

«QUICONQUE CHERCHE LA VÉRITÉ NE LA TROUVERA JAMAIS.
NOUS NE CROYONS PLUS.
NOUS ACCEPTONS.»
CHARLES FORT, « LE LIVRE DES DAMNÉS »

Nous sommes en 1997. Tandis que les scientifiques s'interrogent en vain sur la nature des phénomènes paranormaux, de nombreuses organisations se livrent à une guerre invisible pour leur maîtrise. Sociétés secrètes, services de renseignements, multinationales et groupes criminels ont besoin de spécialistes du surnaturel. C'est sur cette terre parallèle, dans ce décor en clair-obscur, qu'Énigma vous propose de jouer le rôle d'un « mercenaire du paranormal ».

Présentation

L'agence Ward & Blackmoor, spécialisée dans les phénomènes paranormaux, a été fondée en 1983 par deux associés : Nathaniel Ward et sir George Blackmoor. Au cours de ses presque quinze années d'existence, elle a connu des triomphes et des revers, et a fini par s'assurer une réputation enviable dans le cercle restreint des passionnés d'occultisme.

W&B emploie une quinzaine d'employés sédentaires et une trentaine d'agents de terrain (les personnages des joueurs), qui viennent de tous les horizons. La plupart des agents ont travaillé comme policiers ou détectives privés avant d'être recrutés, mais il existe aussi une minorité d'individus « ordinaires » engagés après avoir eu un contact avec le paranormal. L'agence occupe un étage de la tour Canary Wharf, située sur les docks de Londres. Cette tour, la plus haute de la ville, est accessible par hélicoptère et par bateau. L'immense garage souterrain, qui compte six niveaux, abrite les véhicules de l'entreprise : une flotte de Ford Sierra, plusieurs vans (dont un équipé d'une batterie d'appareils de surveillance électronique dernier cri) et une grosse Mercedes blindée (10 points d'armure).

Comme la plupart des tours géantes, Canary Wharf n'a pas officiellement de treizième étage. C'est pourtant entre le douzième et le quatorzième niveau qu'est située l'agence Ward & Blackmoor. On y accède par l'ascenseur, à l'aide d'une clé électronique et d'un code.

Outre les bureaux, les locaux comprennent une chambre forte où sont conservés certains objets précieux, un laboratoire où peuvent être effectués tests et analyses, une importante bibliothèque abritant de nombreux ouvrages anciens et des documents audio et vidéo. Une importante base de données, consultable de l'extérieur, synthétise environ 40% du contenu de cette bibliothèque. C'est la source d'information de base des agents.

Les objets précieux de la chambre forte proviennent de précédentes missions, des collections personnelles de messieurs Ward et Blackmoor, d'achats ou de dons. Il y a parmi eux des amulettes, des talismans, des balles d'argent et quantité de pièces uniques et non reproductibles. Quelques rares objets ont fait leurs preuves (ou sont supposés être efficaces) dans certaines circonstances. Parfois, les agents peuvent demander à en bénéficier. Mais la plupart sont notoirement peu fiables. De plus, beaucoup sont très anciens et de grande valeur, et doivent être traités avec le plus grand soin.

Objectifs et moyens

L'agence Ward & Blackmoor n'est pas dirigée par des altruistes désireux de sauver le monde des griffes de créatures monstrueuses. Sa finalité n'est pas non plus d'étudier les menaces surnaturelles, ou de les cataloguer. C'est une entreprise, qui pratique des tarifs

très élevés. Sa survie dépend de ses performances et de sa réputation. Ses agents sont très largement payés, mais ne sont pas encouragés à perdre leur temps lorsqu'ils sont en mission. Cette attitude engendre parfois des frictions, certains agents étant davantage motivés par la curiosité intellectuelle que par l'obligation de fournir des résultats.

W&B travaille régulièrement avec les services de police et de renseignements du monde entier, plus quelques multinationales, une poignée de grandes universités et, de loin en loin, de rarissimes particuliers très fortunés. En revanche, l'agence refuse obstinément de travailler pour tous les groupes « douteux, terroristes, criminels ou sectaires ».

Grâce aux appuis dont disposent les fondateurs de W&B, les formalités administratives pour les agents sont réduites au minimum. Les visas pour la plupart des pays du monde sont obtenus rapidement. Des permis de port d'armes sont généralement accordés dans les pays de l'Otan (Amérique du Nord, Europe occidentale et Turquie).

Les missions

Un scénario dans le monde d'Énigma est généralement une mission, avec un objectif précis. Si les agents le remplissent, la mission est considérée comme accomplie, et le client n'a plus qu'à passer à la caisse. Les problèmes éventuels (pouvant aller jusqu'au décès d'un agent) sont la responsabilité de W&B, pas du client. Toutes les missions de W&B ont un rapport, dès le départ, avec le paranormal. Il ne s'agit jamais d'enquêtes « gratuites », elles doivent avoir une utilité réelle pour le client. 70 % des missions sont simplement de l'expertise ou de la recherche : identifier un phénomène ovni d'après photos, étudier un objet d'origine inconnue, etc. Ce type d'affaire, passablement ennuyeux, fait rarement l'objet d'un scénario. Les autres missions, celles que l'on trouvera généralement dans les scénarios, comportent une part de risque et d'action bien plus élevée. Il peut s'agir d'enquêter sur un événement paranormal, de retrouver une personne ou un objet, de démanteler une organisation utilisant des pouvoirs paranormaux...

