont capables, dans une certaine mesure, d'utiliser les pouvoirs ténébreux. Certains ne tentent jamais de maîtriser la part d'ombre qui les habite, alors que d'autres en sucent la moelle nourricière et tirent leur pouvoir de leur chaos intérieur. Plus une créature exerce un contrôle sur sa propre nature, plus elle peut exploiter ses Ténèbres intérieures et leurs donner vie. En canalisant ces forces, un être est en mesure de modifier son environnement, le déformer et ainsi altérer la Réalité.

Une créature peut donc manipuler et modifier la prison dans laquelle nous sommes emprisonnés. Ainsi elle peut utiliser sa propre ombre pour influencer la Réalité et éventuellement pour blesser ou tuer.

Une Compétence représente cette capacité, il s'agit des Arts Noirs qui évaluent les capacités d'une créature à utiliser son angoisse latente et sa rage pour briser et manipuler la réalité.

Compétence

Elle est utilisée par une créature lorsqu'elle désire changer la Réalité qui l'entoure. Son pouvoir sur la Prison dans laquelle nous sommes enfermés. Donc, non seulement nos Geôliers ont le pouvoir nécessaire pour nous garder prisonniers, mais également changer la nature même de notre environnement. Il s'agit de la manipulation de la réalité statique, donc il faut que la créature possède au moins une forme rudimentaire d'intelligence. Mais, bien qu'une créature soit en mesure de faire attaquer une personne par un arbre, ou faire pousser des dents et des membres à une voiture, elle ne peut absolument pas déformer un humain ou un chien. De telles manipulations relèvent des diverses Voies de Magie.

Avec cette Compétence, un être est capable de prendre le contrôle de la Réalité et de l'utiliser à ses propres fins. La Compétence elle-même est basée sur l'Ego de la créature et donc les effets de ce jet de Compétence sont limités par cette Caractéristique. La portée est égale à l'Ego/2 mètres de diamètre, et le Manipulateur Noir peut contrôler jusqu'à une masse égale à son Ego multiplié par 2 en Kgs. Ce qui signifie qu'il peut modifier, contrôler, manipuler cette masse de matériaux comme il le désire. Il ne peut donner vie à des objets inanimés, mais seulement un semblant de vie. Pour le reste, l'imagination enfiévrée du Manipulateur mène la danse. Les effets durent aussi longtemps qu'il se concentre sur les objets, qui reviendront à leur état premier dès qu'il cessera.

Plus le résultat du jet est réussi plus, plus l'effet sera "réel" (par exemple, l'arbre attaquera plus vite, ou bien les liens créés seront solides, etc.), et plus les manipulations de la Réalité seront radicales, permettant des changements plus importants.

Exemple

Jahvi, le Nepharite, est en train de poursuivre sa dernière victime, un étudiant trop curieux qui a eu la malchance de lire les mauvais passages d'un livre qu'il avait découvert. L'étudiant essaye de s'échapper de la bibliothèque par une porte. Ne voulant pas

qu'il s'échappe dans le hall bondé de l'université, Jahvi invoque les Arts Noirs et les concentre sur la porte.

Jahvi a un Ego of 50, donc la portée est de 25 mètres de diamètre, et il peut faire effet sur une masse de 100 Kgs. La porte est proche du Nepharite, et sa masse est inférieure à la limite. Jahvi fait un jet sous sa Compétence en Art Noir de 25, et obtient 14 ce qui lui permet d'effectuer des changements significatifs. Sous les yeux de l'étudiant, la porte se transforme en un mur de brique, sur lequel il tambourine sans effet. Terrifié et prisonnier, il se retourne et fait face au Nepharite.

Combat

Les Arts Noirs peuvent aussi être utilisés dans un combat, pour manipuler des objets dans le but d'infliger des dégâts à des personnes se trouvant dans l'aire d'effet. En combat, la Compétence est considérée comme une autre. L'Esquive est la même que celle utilisée pour le combat rapproché.

Un des plus grands avantages conférés par cette Compétence est qu'elle donne la possibilité d'avoir un nombre d'attaques équivalentes à l'Ego de la créature divisé par quatre et par round (1 attaque minimum, 9 maximum), s'il y a bien sûr suffisamment d'objets susceptibles d'être manipulés pour l'attaque. Notez que la créature, si elle se concentre, avec un peu de temps, peut transformer les objets pour en faire des armes. L'utilisation de cette Compétence coûte 10 points d'Endurance par round car elle demande un effort physique et mental.

Les dégâts causés en utilisant cette Compétence sont ceux qu'aurait infligés l'objet, s'il avait été utilisé directement par la créature. Les objets qui ne peuvent pas être utilisés directement comme des armes infligent des dégâts calculés à partir des règles applicables aux accidents.

Notez que tous les Bonus aux dégâts sont utilisés pour calculer ces dommages, même si la créature ne tient pas réellement l'arme ou l'objet.

Exemple

Jahvi fait un pas en direction de l'étudiant terrifié. Il maintient la porte murée par des briques, en dépensant ses 10 points d'Endurance, et utilise à nouveau les Arts Noirs pour en finir avec ce sale petit morveux. Remarquant l'éclairage au plafond, il arrache les fils avec l'aide de l'Art Noir, pour les utiliser comme une arme. Il obtient un succès correct sur le jet de dé suivant et obtient le contrôle du câblage.

Dans les Ténèbres



Les fils jaillissent du plafond au milieu d'une gerbe d'étincelles, tels des foudres.

Il est temps de passer au combat. Une fois de plus, il utilise sa Compétence Art noir et fait un jet réussi. L'étudiant ne peut le parer, et le fil s'enroule autour de sa gorge. Les Bonus aux dégâts de Jahvi sont plutôt importants et grâce à la réussite parfaite, il lui rompt le cou comme il le ferait d'une brindille. Les dégâts causés par l'électricité sont inutiles tout comme les 8 attaques qui lui restent. Jahvi utilise encore 10 points d'Endurance pour le round.

Jahvi cesse de se concentrer, et tout redevient normal. Les fils électriques retournent dans le plafond, et la porte se retransforme en bois. Le Népharite récupère

l'âme de l'étudiant et repart en Inferno, laissant derrière lui un cadavre étranglé et légèrement brûlé, seul témoin de son passage.

Etre témoin de l'utilisation de cette Compétence, devrait nécessiter un Jet de Terreur, dont la gravité dépendra de ce qui a été employé. Cette Compétence peut être très dangereuse lorsqu'elle est employée correctement, donc n'en abusez pas lorsque vous jouez une créature qui utilise l'Art Noir. Il faut le considérer plus comme un effet que comme une arme, sans vous retenir lorsque c'est nécessaire. Ces créatures sont extrêmement anciennes et savent gérer leurs capacités au mieux.

Les Géôliers

La Machine a été créée et contrôlée par des pouvoirs oubliés de nous. Ces pouvoirs nous ont enfermés dans notre propre paradis perdu. Ils nous ont dissimulé la vérité, répandant ignorance et peur partout dans le monde.

Lorsque les illusions s'effondrent, des créatures innommables entrent et détruisent la vérité pour protéger le mensonge. Ils déchirent nos âmes et nous condamnent à des tortures éternelles. Ils chassent pour le plaisir, et convoient nos pouvoirs oubliés.

Ce sont nos Géôliers.

Le Démon

Nul ne peut prétendre savoir qui était le Démon. Dans notre Réalité, nous ignorons la véritable nature de son existence. Nous ne connaissons que certains de ses noms et nous essayons de grappiller des informations, en inventant ce que nous ne pouvons savoir.

Il commença à se retirer au XVI^{ème} siècle et il n'y avait plus trace de son existence peu avant la Première Guerre Mondiale. Parmi les habitants de Métropolis, seuls Astaroth, les Archontes, certains Anges de la Mort, quelques Raphaélites, et les créatures vivant au-delà notre Réalité, conscientes de la position et des pouvoirs du Démon, comprirent qu'il était parti.

Sa Citadelle gît au centre de Métropolis. Epicentre de l'univers, d'elle émanent à la fois chaos et géométrie d'outre-monde. Le Démon régnait sur son Cosmos depuis cette forteresse et c'est entre ces murs qu'il créait de nouvelles illusions destinées à maintenir l'Humanité dans sa prison.

Bien peu savent ce qui se cache en silence, derrière les portes de fer, gardiennes de l'entrée de la Citadelle du Démon. Aucun être vivant ou mort ne se souvient de ses couloirs et ses immenses salles.

Certains parlent également d'une autre Métropolis dans laquelle la Citadelle aurait entièrement disparue, ne laissant qu'une fosse béante et sans fond. C'est également la vérité dans une réalité différente. Quoi qu'il en soit, la Citadelle réapparaît, émergeant de l'abîme au centre d'un grand lac sombre.

Le Livre de Fer

Le Démon laissa derrière lui un objet de grande puissance. Cet artefact est mentionné dans les légendes de notre monde et de Métropolis. Il obsède les Archontes, les Anges de la mort, les Séraphins et les Lictors.

Tel est le Livre de Fer

Selon la légende, le Démon a retranscrit et expliqué tous ses actes dans cet énorme volume aux pages de fer. Dans ce livre, se trouve la Vérité sur notre emprisonnement, la raison pour laquelle il nous a réduits en captivité et les secrets qui maintiennent notre prison.

Ce Livre repose dans le Grand Hall des Larmes, au cœur même de la Citadelle du Démon. D'immenses anges de pierre le surplombent, veillant sur le Livre, l'Encre et la Plume qui servirent à sa rédaction. Des larmes de sang coulent lentement de leurs yeux retentissant sur le sol et leurs lamentations glissent le long des murs sombres. Ils attendent patiemment le retour de leur Maître.

Le Livre de Fer est au centre de la création et exerce une influence importante sur les êtres de Métropolis en l'absence de leur souverain. Il emplit leurs âmes et contrôle leurs désirs.

Astaroth

Le jumeau sombre du Démon est le Seigneur d'Inferno. Durant les éons de notre captivité, il a régné sur les Enfers et les Royaumes des Morts où les humains étaient torturés. Les Anges de la Mort et les Razides sont à son service. Astaroth lui-même prétend être le créateur du Démon, et que celui-ci n'est qu'une pâle image de lui-même. Toutefois, la majorité des créatures pensent qu'Astaroth n'est que l'ombre de son jumeau.

Quoi qu'il en soit, Astaroth a très mal supporté la disparition du Démon. Après avoir fouillé chaque pouce de Métropolis, Inferno et Elysium, il est descendu dans l'Abysses, là où se tenait la Citadelle, à la recherche de son frère disparu. Il en revint couvert de blessures

Dans les Ténèbres

graves, respirant à peine, et refusa d'expliquer ce qui lui était arrivé. Peu après, il rassembla ses Légions et pénétra dans notre monde. Il semblerait que même Astaroth n'ose plus entrer dans la Citadelle.

Beaucoup de ses serviteurs prétendent que leur Maître a changé après la disparition du Démiurge. Il a développé de nouveaux traits de caractère, est devenu plus maussade et obsédé par sa quête. Certains prétendent qu'il devient un nouveau Démiurge. Mais il demeure le Prince des Ténèbres, un être qui attire ceux qui ont une Balance Mentale négative. Il tire son pouvoir de la souffrance et de la terreur des êtres.

Depuis la disparition du Démiurge, Astaroth est certainement l'être le plus puissant de notre univers. Son pouvoir est incontesté en Inferno. Là, il maîtrise le Temps et l'Espace, toutes les créatures et la matière.

Dans notre monde, il doit prendre une forme physique visible, ce qui limite ses pouvoirs. Ces formes matérielles peuvent être tuées. Cela ne signifie pas qu'Astaroth lui-même a été éliminé, mais seulement son Incarnat. Ses autres formes restent intactes. Il peut recréer l'Incarnat détruit en 24 heures en s'emparant d'un corps humain et en le déformant à sa guise. En général, il pourchasse le tueur et utilise son corps pour le nouvel Incarnat. Même si toutes ses formes physiques sont détruites, il peut les recréer en 24 heures. Son "Moi" réel reste en Inferno et ne peut être tué. Son existence même est liée à son Royaume. Tant qu'Inferno subsiste, Astaroth est intouchable.

Aucun des Incarnats d'Astaroth n'est affecté par la Magie, et ils ont un contrôle parfait de toutes les créatures à la Balance Mentale inférieure ou égale à -25. Il peut se trouver à plusieurs endroits en même temps, sous différentes formes. Il est également capable de contrôler le Temps. Nous vous présentons ci-dessous deux de ses nombreux Incarnats.

Le Croisé

Arcanum Metropoli

"Alors, le croisé sortit de l'obscurité et je contemplais sa lumière. Il avait revêtu une apparence humaine, si trompeuse par sa pâleur et les marques de l'âge. Son rayonnement attirait les soldats. Ils déposaient leurs pauvres vies à ses pieds et l'appelaient "Maître"... dans l'obscurité ses yeux de prédateur flamboyaient... son regard s'arrêta sur moi, me transperçant jusqu'à l'âme et découvrant mes secrets les plus intimes..."

Voici l'Incarnat guerrier d'Astaroth, la force impie qui guide les Légions des Damnés. Il ne désire rien d'autre que mener son génocide de la race humaine et la ramener aux Ages Sombres. Il pense qu'ainsi, elle redeviendra la race asservie qu'elle a été et que cela renforcera à nouveau la Prison. Tous ses efforts tendent vers ce Jyhad.

Chef idéal, le Croisé peut en attirer beaucoup à sa terrible cause. Les soldats se sacrifient pour lui, emplis d'un zèle religieux au moindre de ses mots. Ils ne remettront pas ses ordres en cause, et le suivront au mépris de leurs vies. Stratège exceptionnel, le Croisé est le guerrier ultime.

AGL	80	EGO	80
FOR	100	CHA	50
CON	100	PER	50
APP	15	EDU	100

Modification au jet de Terreur : +10 (en combat seulement)

Taille : 1,90 m

Poids : 90 kg

Sens : Vision Nocturne, peut lire les pensées et les émotions, détecte la Magie.

Communication : Parole et télépathie

Mouvement : 40 m/round de combat

Actions : 9

Bonus à l'Initiative : +68

Bonus aux Dégâts : +19

Résistance : 19 BS = 1 BL

18 BL = 1 BG

16 BG = 1 BM

Supporte 10 BM avant de mourir

Endurance : 530

Armure naturelle : Aucune

Pouvoirs : Contrôle tous les êtres à la Balance Mentale inférieure ou égale à -25. Jet d'Ego à 20+ pour y échapper. Il crée des Désavantages et baisse la Balance Mentale des gens autour de lui. Pour chaque jour passé avec lui, la Balance Mentale d'une personne descend d'un niveau jusqu'à un minimum de -100. Voix Dominatrice, Invulnérabilité au feu, à l'électricité, et la radioactivité, Régénère les membres coupés, Télépathie, Télékinésie 1 tonne, 50 m/seconde.

Compétence : Escalade 50, Nager 50, Discretion 50, Acrobatie 50, Technique : Chutes 50, Interrogation 50, Conduire tous véhicules 50, Occultisme 100, Piloter 50, Combat ambidextre 50, Langues étrangères : toutes langues humaines 50, Arts martiaux : entraînement Commando (Poings 100, Pieds 75, Projections 50, Saisies 50, Parades 75).

Attaque : selon l'arme

Magie : Toutes les Voies de Magie à 50. Magie de combat spéciale : faire monter la rage dans ses troupes, de leur accorder une force surhumaine, augmenter leur endurance et faire baisser le moral de ses ennemis.

Habitat : Camps et bases militaires n'importe où dans le monde.

Arts Noirs : 100

La Bête

Arcanum Metropoli

"Tout en parcourant l'esplanade du regard, je pouvais ressentir l'atmosphère de peur et de mort... une mer de sang... et la silhouette d'une bête accroupie près des corps, tremblante de rage et de soif de sang... Ses mâchoires s'ouvrirent largement et un hurlement épouvantable ébranla jusqu'aux bâtiments... Les griffes de la bête raclèrent la pierre lorsqu'elle se releva... forme vaguement humanoïde, déformée en une parodie grotesque..."

Cauchemar personnifié, la Bête est le prédateur ultime. Son seul désir est le meurtre et elle passe son temps à l'assouvir. Sa soif de sang l'entoure comme un brouillard immonde, influençant ceux dont la Balance Mentale est trop basse. Les personnes qui la suivent dans son œuvre de destruction finissent par être détruites par la Bête elle-même, lorsque leur présence finit par l'ennuyer. Bien que peu intelligente, elle compense par sa ruse animale terrifiante à contempler.

AGL	80	EGO	50
FOR	100	CHA	2
CON	100	PER	50
APP	2	EDU	1

Modification du jet de Terreur : +10 (en combat seulement)

Taille : 2,00 m

Poids : 100 kg

Sens : Peut lire les pensées et les émotions. Sixième sens Communication : Discours haché avec vocabulaire limité.

Mouvement : 40 m/ round de combat

Actions : 9

Bonus à l'Initiative : +68

Bonus aux Dégâts : +19

Résistance : 19 BS = 1 BL

18 BL = 1 BG

16 BG = 1 BM

Supporte 10 blessures mortelles avant de mourir.

Endurance : 530

Armure naturelle : 2 (peau)

Pouvoirs : Contrôle toutes les créatures à la Balance Mentale inférieure ou égale à -25. Jet d'Ego à 20+ pour échapper à son contrôle. Il crée des désavantages et baisse la Balance Mentale des gens autour de lui. Pour chaque jour passé avec lui, la

Balance Mentale d'une personne descend d'un niveau jusqu'à un minimum de -100, Voix Dominatrice, Invulnérabilité au feu, à l'électricité, et la radioactivité, Régénère les membres coupés, Télépathie, Télékinésie 1 tonne, 50 m/seconde.

Compétences : Esquive 75, Dissimulation 75, Lancer 50, Grimper 50, Rechercher 50, Dague 75, Massue 75, Lances 50, Epée 75, Hache 75, Armes de jet 50, Poings 80, Pieds 70, Projection 60, Saisies 60.

Attaques : selon arme

Magie : Aucune

Habitat : Aucun

Arts Noirs : 100

Les Archontes

Les Archontes étaient jadis les serviteurs les plus fidèles du Démon, et selon lui, les premières créatures qu'il créa. Les Archontes quant à eux, prétendent qu'ils existaient avant le Démon et qu'ils sont des émanations d'un pouvoir supérieur au sien. Durant des millénaires, ils travaillèrent à nous maintenir en prison. Beaucoup d'anciennes légendes concernant les dieux furent en fait inspirées par les Incarnés des Archontes qui parcouraient le monde. Au début, il y avait dix Archontes, mais quatre d'entre eux furent bannis, ou détruits dans la lutte pour le pouvoir qui suivit la disparition du Démon. Les six survivants combattent à présent pour la domination sur Métropolis et notre monde. Certains désirent maintenir l'humanité en captivité, d'autres travaillent à nous libérer.

Les Archontes ont de multiples formes et noms. Ils portent souvent les noms des Sephiroth de la Kabbale: Kether, Binah, Geburah, Tiphareth, Netzach et Malkuth.

L'essence véritable des Archontes restants subsiste dans leurs six palais de Métropolis. Ils n'ont rien d'humain et nous ne pouvons les comprendre. Leurs palais comportent des portails qui mènent ailleurs ou dans notre propre monde lorsque des Lectors importants s'y trouvent.

Les quatre Archontes disparus sont Chokmah, Chesed, Hod et Yesod. Leurs palais se sont vidés de leurs serviteurs mais pas complètement abandonnés.

Dans les Ténèbres



Manifestations

Les Archontes prennent rarement la forme physique d'Incarnat. Ils préfèrent altérer notre Réalité par des manifestations. Une manifestation n'est pas une créature mais l'influence d'un Archonte sur une zone de la Terre. Là où Netzach, l'Archonte de la Guerre et de la Victoire étend son influence, il y aura des conflits et des guerres civiles incessantes. Si Binah, l'Archonte qui contrôle les religions et traditions se manifeste quelque part, le fondamentalisme religieux devient plus fort ainsi qu'un rejet violent de tout ce qui est nouveau et risque de défaire les traditions. Kether, l'Archonte du Pouvoir et de la Royauté se manifeste par un renforcement du gouvernement central.

De cette manière, les Archontes peuvent affecter une région ou un groupe humain par une manifestation qui contrôle la politique, la religion, la morale et la science. Les Licteurs qui servent les Archontes, aident à cette entreprise. Ils infiltrent les classes dirigeantes de la population locale et dirigent le développement. Mais seul l'Archonte lui-même exerce une influence directe sur les esprits des gens.

Kether

Kether est le Suzerain, le plus puissant mais aussi le plus passif des Archontes. Il est le premier Archonte, l'Archonte Originel, le premier à être créé avant que le Démoniaque emprisonne l'humanité. Son Palais dans Métropolis est le plus haut et le plus imposant. Tel un immense pilier, il s'étire dans le ciel noir. Ses corridors sans fin et ses corridors fourmillent de serviteurs et de fidèles esclaves. Seule une petite partie du palais commence à se détériorer, même si les étages inférieurs se vident et s'effritent. La façade est recouverte de cuivre oxydé. Ses murs sont décorés d'une infinité de sculptures informes représentant les victoires de chefs appartenant à des réalités éloignées de la nôtre, ou de Métropolis. Kether domine entièrement le Palais et ses serviteurs peuvent être considérés comme des extensions de lui-même.

Kether personifie le suzerain sans faille. Il est le principe du gouvernement, celui dont la substance même a donné vie aux autres Archontes. Son charisme inspire la fidélité à tous ses

serviteurs. Kether exerce son pouvoir à travers la noblesse et les maisons royales. Son influence est forte dans les pays où les familles royales ont encore un pouvoir réel. Les Lictors de Kether ont infiltré les familles royales et princières depuis des millénaires. Son pouvoir a décliné lentement depuis la percée de l'industrialisation, et s'est affaibli graduellement durant le XIX^{ème} siècle. Le développement a dérouté Kether et a endommagé l'organisation qui asseyait son pouvoir. La haine que Kether voue à Malkuth est intense. Tout d'abord parce qu'il la soupçonne d'être responsable des changements du siècle passé. Kether désire réintroduire le féodalisme dans le monde, en plus moderne mais avec l'idée dominante d'un souverain de droit divin, une société exempte de toute idée de rébellion inspirée par Malkuth, menée d'une main de fer par des autorités peu sensibles au respect de la vie ou des possessions de leurs serfs.

Kether demeure à présent à Métropolis et interfère rarement avec les affaires humaines. Il prend son temps, attendant le bon moment pour réaliser ses plans.

Raphaélites

Une grande partie des forces de Kether est composée de Raphaélites. Ce sont les derniers serviteurs loyaux du Dément. Jadis, ils servaient de soldats dans la guerre contre quelques Eveillés qui menaçaient la Machine. Après la disparition du Dément, Raphaël leur chef continua la lutte. A présent, ils protègent la Machine, toujours prêts à éliminer quiconque y porte atteinte. Quatre Raphaélites gardent l'extérieur des Portes Aveugles. Raphaël et les autres soldats parcourent sans relâche les trois Prisons, Métropolis et le Labyrinthe pour éliminer toute créature menaçant la création du Dément.

Arcanum Metropolis

"Ainsi il rédigea la légende de Raphaël et des ses serviteurs... Ils restèrent en place à la disparition du Dément... fiers et infatigables... respectant les ordres de leur maître... des ailes sublimes... de longs cheveux d'ébène ou de neige... drapés dans des robes immaculées... entourés d'un halo de lumière blanche... armés de lances ou d'épées, protégés par des boucliers enflammés..."

AGL	10+2D10 (21)
EGO	2D10 (11)
FOR	10+2D10 (21)
CHA	2D10 (11)
CON	10+2D10 (21)
PER	10+1D10 (16)
APP	10+2D10 (21)
EDU	-

Modification au jet de Terreur : -10

Mouvement : 11 m/combat round

Actions : 4

Bonus à l'Initiative : +9

Bonus aux dégâts : +5

Résistance

6 BS = 1 BL

5 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

Endurance : 135

Armure naturelle : 8

Compétences : Armes automatiques 16, Fusils et arbalètes 16, Revolvers et pistolets 16, Armes lourdes 16, Discrétion 16, Esquive 16, Dague 18, Lances 18, Épées 20, Acrobatie 18, Premier Soins 15, Langues : toutes les langues humaines, Réseau de contacts : Créatures Célestes 20.

Attaques : 2 griffes 15 (BS 1-7, BL 8-14, BG 15-24, BM 25+) ou selon arme.

Magie : aucune

Habitat : aucun

Arts noirs : 15

Binah

Binah est le troisième des Archontes originaux. Elle était au départ, aussi puissante que Kether, mais la chute de l'Union Soviétique l'a affaiblie. Jadis, Binah espérait être le nouveau Dément, mais la fin du communisme la priva de tout soutien. Elle a infiltré avec succès la Chine, l'Amérique Latine et l'Afrique. Mais ses tentatives de contrôle sur l'Amérique du Nord et l'Europe de l'Ouest se révélèrent être un échec total. Binah ne croit pas au retour du Dément, mais se prépare à soutenir toutes les tentatives visant à nommer un nouveau chef parmi les Archontes, car elle craint que sans un meneur, maintenir la dépendance ne se révèle impossible. La citadelle de Binah est presque aussi vaste que celle de Kether, mais elle est construite de manière plus irrégulière et s'élève moins haut. Elle est composée de pierres noires et de bois pétrifié. Les voûtes sombres dominent un dédale de pièces et de couloirs reliés par des escaliers et des passages qui vont en diminuant. Les pièces sont décorées de fresques, statues et sculptures en stuc de familles étrangères à notre monde.

Binah est la Madone Noire. Elle défend le pouvoir de la famille et du groupe sur l'individu. Là où elle domine encore, la tradition prévaut, et toutes les nouvelles idées sont bannies. Du temps du Dément, elle régnait sur ce qui est à présent l'Europe de l'Est et la Russie. Ses Lictors étaient des membres de familles royales ou princières. Elle utilisait fréquemment le clergé de l'Eglise Orthodoxe pour encourager la tradition, et est parfois apparue aux humains sous forme d'un Incarnat, espérant être associée aux saints de la religion orthodoxe.

Dans les Ténèbres

A la disparition de son maître, elle encouragea le stalinisme et récupéra le Bloc de l'Est tout entier. Le communisme aurait été juste une nouvelle méthode de contrôle sur le peuple. Mais l'expérience communiste fut saccagée par le développement du reste du monde. A présent, elle se tourne vers le fondamentalisme religieux en Amérique du Nord, aidant les télévangélistes et les créationnistes. Elle a découvert une arme de choix dans l'Islam intégriste.

Geburah

Geburah est l'un des Archontes restants les plus puissants, et son but est de remplacer le Démon. Netzach et Tiphareth s'opposent à lui, surtout en raison d'un désaccord concernant ses méthodes. Geburah est pour la justice impitoyable, la discipline sans compassion, et les lois basées sur le principe : "œil pour œil, dent pour dent". Il exerce une influence considérable en dominant la majorité des systèmes judiciaires. Geburah était parfaitement loyal envers le Démon, et longtemps il a espéré son retour. A présent, il estime être un successeur de valeur. Si le Démon revenait, il le défierait probablement. La Citadelle de Geburah est un endroit sinistre où il est aisé de s'égarer et où les prisons sont nombreuses. Un labyrinthe de corridors, escaliers et ascenseurs relie les différentes parties de la Citadelle. Tout est parfaitement organisé, et des contrôleurs vérifient que les serviteurs y veillent. La plus petite erreur est sanctionnée par des tortures et la mort. Les serviteurs doivent respecter des milliers de règles et sont constamment terrifiés à l'idée d'une punition possible. Les parties les plus basses de la citadelle sont uniquement composées de geôles et de salles de tortures.

Geburah est le Juge, image de la justice impitoyable. Avant le départ du Démon, il encourageait l'humanité à organiser des sociétés aux lois strictes, comme le système romain ou celui de l'Islam. Ses Licteurs sont des juges, des avocats et des conseillers juridiques.

A la disparition de son Maître, Geburah suivit aveuglément le même programme. Il tente à tout prix de faire respecter la loi, et veille à ce que la "justice" soit rendue.

Tiphareth

Tiphareth complotait pour remplacer le Démon. Elle s'oppose à Geburah et Netzach, et est soutenue par Malkuth. Bien que ses Licteurs ne soient

pas très puissants, ils sont beaucoup plus nombreux, très créatifs et savent diffuser de nouvelles idées. Tiphareth a été secrètement ravie lorsque le Démon a disparu. Elle l'a toujours considéré, ainsi que les trois Archontes les plus puissants, comme des obstacles à ses propres projets. Depuis sa disparition, elle développe son réseau de contact avec les créatures les plus absurdes : des généraux d'Astaroth aux divinités oubliées et aux créatures si éloignées de l'illusion qu'elles n'ont jamais entendu parler de l'humanité. La citadelle de Tiphareth est un dédale de galeries où sont rassemblés des objets d'art de toutes les époques. Dans les galeries inférieures se trouvent des artefacts provenant de l'aube de l'humanité, juste avant que l'illusion ne nous emprisonne. Des galeries d'art, des studios d'enregistrement et des centres multimédias font partie du palais de Tiphareth. Les serviteurs de cet Archonte sont des artistes qui font circuler les informations, des créateurs de contacts et des touche-à-tout talentueux.

Tiphareth est l'Araignée sur sa Toile. A l'époque du Démon, elle était chargée de la coordination des travaux des Archontes grâce à son vaste réseau mondial. A sa disparition, ces mêmes contacts ont fait d'elle un Archonte puissant. Personne ne connaît son but, mais tout le monde sait qu'elle complotait à la fois avec tous et contre tous. Tiphareth a plus de serviteurs que n'importe quel autre Archonte. Elle seule a une compréhension aussi poussée de la technologie et des médias et peut la transmettre par ses serviteurs. Sous la férule du Démon, elle contrôlait l'art pour que les hommes ne l'utilisent pas pour s'échapper. A présent, elle a levé toutes les contraintes et encourage toutes les formes d'expression technologique et artistique.

Netzach

Netzach, lui aussi désire devenir le nouveau Démon. Ses adversaires les plus importants sont Geburah et Tiphareth. Son conflit avec Geburah n'est pas très grave mais ses relations avec Tiphareth sont extrêmement tendues. Une guerre ouverte entre eux, dans le futur proche, n'est pas à écarter. Il était un général en chef loyal et commandait les forces divines. A la disparition du Démon, il a d'abord soutenu Kether, puis en est venu à penser que le Roi n'était pas assez fort pour supporter le lourd fardeau qu'est la position de Démon. Astaroth étant une menace constante, Netzach a décidé de prendre en charge lui-même la création d'un nouveau Maître. La citadelle de Netzach est une gigantesque forteresse composée de plusieurs niveaux de murs et de tours. Tous ses serviteurs sont des soldats et la citadelle est gérée comme une forteresse militaire.

Netzach est le Vainqueur. Jadis, il occupait l'Humanité en encourageant la compétition et l'inimitié, la guerre et les tests de force en tout genre. Pour Netzach, la Victoire est le but ultime et à n'importe quel prix. Il adore voir un ennemi non seulement vaincu mais aussi écrasé et humilié.

Netzach a saisi l'opportunité offerte par la disparition du Démiurge pour renforcer sa propre position en prenant le contrôle d'une grande partie des forces militaires mondiales qui le vénèrent. La confrontation finale de ses armées avec celles d'Astaroth est, pour lui, inévitable et il les y prépare. Ses manifestations sont plus importantes au Moyen-Orient, en Amérique Latine et en Afrique. Dernièrement, il a envahi une partie du domaine de Binah, les anciens états soviétiques.

Malkuth

Malkuth est l'image miroir du Roi Kether. Elle est la Rebelle, qui a pris le parti des humains contre le Démiurge et les autres Archontes. Malkuth a toujours été proche des humains. Elle a créé l'Illusion qui est notre Réalité. Elle a comploté bien avant la disparition de son Maître. Elle a fini par s'identifier de plus en plus à l'humanité emprisonnée. Après sa disparition, elle est entrée en conflit direct avec les autres Archontes. Sa Citadelle est une structure irrégulière de verre, d'acier et de pierre remplie de technologie d'origine plus ou moins humaine ou de Magie. L'intérieur est plus vaste que n'importe quel autre Palais, plus vaste que l'esprit peut le concevoir. Il est équipé d'une multitude d'objets magiques pour le protéger des forces des autres Archontes.

Elle a toujours été l'Archonte le plus proche de l'Humanité et d'une certaine façon, notre Réalité toute entière n'est en fait que sa Manifestation. Elle l'a modelée de son être propre. Jadis, elle était adorée sous le nom de "Mère Nature" ou la "Mère", la nature vivante. Plusieurs de ses Incarnats et agents humains parcourent le monde.

Lorsque le Démiurge disparut, Malkuth abandonna la lutte pour le pouvoir, au profit de l'aide qu'elle apportait à l'humanité. Lors de ces deux derniers siècles, elle encouragea la croissance des cités et le progrès technologique.

Elle souhaite que les humains s'éveillent et apprennent la Vérité. Elle protège les sorciers et les aide à découvrir la Véritable Magie, pas les mensonges jadis colportés par les cultes. Elle s'est donc opposée directement à Astaroth et aux autres Archontes. Netzach cherche frénétiquement à déjouer ses plans. Tiphareth l'aide parfois, mais pas toujours.

Les serviteurs de Malkuth sont rarement des Licateurs. Elle préfère employer des humains qu'elle attire en leur offrant connaissance, pouvoir, et enfin Eveil et divinité. Elle est à la source d'expérimentations médicales douteuses et essaie d'assouplir la législation pour que les manipulations génétiques et les techniques médicales de pointe se développent librement. Elle soutient la croissance explosive des villes, car la densité de population favorise un environnement violent, au sein duquel les humains peuvent prendre conscience de leur captivité et s'éveiller.

Chokmah

Chokmah est l'un des Archontes disparus. Il était autrefois l'un des trois plus puissants serviteurs du Démiurge, avec Binah et Kether. Binah et lui furent les premiers Archontes créés à partir de l'essence même de Kether. Il s'opposa à ce dernier, symbolisant ainsi la lutte entre les souverains et l'Eglise. Certains pensent au contraire que nos combats ne sont que les reflets des luttes célestes. Chokmah était loyal envers le Démiurge, mais il réprouvait la puissance de Kether. Lorsque le Démiurge disparut, leur conflit dégénéra en guerre ouverte. Chokmah disparut dans le désordre ambiant. Personne ne sait si Kether l'a détruit ou si, dépourvu d'alliés parmi les Archontes, il préféra se retirer.

Son Palais, autrefois majestueux, est en ruines. Les salles et les couloirs sont recouverts de poussière et de cendres. Aucun serviteur n'y arpente plus les corridors vides. Quelques statues représentant des dieux oubliés et des symboles religieux veillent sur le désastre. Les vitraux sont brisés, et les fresques s'écaillent. Le rocher qui soutient le Palais absorbe celui-ci peu à peu.

Chesed

Chesed a toujours été l'un des Archontes les moins puissants. Il s'affaiblit encore lorsque l'Europe colonisa l'Afrique, qui était alors sa principale zone d'influence. A sa disparition, l'Afrique sombra dans le chaos total.

Chesed était le symbole de la Compassion, de l'entraide et du pardon divin.

Il désirait rendre notre emprisonnement supportable pour que nous n'ayons pas le désir de nous évader. Sa disparition a facilité notre Eveil. Certains Licateurs soupçonnent des Eveillés d'en être à l'origine. La plupart des Licateurs au service de Chesed ont été éliminés et se sont réfugiés dans le monde souterrain ou ont

Dans les Ténèbres



rejoint les forces de Binah, en Afrique. Ils ne savent rien de ce qu'il est advenu de leur Maître. Le pouvoir de Chesed se manifestait à travers les organisations humanitaires, les médias, et les intellectuels qui lui apportaient soutien. Les Licateurs de Chesed étaient des journalistes, des leaders politiques africains, et des intellectuels engagés dans les causes humanitaires en Afrique.

Son Ambassadeur, un chef Kenyan, disparut avec lui, et son organisation fut dissoute. Le Palais de Chesed est presque complètement détruit, et ressemble à un tas de gravats. Les derniers étages encore intacts, les parties basses du Palais, sont abandonnés.

Hod

Hod était un Archonte puissant qui agissait en collaboration étroite avec Geburah. Il disparut dans la lutte pour le pouvoir, peu de temps après la disparition du Démenteur. Hod était le symbole du châtiment impitoyable, le bras armé de la justice, sans compassion, sans pitié. Il agissait par le biais de la police et du système judiciaire. Geburah a pris le contrôle de presque toute l'organisation de Hod. Ce dernier haïssait Malkuth et Tiphareth : il était sûr que ces Archontes trahiraient le Démenteur et leurs comparses.

Son Palais était composé de geôles et de salles de torture et d'exécution. A part quelques bourreaux qui rôdent encore dans les couloirs et des

prisonniers oubliés dans leurs cellules, la Citadelle est déserte. Les étages supérieurs de son Palais se sont effondrés depuis longtemps.

Yesod

Yesod n'a jamais eu grand pouvoir. Il a pu devenir influent grâce à la montée du capitalisme. Il encourageait l'exploitation humaine par les politiciens et les corporations corrompues. Il agissait grâce aux hommes d'affaires, aux dirigeants de grandes sociétés, de politiciens et de personnalités riches et influentes.

Sa place est actuellement occupée par les Anges de la Mort Nahemoth, Gamichicoth et Sathariel. Malkuth les combat et a réussi à les faire en partie reculer. Il avait tenté d'instaurer un réseau international basé sur la corruption et l'exploitation humaine qui aurait permis de nous maintenir dans l'illusion pour l'éternité. Car les personnes corrompues n'accèdent pas à l'Eveil.

Ses serviteurs étaient des politiciens et des hommes d'affaires riches et cupides. Certains d'entre eux sont passés au service des trois Anges de la Mort qui ont pris sa place.

Les Anges de la Mort

Les dix Anges de la Mort sont les plus proches serviteurs d'Astaroth. Ils représentent les images déformées des dix Archontes originaux.

Avant la disparition du Démiurge, ils étaient confinés en Inferno où ils torturaient les pécheurs décédés et luttait entre eux pour s'approprier certaines régions des Enfers. Après la disparition, Astaroth cessa de s'intéresser à Inferno et se consacra à Métropolis et le monde humain. Les Anges de la Mort étaient livrés à eux-mêmes. Au même moment, le flot des pécheurs venant achever leur parcours en Inferno sembla se tarir. Les humains croyaient de moins en moins à la damnation. Ils allaient plutôt en Oblivion ou

dans de nombreux Purgatoires. Inferno se vidait de ses âmes gémissantes, alors que les Anges de la Mort s'introduisaient dans notre monde, en se servant d'Incarnats.

Certains d'entre eux continuèrent de servir Astaroth, et l'épaulèrent dans sa tentative d'emprise sur l'humanité. D'autres échafaudèrent leurs propres plans pour prendre le pouvoir et asservir les humains. Quelques-uns jetèrent un coup d'oeil indifférent à notre monde avant de retourner vers Inferno.

Nous décrivons brièvement ci-dessous les dix Anges de la Mort, et donneront un exemple d'Incarnat. En Inferno, les Anges de la Mort changent sans cesse de forme, le plus souvent déformées et grotesques.

Manifestations

Comme les Archontes, les Anges de la Mort peuvent affecter une zone ou un groupe de personnes par une manifestation. Beaucoup de régions en guerre, de salles de tortures ou de dictatures puissantes ne doivent leurs existences qu'à leurs Manifestations. Mais contrairement aux Archontes, ils entrent souvent dans les zones concernées en tant qu'Incarnats pour en prendre personnellement le contrôle.

Thaumiel

Thaumiel, l'Injuste Souverain, est le plus puissant des Anges de la Mort, et l'ombre perversie de Kether. Il servait directement sous les ordres d'Astaroth, en tant que Haut Commandant avant de cesser toutes relations avec son Seigneur. Diviser pour mieux régner est son maître mot. Il fait naître la peur chez ses subordonnés par des punitions arbitraires et tue tous ceux qui pourraient défier son autorité. Astaroth tente de l'écraser, mais ne peut y consacrer suffisamment de son pouvoir pour y réussir.

Thaumiel personnifie le despotisme. Il est le souverain injuste et malveillant, qui de ses mains sanglantes écrase toute résistance et supprime tous ses rivaux. Il agit à travers les tyrans, les dictateurs, et les chefs de guerre qui lui apportent une influence considérable. La moitié des armées de ce monde le servent plus ou moins directement. Seules les légions de Netzach et d'Astaroth sont en mesure de le menacer. Thaumiel hait et craint celui qui fût son Seigneur et rassemble son pouvoir pour le défaire. Il craint Netzach et entretient un conflit avec Hareb-Serap et Golab. Il collabore parfois avec Chagidiel.

Dans les Ténèbres

Chagidiel

Le Patriarche Sanglant est le moins puissant des Anges de la Mort. Il est l'ombre de Chokmah, le Patriarche perdu des Archontes. Chagidiel obéit toujours à Astaroth, mais pense se révolter bientôt contre son Maître. Astaroth est conscient du danger et attend l'occasion d'écraser Chagidiel une fois pour toutes. Chagidiel est le père pervers qui dévore ses enfants. Mais son influence est limitée et ses Razides se font rares. Par contre, il est suivi par de plus en plus d'humains. La noirceur humaine dépasse les rêves les plus fous de Chagidiel. Il canalise cette perversité et l'utilise dans ses propres projets. Ses serviteurs ont le pouvoir de détruire tout espoir chez les enfants qu'ils tourmentent. Ils sont recrutés parmi les directeurs d'orphelinats, les asiles psychiatriques dans lesquels de terribles crimes sont perpétrés derrière les portes closes.

Il a eu beaucoup d'influence sur des administrations locales en Russie et en Chine, et s'est incarné comme gardien dans plusieurs hôpitaux psychiatriques. Il déteste mais craint Astaroth et tente surtout de s'allier avec Thaumiel et Gamaliel. Sans le savoir, il est influencé par Malkuth, qui utilise ses serviteurs pour pousser les humains à se libérer de l'Illusion.

Sathariel

Bien qu'elle soit beaucoup plus dangereuse que Chagidiel, Sathariel reste l'un des Anges de la Mort les moins puissants. Elle obéit aux ordres d'Astaroth, mais agit pour son propre compte dès qu'elle le peut. Son Seigneur apprécie ses services et lui a envoyé de nombreuses Légions. Sathariel représente l'horreur du chaos originel, générant la mort et l'holocauste. Elle agit par le biais des extrémistes de tout bord, politiques et religieux, dans le monde entier. Elle détruit des civilisations et tente de nous jeter dans le puits de Ténèbres que nous portons en nous. Elle dispose de nombreux serviteurs parmi les Razides et autres créatures monstrueuses qui peuplent Inferno, obsédés qu'ils sont tous par la haine et la faim dévorante. Les serviteurs plus raffinés comme les Népharites, la craignent et évitent tout contact avec elle.

Mère Noire qui dévore ses enfants, elle s'est incarnée sous les traits de Kali Durga dans les années 80 dans le sud de l'Inde, y provoquant des émeutes sanglantes. Son Incarnat trône dans un vaste temple à Tamil-Nadu et ses adorateurs lui offrent des sacrifices humains.

Gamichicoth

Gamichicoth est le faux sauveur et le reflet déformé de Chesed. Il n'est pas particulièrement important et obéit à Astaroth par peur de représailles. Si la rébellion contre Astaroth se déclenche, il se mettra du côté du vainqueur. En attendant, il ne désire pas choisir son camp. Gamichicoth personnifie la faim, celle qui paralyse, nous domine et nous dépouille de notre humanité. Il agit par l'intermédiaire d'organisations humanitaires telles que le FMI ou Médecins du Monde. Il exporte de la nourriture empoisonnée et des objets inutiles dans ces pays. Ses serviteurs sont des humains sans scrupules qui savent parfaitement qui est leur employeur.

Toutefois, l'Ange de la Mort manque d'influence, a peu de créatures à sa solde en Inferno, mais travaille beaucoup avec les humains. Gamichicoth canalise la haine et l'avidité pour que surviennent famine et misère. Son dernier Incarnat est Jonathan Hayworth, qui dirige Hayworth Emergency Aid (HEA), une organisation d'aide internationale qui envoie des armes à la place de la nourriture dans des zones touchées par la famine, établit des camps dans le désert, brûle les récoltes et lance des épidémies.

Golab

Golab le tortionnaire est l'un des plus puissants des Anges de la Mort. Seuls Thaumiel et Hareb-Serap peuvent se mesurer à lui. Il est l'image miroir de Geburah. Il aime faire souffrir par pur plaisir sans chercher à punir ou éduquer. Golab était le chef des Tortionnaires d'Astaroth en Inferno et lui est resté fidèle. Il suit son Seigneur dans toutes ses campagnes et torture tous les prisonniers qui lui sont remis. Golab personnifie la douleur incessante qui nous fait trahir tout ce en quoi nous croyons, et nous fait aimer nos tortionnaires. Il agit par l'intermédiaire des patrouilles de la Mort, des tortionnaires, des policiers et des autorités dans les pays gouvernés par des dictateurs. Les personnes désireuses de servir Golab ne manquent pas. Grâce à ses serviteurs, et sa place aux côtés d'Astaroth, il possède une énorme influence. Il est en conflit avec Thaumiel à cause de la trahison qu'il prépare, et avec Hareb-Serap qui lui dispute la confiance d'Astaroth.

Togarini

Togarini est l'ombre ténébreuse de Tipareth, et l'un des Anges de la Mort les moins puissants. Son influence était beaucoup plus grande avant la disparition du Dmiurge, lorsqu'il servait directement sous les ordres d'Astaroth en tant que coordinateur de l'organisation des Anges de la Mort. Ensuite, Togarini se révolta, mais fût rapidement vaincu par son Seigneur. Il parvint à éviter l'extermination, et fuit vers notre réalité, dans laquelle il s'est définitivement incarné. S'il est tué, il sera annihilé sans aucun recours. Il est allié aux plus puissants Conjureurs de la Mort du sud de l'Europe et du Moyen-Orient. Togarini incarne la Mort, pas la mort libératrice, mais celle qui capture l'âme dans les chairs putréfiées. Il canalise notre angoisse de la mort et la transforme en souffrance permanente. Son pouvoir subsistera tant que nous la craignons.

Togarini a des serviteurs parmi les nécromanciens qui expérimentent la réanimation des cadavres et capturent les âmes entre la vie et la mort. Parfois, il apparaît en tant qu'Incarnat dans des rites sanglants, et peut accepter les sacrifices humains de la part de ses adorateurs.

Hareb-Serap

Hareb-Serap fait parti du trio des Anges de la Mort les plus puissants. Il est la représentation déformée de Netzach: le guerrier malveillant. Hareb-Serap sert toujours Astaroth, et obéit aveuglément à son Maître. En tant que Commandant Suprême des Forces des Ténèbres, il ne répond de ses actes que devant lui. Hareb-Serap personnifie le combat insensé et sans vainqueur, celui dans lequel les soldats agonisent tous sur le champ de bataille. Il prépare les Légions des Ténèbres à l'Apocalypse. Il agit à travers les organisations militaires et paramilitaires, qui déclenchent des conflits sans raison. Hareb-Serap canalise les pulsions suicidaires et l'instinct de destruction des humains dans le combat et les conflits. Il est extrêmement puissant et espère s'emparer des ressources et de la place de Thaumiel lorsque Astaroth détruira enfin l'Ange de la Mort rebelle.

Hareb-Serap est le général le plus sanguinaire au service d'Astaroth, le Corbeau des champs de bataille. Il rassemble les forces de son Maître au Venezuela et au Brésil. Son Incarnat, le colonel Juan Martinez, livre des batailles sans vainqueur, des luttes désespérées et interminables, des destructions massives.

Samael

Samael est l'un des plus puissants Anges de la Mort, le Vengeur, le gardien de la vengeance aveugle, l'image perversie de l'Archonte Hod, l'Exécuteur. Samael ignore le conflit entre Astaroth et les autres Anges de la Mort et se concentre sur l'augmentation de son influence dans le monde. Samael n'a aucune loyauté envers Astaroth, mais lui obéit pour se protéger. Les autres Anges de la Mort évitent les conflits avec Samael car celui-ci n'oublie et ne pardonne jamais une insulte. Samael représente les représailles aveugles, la vendetta qui détruit le justicier et sa victime. Il a beaucoup d'influence parmi les humains et agit au travers d'organisations dont la philosophie se base sur la vengeance, comme la Mafia. Toutefois ses Incarnats, comparés à ceux de Golab et Hareb-Serap sont insignifiants. Samael possède quelques Razides et autres serviteurs provenant d'Inferno, mais des millions d'humains sont à son service, car comme toujours les humains eux-mêmes engendrent le mal. Samael le canalise et en nourrit sa propre puissance. Il n'est en conflit avec aucun Ange de la Mort et les Archontes l'ignorent. Seul Geburah le combat activement. Des combats intensifs opposent les Lictors aux branches de la Mafia contrôlées par Samael.

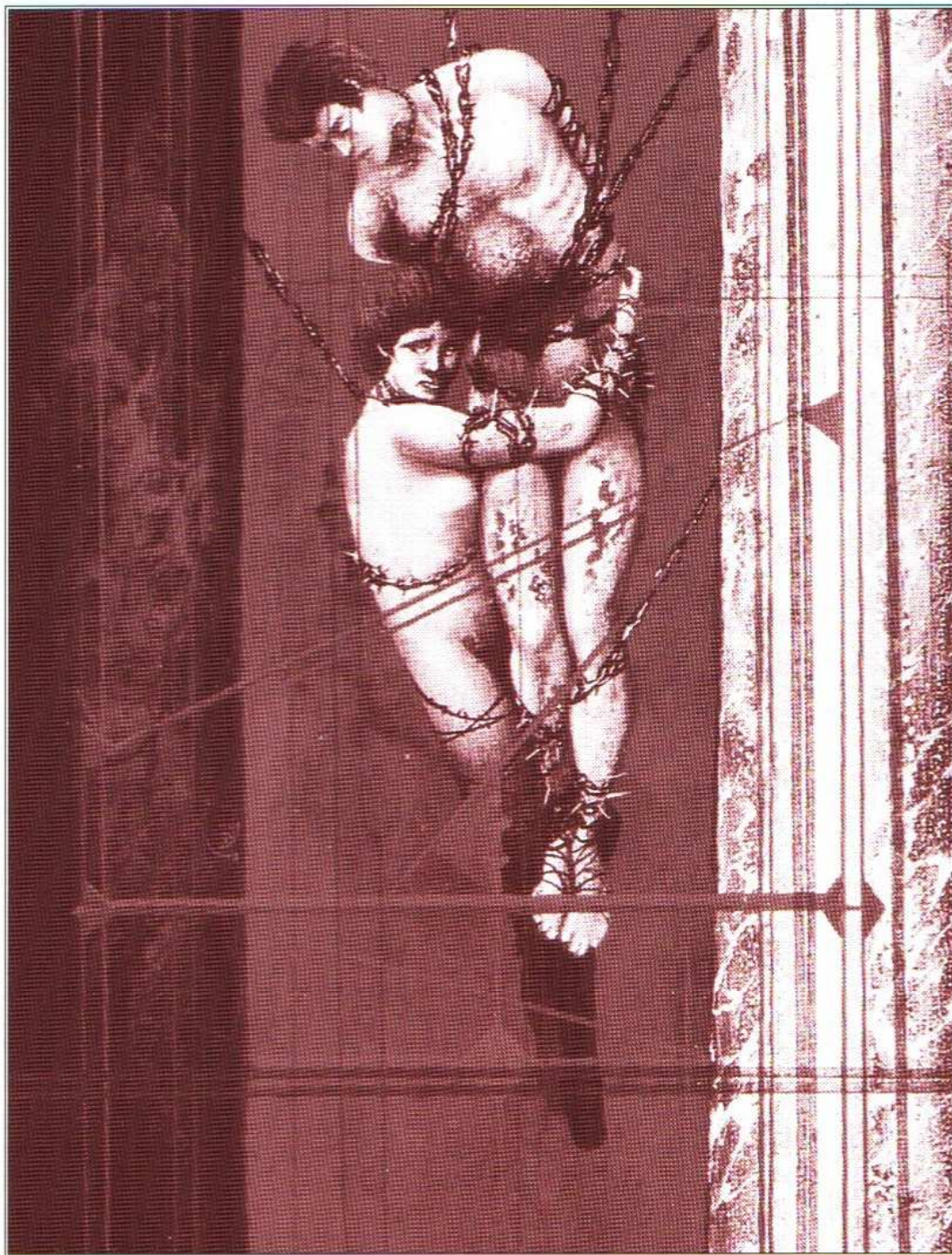
Son Incarnat le plus célèbre est Don Michael Cimarra, l'un des avocats de la Mafia les plus influents à Naples.

Gamaliel

L'image perversie de Yesod utilise la sexualité pour détruire la vie au lieu de la créer. Il ne s'occupe pas du conflit entre Astaroth et les Anges de la Mort et se moque du combat entre ces derniers et les Archontes. Gamaliel a rompu tous les liens qui l'unissaient à son maître. Astaroth a décidé de ne pas s'occuper de lui avant d'avoir vaincu ceux qui se sont ouvertement rebellés. Gamaliel personnifie la sexualité perverse de l'humanité.

Son influence n'est pas très importante et peu de Razides sont à son service. Ses serviteurs humains sont des criminels sexuels et des hommes d'affaire du marché du sexe. Il coopère parfois avec Chagidiel. Geburah le combat car ses serviteurs enfreignent souvent la loi.

Dans les Ténèbres



Nahemoth

Le plus faible des Anges de la Mort, Nahemoth personnifie l'apathie et l'indifférence qui nous paralyse et nous aveugle. Il a choisi d'être dévoré par le principe même qu'il incarne, et s'est retiré dans ses propres Purgatoires en Inferno. Il a partiellement cessé d'exister et donc a libéré des humains d'Inferno. Astaroth et les autres Anges de la Mort l'ignorent complètement. Parmi les Archontes, seule Malkuth s'en soucie. Elle cherche activement à le détruire et y réussira sûrement le moment venu. Il n'intervient plus beaucoup dans notre monde. Il

n'a ni Razide, ni serviteur humain et peu de gens le connaissent. Lorsqu'il était en activité, il transformait la peur du futur en apathie et perte d'espoir. Lorsque les illusions se sont effritées, il a perdu toute influence sur l'humanité. Malkuth l'a toujours activement combattu mais ce n'est qu'à la disparition du Démon que'elle n'a pu enfin se concentrer sur la destruction de Nahemoth.

Incarnats

Certaines des créatures apparaissant dans notre monde sont des Incarnats. Ils existent réellement ailleurs, dans Métropolis ou en Inferno. L'être que nous avons sous les yeux, n'est qu'une facette de l'original, tout comme notre monde n'est qu'un aspect de Métropolis et d'Inferno.

Un Incarnat ne bénéficie que d'une petite partie des Pouvoirs et Compétences de l'être original. Prendre une forme physique limite les Pouvoirs. Les Incarnats peuvent être tués, mais la créature originale peut toujours recréer une forme physique sous 24 heures en possédant un corps humain et en le déformant à volonté. Elle peut posséder simultanément plusieurs Incarnats, ce qui lui donne le pouvoir de se trouver dans plusieurs endroits à la fois.

Néanmoins, la plupart des créatures ne s'incarneront pas mais préféreront envoyer des serviteurs. En effet, si un Incarnat est tué, la créature originale est blessée et si plusieurs Incarnats meurent en même temps, cela peut atteindre gravement la créature, voire la tuer. Et le fait qu'Astaroth et les Anges de la Mort soient entrés dans notre monde sous la forme d'Incarnat est le signe que la situation est désespérée.

Les Archontes évitent en général d'endosser une forme physique dans notre monde. Ils préfèrent agir par le biais de leurs serviteurs, les Lictes. Il est assez rare qu'un Archonte devienne un Incarnat.

Ci-dessous, vous trouverez la description d'un des Incarnats des Anges de la Mort, un tueur en série célèbre, qui grave une épitaphe sanglante dans l'histoire américaine.

Le Vagabond

Incarnat de Gamaliel

Arcanum Metropoli

"Dans la faible lumière, je ne pouvais que deviner le long manteau qui dissimulait un corps déformé. Lorsqu'il entra dans le véhicule, ses griffes étincelèrent à la lumière de la

veilleuse au-dessus de sa tête. Il s'adressa au chauffeur, d'une voix grinçante, et l'air se raréfia autour de lui. Lorsqu'il ferma la portière, son rire malveillant retentit dans la cité vide. .. Gamaliel s'était incarné pour devenir le pire cauchemar humain..."

AGL	50	EGO	40
FOR	50	CHA	40
CON	80	PER	50
APP	5	EDU	50

Modification au jet de Terreur : +5

Taille : 230 cm

Poids : 150 kg

Sens : Voit le spectre infrarouge et ultraviolet. Vue perçante et odorat extrêmement développé.

Communication : Paroles, télépathie

Mouvement : 25 m/ round de combat

Actions : 7

Bonus à l'Initiative : +38

Bonus aux dégâts : +11

Résistance 17 BS = 1 BL
16 BL = 1 BG
14 BG = 1 BM
Supporte 5 BM avant de mourir

Endurance : 430

Armure naturelle : aucune

Pouvoirs : Voix Dominatrice, Contrôle sur toute personne ayant une Balance Mentale de -50 ou moins. Jet d'Ego nécessaire pour résister. Voit les auras et la Magie, Télépathie, Télékinésie 100 kg, 10 m/seconde.

Compétences : Grimper 50, Armes à feu : toutes à 50, Dissimulation 50, Armes de mêlée et de jet : toutes à 75, Se cacher 75, Rechercher 50, Technique de chute 50, Survie 50, Conduire voiture/moto 50, Arts Martiaux : Karaté (Poings 75, Pieds 60, Parade 40, Esquive 35)

Attaque : selon armes

Magie : Voies de la Passion et de la Mort 30, tous les sorts à 30.

Arts Noirs : 50

Lictes

Les Lictes sont nos Geôliers. Selon certaines données, ils seraient au nombre de 823 543, créés par Malkuth en même temps que notre monde. Ils ont été conçus pour nous surveiller et tout comme nous, ils sont prisonniers de la Réalité.

Dans les Ténèbres

La disparition du D miurge les plongea dans le d sarroi et la confusion et beaucoup en profit rent pour se venger sur les humains de ces milliers d'ann es de captivit . D'autre rejoignirent Astaroth ou se mirent au service d'un Archonte particulier.

A nos yeux, les Lict urs ressemblent   des humains. Ils s'infiltr rent dans tous les milieux et occupent des postes strat giques au sein des gouvernements, des soci t s, des organisations scientifiques et les institutions religieuses, oeuvrant secr tement pour nous laisser dans l'ignorance. Ils pr f rent agir discr tement, mais ils n'h sitent pas   tuer, effacer des souvenirs, ou d clencher des guerres si cela s'av re n cessaire.

Dans notre monde, les Archontes agissent presque exclusivement   travers les Lict urs.

Les individus qui peuvent voir au-del  des illusions ont parfois discern  la v ritable forme d'un Lict ur : des humano ides grotesquement adipeux, dot s d'yeux laiteux et d'une peau translucide et imberbe. Parfois, ces cr atures choisissent de r v ler leur forme r elle pour inspirer la peur, car la contempler est une exp rience terrifiante pour ceux qui n'y sont pas pr par s.

Ci-dessous, vous trouverez la description de l'apparence d'un Lict ur. Sous forme humaine, il peut avoir une Apparence   un Charisme plus ou moins  lev . Ses autres caract ristiques restent inchang es.

Taille : 250 cm

Poids : 450 kg

Sens : Tr s d velopp s surtout l'odorat. Per oit le spectre infrarouge et ultraviolet.

Communication : Parole et t l pathie

Mouvement : 15 m/ round de combat

Actions : 5

Bonus   l'initiative : +19

Bonus aux d g ts : +9

R sistance

9 BS = 1 BL

8 BL = 1 BG

6 BG = BM

Supporte 2 BM avant de mourir

Endurance : 240

Armure naturelle : 2

Pouvoirs : Voix Dominatrice, T l pathie, T l kin sie
100 kg, 10 m/seconde, Invuln rabilit  au feu

Comp tences : Selon les individus, leurs professions et leur statut social. En g n ral, dix Comp tences au score 50 et vingt avec un score de 30. Les Lict urs parlent toutes les langues humaines.

Attaques : Morsures 20 (BS 1-6, BL 7-13, BG 14-24, BM 25+), 2 griffes 25 (BS 1-7, BL 8-14, BG 15-28, BM 29+), Poings 20, Pieds 15, 15, Lancer 15, et toutes les autres attaques selon arme.

Arts Noirs : 30

La R bellion

Lict ur

Arcanum Metropoli

"La forme du r v rend ondula comme un mirage sous le soleil du d sert. Une seconde auparavant, l'envoy  de l' v que se tenait devant moi. L'instant d'apr s un spectre blafard et r pugnant avait pris sa place... Des ongles bleu tres et une large bouche grima ante... la peau  tait blanch tre et on pouvait deviner les organes grouillant sous l'enveloppe translucide.... La puanteur  tait insupportable.. Des dents ac r es... De sa main puissante, le Lict ur arracha la t te de mon serviteur puis se mit   d vorer son cadavre. C'est gr ce   ce d tail atroce que je dus mon salut... C' tait la preuve d finitive que j'avais raison et que je n' tais pas fou !"

AGL	20+2D10 (31)	EGO	20+2D10 (31)
FOR	20+4D10 (42)	CHA	10+2D10 (21)
CON	20+4D10 (42)	PER	20+2D10 (31)
APP	1D5 (5)	EDU	20+4D10 (42)

En apparence, les Lict urs sont les serviteurs fid les des Archontes, pr ts   tous les sacrifices pour satisfaire les moindres d sirs de leurs Ma tres. Ils semblent n' tre que le prolongement de leur volont , loyaux compagnons, d sint ress s et ne vivant que pour les servir, sans but personnel. Rien n'est plus faux.

Les Lict urs n'ob issent que par peur du pouvoir de leurs ma tres. Ils saisissent la moindre opportunit  pour promouvoir leurs propres int r ts. Il est dans leur nature de se prosterner face au pouvoir, tandis qu'ils traitent avec le plus grand m pris leurs inf rieurs. Ils m prisent les humains, et n'h sitent pas   aggraver leur condition d s que l'occasion se pr sente. Durant des mill naires, ils ont esp r  et complot , attendant patiemment le jour ou ils seraient en mesure de briser l'emprise des Archontes et de prendre   leur tour le pouvoir sur l'Illusion. Ils se vengeront alors sur nous de leurs ann es d'esclavage.

Les Lict urs ont soigneusement  labor  leur propre organisation   l'insu des Archontes. Ils projettent d sormais de renverser leurs Ma tres et de prendre le contr le de la R alit . Ils tiennent l'humanit  pour responsable de leur esclavage et se

Les serviteurs des Licateurs

vengeront en nous torturant pour le reste de l'Eternité. Ils modifieront notre Réalité selon leurs préférences et nous deviendrons les esclaves et les victimes des Licateurs.

Presque tous les Licateurs se sont joints au complot, et moins de cent mille restent loyaux aux Archontes. Les plus puissants, (qui occupent les positions les plus élevées) demeurent fidèles. Ils soupçonnent que quelque chose se prépare, mais n'en ont aucune preuve, car les rebelles sont excessivement prudents. Toutes les tentatives des Licateurs restés loyaux pour découvrir ce qui se trame, sont restées infructueuses. De plus, ils craignent d'en informer les Archontes, ce qui serait une preuve de leur incapacité à contrôler leurs subordonnés. Ils préfèrent donc garder le silence.

