

INS/MV APÉRO

Un jeu de CROC

Texte d'Olivier Fanton

(*Quelques PNJ supplémentaires de Pierre Bouas*)

LIVRE PREMIER, OÙ L'ON S'ADRESSE AUX JOUEURS.

Vous vous apprêtez à jouer à IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS *Apéro*. Bravo et merci.

Avant tout, il vous faut un personnage. En fait, non. Avant tout, il vous faut une feuille, un crayon et des dés. Quoique pas exactement. Avant tout, il vous faut quelques amis, dont un qui ait lu ce livre. Et une table. Et des chaises. Et puis, des murs et un toit, si possible. Bref, il vous faut plein de choses.

Reprenons.

Dans un jeu de rôle, chaque joueur joue le rôle d'un personnage au cours d'une aventure dirigée par le maître de jeu. Le personnage est défini par son apparence, sa personnalité et son histoire, mais aussi par une série de chiffres griffonnés sur une fiche. Le but du premier chapitre est de vous expliquer comment remplir cette fiche. Pour le reste, nous verrons ensuite.

CHAPITRE I

CRÉATION DE PERSONNAGE

Pour créer votre personnage, munissez-vous d'un crayon, d'une feuille vierge et suivez les étapes suivantes.

Étape 1 : ange ou démon ?

Demandez au MJ si vous jouez des **anges** ou des **démons**.

Étape 2 : le supérieur

Tirez au hasard sur la table suivante. Si vous avez ramené la pizza ou les boissons à bulles, le MJ peut vous autoriser à choisir un supérieur sans lancer les dés.

Supérieurs des anges

| d66 | Archange | | |
|-------|------------|-------|----------|
| 11 | Alain | 42–43 | Jean-Luc |
| 12–13 | Ange | 44–45 | Jordi |
| 14–15 | Blandine | 46–51 | Joseph |
| 16–21 | Christophe | 52–53 | Laurent |
| 22–23 | Daniel | 54 | Marc |
| 24 | Didier | 55 | Mathias |
| 25–26 | Dominique | 56–61 | Michel |
| 31 | Francis | 62–62 | Novalis |
| 32–33 | Guy | 64 | Walther |
| 34–35 | Janus | 65–66 | Yves |
| 36–41 | Jean | | |

Supérieurs des démons

| d66 | Prince-démon | | |
|-------|--------------|----|----------|
| 11 | Abalam | 44 | Malphas |
| 12–13 | Andrealphus | 45 | Malthus |
| 14–15 | Andromalius | 46 | Mammon |
| 16 | Asmodée | 51 | Morax |
| 21–22 | Baal | 52 | Nisroch |
| 23 | Baalberith | 53 | Nog |
| 24 | Beleth | 54 | Nybbas |
| 25 | Belial | 55 | Ouikka |
| 26–31 | Bifrons | 56 | Samigina |
| 32 | Caym | 61 | Scox |
| 33 | Crocell | 62 | Shaytan |
| 34 | Furfur | 63 | Uphir |
| 35 | Gaziel | 64 | Valefor |
| 36 | Haagenti | 65 | Vapula |
| 41–42 | Kobal | 66 | Vephar |
| 43 | Kronos | | |

Comment lancer un d66 ? Lancez une fois le dé pour les dizaines, puis une deuxième fois pour les unités. Ou alors, lancez deux dés de couleurs différentes, en désignant à l'avance l'un comme les dizaines et l'autre comme les unités.

Étape 3 : les caractéristiques

Les caractéristiques représentent l'inné du personnage, ses qualités et ses défauts. Ce sont : la **Force** (Fo), l'**Agilité** (Ag), la **Perception** (Pe), la **Volonté** (Vo), la **Présence** (Pr) et la **Foi** (Foi).

Vous disposez de 20 points (pour un ange) ou 18 points (pour un démon) à répartir entre les six caractéristiques de votre personnage, qui doivent être comprises entre 1 et 5.