Bien sûr, les agents sont censés rester discrets et ne pas enfreindre les lois du pays où ils travaillent. W&B n'est pas un organisme officiel et, même s'il a les moyens de payer de bons avocats, il n'apprécie pas de devoir sortir ses employés de prison.

W&B n'accepte jamais les missions suivantes :

- ✓ Élimination ou enlèvement d'un être humain.
- ✓ Désinformation du public.
- ✓ Mission dirigée contre les intérêts d'un pays démocratique (ce qui donne lieu à de vives discussions sur la nature « démocratique » de certains organismes officiels occidentaux).

Le paranormal

Énigma, le monde que nous décrivons ici, ne fournit pas de système cohérent expliquant l'ensemble des phénomènes paranormaux, ni de théorie scientifique ou magique sur l'au-delà, les pouvoirs psis, etc. Tout est possible, ce qui ne veut pas dire que tout existe. De toute façon, W&B se soucie fort peu de théorie, et préfère de loin les résultats concrets.

Dans Énigma, un phénomène de « hantise » peut aussi bien être le fruit d'une entité immatérielle que d'une présence extraterrestre. Un ovni peut être un phénomène psychique ou un objet venu de l'espace...

Bien entendu, les hypothèses les plus rationnelles (l'escroquerie pure et simple ou l'erreur d'observation) sont toujours à envisager en priorité.

Quelques phénomènes paranormaux

Cette liste répertorie les phénomènes les plus courants, elle est destinée à vous donner des idées pour écrire vos propres scénarios. Encore une fois, chaque phénomène n'a pas nécessairement une cause unique.

✓ Disparitions inexplicables: elles affectent des individus, des groupes ou des objets (bateaux, avions).

Explications possibles: enlèvement ou prédation par des entités (voir Petits humanoïdes et Prédateurs surnaturels, plus loin), distorsion du temps ou de l'espace.

✓ Chutes d'objets : pluies d'animaux morts ou vivants, de matières diverses, souvent de «gelée». Dans les années 1800, les pluies de grenouilles étaient un phénomène fréquent, couramment signalé dans les journaux,

Explications possibles: distorsion du temps ou de l'espace, résultats de rituels magiques ou d'expériences scientifiques.

✓ Zones où les lois de la physique sont altérées : la gravité ou le déroulement du temps sont modifiés, panes et accidents à répétition, disparitions ou apparitions, troubles du comportement des animaux et de certains humains.

Explications possibles : expériences scientifiques, zone d'activité de créatures paranormales, causes naturelles inconnues, magie.

✓ Phénomènes aériens: ovnis, lumières inexplicables. Notez que les ovnis n'ont pas toujours une forme de soucoupe. En fait, beaucoup de témoignages parlent d'engins «en forme de cigare» voire de «colonnes de flammes».

Explications possibles : engins extraterrestres, manifestations psychiques, créatures volantes, expériences secrètes.

✓ Traces au sol inexplicables : écrasement de la végétation, marques régulières pouvant former un texte, traces de chaleur...

Explications possibles : engins extraterrestres, produit de rituels magiques, oeuvre de créatures inconnues.

✓ Mutilations de bétail: animaux retrouvés mutilés avec une grande précision, vidés de leur sang ou privés de certains organes.

Explications possibles : expériences de créatures étudiant la Terre, prédateurs surnaturels, rituels magiques.

✓ Combustion spontanée : personnes retrouvées carbonisées dans un environnement parfaitement intact.

Explications possibles: pouvoirs psis ou effet secondaire de pouvoirs psis, envoûtement, créatures surnaturelles.

Les fondateurs de W&B

Nathaniel Ward, surnommé White

Né en 1948 à Corpus Christi, Texas, de parents inconnus, Nathaniel Ward a grandi dans un orphelinat.

Remarqué pour son intelligence, il bénéficie d'une bourse d'État et étudie la physique au prestigieux MIT.

De 1973 à 1978, Ward travaille pour la Nasa sur les pouvoirs psioniques.

Il effectue ensuite plusieurs missions pour la CIA.

Blessé en 1983 au cours de l'une d'elles, il perd la vue.

C'est alors qu'il décide de fonder W&B avec sir George Blackmoor. Pragmatique, très intelligent et vif, Ward est un bourreau de travail.

Il ne supporte pas la contradiction.

Pour lui, W&B doit avant tout faire preuve de professionnalisme.

La satisfaction du client passe avant tout!

Ward est célibataire et n'a pas de famille connue.

Sir George Blackmoor, surnommé Black

Né en 1932 à Pitlochry, Écosse. Lord siégeant à la Chambre, il est issu d'une riche et puissante famille écossaise, à la réputation d'excentricité solidement établie depuis dix générations.

Lord Blackmoor a parcouru le monde et multiplié les contacts avec les milieux de l'occulte et du paranormal.