Les rebelles sont organisés en petites sections, au cœur même de l'organisation de chaque Archonte. Elles n'ont aucun contact entre elles. Seuls les meneurs sont en relation les uns avec les autres. Chaque cité, pays et continent est contrôlé par un commandement de haut niveau qui chapeaute plusieurs sections. Les six dirigeants les plus importants se rencontrent à Bruxelles chaque année.

L'organisation est très secrète. Les Licateurs qui désirent la quitter, se laissent détruire. Lorsqu'ils sont recréés, leurs souvenirs ont été annihilés.

Les Archontes suspectent quelque chose, mais ils dépendent des Licateurs pour le contrôle de l'Illusion et n'osent pas les affronter directement. Dans la mesure où les serviteurs fidèles ne leur ont pas fait part de leurs soupçons, ils sont aussi considérés comme des traîtres.

Les rebelles ne sont pas violents, la brutalité est leur dernier recours. Ils contrôlent la majeure partie des systèmes judiciaires mondiaux, et peuvent accuser n'importe qui de n'importe quel crime.

Si nécessaire, ils peuvent utiliser les Archontes contre leurs propres ennemis, et s'ils le désirent se débarrasser d'une personne en utilisant la police, les Services Secrets ou l'Armée. Ils ont des serviteurs humains, mais ne leur révèlent jamais leurs plans. En Europe du Nord, les Licateurs se sont servis des Maîtres du Temple (une secte humaine qui les vénèrent comme des dieux) pour tromper les suivants fidèles des Archontes. Les rebelles n'hésitent pas à tuer pour éviter d'être découverts et sont prêts à mourir pour leur cause. Leurs ennemis sont nombreux : les Licateurs loyaux, les Archontes, les Anges de la Mort, et les Eveillés, qui les considèrent avec un mélange d'effroi et de méfiance.

Ils n'ont pas uniquement recours aux humains ; beaucoup d'autres créatures sont à leur service. Bien qu'ils soient prisonniers de l'Illusion comme les hommes, et de ce fait incapables de trouver leur chemin dans la Vraie Réalité, ils peuvent utiliser leur position pour que les Archontes leur attribuent des serviteurs venus d'autres fragments de la Réalité.

Après la disparition du Dmiurge, les Anges et les Séraphins du paradis furent projetés dans notre Monde. Bon nombre d'entre eux devinrent les esclaves des Licateurs. D'autres créatures sont à leur service depuis la création de l'Illusion. Voici, ci-dessous quelques espèces au service des Licateurs.

Serfs

Arcanum Metropoli

"Créés pour servir les Licateurs ... courant aveuglément au-devant d'une mort certaine... de petites créatures horrifiées... aux membres torses et complexes pour qu'ils puissent accomplir des opérations difficiles. ... leurs yeux énormes et exorbités, luisant dans l'obscurité..."

AGL	10+1D10 (16)	EGO	1D10 (6)
FOR	10+2D10 (21)	CHA	1D10 (6)
CON	10+2D10 (21)	PER	10+1D10 (16)
APP	1D5 (3)	EDU	-

Modification du jet de Terreur : -10 (sous leur forme réelle).

Taille : 150 cm

Poids : 60 kg

Sens : Vision nocturne parfaite, vision au-delà de l'Illusion.

Communication : Parle toutes les langues humaines

Mouvement : 8 m/round

Actions : 3

Bonus à l'Initiative : +4

Bonus aux Dégâts : +4

Résistance	6 BS = 1 BL
	5 BL = 1 BG
	3 BG = 1 BM

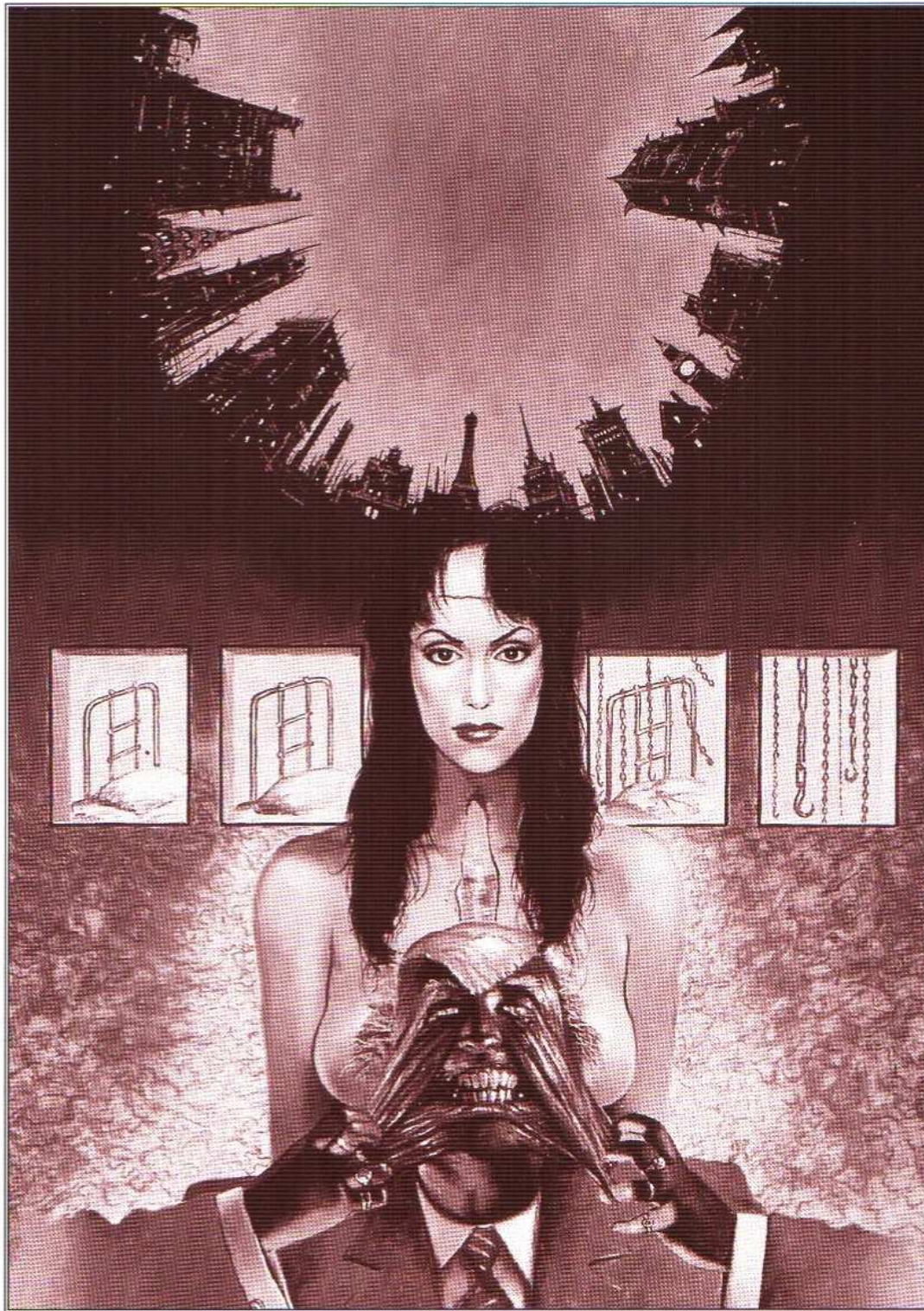
Endurance : 135

Compétences : Dissimulation 16, Esquive 16, Dagues 20, Combat à mains nues 20, Discrétion 16, Rechercher 16. Attaque : Griffes 18 (BS 1-8, BL 9-16, BG17-25, BM 26+) ou selon arme.

Nombre : variable

Arts Noirs : 5

Dans les Ténèbres



Séraphins

Arcanum Metropoli

"Le coeur lourd, je fixais la procession qui quittait la Citadelle... le meneur comme tous les autres avait de longs cheveux de neige, la peau pâle et glacée, des yeux froids... leurs ailes étaient déchiquetées, en lambeaux... leurs visages déformés par la douleur et le chagrin éternels... selon Matthias, ceux qui déchurent lorsque le Dèmeurge quitta la Machine... perdus, sans un Maître pour les guider..."

AGL	2D10 (11)	EGO	2D10 (11)
FOR	2D10 (11)	CHA	10+1D10 (16)
CON	2D10 (11)	PER	2D10 (11)
APP	10+1D10 (16)	EDU	-

Modification du jet de terreur : -10

Taille : 190 cm

Poids : 90 kg

Mouvement : 6 m/round

Actions : 2

Bonus à l'initiative : -

Bonus aux dégâts : +1

Les Cultes

Résistance 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 85

Compétences : Combat à mains nues 15, Esquive 10.

Attaque : 2 Griffes 15 (BS 1-7, BL 8-14, BG 15-22, BM 23+)

Nombre : 1d10

Arts Noirs : 10

Lupides

Arcanum Metropoli

"Un hurlement émis par leurs gorges déformées me prévint que les Lupides avaient bloqué le passage... les soldats de nos Geôliers... gardiens et assassins... guidés par leur Maître, ils s'étaient déversés dans les tunnels et m'avaient entouré? J'étais comme un rat en cage... leurs corps vêtus de gris se pressaient contre les murs, ils levèrent leurs armes... lorsque je voulus saisir la tête d'un Lupide, je sentis sur mes mains une brûlure intense... ma peau fondait et mon sang se mêlait à l'acide.. la créature se releva lentement et tourna vers moi un visage déformé..."

AGL	10+1D10 (15)	EGO	10+1D10 (15)
FOR	10+1D10 (15)	CHA	1D5 (3)
CON	10+1D10 (15)	PER	10+1D10 (15)
APP	1 (1)	EDU	10 (10)

Modification au jet de Terreur : -

Mouvement : 8 m / round de combat

Actions : 2

Bonus à l'initiative : +3

Bonus aux dégâts : +3

Résistance 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 105

Pouvoir : Infravision.

Compétences : Armes automatiques 10, revolvers et pistolets 10, Armes lourdes 5, Discrétion 15, Esquive 10, Dagues 15, Combat à mains nues 10, Rechercher 15.

Attaque : Selon arme

Arts Noirs : 0

Nous autres, humains, ne sommes pas complètement au courant de ce qui se passe en dehors de notre champ de vision. Les Anges de la Mort et les Archontes, les Lictes et les Néphrites peuvent voir au-travers du Voile de l'Illusion. Nous avons l'intuition que le monde est plus vaste que ce que notre faible vision peut montrer. Les Cultes et les religions apparaissent lorsque nous tentons d'expliquer ce qui se trouve au-delà de nos sens et de nos explications rationnelles. Nous voyons que les créatures qui se trouvent de l'autre côté sont plus puissantes et plus fortes que nous, et nous les accueillons avec terreur, respect et soumission.

Des créatures venant d'au-delà de notre monde utilisent des Cultes pour obtenir un contrôle sur nous, ou se combattent en utilisant des agents humains. Différents Cultes luttent les uns contre les autres, et de grandes organisations sont créées dans le seul but de lutter contre d'autres Cultes.

Lorsque nous parlons des Cultes il ne s'agit pas seulement des sociétés occultes qui pratiquent des rites religieux et adorent des créatures non-humaines. Les Cultes peuvent aussi être d'immenses organisations contrôlées par des Anges de la Mort ou des Archontes ayant pour but de garder l'humanité dans sa prison ou de combattre d'autres organisations semblables. Tous les groupes ou sociétés qui travaillent secrètement et ont des liens au-delà de l'Illusion peuvent être considérés comme des Cultes. Nous allons en décrire quelques-uns.

Les Cultes Religieux

Ils peuvent vénérer n'importe quel être se trouvant hors de notre Réalité, un humain Eveillé, ou un humain ordinaire qui a su se faire passer pour un dieu aux yeux de ses comparses. Ils peuvent également vénérer un principe, comme l'Amour ou la Violence. Un Archonte ou toute autre créature personnifiant ce principe peut se trouver derrière de tels Cultes.

Les Légions des Damnés, décrites ci-dessous, sont un exemple de Culte Religieux.

Les Enfants de Cairath, en sont un autre exemple. une fraternité de mendiants et de déments qui

Dans les Ténèbres

vénérant Cairath une créature d'acier et d'os qui chasse dans les souterrains et dévore toute créature vivante se trouvant sur son chemin.

Les Enfants de la Mort, eux, vénèrent le principe de la Mort. Ils la considèrent comme le libérateur suprême et recherchent le néant ultime dans lequel l'être humain rencontre enfin une mort réelle et définitive. Les Enfants de la Mort, ou Cumazotzi comme ils se nomment eux-mêmes, s'inspirent beaucoup du Culte de la Mort aztèque. Leur quartier général se trouve à Los Angeles, mais leurs membres sont disséminés sur tout le Sud des Etats-Unis, le Mexique et l'Amérique Centrale.

Les Cultes de Gardiens

Voici une forme particulière de Cultes Religieux. Ils veillent sur des objets sacrés ou autres secrets. La plupart d'entre eux sont des groupes semi-religieux qui pensent conserver la Boîte de Pandore ou le Saint Graal, alors que leur trésor n'est qu'un faux minable datant de la fin du Moyen-Age. Parfois, ils veillent sur quelque chose de valeur comme les Gardiens du Labyrinthe (décrits ci-dessous). Ce qui n'est pas le cas des Chevaliers du Graal à Edimbourg qui conservent un gobelet d'argent censé apporter illumination et immortalité. Certains Cultes de Gardiens veillent sur des secrets préservés durant des siècles. L'un d'eux est la secte Juena à Barcelone qui veillent sur la Clé du Paradis, que personne ne peut contempler sinon dans la Mort.

Les Cultes à la recherche de la Connaissance

Ils sont rarement très violents, mais peuvent recourir à la force pour obtenir une information qui leur semble vitale. La plupart des membres sont des scientifiques, des érudits ou des archivistes. Les Licateurs ont toujours infiltré ces Cultes. Ils ont également créé eux-mêmes, des Cultes de ce style pour y instiller et faire passer de fausses informations. Ainsi, même des personnes intelligentes et curieuses peuvent être leurrées et maintenues dans les Ténèbres de la captivité et de l'ignorance.

Des exemples de ce genre de sociétés sont la "Golden Dawn" (Aube Dorée) en Angleterre, et la Société Allemande de Parapsychologie.

Les Groupes avides de pouvoir

Ils prennent des formes de Cultes pour dissimuler la véritable nature de leurs activités. Les Francs-Maçons en sont un exemple célèbre. Ils ont souvent dissimulé sous des formes religieuses, par exemple. Beaucoup de sectes dites "religieuses" sont en fait des groupes tournés vers le pouvoir, dès que l'on grimpe haut dans la hiérarchie. Des groupes politiques secrets ayant mené des actions terroristes ou ayant diffusé des idées interdites, font partie de ces Cultes, comme les Néonazis ou les extrémistes de gauche.

Ces groupes ont rarement des liens avec des créatures au-delà du Voile. Leurs membres cherchent à atteindre de hautes positions parmi leurs semblables, et ne sont pas intéressés par ce qui se cache derrière l'Illusion. Sauf bien sûr, ceux qui pensent pouvoir utiliser des créatures non-humaines pour obtenir plus de puissance et d'influence.

Les Illuminati

Plusieurs sociétés secrètes comptent des membres qui soupçonnent que nous sommes prisonniers et que nous pouvons regagner notre divinité grâce à l'Illumination. Ils sont extrêmement discrets et sont pourchassés par les Licateurs et les Anges de la Mort. Ces Cultes sont exterminés dès que des Archontes ou des Licateurs apprennent leur existence. Vers la fin du XXème siècle, les Cultes d'Illuminati ont commencé à se répandre presque ouvertement au sein du mouvement dit "New Age". Ils sont reliés par un réseau peu dense de contacts et beaucoup de mouvements stupides qui dissimulent les vrais groupes d'Illuminati. Leurs membres sont disséminés sur toute la planète et se rencontrent secrètement sous le couvert de conférences pour la paix dans le monde, séances collectives de guérisons, et rassemblement pour des fêtes chamaniques.

Les Cultes Pervers

L'assouvissement de désirs secrets et interdits est souvent à la base de la création de ces Cultes. Ce sont eux qui sont à l'origine de ces horribles histoires d'enfants enlevés, meurtres rituels et orgies violentes tournant mal. Ils rassemblent des gens attirés par ce genre de sombres désirs que la société réprovoque. Les Cultes basés sur le sexe sont les plus fréquents et se retrouvent dans toutes les villes un peu importantes, au niveau mondial. Des agences de call-girls et des bordels sont souvent des adresses de remplacement pour ces Cultes. Le réseau mondial Coq Rouge contrôle environ, deux mille Cultes de ce genre. L'Eglise de l'Epanouissement est un Culte conçu pour apporter des fragments de véritable illumination à son meneur.

Plus spécifiques sont les réseaux à l'usage des meurtriers de masse qui existent aux Etats-Unis et en Grande-Bretagne. Leurs membres se rencontrent en secret pour partager leurs expériences. Les Cultes Pervers vraiment maléfiques ont en général un lien avec Inferno, par le biais d'Ange de la Mort ou de Népharites.

Cultes de Veilleurs

Les Archontes et les Lictors contrôlent ces Cultes dont le but est de détourner l'humanité de l'illumination. Ils pourchassent généralement les autres Cultes, sous le prétexte que leurs membres sont des criminels ou des pervers. Ils fabriquent de faux documents prouvant que ces personnes subversives doivent être éliminées et que les Cultes doivent être dissous. Les Chevaliers Gardiens de la Lumière par exemple, sont responsables de la destruction de nombreux Cultes qui recherchaient la Vérité et ont fait emprisonner des centaines d'adeptes du "New Age" et d'occultistes.

Création d'un Culte

Dans ce jeu, les Cultes sont un réservoir d'ennemis humains pour les personnages joueurs. Les groupes ayant des contacts au-delà de la Réalité peuvent être un lien

entre notre monde et ce qui se dissimule au-delà des illusions.

Les plus grands Cultes ont une hiérarchie très stricte. Tout en bas, on trouve de petits groupes de membres ordinaires, qui en savent très peu sur les réelles visées du Culte. Plus haut se trouvent les vrais meneurs, ceux dont les buts ne sont pas toujours ce que leurs membres pensent. Encore au-dessus, il est possible en cherchant de se retrouver hors du monde humain, parmi les êtres de Métropolis ou Inferno, qui utilisent les membres du Culte pour leurs propres agendas.

La forme d'aventure la plus simple est de laisser les Personnages Joueurs explorer et peut-être découvrir les échelons les plus élevés d'un Culte. Ils peuvent se retrouver mêlés à ce qui semble être une banale organisation criminelle. Mais plus ils s'élèvent dans la hiérarchie des escrocs, plus ils rencontrent des choses occultes non-humaines. Finalement, la lutte contre ce Culte les entraînera hors de notre réalité, vers les meneurs réels à Métropolis ou Inferno.

Lorsque vous créez un Culte, vous devez vous demander quelle place il va tenir dans l'aventure. S'opposera-t-il aux joueurs ? Les conduira-t-il dans des endroits qu'ils ne peuvent visiter seuls ? Leur donnera-t-il des informations ? Les sortira-t-il d'un mauvais pas ? Une fois tout ceci déterminé, vous pouvez décider des détails. Nous vous fournissons ici les questions pour un Culte-type qui peut vous aider à en créer un.

Buts et idéologie

Quels sont les plans des membres du Culte et de leurs chefs ? Quel est le but ultime de leurs activités ? Ont-ils une idéologie politique ou religieuse, et quelle est-elle ?

Taille

Nombre de membres

Organisation

La structure du Culte. Il peut s'agir par exemple d'un seul groupe avec ou sans chef, ou de plusieurs unités ou cellules indépendantes qui ne se connaissent pas mais suivent le même meneur.

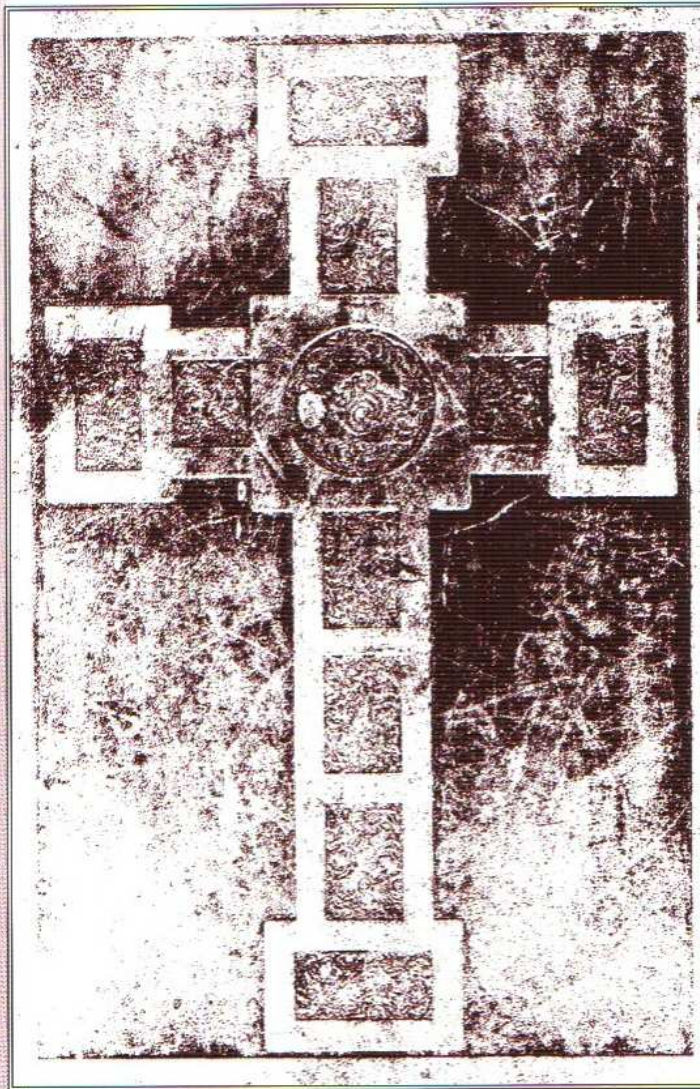
Dirigeants

Qui sont les chefs de ce Culte et où se trouvent-ils ?

Membres

Dans quelles couches de la société le Culte recrute-t-il ses membres ?

Dans les Ténèbres



Ressources

Les ressources déterminent la puissance du groupe (ce dont ils disposent pour pouvoir poursuivre les Personnages Joueurs) et le danger qu'il représente. Le Culte a-t-il accès à de l'équipement militaire ou la Magie ?

Localisation géographique

Certains Cultes ont des bureaux locaux dans tous les pays, d'autres existent seulement dans une ville, parfois même une petite ville.

Sites

Le Culte peut se réunir dans de magnifiques résidences à la campagne, dans des immeubles appartenant à des corporations, des caves abandonnées, des abris anti-atomiques abandonnés, ou des temples souterrains. Ses ressources et son type général déterminent le style d'endroit le plus probable.

Signes de reconnaissance

N'importe quel genre de vêtement, bijoux, ou signe de main, mots de code susceptible d'être reconnu comme étant celui d'un Culte en particulier.

Méthodes

Le Culte est-il prêt à avoir recours à la violence ? Ou préfère-t-il éloigner ses ennemis en les faisant accuser de crimes qu'ils n'ont pas commis ? Le Culte désire-t-il invoquer des créatures d'au-delà de l'illusion pour les lancer à la poursuite de ses ennemis ?

Relations avec des créatures inhumaines

Y-a-t-il des créatures non-humaines dans le groupe dirigeant le Culte ? Les membres ont-ils des contacts avec elles ?

Discrétion

Le Culte peut être relativement ouvert comme une organisation politique ou religieuse. Une fondation ou une corporation peut lui servir de couverture. Ou bien agir dans le secret le plus total, sans jamais admettre son existence. Son ouverture détermine la facilité avec laquelle le Personnage Joueur peut infiltrer le Culte sans être soupçonné.

Relations avec d'autres groupes

Si le Culte est étroitement lié à d'autres groupes, les personnages joueurs peuvent s'attirer plus d'un ennemi en attaquant l'un des groupes. Les Cultes isolés ne peuvent obtenir une telle aide contre leurs opposants.

Ennemis

Quels sont les groupes en conflit constant avec le Culte ? Si les Personnages Joueurs ont des problèmes avec un Culte, ils pourraient recevoir de l'aide d'un autre.

Les Légions des Damnés

Les Légions des Damnés rassemblent tout un réseau de Cultes centrés autour de l'adoration d'Astaroth, Prince des Ténèbres et Seigneur d'Inferno. Entièrement voués au Mal, ils souhaitent recréer Inferno sur Terre, et y ouvrir des portes vers cet univers infernal. Leurs noms font directement allusion aux pécheurs dépravés qui suivirent Astaroth lorsqu'il quitta Inferno pour s'incarner dans notre réalité. Ces Damnés se sont aujourd'hui disséminés à travers le monde

et impliqués dans de nombreux Cultes ou organisations militaires. Mais il existe bien d'autres sectes vouées à Astaroth qui se considèrent comme membres à part entière des Légions des Damnés. Tous sont aux ordres d'Astaroth, ils travaillent à sa domination sur l'Humanité. Cependant, il arrive fréquemment que des Cultes s'opposent les uns aux autres. Beaucoup prêchent des méthodes et des idéologies totalement différentes. Dans un premier temps, nous allons d'abord nous intéresser aux Légions proprement dites.

Les Légions

Les Légions des Damnés suivirent Astaroth lorsqu'il quitta Inferno pour rejoindre notre monde. On en dénombre dix, chacune comptant 100.000 membres. Ce ne sont pas des Cultes dans le sens habituel du terme, mais les Légions s'entourent de sectes qui, elles, vouent une véritable adoration à Astaroth et aux Anges de la Mort. Leurs activités restent, bien sûr, absolument secrètes.

Les Légions stationnent dans des établissements à vocation militaire, en des lieux isolés et déserts où elles ne risquent pas d'attirer l'attention. Elles se dissimulent souvent sous la couverture de troupes régulières du pays dans lequel elles sont basées. Mais elles ne servent qu'un seul maître, Astaroth, et ne reçoivent d'ordres que de leurs propres officiers. Quelques rares humains servent dans les Légions, mais la plupart des soldats ne sont que des Damnés qui ont pris, avec l'aide de Astaroth, une forme physique.

Deux de ces Légions stationnent à l'ouest d'Asuncion, à la frontière entre l'Argentine et le Paraguay. Juan Martinez, une incarnation de Hareb-Serap, commande ces troupes et infiltre ses agents au sein des forces militaires de ces deux pays. Son but : abattre leurs gouvernements semi-démocratiques. Les Cultes les plus répandus parmi les soldats de l'Argentine et du Paraguay adorent Hareb-Serap en tant qu'Ange de la Mort, et ses fidèles ont juré de purger leur hiérarchie de tous les incroyants.

Trois de ces Légions se situent en Asie. Deux se trouvent entre Tbilisi et Tashkent, où elles coordonnent leurs activités avec celles de la Mafia russe. Elles ont à leur tête des Razides sous une apparence humaine et tentent par tous les moyens de provoquer une guerre civile entre les différentes minorités ethniques de la région. La dernière Légion campe près de Moscou, sous le commandement d'une incarnation de l'Ange de la Mort, Chagidiel.

Deux Légions se trouvent aux USA : l'une près de la frontière mexicaine et l'autre dans une ancienne base abandonnée dans le nord du Nevada. La Chine et l'Inde accueillent également une Légion. La dernière se situe en Allemagne, stationnée dans de vieux baraquements près de Dresde.

Les Légionnaires

Les Légions des Damnés se composent essentiellement de Purgatides, âmes soumises au pouvoir d'Inferno. Torturées depuis une éternité, la terreur et la souffrance sont devenues pour elles une seconde nature. Aujourd'hui, elles assument désormais la forme de semi-démons qui, malgré leur apparence banale, n'ont plus rien d'humain.

Les Légionnaires ressemblent encore aux gens qu'ils furent avant leur trépas. Ils conservent de vagues souvenirs de leur vie passée, et arrivent parfois à reconnaître des personnes qu'ils fréquentaient autrefois. Ceux qui les ont connus de leur vivant pourraient aussi encore les reconnaître aujourd'hui. S'ils rencontrent une personne qui jadis, fut importante pour eux, les Légionnaires tenteront certainement d'échapper à cette vision douloureuse à leur mémoire en s'enfuyant ou en tuant l'origine de leur malaise.

Sans l'aide d'Astaroth, ils n'auraient jamais pu quitter Inferno et prendre une forme physique par leurs propres moyens. Celui-ci peut même les renvoyer d'où ils viennent d'une simple pensée. Cette menace latente terrifie les Légionnaires qui se montrent totalement dévoués et loyaux au Prince des Ténèbres.

Les Damnés semblent tout d'abord presque humains, même si la plupart d'entre eux présentent, à différents degrés, des difformités physiques. Il peut s'agir d'une peau blême ou parcheminée, de crocs, de griffes, de plaies suintantes, de bosses ou encore de traces de nécrose dans leur chair.

Beaucoup arborent un membre artificiel : un bras, une jambe ou le crâne en métal et plastique. Certaines prothèses incorporent même des armes. Dans ce cas, le Légionnaire se voit accorder un bonus de +5 à ses Tests de Compétence avec cette arme, ainsi qu'une action supplémentaire.

Les Légionnaires sont des morts-vivants et ne peuvent être réellement tués. Comme les autres morts-vivants, leurs membres sont doués d'une vie indépendante lorsqu'ils sont séparés du reste du corps. Le seul moyen définitif de les éliminer consiste à les réduire en charpie, et même dans ce cas, la plus petite des portions reste animée. Leur corps physique n'est en fait réellement détruit que lorsqu'ils repassent à travers un portail vers Inferno. Un Conjuteur de la Mort sait invoquer, contrôler ou révoquer les Légionnaires.

AGL	3D10 (16)	EGO	2D10 (11)
FOR	4D10 (22)	CHA	1D10 (5)
CON	Spécial	PER	2D10 (11)
APP	1D10 (5)	EDU	1D10 (5)

Sens : Humains. Certaines prothèses leur donne accès à la vision infrarouge.

Mouvement : 7 m/ round

Actions : 3

Dans les Ténèbres

Bonus à l'Initiative : +4

Bonus aux Dégâts : +4

Résistance : Spéciale. Chaque membre est animé de vie propre. On peut les couper en morceaux mais pas les tuer. Une blessure grave ou mortelle indique qu'une portion du corps a été séparée du reste, au choix du MJ. Les membres qui ont été ainsi sectionnés tentent de rejoindre le corps du Légionnaire pour s'y rattacher de nouveau. Cela prend 1d10 rounds lors d'une situation de combat si personne n'essaie de le stopper. Chaque partie principale (Bras, jambe, torse) possède la moitié de la Force du Légionnaire (intégral) et se déplace à une vitesse de 1 m/round. Si on le réduit en cendres, ce mort-vivant reconstituera sa forme originelle en 24 heures si l'on ne disperse pas ses restes. Dans le cas contraire, cela pourra prendre des années avant que les cendres ne se rassemblent.

Endurance : Illimitée

Balance mentale : -100 -10d10 (-155)

Pouvoirs : Invulnérabilité à l'électricité et à la radioactivité. Aucun besoin de se nourrir, de boire ou de respirer. Ils disposent de toutes les capacités accessibles aux personnes ayant une Balance Mentale aussi faible.

Compétences : Escalade 15, Armes automatiques 16, Armes de poing 16, Armes lourdes 16, Esquive 16, Dague 20, Armes contondantes 20, Fouets et chaînes 20, Combat à mains nues 22, Dissimulation 10, Rechercher 10, Interrogatoire 10, Conduire 10 (automobiles)

Attaque : Delon l'arme

"Hellers" (NdT) : Heller signifie "vrai démon". Ils considèrent ce nom comme une distinction.

Les "Hellers" constituent la base hiérarchique des Cultes satanistes. Leur motivation consiste à amasser le plus possible d'argent et de pouvoir, pour vivre dans le luxe et se donner les moyens d'agir en toute impunité. Leur philosophie très simple peut se résumer ainsi : la force donne la puissance, la puissance fait droit. Ils méprisent la faiblesse et croient fermement que le seul pouvoir valable s'appuie sur la force physique et la capacité à imposer par la violence ses opinions aux autres.

Les "Hellers" ne constituent que des petits groupes d'adorateurs d'Astaroth, parmi les plus minables. Chaque Culte ne compte que 10 à 100 membres, au maximum. Il s'agit souvent de gangs, dirigés par un chef unique. On observe fréquemment des échanges entre les membres de ces groupes.

En dépit d'une structure assez vague, certains sont pourtant reconnus comme les chefs des "Hellers" en Europe Occidentale. Rainier Hartmut, un commissaire de police à Berlin, exerce une forte influence sur ces gangs, de même que le trafiquant de drogue notoire qu'est Vincent Van der Dahrt à Rotterdam. Aux USA, un jeune homme d'une vingtaine d'années, qui se fait appeler Ice Man, contrôle plusieurs gangs à Los Angeles et dans ses environs. De même, un petit génie du crime, à peine âgé de 16 ans et répondant au nom d'Elroy dirigerait la pègre juvénile de New York.

Les "Hellers" sont en général des hommes de 15 à 35 ans. Leur obsession pour la force physique exclut de leurs rangs, les femmes ou les personnes plus âgées.

Les gangs savent où se procurer des armes automatiques et des explosifs et beaucoup entretiennent des liens étroits avec les milieux militaires. Mais peu de personnes en vue sont prêtes à admettre leurs relations avec les "Hellers", aussi éprouvent-ils les plus grandes difficultés à exercer une influence sur ces milieux officiels. La drogues et le trafic d'armes contribuent à faire la fortune de plusieurs de ces groupuscules.

Les "Hellers" sont implantés partout en Europe, au Moyen Orient, en Afrique du Nord et en Amérique. On recense quelques Cultes dispersés au Japon et dans tout le Sud-Est asiatique.

Beaucoup de "Hellers" s'accommodent d'un mode de vie nomade, fuyant les autorités et les poursuites judiciaires. Leurs contacts les aident à se cacher loin des regards de la police. Ils se terrent dans des maisons abandonnées, dans les banlieues des grandes citées, ou dans des camps provisoires, bien loin de toute agglomération.

Ils s'habillent comme les autres gangs et il est souvent difficile de les distinguer des groupes néo-nazis ou des bikers : blousons de cuir noir

Les Satanistes

Les Satanistes sont des adeptes humains qui adorent Astaroth et l'aident dans ses tentatives d'exercer son pouvoir sur toute l'humanité. Ils se vouent au mal et cherchent à recréer Inferno sur la Terre. Ils se considèrent comme membres à part entière des Légions des Damnés, et servent de services de renseignements et d'auxiliaires pour celles-ci.

Les Satanistes se divisent en de nombreuses factions rivales, disséminées à travers le monde. Fortement individualistes par nature, ces groupes se séparent et se réorganisent sans cesse. Les plus stables disposent d'une hiérarchie bien établie et d'un leader charismatique qui sait garder ses membres sous contrôle, par la peur ou la force.

Au plus bas de la hiérarchie satanique on trouve les "Hellers", vagabonds ultra-violents qui servent de sbires et de bras armés pour les leaders des Cultes. Les Satanistes les plus influents s'organisent en Loges secrètes qui ignorent l'existence de leurs semblables, et tentent de maintenir sur leurs activités le maximum de mystère.

Beaucoup de Satanistes pratiquent la Magie Noire afin d'obtenir plus de pouvoir et recréer Inferno sur Terre. On compte également de nombreux Conjureurs de la Mort dans leurs rangs.

décorés de chaînes et de crânes, vieux jeans usés, clous et symboles occultes sur leurs vêtements. Beaucoup se rasant la tête et arborent des tatouages et des piercings. Les symboles les plus fréquents sont la Croix de Fer germanique et la Svastika. Mais les vrais "Hellers" se reconnaissent entre eux, grâce à un salut secret et des mots de passe spécifiques.

Les "Hellers" sont extrêmement violents. Leurs méthodes ne sont jamais subtiles, et ils préfèrent faire usage de la violence et de la terreur. Les représentants de la Loi ne les intimident pas et les conséquences de leurs actes ne les feront jamais reculer. Une accusation de couardise représente la honte suprême pour un "Heller". Certains de ces cultes entretiennent des relations avec des créatures d'au-delà l'illusion. Des Légionnaires d'Astaroth se joignent parfois à un gang. Occasionnellement, un Nepharite ou un Razide rejoindra également un groupe pour le soutenir dans un combat ou, par exemple, une attaque à main armée. Il y a quelques années, on a beaucoup parlé en Belgique d'un gang de "Hellers" qui avait capturé et torturé à mort des officiers de police. Il s'agissait en fait de l'œuvre de deux Nepharites désœuvrés.

Les "Hellers" ne tentent pas de cacher leur existence au grand public, mais ils ne cherchent pas non plus à se faire connaître. Ils préfèrent agir dans l'ombre.

L'ennemi le plus acharné des "Hellers" est très certainement la Mafia. En conséquence, ces Cultes se font plus rares en Italie et dans le sud de la France. La Mafia possède des contacts dans l'Eglise Catholique et des organisations contrôlées par des Lictors. Tous considèrent les "Hellers" comme une menace et une abomination. Les fondamentalistes musulmans en Afrique du Nord tentent d'exterminer ces groupes dans les régions qu'ils dirigent.

Heller

Le "Heller" typique est un jeune Européen ou Américain âgé de 15 à 35 ans. Sa classe sociale est sans importance, mais en général, il a vécu une enfance difficile et entretient peu de relation avec son père. Il a rejoint le groupe des "Hellers" durant son adolescence et a franchi différents stades au sein de ce Culte. Il a souvent été déchu de ses droits civiques et fait l'objet de mandats d'arrestation dans plusieurs états. Il a déjà tué et n'en éprouve aucun remord.

AGL	2d10 (11)
EGO	2d10 (11)
FOR	10+1d10 (15)
CHA	2d10 (11)
CON	10+1d10 (15)
PÉR	2d10 (11)
APP	2d10 (11)
EDU	1d10 (5)

Mouvement : 5 m/round

Actions : 2

Bonus d'Initiative : Non

Bonus aux Dégâts : +2

Résistance aux Dégâts : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 105

Balance Mentale : -25 -5D10 (-52)

Sombres Secrets : (parmi les suivants) Secret de famille, Expériences occultes, Victime d'un crime, Pacte avec Astaroth ou un Ange de la Mort, Coupable d'un crime.

Avantages : Aucun

Points de Désavantages : 10+5d10 points (35)

Compétences : Armes automatiques 11, Armes de poing 11, Dagues 15, Armes contondantes 15, Fouets et chaînes 15, Combat à mains nues 15, Premiers soins 11, Mécanique 11, Langages: 1 ou 2 supplémentaires 11, Cambriolage 11, Conduire (auto et moto) 15

Attaque : Selon l'arme

Nombre : 5d10 (27)

Arts Noirs : 0

Les Loges

"Loges" est le nom le plus courant permettant de désigner les cultes Satanistes les plus secrets. Leurs activités recouvrent la Magie Noire, les affaires et l'espionnage au profit des Légions des Damnés. Certaines Loges contrôlent des entreprises qui servent de couverture pour leur trafic de drogues et d'armes. D'autres permettent à Astaroth de s'impliquer plus légalement dans des milieux qu'ils souhaitent contrôler.

Les membres des Loges ne sont pas vraiment des fanatiques œuvrant pour une "cause." Au contraire, beaucoup agissent par pur intérêt personnel. Ils recherchent le pouvoir et la richesse qu'ils pensent pouvoir obtenir en servant Astaroth. Ils sont conscients de travailler pour le Prince des Ténèbres, et leur idéologie va bien au-delà des conceptions simplistes des

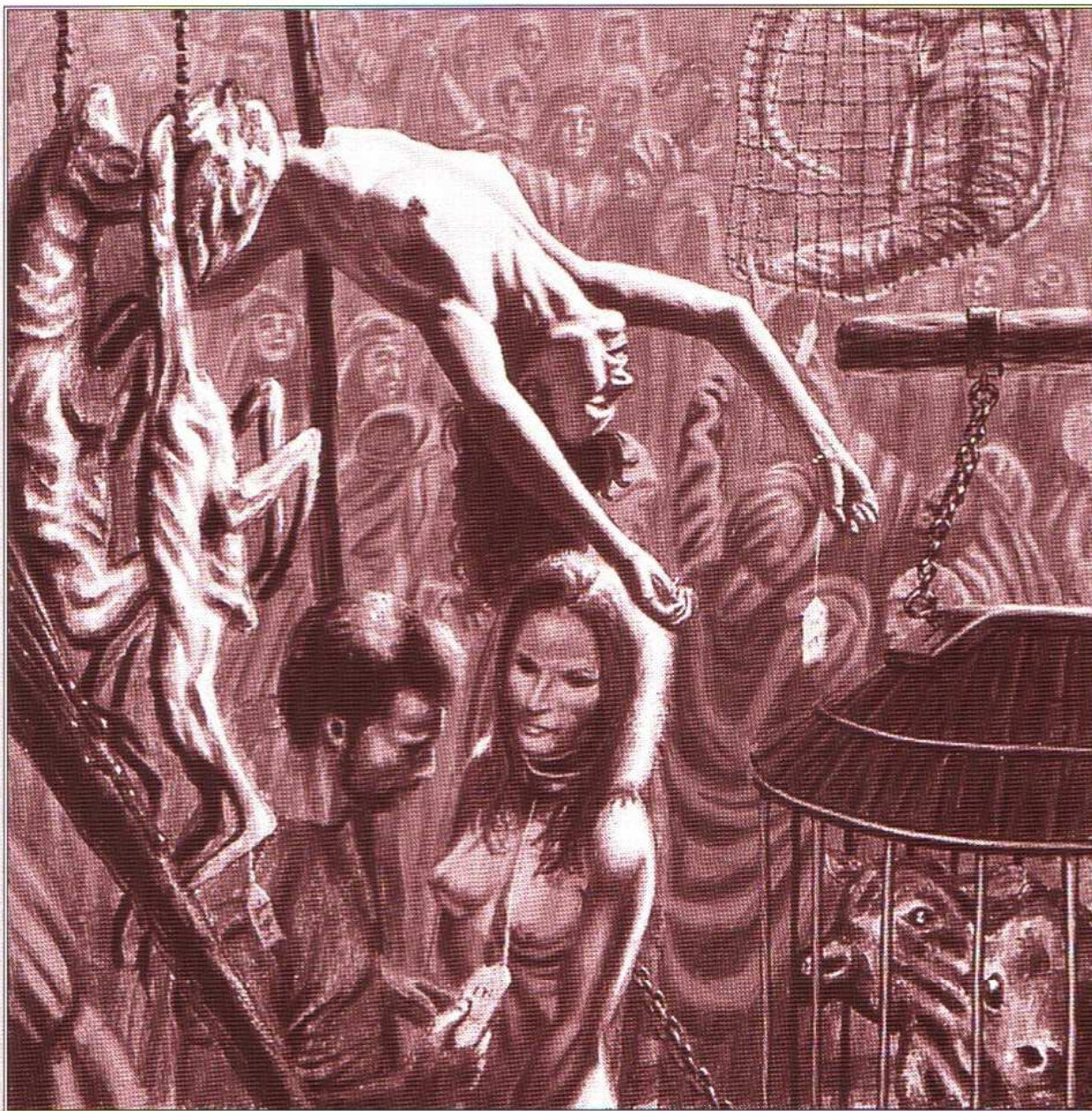
"Hellers". Beaucoup des membres sont Conjureurs, et le culte de la violence primaire n'a plus sa place ici.

Chaque Loge regroupe de 10 à 300 membres, parfois divisés en cellules plus petites. Chacune est dirigée par un Thanathierarque, sous les ordres d'un Démogorgon. Chaque Démogorgon est responsable d'une vaste zone géographique, en général une nation dans son entier. Les différentes Loges ne possèdent que le minimum d'informations les unes sur les autres.

On estime qu'il existe de 100 à 150 Démogorgons dans le monde. Ce sont de puissants Conjureurs, des Razides, des Nepharites ou des Incarnats d'Ange de la Mort. En dernier recours, ils ne sont responsables que devant Astaroth lui-même.

La plupart des membres des Loges sont reconnus comme d'honorables citoyens, souvent influents, toujours utiles.

Dans les Ténèbres



Les Loges disposent d'immenses ressources et peuvent aisément envoyer ses membres n'importe où dans le monde, recruter des tueurs ou des mercenaires afin de se débarrasser de leurs adversaires, ou manipuler les rouages légaux pour écraser des ennemis sous le poids de la justice. Leurs contacts dans la police et le milieu judiciaire leur donnent la possibilité de fabriquer des preuves, de soudoyer ou d'intimider des jurys, et donc de contrôler le déroulement d'un procès. Si une Loge se juge menacée, elle peut faire appel au Démogorgon pour obtenir son soutien. S'il intercede dans l'affaire en cours, des moyens impressionnants sont mis à sa disposition, jusqu'à un soutien militaire.

Des Loges sont disséminées dans le monde entier, mais principalement en Occident, et dans une moindre mesure en Asie du Sud-Est, en Afrique, dans le reste de l'Asie. De même, bien peu sont implantées dans le monde arabe.

Les Loges se cachent souvent derrière des sociétés secrètes inoffensives, des yacht-clubs ou des country-clubs, des clubs privés. D'autres se servent même de

corporations ou d'agences gouvernementales comme couverture. Des bureaux modernes accueillent leurs activités, secondées par un personnel administratif important.

Les adeptes se reconnaissent entre eux grâce à des signes et des rituels secrets lors de banales salutations. Ils ne portent jamais le moindre signe distinctif de leur appartenance à une Loge. Celles-ci préfèrent rester "derrière la scène" et usent de méthodes subtiles pour parvenir à leurs fins. Elles ne feront appel à la violence qu'en dernière extrémité. Elles emploient souvent les services de "Helliers" ou autres gangs pour ce genre d'affaires.

Les Loges entretiennent des contacts étroits avec certaines créatures inhumaines. Beaucoup de leurs membres sont des Conjureurs de la Mort. Ils rencontrent souvent des Nepharites et des Razides, et les Incarnats des Anges de la Mort supervisent leurs

actions. Les Loges peuvent invoquer des créatures d'Inferno pour menacer leurs adversaires.

Les Loges entourent du plus grand secret tout ce qui concerne leurs activités. Leurs mesures de sécurité frisent la paranoïa et garantissent l'anonymat. Grâce à leurs importantes ressources financières et politiques, elles peuvent tirer leurs membres de la plupart des situations délicates. Comme des serpents, les Loges savent s'échapper par la moindre faille du système répressif légal existant.

Les Loges restent en contact avec les "Helliers", auxquels elles font parfois appel, et avec les Légions des Damnés, avec qui elles coopèrent étroitement. Mais elles entretiennent aussi de nombreuses relations avec d'autres groupes d'influence et sociétés occultes.

Les Archontes tentent d'infiltrer et de détruire les Loges grâce à leurs propres agents. L'Eglise Catholique Romaine a déjà engagé d'énormes moyens pour démasquer et anéantir ces cultes.

Le Démogorgon James Hammond Buchanan III

James Buchanan est Démogorgon de la Côte Est des USA, dont fait partie Washington, D.C. Il réside en Virginie, dans la petite ville de Charlottesville. Buchanan occupe un poste de professeur à l'Université de Virginie. Il est un membre respecté du conseil d'administration de l'établissement. Sa rencontre avec les Satanistes remonte aux années trente. Des collègues l'introduisirent auprès de la Loge locale, et il gravit petit à petit les échelons, pour devenir Démogorgon de Washington en 1991.

Approchant la soixantaine, James est grand, musclé et énergique. Ces dernières années, ses cheveux fins ont blanchi et son nez proéminent lui donne un air autoritaire. Il porte dans le dos une large cicatrice en forme de spirale. Au centre, d'une plaie profonde qui ne guérira jamais suinte en permanence du pus et de l'ichor noir. Il s'agit d'une altération physique due à sa faible Balance Mentale.

Derrière cette façade respectable, James Buchanan est un monstre. Avant d'entrer dans la Loge, on le décrivait comme une personne froide mais compétente, effectuant son travail à la perfection mais ne laissant jamais rien transparaître de sa personnalité. A son entrée dans la Loge, quelque chose s'est révélé en lui et il s'est senti submergé par un désir irrésistible de destruction. Très vite, sa cruauté et son insensibilité firent sa réputation auprès des Satanistes de la côte Est.

Lors de son investiture au titre de Thanathierarque de la Loge, il sacrifia sa femme et sa fille à Gamaliel.

Il ne lui reste qu'un fils ("Buck") Hammond Buchanan IV, étudiant en troisième cycle à l'Université. Buck suit les pas de son père au sein de ce groupe de Satanistes. Membre d'une importante fraternité d'étudiants, il se sert de ce groupe pour recruter d'autres fils de riches familles locales. Lors de son investiture, Buchanan, assisté par Buck, sacrifia quinze étudiants des universités voisines en un rituel sanglant.

AGL	9	EGO	32
FOR	10	CHA	15
CON	26	PER	8
APP	9	EDU	19

Taille : 187 cm

Poids : 75 kg

Mouvement : 4 m/round

Actions : 2

Bonus d'Initiative : -

Bonus aux Dégâts : -

Résistance : 7 BS = 1 BL
6 BL = 1 BG
4 BG = 1 BM

Endurance : 160

Balance mentale : -80

Sombres secrets : Coupable de crimes, Pacte avec les Anges de la Mort et avec Astaroth.

Avantages : Bonne réputation, Amis influents, Sensibilité à la Magie

Désavantages : Fanatique, Blocage mental: sentiments et souvenirs heureux, Cupide, Intolérant, Egoïste, Compulsion : Doit faire souffrir les autres.

Compétences : Armes de poing 15, Fouets et chaînes 20, Informatique 15, Poisons et drogues 25, Recherche d'informations 20, Occultisme 25, Anglais 15, Allemand 15, Français 15, Citoyen du monde 20, Diplomatie 15, Etiquette 15, Interrogatoire 25, Réseau de contacts: médecins 15, Réseau de contacts: satanistes 20, Rhétorique 15, Médecine 20, Anatomie 20, Chirurgie 15, Toxicologie 15, Sciences naturelles 15, Biologie 15, Chimie 15.

Attaques : Selon l'arme

Magie : Voie de la Mort 40 (tous les sorts à 25).

Résidence : Charlottesville, Virginie

Arts Noirs : 5

Les Gardiens du Labyrinthe

Il s'agit d'un culte très répandu qui vénère "Celle Qui Veille En Dessous", la créature qui garde les Portes d'Achlys. Cette secte est intimement liée au Labyrinthe, le vaste système souterrain de tunnels et de passages sous chaque cité se rassemblent finalement en un seul réseau, le Labyrinthe s'enfonçant profondément sous terre. Les membres de ce Culte désirent traverser le portail d'Achlys et rejoindre le Néant Primordial qui précéda même le Chaos.

Dans les Ténèbres

Les membres les plus éminents de ce culte passent par des années de purification avant d'entreprendre la descente qui les mènera à travers le seuil, vers la cité de Ktonor ou Thoropolis. Elle constitue l'entrée du Labyrinthe Inférieur. Ceux qui parviennent à s'y frayer un chemin arrivent finalement devant les Portes où repose "Celle Qui Veille en Dessous". Si la divinité le souhaite, elle les laissera passer pour atteindre Achlys où tout, vie comme matière, est annihilé. Les Gardiens assurent que se mêler à Achlys ne constitue pas une annihilation en soi, mais une unification bienheureuse avec le divin, le "Grand Tout". Les membres du Culte décrivent ce lieu comme une sorte de paradis.

Les Gardiens du Labyrinthe se divisent en centaines de petits Cultes répartis dans les grandes villes tout autour du monde. On ne les trouve que dans les cités dépassant le million d'habitants. Plusieurs sectes peuvent se côtoyer dans une même agglomération sans se douter de l'existence l'une de l'autre. Les égouts et autres lieux souterrains leurs servent de points de rencontre où ils accomplissent des rituels complexes destinés à les rapprocher de "Celle Qui Veille en Dessous". Ces Cultes se forment spontanément et regroupent des gens ayant vu en rêve ou ayant eu des visions provenant de cette divinité. Leurs rituels varient énormément. Certains groupes, plus ésotériques, se contentent de méditer, d'autres, plus agressifs, pratiquent des sacrifices sanglants. La nature des visions influencera l'orientation du Culte.

Mais derrière toutes ces factions se trouvent les vrais Gardiens du Labyrinthe, véritables chefs de ce mouvement. Ils vivent dans les plus profonds des tunnels et des chambres souterraines de la cité de Ktonor (aussi nommée Thoropolis). Il y règne des ténèbres perpétuelles. Lorsqu'un groupe local atteint un nombre suffisant de membres, les Gardiens viennent à lui et expliquent qu'ils ne sont pas seuls à adorer cette divinité. Ils sont des milliers à travers le monde.

Les membres les plus méritants descendent avec eux, toujours plus bas, afin d'être initiés au rang de Gardiens, par l'intermédiaire de nombreux rituels, en particulier le plus sauvage qui consiste à leur crever ou arracher les yeux. Un Gardien initié ne quitte jamais le Labyrinthe et hait l'idée même de la lumière.

Toutes les origines sociales varient dans ces Cultes puisque ce sont des personnes choisies par "Celle Qui Veille en Dessous". Certains groupes réunissent des nantis, mais la plupart viennent des couches les plus défavorisées de la société. Ce sont souvent des parias qui vivaient déjà dans les tunnels et les couloirs des métros. Les ressources d'un Culte varient selon le nombre et la position sociale de ses membres. Les groupes en contact avec Thoropolis peuvent attendre de l'aide de cette cité. Mais les Gardiens qui y vivent n'ont qu'une vague idée de ce qui se passe à la surface et dépendent entièrement des Cultes urbains pour garder un contact avec cet univers.

Ces Cultes existent dans chaque ville reliée au Labyrinthe, abritant au moins un million d'habitants.

Les adeptes se rassemblent autour d'autels souterrains, pouvant aussi bien être des abris anti-atomiques redécorés que des catacombes, des collecteurs d'égouts, ou des temples édifiés spécifiquement pour l'occasion, sous la résidence de membres du Culte. Tous ces lieux sont cependant directement connectés par des réseaux de tunnels au Labyrinthe.

Les Gardiens de Ktonor sont aisément reconnaissables à leur teint cireux et maladif, leurs grandes tuniques grises et leurs orbites vides. Les autres membres de la secte ne portent quant à eux aucun emblème particulier. Ils entrent en contact avec les autres adorateurs en utilisant des phrases codées du type "au-delà d'Achlys, rien ne subsiste" ou "la Vérité est dans les Ténèbres." Lors de cérémonies, il leur arrive de revêtir des tenues particulières, mais celles-ci varient d'un groupe à l'autre.

Les Gardiens du Labyrinthe sont certes des fanatiques, mais ils ne prônent pas une violence gratuite. Pour eux, tout ce qui ne fait pas partie des secrets du Labyrinthe est secondaire, et ils méprisent les "ignorants" de la surface. Ils ne recourent à la violence que s'ils la jugent absolument nécessaire.

Les Gardiens les plus puissants pratiquent une forme spéciale de Magie qui les aide à contrôler les habitants du Monde Souterrain, comme les Larves, Enfants de la nuit, Psilosites, Cairath et même les Razides originaires de cette zone. Ils savent invoquer ces créatures afin qu'elles combattent pour eux. Le Culte n'entretient aucun contact avec les non-humains qui vivent à la surface.

Les Gardiens du Labyrinthe restent très secrets et ne révèlent rien de leurs activités à "ceux du dessus," comme ils nomment les non-initiés.

Les Cultes établissent quelques contacts avec d'autres groupes qui vivent sous la terre, en particulier les Fous. On ne leur connaît aucun ennemi attitré, mais ils n'hésitent pas à attaquer quiconque voudrait leur barrer la route.

Daniel Boughlin

Daniel Boughlin fut contacté par "Celle Qui Veille en Dessous" à l'âge de neuf ans. Il jouait dans la cave de son immeuble lorsqu'il reçut la vision d'un œil s'ouvrant dans l'ombre. L'apparition lui ordonna de rassembler ses amis et de créer un temple dans les caves sous le bâtiment. Daniel fit ce qui lui avait été demandé. Il s'entoura de quelques-uns de ses compagnons de jeu et, ensemble, ils jurèrent secrètement allégeance à "Celle Qui Veille en Dessous".

Ensuite, Daniel fit un rêve: on lui ordonnait de capturer l'un des nombreux ivrognes qui avait pour habitude de dormir dans ces caves et de l'amener

Elysium

au temple. Là, ils pourraient invoquer les Gardiens du Monde Souterrain et effectuer un sacrifice. Ses amis pensaient qu'il s'agissait juste d'un jeu, mais lorsque le sol s'entrouvrit et que dix Enfants de la Nuit apparurent pour s'emparer du sacrifice offert, ils réalisèrent vraiment l'implication de leur choix. L'ivrogne disparut dans les Ténèbres pour ne plus jamais reparaitre.

Daniel Boughlin et ses amis grandirent et leur groupe atteignit les 30 membres. Alors un Gardien de Ktonor vint et leur apprit l'existence d'autres groupes similaires. Daniel fut emmené vers Ktonor où il subit l'initiation de Gardien. Depuis ce jour-là, il n'a plus jamais quitté ces souterrains, même si parfois il rend encore visite à ses amis dans le temple, sous Manchester.

Daniel Boughlin est petit et malingre. Sa peau est aussi pâle que celle d'un cadavre et ses deux orbites vides donnent à son visage un air sinistre. Il porte de fins voiles gris qui laissent voir sa chair par endroit.

FOR	12	CHA	9
CON	26	PER	15
APP	7	EDU	9

Taille : 165 cm

Poids : 55 kg

Sens : Aveugle. Il s'oriente dans le noir grâce à une sorte de radar. Sinon, comme un humain normal.

Mouvement : 6 m/round

Actions : 2

Bonus à l'Initiative : -

Bonus aux Dégâts : +1

Résistance :
 7 BS = 1 BL
 6 BL = 1 BG
 4 BG = 1 BM

Endurance : 160

Balance mentale : -60

Sombres secrets : Pacte avec Celle Qui Attend en Dessous, Coupable de crimes

Avantages : Sensibilité à la magie

Désavantages : Fanatique, Phobie: ne supporte pas la lumière, Blocage mental: sa vie avant de venir dans le Monde Souterrain, Intolérance, Cauchemars: visions de Celle Qui Attend en Dessous, Compulsion : doit accomplir des rituels pour Celle Qui Attend en Dessous

Compétences : Discrétion 12, Dague 15, Epée 15, Combat à mains nues 12, Dissimulation 20

Attaque : il porte un katana et une dague

Magie : magie liée à son culte qui lui permet d'invoquer, lier et renvoyer les Enfants de la nuit, Psilosites, Larves et Cairath. Connaissance 30, Maîtrise 25

Résidence : Ktonor (Thoropolis)

L'atmosphère était électrique. Des gens couraient en tous sens, en criant, alors que d'autres restaient le front collé à l'écran de leur ordinateur, vociférant dans deux combinés téléphoniques à la fois. Le soleil allait bientôt décliner.

Michael jeta un bref coup d'œil à sa Rolex or : 15h58. Il était temps de finaliser son offre. Il parla posément dans l'un des deux téléphones qu'il tenait fiévreusement. Une goutte de sueur roula sur son front.

"Mr. Nakagi, je dois connaître votre décision s'il vous plaît. Est-ce oui ou non?"

La réponse ne se fit pas attendre. Il raccrocha le combiné puis confirma la transaction à son collègue qui patientait sur l'autre ligne. Michael raccrocha et s'enfonça plus profondément dans le luxueux fauteuil de cuir qui grinça bruyamment.

"Oui! Oui, oui!"

Il avait remonté les manches de sa chemise en soie Armani et la transpiration poisseuse qui le couvrait était masquée par son gilet noir et une eau de toilette onéreuse. Il posa les pieds sur le bureau d'acajou et saisit un des Havanes qu'il gardait pour ce genre d'occasion dans la poche de sa veste. Il arracha d'un coup de dent l'extrémité du cigare et la cracha négligemment sur le tapis persan. Il s'empara lentement d'un briquet en or et alluma son cigare avec d'innombrables précautions. Il fumait doucement, inhalant avec bonheur la fumée odorante, se relaxant et appréciant sa performance du jour. Il venait juste de conclure une transaction primordiale, qui le faisait aujourd'hui plus riche d'un million de dollars net. Le téléphone se mit soudain à sonner, le ramenant brutalement à la réalité. Il s'arracha au confort de son fauteuil et décrocha.

"Mr. Manners" répondit-il de sa voix la plus accorte. "Etes-vous Mr. Manners?" demanda une voix désagréable au bout du fil.

"Ouais..." s'entendit dire Michael dans un soupir. Rien ne pourrait parvenir à troubler la perfection de cette journée.

"C'est la police. Nous avons découvert ce matin le corps de votre femme, Sandra, gisant dans votre salle de bain, les poignets tranchés. Je suis désolé. Mr. Manners, Monsieur?"

Dans les Ténèbres



La plupart des humains sont des reclus en Elysium, cette partie de la Machine que nous appelons notre monde, l'Illusion. Nous vivons, nous mourons, et nous renaissions, le plus souvent sans jamais prendre conscience de ce qui existe au-delà du Voile.

L'Illusion est contrôlée par nos Gardiens, leurs esclaves et leurs messagers. Les Archontes gouvernent cet univers par le biais de leurs Manifestations. Par l'intermédiaire des Licateurs et des Desparytes, ils dirigent les partis politiques, les multinationales et les institutions religieuses. Plus bas encore dans cette hiérarchie infernale, on trouve des humains qui ont voué leur vie au Mal, usant de leurs pouvoirs pour satisfaire leurs désirs pervers. Ces personnes connaissent l'existence de cette autre Réalité mais leur conception de la Vérité est souvent déformée et tout aussi illusoire. Beaucoup d'entre elles, se sont vendues aux Desparytes et aux Nepharites avec pour seule récompense, d'éternels tourments après leur mort, en Inferno.

Les Omniscients

Lorsque le Démon créa les Prisons qui allaient enfermer l'espèce humaine, il se servit une fois de plus des théories qui avaient abouti à l'édification de la Machine.

La plupart de systèmes sociaux humains s'articulent autour d'une administration complexe, contrôlée par les serviteurs des Archontes et des Anges de la Mort. Ces derniers usent de tous leurs pouvoirs afin d'espionner l'Humanité et écraser dans l'œuf toute tentative d'évasion. Ils voient et entendent tout. Chaque information est recueillie et retranscrite sur d'anciens parchemins, puis archivée dans les immenses bibliothèques de Metropolis et d'Inferno.

Les Omniscients emploient eux aussi une cohorte de serviteurs et d'esclaves prêts à satisfaire leur moindre désir, sous peine de punitions sévères en cas de désobéissance.

Les Ignorants

La majorité des humains vit en Elysium totalement ignorante de cette conspiration qui les maintient enfermés dans la Machine. Ils ne tentent donc rien pour y échapper et se perdent dans un désespoir brumeux, la folie ou la perversion.

Toute personne ignorante sert les desseins des Omniscients. Ce ne sont que les pions d'un jeu de pouvoir au sein de la Machine. Leur Eveil une menace inacceptable qui doit être écartée par tous les moyens.