Il a effectué de nombreuses missions officieuses dans les années 60 et 70 pour le compte du gouvernement britannique et de l'Otan.

En 1979, il est nommé à la tête d'une agence dépendant de Scotland Yard, dissoute en 1981. En 1983, il fonde W&B avec Ward. Sir George Blackmoor, fantaisiste et chaleureux, est souvent en conflit avec Ward sur des questions professionnelles :

pour lui, l'important est la quantité d'informations accumulées par l'agence. Il est marié et père de quatre enfants.

Son fils Charles est directeur financier de W&B.

Les entités

Sous cette dénomination sont répertoriées un grand nombre de manifestations diverses, avec une petite liste d'explications possibles, et un exemple représentatif, dont les caractéristiques pourront vous servir de modèle pour inventer vos propres créatures. Les points d'armure mentionnés correspondent à l'armure naturelle des créatures de Danæ (p. 47). Ils mesurent la protection due à une peau épaisse, des écailles...

Humanoïdes géants

Le Yéti du Tibet, l'Almasty du Caucase ou le Bigfoot américain sont décrits par les témoins comme des humanoïdes de grande taille, couverts de fourrure. Ils sont vus dans les forêts et les endroits reculés, et fuient l'homme. Explications possibles: il pourrait s'agir de grands singes d'espèces inconnues, d'hommes préhistoriques survivant en marge des Homo sapiens, ou d'entités vraiment surnaturelles.

Caractéristiques indicatives

FOR 2 ou 3d6+

CON 3 ou 4d6+6

TAI 3 ou 4d6+6

INT 2 ou 3d6

DEX 2 ou 3d6+6

POU 2 à 4d6

Points d'armure : entre 0 et 10

Mouvement : entre 6 et 12

Compétences à favoriser : Athlétisme, Cascade, Vigilance, Discrétion.

Attaques : Bagarre, Armes de lancer, Armes de mêlée (gourdin).

Pouvoirs possibles: Invisibilité, Se rendre immatériel, Transformation en animal, Empathie.

✓ Un exemple

Esprit des forêts du Yukon (Canada)

Cette entité surnaturelle vit en partie dans une autre dimension. Elle se manifeste dans les zones où un culte lui était rendu il y a plus de trois siècles. La construction d'une centrale hydroélectrique interférant avec ses habitudes, elle est devenue violente et a tué trois ouvriers. Apparence: humain couvert de longs poils roux, visage hideux, yeux flamboyants.

FOR 22 INT 8 CON 25 POU 35

TAI 25 DEX 10 PV 25

Points d'armure : 6 Mouvement: 12.

Compétences : Grimper 80 %, Athlétisme 80 %, Cascade 50 %, Vigilance 80 %, Discrétion 70 %. Attaques: Bagarre 80% 2d6.

Pouvoirs: Se dématérialiser, Regard paralysant (lutte POU/POU pour ne pas être immobilisé pour 1d6 rounds).

Comment s'en débarrasser: l'exorciser, rétablir son culte au sein de la centrale, le tuer.

Petits humanoïdes

Les fées et lutins du folklore européen ont beaucoup en commun avec les « petits hommes gris » observés depuis 1950, que beaucoup de gens relient aux ovnis. Leur description suit généralement le même modèle : grosse tête, yeux bridés, air malveillant. Ils peuvent s'exprimer dans le langage des hommes, et il leur arrive d'enlever des gens: des bébés, qu'ils remplacent par leurs propres rejetons, ou des adultes, à qui ils montrent leur « pays ». Sous hypnose, beaucoup de victimes prétendent avoir subi des expériences médicales.

Explications possibles :

- ✓ Tribus dégénérées survivant dans des endroits sauvages. Leur faible fécondité due à la consanguinité expliquerait les enlèvements d'enfants.
- ✓ Espèce indépendante de l'humanité, vivant en marge depuis des siècles, maîtrisant des forces psis ou magiques.
- ✓ Êtres d'essence surnaturelle.
- ✓ Extraterrestres.

Caractéristiques indicatives

FOR 1 à 4d6

CON 2 ou 3d6

TAI 1d6

INT 3 à 5d6

POU 2 à 6d6

DEX 2 à 4d6

Mouvement: entre 6 et 10.

Compétences à favoriser: Discrétion, Artisanat ou Sciences appliquées, Parler les langues humaines.

Pouvoirs possibles : Télépathie, Se transformer en animal, Invisibilité, Télékinésie, Guérison, Voler (paramètres laissés au choix du MJ, pouvoir inaccessible aux PJ).

- ✓ Un exemple

« Petits hommes rouges » de Belem (Brésil)

Ces hommes à la peau rouge vif, hauts d'un mètre environ, ont été vus à plusieurs reprises depuis un an, la nuit, dans les faubourgs de Belem. Ce sont en fait des survivants dégénérés du peuple qui habitait un vaste continent situé dans le Pacifique, disparu il y a onze millions d'années. Ils vivent dans une cité troglodyte, au cœur de l'Amazonie. Ils maîtrisent de nombreuses techniques magiques, et surveillent l'avancée des humains.

FOR 9 INT 14 CON 15 POU 17

TAI 5 DEX 15 PV 7

Points d'armure : 0 Mouvement: 10

Compétences : Discrétion 85 %, Parler dialecte yanomani 50%.

Attaques : Armes de lancer (pierres) 50 % 1d6 -1. Pouvoirs magiques: Se transformer en guépard, Télékinésie, Guérison, Combustion à distance.

Créatures aquatiques géantes

Nessie, Ogoogo, ou les serpents de mer, sont décrits comme des créatures aquatiques de 6 à 50 m de long, souvent d'aspect reptilien. Ils sont observés dans les grands lacs profonds et les mers du monde entier.

Explications possibles : animaux inconnus ou connus seulement à l'état fossile, de l'invertébré géant au plésiosaure, en passant par l'otarie à long cou; créatures surnaturelles; engins sous-marins ou créatures artificielles.

Caractéristiques indicatives

FOR 6 à 10d6

CON 2 à 4d6

TAI entre 4d6 et 200

INT 1 à 3d6

POU 1 à 3d6

DEX 2 à 4d6

Points d'armure : entre 3 et 20 Mouvement: entre 6 et 12 (sur terre: entre 0 et 8)

Compétences à favoriser: Discrétion, Vigilance (Sentir la présence humaine).

Attaques: Coup de queue 1d10, Morsure 1 d10 à 4d10, éventuellement Griffes 1d6 à 3d6.

- ✓ Un exemple

Monstres du Haut Kuanza (Angola)

Décrites comme des « crocodiles gros comme des éléphants » par les légendes locales, ces créatures vivent dans un lac, loin à l'intérieur des terres, à des centaines de kilomètres de la ville la plus proche. Il s'agit de reptiles géants, descendants de sauroïdes du Jurassique (apatosaurus).

FOR 35 INT 2 CON 25 POU 12

TAI 40 DEX 10 PV 32

Points d'armure : 10 Mouvement : 8 (sur terre : 4)

Compétences : Discrétion 50%, Vigilance (Sentir la présence humaine) 90 %.

Attaques: Coup de queue 40% 1 d 10, Pattes 20% 2d6.

Créatures immatérielles

Esprits, fantômes et démons ont des centaines de noms dans les traditions du monde entier. Quand elles sont visibles, ces entités ont généralement une apparence humanoïde, souvent parfaitement humaine. Immatérielles ou en partie matérielles, elles agissent grâce à des pouvoirs psis. Elles sont généralement liées à un endroit précis : lieu de culte ou habitation humaine marquée par un drame. Passives ou agressives, elles ont souvent un comportement répétitif.

Explications possibles :

- ✓ Projections psychiques d'humains ou d'autres créatures (poltergeist).
- ✓ Revenants, qu'ils soient réellement l'esprit d'une personne décédée ou bien une « trace » psychique sans conscience véritable.
- ✓ Entités venues d'autres dimensions.
- ✓ Formes de vie radicalement différentes de celles connues par l'homme.

Caractéristiques indicatives

FOR 0 à 3d6

CON 0 (Immatérielle)

TAI 0 (taille apparente des manifestations 2 à 30)

INT 0 à 6d6

DEX 1 à 4d6

POU 2 à 5d6

Mouvement : 6 à instantané. Parfois dépendant des contraintes matérielles (murs, sol), mais le plus souvent totalement libre. Compétences à favoriser : Parler langage humain.

Pouvoirs possibles : tous les pouvoirs psis et magiques Imaginables, selon les besoins de votre histoire.

- ✓ Exemple

Le « fantôme » du Havre

Cet homme translucide a été vu par des dizaines de témoins dans le terminal pétrolier

du port du Havre, depuis 1996. Il disparaît généralement brusquement. Son apparition coïncide toujours avec des incidents, dont trois très graves.

Le «fantôme» est en réalité une manifestation psychique d'une entité Immatérielle libérée par une plate-forme de forage en mer du Nord, et ramenée par un pétrolier. Hors de son environnement, elle «tâtonne» avec ses pouvoirs psis, comme un humain dans le noir. Elle se manifeste aux témoins comme un grand rouquin nu d'une quarantaine d'années (en réalité, le duplicata du premier humain auquel la créature a été confrontée, sur la plate-forme de forage). Elle est détectable par son puissant champ magnétique, assez fort pour perturber le fonctionnement d'un ordinateur.

FOR 0 INT 2 CON 0 POU 40
TAI 0 (apparente 13) DEX 8

Mouvement: 15

Pouvoirs: Télékinésie, Combustion. Elle provoque également des dérèglements hormonaux chez les humains, entraînant de violents troubles du comportement.

Comment s'en débarrasser: la «tuer» psychiquement avec l'aide d'un médium, la «fixer» sur un support magique ou l'entraîner dans un piège électromagnétique.

Prédateurs surnaturels

Vampires, loups-garous, « bêtes », félins mystérieux, tous sont à la fois matériels et insaisissables. Ils évoluent à la lisière de la civilisation et semblent souvent en être issus. Leur férocité n'a d'égale que leur ruse.