Elysium

Autrefois, notre monde était sombre et magnifique. Nous gouvernions nos propres destinées et suivions notre propre chemin dans les Ténèbres de nos allées et de nos jardins. Mais, le Dmiurge nous haïssait pour cela. Il éleva ses murs autour de notre paradis afin de nous couper de notre vraie nature.

Ses pouvoirs lui étant refusés, l'Humanité se retourna contre elle-même et devint amère et cruelle. Des milliers d'années dévolues au Mal transformèrent les jardins d'Elysium en parodies grotesques de ce qu'ils avaient été. Le soleil éternel fut voilé par la fumée des brasiers qui ravageaient la Terre, polluaient l'air et l'eau.

La Cité

La Cité constitue le cœur de l'effondrement de la Réalité. Les rues encombrées et sordides des grandes villes peuvent s'ouvrir à tout moment sur Metropolis, que certains considèrent comme la Cité originelle, au-delà du Temps et de l'Espace. Toutes nos villes ont été bâties à partir de nos souvenirs inconscients de Metropolis. Elles ne représentent qu'une vaine tentative de briser notre prison afin de rejoindre la vraie Réalité.

Chaque cité cherche à reproduire les quartiers comme Harlem ou le Bronx à New York, le sud-est de Washington et d'Amsterdam, le Watts à Los Angeles, Kreuzberg à Berlin, Mexico City ou Moscou. Car en ces lieux l'illusion s'effondre. Le chaos constitue la seule raison d'être de ces quartiers.

Les Lictors, nos géoliers, en prirent conscience, il y a fort longtemps. Ils tentèrent de freiner la croissance des villes lorsqu'elles devenaient trop dangereuses pour l'illusion. Rome fut écrasée lorsque les Lictors prirent le contrôle des tribus barbares pour interrompre son développement. Ce n'est qu'au XVII^{ème} siècle qu'ils commencèrent à perdre la maîtrise du processus et que jaillirent alors d'immenses citées comme Londres et Paris.

Surdimensionnées et chaotiques comme New York, Calcutta ou Mexico City, ces villes n'apportent que l'horreur dans notre monde. Les rêves et les cauchemars peuvent prendre vie en ces lieux comme l'illusion s'estompe. Frontaliers et Créature de la Nuit sont nés dans cette frontière entre notre monde et Metropolis.

Les Anges de la Mort et les Razides aiment y reproduire leurs enfers perdus. Ils rassemblent pécheurs et rebuts de l'humanité, les enferment dans des entrepôts désaffectés, des tunnels souterrains ou des bâtiments administratifs où leurs pires cauchemars prennent alors vie. Ils trouvent sans peine des collaborateurs dans la foule des mécontents de nos villes, prêts à dissimuler les ignobles boucheries derrière les façades irréprochables de compagnies reconnues ou d'institutions gouvernementales. Le "Children's Harbour" (le Havre de l'Enfance) en Angleterre est une O.N.G. regroupant des hôpitaux et des orphelinats derrière lesquels se dissimulent les centres de torture de Chagidiel. La corporation Donovan, implantée aux USA et en Allemagne, est une "Holding" de sociétés qui collaborent, secrètement, avec des Anges de la Mort et des Razides.

La Frontière

Des créatures d'au-delà du Voile participent à la croissance des cités et y érigent leurs propres structures. Les serviteurs des Archontes possèdent des demeures qui s'ouvrent sur les Palais de Metropolis. Les domaines des Anges de la Mort servent de portails vers Inferno et les Purgatoires. Certaines de ses bâtisses sont visibles pour tous, d'autres n'apparaissent qu'à certaines personnes, ou seulement à certaines périodes de l'année ou de la journée. Celui qui y pénètre, pourra peut-être plonger son regard au-delà de l'illusion. Pourtant, nos sens croient percevoir des choses inhabituelles à notre monde, mais qui ne constituent pas non plus la Vérité. Plusieurs métropoles comme Manhattan, Londres, Paris, Berlin et d'autres villes encore abritent de tels bâtiments. Dans les années 70, la célèbre occultiste allemande Joanna Kocher en répertoria certains, puis, elle disparut mystérieusement sans laisser de traces.

Lorsqu'une demeure ou un lieu s'ouvre sur Metropolis, celui-ci existe alors simultanément dans ces deux univers. Il constitue un point où ces deux réalités se rejoignent. La maison de la Rue de Sévigné, par exemple, fût délibérément créée par un Archonte.

Dans les Ténèbres

L'immeuble d'Islington, lui, s'est ouvert spontanément sous l'effet de la violence et du désespoir qui règnent ici. Voici trois lieux, exemples de zones frontalières :

22/24 Rue de Sévigné

Entre le 22 et le 24 de la Rue de Sévigné dans le IV^{ème} arrondissement de Paris, s'élève un vieil hôtel particulier, sans aucun numéro visible sur sa façade vétuste. Le bâtiment paraît dater de la fin du XVIII^{ème} siècle. Les volets demeurent obstinément clos en permanence, et aucune plaque à l'entrée n'indique le nom des propriétaires des lieux ou d'éventuels occupants. Le portail de fer est toujours verrouillé. Parfois, des silhouettes revêtues de longs manteaux noirs pénètrent dans cette maison. La nuit, des camions noirs s'arrêtent tout prêt de la demeure et de lourds ballots sont transportés à l'intérieur, par la porte de derrière donnant sur une allée sombre. Les voisins affirment avoir entendu d'étranges raclements et aperçus des "choses" semblables à des scarabées géants qui grimpaient le long des murs.

Aucun plan du cadastre ne mentionne cette maison, pas plus que celui du réseau électrique ou d'assainissement. Il n'en existe aucune trace dans les archives municipales et on ne lui connaît pas de propriétaire. De plus, elle ne reste pas toujours à sa place. Lorsque la lune est noire, la maison disparaît. Les numéros 22 et 24 sont soudain voisins et le bâtiment entre eux semble n'avoir tout simplement jamais existé. Mais dès que la lune revient illuminer la nuit, la demeure a réapparu.

Il s'agit de la maison et du QG de Justice Melcourt, un Licteur au service de Geburah. Justice mène une campagne personnelle pour éliminer le milieu criminel parisien. Soutenu par ses dix assistants, il traque et enlève les criminels, puis, les conduit à la maison de la Rue de Sévigné. Là, il préside une cour de justice qu'il y a aménagé en respectant scrupuleusement les commandements de Geburah. Des châtiments sévères attendent ceux qui les enfreignent les lois et commettent ce que cet Archonte considère comme des crimes : vol, agression, meurtre, sorcellerie, adultère, avortement et usure. Une guillotine en parfait état trône dans la cave où plusieurs cellules accueillent les condamnés.

Mais cette demeure sert également de portail vers le Palais de Geburah à Metropolis. Le long des corridors sinueux, plusieurs portes s'ouvrent vers les caves du Palais. Certains prisonniers qui s'étaient échappés de leurs cellules se sont ainsi retrouvés à Metropolis. Lorsque la lune a totalement disparu, la demeure n'existe plus que dans la Cité éternelle.

Station de métro de Dupont Circle

Au cœur du nord-ouest de Washington, DC, dans le quartier le plus peuplé de la ville, on peut découvrir un portail vers Metropolis.

Cinq routes se croisent à Dupont Circle, un carrefour bruyant qui contourne un petit parc. En son centre, une jolie fontaine de marbre composée de trois cariatides symbolisant les différents aspects de l'océan, supportent une large coupe de pierre. Les employés des bureaux proches s'y rassemblent pour y déjeuner dans la journée. Les coursiers à vélo s'y reposent. Mais une fois que la nuit est tombée, les sans-abri et les désespérés s'emparent des lieux. Les lampadaires qui éclairent le parc semblent alors faiblir.

Sous cette enclave de verdure, tout un réseau de tunnels et de gaines de ventilation courent sur des kilomètres. Connecticut Avenue passe juste en dessous du carrefour, et plus bas encore les rames électriques du métro de Washington entrent lentement dans la station éclairée par les néons. Des escaliers d'acier entraînent les passagers vers les profondeurs.

Mais il existait une autre station juste en dessous du carrefour, bien avant que le Métro ne soit reconstruit plus bas, dans les années 70. Quatre cages d'escalier rouillées y mènent encore, à partir des couloirs qui s'enfoncent dans le sol. Des grilles d'acier les ferment, mais certains en possèdent toujours les clefs.

Tard le soir, des ombres descendent les marches et ouvrent les grilles. Parfois, des êtres émergent de ces passages, des Frontaliers vivants dans les tunnels sous la ville.

Des galeries étroites se connectent aux tunnels de service autour des tunnels du Métro, et descendent bien plus profondément encore. Des ampoules vacillantes, derrière des grillages de fer, éclairent ces lieux. Ces tunnels aux murs couverts d'étranges graffitis rejoignent directement les souterrains de Metropolis. Une voie s'ouvre même dans la chambre du Cube.

Parfois, les clochards qui s'aventurent dans les anciennes entrées du métro la nuit pour y uriner tranquillement, ne reviennent jamais. Ou alors, des jeunes qui traversaient le parc en sortant des bars alentours, titubant trop près des ombres, ont disparu.

Au-delà des anciennes bouches du métro, un couloir étroit mène à une rangée de tourniquets cassés. Passé cette salle, on remarque aussitôt que les Ténèbres se font plus présentes. Des courants d'air chaud surprennent le visiteur et chassent l'atmosphère froide et sèche qui règne autrement en ces lieux. Le sol est couvert de carrelage aux motifs brisés. Un peu plus loin, on atteint enfin le quai. De grandes arches s'ouvrent sur des passages, de chaque côté. Des portes dévorées par la rouille encadrent la station.

Elles mènent aux tunnels de service et à des puits sombres où descendent des échelles métalliques usées.

Les audacieux qui osent s'aventurer encore plus loin, verront alors les tunnels s'agrandir progressivement d'une manière presque surnaturelle (l'Illusion se déchire), pour rejoindre effectivement Metropolis.

44 Ladbroke Hill, Islington Nord

Un terrain vague au nord d'Islington, une banlieue de Londres, s'élève une maison décrépie qui n'a toujours pas été démolie pour des raisons juridiques, devenues conflictuelles entre ses propriétaires. Elle reste inhabité, depuis plus de dix ans, et sert de repaire à des junkies et des sans-abri. Au milieu des années 80, un soi-disant nécromancien un peu fou, décida d'édifier un temple dans l'abri antiatomique situé sous le bâtiment. Dans cette pièce, une dalle carrelée sert d'autel sacrificiel. Le sol est recouvert de symboles de protection, gravés et souillés de sang humain. Le nécromancien y a déjà assassiné plus de vingt clochards venus chercher refuge dans la maison. Grâce à ces sacrifices, le Dr. Lazarus comme il se nomme lui-même, a réussi à ouvrir une porte vers Metropolis. Ses victimes sont devenues des Frontaliers, existant à moitié dans notre monde, à moitié dans Metropolis.

Des junkies squattent encore ces lieux. Ils ont fait un pacte avec le nécromancien, et certains ont même appris à se déplacer entre les deux mondes. D'autres prétendent ne rien savoir de ce qui se passe sous la maison.

L'Illusion se déchire

Il est rare de pouvoir regarder au-delà de l'Illusion. Lorsque cela se produit, on peut contempler n'importe quelle réalité, mais seulement s'il s'agit d'une Réalité façonnée par le Démon.

Avant sa disparition, seuls quelques artefacts (des drogues ou des objets magiques), pouvaient ouvrir les yeux des hommes. Les hallucinogènes ont toujours été utilisés pour ouvrir l'esprit. La Magie permet également d'y parvenir.

Reportez-vous au chapitre qui lui est consacré pour en savoir plus.

Certains lieux ou événements nous permettent de percevoir les limites de notre prison.

Lorsque l'Illusion se déchire, nous contemplons en général Metropolis, modèle éternel de notre cité. Nous passons un étrange portail pour émerger brusquement dans Metropolis. Notre Réalité se distord autour de nous et nous comprenons, alors, que nous sommes désormais ailleurs. Parfois, nous arrivons ainsi dans Inferno. Tout dépend du moment ou de l'endroit où l'Illusion cède. Un portail souterrain mènera très certainement aux sous-sols de Metropolis, un autre dans une salle de torture guidera nos pas vers Inferno, ou encore, le sommet d'un gratte-ciel peut conduire au sein d'un des Palais des Archontes. Les portes qui s'ouvrent dans les rêves sont de nature plus particulière. Elles mènent vers les Mondes Oniriques. Elles seront décrites plus précisément dans le chapitre "Au-delà des Rêves".

Se retrouver au-delà de l'Illusion constitue toujours une expérience terrifiante qui nécessite un test d'Ego pour résister au choc occasionné. On peut écarter cette règle si lieux visités sont semblables à ceux de notre Réalité. Le personnage est alors préparé ou même habitué à ces visions.

Artefacts et Portails

Artefacts

Il y a environ 200 ans, les Artefacts et les drogues étaient les seuls moyens pour traverser l'Illusion. De nombreux Artefacts, ainsi appelle-t-on ces objets de pouvoir, ont été fabriqués afin de permettre aux Initiés de percevoir d'autres dimensions et d'autres mondes.

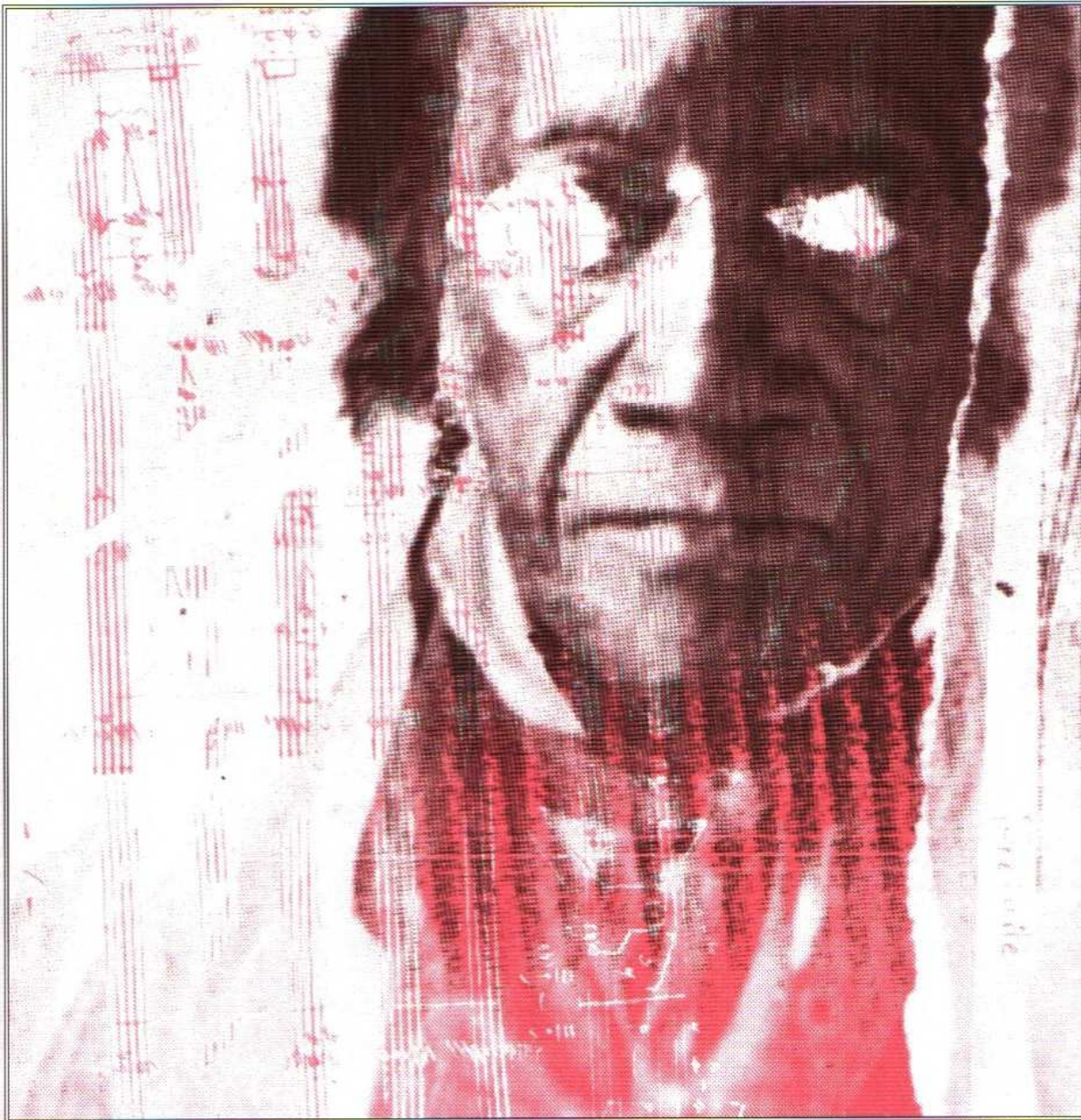
Appareils photographiques

Dans les années 50, Hasselblad mit au point une petite série d'appareils photographiques, tout juste cinquante, qui parvenaient à prendre des images de la Vraie Réalité. Certains fonctionnent encore et servent à des photographes d'art qui obtiennent ainsi de bien surprenants effets.

Lentilles

Parmi les plus communs. On dénombre une grande variété de lentilles polies et de prismes, parfois adaptés à des jumelles ou des lunettes. Maître Hartmund, un verrier du XVII^{ème} siècle à Thuringe, fabriqua près d'une centaine de lorgnons et de loupes grossissantes présentant cette particularité.

Dans les Ténèbres



Miroirs

Les miroirs ont toujours été des artefacts très populaires. Le "Miroir de Vérité" montre la Réalité telle qu'elle est, plutôt qu'un reflet de nos illusions. Plusieurs de ces objets sont encore accrochés aux murs des châteaux médiévaux ou de la Renaissance. Certains peuvent même servir de portails. On traverse le miroir pour contempler la réalité telle qu'elle est, puis on repasse dans l'autre sens pour retrouver notre monde. Ces "Miroirs de Vérité" ont été fabriqués jusqu'à une époque récente. Celui d'Andy Warhol est exposé dans une salle du Musée d'Art Moderne de New York.

Puzzle

C'est l'Artefact le plus contraignant. Il peut s'agir d'un jeu, un Rubik's cube, ou une mosaïque sur le sol. Lorsque le puzzle est achevé, son possesseur aperçoit alors un aspect

spécifique de la Réalité qui l'entoure. Metropolis, Inferno ou autre chose encore apparaît, indépendamment du lieu ou du jour où il a résolu l'énigme. Certains supposent que nos réalités s'emboîtent les unes dans les autres, et sont donc omniprésentes. Pour d'autres, le puzzle transporte la personne dans un lieu spécifique et prédéterminé. Nul ne sait vraiment. Les puzzles les plus connus ouvrent les portes d'Inferno, mais il en existe beaucoup d'autres.

Statuettes

Ces Artefacts ont toujours été liés à des créatures. Elles permettent à certaines, ou à un type particulier d'entre elles, de franchir l'Illusion et d'apparaître dans notre Réalité. En général ces Artefacts, sculptures ou même peintures, prennent la

forme de la créature à laquelle ils sont associés. Un symbole spécial, un mot ou juste une intense concentration permet alors d'entrer en contact avec elle.

Les neuf statuettes des Erynies découvertes dans les ruines de Mycènes. Ils s'agissaient de puissants Artefacts attirant des Erynies vers le possesseur. Le Dr. Richter en fit la tragique expérience. On retrouva son corps dépecé et sauvagement mutilé à Paddington Station en 1923.

Plus récemment, trois statuettes appartenant à Yoshi Kazawi et représentant des Nepharites, occasionnèrent la mort de huit jeunes Philippins, dans un entrepôt d'Osaka, dans les années 80. Kazawi se suicida en 1989, et nul ne sait ce qu'il advint des statuettes.

Portails

Il en existe plusieurs types. Les puzzles peuvent être considérés comme en faisant partie, de même que les miroirs que l'on peut traverser. Les portails ne se contentent pas de vous ouvrir les yeux sur la Réalité, ils vous transportent également en un lieu... différent. La plupart prennent la forme d'une porte ou d'une ouverture. Mais les peintures murales et les tableaux en sont une autre expression assez courante. Ils montrent l'endroit où conduit le portail. En se concentrant sur cette image, on perçoit alors, la Réalité qui change jusqu'à ce que l'on se retrouve dans le lieu que l'on observait sur le tableau quelques instants auparavant.

Beaucoup de Portails ne sont accessibles qu'à certains moments définis, en prononçant un mot précis ou en se concentrant d'une façon particulière. Sans ce "mot de passe", ils ont l'apparence d'objets ordinaires.

A la fin des années 80, le réalisateur italien Dario Fabrice réalisa trois films qui servaient en fait de Portails. Quiconque regarde attentivement "La puissance du Démon", "La chair déchirée" ou "La nuit incandescente" se retrouve transporté vers l'enfer qui inspira Fabrice. Ces longs métrages ont été interdits dans plusieurs collèges américains suite à la disparition mystérieuse de plusieurs étudiants.

D'autres Portails ne nécessitent ni concentration ni mot de passe mais fonctionnent comme une simple porte entre notre monde et Metropolis ou Inferno. Vous les franchissez et vous arrivez quelque part ailleurs...

Les Portails peuvent être à double sens ou à sens unique, ces derniers étant bien plus fréquents. Une fois traversés, ils disparaissent et vous ne pouvez plus revenir en arrière. Les Portails à double sens sont l'œuvre de créatures qui ne savent pas voyager entre les mondes par leurs propres moyens. Ils mènent vers Metropolis et vers notre Monde.

Certains Portails mènent vers une autre époque sans pour autant vous faire changer de lieu. D'autres encore, vous transportent en différents endroits de notre réalité. Enfin, certains plus chaotiques déposent leurs voyageurs dans des lieux choisis aléatoirement selon le moment où ils ont décidé de le franchir.

"Les deux dernières pièces rejoignirent leur place et le puzzle représenta alors une sphère complète. Les joints disparurent rapidement. La boule vibra doucement dans les mains d'Harry. Pourtant, tout autour semblait normal. Il tourna la tête dans la direction du garde du musée. A son entrée, il avait remarqué ce petit bonhomme à la fine moustache. Maintenant, un géant blême et adipeux vêtu d'une tunique de plastique transparent s'appuyait contre le mur. De petites dents acérées luisaient féroce dans sa bouche et ses yeux étaient dissimulés derrière d'épais verres opaques. Il fit crisser ses longues griffes noires sur la pierre, puis salua Harry avec un sourire méprisant. Il fronça les sourcils en le voyant reculer d'un pas. Puis il aperçut la sphère. Il se releva et s'approcha doucement. Il tendit sa main griffue en avant. "Donne-moi ça!", siffla-t-il, "Ce n'est pas pour toi."

Harry pris ses jambes à son cou, serrant contre lui l'étrange boule. Il fuyait au hasard dans les grandes salles. Il entendait derrière lui, les appels de la créature. Il pénétra dans le foyer où des fenêtres panoramiques s'ouvraient sur la ville. Tout autour de lui, il pouvait voir la silhouette familière de Manhattan. Mais au-delà, d'autres immeubles inconnus s'élevaient maintenant, plus hauts, plus imposants. Une autre ville bouchait l'horizon familier."

Expérimentations médicales

Certaines expériences ont prouvé qu'il était possible de provoquer dans l'esprit humain un mécanisme lui permettant de percevoir la Réalité. Ces effets surviennent parfois à la suite de chocs électriques comme ceux utilisés dans des thérapies psychiatriques. Ces résultats ont souvent été interprétés comme des troubles mentaux sévères. Comme ces visions s'aggravaient avec le traitement, ces expériences ont été progressivement abandonnées au fil des années.

Dans les Ténèbres

De façon similaire, on peut également stimuler directement les centres de perception sensorielle dans le cerveau. Le Dr. Designe, professeur à la Sorbonne, est encore allé le plus loin dans recherches secrètes sur la chirurgie du cerveau. Mais, il dut fuir en Colombie, après avoir été accusé de crime par certains de ses collègues, et on est sans nouvelles de lui depuis 1987.

Les expériences d'isolation sensorielle constituent une autre approche médicale de ce problème. Le sujet se retrouve enfermé dans une pièce close où tous les stimuli sensoriels sont éliminés. Privé de lumière, de son, d'odeur ou de goût, les sens du patient sont alors extrêmement aiguisés. Mais, cette amélioration ne dure que quelques temps, après la fin de l'expérience.

Les expérimentations médicales les plus courantes, liées à l'approche d'autres réalités, nécessitent l'usage de drogues, en particulier des hallucinogènes comme le LSD. Leur fiabilité est discutable, car il est impossible pour le chercheur de déterminer si ces observations correspondent à une réalité perçue par le cobaye ou s'il s'agit de simple hallucination.

Les Lieux Propices

En certains endroits, l'Illusion tend à s'effacer plus facilement. Ces lieux remettent en cause nos modes de pensées habituels et nous contraignent à voir les choses différemment. Les résultats sont variables. Parfois, une porte semble s'ouvrir sur un autre monde, vers Metropolis, Inferno, un paysage désolé ou même notre propre Terre. Ailleurs, les changements se révèlent bien plus subtils. Des créatures de l'Autre Côté nous apparaissent, pénètrent dans notre Réalité et parviennent à y demeurer.

Vous trouverez ci-dessous quelques-uns de ces lieux propices à ces manifestations. La charge émotionnelle des endroits suffit rarement à nous faire deviner la Réalité. En général, un échec à un test de Terreur est nécessaire pour remarquer un indice sortant de l'ordinaire. Le Meneur de Jeu reste seul juge selon la situation.

Les Taudis

Les pires bouges des centres urbains sont souvent très proches de Metropolis. Il est parfois possible d'y apercevoir la Vérité. Quand l'Illusion s'estompe, nous percevons alors, une ville plus sombre et plus terrifiante bouche notre horizon. Nos maisons et nos rues n'en représentent plus qu'une infime partie. Mais ce n'est que dans les quartiers les plus menaçants de nos cités que nous plongeons véritablement notre regard dans Metropolis. Dans les ruines des bâtiments incendiés,

dans les vieilles usines désaffectées, dans les immeubles condamnés et croulants. Même en ces lieux, le Voile de la Réalité ne se déchire que lors de circonstances spéciales. Un désastre, un sortilège, ou la présence d'un être puissant issu d'un autre monde est nécessaire.

Prisons et camps de concentration

Ces lieux chargés d'une forte énergie négative nous obligent également à appréhender les choses de manière différente. Dans les prisons, les salles de torture, les camps de la mort et les hôpitaux psychiatriques, la Réalité se dévoile plus facilement. Ceux qui vivent dans de tels endroits, perçoivent souvent naturellement la Vraie Réalité, même si la plupart n'arrivent pas à supporter ces visions et se réfugient dans la schizophrénie ou l'autisme pour se protéger. Pour les autres, un événement traumatisant doit se produire pour que l'Illusion se déchire. La torture, l'usage de drogues ou tout autre traumatisme subi en ces lieux suffit à révéler la Vérité.

Scènes de crime

On observe les mêmes effets pour les lieux où des crimes horribles ont été perpétrés. Lorsque des meurtres rituels, des tortures ou autres abominations ont été commis, il devient possible de voir la Vérité, si les faits sont suffisamment récents. Quiconque se rend en de tels endroits et parvient à visualiser les événements dans son imagination, peut briser ainsi l'Illusion sans subir de choc. Sa perception du Temps s'affaiblit, et la scène du crime se rejoue devant ses yeux. Alors, un Portail vers Inferno ou Metropolis risque de s'ouvrir. Les victimes de meurtres hantent souvent ces endroits.

Lieux de Culte

Ils servent depuis longtemps de foci permettant de traverser le Voile de l'Illusion. Mais le nombre des fidèles ne cessant de décroître, beaucoup de ces endroits ont perdu ou perdent graduellement leur Puissance. Certains gardent pourtant leur pouvoir, et de nouveaux sites apparaissent parfois. De nouveaux lieux de Culte tels les autels sacrificiels souterrains de Gairath, permettent encore de briser notre Réalité. Les temples de Metropolis, consacrés à des divinités vivantes, atteignent parfois notre monde et y ouvrent des portails. Lors de rituels exécutés dans des lieux de cultes puissants, une part de la Vrai Réalité devient visible. Souvent, la déité apparaît alors sous forme d'un Incarnat.

Champs de bataille

Les champs de bataille sont chargés d'une telle énergie négative que l'illusion se brise parfois ici. Il suffit que les combats aient été suffisamment récents. Les esprits des morts restent souvent sur ces lieux et apparaissent alors sous forme de fantômes lorsque l'illusion se déchire. Des portes s'ouvrent en général sur les champs de bataille vers Inferno.

Zones sinistrées

Les catastrophes naturelles semant le chaos et la terreur, peuvent détruire localement l'illusion. Un grand nombre de personnes traumatisées sur un espace réduit suffit souvent à leur laisser percevoir la Réalité. Dans les cas les plus graves, la zone entière est absorbée par Metropolis, disparaissant à jamais de notre monde. Ce fut le sort du petit village de Carmaine dans les Alpes françaises. Une gigantesque avalanche ensevelit plus de la moitié des maisons, tuant une grande partie de la population. Le traumatisme ouvrit une faille et le site disparut à jamais dans Metropolis. Il ne reste plus qu'un pan de montagne vierge, là où se trouvait jadis, le village.

Le Meneur de Jeu définit les moments opportuns pour briser l'illusion. Les événements et la situation permettront de déterminer ces cas. Considérez que tout événement tragique et terrifiant survenant en un lieu où le Voile est déjà faible, et qui choque les personnages, dispose d'environ 25% de chances de créer un lien avec la Vraie Réalité.

Metropolis

Majestueuse, la citadelle les dominait de toute sa taille. Le sommet de la plus haute de ses tours se perdait dans le voile de nuages qui recouvrait la cité. Au loin, de faibles lueurs blafardes scintillaient. Rebecca voulut y voir l'image rassurante de quelques étoiles, guides improbables dans cette nuit perpétuelle. Se rapprochant encore, les deux vagabonds écrasés par la masse titanesque de l'édifice, perdirent tout sens de la perspective. La citadelle semblait s'étirer indéfiniment vers le ciel et emplir de sa noirceur tout l'horizon.

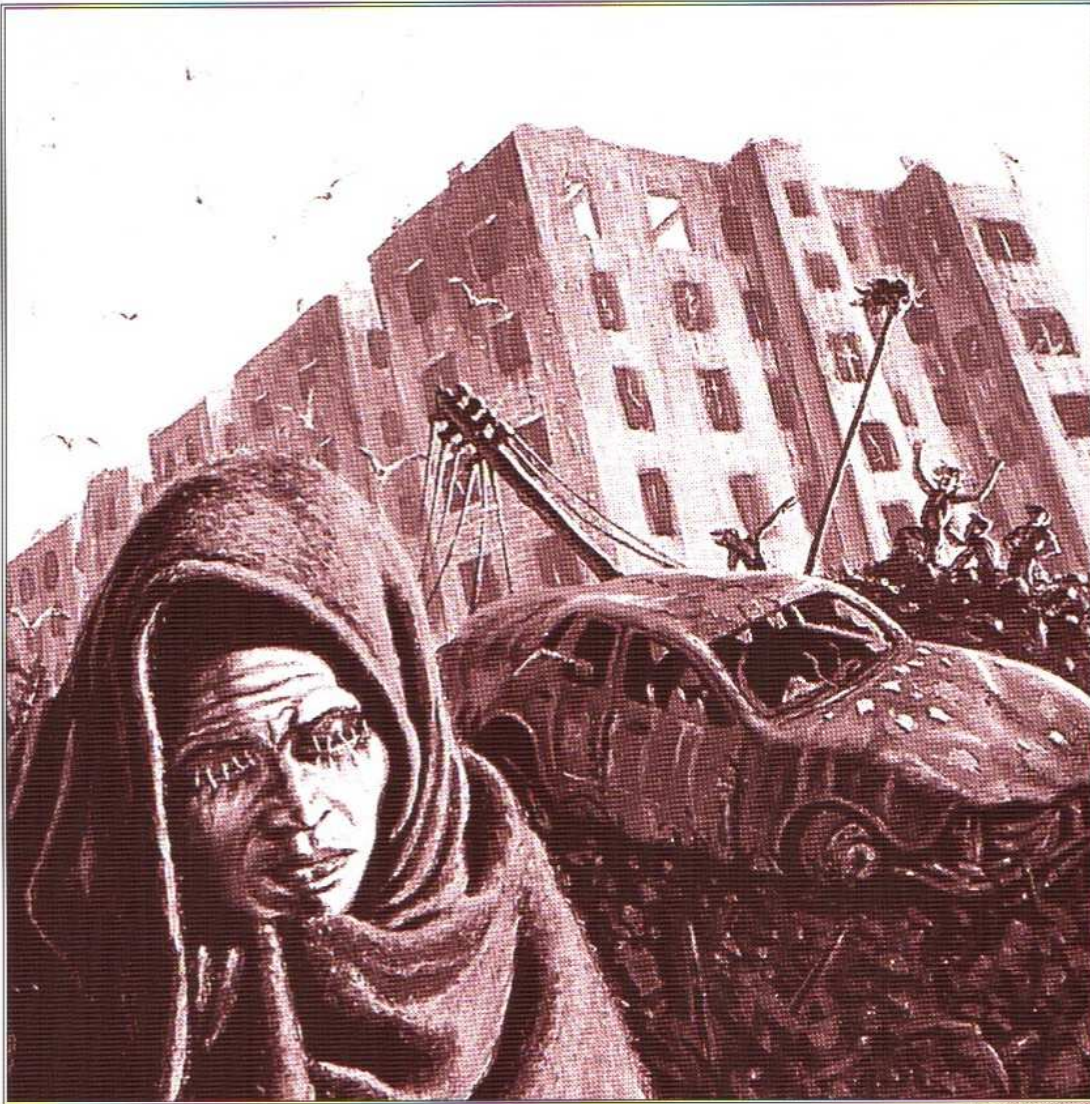
A présent, ils faisaient face à un mur immense, un barrage sombre qui projetait ses Ténèbres sur eux. Une masse chaotique de pierres noires, d'éléments d'acières assemblés au hasard, de débris où verres épars et métaux rouillés, souvenirs d'anciennes machines oubliées, s'enchevêtraient et leur bloquaient désormais le passage. Dans cet amas confus, Rebecca ne parvenait plus à s'orienter. Des barbelés acérés grimpaient le long de la barrière de pierres effritées.

Rebecca ressentit alors un besoin primaire, instinctif de monter jusqu'aux plus hautes tours, là où rougeoyaient des lumières. Elle entama son ascension, empruntant des escaliers monumentaux, traversant de vastes salles désertées. Le bruit de ses pas résonnait sur les parois métalliques de machines inconnues. Elle grimpait à des échelles d'acier gris, enjambait des failles insondables sur des ponts de fortune branlants, toujours plus haut. Plusieurs fois elle dut rebrousser chemin, bloquée par des impasses qu'elle n'avait su deviner. Dans les Ténèbres qui la cernait, parfois du coin de l'œil elle pouvait devinait sur elle le regard affamé des Lupides.

Les heures devenaient des jours, les jours des semaines. Le Temps perdit son identité pour ne plus ressembler qu'à une éternité inconcevable. Depuis les gigantesques terrasses désolées, elle contempla la cité qui s'étalait sous elle, éclairée par des lumières blafardes. Enfin, elle abandonna les ruines pour atteindre des zones habitées. D'étranges créatures vivaient ici, des ombres menaçantes accompagnaient ses pas. Des êtres voilés la suivaient, derrière des parois de verre fumé. Les corridors résonnaient de murmures malveillants.

Rebecca continuait pourtant sa folle ascension, vers le plus haut sommet de cette montagne de Ténèbres. Elle savait que se jouerait enfin le chapitre final de sa destinée tragique.

Dans les Ténèbres



Nombreux sont ceux qui considèrent Metropolis comme notre ancien domaine, le modèle originel de toutes les cités de la Terre. Celle-ci fut sans doute autrefois un lieu florissant, magnifique et agréable avant que le Dmiurge ne nous laisse plus que le désespoir en héritage. Mais peut-être, Metropolis ne fut jamais rien d'autre qu'une ruine sombre, fruit de l'imagination tourmentée des dieux que nous étions. Toutes les cités font partie de Metropolis. Elle ne possède aucune frontière physique et s'étale indéfiniment dans toutes les directions.

Cà et là, des parcelles de notre monde se confondent avec Metropolis. Certains quartiers, quelques rues sombres, les tramways et métros souterrains constituent autant d'infimes enclaves entre les immenses gratte-ciels et dans les labyrinthes urbains de nos villes de pierre et d'acier. Metropolis se situe au-delà de notre Temps. Nos agglomérations modernes côtoient les rues de l'ancienne Rome, les ruelles du Paris du XVIIIème siècle et les esplanades incroyables des villes du futur.

Parfois, lorsque l'Illusion s'effrite quelque part dans une cité, nous pouvons alors contempler Metropolis. Il devient alors impossible de distinguer des traces de notre monde. La cité semble si vaste que bien peu de fragments issus de notre univers paraissent se juxtaposer. Si, dans Metropolis, deux villes se rapprochent souvent dans l'Espace,

elles s'éloignent alors dans le Temps et correspondent en général à des époques différentes. Voyager entre les deux signifie souvent entamer un périple dans le Temps.

Des buildings gigantesques s'élèvent jusqu'aux nuées et bien au-delà encore. Ici, se trouve le modèle de la Tour de Babel, une montagne de verre si haute qu'elle paraît infinie. Là, il s'agit de places aussi vastes que des océans, des immeubles aux centaines d'étages, reliés par des allées tortueuses et des échelles extérieures métalliques. Des constructions de briques, de bois ou de pierre et d'acier, de verre et de fer s'entassent à l'infini. Là encore, ce sont des usines abandonnées où des machines dorment sous la poussière et la rouille.

Et puis il y a les dix citadelles des Archontes, montagnes immuables s'élevant au-dessus du chaos urbain. Elles ressemblent parfois à des îles émergeant le grand peine d'une brume malsaine qui recouvre la cité à leur pied.

La Citadelle du Dmiurge étend son ombre pesante sur l'ensemble de Metropolis.

La Citadelle

La Citadelle du D miurge se dresse au centre de Metropolis. Cette sombre cr ation luit sous un soleil br lant, attendant silencieusement, le retour de son Ma tre.

Le b timent est titanesque, peut  tre aussi vaste que tout le reste de Metropolis. Personne ne saurait dire quelle est sa taille exacte, ses tours s' l vent bien au-del  de la vue humaine.

Elle est voil e des T n bres perp tuelles et aucun signe de vie apparente semble en  maner. On ne sait comment d crire la forme et les d tails de l'ensemble. La lumi re semble comme absorb e par les murailles.

Devant les imposantes portes de la citadelle, s' tend le Parvis de la Terreur. De monstrueuses statues de pierre repr sentant des cr atures originaires d'autres Mondes et d'autres R alit s d corent cette immense place. Des larmes coulent perp tuellement sur leurs joues froides. A ces fontaines grotesques s' coulent des flots de sang et des fruits pourris tombent d'arbres p trifi s.

Les Portes Aveugles

Depuis le Parvis de la Terreur, on acc de aux Portes Aveugles qui marquent l'entr e du domaine du D miurge.

Des gardes surveillent l'acc s. Les vantaux de fer furent autrefois scell s par Sept Serrures complexes inexplicablement li es, renforc es par une obscure magie antique.

Ces portes prot gent les secrets du D miurge. Selon la l gende, celui qui r unira les Sept Clefs pourra ordonner aux gardes de s' carter et ouvrir les Sept Serrures. Ce qui se cache derri re les Portes Aveugles reste un myst re. Seuls le D miurge et Astaroth connaissent la v rit .

Les Erynies

Arcanum Metropoli

Je m'avan ais sur le Parvis de la Terreur et contemplais la Citadelle du D miurge... Sombre et terrifiante masse dont les tours per aient le ciel... pr s de leur sommet, d' tranges oiseaux noirs volaient en cercles mena ants... merveilles m caniques, faites de verre et de chair... leurs ailes compos es de longues plumes ensanglant es...

ces monstres survolent Metropolis... Ils chassent seuls mais lorsqu'ils trouvent une victime sans d fense, ils poussent un cri d chirant, un appel   la cur e qui r sonne dans toutes les ruelles d sertes de la cit ... ils se pressent aussit t, la nu e s'abat sur le malheureux et le taille en pi ces...

AGL	10+1D10 (15)	EGO	2
FOR	20+2D10 (31)	PER	10+1D10 (15)
CON	1D10 (10)		

Mouvement : 7 m/ round, vol

Actions : 2

Bonus   l'Initiative : +3

Bonus aux D g ts : +5

R sistance :

4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM

Endurance : 80

Armure naturelle : 2

Attaque : Saisies 10 (BS 1-5, BL 6-12, BG 13-19, BM 20+) (la cr ature peut soulever sa victime en obtenant un r sultat de BG ou BM, si celle-ci n'est pas trop lourde)

Bec 15 (BS 1-6, BL 7-12, BG 13-22, BM 23+)

Art Noirs : 0

Les Palais

Les dix Palais dominent la ligne d'horizon de Metropolis. Ils s' l vent sur plusieurs dizaines de kilom tres, s' lan ant sans effort   travers le brouillard jaun tre qui les enveloppe. Ils cernent la Citadelle du D miurge, mais   une telle distance que l'on devine plus que l'on ne voit cet agencement particulier.

Les Palais des quatre Archontes disparus s' l vent mornes, d serts et abandonn s depuis le d part du D miurge et la lutte de pouvoir qui s'ensuivit. Parfois, un Licteur isol  en parcourt tristement les corridors, hant  par les souvenirs de son ancien Ma tre.

Il est impossible d'estimer la distance s parant deux Palais. Cette notion d'Espace est, dans Metropolis, particuli rement relative. Du sommet de chacun d'eux, on peut   peine distinguer les autres   l'horizon. A l'endroit qui semble  tre le centre de la cit , on aper oit parfois, la Citadelle du D miurge ou alors un ab me insondable. Se rendre d'un Palais   un autre peut prendre une heure comme une vie enti re. Il est impossible de se d placer entre eux sans recourir   la Magie ou poss der une connaissance approfondie des lois dimensionnelles qui affectent la cit . Les Palais sont visibles de toutes les rues, mais n'imposent leur  crasante pr sence que lorsque l'on se retrouve effectivement proche de leur enceinte. Un voyageur peut errer des ann es dans Metropolis sans jamais atteindre l'un de ces b timents.

Les Palais des six Archontes survivants sont en grande partie laiss s   l'abandon. Les premiers niveaux

Dans les Ténèbres

(des centaines), s'élevant sur plus de dix kilomètres de haut, restent déserts et tombent en ruine. Des Lupides et des Ferocci chassent dans ces zones, et des Azghouls hantent certaines salles de ces étages. Les Enfants du Monde Souterrain grimpent parfois jusqu'ici afin de se livrer à la chasse et au pillage.

Au-delà de ces centaines d'étages, on peut commencer à apercevoir les serviteurs des Archontes, Licateurs et Acrotides. Mais, même à ces niveaux, la plus grande partie des salles reste inoccupée. On peut marcher des jours entiers au milieu de ces halls sans y rencontrer âme qui vive.

L'architecture des Palais, comme toute celle de Metropolis, est composée d'influences variées. Brute et archaïque à sa base, on y découvre des murs épais de pierres mal taillées, des machines primitives actionnant des ascenseurs métalliques, d'immenses ventilateurs brassant l'air en un vent puissant, du moins ceux qui fonctionnent encore. Un peu plus haut, le style devient plus sophistiqué. Des structures modernes d'acier et de verre se mêlent habilement à des architectures gracieuses évoquant l'Inde et le Moyen-Orient.

Dans les plus hautes tours, à plus de trente kilomètres au-dessus du sol, vivent les Archontes. Chacun d'eux constitue en lui-même une part de l'ensemble du palais. Tout le sommet du bâtiment est en réalité le corps physique de l'Archonte, qui peut adopter toute forme de son choix. La structure ici se compose alors d'étranges matériaux inconnus sur Terre. Elle change constamment selon les désirs de l'Archonte. De nouveaux corridors et pièces s'ouvrent, d'autres disparaissent aussitôt. Les tours grandissent parfois puis reviennent à des tailles plus réduites. Il est facile de s'égarer dans ces zones mouvantes à la géographie instable. Des hordes de serviteurs vivent ici, essentiellement des Licateurs et des Acrotides, mais aussi des humains et des créatures inconnues dans d'autres lieux.

Monter aussi haut implique un très long périple. Les Palais ont peu de choses en commun avec les plans stricts et immuables des autres constructions. Le chemin menant au sommet traverse des halls majestueux, emprunte des couloirs sinueux, des échelles escarpées, des portes dérobées, des salles plus anodines aussi mais serpentant anarchiquement vers les hauteurs. Il faut parfois des semaines, voire des mois pour atteindre ces niveaux les plus élevés. Quelques voyageurs infortunés passent le reste de leur misérable vie à rôder dans ces couloirs sans jamais trouver de moyen pour grimper plus haut, ou pour redescendre. Lorsqu'un intrus pénètre le cénacle des niveaux les plus hauts du palais, il doit alors faire face aux Licateurs et aux Acrotides qui le mettront certainement à mort, sans une bonne raison pour les convaincre du contraire.

Les Archontes

Ils apparaissent à leurs serviteurs et aux visiteurs en adoptant un corps physique visible par tous,

une sorte d'Incarnat qui reste en contact direct avec leur véritable enveloppe charnelle. Ils peuvent ainsi disposer de l'ensemble de leurs pouvoirs et de leurs capacités surnaturelles. Un Archonte se moque des blessures que pourrait recevoir son incarnation visible. Elles ne l'affectent pas dans sa réalité propre. Il peut d'ailleurs se manifester ainsi simultanément, dans différents lieux de son palais.

Aussi, pour vraiment atteindre l'intégrité d'un Archonte, il faudrait trouver un moyen d'endommager le Palais lui-même. Personne n'a encore jamais réussi ce tour de force, même Astaroth a déjà passé beaucoup de temps à chercher une solution à ce problème.

Les formes réelles des Archontes ne possèdent pas vraiment de Caractéristiques ou de Pouvoirs (dans le sens où nous l'entendions dans les règles). Ils exercent un contrôle absolu sur leur Palais ainsi que sur les forces naturelles en leur sein. Ils peuvent par exemple y annuler instantanément la gravité, transmuter la matière en intervenant au niveau atomique, altérer le Temps et l'Espace. Jamais, ils ne quittent leur domaine, si ce n'est, parfois, sous la forme de leurs Incarnats.

L'ensemble d'un Palais est imprégné de la présence de l'Archonte. Le bâtiment en est affecté de la même manière qu'une région sur Terre au contact de leurs Manifestations, avec toutefois bien plus de force. Toute créature qui y pénètre subit une influence immédiate en accord avec la nature du Seigneur des lieux. Par exemple, quiconque entre dans le palais de Kether ressent alors une profonde crainte respectueuse à l'égard du pouvoir et désire ardemment s'intégrer dans la hiérarchie divine. Les visiteurs du Palais de Binah prennent soudain conscience de leur place au sein de la grande communauté. Ils comprennent l'importance des rituels, et l'aliénation de l'individu au profit de la collectivité. Dans le palais de Geburah, tous obéissent aveuglément aux lois. Dans le Palais de Tiphareth chacun perçoit sa place au sein du Grand Tout. Auprès de Netzach, chaque être ressent alors un besoin irrépressible de se mesurer aux autres et de prouver sa supériorité. Il n'y a que dans le palais de Malkuth que cet effet est plus subtil. Les visiteurs ont l'intuition de cette étincelle de divinité qui les habitent. Un pan de voile se soulève sur ce qu'ils pourraient devenir.

Cette manifestation de leur puissance s'accompagne également d'un sentiment de crainte et de déférence envers les Archontes et rend leurs sujets parfaitement incapables de se retourner contre leurs Maîtres. Seul un Jet d'Ego réussi (avec une marge d'au moins 20 Points) permet de résister et de ne pas devenir un loyal serviteur de l'Archonte, lorsque l'on se trouve sous son influence.

Les Ruines

La plus grande partie de Metropolis n'est en fait qu'une ville fantôme. Peuplée

de voleurs et d'assassins, de prédateurs et de charognards. Des zones entières tombent en ruine. Il est probable qu'elles ne furent jamais rien d'autres que ces débris, mais nul ne le sait vraiment. D'autres quartiers se désagrègent lentement et sombrent petit à petit dans une totale décrépitude. De vastes territoires sont totalement déserts. Des Palais s'élèvent arrogants, abandonnés depuis des millénaires. Les rues sont vides et silencieuses, pavées de verre brisé, de carcasses de véhicules impossibles à identifier. Emportés par le vent, des journaux écrits dans des langues inconnues flottent misérablement dans ces artères sombres. De vastes complexes industriels disparaissent rongés par la rouille, couverts de poussière.

Pourtant, même après des milliers d'années d'abandon et de décrépitude, de nombreux trésors cachés restent à découvrir dans les ruines de Metropolis. Des générations de pillards ont fait fortune avec ce qu'ils ont trouvé dans les édifices désertés. D'étranges machines ont survécu au passage du Temps. Des zones entières, par un phénomène inexplicable, sont restées inviolées pendant des siècles. Vous trouverez ci-dessous, la description de quelques-uns de ces lieux. Souvenez-vous qu'ils se situent bien loin de notre monde et que l'on ne peut les atteindre que par l'intermédiaire de Portails ou tout autre moyen de contrôle du Temps et de l'Espace.

La Cité Vivante

Certains quartiers de Metropolis abritent toujours des populations humaines. Mais, ils restent aussi aveugles que nous, se limitant à leur propre Réalité, incapables de voir au-delà du simple fragment de la cité qui les entoure. Beaucoup, parmi eux, sont originaires de notre monde. Ils arpentent les rues de Metropolis suite à un accident et n'ont jamais trouvé un moyen d'en sortir. Ils n'ont plus ni conscience ni intelligence. Ils ne vivent ou ne meurent pas comme les gens ordinaires. Ils chassent et fouillent les ruines en petits groupes éperdus et se montrent en général, très suspicieux envers les étrangers. D'autres créatures hantent aussi ces lieux. Certaines furent autrefois nos alliées ou nos serviteurs, ou encore rejoignirent la Cité après la chute des Hommes.

Dans certaines régions isolées, la Cité Vivante semble ressuscitée. Telles des îles perdues au coeur d'un océan de ruines, des zones habitées émergent ici et là. Après des semaines de marche harassante à travers des ruines désertes, le voyageur tombe soudain sur une rue marchande animée, où les gens se pressent devant les vitrines de magasin. Parfois, il s'agit d'une partie de notre monde et les gens ici ne voient pas les ruines qui les cernent. Il arrive aussi que cette zone fasse réellement

partie de Metropolis, sans doute protégée par un humain qui a su percer l'Illusion et réussit à tenir les Azghouls et les pillards en respect.

Les créatures les plus communément rencontrées dans la cité sont certainement les Azghouls, anciens serviteurs de l'Humanité qui furent abandonnés lorsque nous fûmes emprisonnés dans notre Réalité factice. Ils ont pris notre place et n'apprécient pas notre retour. Parfois, les Azghouls nous approchent afin de mieux nous tourmenter. Ils s'amusent de notre état et saisissent avec avidité la moindre opportunité pour nous humilier et rire à nos dépens.

Les Azghouls

Nos anciens serviteurs, abandonnés lors de notre exil, rôdent à travers la cité et vivent de ce qu'ils peuvent en tirer. Parfois ils traversent la Réalité vers notre monde, s'emparent d'un malheureux et l'entraînent dans Metropolis. Les Azghouls sont toujours nos esclaves, mais nous avons oublié comment nous faire obéir d'eux. Quiconque découvre le nom d'un Azghoul acquiert le pouvoir de le commander. Ce nom réveille en eux un instinct inné d'obéissance et leur rappelle leur devoir de soumission à notre égard. Les démonologues et autres occultistes usent de ce savoir et passent parfois des années, à rechercher les noms originels des Azghouls, afin de les soumettre à leur volonté.

Arcanum Metropoli

Ceux qui furent autrefois des serviteurs surgirent alors des Ténèbres qui cernaient le jardin magnifique... immenses, plus hauts que deux hommes... mains crochues terminées par quatre doigts... comme des serres... un heaume masquait leur visage... de la fumée semblait monter en volutes derrière la visière de fer... tout leur corps était recouvert d'une étrange armure faite de chaînes et d'ossements arrachés à de malheureuses victimes... armés de longs sabres courbes... la haine semblait devenir tangible, des Ténèbres éternelles les enveloppaient dans leurs déplacements ...

AGL	10+2D10 (21)	EGO	2D10 (11)
FOR	20+4D10 (42)	CHA	1D10 (5)
CON	10+2D10 (21)	PER	2D10 (11)
APP	1D5 (3)	EDU	2D10 (11)

Modificateur au Jet de Terreur : ±0

Taille : 4 m

Poids : 500 kg

Sens : Comme un humain. A travers leur visière, ils disposent d'une vision infrarouge et de l'amplification de la lumière ambiante ce qui leur permet de voir avec une grande acuité même dans le noir presque complet.

Communication : Ils parlent toutes les langues humaines.

Mouvement : 10 m/ round

Actions : 4

Dans les Ténèbres



Bonus à l'Initiative : +9
Bonus aux Dégâts : +8

Résistance : 6 BS = 1 BL
5 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 135

Armure Naturelle : 2 sans l'armure / 12 avec

Pouvoirs : Polymorphes, ils peuvent prendre toute forme d'apparence humanoïde et augmenter leur score d'Apparence jusqu'à 40.

Compétences : Grimper 15, Pistolet-mitrailleur 15, Fusils 15, Armes de poing 10, Armes lourdes 10, Esquive 10, Armes de lancer 15, Armes contondantes 15, Fouets et chaînes 15, Combat à mains nues 15, Chercher 10, Mécanique 15, Survie 15, Conduire 10.

Attaque : Selon l'arme

Habitat : Metropolis

Espérance de vie : Infinie

Nombre : 1D10

Arts Noirs : 10

Le Labyrinthe

Une vaste portion de Metropolis constitue un immense labyrinthe de ruelles, escaliers, passages souterrains et puits qui entraînent peu à peu les voyageurs vers une issue inconnue. Certaines parties de ce dédale sont habitées, d'autres appartiennent même à notre propre monde. Des quartiers de Manhattan, de Berlin, Venise ou encore Copenhague se fondent dans ce réseau de rues. Si l'Illusion vient à se briser en ces lieux, on pénètre alors dans le Labyrinthe. Des créatures assoiffées de sang rôdent et mettent les imprudents en pièces.

Une légende raconte que celui qui parviendrait à parcourir l'intégralité du Labyrinthe trouverait alors l'Illumination et sa divinité. Nul n'est sûr de la véracité de ces dires. Ceux qui osèrent pénétrer les cercles intérieurs,

ont disparu à jamais. Cette partie de Metropolis appartient au Labyrinthe qui nous enferme. En sillonnant les couloirs tortueux, le voyageur pourrait sans doute un jour découvrir un chemin vers le Vritable Labyrinthe.

Celui-ci constitue une énigme. Des personnages sculptés sur les murs nous suggèrent d'opter pour telle ou telle direction. Dans les zones habitées, certains prétendent connaître les voies qui mènent en son centre et peuvent révéler ce savoir si l'on sait les aborder correctement. De nombreuses cartes du Dédale circulent dans Metropolis....

Le Monde Souterrain

Le Monde Souterrain de Metropolis se confond parfois avec le Labyrinthe qui encercle le cœur de la Machine. La plupart des portails menant à Elysium s'y trouvent. Dans le Monde Souterrain, les Enfants de la Nuit se mêlent aux créatures de Metropolis.

Mais, les sous-sols de Metropolis renferment également des horreurs sans noms, inconnues de nos cités peureuses. Des escaliers et des échelles rouillées s'enfoncent dans des puits. Un vaste réseau de galeries étend ses ramifications sous l'ensemble de la ville. Ici, Zeloths et Frontaliers survivent, fuitifs issus de notre propre monde. Les Psilosites chassent dans ces corridors. Le voyageur imprudent risque en permanence de passer à travers une plaque rouillée et de finir dévoré par des hordes de créatures aux corps écorchés.

Zeloths

Arcanum Metropoli

Ils se déplacent par des passages secrets serpentant sous la surface, cherchant à recouvrir leurs corps écorchés... ils arrachent la peau et les cheveux de leurs victimes, tentant de s'enrouler dans la dépouille sanglante... à travers les déchirures de leur parure immonde, leurs muscles et leurs tendons restent visibles... ils communiquent entre eux à l'aide d'un code complexe fait de cliquetis de chaînes et de coups portés avec des barres métalliques sur les murs... cannibales, ils se repaissent de la chair de leurs proies...

AGL	10+2D10 (21)
APP	1
FOR	10+2D10 (21)
EGO	1D5
CON	10+1D10 (15)
PER	10+2D10 (21)

Modificateur au Jet de Terreur : -

Taille : 170 cm

Poids : 70 kg

Sens : Aiguës. Ils évitent les lumières vives.

Communication : Signaux sonores frappés, pas de véritable langage articulé

Mouvement : 10 m/round

Actions : 4

Bonus à l'Initiative : +9

Bonus aux Dégâts : +5

Résistance :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 105

Armure naturelle : Aucune

Compétences : Escalade 20, Discrétion 20, Se cacher 20, Recherche 15, Natation 15, Armes contondantes 15

Attaques : barres d'acier, tuyaux de fer, ou armes naturelles, 2 griffes 15 (BS 1-7, BL 8-14, BG 15-22, BM 23+)

Habitat : Le Monde Souterrain, Metropolis

Nombre rencontré : 10 + 4D10

Arts Noirs : 0

Les Frontaliers

Les Frontaliers vivent à la frontière entre notre réalité et Metropolis. Ils parviennent à voir la Cité, mais ne parviennent jamais à quitter notre monde. Autrefois des humains qui surent percevoir une brise de la vérité inaccessible à leurs semblables, leur esprit ne put supporter cette révélation. Leur raison s'effrita et les conduisit malgré eux dans ce royaume crépusculaire. Ils se regroupent dans des taudis, très près des Portails qui relient nos villes à Metropolis. Les personnes qui ont voyagé, volontairement ou non, à la frontière entre la vie et la mort parviennent souvent à percer l'Illusion. Beaucoup d'entre eux deviendront des Frontaliers.

Arcanum Metropoli

Ils infestent les égouts et les sombres tunnels... à la frontière entre la ville et Metropolis... leur peau se desquame et blanchit jusqu'à devenir incolore... nus, ils chassent en meute dans le Monde Souterrain, tirant derrière eux de lourdes chaînes de fer... les cliquetis et les raclements métalliques annoncent leur approche, prophétisant la mort sombre et implacable... leurs yeux rouges luisent, tels des brasiers dans les ténèbres...

AGL	10+1D10 (15)	EGO	1D10 (5)
FOR	7+2D10 (18)	CHA	1D5 (3)
CON	10+2D10 (21)	PER	10+1D10 (15)
APP	1D5 (3)	EDU	1D5 (3)

Modificateur du jet de Terreur : -10

Taille : 180 cm

Poids : 70 kg

Sens : Aiguës. Nyctalope. Ouïe très fine.

Dans les Ténèbres

Communication : Grognements. Ils ne peuvent prononcer que quelques mots.

Mouvement : 7 m/ round

Actions : 2

Bonus à l'Initiative : +3

Bonus aux Dégâts : +4

Résistance :
6 BS = 1 BL
5 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 140

Armure naturelle : Aucune

Limitations : Instinct du Chasseur, Cannibalisme

Compétences : Escalade 15, Discrétion 15, Armes contondantes 18, Combat à mains nues 18, Se cacher 15, Recherche 15.

Attaques : Griffes 15 (BS 1-8, BL 9-15, BG 16-25, BM 26+), Morsure 12 (BS 1-6, BL 7-12, BG 13-22, BM 23+)

Habitat : La Frontière

Espérance de vie : Infinie

Nombre : 3D10

Arts Noirs : 0

Psilosites

Arcanum Metropoli

Selon Thomas le Scribe, ces créatures sont l'œuvre de Malkuth, créées à l'Aube des Temps... autrefois humaines, elles se sont transformées... les pas lourds des Bêtes résonnent dans l'étroit couloir et leurs ombres terrifiantes se projettent sur les murs... prisonnières, entre la vie et la mort... leur corps énorme, bouffi et décoloré, tel le cadavre d'un noyé trop longtemps resté prisonnier des flots... aveugles, elles s'orientent grâce à leur odorat infailible... leur ouïe si fine...

AGL	5+1d10 (10)	EGO	20+2d10 (31)
FOR	30+2d10 (41)	CHA	2d10 (10)
CON	30+2d10 (41)	PER	10+1d10 (15)
APP	1	EDU	2d10 (10)

Modificateur du Jet de Terreur : 0

Taille : 10 m

Poids : 1.000 kg

Sens : Bon odorat et sens tactile, excellente ouïe. Aveugles.

Communication : Langage articulé

Mouvement : 5 m/ round

Actions : 2

Bonus à l'Initiative : Aucun

Bonus aux Dégâts : +6

Résistance :
10 BS = 1 BL
9 BL = 1 BG
7 BG = 1 BM

Ces créatures peuvent endurer deux Blessures Mortelles avant de périr.

Endurance : 240

Armure naturelle : 4

Compétences : Variables

Attaques : Morsure 15 (BS 1-6, BL 7-14, BG 15-22, BM 23+), 2 Griffes d'acier (BS 1-7, BL 8-15, BG 16-24, BM 25+)

Habitat : les zones souterraines

Nombre rencontré : 1

Arts Noirs : 5

La Cité Mécanique

Il ne s'agit pas vraiment d'une cité dans le sens "normal" du terme (si toutefois on peut employer le mot "normal" en faisant référence à Metropolis). Il s'agit plutôt d'un enchevêtrement insensé de machines qui emplissent ou encerclent Metropolis, les trois Prisons et le Labyrinthe. Ces Machines furent sans doute les rouages de la création du Dmiurge.

On trouve ici de colossales turbines à vapeur, engins primitifs destinés à véhiculer de l'énergie sur de longues distances, avec des pistons, d'énormes générateurs, des bassins fluorescents de réacteurs, et d'autres étranges mécanismes dont l'usage a été oublié depuis bien longtemps. Des technologies modernes et ancestrales se côtoient, reliées les unes aux autres sans aucun sens apparent.

La Cité Mécanique ne s'embarrasse pas de rues ou d'immeubles comme le reste de Metropolis. Il s'agit plutôt d'un seul et immense bâtiment, fait de poutres d'aciers, de tuyaux métalliques. Les salles, les pièces et les étages, mais aussi des puits sans fond et des tours luisantes et humides sont reliés grâce à des passerelles et des échelles de fer rouillées.

La majeure partie de la Cité Mécanique n'est plus opérationnelle, mais certaines zones fonctionnent encore. Ça et là, de la fumée s'échappe en sifflant d'une turbine sous pression et des arcs électriques donnent un semblant de vie au décor. Depuis des millénaires, les Techrones s'affairent à entretenir la Cité Mécanique.

Ces créatures soumises réparent ou démontent les pièces de cette immense machinerie, et parfois en ajoutent de nouvelles. Peut-être sont-ils les créateurs de cette cité, peut-être ne sont-ils que des esclaves...

C'est le Dmiurge qui donna à ces créatures la tâche d'entretenir la Machine, mais sa disparition complique incroyablement leur situation. Confuses, certaines errent même dans Elysium, tentant, dans une quête futile, de redonner un sens à leur existence.

Techrones

Les Techrones sont des êtres presque entièrement mécaniques. Seuls leur cerveau et quelques organes internes sont d'origine biologique. Constitués de métal et de plastique, ils font penser au croisement impossible entre une araignée et un humain. Ils emportent toujours avec eux poste à souder, foreuses électriques et autres outils qu'ils n'hésiteront pas à utiliser pour se défendre si nécessaire.

Arcanum Metropoli

La vapeur tiède m'enveloppa lorsque je pénétrais dans la salle où palpitait la Machine Vivante... Il me sembla d'abord distinguer des hommes agrippés à des échelles de fer, mais en me rapprochant, je m'aperçus qu'il s'agissait de machines... la vapeur et la fumée masquaient leurs corps... des formes multiples, mêlant chair et machine... Je fus pris d'un désir irrésistible de quitter ces lieux, et jamais je n'ai revu de telles créatures.

AGL	10+1D10 (15)	EGO	10+2D10 (21)
FOR	10+1D10 (15)	CHA	1D10 (5)
CON	10+1D10 (15)	PER	2D10 (11)
APP	1D10 (5)	EDU	10+2D10 (21)

Modificateur du Jet de Terreur : -5

Taille : 240 cm

Poids : 300 kg

Sens : Vue faible mais leurs autres sens sont très performants.

Communication : Langage original

Mouvement : 7 m/round

Actions : 2

Bonus à l'Initiative : +3

Bonus aux Dégâts : +3

Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 105

Armure naturelle : 3

Pouvoirs : Empathie avec les machines : face à une machine, ils en comprennent instantanément le fonctionnement ainsi que son utilité. De même, ils ressentent instinctivement les origines des pannes qui pouvant l'affecter.

Compétences : Pistolet mitrailleur 15, Fusils 15, Armes contondantes 20, Recherche 15, Informatique 50, Electronique 50, Mécanique 50, Systèmes de sécurité 30, Science naturelle 50, Physique 50, Métallurgie 40, Ingénierie 50, Mathématiques 50, Chimie 40

Attaques : Selon l'arme, 2 mains mécaniques 15 (BS 1-5, BL 6-11, BG 12-19, BM 20+)

Habitat : La Cité Mécanique, Metropolis

Nombre : 1D10

Arts Noirs : 0

La Cité des Morts

Voici le cimetière de Metropolis. Depuis des millions d'années, le lieu de repos éternel des créatures mortelles. Les rares humains qui ont atteint la Mort Véritable sont inhumés ici, dans de vastes mausolées. Ils y attendent la fin des Temps. D'autres êtres, nés au-delà du Temps et de l'Espace gisent embaumés dans des chambres scellées.

La Cité des Morts englobe toute une colline. Les monuments et les mausolées s'élèvent à des centaines de mètres au-dessus du sol. Les tombeaux forment un labyrinthe d'allées d'à peine un mètre de large, une spirale ascendante menant vers le sommet du monticule. Des failles sans fond, aux parois abritant des milliers de chambres mortuaires, sillonnent la colline.

Dans les tombeaux obscurs, errent des créatures qui, bien que mortes, hantent encore ces lieux. Entre les monuments, des êtres gémissants restent prostrés, à jamais plongés dans leurs méditations. Au sommet de hauts mats flottent des étendards, suaires couverts de runes et de symboles mortuaires.

La Chapelle Déserte domine le haut de la colline. Ce bâtiment de pierre blanche immaculée, sera selon la légende, la dernière demeure du Dèmeurge à la Fin du Monde. Lorsque celui-ci disparut, un Gardien des Ténèbres vint prendre place devant ce tombeau. Il veille à ce que nul ne puisse y pénétrer. Deux interprétations ont été avancées : soit le Dèmeurge est mort, soit on interdit ce lieu dans l'attente de son retour, et il est donc encore vivant...

La Cité des Morts baigne en permanence dans une brume grise et poisseuse. Les plaintes des morts montent du sol et emplissent l'air, tel le murmure du vent dans les arbres. Pourtant, rien ne pousse ici. Au détour des allées, des spectres ou des morts-vivants errent, cherchant désespérément une paix qui leur est refusée.

Certains de nos cimetières, en particulier le Père Lachaise à Paris et le Cimetière du Caire, constituent des Portails vers la Cité des Morts. Des signes gravés sur les tombes indiquent où pénétrer afin de rejoindre le charnier de Metropolis.

Le Gardien

Arcanum Metropoli

Seuls les parchemins antiques nous parlent de lui. Il reste l'une des plus énigmatiques créatures de Metropolis... un être humain... une peau noire, flétrie, des yeux sombres comme la nuit, gardien de la tombe du Dèmeurge... drapé dans une longue robe neigeuse et paré de voiles mortuaires... il brandit une épée de feu...

Dans les Ténèbres

AGL	50	EGO	20
FOR	100	CHA	20
CON	50	PER	50
APP	3		

Modificateur du Jet de Terreur : +5

Taille : 210 cm

Poids : 80 kg

Sens : Il remarque quiconque tente de s'approcher du tombeau.

Communication : Il parle tous les langages connus

Mouvement : 25 m/round

Actions : 7

Bonus à l'Initiative : +38

Bonus aux Dégâts : +16

Résistance : 11 BS = 1 BL

10 BL = 1 BG

8 BG = 1 BM

S'il reçoit une Blessure Mortelle, il s'écroule et se relève ensuite après trois rounds. Il peut ainsi subir un nombre infini de BM.

Endurance : Illimitée

Armure naturelle : 2

Pouvoirs : Télépathie, Invulnérabilité au feu, à l'électricité, à la radioactivité, la magie ne l'affecte pas, pas plus que tout type d'influences mentales.

Compétences : Epée 100

Attaques : Epée. Cette arme tue automatiquement toute personne dont la Balance Mentale est négative lorsqu'elle les touche. Sinon, elle occasionne des dégâts équivalents à ceux d'un katana.

Habitat : Cité des Morts

Arts Noirs : 50

que seule leur mauvaise conscience les y avait guidé. La plupart demeurent en Inferno, une dimension réservée aux âmes tourmentées. Mais, de nos jours, les victimes se font de plus en plus rares.

La partie d'Inferno la plus proche de notre monde est désignée sous le terme des "Neuf Antichambres de l'Enfer". Depuis des temps immémoriaux, Astaroth règne ici secondé par les Anges de la Mort depuis leurs sombres Palais. Mais les niveaux supérieurs se vident progressivement de leurs occupants. Et il n'est plus rare de traverser des zones désertées, enfouies sous la poussière, abandonnées par les Anges de la Mort et les Razides. Ceux-ci ont préféré rejoindre notre monde afin d'y créer de nouveaux purgatoires pour les vivants.

Lorsque Astaroth décida de pénétrer dans notre univers, il emmena avec lui dix Légions de Damnés dont les âmes torturées depuis des siècles avaient été réduites à l'esclavage. La souffrance et les humiliations les ont transformé en tueurs sadiques et cruels et la douleur reste leur dernière raison d'exister.

De nos jours, les personnes qui recherchent à expier leurs fautes se tournent plus souvent vers les Nepharites qui leur attribuent alors un enfer plus personnel. Ces lieux de tourments perpétuels, individualisés, se nomment Purgatoires. Une personne rongée par la culpabilité entrera en contact (plus ou moins consciemment) avec les Nepharites. Ceux-ci devinent alors ses peurs les plus intimes et façonnent un enfer personnel pour le pécheur. Mais de nombreux artefacts peuvent également invoquer ces êtres.

Inferno n'est qu'une vaste salle de tortures pour les humains mais également pour d'autres créatures. Des engins de torture, des brasiers incandescents, des cellules exiguës et sordides, des bourreaux impitoyables deviennent le seul horizon des damnés. La plus grande partie d'Inferno consiste en un enchevêtrement de salles, de pièces, reliées par des escaliers, ascenseurs, puits insondables et couloirs sans fin. On découvre parfois des cités désolées et des paysages déserts. Néanmoins, Inferno ne se résume pas à un simple réseau de cavernes souterraines. Un ciel noir veille pesamment sur les chambres de torture. Ça et là, des cheminées s'ouvrent sur une nuit sans étoile. Il s'agit d'un monde particulier que l'on ne rejoint que par le Monde Souterrain ou par l'intermédiaire de Portails dans les Enfers que nous créons nous-mêmes sur Terre. Le Démoniste utilisait autrefois Inferno afin de garder sous sa coupe une Humanité soumise, mais ces lieux existaient certainement bien avant. Lorsqu'il créa l'Illusion, notre prison, il fit d'Inferno, l'une des trois Géôles, sans doute parce que celui-ci faisait déjà totalement partie de notre conscience et des lois qui gouvernaient notre existence.

Le lieu où l'âme d'un défunt achève son voyage, après la mort physique, dépend en grande partie de ses croyances. Autrefois, lorsque les religions occupaient encore une place primordiale, ces destinations étaient simplement le Paradis, Enfermo



Inferno

Inferno est la Réalité qui se dissimule derrière les salles de torture, les prisons, les hôpitaux psychiatriques et les camps de la mort qui existent dans notre monde. Lorsque l'Illusion s'effondre dans ces pénibles lieux, nous contemplons alors, affolés, Inferno, le repaire des Anges de la Mort et des Razides, le lieu même où, jadis, les Puissances du Mal leur donnèrent vie.

Les personnes qui croient devoir expier leurs péchés dans l'Autre Monde finissent inmanquablement ici, après leur mort. Certaines parviennent cependant à échapper à ce destin funeste, parvenant à réaliser à temps

ou encore Limbo. Ceux dont la conscience était alouïe, voyageaient inexorablement vers l'enfer. Par contre, ceux dont l'âme était pure, rejoignaient le Paradis. Les Limbes accueilleraient alors ceux qui ne croyaient pas en la vie après la mort.

Ils restaient dans ces différents Royaumes aussi longtemps que subsistait en eux le moindre fragment de mémoire. Une fois cette étape franchie, les âmes quitteront les domaines de la Mort pour renaître dans de nouveaux corps. Ce processus peut prendre plusieurs centaines, voire plusieurs milliers d'années.

Le chemin vers Limbo ou Inferno emprunte de sombres couloirs tortueux qui s'enfoncent profondément sous Terre. Les bienheureux qui accèdent au Paradis, montent vers le ciel. Seuls les êtres dont la Balance Mentale est négative partent vers Inferno, et au contraire seuls ceux dont elle est positive sont dirigés vers les cieux. Limbo accueille tous les incroyants, sans distinction.

Les Purgatides

Arcanum Metropoli

Des hordes de corps calcinés franchissaient le portail, menés par des Nepharytes et des Desparytes... Les damnés aux corps mutilés, déformés, ne semblaient tenir encore debout que grâce à leur désir de recevoir leur juste punition, encore et encore... les yeux vides, la tête baissée en signe de crainte et de soumission... Ils sont les damnés de la Terre, ceux que l'on nomme les Purgatides... On prétend qu'ils conservent la mémoire de leur passé... plus déments que les psychotiques désespérés...

Les Razides

Arcanum Metropoli

Ces monstres créés, jadis, par Astaroth et ses Anges de la Mort sont les serviteurs d'Inferno. Ils tourmentent, sans fin, les pécheurs... traversant la fumée et le feu, une créature s'approcha, déformée par d'étranges artefacts... mi-biologique, mi-technologique, forgée dans un fer noirci, la chair, le verre et le sang... ses fluides vitaux coulent dans les tubes de plastique qui relient ses organes... écorchée...

AGL	20+2D10 (31)
EGO	2D10 (20)
FOR	40+4D10 (62)
CHA	1D10 (5)
CON	40+2D10 (51)
PER	10+2D10 (31)
APP	1
EDU	10+2D10 (21)

Modificateur du Jet de Terreur : +5

Taille : 400 cm

Poids : 600 kg

Sens : Aiguïsés. Vision des infrarouges et des ultraviolets. Sens radar. Ils ressentent les variations magnétiques.

Communication : Langage articulé

Mouvement : 15 m/round

Actions : 5

Bonus à l'Initiative : +19

Bonus aux Dégâts : +11

Résistance : 12 BS = 1 BL

11 BL = 1 BG

9 BG = 1 BM

Il peut supporter trois BM avant de mourir.

Endurance : 290

Armure naturelle : 5

Compétences : Toutes les armes à feu 25, Esquive 30, toutes les armes de mêlée ou de lancer 40, Recherche 20, autres Compétences variables.

Attaques : Morsure 15 (BS 1-5, BL 6-12, BG 13-22, BM 23+), Griffes 15 (BS 1-6, BL 7-14, BG 15-25, BM 26+) ou selon l'arme

Magie : Voie de la Mort 40, tous les sorts à 40. Le sort spécial "Possession" leur permet de s'emparer du corps d'un humain dans notre monde, alors que leur propre enveloppe charnelle reste en Inferno.

Habitat : Inferno

Arts Noirs : 10

Le Soleil Mort

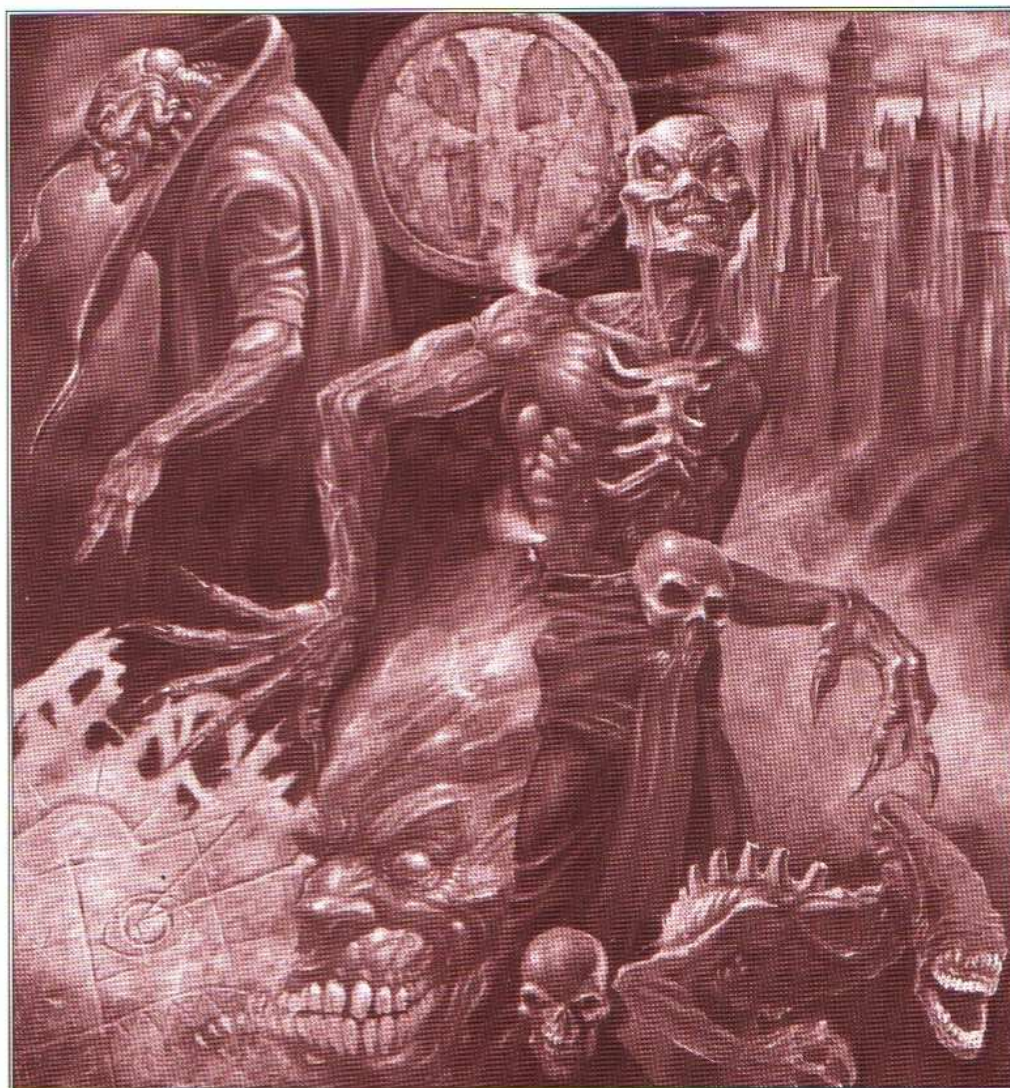
En Inferno, à la faveur d'une cheminée ou d'un trou dans un toit, on peut apercevoir luire un faible soleil noir. Immobile dans le ciel rouge, il perce à peine le brouillard carmin et illumine faiblement ce monde désolé.

Les Palais Ténébreux

En Inferno se dressent également les Ténébreux Palais, lieux de résidence des Anges de la Mort et noirs reflets des palais des Archontes à Metropolis. Ils s'enfoncent profondément sous terre, là où leurs modèles originaux s'élèvent vers les cieux. Aujourd'hui, la plupart sont presque entièrement désertés depuis que leurs propriétaires ont détourné leur attention vers le Monde des vivants.

Les Palais Ténébreux sont invisibles de l'extérieur, car ce sont des labyrinthes souterrains. Les premiers niveaux sont presque abandonnés, et plus on descend, plus on rencontre de Razides, Nepharytes ou damnés. Tout comme le reste d'Inferno, ces Palais constituent des lieux de torture pour les âmes de leurs

Dans les Ténèbres



prisonniers, condamnés aux Ténèbres éternelles. Entrer de son plein gré dans un Palais Ténébreux reste une expérience terrifiante et requiert un test d'Ego.

Les Manifestations des Anges de la Mort imprègnent chaque élément du Palais et emprisonnent l'esprit de ceux qui y pénètrent. Toute personne ayant une Balance Mentale négative tombe immédiatement sous le contrôle du Seigneur des lieux. Il obéit alors aveuglément au moindre désir de son nouveau Maître. Les personnes dont elle est positive peuvent tenter de résister à cette influence en réussissant un Test d'Ego avec une marge de 20 ou plus. Par contre, si la Balance Mentale du personnage dépasse +250, ce phénomène ne l'affecte plus. Mais la Balance Mentale de tout visiteur se détériore ici rapidement. Il perd un Point par heure passée dans le Palais, jusqu'à -100.

Au niveau le plus bas, gît le corps véritable de l'Ange de la Mort, Maître des lieux, plongé dans des Ténèbres insondables. Lorsqu'il souhaite apparaître à ses serviteurs ou à ses visiteurs, il prend alors la forme physique de son choix, son Incarnat.

Les Purgatoires

Lorsque l'image traditionnelle des Royaumes des Morts perdit peu à peu de sa force, nous créâmes alors nos propres Paradis et Enfers. Ceux qui meurent aujourd'hui s'enferment en général dans un Hadès personnel issu de leur imaginaire, un Purgatoire privé en quelque sorte. Là, le défunt se retrouve confronté à ses peurs les plus indicibles ou ses désirs les plus secrets.

Une race spécifique de serviteurs des Anges de la Mort, les Nepharites, contribuent à donner corps à ces enfers individuels. Ils savent percevoir nos envies et nos craintes à l'instant de notre mort. Un personnage qui ne parviendrait pas à tirer un trait sur sa vie passée se voit placé dans un Purgatoire, afin d'y être tourmenté jusqu'à perdre tout souvenir de son existence.

Les Nepharites sont parfois invoqués par les vivants, et peuvent alors les conduire vers leurs enfers. De nombreux artefacts ont été créés dans ce but. Il s'agit souvent de statuettes, rituels ou énigmes variées. Chaque méthode fonctionne si l'invocateur se

considère lui-même comme un pécheur méritant punition. Ceux dont la Balance Mentale est positive ne peuvent pas faire appel aux Nepharites, et ne vont, d'ailleurs, pas en Enfer après leur mort.

Un Purgatoire est conçu à partir des souvenirs et des rêves du pécheur, le tout influencé par les dernières sensations du monde physique perçues lors de sa mort. Les Nepharites peuvent altérer le Temps et l'Espace. Ils peuvent s'emparer d'une portion de notre réalité et la fusionner avec les cauchemars et les souvenirs de leur victime. Puis, ils emportent le tout dans une dimension proche de la nôtre. Le Purgatoire reste alors en contact avec le lieu du décès. Une personne très réceptive ou un Conjuteur peut y pénétrer à travers l'Illusion. Les Conjuteurs n'éprouvent aucune difficulté à ouvrir des Portails à cet endroit. Chaque Purgatoire constitue un univers à part entière et n'entretient aucun lien avec les autres enfers.

Le Purgatoire conserve les caractéristiques du lieu où le pécheur est mort. Le paysage, les bâtiments, les gens présents à ce moment-là font partie du décor. Mais ils sont déformés, transformés par les souvenirs et les cauchemars de la victime.

Les Nepharites

Les Nepharites servent Inferno et les Anges de la Mort au titre de bourreaux et Maîtres des tourments. Ils surgissent des ombres lorsque les brasiers furent allumés et entrèrent immédiatement au service du Mal. Leur tâche consiste à jouer avec le sentiment de culpabilité des humains et à leur infliger d'éternelles punitions. Ils peuvent localiser les pécheurs et deviner leurs crimes, au plus profond de leurs âmes. On les trouve aussi bien en Inferno que dans les Purgatoires. Après l'entrée d'Astaroth en Elysium, de nombreux Nepharites quittèrent Inferno pour créer leur propre Enfer sur Terre.

Les origines exactes des Nepharites restent mystérieuses. Ils vivaient dans l'ombre de l'Humanité avant que le Démon ne nous emprisonne. Ils prirent l'initiative d'offrir leurs services à Astaroth et ses cohortes. Quelques humains ont déjà été transformés en Nepharites, mais, ce processus reste mystérieux et souvent inaccessible.

Personne ne connaît vraiment le nombre de Nepharites existants. Mais, peu d'entre eux sont intervenus dans les affaires de l'Humanité. On peut toutefois en trouver la trace tout au long de l'histoire des hommes.

De Vinci avait signalé l'existence de trois d'entre eux. Selon l'Arcanum Metropoli, ces trois êtres ont suivi l'évolution de l'Humanité depuis des siècles et gagné en puissance lorsque les foules suivaient inconsciemment leurs directives. Ils obéissent directement

aux ordres d'Astaroth et jouissent d'un respect incontestable parmi leurs frères et sœurs.

On les nomme "les Frères" et ils possèdent la faculté de cheminer librement entre Elysium et Inferno. Leurs noms sont mystérieux mais les légendes les connaissent comme "l'Accusateur", "le Collecteur" et "le Bourreau". Ils représentent trois aspects de la culpabilité, cette crainte de la damnation éternelle dans laquelle le Démon plonge nos âmes.

L'Accusateur représente la force qui accuse les âmes en proie au doute. Il murmure dans la nuit noire, ses promesses emplissent les Ténèbres et promettent des tourments éternels aux âmes pécheresses.

Le Collecteur emporte les âmes en Inferno. Il déchire les enveloppes mortelles et extrait de leur cœur la force vive et lumineuse.

En Inferno, elles sont confiées au Bourreau qui façonne un Purgatoire dans lequel elles pourront subir leurs punitions éternelles.

Les trois Frères occupent une place importante dans la hiérarchie infernale. Astaroth ou les Anges de la Mort ne font appel à eux que dans le cas de victimes particulières et importantes.

Arcanum Metropoli

Ces êtres sont les princes de la souffrance... ils recherchent des âmes à tourmenter et prennent un plaisir intense à ressentir la peur et les regrets de leurs victimes... leur apparence varie considérablement, il est impossible de regrouper ces monstres dans une même espèce... pourtant, une même haine de l'Humanité les lie ainsi qu'une passion atroce et brûlante pour la torture... Drapés de Ténèbres, suant le désespoir, irradiant le pouvoir et l'autorité... auréolés d'absolue perversité... leurs visages grimaçant odieusement... leur corps transpercés par des pointes rouillées et autres crochets de fer... des piques métalliques hérissent leur crâne... brandissant des armes archaïques, issues de différentes époques de l'histoire humaine... froids... aucune hésitation... aucune précipitation... jamais...

AGL	20+2D10 (31)	EGO	10+2D10 (21)
FOR	30+2D10 (41)	CHA	10+1D10 (15)
CON	30+2D10 (41)	PER	10+1D10 (15)
APP	1D5 (3)	EDU	10+1D10 (15)

Modification du Jet de Terreur : +5

Mouvement : 15 m/round

Actions : 5

Bonus à l'Initiative : +19

Bonus aux Dégâts : +9

Résistance :
 10 BS = 1 BL
 9 BL = 1 BG
 7 BG = 1 BM

Ils ne meurent qu'après avoir reçus deux blessures mortelles.

Dans les Ténèbres

Endurance : 235

Pouvoirs : Télépathie, Déformer le Temps et l'Espace comme le ferait un humain avec une balance mentale de 300. Peuvent altérer leur apparence pour prendre celle d'une créature allant de la moitié au double de leur Taille et de leur Poids. Contrôlent toute personne dont la Balance Mentale est comprise entre -50 et -100. Il faut réussir un test d'Ego et obtenir une meilleure marge que le Nepharites pour résister à ce contrôle.

Compétences : Armes automatiques 15, Armes de poing 15, Armes lourdes 15, Discrétion 25, Esquive 25, Dagues 25, Fouets et chaînes 45, Combat à mains nues 20, Recherche 15, Torture 75

Attaques : Selon l'arme

Arts Noirs : 20

Le purgatoire de Longfeather

William Longfeather est décédé en 1988 après une longue carrière dans les services secrets. Sa conscience est souillée du meurtre de centaines d'innocents, responsable, par exemple, du trafic de drogue organisé par les USA au Cambodge durant la guerre du Vietnam. Il fut conseiller militaire au Salvador entre 1977 et 1984 et participa activement à une multitude d'opérations secrètes qui entraînèrent la disparition de nombreuses personnes. Ses trois mariages se sont soldés par des échecs et il n'a pas revu sa fille unique depuis de ses cinq ans. Usant de calomnies et de manœuvres sordides, il progressa jusqu'à un poste haut placé au sein du Bureau.

A sa mort, Longfeather a invoqué un Nepharite qui créa pour lui un Purgatoire. La créature prend parfois la forme physique d'un démon au corps en décomposition, enserré dans un réseau de fil de fer et de gaines de plastique, ou celle de la jeune fille de Longfeather, atrocement brûlée au napalm, couverte de terribles blessures infligées par des éclats d'obus.

Le décor de cet enfer est Roscombe, petite ville d'Arizona, où Longfeather résidait au moment de sa mort. Mais dans son Purgatoire, il vit dans un véritable abattoir. Son corps est systématiquement mis en pièces par le Nepharite au cours d'interminables nuits sans lunes. A l'extérieur, ce n'est qu'un quartier résidentiel comme tant d'autres, mais l'intérieur, rappelle celui d'une hutte de paille, au sol de terre battue, comme lors de ses missions au Cambodge.

Les habitants du village semblent vivre normalement. Mais l'endroit subit régulièrement l'assaut d'hélicoptères de combat qui lâchent sur eux des nuées de napalm. Des soldats morts-vivants émergent de la jungle environnante et massacrent tous les villageois. Le désert de l'Arizona a été remplacé par une jungle épaisse et sombre, peuplée de créatures ressemblant aux personnes dont Longfeather provoqua la mort en Asie et au Salvador. L'armée de son pays, ses propres amis et ses anciens compagnons envahissent les lieux et les torturent à mort, lui, sa femme et sa fille.

Les Desparytes

Il existe une race étrange parmi toutes les créatures d'Inferno. On les nomme Desparytes. Elles dégagent une aura négative et apportent terreur et désespoir partout où elles apparaissent.

Arcanum Metropoli

Dans les ténèbres d'Inferno et dans les ombres d'Elysium rampent ces créatures... un abîme de haine et de désespoir... on ne peut les distinguer sous leurs longs manteaux... elles saisissent leurs victimes et les précipitent dans un néant insondable... Leur Maître émergea du Portail, entouré d'ombres mouvantes... drapé d'une longue robe flottant autour de lui... sa tête recouverte d'un casque de fer grotesque, forgé dans un métal noir... ce que ce masque représentait, nul humain ne saurait le décrire. Il peut s'agir du visage de leur Maître, ou peut être de leur propre faciès... leurs yeux luisant comme les brasiers d'Inferno... suspendus à leurs ceintures pendaient des chaînes et des crochets... armés de longs fouets, dont les fines lanières caressaient douloureusement la peau nue...

AGL	15+2D10 (26)	EGO	15+2D10 (21)
FOR	25+2D10 (36)	CHA	5 (5)
CON	30+2D10 (41)	PER	15+1D10 (21)
APP	1D5 (3)	EDU	15+1D10 (21)

Modification au Jet de Terreur : +10

Mouvement : 13 m / round

Actions : 5

Bonus à l'Initiative : +14

Bonus aux Dégâts : +7

Résistance : 10 BS = 1 BL

9 BL = 1 BG

7 BG = 1 BM

Ils ne meurent qu'après avoir reçus deux blessures mortelles.

Endurance : 235

Pouvoirs : Voix de Commandement, Sens exacerbés. Télépathie, ils irradient une aura de désespoir et de renoncement dans un rayon de EGO/2 mètres autour d'eux. Quiconque rate un test d'EGO ressent ce profond désespoir et de la terreur (voir le chapitre consacré à la Terreur). Ils peuvent prendre le contrôle de toute personne dont la Balance Mentale est comprise entre -50 et -100. Il faut obtenir une meilleure marge que le Desparyte sur un test d'Ego pour résister à ce contrôle.

Compétences : Armes automatiques 10, Armes de poing 10, Armes lourdes 20, Discrétion 30,

Esquive 30, Dagues 35, Fouets et chaînes 50, Combat à mains nues 30, Recherche 25

Attaque : Selon l'arme

Arts Noirs : 15

Limbo

Les Limbes, le monde des rêves, un univers à part entière se situe à la frontière entre la vie et la mort et ceux qui possèdent le courage ou les connaissances suffisantes peuvent y accéder.

Dans les rêves, l'impossible est accessible. Les lois de la physique ne s'appliquent plus ici, les notions de Temps et d'Espace perdent leur signification. Mais les rêves hantent parfois aussi notre monde et peuvent alors affecter notre Réalité.

Le Royaume des rêves n'est pas indépendant de la réalité. Nous créons nos propres rêves, ils proviennent de notre inconscient. Des gens et des événements oubliés y resurgissent, sans que parfois on puisse les reconnaître. Mais, ces lieux ou ces périodes font partie de notre être. Nous y retrouvons même des éléments de nos vies antérieures.

Les songes affectent notre monde, car les êtres que nous créons en rêve peuvent parfois surgir dans notre Réalité. Nous pouvons nous y fortifier, puis, regagner notre vraie vie et altérer le cours de la Réalité.

Le Vortex

Le Vortex représente l'origine de tous les rêves, la source que Jung nommait notre "inconscient collectif". Il nourrit nos rêves de son chaos. Personne ne sait ce qu'est exactement le Vortex. Certains suggèrent qu'il existait bien avant l'Homme, d'autres prétendent qu'il découle des émotions refoulées par l'Humanité, prisonnière de la Réalité.

Le Vortex est un maelström chaotique d'images et de sensations dans lequel nos rêves, cauchemars et pensées se mêlent et se dissolvent dans le néant. Pour y accéder, le meilleur moyen consiste certainement à perdre la raison. Nul être sain d'esprit ne peut appréhender le torrent d'émotions et d'impressions qui tournoient ici. Seuls les esprits les plus forts, ou les plus déments, peuvent approcher le Vortex.

Mais il constitue également une formidable source de pouvoir. Les plus intenses des rêves sont créés ici. Ceux qui peuvent y accéder, réussissent souvent à

élaborer d'immenses Royaumes Oniriques. Les empires des Princes des rêves encerclent le Vortex, cernés eux-mêmes par de nombreux autres domaines des songes.

Les seules créatures capables d'approcher sans risque le Vortex, sont elles-mêmes, enfantées par les rêves. Les Psyphagi rôdent ici et évoluent dans ces lieux chaotiques où l'homme ne peut rendre.

Lorsque vos songes se déforment et perdent leur sens, vous approchez alors du Vortex. Ce qui n'était qu'une image du monde éveillé, un souvenir du passé est altéré. Les couleurs, les perspectives et les distances ne signifient plus rien. Les créatures vivant ici sont rarement tridimensionnelles, plus généralement en deux ou en cinq dimensions. Nos rêves nous offrent des éléments multidimensionnels, même si nous restons incapables de nous en souvenir une fois réveillés.

A proximité du Vortex, les différents rêves fusionnent sans qu'aucun ne dure plus de quelques instants. De nouvelles scènes surgissent constamment. Des créatures changent d'apparence, de taille, apparaissent ou disparaissent. L'écoulement du temps devient confus. Si vous vous approchez du Vortex autant qu'un humain peut le faire sans devenir fou, vous vous retrouvez plongé dans une cacophonie d'impressions qui semblent toutes vous ramener à quelque chose que vous ne pouvez pourtant pas vous rappeler. Vous cherchez désespérément à les assembler pour en faire jaillir un sens, mais toute étincelle de cohésion se dissout aussi vite qu'elle se forme. Si vous vous approchez trop, vous vous perdrez. Votre identité se disloquera et la mort ou la folie vous accueille alors.

Psyphagi

Arcanum Metropoli

Ces créatures n'existent que dans nos rêves... de forme humaine, leur peau a la couleur du charbon... leurs yeux blancs suivaient le moindre de mes gestes... je ne pus échapper à leur griffes acérées qu'en me jetant du haut de la falaise...

AGL	3D10 (16)	EGO	2d10 (11)
FOR	3D10 (16)	CHA	1D10 (5)
CON	3D10 (16)	PER	2D10 (11)
APP	1D10 (5)	EDU	1D10 (5)

Modificateur du Jet de Terreur : Pas de jet de Terreur
Taille : 180 cm

Poids : 80 kg

Sens : Perçoivent les âmes humaines à plusieurs royaumes de distance. Sinon, comme les êtres humains.

Mouvement : 8 m/ round

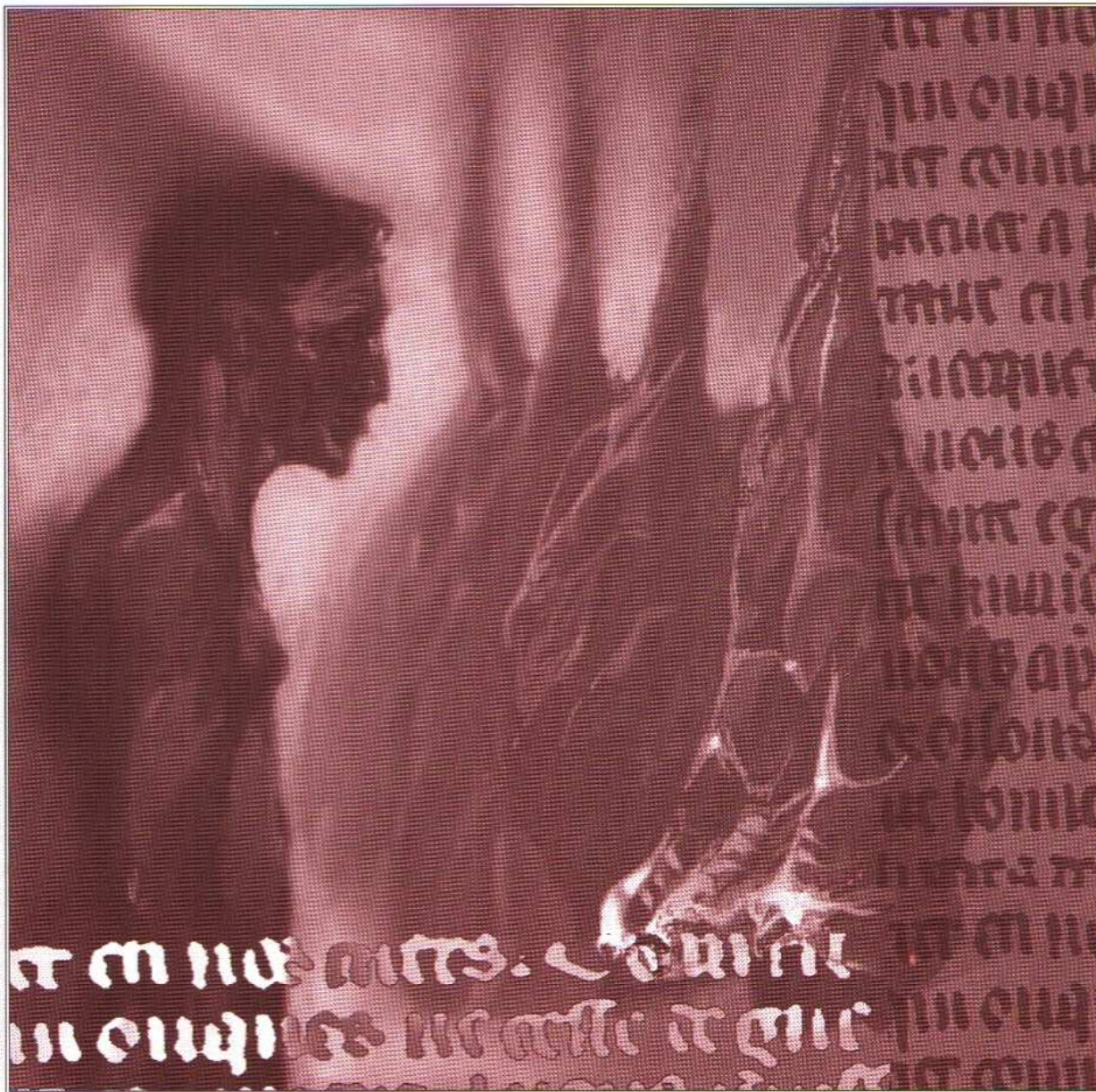
Actions : 3

Bonus à l'Initiative : +4

Bonus aux Dégâts : +3

Résistance : 5 BS = 1 BL
4 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Dans les Ténèbres



Endurance : 110

Armure naturelle : aucune

Compétences : Art du Rêve 75, Armes automatiques 16, Armes de poing 16, Discrétion 16, Armes contondantes 16, Epées 16, Combat à mains nues 16, Se cacher 16,

Langages : 3 langues humaines

Attaques : Selon l'arme, Griffes 16 (BS 1-8, BL 9-15, BG 16-25, BM 26+)

Habitat : Les Royaumes Oniriques

Art Noirs : 0

L'Art du Rêve

Comme chacun le sait, tous les rêves n'affectent pas directement notre Réalité. La plupart restent à l'état de songes. Savoir les contrôler pour leur donner substance dans le réel relève d'un art accessible à tous, mais très peu de gens en prennent naturellement conscience. Il faut en général leur inculquer ce savoir.

Cette technique s'appelle l'Art du Rêve. Tous les personnages qui auraient eu, à une occasion ou une autre, une expérience à travers leurs songes pouvant altérer la Réalité, (comme par exemple pénétrer dans les rêves d'une autre personne) reçoivent automatiquement un score de base égal à Ego/5 (arrondi à l'inférieur) dans la Compétence Art du Rêve. Celui-ci peut être augmenté de la même manière que les autres Compétences.

L'Art du Rêve permet de remettre en scène un songe que vous avez déjà fait, d'adopter la forme de votre choix lors d'un de vos voyages nocturnes et de mémoriser ceux-ci lorsque vous vous réveillez.

Afin de s'éveiller intentionnellement, il faut réussir un Test de Compétence ou un Test sous la moitié du score d'Ego du personnage.

L'Art du Rêve sert essentiellement à modifier le cours de ses propres songes. Il reste impossible de pénétrer les rêves des autres à

dessein, et très difficile de les altérer. Par contre, il est bien plus aisé de pousser un dormeur à rejoindre votre rêve. Cela signifie que la Compétence Art du Rêve est bien plus limitée que la Magie des Rêves, laquelle permet également de manipuler les songes d'autres personnes. Reportez-vous au chapitre "Magie" pour de plus amples informations.

Exemple

Rebecca a atteint un score de 12 dans la Compétence Art du Rêve. Elle se retrouve perdue dans un terrible cauchemar et lutte pour s'éveiller. Elle obtient un 9 sur son jet de dé. Un succès. Elle se réveille en sursaut dans ses draps trempés de sueur.

Altérer les rêves

Grâce à la Compétence "Art du Rêve", vous pouvez tenter de modifier le déroulement de vos songes. Ainsi, il devient possible d'altérer la géographie des lieux ou faire apparaître des créatures que votre imagination invoque. Le Meneur de Jeu décidera en dernier recours de l'importance des changements que vous pouvez effectivement réaliser. Bien entendu, votre score dans cette Compétence constitue un bon guide de l'influence qu'il vous est possible d'exercer. Un rêveur accompli choisira le moindre aspect de son songe, un débutant ne pourra modifier que des détails.

La Marge de Réussite détermine si les changements réalisés correspondent à vos désirs. Une Marge faible indiquera de nombreuses différences entre le résultat et ce que vous aviez à l'esprit. Bien sûr, une Marge élevée signifiera que vous obtenez totalement les effets souhaités.

Il va sans dire que vous exercez un contrôle assez basique sur vos propres rêves. Afin d'altérer les songes d'une autre personne, votre Test de Compétence s'effectue avec un malus de -20. Les Mondes Oniriques créés par des Maîtres des Rêves, tel celui du Prince des Rêves, disposent de suffisamment de défenses contre les incursions extérieures pour qu'il soit encore plus difficile de les altérer.

La liste suivante vous donne quelques indications sur ce qui devient réalisable en fonction du niveau de maîtrise du rêveur. Les altérations sont cumulatives ; un personnage possédant un score de 10 peut réaliser les effets des deux premiers niveaux.

1-5 Changer les couleurs, changer la forme d'un simple objet, (ex : faire un crochet à partir d'un tuyau de métal, ou obtenir un pantalon à partir d'un rideau). La masse, la taille et la matière des objets ne peuvent pas être affectées.

6-10 Altérer la lumière et les ténèbres, illuminer une pièce sombre ou plonger une pièce éclairée dans l'obscurité.

11-15 Modifier tout objet d'un poids inférieur à 10 kg et de moins d'un mètre cube. Cette altération affecte aussi bien la forme que la matière et permet de doubler ou de réduire de moitié la taille et la masse de la cible. Par exemple, vous pouvez transformer un pistolet en une superbe fleur ou obtenir un téléphone à partir d'un chapeau.

16-19 Altérer l'écoulement du Temps. Il devient ainsi possible de se déplacer deux fois plus vite ou plus lentement. Cette modification peut également affecter d'autres personnes. Si le personnage augmente sa vitesse et ralentit celle de ses adversaires, il double son nombre d'actions par round, et réduit de moitié celui des autres.

20-25 Changer la nature des créatures ou des bâtiments. Vous pouvez totalement altérer la forme et la matière d'un être ou d'un immeuble, par exemple transformer un rêveur en pierre ou réduire une maison à l'état de ruines. Il devient également possible de créer, ou de faire disparaître, des objets (de moins de 10 kg et de un mètre cube) à partir de rien.

26-29 Aller et venir à travers le cours du Temps, par exemple pour revenir à un point antérieur et modifier les événements à venir. Le rêveur peut également décider de laisser le temps s'écouler dix fois plus vite ou plus lentement, que la normale. Attention, vous ne pouvez pas, par ce moyen, faire plus que doubler votre nombre d'actions. Par contre, cette altération permet d'éviter de longs moments d'attente.

30+ Altérer toute la géographie de l'environnement du rêve et invoquer ou faire disparaître à loisir créatures et bâtiments.

Exemple

Au cours de son rêve, Rebecca se retrouve dans une pièce nue. Le seul objet présent est une simple table de bois. Elle pose les mains sur celle-ci et se concentre. Elle souhaite la transformer en un lourd marteau avec lequel elle pourra peut-être défoncer un mur. Elle obtient un jet de 5, un succès. Sa Marge de Réussite est égale à 7 et le Meneur de Jeu décide qu'elle réussit à façonner un outil valable. Maintenant, elle s'attaque avec rage au mur de sa prison.

Un Moi rêvé (Persona)

Dans le rêve, l'image de soi n'est généralement que le reflet de la personne dans la réalité. Cependant, des rêveurs expérimentés savent modifier leur apparence Onirique. Grâce à l'Art du Rêve, il devient possible de transformer son corps comme ses capacités. Le score du personnage détermine l'ampleur des changements qu'il est capable d'effectuer.

Dans les Ténèbres

Lorsque vous désirez altérer votre Persona, effectuez un Test en Art du Rêve. Plus la Marge de Réussite obtenue est élevée, moins vos modifications entraînent d'imperfections.

Changer son apparence se révèle bien plus difficile lorsque le rêveur se trouve dans le songe d'une autre personne. Dans ces conditions, le Test subit un malus de -10.

La liste suivante vous donne quelques indications sur ce qui devient réalisable en fonction du niveau de maîtrise du rêveur. Une fois encore, ces effets sont cumulatifs.

1-10 Changements esthétiques, par exemple pour ressembler à quelqu'un d'autre.

11-15 Augmenter le score d'une Caractéristique d'un montant égal au score de la Compétence Art du Rêve. Cependant, cette augmentation ne pourra pas amener la Caractéristique à un score supérieur à dix fois la normale. Il devient également possible de changer de sexe ou de modifier totalement son apparence.

16-19 Incarner une forme non-humaine et augmenter deux Caractéristiques de la même manière.

20-29 Comme ci-dessus, mais ce sont trois Caractéristiques qui peuvent maintenant être altérées. Vous pouvez également maîtriser une Compétence que vous ne possédez pas dans la réalité avec un score égal à celui d'art du Rêve.

30-39 Comme ci-dessus, vous pouvez choisir deux Compétences et changer de forme à volonté.

40-49 Comme ci-dessus, altérer trois Caractéristiques et trois Compétences.

50+ Pour chaque tranche de 10 points supplémentaires que vous possédez dans la Compétence d'Art du Rêve, une Caractéristique et une Compétence de plus peuvent être ainsi augmentées.

Exemple

Rebecca est poursuivie par un assassin masqué. Elle tente de se fondre dans la foule au milieu de la rue mais il la repère. Elle décide alors de modifier son apparence. Elle se transforme en un jeune garçon banal et, en même temps, augmente son Agilité de 12 à un total de 26. Elle se précipite ensuite dans une ruelle sombre et s'enfuit.

Portails

Les Rêveurs possédant un très haut score de Compétence deviennent capables de créer des Portails entre le Monde du Rêve et la Réalité. Ils peuvent alors se

transporter avec d'autres personnes de leur univers onirique vers le réel où ils assument alors une forme physique tangible. Ils disposent également de la capacité d'attirer un dormeur au sein de leurs rêves. Plus encore, ils peuvent désormais pénétrer les songes des autres. Ainsi, il devient possible de blesser ou de tuer un rêveur et, en s'attaquant à la persona de la victime, d'atteindre également son corps physique. Dans de très rare cas, certains ont démontré leur aptitude à entrer physiquement dans le Monde Onirique, y entraînant leur corps réel et même des objets matériels.

Ce niveau de maîtrise n'est en général atteint que par des Conjureurs des Rêves. Au sein de cet arcane, il existe des sortilèges permettant d'ouvrir des Portails entre les deux univers et de s'insinuer au cœur des songes. Seuls les plus talentueux des rêveurs sans capacités magiques parviennent à réaliser de telles choses. La liste suivante vous donne quelques indications sur ce qui devient réalisable en fonction du niveau de maîtrise du rêveur.

1-19 Aucune possibilité.

20-25 Invoquer un rêveur. Vous pouvez imposer à un dormeur de vous rejoindre au sein de vos songes. Celui-ci effectue un Test d'Ego et doit obtenir une meilleure Marge de Réussite que celle de votre jet de Compétence afin de résister à cet appel.

26-30 Pénétrer dans le monde réel. Il est possible d'emporter avec soi des objets Oniriques, dont la masse totale doit rester inférieure à une fois le score de Compétence en kilogrammes.

31-39 Créer un Portail au cœur du rêve : le corps physique peut alors entrer dans le Monde Onirique ainsi que des objets réels (dont la masse totale doit rester inférieure à une fois le score de Compétence en kilogrammes). Cependant, ceci n'est réalisable que si le rêveur dispose d'un corps physique vivant dans le monde réel.

40+ Connecter le Rêve et la Réalité. Vous pouvez établir un lien entre les deux mondes, réunissant alors la Persona d'un rêveur à son moi réel. Ainsi, ce qui advient dans ses rêves se répercute dans la Réalité. La manière la plus courante de procéder consiste à attirer une victime dans son propre rêve où il est plus facile de tout contrôler. Elle effectue alors un Test d'Ego, et si sa Marge de Réussite reste inférieure à celle de votre Jet de Compétence, le lien est parfaitement établi. Sa forme physique endurera tout ce que sa forme rêvée subit. Par contre, cette connexion ne dure que le temps d'un seul rêve.

Exemple

Juan Miguel possède un score de 27 dans l'Art du Rêve. Il veut forcer Rebecca à le rejoindre au cœur de son rêve. Il obtient un jet de 1, une réussite

extraordinaire, ce qui lui confère un bonus de +10 sur sa Marge pour un total de (36). Rebecca n'a réellement aucune chance d'échapper à cet appel et se retrouve donc prisonnière des songes de Juan Miguel.

Le Monde Onirique

Normalement, il n'est pas possible de contrôler les événements qui surviennent au cours de vos rêves. Le Meneur de Jeu dirige cet univers. Le Monde Onirique ressemble plus ou moins à notre environnement habituel. Par contre, il s'avère particulièrement sensible aux pensées et à la personnalité du rêveur. Une personne avec une Balance Mentale faible évoluera dans un songe plus sombre et plus dangereux qu'une autre à la psyché plus équilibrée.

Plusieurs personnes peuvent bien sûr faire le même rêve, cependant nul ne sait vraiment par quel processus ce phénomène s'avère possible. Certains ont émis l'hypothèse d'un contact télépathique entre les rêveurs. Ils créeraient ensembles leur univers onirique. De ce fait, celui-ci serait alors affecté par l'ensemble de leurs personnalités.

Le déroulement de la campagne détermine ce qui advient lors des rêves des personnages. Parfois les songes ne semblent n'entretenir aucun lien avec la Réalité, faisant appel à des couleurs étranges, des perspectives impossibles ou un écoulement du Temps improbable. Mais dans d'autres occasions, ils semblent tragiquement réalistes et trop proches de notre monde. Si vos personnages doivent passer une longue période dans le Monde Onirique, toute une session de jeu par exemple, il sera sans doute préférable de retenir cette seconde solution. En effet, elle leur permettra de mieux se repérer pour interagir avec les événements qui vont s'y dérouler.

Le passage du Temps dans le Monde Onirique

Les rêves se situent au-delà du Temps. Un rêveur accompli peut contrôler le flux du temps au cœur de ses songes afin de l'accélérer ou, au contraire, de le ralentir à loisir. Toutefois, c'est le Meneur de Jeu qui, le plus souvent, en décidera dans cet univers. En général, il restera comparable à celui du monde physique, une heure représentant approximativement la même durée dans les deux cas, mais parfois, de grandes différences apparaîtront. Une heure Onirique pourra devenir une année dans le monde réel ou vice versa. Tout dépend de ce que le Meneur de Jeu désire faire.

Rêve et Réalité

Si un Rêveur aguerri sait influencer le monde réel en ouvrant des Portails ou en atteignant le corps physique d'un dormeur en attaquant sa Persona, il existe d'autres voies afin de donner aux Rêves un pouvoir sur la Réalité.

Les personnages découvrent parfois des renseignements dans leurs songes qui vont leur permettre de résoudre les énigmes leur faisant obstacle dans le monde réel. Ces indices proviennent sans doute de leurs vies antérieures, ou de connaissances qu'ils atteindront dans leur futur. Quoi qu'il en soit, les rêves n'ont que faire de notions telles que le Temps et l'Espace.

Les rêves prémonitoires apportent aux dormeurs des intuitions concernant le futur. Pendant un bref instant, ils perçoivent une sensation de la Vérité au-delà des barrières du Temps. Personne, pas même les Maîtres du Rêve, ne savent intentionnellement invoquer de telles visions. Les expériences de cette nature ne se commandent pas et surgissent à l'improviste (c'est-à-dire lorsque le Meneur de Jeu en ressent la nécessité). Le Rêveur ne possède aucun moyen de savoir si son rêve est ou n'est pas prémonitoire. Seul le temps le lui dira.

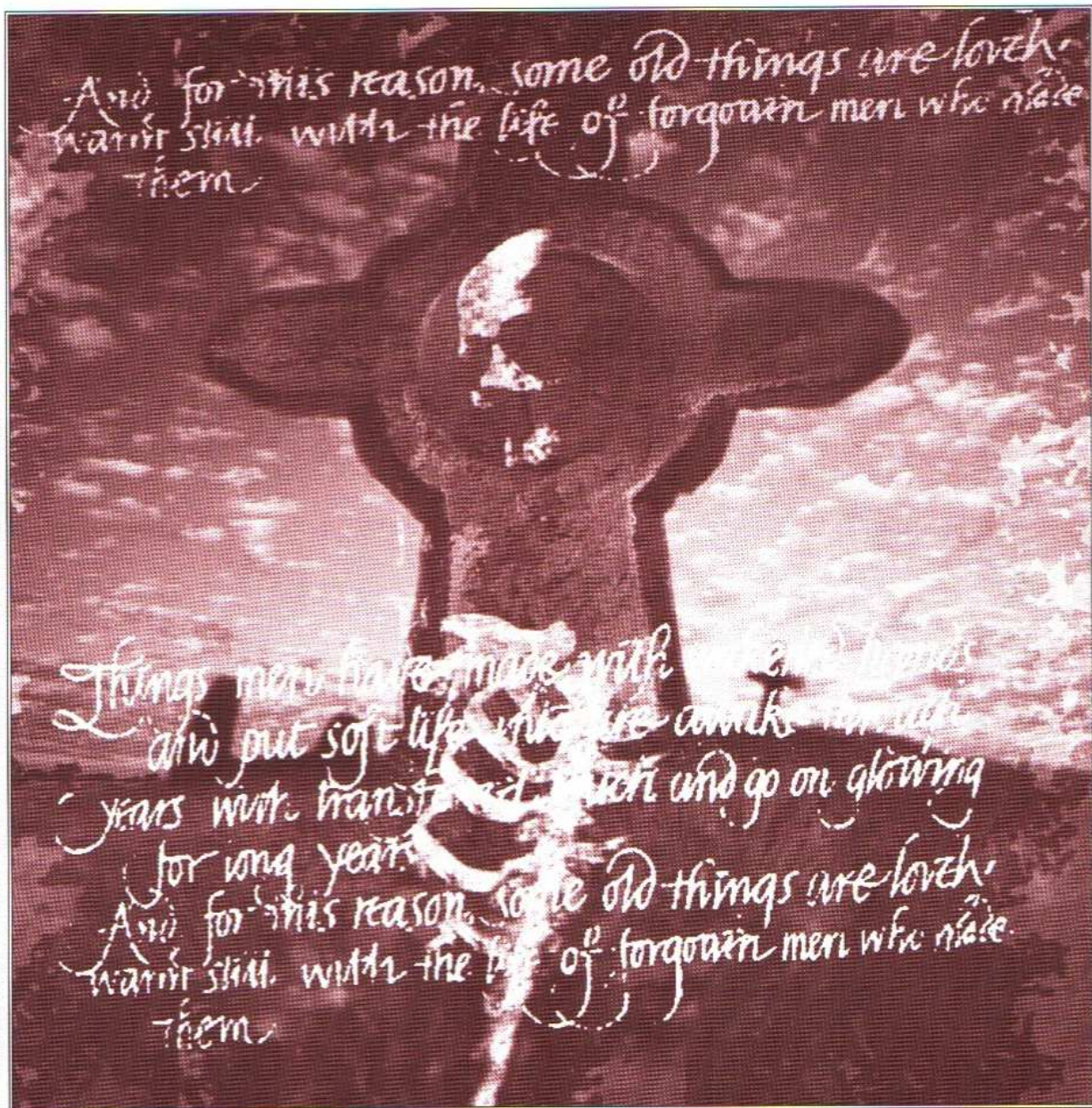
Par contre, des Rêveurs expérimentés ou certaines créatures savent utiliser les songes comme vecteurs pour délivrer leurs messages. Les rêves constituent également une voie royale pour percer à jour les illusions et approcher les habitants de l'Autre Monde.

Les personnages peuvent affecter la réalité à travers leurs songes, par exemple en détruisant un objet dangereux dans le Monde Onirique, ce qui l'anéantira aussi dans le monde physique. De même, il est parfois nécessaire d'entrer dans le rêve d'une autre personne afin de délivrer sa Persona d'un cauchemar qui l'emprisonne et lui permettre de se réveiller. Rien n'empêche les Rêveurs de tenter de modifier la Réalité, pas même un faible score dans la Compétence Art du Rêve. La différence entre un amateur et un Maître se verra dans les résultats qu'ils obtiendront respectivement.

Parfois, Rêves et Réalité se mêlent si étroitement qu'il devient impossible de les dissocier. Ce phénomène survient lorsqu'un Rêveur, consciemment ou non, ouvre un large Portail entre les deux mondes. Les effets induits sont comparables à ce qui se passe lorsque l'Illusion s'effrite dans notre univers. Alors, tout peut arriver. Rien n'est véritablement impossible. D'étranges créatures apparaissent alors fréquemment.

Lorsque l'Illusion faiblit, nous plongeons notre regard dans un autre monde, que nous supposons exister au-delà de nos sens. Mais lorsqu'un rêve s'empare du réel, cela signifie qu'une personne altère le monde qui nous entoure. La nature des changements que nous percevons ne dépend que du Rêveur. S'il s'éveille, les anomalies constatées disparaissent.

Dans les Ténèbres



Les Vagabonds du Rêve

Une discipline particulière permet au Rêveur de propulser sa force vitale dans le Monde Onirique. Il transfère alors une part de son âme dans sa Persona. En terme de jeu, cela signifie qu'il abandonne un point dans sa Caractéristique d'Ego à chaque fois qu'il effectue cette opération. Ce point est alors alloué à la Persona Onirique. Petit à petit, il apparaît de plus en plus songeur et absent dans la vie réelle. Parallèlement, son moi rêvé gagne en puissance. Lorsque le score d'Ego de la personne réelle atteint zéro, son corps sombre dans un état végétatif en quelques semaines.

La Persona continue de vivre au sein du Monde Onirique et s'apparente désormais à l'un de ces Vagabonds du Rêve qui hantent les songes des gens et savent, sans le moindre effort, passer d'un rêve à l'autre, ou même voyager vers notre Réalité.

Certains se livrent à ce transfert de manière intentionnelle, attirés par l'idée de vivre à jamais au cœur du Monde Onirique. Quiconque dispose d'un score d'au moins 30 dans la Compétence Art du Rêve peut y parvenir. Mais en règle générale, cet événement découle plus souvent d'une action extérieure comme une malédiction ou la malveillance d'un ennemi.

Un Vagabond du Rêve possède la capacité de voyager entre les différents univers rêvés. Leur maîtrise de l'Art du Rêve est suffisante pour aller et venir sans difficulté entre Rêves et Réalité.

La plupart de ces Vagabonds sont des humains, bien que d'autres créatures réussissent à forcer nos songes. On compte ainsi quelques Azghouls rôdant dans le Monde Onirique. Les buts et motivations des différents Vagabonds des Rêves varient énormément. Ils partagent pourtant un point commun :

pour eux, le monde réel n'a plus aucun intérêt. Le Monde Onirique dispose à leurs yeux de bien plus de profondeur et de consistance.

Les Vagabonds ressemblent en général à des personnes ordinaires, mais ils savent altérer leur apparence à volonté en modifiant, grâce à leur compétence d'Art du Rêve, leur Persona. Bien sûr, ils peuvent également adopter une forme non-humaine.

Les Princes des Rêves

Les cinq Princes et Princesses des Rêves sont les Rêveurs les plus puissants. Ils n'existent que dans le Monde Onirique et ce depuis fort longtemps. Ils ont conquis de vastes empires au sein des Mondes du Rêve. Leur score de Compétence dépasse 100, mais ils sont également passés Maîtres dans l'art de la Magie des Rêves. Nombre de Vagabonds servent ces Princes, plus ou moins volontairement ...

Les Royaumes des Princes des Rêves se situent près du Vortex. Il est bien plus aisé d'y construire de nouveaux rêves à partir du torrent chaotique d'images qui s'y mêle. Huit Principautés s'étendent depuis le centre vers la bordure, plus proche de notre Réalité. Elles sont régies selon leur propre logique et leurs propres lois. Chacun de ces territoires consiste en un amalgame de centaines de rêves qui se fondent les uns dans les autres.

La proximité du Vortex a affecté les Princes des Rêves. Tous présentent, à un degré ou à un autre, une forme de folie qui reflète le danger de vivre si proche de la source même du Chaos. Sans doute, il y a de cela longtemps, leurs domaines n'étaient que Royaumes de fantaisie et de beauté. Aujourd'hui, ils ne règnent que sur des territoires torturés, des lieux de cauchemar et de folie.

Les Princes des Rêves s'affrontent depuis longtemps dans une lutte stérile pour le contrôle du Vortex. Quiconque maîtriserait la source originelle des rêves gagnerait le pouvoir de régner sur tous les Mondes Oniriques. Aucun d'entre eux n'a encore réussi à accomplir cet exploit, mais tous craignent que l'un des ses adversaires y parvienne le premier. Aussi, ils continuent leur combat et tentent de couper le lien que chacun entretient avec le Vortex. La folie les a rendus paranoïaques et incapables de se faire mutuellement confiance. Dès qu'ils en trouvent l'opportunité, ils essaient systématiquement de détruire les Royaumes de leurs concurrents.

Tous les Princes des Rêves conservent cependant des connections avec notre monde. Certains de leurs affrontements se livrent au travers d'humains qu'ils manipulent dans notre Réalité. Les Princes des Rêves peuvent d'ailleurs y pénétrer

à leur guise, mais ils le font rarement. Ils préfèrent envoyer leurs serviteurs, Vagabonds ou Rêveurs ordinaires. Il existe des Portails permanents entre le monde réel et les Royaumes des Princes des Rêves.

Voici une brève description de chacun d'eux.

Hammad Al-Sufi

Personne ne saurait dire quel âge a Hammad al-Sufi. Il fut le premier Prince des Rêves. Il prétend lui-même être entré dans le Monde Onirique l'année où Noé construisit son Arche pour échapper au Déluge. Il possède le plus grand Royaume de tous. Il s'étend d'un état de quasi-dissolution à la limite du Vortex jusqu'à la bordure du monde réel. En certains lieux, en particulier dans des quartiers de Bagdad et de Basra, son domaine se confond avec notre monde. Les autres Princes des Rêves craignent qu'il étende encore un peu plus son influence sur la réalité.

Hammad al-Sufi règne depuis une cité de pierre ancestrale bâtie près du Vortex. Les Ichthyrians patrouillent dans les ruelles sinueuses perpétuellement en mouvement. Des cadavres de rêveurs gisent sur le sol où pendent depuis les sommets de hautes murailles. Au travers des fenêtres biscornues, on peut apercevoir les serviteurs voilés d'Al-Sufi, de puissants Vagabonds aussi fous qu'il peut l'être lui-même. Au cœur d'une chambre de pierre taillée, trône al-Sufi. Il marmonne des chants incompréhensibles et invoque le pouvoir d'incantations démentes. Hammad al-Sufi possède un score de 350 dans la Compétence Art du Rêve.