Explications possibles: humains se transformant magiquement (volontairement ou non), entités surnaturelles se matérialisant pour chasser, entités Immatérielles possédant des humains de leur vivant ou après leur mort et leur conférant de puissants pouvoirs, mutants, créatures extraterrestres.

Caractéristiques indicatives

FOR 3 à 5d6
CON 3 à 5d6
TAI 2 à 4d6
INT 1 à 4d6
POU 1 à 3d6
DEX 3 à 4d6+6

Points d'armure : entre 0 et 10; immunité possible aux armes classiques (accompagnée d'une faiblesse particulière, comme les balles d'argent pour les loups-garous).

Mouvement: entre 10 et 15 Compétences à favoriser: Athlétisme, Discrétion.

Attaques: Morsure 1d6 (+ éventuellement sucer le sang : perte 1d3PV par round), Griffes 1d6.

Pouvoirs possibles : Voler*, Invisibilité, Se transformer en animal et en humain, Régénération* (avec le sang des victimes, 1PV par PV prélevé), Possession, Illusion, Télépathie.

* Pouvoirs Inaccessibles aux joueurs.

✓ Exemple

Hommes-loups de Sibérie

Le chantier de réparation d'un gazoduc sibérien est terrorisé depuis plusieurs mois par des attaques nocturnes d'êtres « mi-hommes, mi-loups ». Ces créatures sont en réalité des mutants créés par l'armée soviétique à la fin des années 70, dans le cadre d'un programme de recherche sur la résistance aux conditions extrêmes. Incontrôlables, ils ont tous été éliminés en 1988, à l'exception d'une petite meute qui est parvenue à s'échapper.

Ce sont des humanoïdes recouverts de fourrure, aux mains griffues, au museau allongé. Ils communiquent avec un vocabulaire d'une douzaine de mots, dérivés du russe. Moins intelligents que des humains, ils sont cependant bien plus rusés que des loups.

FOR 20 INT 5 CON 24 POU 10
TAI 16 DEX 15 PV 20

Points d'armure: 2

Mouvement: 13

Compétences: Discrétion 60%, Athlétisme 50%, Esquive 70%, Vigilance 70%.

Attaques : Morsure 50 % 1 d6 +2, Griffes 70 % 2d6.

Le matériel de mission

Tout comme James Bond, qui passe toujours par le bureau de Q avant de prendre la route, les agents de W&B ne partent jamais en mission sans emmener un minimum de matériel. Voici ce que l'agence peut leur fournir.

Équipement personnel

Chaque agent a avec lui les objets suivants :

- ✓ Un téléphone cellulaire.
- ✓ Une bombe lacrymogène (portée 2 m, faire un jet de Chance pour toucher un adversaire, rend incapable de toute action pendant 1d6 rounds).
- ✓ Une arme de poing et 60 cartouches.
- ✓ Un kit de premiers soins. Cet étui, de la taille d'un livre de poche, permet d'utiliser la compétence Secourisme sans malus.
- ✓ Un kit de survie. Ce petit étui cylindrique contient 20 m de fil synthétique (résistance 100kg); un sifflet; une lame, un poinçon, une scie à métaux, un tournevis, une pince coupante, une lime, et un manche pour tous ces outils.
- ✓ Une lampe-torche métallique (peut servir de matraque).

Équipement en commun

Ce matériel est fourni à chaque équipe :

- ✓ Ordinateur portable, relié par modem au Web et à W&B. Logiciels :
 - repérage radiogoniométrique pouvant localiser avec une source radio, (précision de 1 km à 50 m, selon la puissance de l'émetteur).
 - traitement d'image: analyse les données fournies par le caméscope numérique: UV, infrarouges, agrandissements, mise au net, morphing vieillissant ou rajeunissant une photo.
 - traitement du son : analyse d'empreinte vocale, amplification de détails sonores, etc.
- ✓ Appareil photo. Reflex avec moteur, téléobjectif et pellicules spéciales (infrarouge) selon les besoins.
- ✓ Caméscope numérique étanche, de la taille d'un paquet de cigarettes. Les données sont transférables à l'ordinateur (durée maximum 1h en 10 images par seconde). Il enregistre également le son. Il peut se déclencher automatiquement (à une certaine heure, au mouvement ou à la voix...). Il peut être relié par radio à l'ordinateur, qui sert alors de moniteur à distance (15 m maximum à moins d'installer un relais).
- ✓ Trousse de médecin. Cette mallette de type attaché-case contient scalpels, pinces, attelles, anesthésiant, seringues, divers médicaments, un brancard pliant et une petite bonbonne d'oxygène. Permet d'utiliser la compétence Médecine sans malus.
- ✓ Kit de serrurerie. Un vibreur électrique de la taille d'un briquet, plus une dizaine de lames et de crochets dans un étui de la taille d'une petite boîte d'allumettes. Permet d'ouvrir la plupart des serrures de sécurité du commerce (temps de crochetage de 15 s à 1 h). Indispensable pour utiliser la compétence Serrurerie sans malus. Sans être franchement illégal, il intéressera sûrement beaucoup la police, si les agents se font prendre avec.
- ✓ Trousse à outils. Ce gros attaché-case contient une corde de 50 m (capacité 500 kg), des outils classiques (scies, pinces, tournevis, clés...), une puissante perceuse à faible volume sonore fonctionnant sur batterie, une pelle pliante, un fer à souder et des composants électriques et électroniques de base.