Aaron Greenberg

Le domaine de Greenberg est très certainement le moins chaotique de tous. Son plus grand désir consiste à maintenir un semblant d'ordre et de sens dans son Royaume afin qu'il ressemble le plus possible à notre Réalité. Pour y parvenir, il attire des êtres physiques dans son monde. Des milliers de personnes ont ainsi été capturées puis emprisonnées dans le royaume de Greenberg. Son univers a l'aspect d'un lieu méticuleusement ordonné, soumis à des contraintes bureaucratiques sans fin, des lois innombrables, surveillé par une armée de gardes et de policiers qui veillent sur le comportement des rêveurs. Une grande partie de son domaine semble composée d'interminables couloirs et bureaux occupés par des fonctionnaires impassibles. D'autres aspects de ce monde correspondent à des zones résidentielles où s'alignent jusqu'à l'horizon des milliers de villas identiques. Il existe aussi des prisons immenses comprenant des millions de cellules exactement semblables les unes aux autres. Greenberg aime voir les mêmes motifs se répéter à l'infini. Il peuple son royaume de milliers de copies des mêmes personnes. Le score de Greenberg en Art du Rêve se monte à 180.

Dans les Ténèbres

Friedrich Köpfel

Köpfel commença à édifier son Royaume des Rêves au XVII^{ème} siècle. A cette époque, il occupait le poste de grand Alchimiste à la cour du Duc de Thuringe. Il est très certainement le Conjureur des Rêves le plus talentueux qui existe. Ses domaines suivent les règles des traditions magiques et alchimiques. Ils renferment des temples et de vastes salles souterraines dédiées à l'accomplissement d'initiations occultes. Mais, on y trouve également une multitude d'objets magiques et d'immenses bibliothèques aux étagères croulant sous des milliers de tomes que Köpfel a déplacés de notre Réalité vers son univers Onirique. La Magie imprègne ici chaque chose. De nombreuses malédictions attendent de frapper l'imprudent qui chemine dans ces contrées. Les cadavres y ressuscitent et les vivants se retrouvent prisonniers aux frontières de la Vie et de la Mort. Des Portails restent en permanence ouverts vers les rues sombres de Metropolis, vers Inferno ou d'autres Royaumes Oniriques. Un Rêveur sans la moindre parcelle de connaissance des Arcanes est voué à un bien funeste destin s'il s'aventure dans le domaine de Köpfel.

Ce dernier réside dans un fabuleux palais bâti sur le modèle de ceux des Archontes, tout proche des bords du Vortex. Dans ses laboratoires, il crée et expérimente des sortilèges morbides ou tente d'accroître encore son pouvoir sur les Mondes Oniriques et notre Réalité. Köpfel dispose d'un score de 200 dans l'Art du Rêve.

Samara Nyeme

Nyeme est une très ancienne Princesse des Rêves. Son Royaume existe depuis plusieurs siècles. Elle voyage entre notre monde et les contrées des Rêves depuis au moins un millénaire. On raconte qu'elle naquit quelque part en Afrique, et ses rêves prennent tous la forme d'horribles cauchemars marqués par cette culture. Elle règne sur un Royaume de villages maudits et de villes désespérées, aux habitants déments. Ses terres sont ravagées par de terribles famines et des guerres civiles incessantes. Des dieux sombres, dont les noms ont été oubliés depuis bien longtemps, détruisent tout sur leur passage. Son univers Onirique s'ouvrent en plusieurs points dans notre monde réel, notamment en Afrique et en Amérique. Nyeme est une nomade et ne possède aucune résidence. Elle voyage toujours entre les Mondes. Son score en Art du Rêve est de 250.

Nicolette Pasteur

Elle a vu le jour à Paris à la fin du XVIII^{ème} siècle. Dès sa naissance, elle dû rester alitée, atteinte par une douloureuse maladie nerveuse qui provoquait d'horribles hallucinations et cauchemars. Son Monde Onirique prend la forme d'un lieu effrayant, fondé sur ses angoisses paranoïdes, où le sol, les bâtiments, les objets et les créatures cherchent tous à vous saisir. Rien ne semble stable ou sûr ici. La terre se dérobe sous les pas, les arbres accrochent les passants avec leurs branches, les murs cherchent à les écraser. La totalité du domaine

de Pasteur, même les portions les plus proches de notre réalité, revêtent cet aspect menaçant et chaotique. Il n'existe aucun Portail permanent dans ce Royaume, mais une ouverture peut apparaître n'importe où, à chaque instant. Pasteur se tient près du Vortex, au centre de l'une de ses créations terrifiantes. Elle gît dans son lit, au milieu d'une chambre décorée dans le style du XVIII^{ème} siècle, la même que celle qu'elle occupait dans le monde réel. Et jamais elle ne quitte cet endroit. Son score dans la Compétence Art du Rêve se monte à 275.

Le Labyrinthe

Le Labyrinthe entoure la Machine comme le fait une coquille pour une noix. Il possède des ouvertures dans Metropolis mais aussi dans Elysium, Limbo ou Inferno. Des égouts, des tunnels de métro ou de service, des complexes militaires et des ruines constituent un réseau inextricable de passages qui s'enfoncent profondément dans le cœur de la Terre. Loin sous la surface, nos propres tunnels et égouts rejoignent des couloirs d'acier et de roc qu'aucune main humaine n'a pu creuser. Quelle que soit la ville au-dessus, c'est ainsi que débute le Labyrinthe. Les passages se confondent et finissent par relier les souterrains de Metropolis. Des escaliers ou des échelles de fer mènent, depuis le Labyrinthe, le voyageur à notre monde, mais aussi aux sombres Royaumes du Rêve ou aux chambres incandescentes d'Inferno. Celui qui ose s'enfoncer assez profondément dans le Labyrinthe finit toujours par atteindre les rues de Metropolis.

De nombreuses créatures vivent dans cet univers souterrain. Certaines furent autrefois des humains, Enfants du Monde Souterrain fuyant la lumière du jour. D'autres ne sont pas originaires de notre monde. On trouve également des humains ordinaires qui parcourent ces couloirs : clandestins, fugitifs cherchant à échapper à la justice, et adolescents en fugue. Ils se réunissent le plus souvent dans d'anciennes citernes aujourd'hui abandonnées. La plupart des Cultes interdits établissent ici leurs temples blasphématoires.

Plus l'on s'enfonce profondément dans ce réseau de tunnels, plus les créatures que l'on y rencontre semblent étranges et inhumaines. Des conduits sous les hôpitaux, des couloirs de service sous le métro servent de repaires à de jeunes fugueurs, des alcooliques, des junkies, des prostituées en fuite ou des immigrants clandestins. Encore plus bas, dans les égouts, on trouve les Enfants du Monde Souterrain et des êtres issus d'autres univers.

Au plus profond du Labyrinthe, on découvre le domaine d'une créature dont même les Enfants du Monde Souterrain ne parlent qu'à voix basse. Elle vit ici depuis des millions d'années, nourrie par l'énergie que lui fournit Metropolis. Les habitants du Monde Souterrain

offrent des sacrifices à cet être, qu'ils nomment "Minothorgon". On raconte qu'il veille sur la porte qui mène au Néant, au Vide absolu, aux confins du Chaos. Selon eux, "Minothorgon exige des sacrifices afin de garder ce seuil clos". Ses adorateurs sont les Gardiens du Labyrinthe, et constituent un Culte très répandu organisé depuis les caves de la cité de Thoropolis.

Les Enfants du Monde Souterrain

Arcanum Metropoli

Guidés seulement par d'infimes vibrations dans le sol, les Enfants du Monde Souterrain traquent leurs victimes aveugles, égarées dans le Labyrinthe... Ils furent humains autrefois mais toute une existence passée dans ces tunnels les a transformés... leurs yeux atrophiés leur permettent à peine de discerner la nuit du jour... Ils hument l'air et repèrent immédiatement ma piste... Leurs griffes d'acier déchirent mes jambes, j'entends leurs mâchoires claquer dans les Ténèbres... Comme des animaux, ils se déplacent à quatre pattes lorsqu'ils entament leurs chasses...

AGL	7+1D10 (12)	EGO	1D10 (5)
FOR	7+1D10 (12)	CHA	1D10 (5)
CON	7+1D10 (12)	PER	7+1D10 (12)
APP	1D10 (5)	EDU	1D5 (3)

Sens : Excellent odorat et important sens tactile. Presque aveugles, ils disposent d'une ouïe aiguisée.

Communication : Les Enfants du Monde Souterrain possèdent leur propre langage.

Mouvement : 7 m / round

Actions : 2

Bonus à l'Initiative : Aucun

Bonus aux Dégâts : +1

Résistance :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 90

Armure naturelle : Aucune

Compétences : Escalade 12, Esquive 12, Armes de lancer 12, Armes de mêlée 12, Bagarre 12, Natation 12, Se cacher 12, Recherche 12, Combat nocturne 20

Attaques : Griffes 12 (BS 1-8, BL 9-15, BG 16-25, BM26+), Morsure 12 (BS 1-6, BL 7-12, BG 13-22, BM 23+)

Habitat : Régions souterraines

Espérance de vie : 30 ans

Nombre : 2D10

Arts Noirs : 0

Thoropolis ou Ktonor

Thoropolis est la cité souterraine, existant dans les Ténèbres. Aucune lumière ne peut pénétrer ces lieux. Des eaux noires et tumultueuses descendent en cascades vers le centre du Labyrinthe, où Minothorgon garde le Portail vers Achlys. En cheminant suffisamment vers les profondeurs du Labyrinthe, on arrive toujours à Thoropolis qui constitue le centre de cet ensemble de réseaux souterrains.

Ici règnent les Maîtres des Gardiens du Labyrinthe, le Culte des adorateurs de Celle Qui Veille En Dessous. Lors de leurs sacrifices, des milliers de prisonniers sont précipités dans les flots opaques, et leurs corps sont charriés vers le centre du Labyrinthe. Thoropolis est une cité éternelle, située au-delà de l'Espace et du Temps. Les matériaux qui ont servi à sa construction sont le fer et la pierre. Le tumulte incessant des rivières couvre tous les autres bruits et, plongés dans d'éternelles Ténèbres, les voyageurs ont toutes les peines du monde à trouver un chemin pour quitter ce funeste endroit. Entre les bâtiments silencieux, des hordes de chauves-souris planent dans l'obscurité et des gardiens masqués se pressent dans les rues désertes. Aucun autre signe de vie.

Au centre de Thoropolis s'élève le Temple du Taureau Aveugle. Ce bâtiment protège l'accès au Labyrinthe Intérieur qui s'étend encore sous la ville, ou peut être même au-delà. Par des cérémonies qui peuvent durer des années, l'élite des Gardiens se purifie afin de pouvoir affronter et vaincre le Taureau Aveugle et accéder ainsi à l'ultime Labyrinthe, celui qui mène au Salut et à l'Annihilation.

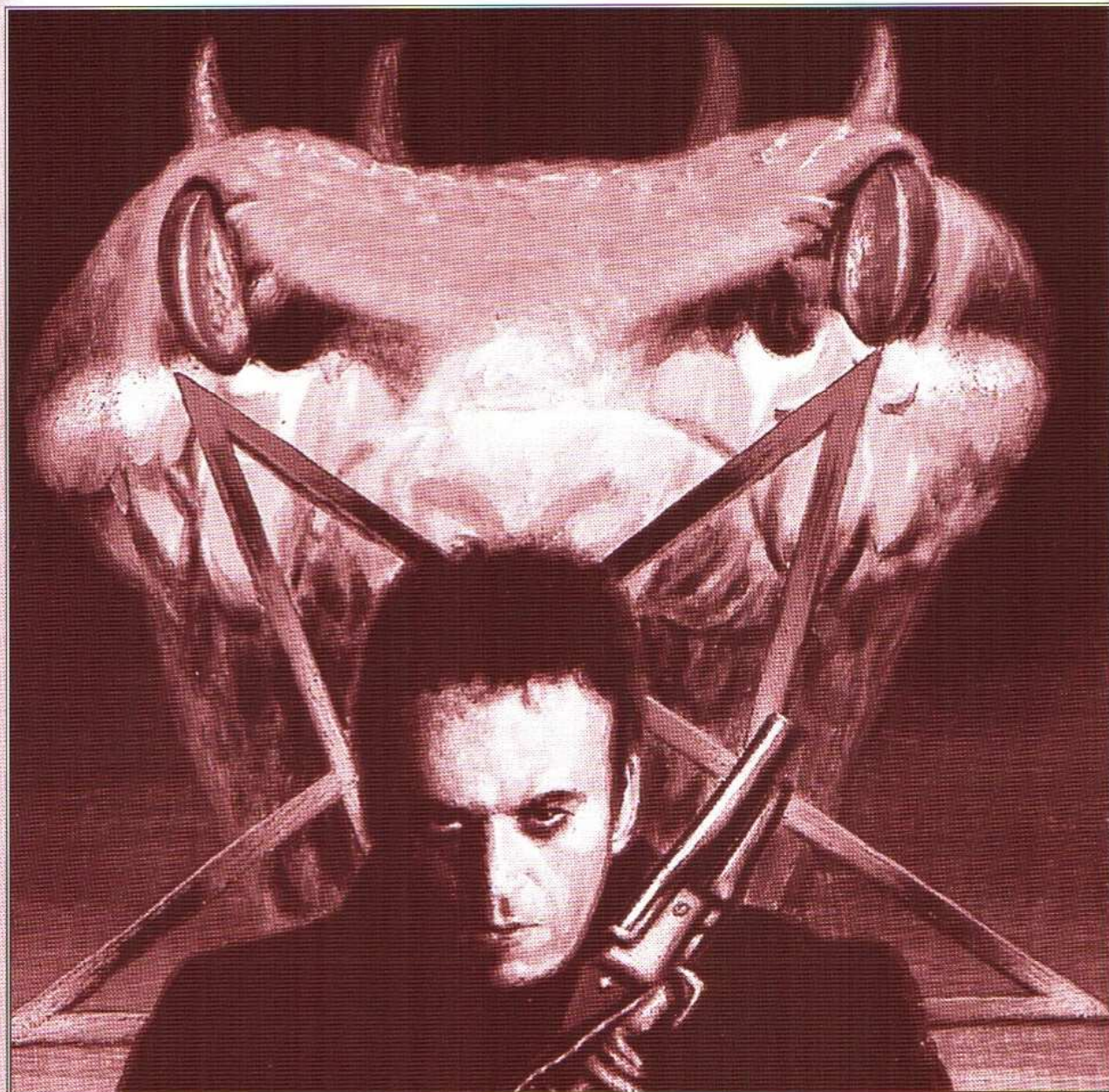
Le Taureau Aveugle garde l'entrée du Labyrinthe Intérieur. Son propre temple est un Labyrinthe, un dédale de tunnels et de pièces vides décorées de peintures que nul ne peut discerner dans les Ténèbres. Des créatures désespérées errent, ici et là, venues pour rencontrer le Taureau mais égarées sans le moindre espoir de retour.

Le Taureau Aveugle se dresse dans la chambre centrale du temple où un vent glacé souffle depuis l'entrée du Labyrinthe Intérieur. Il faut le vaincre afin de pouvoir accéder au portail. Son principal rôle est d'annoncer à chacun de ses adversaires que "la Mort est préférable au Néant". Il ne possède pas de forme physique, mais peut réduire ses victimes en charpie. Les restes éparpillés de ceux qui ont failli ornent les abords extérieurs de son temple.

Le Labyrinthe Intérieur

Au-delà de Thoropolis s'étend le Labyrinthe Intérieur. En ce lieu, les notions de Temps et d'Espace ne possèdent plus vraiment de signification. Petit à petit, les dimensions se confondent, la matière perd sa consistance, couleurs et formes disparaissent, le Temps cède sa place à l'Eternité. Les Gardiens décrivent cet endroit comme une immense spirale qui se dissout graduellement, d'abord en larges fragments puis en éléments plus fins jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une simple poussière grise. Alors, là se dresse Minothorgon, seule créature capable de vivre au sein même du Chaos.

Dans les Ténèbres



Il existe d'autres moyens de parvenir au cœur du Labyrinthe Intérieur, qui permettent d'éviter la cité de Thoropolis. Une personne sachant par Magie, ou par une autre méthode, déstructurer sa perception du Temps et de l'Espace, risque ainsi de se projeter dans le Labyrinthe Intérieur, attiré par le Chaos. Au-delà de "Celle qui Veille en Dessous" s'étend Achlys, où l'Espace, la Matière et même l'Eternité cessent d'exister.

Minothorgon "Celle qui Veille En Dessous"

Minothorgon fait l'objet d'un Culte suivi par toutes les créatures des Mondes Souterrains. Selon eux, si elle n'est pas apaisée par des sacrifices, elle pourrait laisser s'ouvrir les portes de Achlys et anéantir l'univers. Il y a sans doute une part de vérité dans tout ceci mais il s'agit peut être aussi simplement d'une créature capable d'exister aux frontières de Achlys sans être affectée par la dissolution de la Réalité, sans avoir, toutefois, aucune capacité personnelle de destruction. Les habitants du Monde Souterrain jettent en sacrifice leurs victimes dans les eaux noires des rivières du Labyrinthe,

mais ils accomplissent également d'autres rites pour honorer "Celle Qui Veille En Dessous"

Personne n'est jamais revenu du Labyrinthe Intérieur, aussi personne n'a vu cette déité. Cependant, elle apparaît parfois dans les rêves de ceux qui vivent depuis longtemps dans cet univers souterrain. Dans leurs songes, elle revêt des nombreuses formes différentes, un œil brillant, une masse informe et chaotique, un corps de femme gisant dans les Ténèbres... Ces rêves surviennent le plus souvent lors de voyages dans les interminables tunnels. Ils s'accompagnent d'une forte sensation de danger mêlée à la promesse d'un enchantement sans pareil. Dans de rares cas, les rêveurs ont même été physiquement attirés dans le Labyrinthe Intérieur par ce contact. Ceux qu'elle visite dans les rêves ressentent à leur réveil un irrésistible besoin de s'enfoncer plus avant dans le Labyrinthe, de la rejoindre et de se perdre dans Achlys. Tous ceux qui ont rêvé de Minothorgon pendant une longue période finissent par ne plus désirer autre chose que l'Annihilation.



Au-delà de l'Illusion

Au-delà de la Mort

"Soudain la lumière surgit au bout du tunnel. Je pouvais ressentir la présence des Népharites qui préparaient ma venue afin de me punir de mes péchés dans d'éternels tourments. Pris de panique, je parvins pourtant à stopper ma progression avant d'être aspiré par la lumière intense. Les ténèbres du tunnel s'évaporèrent en une lueur blanche et laiteuse. Je flottais légèrement quelques instants, observant mon propre corps. Puis, doucement, je redescendis, et je me sentis alors réintégrer la froide enveloppe charnelle que je n'avais quittée qu'un moment. J'avais fait le choix de rester dans ce monde plutôt que de faire face à ce qui m'attendait au-delà de la Mort. Un choix que je regretterai rapidement quand les vers commencèrent à ronger ma peau et que ma chair tomba en lambeaux sous l'effet de la décomposition. Alors je réalisai vraiment que la Mort n'était que le commencement."

Le Démon ne nous priva jamais de notre immortalité. La Mort ne constitue rien d'autre qu'un portail vers d'autres formes d'existence. Elle nous change, nous transforme, mais nous ne disparaissions jamais vraiment. Les anges déchus emprisonnés sur Terre y restent réellement. Seul une poignée d'entre eux a su quitter ce monde depuis les derniers millénaires. La Mort à elle seule ne suffit pas à anéantir un être humain.

La plupart d'entre nous vit son existence ici et maintenant. Il est des morts qui intègrent un nouveau corps dès qu'ils expirent tandis que d'autres partent pour

Inferno et les Purgatoires. D'autres encore restent sous forme de pur esprit dans notre monde. Enfin, certains finissent exilés quelque part au-delà de l'Illusion. Très peu ont hérité de nouvelles formes d'existence, en tant qu'animal, semi-humains, objets, ou encore, prisonnier de leur propre cadavre. Une âme emprisonnée dans un objet pendant des milliers d'années finira tout de même par retrouver, une fois libérée sa forme physique originelle, d'une manière ou d'une autre.

Cependant, nous restons incapables de nous remémorer le moindre fait de ce qui a pu se passer avant l'heure de notre naissance et nous ne savons jamais ce que l'avenir nous réserve. Notre identité, la personnalité que nous avons développée au cours de notre vie antérieure, nous reste inaccessible. Seul reste le "Ca", notre véritable nature originelle qui ne peut être détruite. Nous sommes captifs de notre brève période de vie, aveugles au reste de notre existence. Nous sommes ainsi démunis, nous ne pouvons contrôler ce qui se passe après la Mort.

L'instant du trépas, la Mort ne signifie pas la fin de la malédiction que nous a infligée le Démon. Elle ne limite notre existence que pour quelques brèves années. Nous ne conservons aucun souvenir du passé et, dans notre ignorance, nous ne pouvons pas anticiper l'avenir. Nos espoirs sont victimes de notre amnésie.

La mémoire s'efface dès l'instant du décès. Certaines personnes agonisantes ont décrit cette sensation comme l'impression de "voir toute leur vie défiler devant leurs yeux". Ensuite, l'âme rejoint un nouveau corps qui ne conserve plus que des fragments de souvenirs enfuis. Cette enveloppe nouvelle peut très bien être celle d'un nouveau-né sur Terre, mais aussi celle d'un pécheur retenu en Enfer, d'un saint résidant au Paradis, d'un spectre revenant hanter notre monde. Quoi qu'il en soit, elle ressemble toujours à la précédente incarnation. L'être humain est une créature physique, il ne perd jamais totalement le lien avec son corps, même si les esprits n'en conserve que la simple apparence. Nous avons encore l'aspect de ces Anges que le Démon précipita sur Terre.

Renaitre

"Comme l'empreinte d'un pied dans le sable humide," disent les Bouddhistes au sujet de la réincarnation. Ainsi, en quittant notre vie antérieure, nous renaissons dans le corps d'un bébé. Fréquemment, il s'agit d'un enfant de la même famille, mais il arrive parfois qu'une âme se réincarne dans un milieu totalement différent. Cependant la règle générale reste que la réincarnation s'effectue dans une population de même culture et de même langage.

La plupart d'entre nous ne conserve aucun souvenir des existences passées. Seule l'hypnose, une profonde méditation ou l'interprétation de rêves permettent parfois d'entrevoir ce que furent les vies antérieures d'une personne. Même dans ces cas, les visions restent tributaires du vécu et des désirs de l'incarnation en cours. On trouve bien plus de personnes persuadées d'avoir été Napoléon, que d'autres se rappelant d'une existence de serf misérables dans la Russie des tsars. Dans l'univers de Kult, un hypnotiseur compétent ou un psychanalyste intuitif face aux rêves peut percevoir les fragments des vies passées chez un patient. Il est impossible d'arriver à ces résultats par ses propres moyens.

Les malédictions, névroses et psychoses suivent l'être humain après sa Mort. Il emporte avec lui ce qu'il n'a pu résoudre de son vivant. Aussi, une malédiction familiale se révèle souvent ne poursuivre que la même personne tout au long de ses réincarnations. Un nécromancien sait contrôler le cycle des renaissances et peut placer une âme dans le corps de son choix.

Aux frontières de la Mort

Ceux qui refusent de franchir le pas risquent de se retrouver prisonnier dans la zone frontière entre la vie et la Mort. En ce lieu, la mémoire ne s'efface pas totalement. Elle disparaît au fil des années mais ne sombre jamais vraiment dans le néant à moins que le renégat ne finisse par mourir réellement.

L'identité précédente persiste, il devient donc impossible d'en recevoir une autre. Au lieu de ça, la personnalité du malheureux se tord et se déforme jusqu'à devenir méconnaissable.

Ceux qui restent prisonniers de ce "no man's land" sont dénommés Morts-Vivants. Certains décidèrent de leur propre chef de ne pas quitter ce monde, refusant de voir disparaître leur mémoire et effrayés de ce qui pouvait les attendre en enfer. D'autres sont retenus dans la zone frontière contre leur volonté. Des drogues ou la Magie les maintient dans ce lieu. La seule issue pour mainenan en sortir, réside dans la Mort. Il est presque impossible (bien que de rares exceptions existent) d'en revenir pour reprendre son ancienne existence.

Corpophagus

Le Corpophagus est un parasite capable d'emprisonner l'âme d'une personne dans son cadavre pourrissant. Il ressemble à une sangsue noire, d'environ deux centimètres de long, avec un motif en forme de toile d'araignée rouge sur le dos. Il pénètre dans le crâne humain par les narines, la bouche ou les oreilles. Une fois à l'intérieur, il se creuse un chemin à travers le cerveau et provoque un état de confusion mentale avancé, des pertes de mémoire et de violentes douleurs crâniennes.

La victime se met en quête d'un endroit secret où elle sait ne pas être dérangée. Puis, elle sombre dans le coma. Au bout de 2 à 5 jours, une sécrétion de Corpophagus aura lentement tué le corps sans pour autant permettre à l'esprit de se libérer. Ensuite, le parasite pond des œufs dans le cerveau et meurt. Les larves de Corpophagus éclosent au bout de 1d5 jours. Elles se nourrissent du cadavre et se repaissent de l'énergie mentale toujours présente avec l'esprit emprisonné. Chaque jour où les Corpophagi restent dans ce corps, la victime perd un point d'Ego. Au bout de dix jours, les parasites sont devenus matures et quittent le cadavre.

L'esprit reste prisonnier du cadavre jusqu'à ce que celui-ci soit totalement détruit. A ce moment-là il peut se libérer de son enveloppe de chair putréfiée mais il continue le plus souvent à hanter les lieux de sa mort. La victime devient alors un fantôme, égaré dans ses propres pensées confuses, doté d'un Ego défaillant et d'une Balance Mentale très faible.

La substance utilisée par les Corpophagi afin de retenir l'âme dans le corps sert aux nécromanciens dans leurs rituels de création de serviteurs morts-vivants.

S'emparer d'un corps

Certaines personnes sans scrupules et Maîtres des arts occultes tentent d'échapper à la Mort en s'emparant d'un autre corps lorsque la Grande Faucheuse vient réclamer le leur. Il existe des rituels magiques permettant de posséder un être humain, de transférer son âme dans une autre personne. L'âme de la victime est expulsée et son âme emprunte le chemin de ceux qui

Au-delà de l'Illusion

viennent de mourir. Le corps capturé subit lentement quelques altérations, sur une période de plusieurs années, pour se rapprocher de l'apparence précédente de celui qui, désormais, l'habite. Au bout de dix ans, même le code génétique est remplacé par celui de la nouvelle identité.

Prisonniers de la Matière

Il arrive occasionnellement que l'esprit d'un défunt se retrouve emprisonné dans un objet inanimé, un animal ou un autre type de créature. Certains rituels magiques permettent de lier ainsi une âme. Dans cette forme de captivité, la personne conserve toute sa mémoire et son ancienne personnalité.

Normalement, il n'existe aucun moyen de revenir en arrière après cette transformation. Si l'objet venait à être détruit, la victime meurt. Par contre, il semble possible de transférer l'âme prisonnière vers un nouveau corps humain, pour qu'elle s'en empare et le possède. Dans un tel cas, la personne continuerait alors à vivre en conservant ses souvenirs et sa personnalité intacts.

Les Morts-Vivants

Quelques malheureux ne réussissent pas à quitter leur cadavre et restent prisonniers de leurs chairs mortes. Dans un premier temps ils se souviennent parfaitement de leur vie passée. Mais cette captivité dans un corps putréfié suffit, pour la plupart, à les rendre fous et leur mémoire disparaît rapidement.

Plus rares encore sont ceux qui choisissent délibérément de souffrir cette condition. Il s'agit le plus souvent de pécheurs qui préfèrent endurer cet état que de faire face à la juste punition qu'ils encourent en enfer. D'autres se retrouvent ainsi prisonniers, par l'usage de drogues ou de rituels magiques. Plusieurs substances permettent d'obtenir cet effet. Si le corps est réanimé dans l'heure qui suit le décès, cette personne peut devenir un mort-vivant.

Dans cet état, certaines Caractéristiques qui étaient les siennes de son vivant disparaissent. Il perd également totalement le sens du toucher et ne ressent plus la douleur. La réanimation brise l'équilibre normal du corps. Chaque membre se retrouve désormais indépendant des autres, qu'ils soient reliés au corps ou non. C'est pourquoi il faut réduire un mort-vivant en pièces afin de le stopper.

Ces créatures perdent une grande part de leurs capacités mentales, avec la dégénérescence des lobes frontaux de leur cerveau. Ils agissent comme une personne sous l'emprise de drogues ou lobotomisée. Pourtant, une forme de prise de conscience de leur état les plonge dans un état d'angoisse profond. Les morts-vivants produisent de grandes quantités d'adrénaline

dans leur corps défunt et se montrent toujours agressifs. Ils sont également bien plus forts qu'ils ne l'étaient de leur vivant.

Le corps du mort-vivant peut avoir été totalement préservé. Mais le plus souvent, il souffre d'un état avancé de décomposition. Celle-ci s'arrête en général à partir du moment où le cadavre est réanimé, il existe bien sûr des exceptions. Les morts-vivants ne disposent d'aucune capacité de guérison naturelle, aussi, leurs blessures se transforment-elles rapidement en un amas de chairs putréfiées.

Arcanum Metropoli

Dans les Ténèbres qui me cernaient, je pouvais entendre les morts-vivants trébucher... ils cherchaient à fuir lumière qui blessait leurs sens... leurs corps difformes n'étaient plus que des parodies d'êtres humains, leur peau putride et vérolée tombait en lambeaux... des mouches noires pullulaient au creux de plaies béantes omniprésentes sur les cadavres et des vers infâmes rampaient sur les membres morts...

AGL	5+1D10 (10)	EGO	1D10 (5)
FOR	10+2D10 (21)	CHA	1D10 (5)
CON	Spécial	PER	1D10 (5)
APP	1D10 (5)		

Modification au Jet de Terreur : Aucun

Sens : Aucun sens du toucher. Les autres sens sont amoindris.

Communication : Ils ne peuvent prononcer que quelques mots simples. Les centres du langage dans le cerveau sont, le plus souvent, endommagés.

Mouvement : 5 m/ round

Actions : 2

Bonus à l'Initiative : Aucun

Bonus aux Dégâts : +3

Résistance : Spécial. Chaque membre est animé de sa propre vie. Démembrer le cadavre ne suffit pas à le tuer. Un résultat du Jet de Dégâts indiquant une Blessure Grave ou Fatale signifie que l'un des membres a été sectionné. Une partie séparée du corps tente de rejoindre le cadavre pour s'y fixer à nouveau. En situation de combat, il faut 1D10 rounds pour accomplir cette action si rien ne vient l'entraver. Chaque partie importante du corps (bras, jambe, tronc) possède un score de Force égal à la moitié de celui du mort-vivant dont elle est issue. Si la créature est réduite en cendres, elle est irrémédiablement détruite. Il existe également certaines drogues ou incantations magiques qui permettent d'anéantir les morts-vivants.

Endurance : Illimitée

Pouvoirs : Invulnérable à la radioactivité, n'a aucun besoin de manger, de boire ni de respirer.

Attaques : Poing 10, Armes de mêlées 10

Spectres

Arcanum Metropoli

La forme lumineuse s'approcha de moi alors que j'arrivai en haut de l'escalier. Sa ressemblance avec le visage du portrait que j'avais vu auparavant me coupa le souffle. J'avais entendu dire que ces âmes sont celles de morts insatisfaits, incapables de quitter le Monde des vivants mais trop faibles pour s'y maintenir totalement. Selon les vieilles barbes avec lesquelles je m'étais entretenu sur ce sujet, ces esprits avaient quitté leur corps pour errer à jamais dans les champs de l'Elysium. Sur ce fait, je ne pouvais me contenter que de spéculations...

AGL	3D10 (16)	EGO	2D10 (11)
FOR	-	PER	2D10 (11)
CON	-		

Modification du Jet de Terreur : Aucun

Sens : Les spectres ne disposent que d'une vague et floue perception du monde physique. Ils ressentent par contre les flux magiques, et perçoivent clairement les auras.

Communication : Parfois certains usent de la parole

Capacité d'encombrement : Aucune, ils ne peuvent pas se saisir d'objets dans le monde réel.

Mouvement : Instantané. Les spectres ne sont pas restreints par les contingences spatiales.

Actions : 3

Bonus à l'Initiative : +4

Bonus aux Dégâts : -

Résistance : Ils ne sont pas affectés par des dégâts physiques.

Endurance : Illimitée

Pouvoirs : Télékinésie, jusqu'à 100 kg, 10 m/seconde (seuls certains spectres possèdent cette capacité. On les nomme alors poltergeists.)

Attaques : Projection d'émotions. Faites un test d'Ego, si le spectre obtient une meilleure marge, il peut instiller chez sa victime un fort sentiment de peur, d'angoisse ou toute autre émotion. Celle-ci doit alors effectuer un Test de Terreur à +10 (ou plus encore) pour éviter de subir un fort choc émotionnel.

Espérance de vie : 100 à 500 avant de se réincarner.

Nombre : Variable

Arts Noirs : 5

Drogues de réanimation

Le moyen le plus simple pour emprisonner une âme dans son corps mort consiste à utiliser certaines drogues. Cette pratique courante en Haïti permet de créer des zombies, serviteurs dociles. La substance utilisée ne provoque dans ce cas-là que peu de dégâts au niveau du cerveau de la victime. Le Docteur W. Davies a longuement étudié la fabrication de cette potion de réanimation haïtienne. Le processus s'entoure de rituels complexes, mais il ne s'agit pas vraiment d'artifices magiques. Ceux-ci servent essentiellement à expliquer et retenir le processus de création de la substance.

Le Dr. Davies décrit la manière dont des éléments d'animaux venimeux (crapauds, serpents marins, poissons lunes...) sont mélangés entre eux, puis mixés avec certaines herbes et certains minéraux. La mixture chauffe pendant trois jours. Des symboles magiques sont tracés sur le sol, sans doute en guise de mesure du temps d'élaboration. Enfin, de la poudre d'os humains est rajoutée au mélange qui est déposé ensuite 24 heures auprès d'un cadavre. Il résulte de cette préparation une poudre rouge qui constitue un poison de contact pénétrant aisément à travers la peau humaine. On la souffle sur une personne et le décès survient alors en quelques minutes. Mais l'âme ne peut quitter le corps. Le lendemain, le cadavre est réanimé et devient un mort-vivant avec cependant peu de dégâts sur le cerveau.

Un autre type de drogue de réanimation a été développé par le Dr. H. West aux USA. Elle fonctionne également sur une personne qui vient juste de mourir, emprisonnant dans la chair morte l'âme de sa victime. Une fois injectée, elle réveille immédiatement le cadavre. Les dégâts corticaux sont bien plus importants avec cette méthode qui réveille un mort, qu'avec la drogue haïtienne qui provoque le décès.

Depuis le Dr. Frankenstein, beaucoup ont tenté d'insuffler la vie à des morceaux de cadavres réunis pour former un semblant d'être humain. S'il y a eu parfois quelques succès, ceux-ci devraient se multiplier avec l'invention du Dr. West.

Afin de créer un mort-vivant à partir de bouts de cadavres, il faut qu'une âme se "réincarne" dans ce nouveau corps. Les rares fois où ces expérimentations ont été couronnées de succès, ce fut parce qu'une des personnes dont un morceau du corps avait été emprunté était revenue l'habiter. Renaître dans ces conditions constitue une expérience pénible et tous les cas connus ont donné naissance à des créatures totalement psychotiques.

Au-delà de l'Illusion



Au-delà du Temps et de l'Espace

L'équation finale s'afficha sur l'écran. Un réseau de graphiques sinucux serpentait et aboutissait à un point invisible et lointain.

"Entrer".

Je tapais sur la touche, et aussitôt des faisceaux de lignes jaillirent hors de l'écran, m'enveloppèrent et scintillèrent en un million de couleurs sur tous les murs. La pièce se mit à se transformer. Lumière et obscurité

se succédaient de plus en plus rapidement. Le papier peint se détacha brusquement. Je fis face à la fenêtre qui avait perdu ses vitres depuis longtemps. A l'extérieur, là où se trouvait normalement un pommier s'élevait un mur de béton. Lorsque je me retournais à nouveau, l'ordinateur avait disparu. Il n'y avait plus qu'un vieux bureau décrépit contre le mur. Un vent glacial répandit à travers la maison, une odeur de pourriture et de moisi. J'entendis une porte s'ouvrir et au même moment, des pas prudents sur le plancher dans le couloir. Je me retrouvais face à une vieille dame au visage ridé et aux fins cheveux gris. C'était moi. Mon visage plus âgé. "Je t'attendais. Il y a quelque chose que tu dois savoir" dit celle qui était moi. Elle pris ma main et me conduisit hors de la maison en ruine."

Le Temps et l'Espace font partie de notre prison, le seul moyen que nous ayons de rendre l'existence compréhensible. Toutes les créatures n'ont pas le même sens que nous du Temps et de l'Espace. En fait, notre capacité à appréhender ces deux concepts est très limitée. Nous percevons le Temps linéaire, et l'Espace tridimensionnel. Certaines créatures peuvent concevoir d'autres dimensions et percevoir le Temps autrement.

Nos sens limités font de nous les prisonniers du Temps. Nous percevons seulement que le Temps s'écoule vers l'avant. Si nous sommes forcés de revenir en arrière, de nous arrêter ou d'avancer plus rapidement que les autres dans le Temps, nous sommes plongés dans la confusion. Il en va de même pour l'Espace. Nous ne pouvons concevoir plus de trois dimensions sans être désorientés et nerveux.

objets vieillissent, se désagrègent et réapparaissent, soudain, intacts. Le Temps peut également se renverser ou s'écouler à une vitesse différente.

Notre perception du Temps est solidement ancrée dans nos esprits. Elle ne s'enfuit pas lorsque nous pouvons jeter un coup d'oeil dans d'autres mondes. Le Temps existe également dans Métropolis, mais il y est encore plus capricieux qu'ailleurs.

Les humains à la Balance Mentale extrêmement élevée ou extrêmement basse peuvent également altérer le cours du Temps, l'arrêter ou le renverser. La Magie, certains Artefacts ou des endroits particuliers où les illusions s'effritent peuvent affecter le Temps. Ce Tableau décrit les effets de la Balance Mentale sur la perception du Temps.

Effets de la Balance Mentale sur la perception du Temps

Balance Mentale	Effets
-50/+75	Dès qu'elle est en état de choc, la personne perçoit le Temps différemment. Il s'écoule deux fois plus vite ou deux fois plus lentement, ou même peut s'arrêter pour une heure maximum. Le Temps ne peut pas effectuer des bonds de plus de trois semaines. Aucune Compétence ne peut contrôler ces effets.
-100/+100	La perception du Temps est altérée. Ces modifications peuvent se produire à n'importe quel moment, même si la personne n'est pas en état de choc. Mêmes effets mais le Temps peut avancer ou reculer d'un maximum de trois mois. Impossible de contrôler ces effets.
-150/+150	La personne est en mesure de contrôler sa propre perception du Temps pour le faire s'écouler plus ou moins vite, de trois semaines maximum. Le Temps peut aussi s'arrêter (ou reculer) pour une semaine sans que la personne puisse le contrôler.
-300/+300	La personne est capable de contrôler sa propre perception du Temps pour qu'il s'écoule deux fois plus ou moins vite. Elle peut avancer ou reculer dans le Temps avec un maximum de 30 ans et stopper le Temps durant une semaine. Des effets incontrôlés peuvent toutefois se produire mais seulement lorsque la personne est en état de choc.
-400/+400	Il est possible d'altérer le cours du Temps à volonté sur n'importe quelle durée et accomplir des sauts temporels illimités.

Le Temps

Le Temps est absolu. Il n'y a ni passé ni présent, ni futur. Ce que nous prenons pour un mouvement en avant n'est qu'un artifice de nos sens. Au-delà du Temps gît l'Eternité, un état absolu sans passé ni futur. Dans l'Eternité, l'homme est immortel car lorsque le Temps n'existe pas, la Mort non plus.

Un Eveillé peut voir l'Eternité. Nous, nous ne pouvons que l'entrevoir de temps en temps. Lorsque cela se produit, le concept de Temps s'efface, passé, présent, futur fusionnent. Ce phénomène se manifeste de maintes façons. La plus fréquente est la fusion de plusieurs époques en une. Des personnes venues du passé marchent à nos côtés. Des

Paradoxes Temporels

Le Temps est absolu mais des paradoxes peuvent néanmoins se produire lorsque nous voyageons dans ses méandres. Nous pouvons l'expliquer par une métaphore. Le Temps est homogène comme un liquide dans un verre. Mais notre perception en est complexe comme des volutes de liquide de couleur qui se déplaceraient dans un autre liquide contenu dans le verre. Les volutes peuvent se croiser, s'entrelacer et être brisées. Cela n'affecte pas le reste du liquide, mais pour nos sens limités il peut sembler que des phénomènes étranges se produisent.

Un paradoxe fréquent : qu'arrive-t-il si quelqu'un voyage dans le Temps et tue ses propres parents avant d'être lui-même né ? S'ils décèdent avant que leur enfant ne naisse, celui-ci n'existe pas et donc ne peut avoir tué ses parents. Donc s'il n'a pu tuer ses parents, il existe. S'il existe, il a pu les tuer, etc.....

Au-delà de l'Illusion

Tout cela s'achève dans une boucle temporelle close. Ce qui peut parfaitement se produire. Il serait possible au meurtrier de sortir du paradoxe, et de briser le cercle, s'il parvenait à changer sa conception du Temps ou si une force extérieure venait l'aider.

Aetats

Les Aetats sont des créatures sans aucune conception du Temps. Du moins, tel que les humains le conçoivent. Ils vivent dans l'Eternité mais sont attirés par notre vision limitée. Certains disent qu'ils ont été créés par les Archontes et le Démon pour que nous ne prenions pas conscience de la véritable nature du Temps. Les Aetats sentent lorsqu'un humain dévie de cette conception. Toute personne se déplaçant plus lentement ou plus rapidement, ou effectuant des sauts temporels, bref, s'il voyage dans le Temps, risque d'être détecté et détruit par les Aetats.

Un jet de Perception est nécessaire pour détecter qu'un Aetat poursuit le personnage. Celui-ci verra la créature sous l'aspect d'une ombre noire se déplaçant dans le Temps dans sa direction. En évitant de sortir du champ "normal" du Temps, le personnage augmente ses chances de passer inaperçu. Pour ce faire, il faut réussir un jet d'Ego à l'effet plus élevé que l'Aetat.

Les Aetats sont parfois bi-dimensionnels, et semblent parfois avoir plus de trois dimensions. Ils peuvent posséder quatre à huit pattes montées sur de longs corps sinueux. Le Temps et l'Espace sont si déformés autour d'eux qu'il est difficile de les discerner clairement. La seule chose assez nette est leur immense bouche rouge qui dévore les victimes.

AGL	10+2D10 (21)	EGO	10+1D10 (15)
FOR	10+2D10 (21)	PER	10+1D10 (21)
CON	10+2D10 (21)		

Modification au Jet de Terreur : +5

Sens : Voit des déviations dans la perception humaine du Temps. Vision libre du Temps passé et futur. Sinon, autres sens semblables aux humains.

Mouvement : 10 m/round de combat

Actions : 4

Bonus à l'Initiative : +9

Bonus aux Dégâts : +5

Résistance : 6 BS = 1 BL
5 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 135

Armure naturelle : 2

Pouvoirs : Voyage dans le temps, Voit les humains ayant une perception déviante du Temps

Attaque : Morsure 15 (BS1-5, BL 6-10, BG 11-15, BM 16+)

Habitat : Au-delà du Temps

L'Espace

Les trois dimensions que nous percevons ne sont qu'une façon de voir le monde. D'autres créatures sont capables d'appréhender la réalité en plusieurs dimensions. Ce n'est que par le biais de calculs mathématiques que nous pouvons concevoir d'autres dimensions.

Un humain éveillé peut jouer comme il le souhaite avec toutes les dimensions, et décider de la réalité qu'il préfère. Un Conjureur ou une personne à la Balance Mentale très haute ou très basse peut avoir une perception de l'Espace, différente de celle du commun des mortels. Ces personnes peuvent affecter partiellement leur vision : par exemple, en deux dimensions, ils peuvent voyager instantanément d'un point à l'autre. En appréhendant plus de trois dimensions, ils peuvent se déplacer dans des réalités étrangères à la nôtre. Consultez le Tableau sur la page suivante pour connaître les effets de la Balance Mentale sur la perception de l'Espace.

Les Aspecti

Les Aspecti sont des créatures qui ne partagent pas notre vision de l'Espace. Ils en perçoivent une partie en deux dimensions et d'autres en quatre dimensions. Ils vivent parmi nous, mais ne sont visibles que lorsque leur perception coïncide avec la nôtre. Cela se produit lorsque l'Aspectus perd le contrôle de sa propre perception de l'Espace. Pour regagner son équilibre, l'Aspectus doit se servir d'un humain contraint d'ajuster sa vision de l'Espace sur celle de l'Aspectus. Ce qui mène à la démence, et parfois à une sorte de court-circuit du système nerveux. La mort est alors inévitable.

Les Aspecti sont des humanoïdes dotés de fins tentacules remplaçant les cheveux. Leurs corps scintillent de milliers de couleurs, et sont eux-mêmes parfois bi parfois multidimensionnels. Ils ressemblent souvent à des tableaux cubistes. Leurs traits sont déformés par les changements de perspective et prennent des couleurs étranges.

Lorsqu'un Aspectus échoue dans notre réalité, il recherche une personne endormie ou sans défense, fixe ses tentacules sur sa tête et paralyse sa victime, ce qui relie leurs systèmes nerveux. Il agit sur les nerfs de l'humain, et sous 1d10 heures, celui-ci aura adopté la vision spatiale de l'Aspectus. La Balance Mentale de la victime baisse d'1D10 par heure de lien avec l'Aspectus. Un Jet d'Ego est nécessaire pour ne pas succomber à une surcharge du système nerveux. Lorsque le

Effets de la Balance Mentale sur la perception de l'Espace

Balance Mentale	Effets
-50/+75	Lorsque cette personne se trouve en état de choc, l'Espace se distord. Les téléportations sont possibles (dans un rayon de deux kilomètres) Les distances deviennent dix fois plus longues, ou dix fois plus courtes. Le monde peut sembler être bidimensionnel. Il est impossible de contrôler des effets.
-100/+100	La perception de l'Espace peut se déformer à tout moment, même si la personne n'est pas en état de choc. La téléportation est possible jusqu'à 50 kms et les distances deviennent cent fois plus longues ou plus courtes. Le monde peut sembler être bidimensionnel. On peut percevoir une quatrième dimension.
-150/+150	La personne en question peut altérer sa vision de l'Espace et se téléporter jusqu'à deux kilomètres, multiplier ou diviser les distances par dix. En état de choc, la téléportation peut atteindre 1000 kilomètres, et les distances peuvent être multipliées ou divisées par 1000. De nouvelles dimensions apparaissent..
-300/+300	Cette personne est en mesure de contrôler sa perception de l'Espace, se téléporter à 50 kilomètres, multiplier ou diviser les distances par 100, et voir le monde en deux ou quatre dimensions. Des effets incontrôlables peuvent se produire lorsque la personne est en état de choc.
-400/+400	La personne est capable de se téléporter, de modifier les distances à volonté, et de percevoir n'importe quelle dimension.

transfert est achevé, tous deux perçoivent la réalité comme l'Aspectus, et ils échappent définitivement à la vision humaine. Une personne qui s'est ainsi égarée ne peut être retrouvée que par un humain ayant la même conception de l'espace, ou un puissant Conjureur de la Voie du Temps et de l'Espace.

AGL 2D10 (11)
FOR 2D10 (16)
CON 2D10 (11)

EGO 3D10 (16)
PER 2D10 (11)

Modification au Jet de Terreur : -5

Sens : Vision différente de l'Espace

Communication : Pas de communication avec les humains.

Mouvement : 5 m/round de combat

Actions : 2

Bonus à l'Initiative : Aucun

Bonus aux Dégâts : +2

Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 85

Armure naturelle : Aucune

Pouvoirs : Imposer une perception spatiale différente aux humains.

Attaque : Combat à mains nues 10 (dégâts comme un humain), Tentacules 1, secrète un poison paralysant avec une force de 3d10. Lorsque la victime a perdu plus d'1/3 de CON, elle est paralysée et calmée.

Achlys

Achlys est ce qui gît au-delà de l'Espace et du Temps. Lorsqu'ils cessent tous deux d'exister, nous approchons du Néant, le Vide originel qui existait avant toute création.

Une personne qui distord exagérément sa perception peut se retrouver aux portes d'Achlys. Ici tout se dissout lentement, les dimensions fusionnent, la matière flotte au sein d'une masse grise, informe et incolore, et le Temps devient Eternité. C'est ce que les Grecs appelaient le Chaos. Au-delà, en ce lieu où la matière, la vacuité ou l'éternité n'existent plus se trouve Achlys.

Lorsqu'une personne l'atteint, elle commence à être attirée par le Néant. Si sa perception du Temps et de l'Espace ont faibli, elle peut être entraînée vers le Chaos et dans Achlys, un peu comme un trou noir qui exerce une pression plus forte au fur et à mesure que l'on s'en approche. Dans Achlys, tout humain cesse d'exister. Lorsque nous y pénétrons, nous disparaissions de l'univers ; nous n'avons jamais existé et n'existerons jamais.

Un chemin mène à Achlys, traversant le Labyrinthe souterrain qui existe sous Métropolis et toutes les cités. Il est gardé par des Cultes et des êtres divins.

Certaines personnes ont cherché la révélation, et ont fini ici. Un culte international, les Gardiens du Labyrinthe vénèrent Achlys. Ses membres se rapprochent progressivement du Néant, jusqu'à ce qu'ils soient annihilés.

Au-delà de l'illusion



“Les sangles me rentraient dans la peau et ils m'avaient forcé à avaler leurs saloperies de pilules : des rouges, des bleues, des jaunes, des vertes... Ma tête bourdonnait. Tout me paraissait lourd, gris et mou. Je luttais féroce­ment contre cette sensation. Cette fois, je ne m'évanouirais pas, je resterais conscient. Je fixais intensément la tâche humide sur le mur d'en face. Et soudain, quelque chose se produisit. Elle grossit, perdit sa couleur grisâtre et se para de couleurs vertes, jaunes, oranges. Sous la pression de mon esprit, elle enfla dans ma direction, orange vif, palpitant de vie.

L'infirmière hurla et lâcha son plateau. Je laissais le papier peint éclater et le mur enflé s'ouvrir tel un abcès gorgé de pus. De la substance verdâtre qui avait tout éclaboussé, surgit des tentacules qui s'emparèrent de la jeune femme. Je pouvais sentir son pouls, comme si mes mains la saisissaient, plongeaient sous sa peau et arrachaient des morceaux de chair sanglante. Je laissais la fissure s'élargir et je secouais la pièce mentalement, jusqu'à ce qu'un rugissement retentisse et que le plafond s'écroule sur moi, dans un nuage de plâtre. Ensuite tout devint noir.”

Au-delà de la Folie

La Folie se déclare lorsque l'âme se rebelle contre une existence insupportable. Lorsque nous perdons notre santé mentale, le monde change autour de nous. Nous élaborons de nouveaux mensonges pour expliquer la Réalité, mais nous commençons également apercevoir ce qui se cache au-delà des Illusions. Nous regagnons ainsi une parcelle du pouvoir qui était nôtre avant notre chute, mais certains aspects de notre nature ont terriblement diminués et nous en restons infirmes, mi-dieux, mi-déments...

La Folie est une tentative avortée de fuite. Sous les effets de la psychose, il nous est possible de soulever le Voile, et de percevoir la Réalité. Mais nous ne pouvons supporter le choc de sa vue. Nous inventons de nouveaux mensonges, des leurres pour tenir les visions à l'écart, rationaliser et retrouver la paix de l'esprit.

En dessous d'une Balance Mentale de -50, vous êtes plus ou moins cliniquement dément. Si pour quelque raison, vous devez subir un examen psychologique, vous risquez l'internement dans un hôpital psychiatrique. Remarquez qu'une Balance Mentale anormalement élevée est également inhabituelle, car elle crée un déséquilibre avec nos Ténèbres intérieures. Il est plus délicat de détecter une personne à la Balance Mentale élevée, car elle devient rarement agressive, ou destructrice. Un déséquilibre plus grand du côté positif est nécessaire pour que les gens autour s'en rendent compte.

Toute personne à la Balance Mentale de +75 ou au-dessus réagit comme un dément et risque l'internement dans un asile d'aliénés.

Les règles ci-dessous s'appliquent à ceux dont la Balance Mentale est inférieure à -50 ou supérieure à +75. Elle s'applique aussi aux personnages qui ont Schizophrène, Dépressif ou Manie comme Désavantage quelle que soit leur Balance Mentale.

Hallucinations

Les schizophrènes sont réputés pour leurs hallucinations, mais d'autres personnes souffrant de désordres mentaux en ont également. Dans Kult, nous distinguons deux sortes d'hallucinations : les perceptions furtives de la Véritable Réalité et les chimères, purs produits de l'esprit malade. Il est impossible pour le dément de les distinguer. Il a créé une réalité qui lui est propre, mélange de notre monde, de la Réalité au-delà du Voile, et purs fantasmes.

Toutes les situations de stress et de tensions extrêmes peuvent provoquer des hallucinations chez une personne démente. Le Meneur de Jeu détermine si ces visions sont de l'ordre du fantasma ou de la Réalité. Un Jet d'Ego est nécessaire pour éviter des hallucinations dans des situations stressantes ou dans des endroits sensibles.

Perspectives

Ce sont les hallucinations qui offrent aux déments une perception de la Véritable Réalité. Les conceptions normales du Temps et de l'Espace s'effondrent. Différentes époques se mêlent, et les distances se modifient, anormalement longues ou courtes.

Ces distorsions affectent physiquement les personnages. Ils se promènent réellement dans les autres siècles. Il leur faut marcher tout une semaine pour aller de leur chambre à leur salle de bains ; ou ils se retrouvent à l'autre bout du continent, lorsqu'ils traversent la rue pour acheter un paquet de cigarettes.

Les personnes "saines d'esprit" rationalisent inconsciemment et ne voient pas ces effets. Tout ce qui est en rapport avec ces perspectives déformées trouve une explication logique.

Les malades mentaux sont frappés aléatoirement par ce phénomène. Ils ne peuvent pas le contrôler. En d'autres termes, c'est vous, le Meneur de Jeu, qui utilisez ce genre de distorsions selon vos besoins.

Projections

Les personnes mentalement dérangées peuvent accomplir des actions dont ne sont capables les autres que dans des situations terrifiantes : projeter leurs propres fantasmes pour qu'ils prennent une forme physique. Avec une Balance Mentale de -50 ou en-dessous, le personnage projette ses cauchemars lorsqu'il

Au-delà de l'Illusion

est terrifié. Un Jet d'Ego est exigé pour éviter cette situation, et tenir à l'écart les puissances des Ténébres.

Etablissements psychiatriques

Les asiles d'aliénés et les hôpitaux psychiatriques sont des portes donnant sur le Chaos. La Folie brise les illusions et ouvre les Portails qui donnent sur "l'Autre côté". Il est fréquent, presque une règle, que la Réalité s'effondre dans de tels endroits. C'est de là que nous pouvons voir directement en Inferno, Métropolis, ou être attiré vers Achlys, l'Entropie originelle.

Dans les hôpitaux psychiatriques, tout est déprimant pour quelqu'un de sensible. Si la Balance Mentale du personnage est déjà négative, et qu'il travaille dans un asile, elle baissera d'un Point par semaine passée là-bas. Beaucoup d'analystes et de psychiatres sont déjà déments.

Parfois, un hôpital psychiatrique peut aider un malade mental à sortir de son état. Cela n'est pas très fréquent mais juste possible. Un bon établissement et une thérapie bien menée peut faire remonter la Balance Mentale d'un Point par mois, jusqu'à zéro (pas en positif). Mais les hôpitaux valables ne sont pas nombreux et ceux tenus par l'Etat sont plus destructeurs que réparateurs.

Dans de tels endroits, la Balance Mentale du patient baisse d'un Point par mois. Le Meneur de Jeu peut lancer un dé pour déterminer le standard de l'hôpital:

1-10	Mauvais
11-18	Moyen. N'a aucun effet sur la Balance Mentale
19-20	Bon

Pour envisager une guérison, grâce à des soins, il ne faut pas que votre Balance Mentale soit inférieure à -50. Ceux qui ont perdu l'esprit à cause d'une trop haute Balance Mentale ne peuvent pas être "aidés" par des soins psychiatriques.

Amentoraz

L'Amentoraz est une créature attirée par les hôpitaux psychiatriques et les endroits où se rassemblent les personnes psychotiques. Il se nourrit de leur confusion mentale et de leur peur. L'Amentoraz dévore la volonté d'un humain et ses pensées, le réduisant à l'état

de légume. La victime perd un point d'Ego par jour passé sous l'emprise de cette créature. Lorsque son Ego est descendu à zéro, l'Amentoraz abandonne sa victime pour se mettre en quête de nourriture fraîche.

L'Amentoraz n'a pas de forme définie. C'est une ombre qui se glisse dans les cours des hôpitaux et s'y dissimule jusqu'à la tombée de la nuit. Il peut prendre la forme de personnes faisant partie du passé de sa victime, de gens qu'elle côtoie tous les jours, ou d'étrangers. Il ne peut prendre forme humaine que la nuit. Dans la journée, il ressemble à une ombre légèrement plus sombre, dotée de deux yeux injectés de sang.

Il attaque sous forme humaine, attache sa victime à son lit ou verrouille la porte pour empêcher toute fuite. Il n'est jamais violent. Ensuite il invoque les sentiments de culpabilité, de peur et de confusion de la personne choisie en lui rappelant des souvenirs désagréables qu'elle avait refoulés. Parfois, l'Amentoraz projette dans son esprit des idées déstabilisantes, ou prend la forme de personnes qui terrorisent la victime. Il peut changer de forme à volonté et conjurer toutes sortes d'illusions. La victime ne peut pas se défendre (pas de Jet d'Ego), et perd un point d'Ego tant que l'Amentoraz reste avec elle. Les caractéristiques ci-dessous sont celles de sa forme humaine.

Arcanum Metropoli

A la faveur de la nuit, les Ombres sortent. Le pauvre Sébastien avait raison. Lentement, l'ombre prit la forme d'un être humain, au sourire dément... dans ses yeux scintillaient des étoiles... menottant ses victimes à leurs lits... attaquant les esprits endormis...

AGL	10+2D10 (21)	EGO	30+10D10 (85)
FOR	10+2D10 (21)	CHA	Variable
CON	-	PER	2D10 (11)
APP	Variable		

Modification au jet de Terreur : +10

Sens : Voit les auras et la Balance Mentale

Mouvement : 10 m/round de combat

Actions : 4

Bonus à l'Initiative : +9

Bonus aux Dégâts : +5

Résistance : Ne peut pas être blessé physiquement. Prend sa forme d'ombre et disparaît s'il est violemment attaqué

Endurance : Illimitée

Pouvoirs : Télépathie, Télékinésie 100 kg 10 m/sec. Métamorphose, Abaisser l'Ego (peut abaisser l'Ego d'une victime d'un Point par nuit)

Limitations : Ne peut attaquer que des personnes à la Balance Mentale négative.

Attaque : peut attaquer physiquement mais ne le fait que rarement. Dans ce cas, les dégâts dépendent de l'arme. Pas de Compétences en armes.

Habitat : Inconnu. Toujours entre deux hôpitaux psychiatriques.

Nombre : Un. Il existe sûrement plus d'une de ces créatures, mais elle apparaît toujours seule.

Thérapie et Analyse

La psychanalyse et autres types de thérapie sont utilisés pour aider les gens à mieux se comprendre. S'il est possible d'améliorer sa Balance Mentale par ces méthodes, mais c'est très difficile. Peu de gens sont réellement capables de faire face à leurs propres faiblesses.

Vous devez faire un Jet d'Ego chaque fois que vous allez chez votre thérapeute. Un échec signifie que vous n'y allez pas, et que vous renoncez à toute visite pendant au moins six mois. Une personne ayant perdu le contrôle de ses émotions suite à une expérience terrifiante, et qui ne s'en est pas remis, doit effectuer un jet d'Ego par semaine de traitement. Ensuite, un seul Jet d'Ego par mois est nécessaire.

Une thérapie ou une analyse suivie augmente la Balance Mentale d'un Point par mois. Cette méthode est valable pour ceux dont la Balance Mentale est trop basse ou trop élevée (dans ce cas-là, il s'agit de la perte d'un Point).

Le Royaume des Fous

Il ne s'agit pas d'un lieu unique mais d'une multitude d'endroits comme une zone industrielle abandonnée, un village fantôme, des salles souterraines voûtées, ou tout autre endroit échappant d'une manière générale aux autorités.

Les déments et les marginaux s'y rassemblent et y construisent leur propre monde. Ils élisent un "Prince des Fous" parmi les plus incurables d'entre eux. Ils établissent leurs propres codes de lois, souvent impossibles à interpréter et extrêmement complexes. Une sorte de dialecte, baragouin incompréhensible pour les étrangers s'est développé.

Les habitants de ces endroits vivent de mendicité, de rapines et d'échanges. La solidarité est reine dans ces groupes, et ils punissent les renégats de mort.

Les gens "normaux" accusent les fous de toutes sortes de crimes et de disparitions étranges, de cannibalisme et autres crimes abominables. Mais en fait, la société des Fous est rarement moins morale que les autres.

De tels royaumes se retrouvent dans le monde entier, à Czezowic, par exemple (petit village de la banlieue de Varsovie), à Milthof, un faubourg dévasté de Francfort, dans des douzaines de villages américains, ou la ville industrielle abandonnée de Dewing, au sud de Manchester. Nous décrirons ici le Royaume des Fous le plus vaste de tous, les Halls souterrains de Frankfort.

Les Halls

Il s'agit d'une ancienne usine aéronautique située sous Francfort et abandonnée depuis la Seconde Guerre Mondiale. A la fin des années 40, un groupe de jeunes déments prit l'habitude de s'y rassembler après avoir été chassé de différents quartiers de la ville bombardée, alors en reconstruction. Lorsqu'ils tombèrent sur cette usine désaffectée, proche de certains abris au nord de la ville, ils nommèrent leur nouvelle cachette "Die Hallen" selon les inscriptions peintes sur les murs des différentes salles : Halle 1, Halle 2, et ainsi de suite. Au départ, le groupe n'était constitué que de dix psychotiques, mais en quelques années, d'autres Fous venus de tout le Sud de l'Allemagne les rejoignirent. Leur nombre s'éleva alors à plusieurs centaines. Plus que jamais, la guerre avait produit son lot de déments, et la reconstruction rapide des villes au début des années 50 les avait jetés à la rue.

Le chef des occupants du Hall est un certain Maximilien, un jeune homme, né à la frontière franco-allemande pendant la guerre. Il devint rapidement orphelin. En 1959, il fut couronné Prince des Halls. La population continua à s'accroître, et dans les années 70, les Fous commencèrent à creuser de nouvelles salles reliées par des tunnels. Ils se sont appropriés les anciens abris sous le nord de Francfort, étendant leur territoire dans cette direction.

On peut encore voir que ces Halls faisaient partie d'une usine de construction d'avions entourés d'abris antiaériens. Des vestiges de pièces d'avions jonchent encore le sol par endroit, bien que la plupart d'entre elles aient été emportées, vendues ou fondues pour être réutilisées. Les Halls sont éclairés par des chandelles de suif fichées dans les murs, ou par du pétrole brûlant dans de vieux barils. Une odeur douceâtre et entêtante se dégage des herbes utilisées lors de la confection des chandelles. Les couloirs résonnent sans cesse de pleurs, et de gémissements. D'étranges symboles ont été peints sur tous les murs et les plafonds, sur les débris de machines et parfois sur le sol. Certaines parties des Halls sont fermées. Le chemin le plus sûr est

Au-delà de l'Illusion



rarement le plus court, et les habitants prennent garde lors de leurs déplacements. Les Fous tracent des signes de protection, psalmodient des incantations, et pratiquent des rituels avant de se déplacer d'une pièce à l'autre.

Ces rituels sont nécessaires pour empêcher la rupture brutale des Illusions, comme elles risquent de le faire dans un lieu aussi chargé de Folie. Parfois, quelqu'un peut apercevoir un frémissement dans l'air. Les morceaux de ferraille se tordent lentement pour se changer en un autre objet, les murs changent de forme et de couleur. Lorsque cela se produit, l'un des Fous accourt en agitant un bâton au-dessus de sa tête, ou tout autre objet vrombissant, et pratique un rituel pour remettre les choses en ordre.

Sous les Halls, se trouvent les anciens égouts de Francfort, les galeries de service de l'usine, et quelques tunnels creusés par Fes fous. Ces endroits sont habités par les Furies, des psychotiques dont la Balance Mentale est si basse, et dont l'apparence est si pervertie qu'ils ne sont pas admis au-dessus, dans les Halls. Ils sont tenus à l'écart grâce à des symboles de protection et des rituels.

Dans les niveaux les plus bas, les illusions s'effondrent fréquemment. La Réalité y est très fragile. Des tunnels peuvent soudain donner sur Inferno ou Métropolis. Les souterrains sont si déformés qu'un voyageur peut s'y perdre à jamais. Ces endroits sont directement connectés au Labyrinthe souterrain qui s'étend juste en dessous.

Dans le "Hall 1", la plus grande de toutes les salles de l'usine, le Prince des Fous tient sa cour, entoure de tout son clan. Le Hall 1 a été agrandi sur plusieurs niveaux en profondeur. Un immense couloir mène au trône de Maximilien, cinq niveaux au-dessous. Le trône lui-même est construit à partir des restes d'un vieux Messerschmidt. Le Prince est entouré de ses fidèles conseillers, de ses 20 femmes et d'environ une centaine de ses enfants. Le cérémonial nécessaire pour pouvoir approcher le Prince est très précis, et prend au moins trois jours. Maximilian ne quitte jamais le Hall 1.

La Voie des Fous

Treize entrées surveillées mènent aux Halls. Il est obligatoire, avant d'y accéder, de se purifier rituellement par le feu, de pratiquer quelques ablutions, et de peindre des signes sur sa peau en utilisant de la suie.

La langue parlée dans les Halls est un mélange d'allemand, de français et de Tchéque. Ce dialecte est aussi proche de l'Allemand que le Yiddish, et pratiquement impossible à comprendre pour les étrangers. Les Fous de haut rang parlent également un jargon particulier pour pouvoir communiquer en toute discrétion devant les personnes de rang inférieur.

Les Clans

Quelques six mille déments peuplent actuellement les Halls. Leur Balance Mentale oscille entre -50 et 150. Quelques enfants sont plus sains d'esprit, mais sombrent rapidement dans la Folie en grandissant. Sous les Halls, les Furies ont une Balance Mentale inférieure à -100, et leurs corps sont si déformés par leurs accès de colère qu'elles ne sont plus guère humaines.

Environ la moitié des habitants de ces lieux souffrent de mutations dues à leur Folie. Cela va du furoncle ou d'ongles transformés en griffes à des formes inhumaines (membres supplémentaires, oeil placé ailleurs que sur le visage, corps boursouflé et grotesque). Tous portent des scarifications et des traces de brûlures.

Les Fous sont divisés en clans d'environ 20 à 50 individus. Il y a actuellement 42 clans. Les clans sont structurés à partir des premiers-nés, le clan de Maximilien étant le plus haut placé. Chaque clan a son propre territoire dans les Halls, et une zone bien définie dans Francfort. C'est dans ce périmètre qu'ils peuvent mendier, voler ou fouiner pour trouver nourriture et équipement.

Le respect de la hiérarchie est primordial dans chaque clan, et les nouveaux membres doivent se soumettre à des séances d'initiations douloureuses pour être acceptés. Les plus ambitieux parmi eux peuvent gravir des échelons dans la hiérarchie en participant à des combats rituels, des tests, ou en se servant de règles compliquées justifiant leur héritage.

L'appartenance au clan est symbolisée par des scarifications, des tatouages, et des marques de brûlures dont le nombre augmente selon l'importance au sein de la hiérarchie.

Les déments ont la capacité de voir au travers des Illusions, dans Métropolis, Inferno et d'autres mondes au-delà du nôtre. Pour que leur conscience humaine puisse supporter ces visions, ils doivent, tout comme les Conjureurs, entourer ces visions de tout un tas de rituels et autres mascarades artificielles. Mais ils peuvent traverser les illusions et amener quelqu'un avec eux.

Le Royaume des Fous est un Portail vers d'autres mondes. Quiconque parvient à convaincre un Fou de lui servir de guide, et accepte de supporter les rituels souvent très douloureux nécessaires, peut y accéder. Katze, le Grand-Prêtre de Maximilien peut se déplacer des Illusions vers Inferno, Métropolis et d'autres Mondes. Parfois, il doit offrir des sacrifices humains aux Népharites en Inferno, pour obtenir connaissances et protection. Accompagner Katze dans ses pérégrinations est une aventure longue et périlleuse. Le voyageur doit tout d'abord être purifié par le feu, l'eau, la terre et la fumée. Ensuite, il s'isole dix jours avant d'être marqué du signe de Katze. Il doit ensuite suivre un long couloir, lors d'une procession durant laquelle des chandelles sont allumées ou éteintes sur des centaines d'autels, des signes tracés puis effacés sur le corps des voyageurs. Il faut aussi asperger les murs et le sol de sang et d'eau, sacrifier des poulets et scarifier des déments. Tout se déroule au milieu du vacarme des tambours et des flûtes plongeant les voyageurs en transe.

Après plusieurs jours de cérémonie, les illusions s'effondrent et les tunnels mènent vers la Vraie Réalité. Parcourir les illusions avec des Fous a un avantage : ils connaissent tous les chemins et savent revenir. Pour traverser les illusions, ils sont aussi doués que les meilleurs Conjureurs.

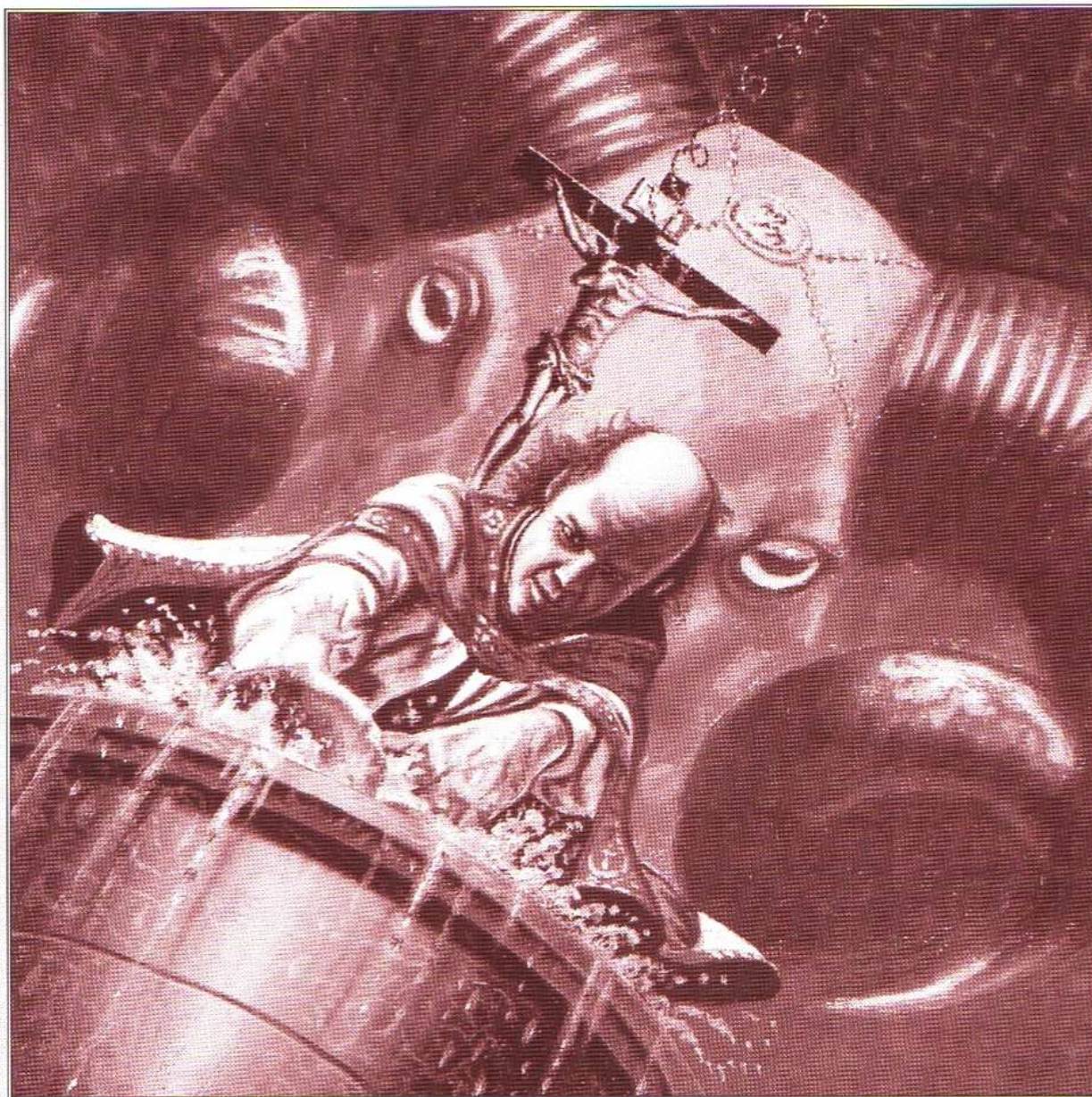
Maximilien, Prince des Fous

Maximilien était un orphelin de sept ans lorsqu'il arriva dans les Halls, fin 1940. Pour autant qu'il s'en souvenait, il avait toujours vécu parmi les Fous. Son corps commença à se déformer durant son adolescence et il fait partie de ceux qui peuvent voyager à travers les illusions en utilisant des rituels. Pourtant, il quitte rarement son trône.

Maximilien est un obèse grotesque. Sa peau bleuâtre lui donne l'air malade et il est couvert de scarifications rituelles. Sa tête chauve est déformée par d'importantes protubérances et un oeil supplémentaire s'ouvre sur son front. Ses petites mains sont dépourvues d'ongles et il est drapé dans de nombreuses feuilles de plastique multicolore.

Dans son enfance, Maximilien montrait déjà des tendances sadiques qui se sont affirmées avec les années. Il apprécie grandement la souffrance des autres.

Au-delà de l'illusion



et fait torturer à mort des prisonniers et des ennemis sous ses yeux. Il est assoiffé de sang comme un vampire et en boit de petites quantités sur ses sujets, ou en grandes quantités en vidant littéralement des captifs.

Maximilien est également un mégalomane forcené qui exige une obéissance aveugle de ses sujets. Il leur ordonne souvent d'accomplir sans raison aucune des actes dégoûtants, juste pour tester leur dévotion. Il les manipule en les montant les uns contre les autres et les terrifiant tous. Sa garde personnelle est composée de 40 jeunes déments qui lui obéissent aveuglément.

Arcanum Metropoli

Lorsque j'entrais dans le Hall, mon attention fut irrésistiblement attirée par le Prince des Fous... il remplissait littéralement tout le trône, bouffi et obèse... sa peau malsaine aux reflets bleus, couverte de cicatrices et de tatouages... tâches blanches... Chauve et difforme... son troisième oeil fixant sauvagement le plafond...

AGL	6	EGO	35
FOR	30	CHA	30
CON	30	PER	15
APP	3	EDU	5

Taille : 190 cm

Poids : 350 kgs

Sens : Normaux

Mouvement : 3 m/round de combat

Actions : 2

Bonus à l'Initiative : -2

Bonus aux Dégâts : +4

Résistance : 7 BS = 1 BL

6 BL = 1 BG

4 BG = 1 BM

Endurance : 180

Balance Mentale : -150

Pouvoirs : Jeunesse éternelle,

Télépathie, Invulnérabilité
aux armes à feu, Insensibilité

au feu, fascine toute personne à la Balance Mentale entre -30 et -75. Jet d'Ego nécessaire pour ne pas devenir son esclave soumis.

Limitations : Soif de sang (doit boire un litre de sang humain par jour).

Compétences : Dague 15, Fouet et chaînes 15, Survie 20, Diplomatie 20, Interrogatoire 20, Réseau de contacts: déments 25, Rhétorique 15

Attaques : Selon armes

Magie : Voie de la Folie 30 (spéciale), tous les sorts à 20.

Arts Noirs : 10

Compétences : Grimper 10, Discrétion 10, Esquive 10, Dague 10, Arme de jet 10, Armes blanches 10, Combat à mains nues 10, Dissimulation 15, Rechercher 15, Survie 15, Cambriolage 10

Attaque : Selon arme

Arts Noirs : 0

Les Fous

Les déments communs ont une Balance Mentale d'environ -75 et quelques légères altérations physiques : des protubérances, des furoncles, des blessures ouvertes, des parasites vivant en symbiose en eux, ou des maladies de peau. Leur discours est incohérent, leurs yeux clignent constamment, et on ne peut se résoudre à leur faire confiance. Ils ont tous au moins une marque de brûlure, ou une cicatrice sur le visage, les bras ou le torse. Ils portent généralement des haillons mais dans les Halls, certains sont parfois totalement nus ou juste vêtus de pagnes.

Arcanum Metropoli

Leurs corps déformés par le pouvoir de la Folie... blessures ouvertes dans lesquelles grouillaient des parasites... des cicatrices, vestiges d'innombrables batailles, des tatouages qui ondulaient et changeaient de couleur... des corps nus...

AGL	2D10 (11)	EGO	1d10 (5)
FOR	2D10 (11)	CHA	1D10 (5)
CON	2D10 (11)	PER	2D10 (11)
APP	1d10 (5)	EDU	1D10 (5)

Mouvement : 5 m/ round de combat

Actions : 2

Bonus à l'Initiative : Aucun

Bonus aux Dégâts : +1

Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM

Endurance : 85

Balance Mentale : -50 -5d10 (-78)

Pouvoirs : 25% des déments ont des pouvoirs et des limitations (voir "Créatures de la Nuit". Jet 1d20; un résultat de 1-5 signifie que le fou possède 1d5 chaque pouvoir et limitation.

Furies

Les Furies sont les psychotiques les plus extrêmes, ceux qui se sont éloignés de ce que nous appelons l'Humanité. Leur Balance Mentale est égale ou inférieure à -100, et elles souffrent de graves altérations corporelles. Maximilien est en fait une Furie, mais il tente de préserver un semblant d'apparence humaine et conserver une place dans la société. Mais la plupart d'entre elles sont tellement aliénées qu'elles ne peuvent communiquer avec d'autres et encore moins vivre en communauté.

Les Furies sont dotées de corps inhumains, en général plus grands que celui d'un homme. Elles marchent recourbées vers le sol ou à quatre pattes. Elles sont pourvues de griffes, de dents acérées, de tentacules ou autres armes naturelles qui les aident à survivre dans le milieu hostile des Halls.

Les Furies sont incapables de contrôler leur faculté à voir au-delà des Illusions. Elles ne connaissent pas de rituels ou de symboles de protection. Dans leurs esprits malades, elles perçoivent différentes réalités selon le moment, et sont projetées malgré elles dans d'autres mondes. Les Fous les tiennent à distances grâce à des rituels, et certains peuvent même les contrôler et les utiliser pour leurs propres buts.

Arcanum Metropoli

Plus profondément enfoncées dans les méandres de la Folie... elles ont dépassé le stade de l'Humanité... des griffes et des crocs, pour survivre dans le monde impitoyable des Halls... tout comme les autres Fous, leur corps est couvert de scarifications et de tatouages sinueux...

AGL	10+3D10 (26)	EGO	1D10 (5)
FOR	10+3D10 (26)	PER	2D10 (11)
CON	10+3D10 (26)		

Modification au Jet de Terreur : -5

Taille : 200-500 cm

Poids : 150-500 kg

Sens : Vision nocturne

Mouvement : 13 m/ round de combat

Actions : 4

Bonus à l'Initiative : +14

Bonus au dégâts : +6



Les Serviteurs de Cairath

Résistance : 7 BS = 1 BL
6 BL = 1 BG
4 BG = 1 BM

Endurance : 160

Armure naturelle : 2

Balance Mentale : -100 -10d10 (-155)

Pouvoirs : Infravision, Insensibilité au feu, Invulnérabilité aux armes à feu, armure naturelle (peau protectrice).

Limitations : Instinct du chasseur, Cannibalisme, Apparence inhumaine, Métamorphose incontrôlée.

Attaques : Morsure 15 (BS 1-6, BL 7-13, BG 14-22, BM 23+), 2 x Griffes 15 (BS 1-7, BL 8-14, BG 15-25, BM 26+)

Nombre : 1d10

Arts Noirs : 5

Les Serviteurs de Cairath est un Culte établi parmi les Fous. Ils vénèrent une créature faite d'acier, d'os et de sang qui chasse dans les tunnels sous les cités et dévore ses victimes. Ses fidèles croient que Cairath est une divinité et lui offrent des sacrifices. Mais Cairath est une race et non une créature isolée. Il semble que l'on en trouve partout dans le monde. Les Serviteurs capturent des personnes isolées, les entraînent de force

dans les égouts. Ils les ligotent en un endroit familier à Cairath. Les plus fanatiques d'entre eux s'offrent eux-mêmes en sacrifice pour fusionner avec leur "dieu".

Ce Culte est étroitement surveillé et il est interdit de sacrifier des "citoyens" des Royaumes des Fous.

Cairath

Les Cairath sont de grands prédateurs qui vivent dans les égouts et les catacombes. Ils ont l'air d'être fait d'un tas de composants, typiques des égouts : une structure de métal déformé recouverte de chairs putréfiées. Ils ne dévorent pas leurs victimes, mais les font adhérer à leur corps pour lentement les absorber, et fusionner avec elles. Il semble que le Cairath soit contraint de rajouter sans cesse de nouvelles parties à son corps pour pouvoir survivre. Les victimes peuvent survivre plusieurs jours, absorbées dans la douleur la plus extrême par le Cairath. L'approche de la créature est repérable grâce aux gémissements incessants des corps encore vivants en voie de fusionnement.

Les Cairath possèdent généralement deux jambes et entre deux et cinq bras. Ils ont une sorte de tête métallique mais pas d'oeil. On peut discerner sur son corps les cadavres humains, de rats ou autres créatures des souterrains, à moitié dissous, se fondant petit à petit dans la masse du Cairath. Cette créature déteste la lumière et ne poursuit jamais quiconque réussit à s'échapper en remontant à la surface.

Arcanum Metropoli

Ces bêtes chassent dans les catacombes et les égouts... dévorant sans distinction vivants et morts... fusionne avec sa victime et autres objets découverts dans sa quête de nourriture... la créature attache sa victime hurlante à son corps déjà difforme... la douleur est intense... et les cris et hurlements provenant de la bête terrifiante résonnent lugubrement dans les passages étroits... ce n'est qu'avec du feu que je pus la tenir en respect pendant un court instant...

AGL	10+1D10 (15)
EGO	1D5 (3)
FOR	30+2D10 (41)
PER	10+1D10 (15)
CON	20+2D10 (31)

Modification au Jet de Terreur : +5

Taille : 400-600 cm

Poids : 500-700 kg

Sens : Sa vision est basée sur un système de radar, pas sur la lumière. Ouïe très fine, aucun odorat.

Mouvement : 7 m/round de combat

Actions : 2

Bonus à l'Initiative : +3

Bonus aux Dégâts : +7

Résistance : 8 BS = 1 BL

7 BL = 1 BG

5 BG = 1 BM

Endurance : 190

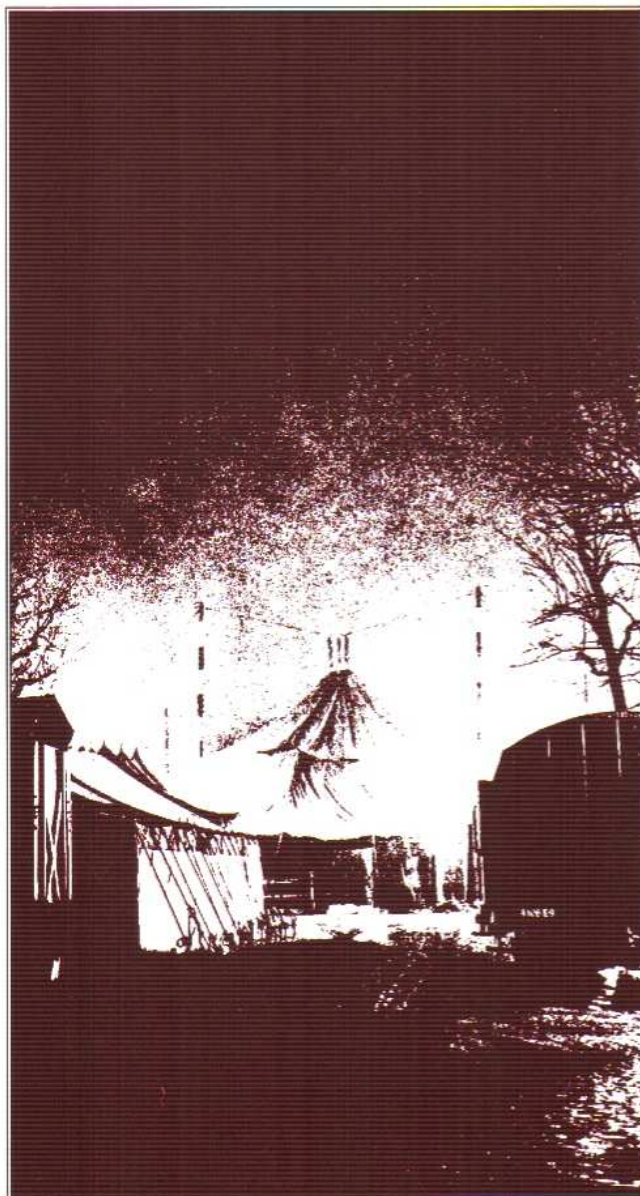
Armure naturelle : 5

Attaque : 1D5 Griffes (BS 1-6, BL 7-10, BG 11-14, BM 15+), Morsure (BS 1-5, BL 6-12, BG 13-19, BM 20+)

Habitat : Egouts et tunnels juste en dessous de la surface

Nombre : 1 (à la fois)

Arts Noirs : 5



Au-delà de l'illusion

Au-delà de la Passion

Je plongeais lascivement mes doigts dans la peinture rouge et traçais des cercles et des vaguelettes autour de mes yeux et sur mes joues, le long de mes bras, autour de mes seins et de mon ventre, de mes cuisses. Je fis de même sur le sol autour de moi. Les derniers rayons du soleil baignaient la pièce d'une lumière rougeâtre. Je fermais les yeux et murmurais les mots secrets. Tout devint noir et une odeur lourde et musquée envahit mes narines.

J'entendis soudain des pas légers et je rouvris les yeux. Un corps musclé, semblable à celui d'une panthère, se découpait devant la fenêtre. Des griffes raclèrent le sol, et l'ombre se déplaça. Je ne le voyais pas mais sentais sa présence toute proche. Sa langue râpeuse effleura mon pied puis se promena lentement, remontant le long de ma jambe, encore et encore. J'étreignis de toutes mes forces le corps de velours, et des pattes vigoureuses se pressèrent contre ma poitrine. J'étais la prisonnière consentante de ses muscles puissants, et le laissais me plaquer sur le sol, me pénétrer et me caresser fiévreusement, m'emplissant d'une vague de chaleur intense.

Le sol ondula sous mon corps. Soudain, l'odeur entêtante s'évanouit tout comme le doux pelage qui se changea en peau humaine. J'ouvris les yeux dans une pièce sombre, chichement éclairée par la lumière des bougies. Son corps de mâle pesait lourdement sur le mien. Je croisais ses yeux froids et je compris que je n'avais plus aucun pouvoir sur lui.

La sexualité est originale, et elle existait bien avant que le Démon ne nous fasse prisonniers de l'illusion. A présent, nous sommes aveugles et nous ne comprenons pas son rôle. Sigmund Freud et ses disciples ont pressenti que les instincts sont importants, mais n'ont pas réussi à expliquer comment ils nous contrôlent. La Passion n'est pas l'Amour, mais un désir égoïste de satisfaire notre désir et de nous multiplier. Nous sommes des créatures vivantes, et notre vœu de survivre à travers notre progéniture a fait de nous ce que nous sommes aujourd'hui. Aucun humain, même sous sa forme divine primordiale ne peut contrôler ces pulsions. Seuls les personnes particulièrement bornées sont assez stupides pour tenter de contrôler le désir au lieu de se laisser guider par lui.

Darwin, (et plus tard Freud), commença à réaliser que la Passion est à l'origine de notre existence. Elle gouverne tout ce que nous sommes et ce que nous faisons. Jadis, avant notre capture dans cette Réalité, elle était sans secret. La vérité ne nous gênait pas. Mais de nos jours, nos esprits étreints nous font craindre nos propres instincts.

Les dieux que nous étions autrefois considéraient le sexe comme un jeu inoffensif. Il n'y avait pas de rapport de force entre nous. A présent, nous ne pensons qu'à la domination; Et les anciens jeux ont été pris au sérieux.

La Mort est un mensonge, la Folie une échappatoire désespérée, et les Rêves la projection de nos esprits. Mais le sexe domine nos existences. La Passion est le moyen le plus sûr mais aussi le plus dangereux de sortir de notre monde pour explorer la Véritable Réalité. Elle peut nous révéler notre divinité.

L'Attrance

L'Apparence et le Charisme d'un personnage déterminent son pouvoir d'attraction. Un personnage attirant aura plus de facilité qu'un autre à séduire. Mais cela est difficile à traduire par des règles de jeu. Le comportement d'un joueur est aussi important que les scores inscrits sur sa fiche. Si celui-ci ne peut séduire, par son interprétation, le Meneur de jeu ne doit pas lui accorder une réussite quels que soient ses scores. Les succès automatiques ne tenant pas compte du comportement du joueur, détruisent l'interprétation de la partie.

La Passion

Il s'agit d'un désir, d'un besoin irrépressible, à la fois mental et physique de s'unir à une autre personne. Notre sexualité bridée s'exprime ainsi de manière insistante. La plupart du temps, nous tentons de la réprimer pour éviter qu'elle ne sème le désordre dans notre vie. Une personne dotée d'une Balance Mentale proche de zéro évitera à tout prix les passions sexuelles. Le désir se manifeste d'abord comme une attirance envers telle ou telle personne, voire une autre créature. Cette sensation se développe progressivement, pendant quelques semaines, pour devenir une obsession. Rien d'autre n'a d'importance. Aimer, posséder et s'unir avec l'objet de son désir est devenu primordial.

Une Passion naissante peut être tuée dans l'oeuf grâce à un Jet d'Ego, avec un modificateur au jet de dé de +1 par cinq Points de Balance Mentale au-dessus ou au-dessous de zéro. Il est possible de tenter un nouveau jet par semaine, mais chaque essai aura un Point de pénalité. Après un nombre de semaines égal au score d'Ego du personnage, l'engouement est total. Il n'y a plus d'échappatoire.

Pris par sa Passion, la victime est prête à suivre l'objet de son adoration jusque dans la tombe. Aucun faux-semblant ne le satisfera.

C'est à ce stade que nos illusions commencent à se fissurer. Obsédés par l'objet de notre désir, nous sommes aveugles au reste du monde. Le maintien des Illusions est sans importance, comme tout le reste.

Une personne prise par la Passion, peut tout comme les déments, souffrir de distorsion de la Réalité, et peut manipuler le Temps et l'Espace autour d'elle. C'est bien sûr toujours en relation avec l'objet de la passion. S'il est au loin, la personne sous l'emprise du désir peut déformer l'espace pour le rejoindre ou ramener l'être aimé. C'est absolument involontaire et incontrôlable.

Même les frontières entre la Vie et la Mort ne sont pas infranchissables pour ceux qui vivent une Passion sexuelle. La personne obsédée peut ouvrir une porte menant à Inferno ou un autre Royaume des Morts où se trouve la personne aimée, ou même ramener son âme pour l'emprisonner dans un cadavre, pour ne pas la perdre.

Tout ceci est parfaitement inconscient, et n'est que l'expression de notre divinité qui se réveille et agit, hors de notre contrôle. Le Meneur de Jeu décide de faire jouer ou non de tels événements.

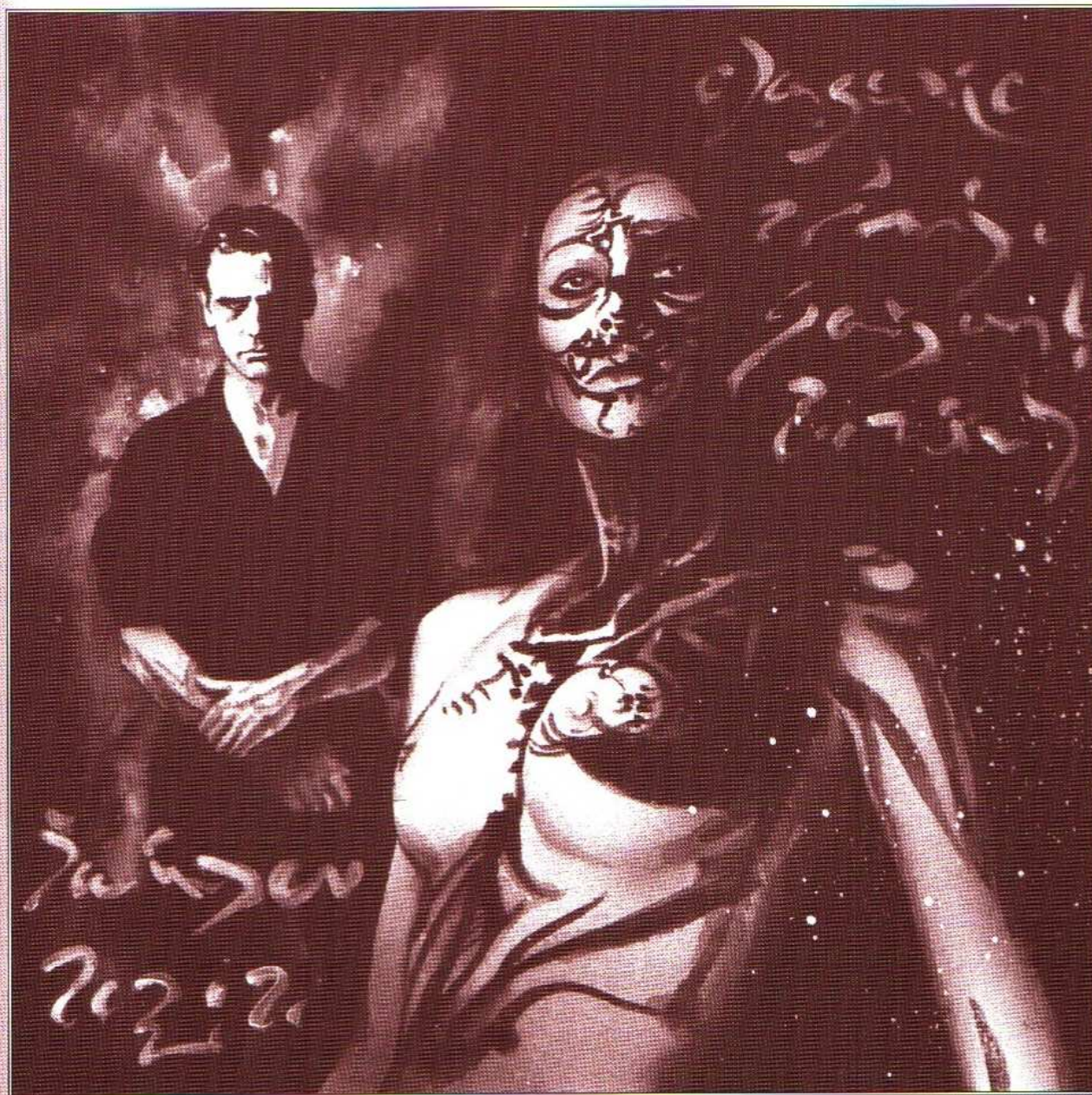
Exemple

Harry s'est pris de passion pour Natasha, une jeune actrice d'Istanbul. Ils se sont rencontrés plusieurs fois, avant que Natasha ne s'engage dans sa relation destructrice avec Karl et ne change physiquement suite à la chute de sa Balance Mentale. Harry l'a cherchée partout désespérément. Une nuit, alors qu'il rôdait dans les rues sombres, le monde changea autour de lui. Une ruelle perpendiculaire se changea en escalier en colimaçon. Intrigué, il grimpa les marches et s'aperçut qu'il donnait sur d'autres rues sinueuses, montant encore plus haut. Des voûtes sombres recouvraient les rues et on se serait cru plus dans un souk arabe qu'en plein centre de Paris. De la musique orientale provenait d'une petite porte entrouverte. Il entra et découvrit une salle enfumée remplie de gens havres et étranges. Tous se turent et le fixèrent. Natasha sortit de l'ombre mais il eu du mal à la reconnaître tant elle avait changé. Sa peau luisait comme de l'acier et ses yeux étaient noirs et glacés. Lorsqu'elle l'aperçut, elle fit volte-face et courut vers une ouverture sombre tout au fond de la salle. Harry la suivit, toujours dominé par sa passion.

Les Perversions

Nous ressentons que le sexe est la clé de notre nature et de notre divinité. Cette sensation terrifie la plupart d'entre nous. C'est pourquoi le sexe est entouré de tabous et de règles strictes, et plus codifié qu'aucun autre domaine de notre vie. Lorsque nous enfrenons ces règles, en brisant un tabou sexuel et nous adonnant aux Perversions, (c'est-à-dire tous ce qui échappe à nos codes), quelque chose se libère en nous, et nous perdons

Au-delà de l'Illusion



le contrôle. Prendre part à une perversion sexuelle peut entraîner un choc important. Les jeux innocents dans lesquels on flirte avec les interdits ne produisent pas un tel effet. Il est nécessaire que les participants perçoivent l'expérience comme horrible, révoltante ou impensable, pour que la Réalité se disloque.

Ceux dont la Balance Mentale est proche de zéro sont les plus sensibles aux Perversions. Ils respectent l'équilibre établi par les règles du Démon et ne les enfreignent jamais. Ils sont donc extrêmement vulnérables face à leurs forces intérieures.

Plus la Balance Mentale est élevée ou réduite, moins il est probable que les Perversions affectent les personnages. Par contre, les personnages dont la Balance Mentale avoisine zéro doivent effectuer un jet d'Ego pour ne pas être choqués lorsqu'ils prennent part à des actes vraiment pervers. Un Point est soustrait du jet de dé par tranche de cinq Points de Balance Mentale négative ou positive.

Encore faut-il savoir ce qu'est une Perversion aux yeux d'un personnage. Une personne moraliste dont la religion proscriit le sexe peut considérer une partie de jambes-en -l'air comme une Perversion. Un obsédé sexuel aux tendances sado-masochistes fréquentant les sex-clubs de Hambourg ne sera pas aussi facilement choqué.

Un choc sexuel ne nous permet pas uniquement de percer le Voile de l'Illusion, mais de percevoir la nature de notre divinité perdue. Pendant un court instant, nous retrouvons notre pouvoir sur le Cosmos et nous comprenons que nous sommes des dieux. Nous perdons rapidement cette clairvoyance, dès que le choc s'estompe.

Les Mystiques et les Conjureurs utilisant le sexe décrivent cet éveil fugace, et prétendent qu'il s'agit d'une union avec Dieu ou le Grand Tout Cosmique. Ils tentent de l'atteindre avec la Magie mais ont peu de

chance de succès. Ceux qui ont le plus de chance d'y arriver sont ceux dont la Balance Mentale avoisine zéro, lorsqu'ils sont exposés à des expériences sexuelles au-delà de leur imagination. Un Conjureur utilisant le sexe a toujours une Balance Mentale de + ou - 50 ou plus, et n'est pas facilement affecté par les relations sexuelles quelles qu'elles soient.

Un petit groupe de Conjureurs ont compris qu'ils pouvaient canaliser et récupérer l'énergie des chocs ressentis par d'autres personnes, lors d'expériences sexuelles, pour obtenir un Eveil temporaire. L'un de ces mages est décrit ci-dessous.

L'Eglise Universelle de l'Amour et de l'Epanouissement

Cette Eglise a été fondée par Papa Beauchamps, un Conjureur haïtien à la fin des années 70. Beauchamps étudia la magie sexuelle dans sa jeunesse, sous la direction d'un gourou tantrique à Kerala, dans le sud de l'Inde. Il réalisa, toutefois que le chemin menant à la divinité ne résidait pas dans la Magie, mais dans la confrontation soudaine et brutale avec une sexualité qui échappe à notre contrôle. Cette technique était pratiquement hors de portée de Beauchamps à cause de sa Balance Mentale trop réduite et de ses multiples expériences sexuelles. Pour résoudre ce problème, il se mit à développer des techniques pour canaliser et mettre à profit les expériences d'autres personnes.

Jeune, Beauchamps eut la vision de sa propre divinité lorsqu'il rencontra pour la première fois le gourou Indien. Il fut déterminé à recommencer cette brève expérience, même par le biais des émotions ressenties par autrui. Il espérait que cela lui montrerait comment regagner sa divinité perdue. Mais bien sûr, il ne s'agissait que d'un leurre. Il ne comprit pas qu'il avait déjà canalisé sa propre sexualité et changé en une Perversion dont il ne pouvait se sortir.

Il abandonna son gourou et fonda l'Eglise de l'Epanouissement à Miami en 1978. Grâce à ce système, il regroupa beaucoup de fidèles dont il canalisa les expériences sexuelles. Il découvrit également qu'une secte était également très rémunératrice. Il pourrait désormais vivre dans le luxe. L'Eglise de l'Epanouissement grandit rapidement et compte maintenant 40.000 membres dans tout le continent Nord-Américain et en Europe.

L'Eglise de l'Epanouissement est une secte inspirée de l'Hindouisme, qui prêche l'amour et la communion. Les membres vivent en communauté et abandonnent tous leurs biens à la secte. L'amour "libre" est l'un des piliers de son enseignement, et les membres apprennent les bases les plus simples de la Magie sexuelle.

L'Eglise est organisée en sept Niveaux. Le grade le plus élevé est réservé à Papa Beauchamps lui-même, et le plus bas est celui de Chef de groupe, responsable de 15 à 30 membres. La hiérarchie est stricte, et les inférieurs doivent une obéissance totale aux rangs supérieurs. Les adolescents sont attirés dans la secte par des promesses sur le sexe sans tabou, mais ils deviennent vite les esclaves des meneurs et des anciens de la secte, qui leur imposent des expériences sexuelles dégradantes.

San André

Papa Beauchamps vit sur l'île de San André, au sud d'Haïti. Depuis environ dix ans, l'Eglise de l'Epanouissement y a son QG. Beauchamps est le seul propriétaire, et il ne subsiste qu'un petit village de pêcheurs d'origine. Les autres maisons ont été détruites. Les pêcheurs et leurs familles sont horrifiés par les activités de l'Eglise et tentent de quitter l'île dès qu'ils en ont la possibilité.

Il y a environ deux ans, Papa Beauchamps a intensifié la sécurité sur l'île et interdit maintenant à tout étranger d'y débarquer. Il ne l'a plus quittée depuis. C'est d'abord dû à une paranoïa galopante. De plus, son ancien gourou Indien sait ce qu'il a fait et le recherche activement.

Les enseignements de l'Eglise dépeignent San André comme un paradis sur Terre, où seuls les plus fidèles accèdent pour vivre dans le luxe et les multiples expériences sexuelles épanouissantes, le sexe à volonté. La vérité est que le centre de l'île n'existe que pour aider Beauchamps à réaliser ses plans, en provoquant des moments de compréhension divine chez ses "Enfants". Pour ce faire, il les expose à de graves abus sexuels et des orgies sans fin. Les membres de haut rang de la secte, totalement dépravés, mènent les ébats. Certains participants sont des membres de haut-rang qui ont besoin de ces pratiques pour s'endurcir, et de jeunes sans aucune expérience sexuelle mais aux principes moraux rigides. C'est leur expérience de l'Eveil que Papa Beauchamps canalise et utilise pour lui-même, par le biais de la télépathie, tout en ayant des rapports sexuels avec eux. L'Eglise de l'Epanouissement a été impliquée dans plusieurs enlèvements pour récupérer suffisamment d'innocents jeunes gens nécessaires à leurs expérimentations de San André. Mais cette méthode est risquée et Papa Beauchamps préfère, autant que possible, se servir de personnes venues sur l'île de leur plein gré. Les nouveaux membres dont la Balance Mentale est proche de zéro et qui doivent rester innocents et purs, sont protégés de toute expérience sexuelle, avant d'être envoyés vers San André.

Papa Beauchamps

Papa Beauchamps est un homme élancé et musclé d'environ 40 ans, à la peau brune et aux doux yeux marrons. Il peut prendre l'air paternel et digne de confiance lorsque cela lui convient. Il ne vit que pour regagner sa divinité perdue par le biais de l'expérience

Au-delà de l'Illusion

d'autres personnes. Il est parfaitement dénué d'empathie, et peut faire subir n'importe quelle atrocité aux autres tant que cela lui rapporte quelque bribe d'immortalité.

AGL	15	EGO	25
FOR	15	CHA	30
CON	16	PER	10
APP	18	EDU	16

Taille : 185 cm

Poids : 80 kg

Mouvement : 7 m/round de combat

Actions : 2

Bonus à l'Initiative : +3

Bonus aux Dégâts : +3

Résistance :
5 BS=1 BL
4 BL=1 BG
3 BG=1 BM

Endurance : 110

Balance Mentale : -65

Compétences : Armes de poing 15, Dague 15, Fouets et chaînes 15, Combat à mains nues 15, Nager 15, Plongée sous-marine 15, Astrologie 20, Poisons et drogues 20, Hypnotisme 20, Recueil d'informations 20, Méditation 20, Occultisme 20, Yoga 20, Citoyen du Monde 20, Etiquette 20, Séduction 30, Réseau de contacts: Industrie de la pornographie 20, Rhétorique 25, Conduire 10

Attaque : Selon armes

Magie : Voie de la Passion 40 (tous les sorts à 20), Sort spécial lui permettant de vivre l'Eveil temporaire d'une autre personne avec un score de Compétence de 20.

Coq Rouge

Coq Rouge est un réseau mondial composé de producteurs de films pornographiques et de sex-clubs. Il est engagé dans des activités comme le cinéma et les magazines pornographiques, la prostitution, la traite des blanches, et le tourisme sexuel. Les responsables les plus connus de ce marché en font partie.

L'Eglise de l'Epanouissement et Papa Beauchamps font partie de Coq Rouge, et certains membres de la secte sont dénichés par le biais de ce réseau international. L'Eglise finance certaines de ses activités en vendant des films qui ont été tournés dans la secte elle-même, et en mettant sur le trottoir des membres trop "usés".

Coq Rouge est à la tête d'un conglomérat impressionnant. La pornographie est l'une des dix activités les plus rentables du monde. Le réseau opère un peu comme la Mafia. Les producteurs qui tentent de travailler en dehors ne récoltent que des ennuis. Chantages, tentatives d'intimidation, et règlements de comptes violents sont monnaie courante.

Les chefs sont les dirigeants des plus grandes sociétés vivant de la pornographie et de la prostitution. Il y a parmi eux beaucoup de Conjureurs utilisant la Magie sexuelle. Certains, comme Papa Beauchamps, se servent de l'expérience d'autrui pour retrouver des fragments de leur divinité. D'autres ne pratiquent que la Voie de la Passion plus traditionnelle. Un Incarnat de l'Ange de la Mort, Gamaliel, Nathan Comrath, est l'un des dirigeants les plus influents du réseau. Comrath est à la tête de Comrath Inc. qui s'occupe de tourisme sexuel et de traite des blanches.

Officiellement, Coq Rouge est surtout célèbre pour ses sex-clubs, qui ont des succursales partout dans le monde. On y trouve d'autres groupes, y compris des satanistes et des militants d'extrême droite qui sont utilisés comme courriers et hommes de main.

Les Libiths

Les Libiths sont des créatures d'au-delà de notre monde. Peut-être étaient-ils nos compagnons de jeux avant que le Démon ne nous emprisonne. Ils sont attirés par les humains torturés par la frustration sexuelle. Ils font naître la Passion chez leur victime, puis jouent au chat et à la souris jusqu'à ce qu'elle devienne folle, se suicide ou sombre littéralement dans la dépravation.

Les Libiths changent d'apparence à volonté. Personne ne sait à quoi ils ressemblaient à l'origine, et si même ils avaient une forme quelconque, bien à eux. En général, ils séduisent d'abord leur victime sous forme humaine, puis, peu à peu, changent de forme pour devenir quelque chose d'absolument inhumain et révoltant. La victime est incapable de briser l'emprise de cette passion, et demeure liée au Libith déformé et pervers jusqu'à la mort ou la folie.

AGL	10+3D10 (26)	EGO	3D10 (16)
FOR	10+2D10 (21)	CHA	10+2D10 (21)
CON	10+2D10 (21)	PER	2D10 (11)
APP	2D10 (16)	EDU	1D10 (5)

Modification du Jet de Terreur : Aucun

Taille : 100-500 cm

Poids : 60-400 kg

Sens : Peut percevoir l'énergie sexuelle chez une personne. Sinon comme chez les humains.

Mouvement : 13 m/combat round

Actions : 4

Bonus à l'Initiative : +14

Bonus aux dégâts : +6

Résistance :
6 BS = 1 BL
5 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 135

Armure naturelle : Aucune

Pouvoirs : Créer la Passion.

La victime doit effectuer un

Jet d'Ego supérieur à celui du Libith pour ne pas sombrer dans la Passion.

Compétences : Variables

Attaques : Selon armes

Les Darthea

Les Darthea sont des créatures sans corps originel, obsédées par la sexualité sous toutes ses formes. Elles possèdent les êtres humains dans le seul but de vivre leurs expériences sexuelles. Contrairement à d'autres, les Darthea ne suppriment pas l'esprit de la victime possédée. Elle reste consciente de ce qu'elle fait et garde le contrôle sur toute sa vie, sauf sur ce qui concerne sa sexualité, dont s'occupe la Darthea. Elles ne ratent pas une opportunité d'avoir toutes sortes de rapports sexuels. La victime peut tenter de les éviter en faisant un jet inférieur à un tiers de son Ego et ensuite en ayant un meilleur résultat que la Darthea.

La Darthea ne tient pas compte du repos nécessaire au corps de sa victime, qui elle, ne remarque pas la présence du parasite car elle ne ressent pas de présence étrangère en elle. Il semble plutôt qu'elle souffre soudain d'une névrose sexuelle galopante comme la nymphomanie (ou satyriasis pour l'homme).

AGL	Victime	EGO	10+3D10 (26)
FOR	Victime	CHA	10+1D10 (15)
CON	Victime	PER	Victime
APP	Victime	EDU	Victime

Modification au Jet de Terreur : Aucun

Sens : Détection d'une victime acceptable. Puis adopte les sens du corps de sa victime

Résistance : Ne peut être blessée. Quitte le corps possédé s'il meurt.

Pouvoirs : Possession. Peut posséder un humain grâce à un Jet d'Ego plus élevé que celui de sa victime. Les Darthea ont plus de facilité à posséder les personnes dont la Balance Mentale est proche de zéro. Par tranche de cinq Points en positif ou négatif, le résultat du Darthea est réduit d'un Point.

Habitat : Inconnu. Au-delà de l'Illusion

Nombre : 1

Les Gynachides

Les Gynachides sont des créatures qui vivent en symbiose avec les humains. Ils ne peuvent se reproduire, car incapables de mener une grossesse à terme, mais introduisent leurs embryons dans des mères porteuses humaines qui

les mettront au monde. Ce sont des créatures à la peau rugueuse, d'un gris foncé, à l'allure vaguement humaine, qui peuvent se tenir debout ou avancer à quatre pattes. Leurs os et leurs dents sont composés d'une substance métallique très dure, mais leurs yeux sont très réduits.

Les Gynachides sont des carnivores solitaires qui chassent dans Métropolis et d'autres lieux au-delà de l'Illusion. Depuis l'emprisonnement de l'Humanité, ils ont fait irruption dans notre monde pour trouver des mères à leurs enfants. Le Gynachide peut s'accoupler avec un autre spécimen de son espèce mais ne peut porter d'enfant à terme. Il implante l'embryon dans l'utérus de la mère porteuse grâce à un organe ressemblant à un tube. Puis, il s'éloigne. Au bout de 6 mois, le bébé vient au monde. Pendant les premiers mois de sa vie, rien ne le distingue d'un petit humain. Il ne développe des caractéristiques de Gynachide qu'au bout de trois mois : crocs, peau rugueuse et grisâtre, appendice caudal, et l'habitude de marcher à quatre pattes. Entre 6 mois et un an, il atteint sa taille définitive. Parfois, la véritable mère intervient pour l'emmener dans d'autres parties de la Réalité.

En guise de remerciement à la mère adoptive, les Gynachides laissent derrière eux d'étranges objets de cristal ou d'un alliage de métaux inconnus. Parfois, à l'âge adulte, le Gynachide recherche sa mère humaine et l'emmène à Métropolis. Voici la description d'un Gynachide adulte.

AGL	20+1D10 (25)	EGO	10+1D10 (15)
FOR	20+2D10 (31)	PER	20+1D10 (25)
CON	20+1D10 (15)		

Modification au Jet de Terreur : -5

Taille : 200 cm

Poids : 130 kg

Sens : Vision infrarouge, radar pour jauger les distances

Communication : Ne peut communiquer avec les humains. Leur langage corporel ressemble à celui d'un chien.

Mouvement : 12 m/ round de combat

Actions : 4

Bonus à l'Initiative : +13

Bonus aux Dégâts : +7

Résistance :	6 BS = 1 BL
	5 BL = 1 BG
	3 BG = 1 BM

Endurance : 155

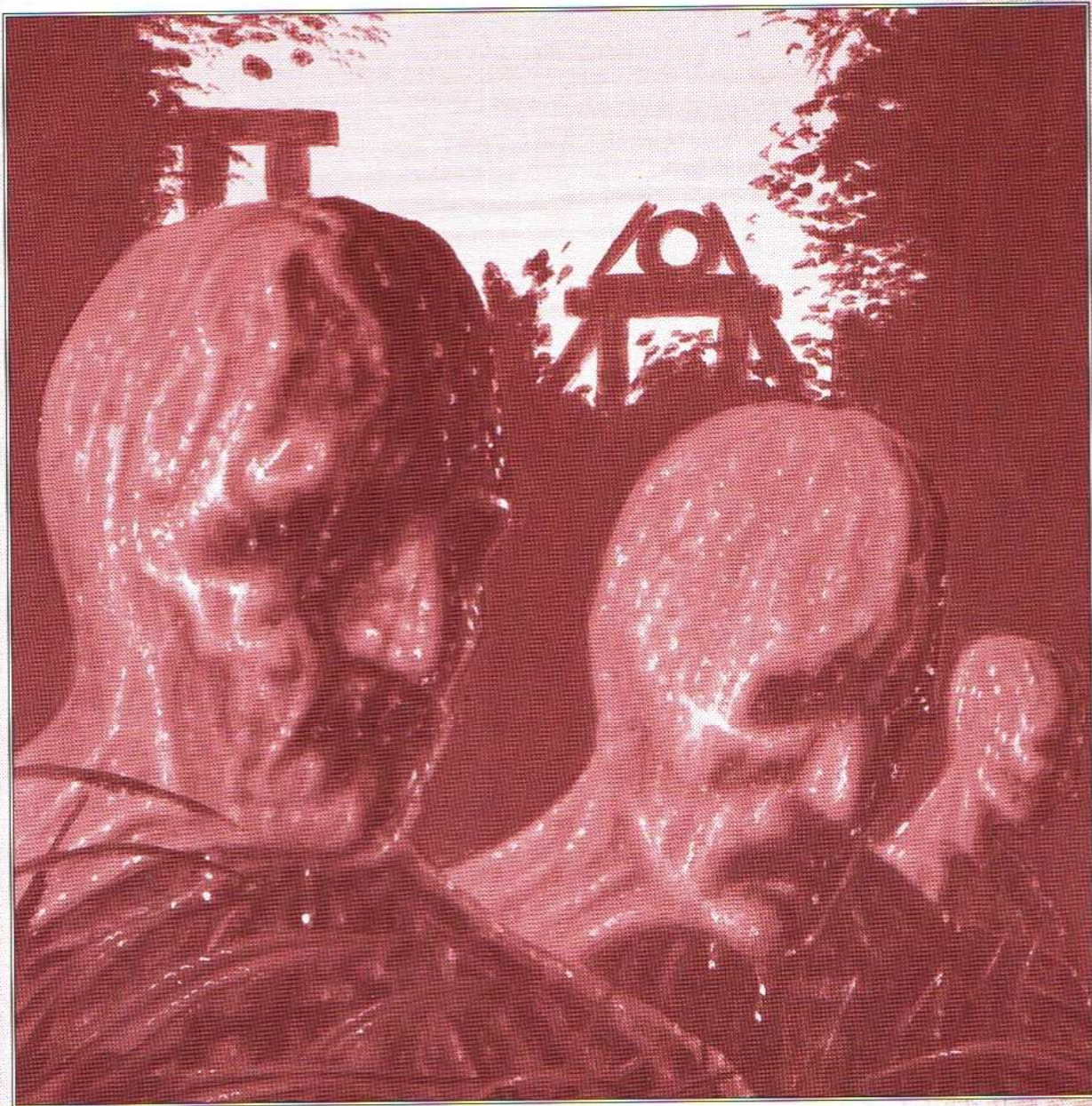
Armure naturelle : 2

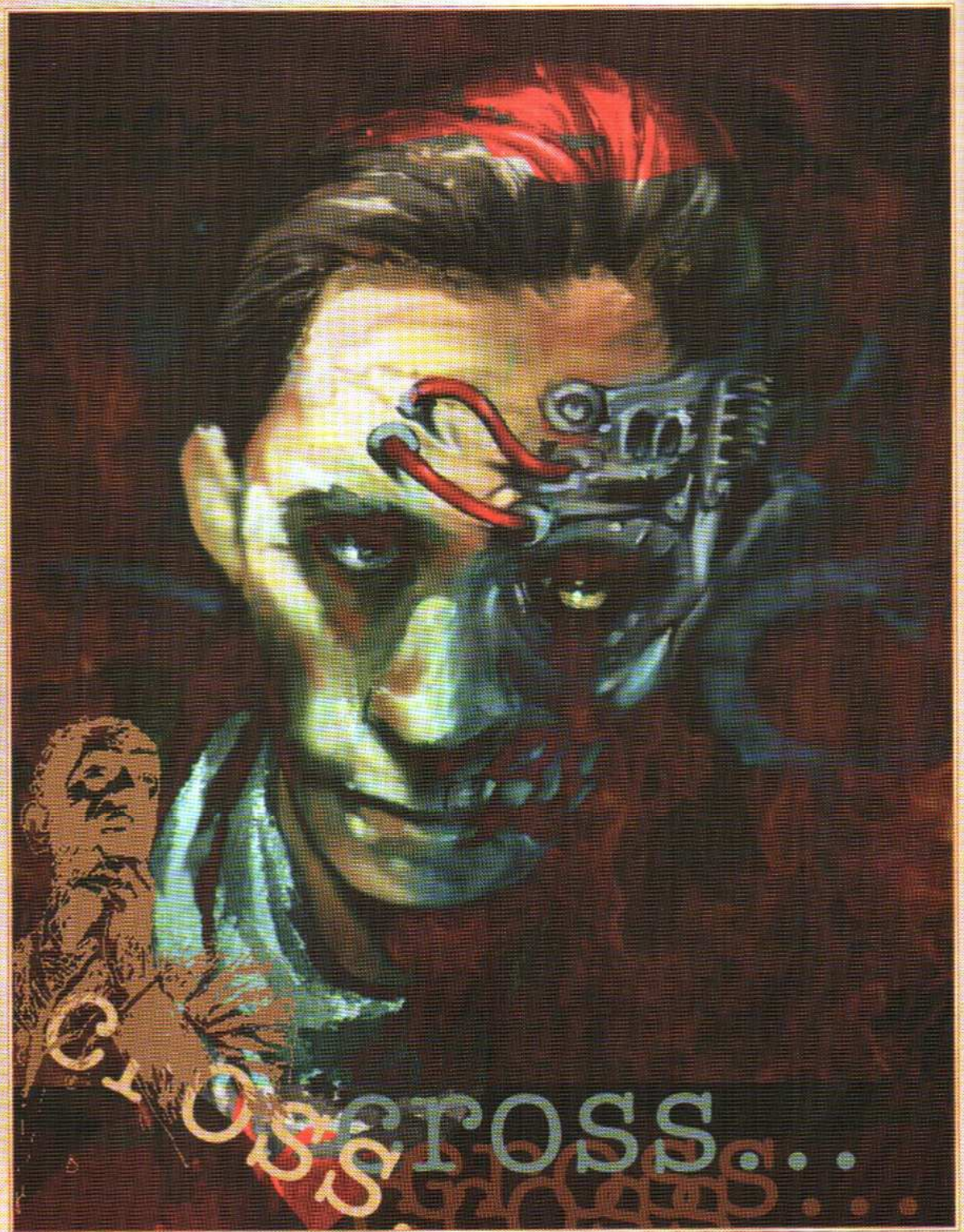
Attaque : Morsure 20 (BS 1-5, BL 6-11, BG 12-19, BM 20+)

Habitat : Métropolis

Nombre : 1

A-delà de l'illusion





L'Eveil

C'était le début du printemps. Les premières hirondelles survolaient le haut des toits : je ne saurais dire depuis combien de temps je m'étais installé dans cet appartement-terrasse, tout en haut du gratte-ciel. Vingt ou peut-être trente ans. Je regardais le soleil se lever sur la façade nord de l'immeuble. Ma nuit avait été agitée de rêves ténébreux et d'ombres maléfiques. Lorsque le soleil atteignit le haut des toits, quelque chose d'anormal se produisit. Une ombre glissa sur le disque solaire et le ciel radieux s'obscurcit.

Une terrible prémonition me saisit et je quittais le balcon pour retourner précipitamment vers mon appartement. La neige crissait sous mes pieds, et le froid était beaucoup trop vif pour une belle matinée de printemps. J'exhalais un petit nuage de vapeur.

De loin, je voyais l'appartement resté dans l'ombre. Les rayons du soleil semblaient l'éviter. La porte était entrebâillée. Mon regard se posa sur l'échelle à incendie qui se trouvait au bord du toit. Personne ne l'avait empruntée depuis les dernières chutes de neige. Pourtant, des empreintes de pieds trop larges pour être humains menait à l'appartement.

Le froid m'envahit et je fus traversé par des pensées inavouables, maléfiques et dégradantes. Je m'approchais doucement de la porte, et elle s'ouvrit lentement sur les ténèbres qui avait envahi l'appartement, des ténèbres palpables presque vivantes.

"Elles" sentirent ma présence et une main gigantesque toute faite d'ombre s'avança vers moi. J'eus la certitude soudaine que mon âme même était en péril. Tout ce que j'étais, tout ce que j'avais vécu, toute mon existence pouvait être balayée à jamais. Je fis volte-face et m'enfuis à toutes jambes, empruntant l'échelle de secours.

Je sais à présent que je courais pour mon salut. Fuir était la seule alternative.

Ce que nous nommons l'Eveil est la libération des liens de ce monde, le retour de notre divinité perdue. Toutes les religions recherchent cette liberté, mais aucune n'a réellement compris de quoi il s'agissait. Lorsqu'ils parlent de Nirvana et d'union avec Brahma, le Bouddhisme et l'Hindouisme ne décrivent pas l'Eveil, mais la dernière et la plus délicate des phases de l'existence, juste avant la libération. L'Eveil n'est pas la perte de son identité et l'union avec quelque chose qui nous dépasse, mais simplement le fait de redevenir les Dieux que nous étions jadis.

Une personne Eveillée possède des pouvoirs et une compréhension du monde au-delà de notre imagination. Elle perçoit les choses telles qu'elles sont réellement. Rares sont ceux qui atteignent cet état.

Deux voies mènent à l'Eveil. Vous pouvez admettre pleinement votre nature animale, purement corporelle. Alors il vous faudra, pour voir au-delà des illusions et voir la Vérité, abaisser votre Balance Mentale en dessous de - 500. C'est la Voie des Ténèbres. L'autre possibilité est de refuser son corps et s'astreindre à un entraînement mental intense jusqu'à une Balance Mentale supérieure à +500. C'est la Voie de la Lumière. Il est très difficile pour un Personnage Joueur d'atteindre l'Eveil. Il est même très ardu d'interpréter un personnage à la Balance Mentale d'environ ± 100 . Le Meneur de Jeu peut faire des exceptions mais l'Eveil est réservé en général aux PNJs. Les Eveillés font d'excellents personnages secondaires, qui peuvent donner un coup de main aux PJ ou les manipuler selon leurs propres desseins. Des joueurs expérimentés et suffisamment mûrs peuvent tenter de jouer des Balances Mentales extrêmes, jusqu'à l'Eveil s'ils pensent pouvoir le supporter, mais ce n'est pas recommandé.

Altérations de la Balance Mentale

Le seul moyen d'atteindre l'Eveil est d'arriver à une Balance Mentale extrême. Il existe plusieurs façons de modifier cette Balance en acquérant par exemple des Avantages ou des Désavantages. Le Meneur de Jeu décide, selon les circonstances, d'attribuer à tel ou tel personnage, un nouvel Avantage ou Désavantage. Les Avantages coûtent des Points d'Expérience, et même s'ils sont la conséquence de ce qui s'est passé, il est nécessaire que le personnage les règle en Points d'Expérience.

La Balance peut être également modifiée lorsque les Avantages ou les Désavantages disparaissent. Lorsqu'un Désavantage est éliminé, la Balance Mentale augmente du même nombre de points que ce Désavantage lui avait ôtés. De même, lorsqu'un Avantage disparaît, la Balance Mentale diminue proportionnellement. Les Points d'Expérience peuvent être utilisés pour acheter des Désavantages ou des Avantages, faisant ainsi baisser ou augmenter la Balance Mentale du personnage.