✓ Traceur radio. Taille d'une pile-bouton. Magnétique et adhésif. Repérable avec l'ordinateur dans un rayon de 30 km. Autonomie : 10jours.

✓ Kit lance-fusées. Un lanceur + six projectiles (portée 300 m) dans un étui de la taille d'une calculatrice de poche. Il contient trois fusées de détresse rouges, visibles à 6 km de jour et 20km de nuit; et trois fusées éclairantes blanches: durée de l'éclairage 30 s (6 rounds), visible jusqu'à 60 km de nuit.

Équipement spécial

Toute demande d'équipement spécial doit être justifiée par un emploi précis. Une partie de ce matériel est attribuée avec parcimonie et demande un délai de quelques jours pour être disponible.

- ✓ Trousses de maquillage, costumes divers. W&B possède une garde-robe permettant à ses agents de se faire passer pour divers catégories de professionnels (agents de sécurité, facteurs, pompiers, réparateurs, policiers, personnel d'hôtel...).
- ✓ Lunettes de vision nocturne. Elles ressemblent à un casque intégral avec des jumelles sur les yeux. Elles permettent de voir dans l'obscurité presque totale comme en plein jour.
- ✓ Kit d'analyse chimique. Mallette de type attaché-case, contenant le matériel nécessaire à des analyses chimiques de base, ainsi qu'un microscope optique.
- ✓ Marqueur radioactif. Cette capsule de la taille d'une bille contient de la poussière invisible à l'œil nu. Disséminée dans une pièce, elle adhère à tout objet ou personne. Légèrement radioactive, elle est détectable à l'aide d'un petit appareil d'une portée de 5 m.
- ✓ Masque à gaz. Il tient dans un sac-banane. Il faut 1 round pour le mettre. Il diminue de 2d6 la VIR des gaz toxiques.
- ✓ Gilet pare-balles facile à dissimuler sous une chemise ample ou un sweat-shirt. Protection : 5 points d'armure.
- ✓ Système d'éclairage et de visée laser. Projecteur adaptable sur presque tous les fusils et armes de poing. Deux fonctions: puissante lampe ou laser projetant un point rouge dans l'axe du canon, donnant un bonus de 30% aux chances de toucher.
- ✓ Capsule somnifère. Cette grenade à gaz est efficace dans une pièce de moins de 10 m2 ou dans un rayon de 1 m à l'extérieur. Toute personne affectée doit réussir deux jets sous la CON ou tomber endormie en 1 mn, pour une durée de 2d4 x 5 mn. Le gaz se dissipe en 2 mn à l'extérieur, en 10 à 30 mn en intérieur.

Matériel divers

Tout l'équipement accessible au public (camping, escalade, plongée, etc.) peut bien sûr être fourni ou acheté pour les missions où il s'avère nécessaire.

Règles spécifiques

Ces règles viennent affiner ou compléter les règles de base présentées p. 19-21. Elles sont spécifiques à Énigma, mais peuvent également servir pour tout autre univers contemporain dans lequel le surnaturel tiendrait un rôle important.

Le personnage

- ✓ **Biographie.** Avant de répartir les points de compétence de votre personnage, rédigez avec le meneur de jeu une sorte de biographie : quel métier exerçait-il avant d'entrer chez W&B? Pourquoi et comment a-t-il été recruté? Qui sont ses amis, sa famille, ses centres d'intérêt? Tous ces éléments vous aideront à répartir de façon logique les points à attribuer aux compétences. Pensez à vous concerter entre joueurs. Les équipes de W&B sont conçues pour être complémentaires.
- ✓ **Pouvoirs psis.** Certains employés de W&B sont des médiums, c'est-à-dire qu'ils ont des pouvoirs psis (c'est le cas de Judas Griffin, voir p. 83). Ayant été recrutés sur cet unique critère, ils ont généralement des profils et des formations très différentes des autres agents, sans utilité directe pour leur travail. C'est pourquoi ils n'ont que 200 points liés à la profession à répartir.

Un seul agent par équipe peut avoir des pouvoirs psi. Il disposera de deux pouvoirs, à choisir dans une liste proposée par le meneur de jeu (voir Disciplines psioniques).

- ✓ **Compétences.**

— Tous les agents de W&B reçoivent une formation de base : stages de type «commando», formation interne à tout ce qui touche le paranormal. Cela explique qu'ils puissent répartir leurs points liés à la profession dans les compétences suivantes, quelle que soit leur profession d'origine: Arme de poing, Athlétisme, Chercher, Discrétion, Esquiver, Lutte, Orientation, Paranormal, Persuasion, Secourisme, Survie, Vigilance.

— Les langues étrangères. Les agents de W&B sont amenés à travailler dans le monde entier. Afin qu'ils soient immédiatement opérationnels, ceux qui ne parlent pas la langue du pays d'accueil reçoivent une rapide formation avant de partir en mission. Cela leur donne automatiquement 5d6 points de compétences dans la langue du pays. Par la suite, chaque jour passé dans le pays leur donne 1 %, jusqu'à atteindre 30%. Ensuite, la compétence progresse normalement.