Plus le score s'éloigne de zéro, plus il est difficile d'abaisser ou d'élever la Balance Mentale. Au-dessous de -100 chaque point de Balance Mentale coûte deux points pour tout point retranché et quatre points pour tout point rajouté. Et vice-versa pour une Balance Mentale positive au-dessus de +100. Au-dessous de -200, abaisser sa Balance Mentale d'un point coûte trois Points, l'augmenter d'un Point en coûte six. De même, il faut trois Points pour augmenter et six Points pour abaisser une Balance Mentale supérieure à +200. Au-delà de -300, baisser encore coûte quatre Points, et augmenter huit Points et au-dessous de -400, cinq pour abaisser, dix pour augmenter, et de façon similaire pour le côté positif.

Quand survient la Mort, la Balance Mentale est généralement remise à zéro. Certains rituels peuvent vous permettre de conserver ce que vous aviez acquis dans votre existence précédente. Les Hindous ont expérimenté plusieurs rituels magiques visant à conserver la Balance Mentale d'une réincarnation à l'autre.

L'Ombre

L'inertie qui rend les changements extrêmes de Balance Mentale si difficiles a également d'autres effets. Nos peurs de ces changements sont si intenses qu'ils prennent une forme physique, l'Ombre, soeur jumelle de notre âme. L'Ombre est un reflet émanant de tout individu qui atteint une Balance Mentale ± 100 ou plus. Pour ceux qui empruntent la Voie de la Lumière, l'Ombre est noire, pour ceux qui choisissent la Voie des Ténèbres, elle est brillante et lumineuse.

L'Ombre est là pour rappeler lorsque l'on s'enfonce trop loin dans une Voie ou l'autre. C'est le subconscient qui tente de redevenir une personnalité unique mais il est condamné à échouer, dès lors que la perception de la Réalité est devenue dichotomique.

L'Ombre est une créature physique qui ressemble au personnage, mais dont les traits qui lui manquent sont cruellement exagérés. Si sa Balance Mentale est basse, l'Ombre est une créature scintillante, angélique et harmonieuse. Si sa Balance Mentale est élevée, l'Ombre n'est qu'un grotesque reflet difforme de sa personne. C'est l'image inversée de sa Balance Mentale. Si elle est de +140, l'Ombre sera à -140, mais avec les mêmes Compétences et Caractéristiques.

A partir de ± 100 , l'Ombre apparaît et se met à hanter le personnage, lui rappelant sans cesse que ce qu'il fait est extrême et qu'il annihile une partie de sa personnalité.

A partir de ± 250 , il y a confrontation. L'Ombre tente de s'interposer et de stopper la progression, ou la chute, avec tous les moyens dont elle dispose. Elle fera l'impossible pour ramener le personnage dans le droit chemin. Il sera attiré avec elle dans une longue lutte acharnée qui ne s'achèvera qu'avec l'Eveil.



La Voie des Ténèbres

Elle est physique et agressive, éloignant du personnage les gens qui l'entourent, et brisant tous les liens sociaux. Elle s'empare de tous les instincts et les émotions basiques, qui existaient avant le langage, et que ne se forme son identité. Petit à petit, il se détache de toute vie sociale, et les choses ne feront que se détériorer:

-25 Vous seriez qualifié d'"anormal" si vous passiez un examen médical quelque peu approfondi. Vous possédez la Sensibilité à la Magie.

-50 Vous ne pourrez pas passer un examen psychiatrique sans risquer d'être déclaré malade mental. Lorsque vous êtes en état de choc, vos

La Voie de la Lumière

Désavantages prennent le contrôle, et votre perception du Temps et de l'Espace est déformée. Il y a également un risque de Projection.

-75 Vous pouvez posséder quelques Limitations. En état de choc, vous souffrez de changements physiques. Il vous est impossible de supporter des relations émotionnelles profondes, et vous rompez tout contact trop intime. Il y a également un risque de Projection. Vous évitez les personnes dont la Balance Mentale est supérieure ou égale à +75.

-100 Vos Avantages tendent à disparaître d'un Point, par Point de Balance Mentale inférieure à -100. Vous avez perdu le contrôle de tous vos Désavantages. Votre Ombre commence à vous hanter. Vos changements physiques deviennent permanents. Vous évitez les personnes dont la Balance Mentale supérieure ou égale à +100.

-150 Vous êtes définitivement schizophrène. Vous exercez une certaine fascination sur les personnes à la Balance Mentale comprise entre -40 et -100. Vous êtes capable de modifier votre perception du Temps et de l'Espace.

-200 Vos Désavantages deviennent contagieux. Les personnes de votre entourage dotées d'une Balance Mentale négative en souffrent à un niveau équivalent à 1/4 de vos Points.

-250 Vous affrontez votre Ombre, et une longue lutte commence. Des Désavantages trop sophistiqués comme Avidité ou Joueur Invétéré perdent tout pouvoir sur vous. Vous êtes gouvernés par des pulsions primaires comme la faim, la colère, la peur et le désir sexuel. Votre forme physique est devenue grotesque, et vous n'avez plus grand chose d'humain.

-300 Votre contrôle sur le Temps et l'Espace s'affirme. Vous approchez du Chaos et vous pouvez ressentir, même à distance, le mal, la douleur et la peur. Vous êtes attiré par des lieux où se concentrent les émotions négatives.

-400 Vous maîtrisez maintenant le Temps et l'Espace, vous pouvez vous téléporter, augmenter ou diminuer les distances et voyager dans le Temps. Vous entrez dans le Chaos, et risquez d'y rester emprisonné.

-500 Vous fusionnez avec votre Ombre et vous atteignez enfin l'Éveil.

Elle se concentre sur l'analyse, le savoir et le contrôle. Elle part du principe que le monde est un endroit cohérent, ordonné et pourvu de sens, que votre conscience peut tout sonder et appréhender la totalité de l'univers. Vous pouvez prendre le contrôle progressif de vos émotions et de vos désirs, les analysant et les structurant jusqu'à ce qu'ils n'aient plus le moindre pouvoir sur vous. Les contacts et les relations sociales n'ont plus aucune importance. Vous évitez les conflits à tout prix et recherchez l'harmonie. Voici les effets de l'augmentation de la Balance Mentale :

+25 Vous possédez la Sensibilité à la Magie.

+50 Vous êtes doué d'une Empathie naturelle. Les gens se sentent en sécurité avec vous. Vous évitez les gens dont la Balance Mentale est inférieure à -75.

+75 Vous ne pouvez subir un examen psychiatrique sans être considéré comme un malade mental. Vous ne pouvez être possédé par une créature dont la Balance Mentale est supérieure à -250. En état de choc, votre perception du Temps et de l'Espace peut commencer à se déformer. Toutes les personnes dont la Balance Mentale est inférieure à -100 vous évitent.

+100 Vous recevez automatiquement l'Avantage Maîtrise corporelle. Des perceptions altérées du Temps ou de l'Espace peuvent se produire à tout moment. Toutes les personnes dotées d'une Balance Mentale inférieure à -200 vous évitent. Au-dessus de +100, vos Désavantages s'affaiblissent, diminuant d'un Point par Point de Balance Mentale au-dessus de 100. Vous ne faites usage de la force qu'en état extrême de légitime défense. Vous ne pouvez plus ressentir de la haine à l'égard de qui que ce soit. Votre Ombre commence à vous hanter.

+150 Votre Conscience s'accroît toujours. Vous pouvez manipuler votre perception du Temps et de l'Espace. Les personnes dont la Balance Mentale est comprise entre +40 et +100 sont fascinées par votre présence.



+200 Vos Avantages deviennent contagieux. Toutes les personnes proches de vous, et dont la Balance Mentale est positive adoptent vos Avantages à un niveau équivalent au quart de vos Points. Vous ne ressentez plus les émotions primaires comme la peur, la joie, la colère et le désir sexuel.

+250 Votre lutte contre votre Ombre devient pénible et longue. Vous n'avez plus besoin de manger, dormir ou boire. Votre corps s'affine, vous devenez presque transparent.

+300 Vous maîtrisez de mieux en mieux le Temps et l'Espace. Vous n'avez plus de besoins ni de désirs physiques ou émotionnels. Vous ne ressentez plus le désir d'accomplir quoi que ce soit et vous recherchez la paix et l'harmonie loin des perturbations.

+400 Vous pouvez vous téléporter, augmenter ou diminuer les distances, modifier le passage du Temps. Vous approchez le Nirvana et plongez dans un état d'esprit paisible et introverti. Vous passez tout votre temps à méditer sur vos propres pensées. Le risque d'y rester piégé est important.

+500 Vous fusionnez avec votre Ombre et atteignez l'Eveil.

Chaos et Nirvana

Le Chaos et le Nirvana sont les étapes finales, au seuil de l'Eveil. Lorsque vous avez atteint ce stade, vous ressentez une union avec quelque chose de plus vaste que vous, ou de faire enfin partie d'un esprit plus grand. On peut appeler ceci, soit la Dissolution Absolue ou l'Ordre Cosmique. Mais ce sentiment est un leurre attirant. Il est facile de s'y laisser prendre et d'être piégé par le Chaos ou le Nirvana. Pour atteindre l'Eveil, une impulsion de l'extérieur est nécessaire, une poussée dans la bonne direction. Elle peut venir d'un autre humain Eveillé ou d'une autre créature. Sans aide, vous êtes coincé à jamais.

L'Eveil

Ceux qui se sont Eveillés peuvent percevoir la Réalité dans sa totalité : Métropolis, Inferno, les Mondes Oniriques et les autres mondes qui échappent à notre vision humaine. Ils sont libérés de la Mort, et ne perdent plus leurs souvenirs lorsque leur enveloppe corporelle meurt. Elle régénère lorsqu'elle est blessée, tout comme les Légionnaires d'Astaroth. Si leur corps est entièrement détruit, ils renaissent, retrouvant tous leurs souvenirs en l'espace d'un an. Ce corps est identique à l'ancien, et aura les mêmes Pouvoirs, Caractéristiques et Compétences.

En tant qu'Eveillé, ils sont capables de manipuler la matière et les dimensions, tout comme les Conjureurs mais sans sorts ou rituels. Ils maîtrisent toutes les Voies de Magie sans incantations ou foci. Vous avez aussi acquis les sorts de la Voie de la Réalité, l'art de manipuler la Réalité elle-même, au lieu des illusions. Toutefois, il s'agit d'un art qu'il faut apprendre, et cette Compétence n'est pas automatique.

Les Voies de Magie sont décrites dans le chapitre sur la Magie, mais la Voie de la Réalité n'est pas décrite dans ce livre. Elle consiste en rituels nécessaires pour modifier la Vraie Réalité, et de percevoir même au-delà des Mondes qui était auparavant habités par les humains. Le Temps et l'Espace n'ont plus d'importance, et l'Eveillé peut se déplacer sans qu'ils le limitent.

Lorsque vous parvenez à l'Eveil, vous regagnez toutes vos forces. Vos caractéristiques sont multipliées par dix.

Les Avantages, Désavantages, Limitations, Pouvoirs spéciaux et altérations physiques disparaissent. Vous n'avez plus de Balance Mentale et rien ne peut plus vous choquer ou vous effrayer, quoi qu'il arrive.

Les Eveillés

Une poignée d'hommes et de femmes ont osé arpenter les chemins longs et difficiles menant à l'Illumination, la révélation finale. Ils sont peu nombreux et leur existence reste inconnue des autres humains. Même nos gardiens, les Archontes et les Anges de la Mort ne sont pas sûrs de l'étendue des pouvoirs de ces Dieux Eveillés.

Ils parcourent les ombres de l'Illusion, par des chemins connus d'eux seuls. Personne ne sait combien ils sont réellement, et personne ne le saura jamais.

Deux de ces êtres puissants s'occupent plus de la destinée de l'Humanité que les autres Eveillés. Ils marchent parmi nous, protégés par notre ignorance, travaillant sans cesse pour atteindre leurs buts et leurs désirs qui nous restent incompréhensibles.

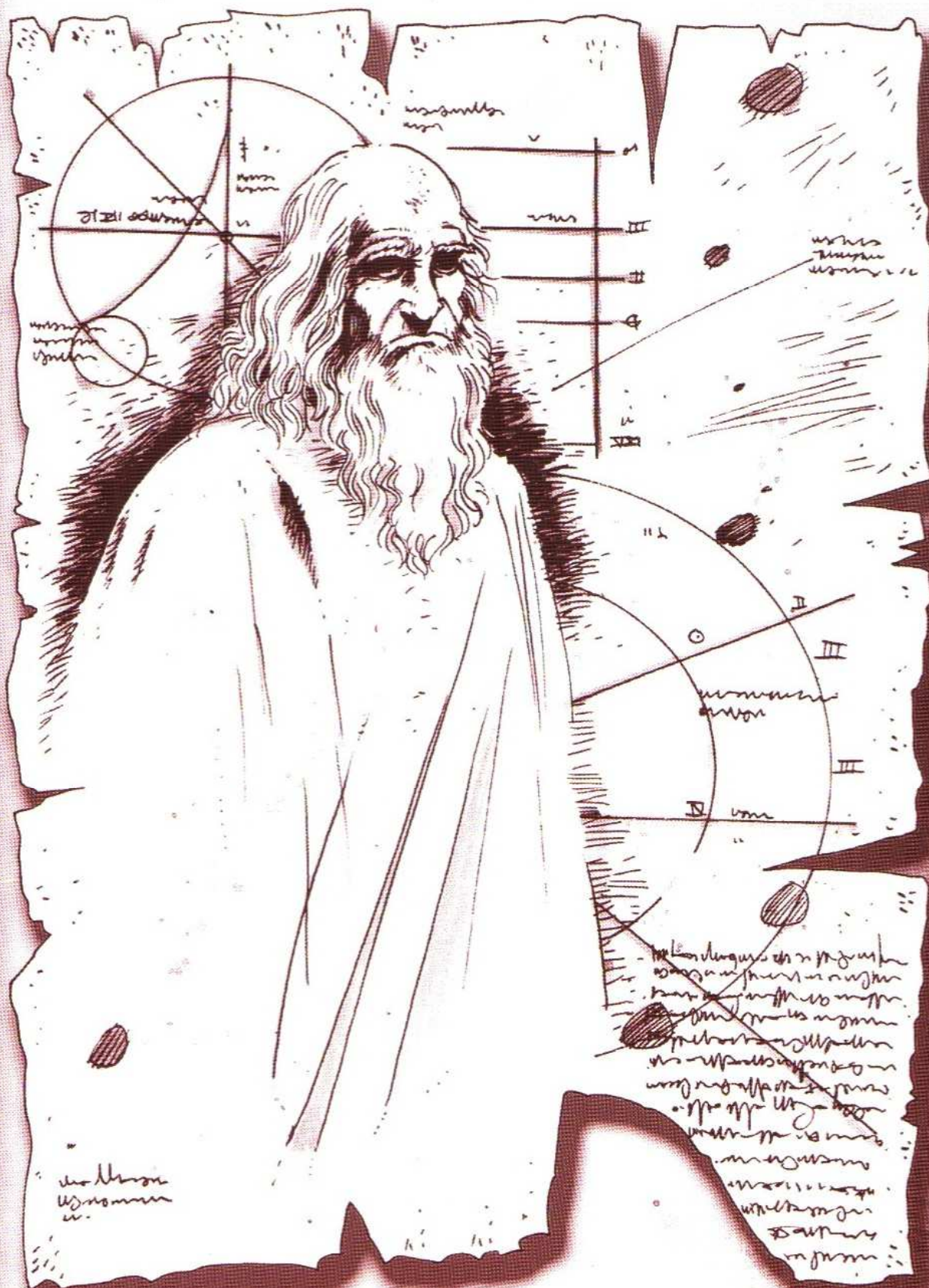
Léonard De Vinci

Bien avant de devenir un Eveillé, Léonard de Vinci était un personnage hors du commun. Il inventa des machines étonnantes avec des siècles d'avance et fait des découvertes scientifiques qui ont encore une influence sur nos misérables existences. Il était également doué d'une compréhension extraordinaire et percevait la véritable nature des objets et des âmes. Il améliora ce don en s'entraînant assidûment, se consacrant entièrement à ses inventions étranges.

La précision et la clarté des visions de De Vinci se révéla également dans ses oeuvres d'art, la plus célèbre étant la Joconde, le portrait de Mona-Lisa. Ces oeuvres lui ont valu même l'estime des ignorants. Pour des raisons que les non-Eveillés ne peuvent comprendre, ces oeuvres d'art sont si belles et fascinantes qu'elles transcendent les apparences.

Pour ceux qui peuvent voir au-delà des Illusions, l'art de De Vinci révèle une Réalité bien plus dérangeante. Derrière la beauté de surface, se cachent des vérités répugnantes, visions de l'artiste.

Cette capacité à voir au-delà des Illusions ne passa pas inaperçue. Les Puissances qui nous surveillent observaient ces agissements et tentèrent même de l'éliminer. Mais il réussit toujours à distancer ses



Et dicit in genere
+ acidum contritum
+ m. Acidum m. i.
+ m. Acidum m. i.
+ m. Acidum m. i.
+ m. Acidum m. i.

Damon Blackraven

poursuivants. Enfin, vieillissant, Léonard décida d'entrer dans la Voie de la Lumière. Il disparut de la surface de la Terre, et passa pour mort.

En vérité, il parcourut la Voie de la Lumière et sa Balance Mentale augmenta rapidement. Bientôt, il affronta son Ombre et sût la vaincre. Peu de temps après, il émergea des Ténèbres et devint un Eveillé. Il vit encore, libre, au-delà du Temps et de l'Espace.

La Vocation de Léonard De Vinci

Parmi tous les Eveillés, De Vinci est l'un de ceux qui manifestent le plus d'intérêt pour la bataille entre les humains et les esclaves du Démon. Il est déterminé à aider les humains à voir la vérité, sans être les dupes des Voiles qui la dissimulent.

Dans ce but, il a passé beaucoup de temps à se documenter sur la Machine et les Illusions. Avant d'entrer dans la Voie de la Lumière, il avait noté l'influence des Archontes et eu des visions inexplicables et confuses de Métropolis.

Arcanum Métropoli

Sa plus grande réussite reste l'Arcanum Métropoli. Il prépara ce document pendant qu'il empruntait la Voie de la Lumière et jusqu'à son Eveil. Dans cet énorme volume, Léonard de Vinci a consigné toutes ses connaissances sur la Machine et les créatures qu'il a rencontré. Il a fait des illustrations, pris des notes, recopié des livres et des dessins provenant d'autres sources et a inclus des croquis de mystérieuses armes et machines.

C'est grâce à ces précieuses pages que l'Humanité a réuni le peu qu'elle sait sur la nature des illusions. Il n'existe que trois copies de l'Arcanum Métropoli, en plus du manuscrit original. Peu de gens savent où ils sont dissimulés.

De Vinci a gardé l'original de l'Arcanum Métropoli, et parcourt les chemins obscurs de la Machine pour révéler les Illusions et démasquer nos Géoliers. Il modifie constamment le manuscrit et est probablement le seul être qui comprend aussi bien le fonctionnement de la machine, exception faite d'Astaroth et bien sûr du Démon.

Damon Blackraven est né au XV^{ème} siècle, dans la fumée des bûchers des chasseurs de sorcières et les hurlements des condamnés. Son père était un puritain et éleva son fils selon les règles strictes de l'église. Cela renforça beaucoup le jeune homme dans ses convictions et il devint un fervent croyant du Verbe. Il choisit avec fierté de suivre la voie des chasseurs de sorcières.

Il poursuivit sa carrière avec un tel zèle qu'il grimpa rapidement les échelons de la profession. Il persécuta et jugea plus de sorciers que la plupart de ses confrères. Là où sa tâche l'appelait, les flammes des bûchers purificateurs s'élevaient vers le ciel.

Mais ces massacres laissèrent des profondes blessures dans l'âme de Blackraven. Sa Balance Mentale se mit à vaciller et des visions de Métropolis et Inferno le hantèrent jour et nuit. Il erra sur des chemins plus sombres ce qui ne fit qu'aggraver ses doutes et sa confusion. Il perdit peu à peu la maîtrise de ses actes et fut entraîné dans une terrible spirale de violence et de destruction. Il tourna finalement le dos à l'Eglise dans sa quête sacrée de destruction des serviteurs du diable.

Il s'engagea alors sur la Voie des Ténèbres et parcourut les sombres allées de l'Elysium à la recherche de créatures qui selon lui, pervertissaient la Véritable Création. Il réalisa que le Mal ne pouvait être combattu que par le Mal lui-même, alors le cœur et l'âme emplis de colère et de chagrin, il reprit la chasse. Il prit la vie de nombreux innocents et de nombreux coupables avec la même impatience. Son esprit était déformé et les illusions qui l'entouraient finirent par s'effondrer. Il suivit les couloirs sinueux du Labyrinthe et pénétra dans Métropolis, où il poursuivit sa quête solitaire.

Au terme de sa chasse interminable, au cours de laquelle il connût des modifications physiques atroces, il affronta son double de Lumière et s'Eveilla.

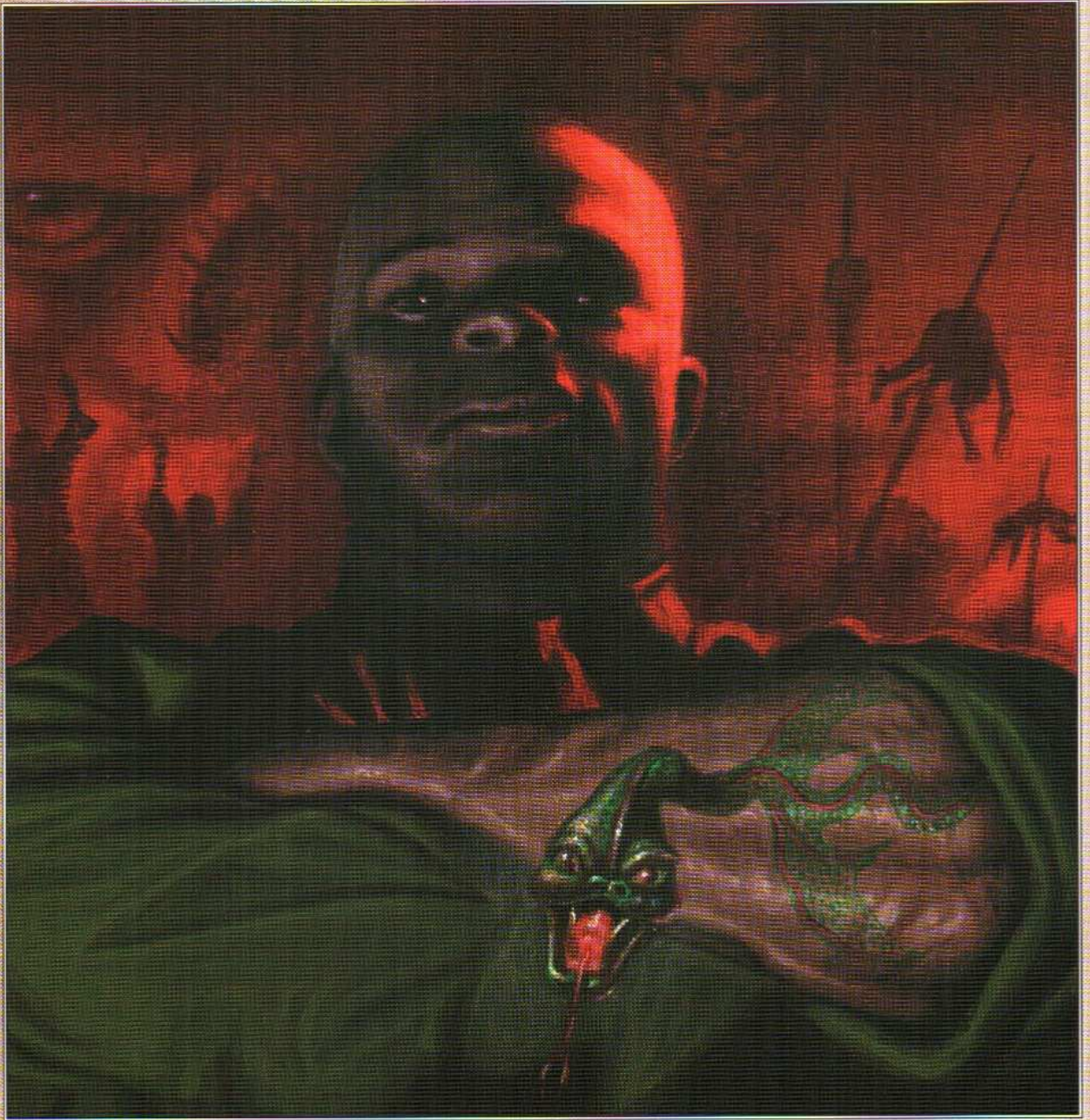
La Vocation de Blackraven

Blackraven a poursuivi sa quête originale même après son Eveil. Il a déclaré une guerre sainte au Démon et sa Machine et fait tout ce qui est en son pouvoir pour détruire physiquement les esclaves et serviteurs des Archontes et des Anges de la Mort. Les Lectors et les Razides le craignent.

Il parcourt inlassable et toujours solitaire les rouages de la Machine, à la recherche des fidèles du Démon. Chasseur zélé, il traque ses proies et les abat avec la même froide précision. Il est lui-même poursuivi par les forces des Archontes et des Anges de la Mort, prisonnier de ce jeu du chat et de la souris où le prix à payer en cas d'échec risque fort d'être son âme.

L'Eveil





Instants Figés

" Cet homme ne mérite même pas un procès " pensa Creed. " Connor Radcliffe, que plaidez-vous ? " demanda-t-il, de son accent aussi pesant qu'une journée humide de Louisiane. L'homme balbutia frénétiquement, l'hystérie rendait ses paroles inintelligibles. Le juge esquissa une moue et adressa un signe de tête à l'huissier. L'accusé hurla lorsque celui-ci lui explosa le genou d'un coup de maillet. Au deuxième coup, l'homme ne put que gémir, permettant à Creed de savourer le craquement, doux écho de la douleur, produit par la désintégration de son second genou. " Insultes à la cour ! " grogna le magistrat. " A présent, répondez à la question sinon je vous juge sur-le-champ ! ". Il se pencha au-dessus de son pupitre pour observer sa victime, recroquevillée sur le sol. L'homme réussit finalement à articuler " Non coupable. "

Creed lança un regard entendu à l'avocat de la défense.

" Connor Radcliffe, par les pouvoirs qui me sont conférés, je vous condamne pour le plus ignoble des crimes. Puisse le Dieu que vous vénerez, quel qu'il soit, vous accorder son pardon. Moi, je ne le puis. " Il se tourna vers les gardes et hocha la tête.

" Crucifiez-le ! "

Prélude

Ce scénario est conçu à l'origine pour Meneurs de Jeu débutant à Kult. Nous espérons qu'il vous sera utile, ainsi qu'à vos joueurs pour vous familiariser avec les règles et l'ambiance du jeu sans plonger trop profondément dans la Réalité. Nous n'avons pas non plus voulu qu'il soit trop axé sur le combat. Cette histoire peut être l'introduction à une campagne plus approfondie ou une simple aventure sans suite.

La confusion et l'angoisse constituent les principaux moteurs de ce scénario. Elles vous permettront d'instaurer une ambiance particulière. Les joueurs devraient sentir qu'ils ne sont pas en terrain connu et qu'ils se trouvent confrontés à des forces qui sont bien au-delà de leur compréhension. Même une fois leurs objectifs atteints, ils devraient ressentir encore une certaine confusion quant au fin mot de l'histoire. Les questions qu'ils se poseront au fur et à mesure de l'intrigue ne trouveront pas toutes des réponses. Ce scénario n'a bien sûr pas couvert toutes les éventualités. Vos joueurs ne suivront sûrement pas exactement le chemin prévu dans ce module. Attendez-vous à ce qu'ils s'en éloignent et laissez-les faire. Gardez-les sous contrôle sans les brimer.

Introduction

Depuis deux ans, un journaliste de renom écrivant dans un journal à scandale, Robert Bullis, s'applique à démêler une étrange affaire de meurtres en série. Il travaille frénétiquement sur cette affaire et en a fait une affaire personnelle : son demi-frère était l'une des premières victimes. Son enquête l'a mené à rassembler un certain nombre d'éléments insolites complètement négligés par la police. Après avoir passé en revue beaucoup d'indices, il a d'ailleurs fini par soupçonner la police de couvrir quelqu'un. Sans suspect et sans preuves, il a dû laisser ses théories de côté.

Récemment, l'affaire a été élucidée. L'enquête a mené à l'arrestation et à la mise en examen d'un homme : Christopher Nairn. Après avoir passé tant de temps sur cette enquête, le journaliste a acquis la conviction que cette inculpation a été obtenue par diverses manœuvres. En effet, les éléments de l'affaire étaient plutôt à décharge.

Robert essaya de découvrir si quelqu'un avait été protégé par les forces de l'ordre. Il décida de mener quelques recherches sur le juge Jeremiah Creed, en charge du dossier. Il mit à jour quelques informations préliminaires : le juge Creed, originaire du Sud, bien connu pour ses décisions de justice expéditives, un homme à la fois craint et respecté de la communauté judiciaire de la ville. Poussant plus avant ses investigations, Robert découvrit avec surprise que chacune des victimes, y compris son frère, avait été jugée et condamnée par un tribunal présidé par ce magistrat. Pensant que ce ne pouvait pas être un hasard, le journaliste chercha à obtenir une entrevue avec l'homme de loi. Il dut insister pendant plusieurs semaines avant d'obtenir un entretien.

Bullis ne se distingue pas par sa subtilité. Il commença bille en tête à poser des questions assez précises au sujet des méthodes et des décisions du juge pendant les procès. Creed devenait de plus en plus nerveux à chaque seconde, alors que l'interview se changeait en interrogatoire poussé.

La tension allait crescendo jusqu'à ce que le reporter fasse état du lien entre le juge et chacune des victimes. Creed coupa court à l'interview ; hurlant de rage, il fit expulser son interlocuteur. Alors que les vigiles le mettaient à la

porte, Bullis eut la présence d'esprit de prendre quelques photos du magistrat écumant.

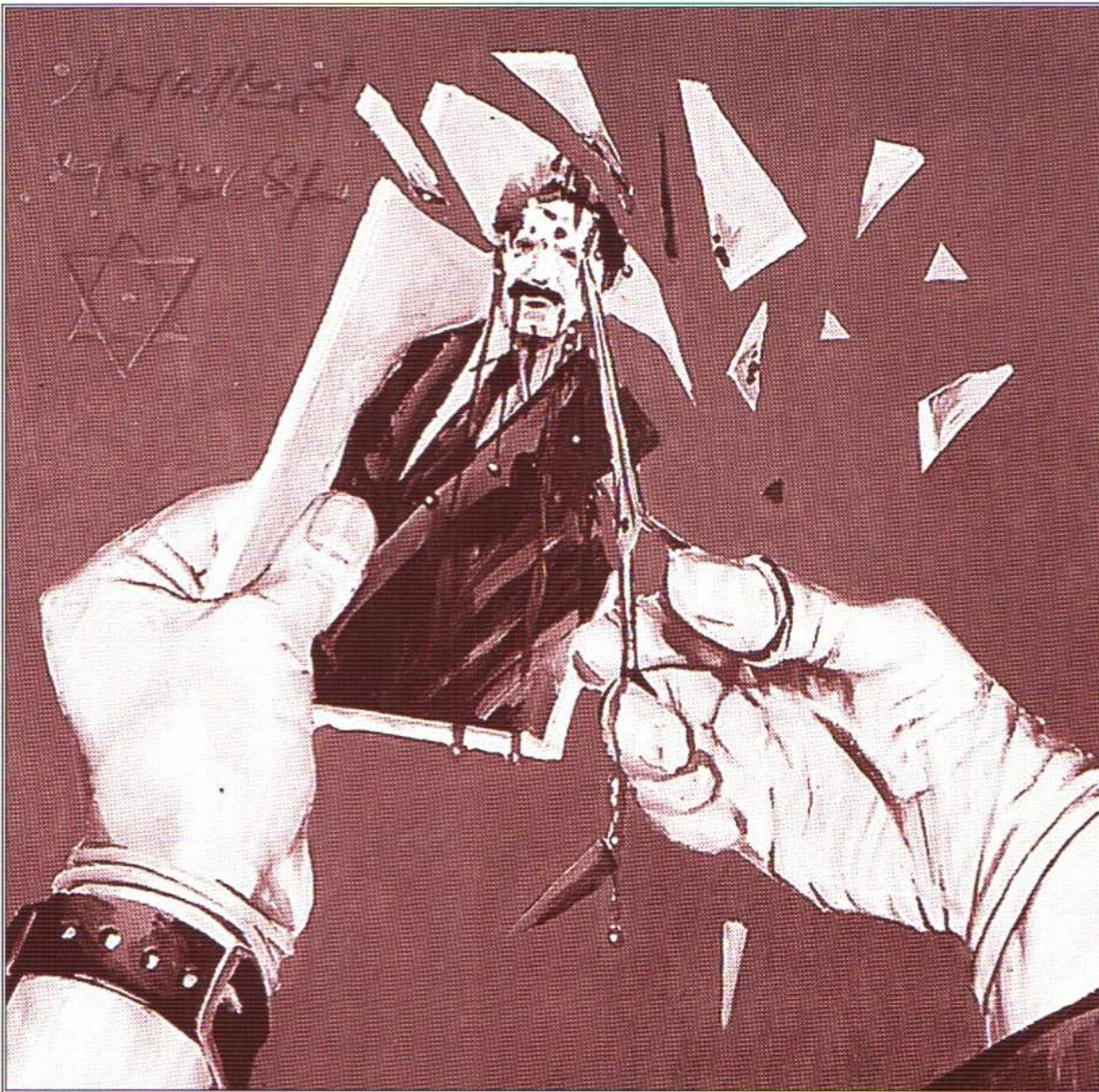
Content de son succès, il retourna chez lui afin de développer sa pellicule. Ce qu'il découvrit le laissa perplexe. La dernière série de photos laissaient apparaître le juge Creed non plus sous une apparence humaine mais celle d'une hideuse parodie d'être humain. Incrédule, il vérifia plusieurs fois l'ensemble des clichés. Sans la moindre exception, les dernières images montraient une créature haute d'au moins 2 mètres. Malgré tous les contrôles qu'il effectua sur l'appareil et la pellicule, il ne remarqua rien d'inhabituel. La " chose " qu'il avait photographié, quelle qu'elle soit, ne pouvait être que réelle. Cela en était terrifiant.

Depuis quelques jours maintenant, Robert Bullis est suivi discrètement. Son appartement a été cambriolé trois nuits plus tôt et son laboratoire photo saccagé. Légèrement paranoïaque, il avait déjà caché les négatifs pour les mettre à l'abri d'éventuels voleurs. La nuit dernière, il a reçu une cassette vidéo d'un mystérieux correspondant. On y voit le juge Creed en pleine cérémonie de meurtre rituel. Confus et effrayé, Bullis décida d'appeler certains de ses amis les plus proches en espérant qu'ils pourraient l'aider à démêler ce mystère. Il ne sait plus vers qui se tourner ni à qui se fier. Il a peur pour sa vie et a vraiment besoin d'aide.

Bien sur, il n'a pas conscience de la véritable nature du juge Jérémie Creed. Ce dernier est en fait un Lictor au service de l'Archonte Gêburah. Il est bel et bien coupable de ces meurtres en série. Toutes les victimes sont soit des criminels, soit des personnes soupçonnées de crimes et il croit de son devoir de les punir personnellement.

Son désir de "Justice" et d'exécution s'est amplifié et a fini par pervertir son esprit déjà atteint. Il ne se maîtrise déjà plus qu'à grand peine et tend à reprendre sa forme originelle. C'est pourquoi sa concentration a faibli devant le journaliste, alors que ce dernier prenait quelques clichés. L'Illusion s'est effondrée face à l'objectif de l'appareil photo et c'est sa véritable apparence qui s'est imprimée sur la pellicule. C'est en faisant suivre le reporter et cambrioler son domicile que le magistrat a trouvé les photos révélant son vrai visage. Il cherche maintenant désespérément à récupérer les négatifs et élimine systématiquement toute personne ayant eu vent de leur existence.

La trahison de l'un de ses agents est venue considérablement compliquer la situation. Cet homme, craignant pour sa vie, transmit à sa sœur la copie d'une cassette vidéo réalisée par le juge en personne et montrant l'un des meurtres. Il s'agissait pour lui de l'assurance, s'il venait à disparaître ou à mourir, qu'il ne serait pas seul à tomber. Mis au courant de cette trahison, Creed fit exécuter le félon. Il utilisa le cadavre et des éléments dérobés dans l'appartement de Robert Bullis afin de faire accuser le journaliste du meurtre, faisant ainsi d'une pierre deux coups.



En apprenant la mort de son frère, la sœur envoya la cassette en sa possession à la seule personne qui pourrait peut être l'utiliser efficacement : le reporter Bullis, justement. Elle ne pouvait l'envoyer à la police de peur que l'un des hommes du juge ne l'intercepte.

D'un autre côté, le juge Creed lui-même a été placé sous étroite surveillance par les envoyés de l'Archonte Tiphareth. En effet, ce dernier a vu la principale source de son pouvoir dans l'Elysium, la corporation Nakamura, être placée sous le coup de multiples procédures, initiées par le Lictor de Geburah. Creed avait lancé des procédures de mises en examens et de contrôles financiers et judiciaires sur plusieurs filiales américaines de Nakamura Inc. Ces attaques directes ont amené Tiphareth à vouloir se débarrasser du magistrat pour conserver son influence sur la ville. Lorsque ses contacts dans la police lui ont appris les manigances mises en œuvre autour de Creed et Bullis, l'Archonte décida d'envoyer ses agents afin d'en apprendre plus. Au vu des conclusions de leur enquête, elle se dit qu'il se présentait là le moyen d'éliminer définitivement le Lictor de Geburah...

Intrigue

Les personnages vont être appelés par leur ami, Robert Bullis, reporter dans un journal à scandale. Il demande à les voir de toute urgence, affirmant notamment avoir besoin de leur aide pour élucider une affaire de la plus haute importance et littéralement vitale pour lui. Il refuse néanmoins de révéler

quoi que ce soit au téléphone et insiste pour leur parler de visu, sans quoi, ils ne pourraient pas croire à son histoire. Il leur fixe rendez-vous dans un café du quartier et commence à leur expliquer ce qu'il sait dès qu'ils arrivent. Il leur montre les photos qu'il a pris du juge Creed. Il semble perdu et confus et ne sait pas quelle suite donner à l'affaire.

Avant qu'ils ne puissent établir un plan d'action, un groupe d'élite de la police vient arrêter le journaliste. Il est soupçonné d'un meurtre commis dans les mêmes conditions que ceux sur lesquels il enquêtait. Les personnages auraient tout intérêt à rester calmes : les policiers se montrent passablement impatients et agressifs. Leur briefing comprenait une mise en garde contre le suspect, considéré comme un individu dangereux au comportement psychotique. Le journaliste n'aura que le temps de révéler à l'un des PJ le lieu où il a dissimulé les négatifs et la cassette vidéo avant d'être emmené sans ménagement en prison. Il est mis en examen pour meurtre avec préméditation sans espoir d'obtenir une libération sous caution. Les joueurs qui chercheraient à s'interposer risquent le même sort. Dans tous les cas, les joueurs se retrouvent conduits en garde à vue pour la nuit. Ils vont y être interrogés. Les inspecteurs de la police criminelle désirent établir leurs liens avec Bullis.

L'un des joueurs est complètement ignoré dès son arrivée au commissariat. On le conduit en cellule et il y est laissé seul si longtemps qu'il finit par s'endormir. Durant son sommeil, il fait un rêve étonnamment réaliste : il voit le meurtre que Bullis est censé avoir commis. Il a droit à l'ensemble des détails, comme s'il le revivait à travers les yeux de l'assassin. A la fin du rêve, le visage du meurtrier lui apparaît. Le PJ se réveille lentement alors que la figure du tueur se transforme et laisse apparaître un être hideux.

Le juge Jeremiah Creed est parfaitement reconnaissable dès le départ. Et au fur et à mesure de sa transformation, le personnage le verra se changer en la créature dont il a pu observer les traits sur les photos prises par Robert Bullis.

A ce moment, les joueurs devraient avoir compris qu'ils sont, ainsi que leur ami, victimes d'une machination. Il va leur falloir trouver un moyen de prouver leur innocence. Ils sont conduits dans une pièce où un avocat de la Corporation Nakamura les attend. L'offre est simple : l'aide et la protection du service juridique de Nakamura Inc. et leur relaxe contre la cassette vidéo du meurtre commis par le juge. Si les joueurs se demandent comment la

Corporation s'est intéressée à eux, l'avocat répondra que l'un des policiers est au service de la société. Il s'est procuré les photos saisies au café lors de l'arrestation ainsi qu'un enregistrement de la conversation entre les PJ et Bullis, réalisé grâce à un micro directionnel. La Corporation a ainsi été mise au courant que les personnages peuvent l'aider dans sa tâche : mettre le Licateur de Geburah hors d'état de nuire.

Grâce à l'indice donné par Bullis, les joueurs devraient se rendre au bureau du journaliste et y découvrir une clef ouvrant une consigne dans un terminal de bus. La consigne renferme les négatifs, un jeu de photos et une cassette vidéo dans une enveloppe. Mais avant qu'ils n'aient le temps de repartir, ils sont attaqués par un groupe de personnes qui chercheront à leur voler l'enveloppe et à les tuer. Après une brève mais violente altercation, les joueurs devraient réussir à s'échapper et à contacter l'avocat. Comme promis, le département juridique de la Corporation Nakamura intervient alors. La cassette et diverses autres preuves de l'implication du juge Creed dans des meurtres sont livrées à la police. Le magistrat est rapidement arrêté. Bullis est libéré et lavé de tous soupçons. Le scénario se termine lorsque les joueurs découvrent que le juge s'est apparemment suicidé dans sa cellule, laissant beaucoup de leurs questions sans réponses.

Informations sur Robert Bullis

Ces informations sont destinées aux joueurs et devraient leur être données au début du scénario. Il serait préférable de leur fournir une copie du paragraphe qui suit afin qu'il puisse se reporter aux renseignements qu'il contient. Si les joueurs oublient certains détails, leurs personnages sont, eux, censés s'en souvenir. Ils connaissent le journaliste depuis des années et l'accès au texte ci-dessous permet de simuler cette relation.

Robert Bullis est l'un de vos amis, reporter dans un journal à scandale local, " La Stricte Vérité ". Il n'est pas, et de loin, le plus rationnel de vos camarades et il s'intéresse toujours aux histoires les plus ignobles et dégoûtantes. Sa silhouette gauche d'un peu plus d'1 m 70, ses membres longs et maigres et sa pâleur le font ressembler à la Mort, mais affublée de vêtements bon marché. Pourtant, son étrange sens de l'humour et sa personnalité attachante ont gagné plus d'un cœur. D'un autre côté, s'il pouvait arrêter de parler sans cesse de ces meurtres en série qui le passionnent tant, tout serait parfait. A chaque fois que vous vous retrouvez autour d'une tasse de café par exemple, il ne parle que de cela.

Après une Licence de Littérature, il a étudié le journalisme à la Faculté. Il adore Edgar Allan Poe ; il s'agit d'ailleurs de son auteur favori. Il possède un exemplaire de chacun de ses livres, mais, adepte des lois élémentaires de l'entropie, ces ouvrages rejoignent régulièrement le plancher de son appartement. Ils rendent alors périlleuse la traversée du salon ou du bureau... Cette habitude de laisser traîner ses affaires se répète inlassablement, chaque fois qu'il entreprend d'écrire un roman. Ses plus grands regrets concernent ses incessants échecs quant à la publication de travaux plus sérieux. Seuls ses amis les plus proches connaissent le bureau qu'il s'est aménagé en centre ville. Bien que doté

Scénario

d'un réel talent d'écrivain, il n'a jamais eu la volonté de terminer un roman. Il a cependant gardé ce lieu de travail qui abrite ses brusques accès d'inspiration.

Vous ne l'avez pas beaucoup vu ces deux dernières années. Un coup de fil de temps en temps et un repas à l'occasion. Il est obnubilé par des meurtres en série sordides qui ont ravagé la cité. Vous pensez qu'il a pu connaître l'une des victimes car son attitude joviale concernant son métier et même sa passion pour la mort s'étaient quelque peu ternis. Ainsi, lorsqu'il vous appelle, désespéré, pour vous demander votre aide, vous êtes un peu surpris.

Démarrage

L'aventure commence lorsque chaque joueur reçoit les informations ci-dessus. Prenez le temps de détailler les relations amicales qui unissent chaque joueur au journaliste afin de créer un attachement plus important. Décidez ensemble quels sont les liens qui les unissent. Une fois qu'ils auront lu attentivement le paragraphe concernant Bullis, décrivez à chaque joueur le coup de fil qu'il reçoit.

Au téléphone, Bullis paraît désespéré et en proie à une vive émotion. Il leur dit qu'il a besoin de les voir immédiatement. Il refuse de leur dire quoi que ce soit de plus, à part que le problème qui l'occupe concerne les meurtres en série que les médias appellent communément les "meurtres à la scie sauteuse". Il ne répond qu'évasivement aux questions qui lui sont posées et ne fait que presser son ami de le rejoindre. Il affirme avoir en sa possession des objets que les personnages doivent absolument voir de leurs yeux pour croire à son histoire. De plus, il ne tient pas à entrer dans les détails au téléphone. L'idée première qui traversera l'esprit des personnages est que cela a un rapport avec les meurtres. Robert devient très confus lorsqu'il tente d'en parler, éludant le sujet comme il le peut. A aucun moment, il ne mentionnera le nom du juge. Le journaliste finit par leur demander de le rejoindre dans un lieu public et propose le Mortal Coil, un café du centre ville qui est l'un de ses bars favoris. Il fixe une heure pour la rencontre, le soir même. Si les joueurs se connaissent, il leur dira que les autres seront au rendez-vous.

Si les joueurs refusent, il exprimera sa déception. Il utilisera tour à tour la flatterie et les reproches et tentera de culpabiliser ses amis. Il a besoin de leurs idées, de leurs impressions et de leur intelligence. Il les connaît suffisamment pour employer les arguments les plus à même de les convaincre de venir. Cependant, ne forcez pas les joueurs à rencontrer Bullis, s'ils ont décidé de jouer les fortes têtes avec vous. Ils pourront facilement être impliqués plus tard. En effet, des inspecteurs de la police criminelle pourront les contacter pour les interroger après l'arrestation du journaliste. Ce dernier est sur écoute, ainsi la police connaît les liens qui unissent les joueurs et sait qu'ils se sont parlés le soir de l'arrestation. Les policiers les feront se déplacer au commissariat pour savoir ce qu'ils savent et leur demander pourquoi leur ami voulait tant leur parler. La scène du café devra alors être jouée à l'écart de ceux qui ne s'y sont pas rendus.

Le Mortal Coil

"Le Mortal Coil est plus une énigme qu'un bar. C'est le lieu de prédilection de ceux qui aspirent à devenir écrivains ou poètes, des goths, des musiciens et de toutes sortes de marginaux en somme. Leur café et leur nourriture sont les meilleurs et les moins chers de la ville mais la clientèle quelque peu étrange dissuade la plupart des étudiants et des hippies de venir l'investir. C'est ce que semblent souhaiter les propriétaires qui apprécient leur tranquille succès. La pénombre y règne et la fumée rend le lieu brumeux et d'autant plus mystérieux.

Lorsque vous entrez, vous vous apercevez que la soirée promet d'être calme. Il n'y a que quelques clients disséminés dans la salle ; ils lisent des livres de poche ou dégustent des boissons chaudes. D'un simple coup d'œil, vous repérez Robert, assis dans la pénombre d'une alcôve au fond du bar. Il fait nerveusement tourner son café dans sa tasse. Il a un aspect plus effrayant encore que d'habitude. Il semble plus décharné et plus pâle. On le prendrait presque pour un fantôme. Il se tient dos au mur. Robert a choisi une alcôve suffisamment grande pour accueillir tous ses amis confortablement. L'endroit est aussi situé de manière à pouvoir surveiller la porte principale et la porte du fond. Il y jette d'ailleurs constamment des coups d'œil. Finalement son regard fatigué tombe sur vous. Il vous reconnaît immédiatement et un vague sourire apparaît sur ses lèvres. Il esquisse un mouvement de la main en signe de bienvenue."

Lorsque Robert Bullis aperçoit les personnages, il est un soulagé. Il les accueille chaleureusement. Utilisez cette entrevue afin de présenter Bullis aux joueurs mais aussi pour que ceux d'entre eux qui ne se connaissent pas fassent rapidement connaissance. Laissez-les parler un peu entre eux jusqu'à ce que vous sentiez que le moment est venu de continuer. Ne brusquez pas les choses. Il est important que les joueurs aient une occasion de tisser des liens entre leurs personnages et avec le journaliste.

Lorsque le moment vous semble propice, le reporter sort une enveloppe de la poche intérieure de sa veste. Il ne l'ouvre pas immédiatement, laissant ses mains tremblantes posées dessus plusieurs secondes. Le soulagement qu'il avait ressenti à la vue de ses amis s'est envolé. Il n'est, à nouveau, plus qu'un homme terrifié et confus. Sa voix tremble alors qu'il raconte son histoire d'une traite. Il parle vite comme si sa vie dépendait de sa capacité à s'exprimer. Il ne répondra aux questions de ses amis qu'après sa présentation.

Bullis esquisse un sourire avant de parler d'une voix mal assurée, les mots s'échappant précipitamment de ses lèvres.

" Depuis deux ans, j'enquête sur une série de meurtres étranges pour mon journal. Les médias ont appelé ces crimes les " meurtres à la scie sauteuse " car le meurtrier utilise cet outil pour démembrer les corps et réarranger les morceaux. La police n'avait aucune piste, aucun élément permettant de faire avancer l'enquête jusque très récemment. Le criminel était rapide comme l'éclair et ne laissait aucun indice derrière lui. Il semblait tuer au hasard, et a eu le temps de frapper neuf fois depuis le début de cette affaire. L'une des victimes était mon demi-frère. Nous n'étions pas très proche mais c'est dur de savoir qu'on ne reverra jamais quelqu'un avec qui on a passé son enfance... Son passé l'a finalement rattrapé sans lui laisser le temps de changer et de se repentir des conneries qu'il avait faites " Au bord des larmes, Bullis se mord la lèvre.

Après un grand soupir, il poursuit. " Il semblait que personne ne pourrait attraper ce maniaque. J'étais surpris car l'enquête des autorités semblait moins approfondie que celle que je menais. J'ai souvent eu l'impression que le meurtrier était un policier ou au moins une personne proche du milieu judiciaire car à chaque fois que la police avait une piste, les enquêteurs se retrouvaient dans une impasse et étaient obligés d'abandonner leur hypothèse.

Lorsque Christopher Nairn a été arrêté pour les "meurtres à la scie sauteuse", j'ai eu des soupçons. Nairn n'a pas eu de chance : la procédure a été bâclée et l'affaire a été conclue en à peine une semaine. Comme on était en période électorale, personne ne s'est soucié de son sort. Pour ma part, je reste persuadé que son procès n'a pas été équitable et j'y ai vu plusieurs manipulations de preuves. Putain ! Cet homme travaillait dans une association caritative. Il était gentil, solitaire et tranquille. Les flics n'avaient

pas de charges contre lui mais d'une manière ou d'une autre, ils ont réussi à l'inculper pour le premier meurtre. C'est dingue, ce mec me semblait déjà incapable de se servir de la scie sauteuse alors maîtriser un homme, c'est impensable. Ils l'ont retrouvé le lendemain de sa condamnation, pendu, dans sa cellule. Affaire classée.

D'abord, j'ai pensé que c'était une manœuvre électorale du juge pour s'assurer de sa réélection. Le juge Jeremiah Creed ! Ce type est connu pour sa sévérité. Il est originaire du Sud du pays. Le Sud ! Il pourrait porter un drap blanc et une cagoule à la place de sa robe de juge. Enfin, pendant le procès, il a négligé de nombreuses preuves comme s'il voulait faire plonger Nairn pour le meurtre.

Comme je n'y croyais pas, j'ai fait quelques recherches dans le passé du juge. C'est alors que je me suis rendu compte que toutes les victimes avaient été jugées ces dernières années. Et qui était le magistrat qui les avait vues passer par son tribunal ? Je vous le donne en mille : Jeremiah Creed. Avant de m'emballer, j'ai d'abord voulu avoir des explications de sa bouche. J'ai finalement obtenu une interview en espérant avoir sa version des faits. En fait, j'ai obtenu bien plus que cela mais laissez-moi vous raconter... "

Il semble être de plus en plus anxieux et nerveux. A présent, il regarde fixement l'enveloppe qu'il tient entre ses mains.

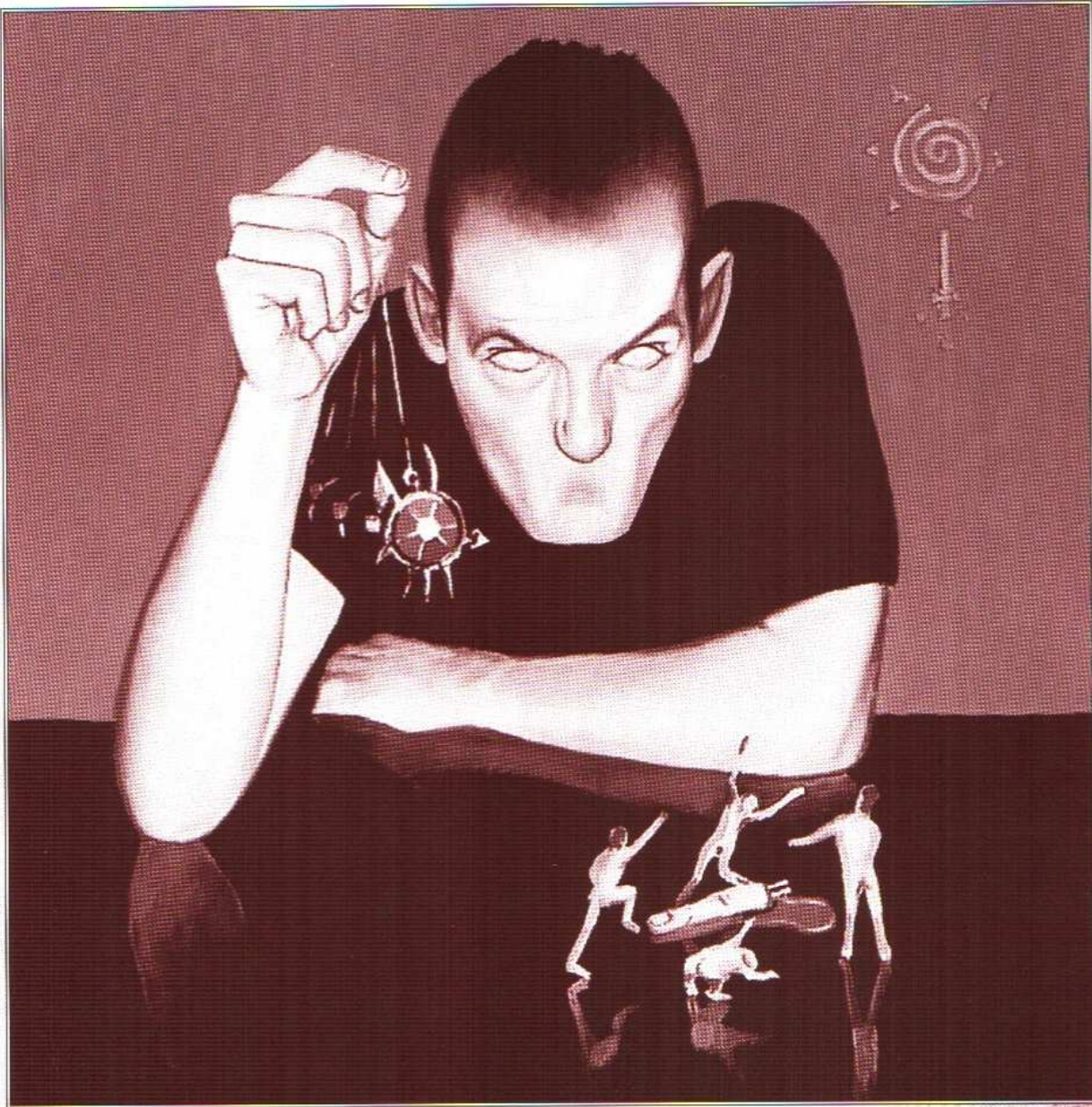
"L'entretien s'est d'abord déroulé comme je le pensais. Je lui ai asséné tout ce que je savais de l'affaire. Je lui ai montré qu'il y avait de telles lacunes dans le dossier que le procès même était une aberration. Je ne l'ai jamais directement accusé d'avoir fait disparaître des preuves mais je l'ai grandement insinué. Lorsque j'ai commencé à l'interroger sur ses liens avec les victimes, il est devenu comme fou et m'a fait expulser de son bureau. Avant que les vigiles ne réussissent à me maîtriser, j'ai eu le temps de prendre ces quelques photos..."

Il ouvre alors l'enveloppe et vous tend cinq épreuves. Elles représentent ce qui ressemble à un bureau mais la plus grande partie de la pièce est cachée par la silhouette grotesque d'une... chose, un être pas totalement humain. Cette créature est grande et massive, d'immondes replis de chair adipeuse pendent à différents endroits du corps, une longue langue sort d'une énorme gueule. On peut discerner ses organes internes car sa chair est translucide. Heureusement, la photo est en noir et blanc car la couleur rendrait cette chose plus sinistre encore.

" Je ne sais pas ce que cela peut être mais ce qui est sûr, c'est que ce n'est pas du à un dysfonctionnement de mon appareil photo. J'ai refait les tirages six fois et à chaque fois, les photos sont identiques. Le reste de la pellicule est normal. Autant que je sache, c'est le juge Creed. "

Il vous regarde à présent avec des yeux horrifiés.

Scénario



Donnez aux joueurs quelques minutes pour poser des questions au journaliste. Il y répondra du mieux qu'il peut, mais il ne sait pas grand chose. C'est pour cette raison qu'il leur a demandé de venir. Il a besoin de leurs conseils. Il est désorienté et il a peur. Il a aussi besoin de se prouver qu'il n'est pas fou. Lorsque les joueurs confirment qu'ils voient la créature sur la photo, il semble vraiment soulagé, les personnages s'aperçoivent qu'il est au bord des larmes.

Il explique ensuite à ses amis qu'il a été suivi pendant plusieurs jours et que son appartement a été récemment cambriolé. La plupart de ses photos ont été volées. Il leur parle ensuite de la cassette vidéo qui montre le Juge en train de commettre l'un des meurtres à la scie sauteuse. Il ne sait ni qui lui a envoyé cette cassette vidéo ni d'où elle vient. Il ne sait plus vers qui se tourner ni ce qu'il doit faire. Les joueurs sont les seules

personnes en qui il ait confiance et c'est pour cela qu'il leur demande conseil.

Jouez cette scène en prêtant attention à ce qui est dit puisque la conversation est enregistrée par la police grâce à un micro directionnel. L'agent chargé de cet enregistrement est au service de la corporation Nakamura. Certain des clients sont d'ailleurs des policiers en civil qui épient chaque mouvement des joueurs. Laissez la conversation se dérouler quelques instants mais sans qu'un plan d'action précis ne puisse être élaboré. Lorsque le moment vous semble propice ou si vous avez l'impression que les joueurs sont sur le point de partir, la police intervient.

L'Arrestation

Avant que les joueurs ne réagissent, un groupe d'élite de la police investit le café. Il en arrive de tous côtés : par l'entrée principale, la porte de service et même des tables adjacentes. Des serveurs sortent leurs armes et s'identifient comme des officiers de police. Il s'agit d'individus surentraînés et les joueurs sont dans l'incapacité de réagir après avoir été surpris de cette manière. Les officiers ont été prévenus qu'ils ont à faire à des individus potentiellement dangereux et sont donc tentés d'utiliser la force. Si les joueurs font mine de résister, avertissez-les que cette action pourrait leur coûter la vie. S'ils persistent, la police fera les sommations d'usage et ouvrira le feu dans le but de les mutiler si possible. Il n'est pas souhaitable qu'un de vos joueurs soit tué, mais ne les laissez pas se sortir indemnes d'une action violente contre les forces de l'ordre.

Au moment de l'arrestation, les joueurs pourront remarquer que l'un des policiers se saisit prestement de l'enveloppe et des photos. Ces preuves sont ensuite remises à un homme, un officier en civil ou un représentant de l'autorité bien qu'il ne porte aucun signe distinctif. Il s'agit d'un envoyé de la corporation Nakamura, mais les joueurs ne peuvent le savoir pour le moment.

La police informe Bullis de ses droits et de son inculpation pour le meurtre de Joseph Martens. Les joueurs peuvent donc comprendre les raisons de la brutalité des policiers : cette accusation pour un meurtre aussi sauvage indique que les forces de l'ordre pensent avoir affaire à un dangereux criminel. Ils doivent prendre conscience que la police n'a qu'une envie : trouver un prétexte pour utiliser la violence.

" Les lumières, les cris et le chaos ambiant assaillent vos sens et vous étourdissent. La police vous bouscule, des policiers vous hurlent des ordres et des questions sans raisons apparentes. Bullis paraît terrifié et désorienté, son oeil gauche est maintenant complètement tuméfié à cause d'un mauvais coup que l'un des officiers lui a donné. La pâleur de son visage, amplifiée par les gyrophares des voitures de police, lui donne l'aspect d'un cadavre. Ses yeux tristes brillent de frustration et de terreur. Dans un instant de lucidité, son visage s'illumine à l'idée qui vient de germer dans son esprit.

Il se tourne vers vous et sourit doucement. D'une voix calme, pleine d'espoir, il vous glisse : " Cherchez la révélation dans les ailes du Corbeau. Il niche dans le lieu qui abrite mes secrets les plus coupables. Edgar tient les clefs de mon salut. Trouvez-le et nos problèmes ne seront jamais plus, jamais plus. "

Soudain, il hurle de douleur lorsqu'un officier le saisit par les cheveux et le projette sur la banquette arrière d'une voiture avant de claquer la portière derrière lui. Le choc du métal sonne comme un glas funèbre à vos oreilles. "

Réalisant qu'il est victime d'une machination, Bullis donne ainsi aux joueurs des indices afin de leur permettre de retrouver le lieu où il a caché les négatifs et ses dossiers. " Le Corbeau ", " Edgar " et " jamais plus " font référence à un poème d'Edgar Allan Poe, son auteur favori. Le lieu de ses secrets les plus coupables est son bureau en centre ville qu'il utilise pour écrire ses romans. C'est là qu'il a caché la clef d'une consigne située dans un terminal de bus. Si les joueurs ne trouvent pas la réponse à l'énigme qui leur est proposé (les informations qu'ils possèdent sur le journaliste devraient les y aider) faites-leur faire un jet de Perception qui leur donnera des indices supplémentaires.

Avant que les joueurs n'aient le temps de réagir à ces informations, ils sont emmenés au commissariat. Les personnages qui ne seraient pas venus au rendez-vous seront convoqués au commissariat et immédiatement emmenés par des officiers de police. Ils sont enfermés dans des cellules individuelles, isolés et interrogés séparément au sujet de leurs relations avec Bullis.

Les questions sont très personnelles et se succèdent à un rythme effréné. Faites en sorte que cet événement soit le plus désagréable possible pour les joueurs. Si possible, jouez l'interrogatoire individuellement à huis clos. Assommez-les de questions qui s'enchaînent rapidement sans leur laisser le temps de réfléchir à leurs réponses. Une bonne méthode est d'enregistrer l'entretien (grâce à un simple magnétophone, ce qui vous permettra aussi d'en rire ensemble à la fin de la session).