Les pouvoirs

Dans le monde d'Enigma, le paranormal est considéré comme une réalité par certains, dont l'agence W&B. L'étude de ce domaine a permis d'identifier deux utilisations de l'énergie surnaturelle: les pouvoirs psis et la magie.

Les pouvoirs psioniques, ou psis, semblent émaner de l'individu qui les manipule. Ils sont individuels et indépendants des facteurs culturels. Ils ne nécessitent qu'un peu de concentration pour être mis en œuvre.

Au contraire, la magie est considérée comme la manipulation de forces extérieures à l'utilisateur. Elle nécessite généralement un rituel et de nombreux éléments matériels, fortement liés à un contexte culturel ou religieux. Elle peut être « apprise » après avoir suivi une initiation, et plusieurs personnes peuvent s'associer pour créer un effet magique.

Note : La magie d'Énigma n'a pas la même origine que celle de Danaë (l'univers présenté p.41), donc les sorts de l'un ne fonctionnent pas dans l'autre. Par contre, vous pouvez vous reporter à sa partie technique (les Points d'Énergie, leur récupération...) p. 50.

Les manifestations de pouvoirs surnaturels ne sont jamais totalement prévisibles. C'est pourquoi les descriptions des disciplines psioniques et des rituels magiques ne sont pas toujours quantifiées avec précision. Au MJ de décider de ce qui est possible dans une situation donnée, en fonction de l'intérêt de son scénario. De même, les listes suivantes ne sont pas limitatives, elles présentent un modèle au cas où le MJ voudrait inventer ses propres pouvoirs.

Disciplines psioniques

Le pouvoir dure généralement tout le temps de la concentration, pendant lequel aucune activité autre que machinale (marcher, conduire sur un trajet connu) n'est possible. L'utilisation de ces pouvoirs entraînent parfois des effets secondaires, qui ne se déclenchent pas systématiquement. Ils ne se produisent qu'en cas de fatigue, de stress, ou d'utilisation trop fréquente du pouvoir. Au MJ de les appliquer avec parcimonie.

Le niveau «supérieur» d'un pouvoir n'est pas accessible aux humains, à de très rares exceptions près (jamais à un personnage). Ses caractéristiques précises sont laissées à l'appréciation du MJ.

Rappel : Utiliser ces pouvoirs coûte un certain nombre de points d'énergie (PE).

Télépathie

Utilité : Envoyer un message mental court (sujet + verbe + complément).

Procédure : Concentration pendant quelques instants, coût: 1d3 PE.

Portée : Une centaine de kilomètres pour communiquer avec un proche (amant, famille...), une centaine de mètres pour le reste du monde.

Effet secondaire: Partager involontairement des fragments de ses pensées et de ses émotions.

Supérieur: Envoyer un message complexe, contrôler les actes d'un être vivant.

Empathie

Utilité : Percevoir l'état émotionnel général d'une personne (fatigue, agressivité...). N'est jamais précis à 100%, et ne donne aucune indication sur les pensées de la cible. Procédure : Réussir un jet POU/POU sur la table de résistance si la cible n'est pas consentante, puis dépenser 2d6 PE.

Portée : 1 d3 mètres.

Effet secondaire: Ressentir les émotions violentes de l'entourage: douleur, peur... Supérieur : Lire les pensées et les souvenirs.

Voyance

Utilité : Avoir des « visions » d'événements réels, passés, présents ou à venir. Parfois, ils se présentent sous forme d'images symboliques, à interpréter.

Procédure : Concentration de quelques dizaines de minutes. Coût: 2d6 PE. Réussite non systématique (décidée par le MJ).

Portée : Contact physique (photo ou objet personnel pour un inconnu), infinie pour un proche. Effet secondaire: Visions inattendues d'événements dramatiques.

Supérieur: Voir le passé ou l'avenir, ou voir un être ou un lieu lointain.

Télékinésie

Utilité : Déplacer les objets, inanimés ou vivants, y compris soi-même.

Procédure : Concentration de quelques instants. Coût : 1PE par 5 kg (ou par point de TAI, dans le cas d'un être vivant). Les objets légers se déplacent très vite, les plus lourds «flottent». Il est possible de déplacer plusieurs objets à la fois. Les objets sont manipulés avec une DEX égale à la moitié du POU du médium.

Portée : Champ de vision. La durée est d'1 round par PE dépensé.
Effet secondaire : Poltergeist. Des objets sont déplacés, des machines s'allument seules ou tombent en panne.
Supérieur: Idem, mais avec des objets beaucoup plus volumineux.

Illusion

Utilité : Altérer la perception d'un groupe de personnes. Peut créer n'importe quelle illusion, visuelle, sonore et physique.

Procédure: Dépense de 1d6 PE par personne concernée par l'illusion. Chacune ne vivra pas exactement la même expérience, l'illusion dépendant de l'inconscient de la cible.

Portée : Champ de vision.

Effet secondaire : Provoque des hallucinations collectives non maîtrisées et non identifiées comme telles par le médium lui-même.
Supérieur: Illusions tangibles et photographiables.