Si des incohérences apparaissent dans leurs déclarations, menacez-les d'une arrestation pour complicité de meurtre. Faites en sorte que cet entretien soit un enfer mais sans qu'il dure trop longtemps sinon les joueurs risquent de se désintéresser de l'histoire pour se concentrer sur leurs propres problèmes.

S'ils posent des questions au sujet de leur ami Bullis, ils apprendront qu'il a été arrêté pour le meurtre d'un homme, de type caucasien, âgé de 37 ans et dont le nom n'est pas encore communiqué. L'appareil photo du journaliste a été retrouvé sur les lieux du crime avec ses empreintes digitales. Des fibres et des cheveux trouvés sur les lieux correspondent à ceux trouvés dans son appartement. (Ces indices ont en fait été prélevés dans l'appartement du journaliste lors du cambriolage par les hommes de Creed afin de l'incriminer).



Le Rêve

Le meurtre a été commis sur le même modus operandi que les meurtres à la scie sauteuse. La police pense donc avoir capturé un déséquilibré qui copie les tueurs en série. Ils expliqueront que le demi-frère de Bullis est l'une des victimes et que celui-ci a du perdre l'esprit sous l'effet du stress et d'un travail trop contraignant. Ils connaissent son intérêt pour cette affaire et n'ont donc pas été surpris de découvrir que ses empreintes correspondaient exactement à celles retrouvées sur les lieux du crime. Il est donc en détention provisoire et doit subir une évaluation psychiatrique le lendemain matin.

La nature chaotique de la nuit ainsi que l'atmosphère déprimante du commissariat ont affaibli la barrière séparant la Réalité de l'Illusion. Passez en revue vos différents joueurs et déterminez qui est celui qui est le plus à même de vivre les événements qui suivent. Ce joueur reste seul dans une salle de garde à vue pendant des heures. Il ou elle finira par s'endormir avant

même de s'en être aperçu. Il va alors entrer en rêve dans l'esprit de Creed pendant qu'il commettait l'un de ses meurtres passés. Amusez-vous avec cette vision et n'utilisez le paragraphe qui suit que comme un guide.

" Tu te tiens debout dans le salon d'une grande maison. D'après ce que tu peux en voir, les propriétaires sont assez riches. Il semblerait que tu as été doublement trahi car l'argent que tu donnais au propriétaire n'était pas suffisant pour qu'il puisse se payer un tel luxe. Les meubles sont neufs et d'excellente facture. Des équipements vidéo et Hi-Fi de grande qualité, des centaines de CD soigneusement rangés dans un secrétaire en chêne ; à chaque signe de luxe, tu te sens un peu plus insulté, un peu plus frustré.

Mais tu n'as pas de temps à perdre à piller cette demeure, une mission bien plus importante t'attend ce soir. Sous l'excitation, ton cœur bat violemment dans ta poitrine. Justice sera faite ce soir et tout pourra enfin revenir à la normale.

Tes compagnons sans visage te suivent de près lorsque tu montes les escaliers pour atteindre le premier étage. Tu dépasses tout d'abord une chambre d'ami et un bureau, chaque pièce affichant une opulence indécente. Il a du se mettre au service de la Putain, te dis-tu.

Les preuves de sa trahison sont partout et te remplissent de haine. La colère enfle, elle se fait palpable, tu la sens gratter à la porte de ta conscience, te demandant de la laisser sortir, de pouvoir pleinement s'exprimer. Bientôt. Plus que quelques mètres et tu la laisseras venir à toi, prendre le contrôle, tenir les rênes de la Justice ! Enfin, tu atteins la chambre principale. Ton Judas est étendu là, dans l'obscurité. Tu fais un signe à tes hommes qui l'attrapent et le traînent jusqu'au sol avant de le bâillonner avec du chatterton. Il pousse des hurlements, rapidement étouffés, ses suppliques t'excitent. Alors qu'il implore grâce, la pensée de son sang répandu à travers la pièce t'excite encore plus. La scie sauteuse pénètre la chair de ses bras puis de ses jambes sans difficulté. Le bruit occasionné par le frottement du métal contre les os s'élève dans les airs comme une merveilleuse symphonie de douleur et de désespoir. C'est la symphonie de la justice accomplie. La

sentence est la mort. Il est toujours possible de trouver une nouvelle brebis à retirer du troupeau, il ne faut donc pas avoir de regret pour les années passées à aider cet homme. Donnons-lui sa dernière

leçon. Le coupable ne restera pas impuni. Ton maître a parlé et tu es son instrument. Tu prends ton temps, te délectant de ta tâche. Pourtant, les forces du félon le quittent déjà et il se meurt bien trop rapidement à ton goût...

Alors que tu commences à disposer les membres mutilés de l'homme un peu partout dans la pièce, tes compagnons déposent les preuves qui permettront d'incriminer Bullis, le journaliste, pour le crime de ce soir. Satané fouineur ! Il paiera sous peu et peut-être pourras-tu savourer son sang sur tes lèvres. Bientôt, penses-tu, très bientôt... La tête du traître est le dernier élément de la mise en scène à placer, juste à l'angle supérieur droit de l'armoire, comme le demande le rituel. A présent, son âme est tienne à jamais.

Tu grimaces en regardant ton reflet dans le miroir de l'armoire. Tu détestes cette enveloppe humaine et tu laisses ton déguisement disparaître quelques instants, afin d'admirer ta silhouette gigantesque. Tu souris, laissant apparaître ta langue bleuâtre qui s'agite entre tes dents acérées. Peut-être devrais-tu laisser ce journaliste voir ton vrai visage avant son "accident", qu'il sache. Qu'il sache l'honneur qui lui est fait de voir la justice rendue par tes propres mains. Tu hoches la tête : qu'il en soit ainsi. Ce châtiment sera bien mérité pour ce bâtard qui t'a insulté. Il appréciera sûrement le geste. Sa mort sera lente, beaucoup plus lente encore que celle du traître. La scie dans ta main te renvoie une douce chaleur alors que tu attends avec impatience le moment où les cris d'agonie de ta victime viendront caresser tes oreilles."

Le joueur se réveille brusquement et se retrouve dans la salle de garde à vue. S'il avait vu les photos prises par Bullis, il reconnaîtrait la créature de son rêve. Le reflet dans le miroir permet d'identifier sans erreur le juge Creed.

Bien sûr, si le joueur raconte cette histoire à la police, il sera raillé et ridiculisé par les officiers présents. Par contre, l'information parviendra rapidement aux oreilles de la Corporation Nakamura. N'ayant aucune preuve pour étayer sa théorie, le joueur ne pourra rien faire de plus. Il saura cependant que son ami est innocent et va bientôt être assassiné par le magistrat.

Ce joueur ne sera pas interrogé par la police et sera directement mené à la salle de conférence où l'attendent ses amis, peu après son réveil.

L'Offre

Après l'interrogatoire de chaque joueur et la scène du rêve, lisez le paragraphe qui suit aux joueurs de nouveau réunis.

"La nuit fait place à l'aube et vous vous sentez exténués. Vous êtes restés "à la disposition", à la merci plutôt, de la police pendant des heures et commencez à désespérer d'être un jour libérés lorsqu'un garde vient vous chercher et vous mène dans une salle de conférence de ce commissariat gris et banal. La pièce est spacieuse et tranquille. Une large table de bois, entourée de sièges confortables, occupe une grande partie de la pièce. Une télévision et une caméra sont installées dans un coin. Elles ne doivent pas beaucoup servir, étant donné la fine couche de poussière qui les recouvre. Vous voyez qu'à l'exception de Robert, tous ses autres amis sont présents. On vous abandonne là, après vous avoir apporté à chacun une tasse de café brûlant et avoir déposé des beignets frais sur la table."

Donnez aux joueurs un peu de temps pour s'échanger les informations dont ils disposent et parler entre eux. De nombreux événements les ont bousculés dernièrement et c'est l'occasion pour eux de calmer le jeu et de réfléchir. Le rêveur pourra ainsi raconter son cauchemar à ses amis. En général, cette scène permet aux joueurs d'apprendre à mieux se connaître et de commencer à échauffer un plan d'action. Il vous faudra de nouveau noter ce que les joueurs se disent car des micros dissimulés un peu partout dans la pièce enregistrent toutes les conversations pour le compte de Shiko Sukeban de la Corporation Nakamura. Avant que les joueurs n'agissent ou s'ils sont dans l'expectative, lisez-leur ce qui suit.

"La porte de la salle de conférence s'ouvre sur qu'une femme au type asiatique. Son tailleur épouse totalement ses formes harmonieuses comme seuls des vêtements sur mesure peuvent le faire. Ses longs cheveux noirs tombent en cascade jusqu'au bas de son dos. Une sensation de puissance émane de ses yeux. Elle réussit à conjuguer une allure de panthère et un professionnalisme irréprochable. Elle se dirige vers la table, dépose son attaché-case devant elle et l'ouvre. Elle s'intéresse enfin à vous. Elle commence par s'incliner pour vous saluer puis s'assoit.

"Bonsoir" dit-elle d'une voix mélodieuse. Elle a un léger accent mais semble parfaitement comprendre l'anglais. "Vous vous demandez certainement qui je suis et pourquoi je suis là. Mon nom est Shiko Sukeban, je suis avocate et je travaille pour la corporation Nakamura. Mon but est de vous aider de toutes les manières possibles. Je vous promets d'essayer de répondre à vos questions du mieux que je le pourrai et de faire mon possible pour vous sortir, vous et votre ami, de ces ennuis... fâcheux." Alors qu'elle vous sourit doucement, vous avez la certitude qu'elle peut vous venir en aide... mais à quel prix?"

Elle fournira aux joueurs les papiers et attestations qui permettent d'établir son identité. De même, elle leur assurera que la Corporation Nakamura souhaite les aider. Elle a des doutes quant à la culpabilité de Bullis et pense qu'il est certainement victime d'une machination montée par le juge pour le réduire au silence. Le magistrat s'éviterait ainsi d'être mis en cause dans l'affaire des meurtres à la scie sauteuse.

Elle pourra révéler de nombreuses informations contenues dans l'introduction à condition que cela n'ait pas trait à la Réalité. La police travaille en collaboration avec elle afin de démasquer le juge et démanteler son réseau d'influence et de corruption dans le système policier et judiciaire du département. Ils pensent que Creed vient de commettre une grave erreur et ils ont bien l'intention d'en tirer parti.

Shiko explique aux joueurs que leur aide peut lui être précieuse dans cette tâche. En effet, ils détiennent sûrement des informations ou des indices de grande importance. Si les joueurs se demandent pour quelle raison la Corporation Nakamura, une entreprise privée spécialisée dans tout ce qui a trait, de près comme de loin, aux problèmes judiciaires, assiste la police dans cette affaire, la jeune femme expliquera que le juge a souvent pris des décisions qui leur étaient défavorables à cause de sa bigoterie excessive. Depuis longtemps, ils sont ennemis et cette affaire semble être la meilleure opportunité pour se débarrasser enfin de lui.

Shiko fournit aux joueurs et à Bullis une aide judiciaire gratuite ainsi qu'une protection rapprochée afin d'éviter le moindre accident pendant leur incarcération. Elle sait qu'ils ont des informations permettant d'inculper Creed et entend bien les obtenir en échange de son aide. S'ils affirment ne pas savoir de quoi parle la Japonaise, elle leur montrera qu'elle détient les photos prises par le reporter. S'ils essayent de lui mentir, elle pourra aussi leur rappeler leur conversation au Mortal Coil, leur interrogatoire, voire carrément ce qu'ils se sont dit dans cette pièce, quelques instants plus tôt. Faites en sorte qu'ils soient les plus paranoïaques possible. Lorsqu'elle les a suffisamment intimidés et effrayés par ses connaissances, Shiko leur proposera un marché. S'ils acceptent de retrouver pour elle les négatifs des clichés et la cassette vidéo montrant le juge en train de commettre un meurtre, elle s'arrangera pour les faire

libérer sur-le-champ et protéger Robert Bullis. S'ils lui remettent ces preuves, elle peut leur promettre que le journaliste sera libéré et que le juge Creed sera arrêté immédiatement. Par contre, s'ils refusent, le juge ne pourra que réussir à faire condamner leur ami pour ce crime et, de son côté, Shiko leur promet de s'arranger pour les faire inculper pour complicité. Si les joueurs la menacent, elle leur lâchera qu'ils ne représentent pas un grand danger pour elle et que son offre n'est pas négociable. A la fin de la discussion, les joueurs devraient se rendre compte qu'ils n'ont pas vraiment le choix. Elle ne donnera aucune explication quant à l'importance des négatifs pour elle ni sur la vraie nature de Creed ou son apparence étrange sur les photos.

Après avoir refermé son attaché case, elle leur tend une carte de visite afin qu'ils puissent l'appeler aussitôt qu'ils auront les négatifs en leur possession. Elle les salue en s'inclinant puis se retire.

Peu après, un officier de police vient annoncer aux personnages qu'ils sont libres mais toujours suspects dans cette affaire. Ils n'ont donc pas le droit de quitter la ville. Si les joueurs lui posent des questions au sujet de Shiko, il affirmera ne pas la connaître. N'importe quel policier dans tout le bâtiment donnera la même réponse. La jeune femme n'a été vue de personne. Les joueurs ont été conduits par erreur dans la salle de conférence au lieu d'être renvoyés en cellule. Si les PJ téléphonent au numéro indiqué sur la carte, ils sont accueillis par une boîte vocale qui leur demande leurs noms, numéro de téléphone et leur adresse courante. La voix féminine enregistrée est complètement monocorde et s'avère impossible à identifier.

Les joueurs finissent donc par être libérés sans autre difficulté. Ils sont à présent libres de leurs agissements. Bullis, quant à lui, subit une évaluation psychiatrique le matin même. Une audience est ensuite prévue pour fixer les modalités du procès. Le juge en charge de l'affaire est Jeremiah Creed.

Il faut espérer que les joueurs partent à la recherche des négatifs et de la cassette vidéo. Si les personnages désirent enquêter au passage sur la corporation Nakamura, ils obtiendront simplement confirmation du fait que cette société est bien victime de poursuites judiciaires lancées par le juge Creed.

Si les PJ vont voir le juge, il les recevra et tentera de les faire parler.

Ne soyez pas surpris si vos joueurs suivent de fausses pistes sans arrêt et ne les forcez pas à suivre le chemin pré-établi. Au contraire, faites-leur croire qu'ils sont en train d'accomplir quelque chose d'important même lorsqu'ils s'éloignent de l'intrigue principale. Faites-les suivre par des individus louches, sous-entendez que leurs téléphones sont mis sur écoute et que la police les surveille. En résumé, rendez-les paranoïaques. Au bout d'un moment, ils devraient cesser leurs investigations et se mettre à la recherche des négatifs.

Le Bureau

Avec un peu de chance, les joueurs ont compris le sens du message sibyllin de Bullis et chercheront son bureau en centre ville. Heureusement, il est assez facile à localiser. Il est situé au-dessus d'une station de bus, en plein centre ville. Faites-leur comprendre que le terminal de bus est l'un des lieux les plus dangereux de la ville. Utilisez des passages de la description de la station de bus (voir paragraphe suivant) afin de leur donner un indice sur le lieu où se trouve la consigne utilisée par Bullis. Ne les détournent pas trop cependant de leur but principal.

La plupart des joueurs connaissent l'adresse du bureau du journaliste car il leur donnait parfois rendez-vous là bas. Il s'agit d'une petite pièce au quatrième étage d'un édifice qui en compte cinq.

Il est assez facile de pénétrer dans le bâtiment puisqu'il est ouvert au public. Pendant la journée, l'activité des bureaux provoque beaucoup d'allées et venues. La nuit, un gardien fait une ronde toutes les heures à travers le bâtiment. Durant la journée, il reste à l'accueil et demande à chaque visiteur son nom et la raison de sa visite. La porte du bureau est fermée à clef et est équipée d'une vitre anti-choc. Crocheter la serrure de sécurité est assez difficile et prend plusieurs minutes. Enfoncer la porte alerte forcément le gardien qui interviendra rapidement, juste après avoir prévenu la police.

Scénario



L'échelle de secours extérieure qui mène à la fenêtre du bureau n'est visible que de jour. De nuit, elle se fond dans l'obscurité : le seul danger viendrait alors du bruit que les personnages seraient susceptibles de faire. Pour l'utiliser, il suffit de sauter pour attraper le dernier barreau et simplement faire coulisser l'échelle jusqu'au sol. La fenêtre du bureau est verrouillée mais la vieille serrure sera plus facile à crocheter que celle de la porte. Une carte de crédit ou tout autre objet similaire suffit à l'ouvrir.

Une fois que les joueurs sont à l'intérieur, ils peuvent allumer les lumières puisque les bureaux sont ouverts 24h sur 24. Le garde ne s'inquiètera que s'il entend des voix alors que la lumière est éteinte ou si la porte est visiblement fracturée. Vu le désordre qui règne dans la pièce, la lumière sera plus qu'utile pour pouvoir fouiller sans risquer de buter sans cesse dans quelque chose. Une fois que les joueurs sont entrés, lisez-leur le paragraphe qui suit en adaptant le texte suivant le moyen qu'ils ont utilisé pour y pénétrer.

"Le bureau de Bullis semble issu d'un cauchemar de Bosch. Chaque centimètre du mur est recouvert de coupures de journaux, de photos, de dessins ou de posters. Chacun raconte ou montre les détails d'une histoire d'horreur et de douleur. Les murs semblent presque dégouliner de sang comme si leur aura devait inspirer les écrits de Bullis et lui donner de nouvelles idées. De nombreux éléments ont trait aux meurtres à la scie sauteuse. Chaque article de journal écrit sur le sujet est punaisé sur ce mur. Quelle personne sensée pourrait rester assise plus de quelques minutes dans une pièce aussi mal éclairée et aussi sinistre sans sombrer immédiatement dans le désespoir?"

Un large bureau en bois est calé contre le mur faisant face à la porte. Il est encombré de nombreux livres et de papiers éparpillés dans tous les sens. On dirait qu'une explosion vient d'y avoir lieu. On y trouve pêle-mêle des ouvrages de référence sur les poisons, les armes à feu, la criminologie et les procédures de police. Ce qui reste de place accueille une machine à écrire, vieille d'au moins trente ans mais bien entretenue. Une légère couche de poussière indique que personne n'est venu ici depuis quelque temps.

Tous les murs de la pièce sont encombrés de meubles bas et de bibliothèques où des monceaux de livres et de fournitures en tous genres, rouleaux de machines à écrire et journaux, s'entassent. Une partie du contenu de ces étagères a été répandu sur le sol. La traversée de la pièce nécessite d'ailleurs beaucoup d'attention si l'on veut éviter de marcher sur les objets gisant pêle-mêle. Tout semble indiquer qu'il s'agit là de la méthode de rangement du propriétaire.

Les joueurs peuvent facilement fouiller la pièce et trouveront un exemplaire du Corbeau d'Edgar Alan Poe sous un journal près de la porte. A l'intérieur de la reliure, ils découvrent une petite clef, qui porte un numéro. Il ne faudra pas longtemps aux joueurs pour deviner qu'il s'agit de la clé d'une consigne que l'on peut trouver au terminal de bus du rez-de-chaussée.

Le Bureau

"Pourquoi les gares routières tiennent-elles toutes le haut du pavé en matière de délinquance et de manque de sécurité ? Celle où vous vous trouvez ne fait pas exception. A l'extérieur, le lieu empest le vomi rance et l'urine. Les fenêtres sont couvertes de poussière, de graisse et d'empreintes digitales. Des clochards traînent devant l'accueil, mendiant ou dormant dans leurs haillons crasseux.

L'intérieur est un peu mieux mais les visages des personnes qui attendent ici n'aident pas à se sentir plus à l'aise. Elles sont assises sur des bancs cassés et couverts de brûlures de cigarettes, attendant patiemment de pouvoir s'entasser dans les bus. Certains fument, dorment ou regardent simplement les autres usagers avec un regard plein de haine.

Quelques visages apeurés peuvent être vus ici et là. Il s'agit de personnes trop pauvres pour prendre l'avion et qui sont obligées de côtoyer la lie de la société.

Un agent de sécurité, assis derrière son bureau, surveille le lieu d'un regard distrait, bien plus intéressé par sa télévision miniature que par son travail. Pourtant sa seule présence permet de garder la foule tranquille et paisible.

Des rangées de consignes aux portes oranges, elles finiraient presque par vous aveugler dans ce gris terne qui vous étouffe, s'alignent parallèlement à l'un des murs.

Elles sont couvertes de graffitis représentant parfois des nombres ou des déclarations d'amour mais, le plus souvent, restent simplement d'une saleté repoussante. Vous finissez par trouver la consigne que vous cherchiez, au fond d'une rangée. Le néon au plafond est cassé rendant la lecture des numéros plus difficile.

Le couloir où se trouve cette consigne ne comporte qu'une seule issue..."

Faites bien attention à la position des personnages lorsqu'ils ouvriront la consigne car cela aura de l'importance dans quelques instants.

Le casier renferme ce que les joueurs recherchent : une large enveloppe jaune contenant les négatifs, un double des photos et une cassette vidéo. Il y a aussi un pistolet Browning, un sac avec trois tenues de rechange et une petite liasse de billets. Bullis savait qu'il était suivi et s'apprêtait à fuir la ville.

Au moment où les PJ découvrent le contenu de la consigne, quatre hommes vêtus de longues gabardines et de chapeaux mous entrent dans la gare routière et se dirigent directement vers eux. Leurs traits et leurs vêtements sont identiques en tout point. A moins que les personnages ne soient tous absorbés par l'inventaire du contenu de la consigne, prévenez-les avant que les quatre hommes ne sortent leurs armes et n'ouvrent feu.

Ces individus sont des agents du Juge Creed et suivent les joueurs depuis le début. Le magistrat a supposé qu'ils savaient où étaient les négatifs et ces agents ont reçu l'ordre de les surveiller et d'éliminer ces gêneurs et les embarrassantes preuves de ses méfaits dès que possible.

Scénario

Ces hommes ne sont pas stupides, ils utiliseront le terrain et les alentours à leur avantage. Ils sont sûrs d'eux, c'est pourquoi ils ont adopté une approche aussi directe. Si les joueurs répliquent, ils se mettront à couvert et agiront plus prudemment. S'ils le peuvent, ils resteront groupés, afin de pouvoir se couvrir les uns les autres tout en prenant les PJ sous un tir nourri. Ils utiliseront les voyageurs de la gare routière comme boucliers humains si c'est nécessaire. Ce sont des tueurs entraînés, sournois et sans foi ni loi. Comme ils craignent la colère du Licteur plus que les balles, ils continueront à se battre jusqu'à la mort, à moins qu'ils ne soient poussés à fuir pour une raison particulière, comme l'arrivée de la police par exemple. L'un d'entre eux est armé d'un UZI un autre d'un Sawn-off Shotgun et les deux derniers portent des Beretta m 92 Fs. Ils disposent chacun de deux chargeurs.

La gare routière est un lieu parfait pour une fusillade. Les bancs et les rangées de consignes fournissent des obstacles qui offrent de nombreuses possibilités pour se mettre à couvert. Les issues disponibles sont la porte principale et les sas vers les bus au départ. Les autres usagers, saisis de panique, se lèvent et courent dans tous les sens au risque d'être pris dans la fusillade. Une poursuite entre les bus en évitant les tirs et une partie de cache-cache dans la zone de transit des bagages alors qu'on est traqué par des tueurs peut être digne des meilleurs films d'action. N'hésitez pas à rajouter des effets spéciaux. Faites en sorte que les joueurs luttent âprement pour leur vie sans toutefois les tuer pour autant. Laissez-les s'amuser et tenter des stratégies audacieuses pour sortir de cette mauvaise passe. La scène devra être la plus épique et dramatique que possible. Si la situation devient désespérée pour les joueurs, faites intervenir la police. Celle-ci intervient de toute manière mais le moment de son arrivée est laissé à votre appréciation.

remettent les objets en leur possession. Elle leur fixe rendez-vous dans un endroit de votre choix. Dès que les joueurs arrivent au lieu de rendez-vous, elle se montre. De nouveau, elle assure aux joueurs que la Corporation Nakamura ne veut que la justice. Elle les congratule pour le bon travail qu'ils ont accompli. Elle n'est pas facile à abuser et vérifiera l'authenticité des négatifs. Si les joueurs essayent de la duper ou de la menacer, elle leur indiquera que Bullis risque d'être victime d'un regrettable accident s'ils persistent dans leur attitude. Pendant toute la conversation, elle restera toujours calme et courtoise, même ses menaces sont énoncées avec politesse. Si elle y est vraiment forcée, elle révélera sa vraie nature avant de détruire les joueurs et de repartir avec les négatifs. Son unique but est d'obéir aux ordres de son Maître et de récupérer les négatifs.

Si l'un des personnages a été gravement blessé pendant la fusillade, elle s'arrange pour que les frais d'hospitalisation soient pris en charge discrètement. S'ils ont été arrêtés, elle ira les voir au commissariat pour obtenir les preuves et les fera libérer immédiatement, toutes charges étant abandonnées et les dossiers détruits. Une fois que les négatifs et la cassette ont été remis à Shiko, Bullis est libéré. La police accepte la cassette comme preuve sans aucune difficulté et procède à l'arrestation du juge Creed. Personne ne cherchera à savoir d'où provient l'enregistrement vidéo ni qui l'a réalisé. Les joueurs seront félicités pour leur coopération et leur aide. Toutes les charges qui pesaient sur Bullis sont abandonnées. Il est très reconnaissant à ses amis de l'avoir fait libérer. Robert se montrera avide de détails sur les aventures des joueurs pour le disculper. Il sera affecté par la perte des étranges négatifs mais au vu de l'issue heureuse qui en est résultée, il n'insistera pas trop.

Epilogue

Lorsque les joueurs appellent le numéro que Shiko leur a donné et indiquent qu'ils ont les négatifs et la cassette, leur interlocutrice prendra la peine de décrocher et de répondre. Elle commencera par les féliciter et proposera une rencontre, afin que les PJ lui

Conclusion

Le juge Creed est arrêté et condamné à perpétuité dans une prison de haute sécurité. Condamné seulement, car pour ce qui est d'effectuer sa peine de prison, cela n'aura pas duré... Il est retrouvé pendu dans sa cellule le lendemain. Un rapport lapidaire révèle qu'il a utilisé ses

draps pour mettre fin à ses jours. Aucune enquête ou autopsie ne sera faite. Le tueur "à la scie sauteuse" est donc bien vite oublié, et la vie reprend normalement.

Robert Bullis, que la proximité de la mort ou de la détention à perpétuité ont fait réfléchir, quitte son travail dans la presse à sensation pour écrire des romans. Il signera son premier contrat avec l'une des filiales de la Corporation Nakamura. Il reste ami avec les joueurs et pourra être utilisé dans de futures aventures comme un contact.

Shiko Sukeban disparaît. Toutes les tentatives pour la retrouver sont vouées à l'échec. Personne ne reconnaît sa description, elle semble avoir été effacée des mémoires. Vous pouvez la réutiliser dans des scénarii ultérieurs lorsque les joueurs auront de nouveaux rapports avec la Corporation Nakamura. En fait, elle garde un oeil sur eux. De son point de vue, les personnages peuvent s'avérer être des pions très utiles par la suite. Ainsi, s'ils s'intéressent à la Corporation, ils seront de nouveau confrontés à Shiko, ce qui peut être le prétexte à de nouvelles histoires.

Geburah sera très mécontent de la perte de l'un de ses Licateurs et sera autant irrité qu'intrigué par ces personnages. Il cherchera à savoir de quelle manière ils sont liés à Tiphareth et enverra des agents pour mener à bien des investigations sur leur compte et éventuellement pour accomplir sa vengeance. Ce sont là encore des pistes pour de nouvelles intrigues.

Pourtant, à la fin du scénario, les joueurs doivent avoir l'impression que beaucoup de questions sont restées sans réponses. Qu'était vraiment le Juge Creed ? Est-il vraiment mort ? Pourquoi son suicide a-t-il été classé si rapidement ? Pourquoi la Corporation Nakamura était-elle tellement impliquée dans cette affaire ? La recherche des réponses à toutes ces questions peut être l'amorce d'une campagne de grande envergure. Laissez libre cours à votre imagination.

Robert Bullis

C'est un idéaliste. Il cherche toujours à découvrir la vérité sur le monde qui l'entoure. Il tient vraiment à ses amis et ne s'offusquera pas de leurs petits défauts. C'est une personne intéressante et charismatique mais une malédiction le poursuit : son apparence fait inmanquablement penser à la personnification de la mort, grand, dégingandé et squelettique. Il a toujours l'air de penser à des idées pour un roman. Il a le don pour soulever les thèmes les plus saugrenus dans

les moments et les lieux les plus inappropriés. Malgré un sens de l'humour pour le moins morbide, il reste agréable à fréquenter.

AGL	12	EGO	10
FOR	12	CHA	15
CON	13	PER	15
APP	10	EDU	16

Taille : 202 cm

Poids : 80kg

Mouvement : 6m/rnd

Actions : 2

Bonus à l'Initiative : 0

Bonus aux Dégâts : +1

Résistance : 4 BS = 1 BL

3 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

Endurance : 95

Balance Mentale : -10

Compétences : Armes à feu: 14, Discrétion: 10, Rechercher : 14, Réseau de contact (Police): 12, Photographie: 16, Police scientifique: 10, Recueil d'informations: 15, Citoyen du Monde: 12, Rédaction : 17

Attaques : Selon arme

Le Juge Jeremiah Creed

Le juge Creed est un Licateur au service de Geburah et perd petit à petit l'esprit. D'abord obnubilé par la volonté de punir les criminels, il a récemment succombé à son désir de meurtres sanglants. Il est coupable des "crimes à la scie sauteuse". Jusqu'à présent, il a réussi à cacher son implication dans ces meurtres en faisant condamner un innocent alors que la police commençait à se rapprocher de la vérité. Lors de la confrontation avec le journaliste Robert Bullis, il a perdu son sang froid et lui a laissé entrevoir ce qu'il était réellement.

Terrifié par la punition que lui réserve son Maître pour une telle faute, il charge ses agents de faire accuser Bullis d'un de ses meurtres et de récupérer les négatifs. Lorsqu'il découvre l'implication des joueurs, il décide de les éliminer aussi.

Il ignore que Tiphareth a subtilement corrompu l'un de ses hommes qui lui fournit des informations.

Comme les joueurs ne le rencontrent jamais au cours du scénario, ses caractéristiques ne sont pas communiquées. Pourtant si les joueurs le rencontrent, jouez-le calme et calculateur. Il a un fort accent du sud profond, souvenir de ses années de service en tant que

Scénario

juge dans le Mississippi. Il est aussi bigot et a de nombreux préjugés à l'encontre des minorités ethniques, des cheveux longs, des pacifistes ou de toute personne qui peut lui sembler... décadente. Si vous en avez besoin, ses caractéristiques correspondent à celle d'un Licateur standard.

Informatique : 40, Langues étrangères (toutes):30, Citoyen du Monde : 50, Diplomatie :50, Etiquette: 50, Réseau de Contacts (tous): 40, Interrogation: 60, Police scientifique: 30

Attaques : Selon type d'arme

Magie : Voie des Rêves : 50, tous les sorts à 40

Shiko Sukeban

Licateur au service de Tiphareth, Shiko a observé les activités du Juge Creed pendant plusieurs années. Elle a attendu une opportunité de se débarrasser de ce juge qui utilise ses appuis politiques et ses fonctions légales pour détruire la réputation de son Maître sur Terre. Cette chance semble lui être enfin offerte.

Elle n'a aucun scrupule et parvient toujours à avoir l'air professionnel. Sa forme humaine est celle d'une magnifique jeune femme asiatique et elle utilise cette apparence pour convaincre ceux qui sont sensible à son charme.

Elle est actuellement avocate et agent de liaison pour la Corporation Nakamura. Bien qu'elle n'apparaisse nulle part dans les fichiers du personnel de l'entreprise, c'est quelqu'un d'important et de puissant. Elle a accès à beaucoup d'informations qu'elle utilise à son avantage. Elle sait comment obtenir des gens ce qu'elle souhaite tant par la flatterie que par la manipulation.

AGL	30	EGO	35
FOR	45	CHA	30
CON	30	PER	40
APP	30	EDU	50

Taille : 155 cm

Poids : 55kg

Sens : Vision nocturne

Communication : Parole et Télépathie

Mouvement : 15m/rnd

Actions : 5

Bonus à l'Initiative : +18

Bonus aux Dégâts : +8

Résistance : 7 BS = 1 BL
6 BL = 1 BG
4 BG = 1 BM

Peut supporter 2 BM avant de mourir

Endurance : 180

Armure naturelle : 2

Pouvoirs : Voix Dominatrice, Voir Magie et auras, Télépathie, Télékinesie 100kgs, 10m/sec, Invulnérabilité au feu.

Compétences : Armes à feu : 30, Grimper : 30, Dague : 60, Lancer : 40, Combat à mains nues: 40, Rechercher: 30, Discretion : 30, Recueil d'informations : 70,

Les agents de Creed

Il s'agissait de criminels " normaux " jusqu'à ce qu'ils entrent dans la salle d'audience du juge Creed. Il a alors utilisé ses pouvoirs sur l'esprit pour les forcer à travailler pour lui. Il a aussi utilisé de ses capacités pour changer leur apparence afin qu'ils se ressemblent en tout point et ainsi détruire tout sentiment d'individualité chez eux.

Ce sont des tueurs sournois, sans foi ni loi. D'abord assez arrogants, ils ne prendront pas de risques excessifs. Pourtant, ils craignent la colère de Creed et préféreront se faire tuer plutôt que d'échouer. Ce sont pratiquement des clones, vous pouvez donc utiliser pour chacun d'entre eux les caractéristiques qui suivent.

AGL	16	EGO	5
FOR	15	CHA	10
CON	15	PER	14
APP	10	EDU	10

Taille : 200 cm

Poids : 100 kg

Sens : Normaux

Mouvement : 8m/rnd

Actions : 3

Bonus à l'Initiative : +4

Bonus aux Dégâts : +3

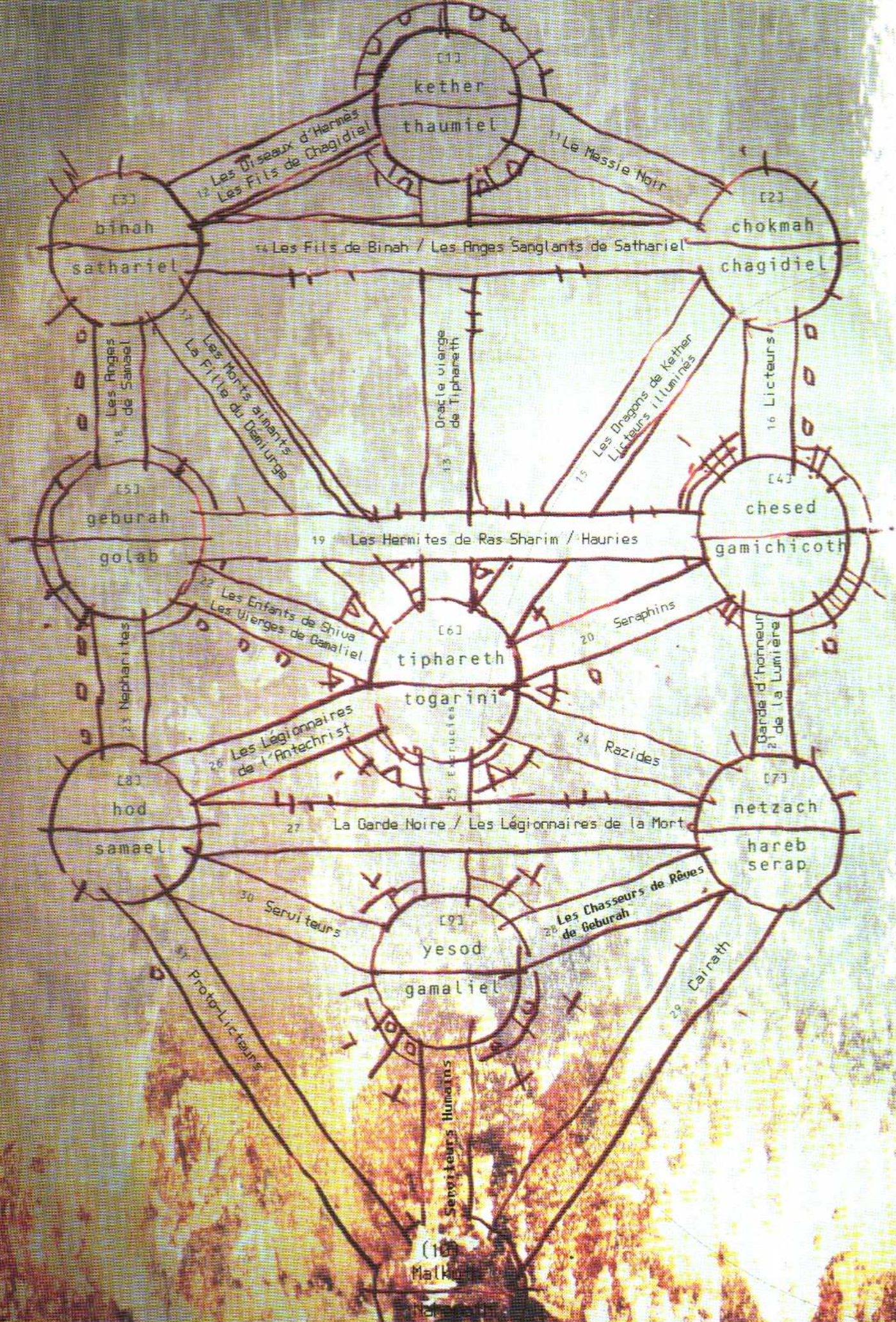
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 105

Balance Mentale : -50

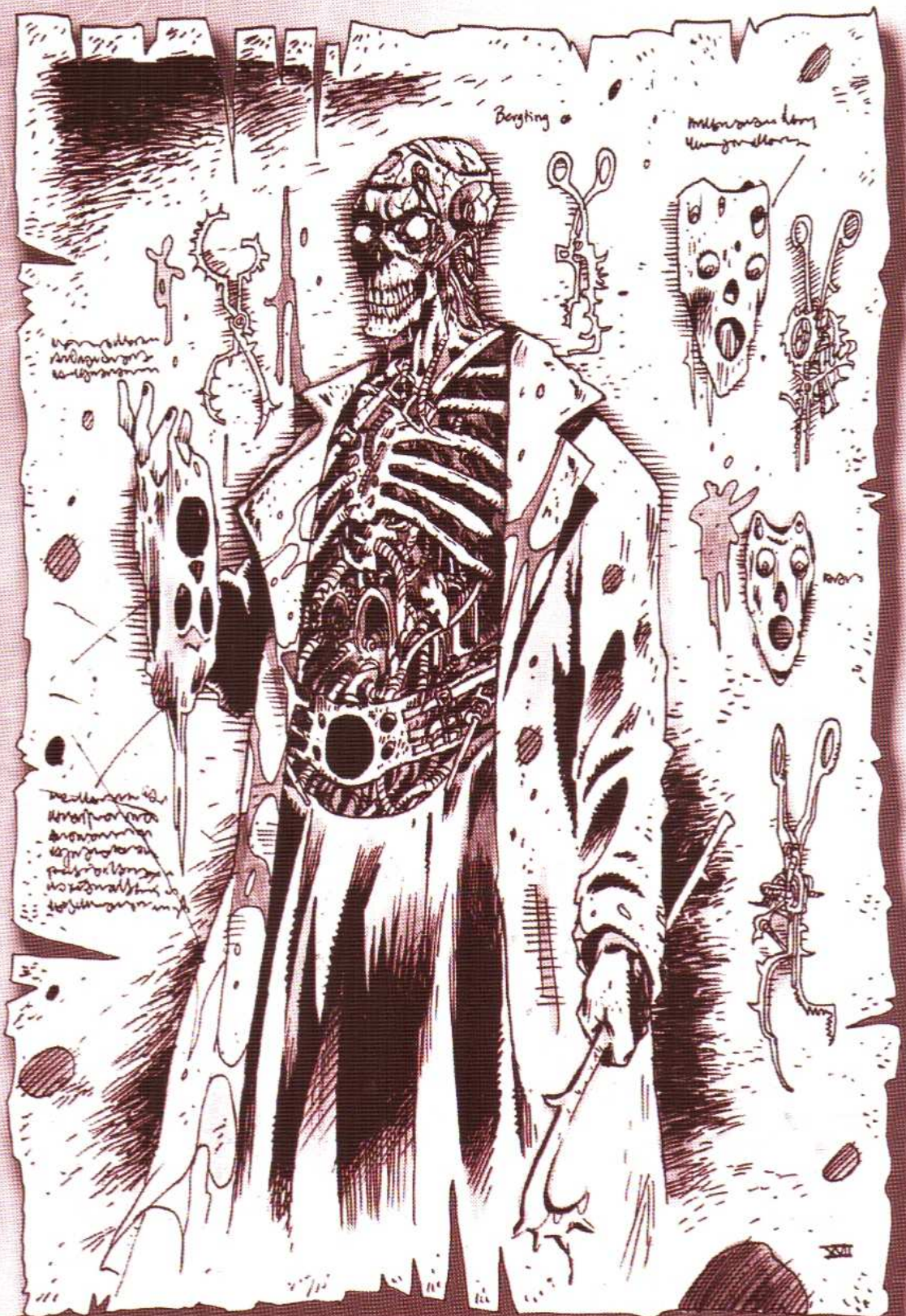
Compétences : Armes à feu : 16, Fusil : 16, Armes lourdes : 16, Combat à mains nues: 15, Dague: 15, Discretion : 13, Rechercher : 14, Systèmes de sécurité: 13, Conduire: 10

Attaques : Selon arme





La Cité Machine

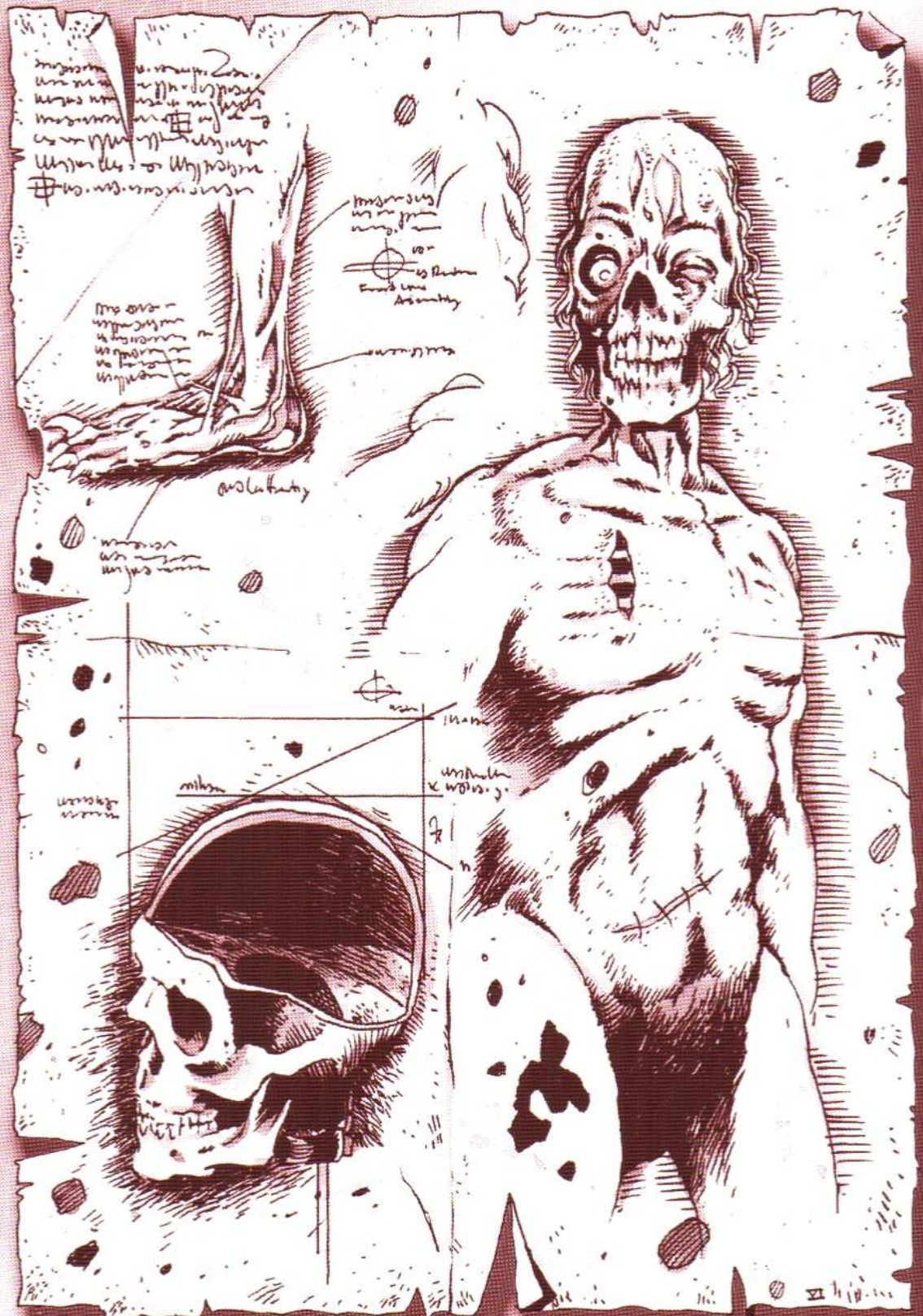


Nepharite.

Fragments de l'Arcanum Metropoli

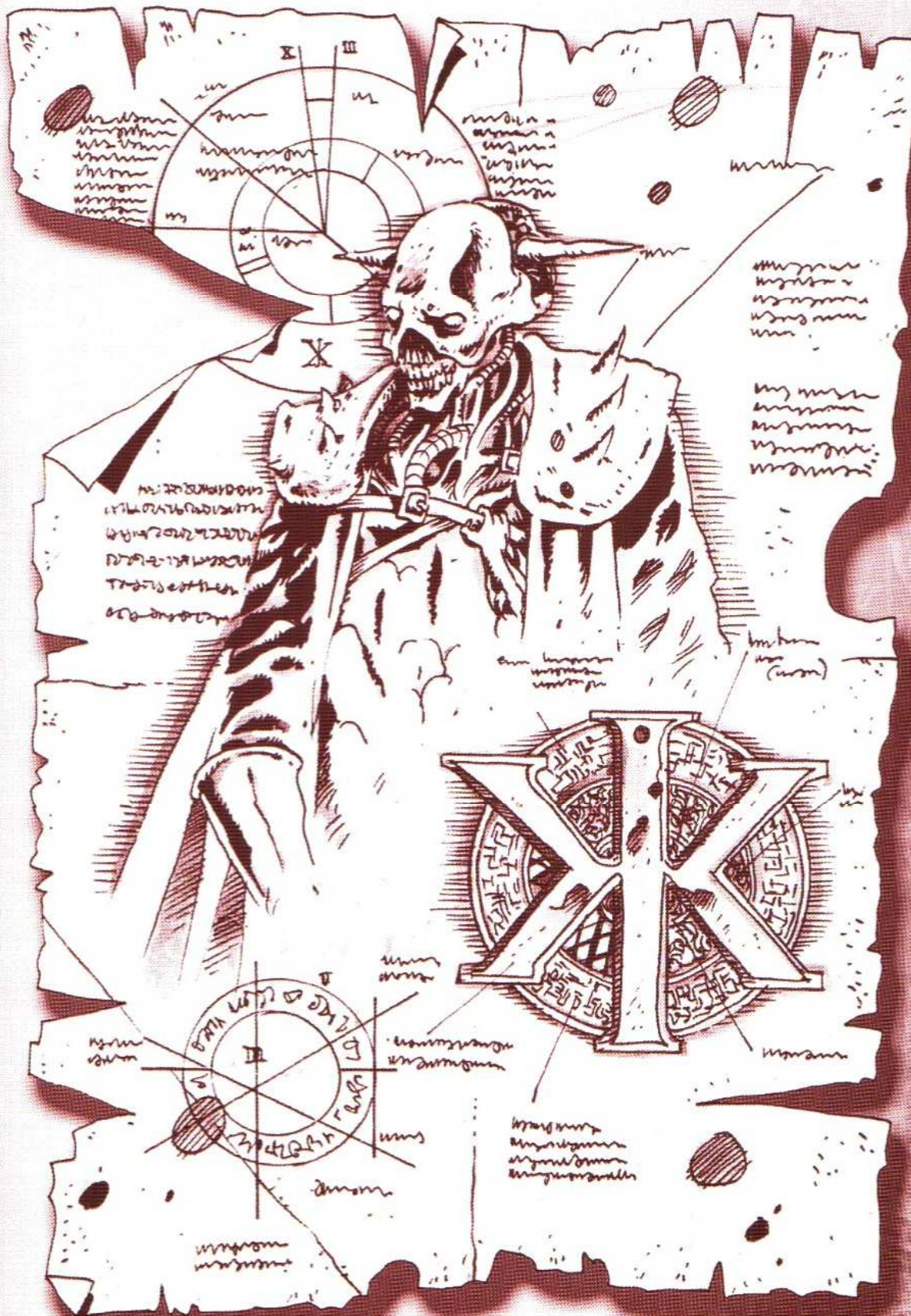


Sepharin

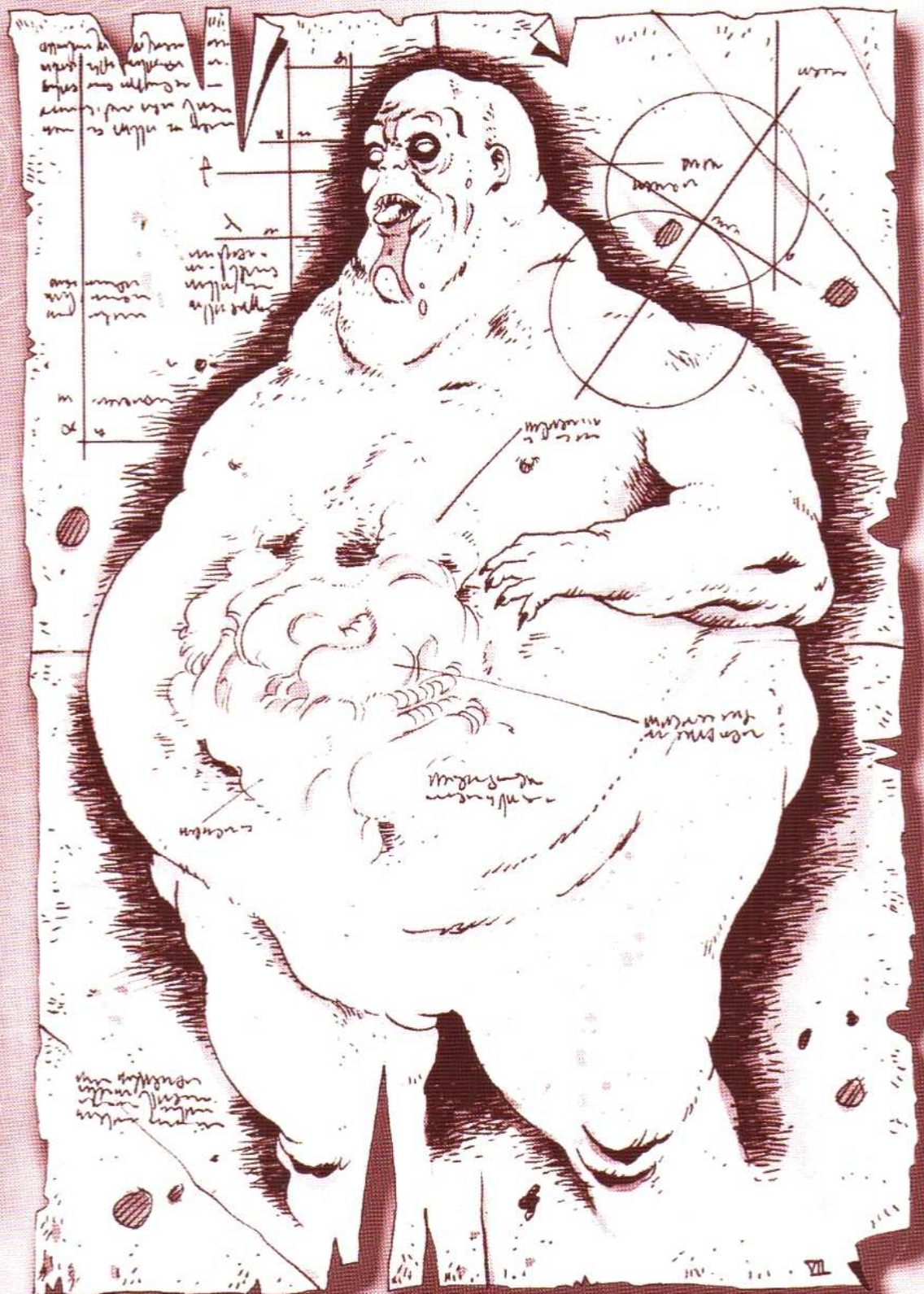


Frontalier

Fragments de l'Arcanum Metropoli

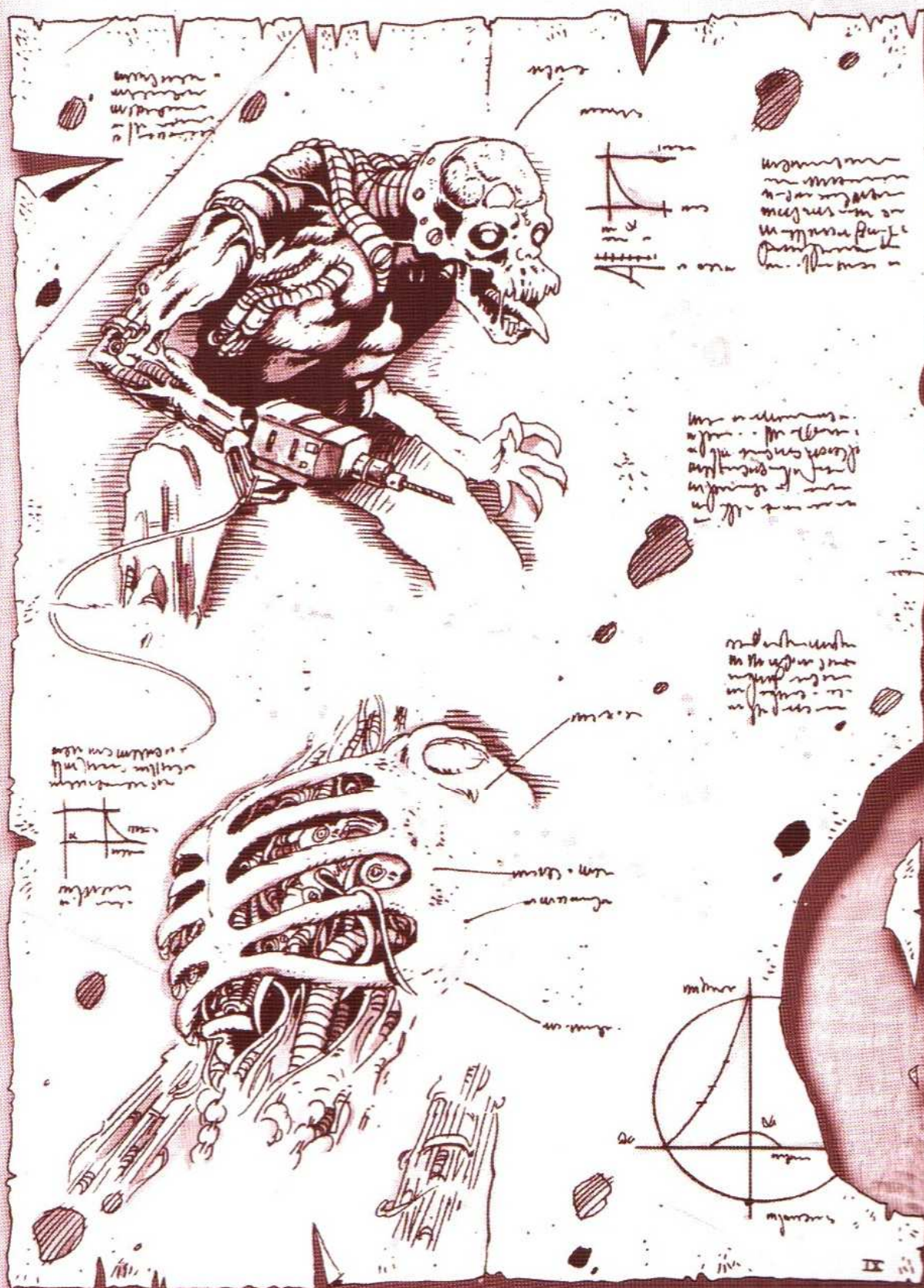


Desparyte



Licteur

Fragments de l'Arcanum Metropoli

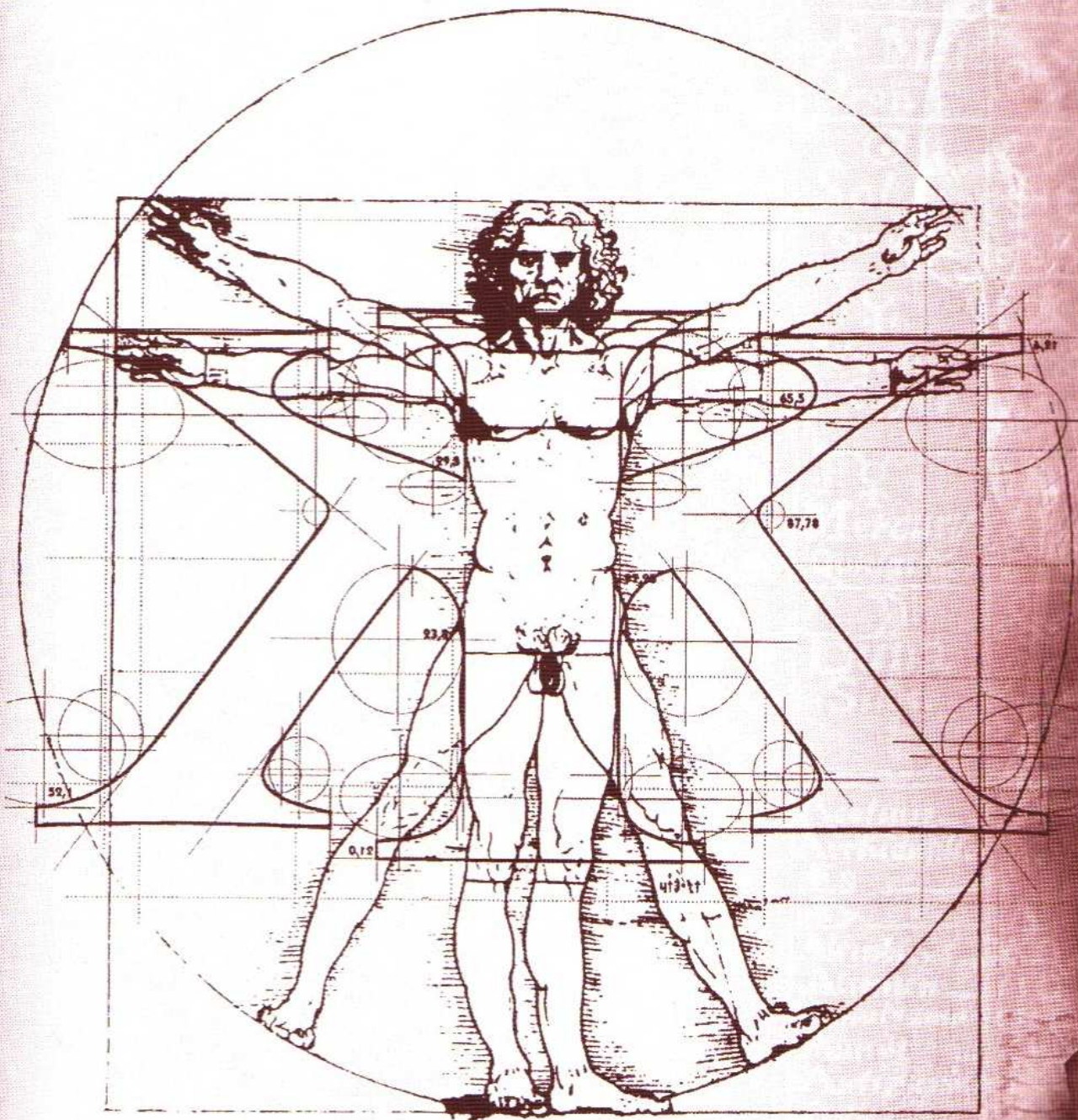


Techrones



Les rues de Metropolis

Fragment's de l'Arcanum Metropoli



La Réalité telle que nous la connaissons n'est qu'un mensonge, une Illusion élaborée pour isoler l'Humanité et empêcher notre Eveil. Derrière cette façade, la Véritable Réalité, plus vaste et plus sombre, attend. Paradis et Enfer s'y affrontent pour prendre la place d'un Dieu disparu et peut-être mort.

Les humains sont attirés dans cette lutte alors que l'Illusion s'écroule, affaiblie par les siècles et le manque de foi des hommes. De plus en plus d'humains sont en mesure de percevoir au-delà du Voile de l'Illusion et refusent d'adhérer aux anciennes croyances. Les lois de la Nature se révèlent plus faibles que nous ne le pensions.

La Magie est une réalité et les apparences sont trompeuses.

Kult est un jeu de rôle avec pour toile de fond les grandes cités de la fin du 20ème siècle. C'est un monde dans lequel la malveillance humaine se mêle aux terreurs d'une réalité invisible et véritable. Les gens sensibles sont écrasés par l'anonymat des cités et se transforment en monstres psychotiques. Sous le vernis social, les passions primitives, encore muselées par la morale des anciennes civilisations, couvent et prospèrent avant d'éclore sous la forme de perversions malsaines.

Cependant, la noirceur de l'âme humaine n'est pas le seul danger qui plane sur nos têtes. Le mal commis par les hommes corrode les limites de la Réalité et laisse entrer des créatures de l'Autre Monde. Nos rêves prennent une forme matérielle et nous pourchassent. Des êtres du passé renaissent dans le présent et veulent, de nouveau, gérer nos vies. Nos propres peurs accouchent de monstres qui menacent de nous engloutir ; des désaxés bannis de nos sociétés se terrent dans des cités abandonnées, des complexes industriels délabrés et des immeubles condamnés au cœur même des villes. Là, ils se métamorphosent en créatures inhumaines.

Les enseignements occultes peuvent être utilisés pour ouvrir des portes sur différents mondes et y exploiter un pouvoir de source inconnue. Mais peu d'êtres humains, s'il y en a, savent quoi que ce soit concernant les forces qu'ils conjurent. Tôt ou tard, ils seront consumés par des démons qu'ils ne peuvent contrôler.

Tel est le monde dans lequel les héros de notre jeu doivent vivre. Ils sont les agents du Destin, liés par des mythes dont ils n'ont jamais entendu parler. Des mythes oubliés depuis longtemps, mais qui reviennent à la vie dans les cités grouillantes où aucune vérité ne prévaut sur une autre.

"Au-delà du Voile" est le livre du Meneur de Jeu, complément des règles contenues dans "Rumeurs".

Un scénario d'introduction, "Instants figés", vous permettra de faire débiter vos joueurs dans le monde de Kult.



paradox
entertainment

Prix de Vente : 34.50 Euros

N° ISBN : 2-914892-06-3