Invisibilité

Utilité: L'invisibilité n'est pas réelle, mais la présence du médium n'est pas enregistrée consciemment par les occupants d'un lieu. Les caméras et autres gadgets électroniques ne sont pas affectés.

Procédure : Dépense de 2d6 PE. Concentration minimale continue, mais on peut accomplir des actions simples, sans interagir avec les victimes.

Portée: Un lieu unique (pièce, rue).

Effet secondaire: Perte de conscience. Supérieur: Invisibilité réelle.

Guérison

Utilité: Accélérer la guérison d'une maladie ou la cicatrisation de blessures, sur soi ou sur autrui.

Procédure : Dépense de 1d6 PE par point de vie soigné (maximum 4PV par personne).

Portée : Contact physique.

Effet secondaire: Troubles du comportement de la personne soignée.

Supérieur: Guérir ou cicatriser instantanément.

Voyage astral

Utilité : Détacher un double astral de son corps. Procédure : Concentration de quelques dizaines de minutes. Coût: 2d10 PE. Le corps entre en catalepsie. Le double astral est invisible, il vole (500 km/h maximum) et peut traverser les obstacles physiques. Il ne peut pas agir physiquement, mais peut utiliser d'éventuels pouvoirs psis. Le personnage perd 1 PE par minute de voyage. Si ses points d'énergie tombent à 0 avant que son double astral ait regagné le corps, il plonge dans le coma pour 24 heures.

Effet secondaire: Détachement accidentel du double astral: le corps tombe en catalepsie pour plusieurs minutes.

Supérieur: Le double astral peut agir physiquement ou se déplacer dans d'autres univers.

Rituels magiques

Chaque culture a sa magie, avec ses rituels et ses domaines d'effets. Il n'existe pas à Enigma de «formules magiques» à recopier dans des grimoires, utilisables par n'importe qui. Pour utiliser la magie, il faut avoir été initié, ce qui est long et difficile. De plus, bien souvent, la magie n'opère qu'entre personnes de même culture. Contrairement aux pouvoirs psis, la magie d'Enigma n'est pas accessible aux personnages débutants.

Pour s'initier, il faut que le personnage ait au moins 16 en POUvoir. Il doit ensuite étudier auprès d'un magicien pendant au moins 1d6 mois. Puis, il doit réussir un jet d'INTx1 qui lui permettra d'acquérir un sort au bout d'1d3 mois.

Voici un résumé des principales pratiques, à adapter en fonction des contextes culturels.

Invocation

Utilité : Faire venir une entité surnaturelle, qui peut être une créature autonome ou la simple personnification des forces psychiques des participants à la cérémonie. La créature invoquée n'est pas nécessairement docile.

Procédure : Longue cérémonie avec de nombreux participants, sacrifice rituel. Chaque participant perd des PE jusqu'à ce que l'entité décide d'apparaître. Pour un esprit mineur, 4 ou 5 points suffisent. Une créature vraiment puissante consommera plusieurs dizaines, voire plusieurs centaines, de PE avant de se matérialiser.

Nécromancie

Utilité: Parler avec les morts, éventuellement les « ressusciter » (leur corps ou leur esprit, dans leur état d'origine ou dans un état amoindri). Procédure: Similaire à celui d'invocation.

Possession

Utilité : L'esprit du magicien prend le contrôle de celui d'une victime, ou seulement de son corps. Procédure: Le magicien doit utiliser un élément personnel de sa victime (photo, objet) ou dissimuler chez elle une préparation spéciale.

Il doit ensuite réussir un jet POU contre POU. La possession dure 1d6 heures. Si le magicien décide de sacrifier définitivement un point de POU, elle peut être rendue permanente.

Envoûtement

Utilité : Rendre malade ou affaiblir une victime, provoquer des accidents dans un lieu... Procédure: Similaire à celui de Possession. Il dure jusqu'à la prochaine nouvelle lune. Les envoûtements mineurs divisent par deux les jets de Chance de la victime. Des versions plus puissantes lui infligent une maladie dont la VIR est égale au nombre de PE dépensés.

Exorcisme

Utilité : Débarrasser une victime, un objet ou un lieu d'une possession magique ou psychique; renvoyer un esprit à son univers d'origine. Procédure : Cérémonie religieuse adaptée à la fois au contexte culturel de la victime et à la nature de la force surnaturelle. Confrontation du total des PE des participants à ceux de la force surnaturelle. Si le jet sur la table de résistance est réussi, la créature est chassée.

Altération physique

Utilité : Se transformer physiquement ou transformer une victime (en animal, en être hybride, etc.).

Procédure: Si le magicien veut transformer une victime, la procédure est similaire à celle de Possession. S'il veut se transformer lui-même, il doit accomplir une longue cérémonie individuelle impliquant la présence d'éléments en rapport avec les transformations (peau d'animal, images...). Perte de PE pendant la durée de la transformation (10 + 1 par point de différence entre la TAI du magicien et la TAI de la créature); la perte est souvent limitée à une période donnée (nuit de pleine lune, anniversaire d'un événement, etc.).