Étape 4 : les talents

Les talents représentent l'acquis du personnage, son expérience et ses dons particuliers. Les talents sont très variés et beaucoup plus nombreux que les caractéristiques. Ils sont répartis en trois catégories selon leur importance en jeu. On distingue donc les talents principaux (Baratin, Combat, ...), les talents secondaires (Art, Conduite, ...) et les talents mineurs (Jouer à la belote, Nouer sa cravate, ...).

Votre personnage possède pour l'instant un niveau de 1 dans les talents principaux et de 0 dans les talents secondaires (et mineurs). Que vous soyez un ange ou démon, vous disposez de 8 points pour augmenter ses talents principaux, de 8 autres points pour acquérir des talents secondaires et pour finir, de 4 points pour les talents mineurs. Les talents ne doivent pas dépasser 4.

Talents principaux

| | |
|------------------|------------|
| Baratin | Discrétion |
| Combat | Discussion |
| Corps à corps | Enquête |
| Culture générale | Tir |
| Défense | |

Talents secondaires

| | |
|-----------------|------------------|
| Art | Pickpocket |
| Conduite | Pilotage |
| Contorsionnisme | Prestidigitation |
| Humour | Savoir criminel |
| Hypnotisme | Savoir d'espion |
| Informatique | Savoir militaire |
| Intrusion | Savoir occulte |
| Jeu | Science |
| Kama sutra | Sixième sens |
| Langage animal | Survie |
| Médecine | Technique |
| Narcolepsie | Torture |
| Navigation | Ventriloquie |

Talents mineurs (exemples)

| | |
|--|----------------------------------|
| Aide-soignant | Pétanque |
| Aquariophilie | Professeur de lycée |
| Boulangier | Promener son chien |
| Caissier | Ragots à la mode |
| Coordonner sa tenue et son sac | Rater systématiquement les pâtes |
| Danse de l'été dernier | Repiquer les bégonias |
| Demain, j'apprends à jouer de la basse | Réussir magnifiquement les pâtes |
| Faire ses lacets dans le noir | Rouages de l'ANPE |
| Fan de films d'horreur | S'énervier en lisant le journal |
| Flic | Secrétariat |

| | |
|---|--|
| Hurler sur ses mômes | Strip-tease |
| Ignorer le nom de son voisin | Supporter de l'OM |
| Laver sa voiture | Supporter du PSG |
| Lécher le bout de son nez | Tout sur les Playmates de 1953 à 1975 (travaille sur 1976) |
| Littérature berrichonne du 14 ^e siècle | Travail à la chaîne |
| Mettre une cravate | Travaux domestiques |
| MJ à COPS | Tricher au poker (et se faire prendre) |
| Perdre son temps sur Internet | Tuning |

Les langues étrangères (allemand, anglais, espagnol, ...) et mortes (latin, grec) sont également des talents mineurs. Il suffit d'un point pour parler, lire et écrire une langue.

Étape 5 : les pouvoirs

Les anges et les démons possèdent des capacités surnaturelles qui leur permettent de s'abstraire des limites usuelles de la réalité, et qu'on appelle des pouvoirs. Chaque utilisation d'un pouvoir coûte un PP (un quoi ? Lisez ci-dessous !).

Votre personnage possède trois pouvoirs au niveau 1, à tirer sur la table suivante. Si vous obtenez deux fois le même pouvoir, relancez les dés.

Pouvoirs des anges

| d66 | Pouvoir | | |
|-----|-----------------------|----|--------------------------|
| 11 | Agilité supra-normale | 41 | Jet d'eau bénite |
| 12 | Arme exaltée | 42 | Jet d'eau du robinet |
| 13 | Armure corporelle | 43 | Lire les pensées |
| 14 | Arts martiaux | 44 | Non-détection |
| 15 | Boomerang | 45 | Onde de choc |
| 16 | Caméléon | 46 | Paralysie |
| 21 | Champ de force | 51 | Perception supra-normale |
| 22 | Champ magnétique | 52 | Peur |
| 23 | Charme | 53 | Psychométrie |
| 24 | Corps gazeux | 54 | Rayon laser |
| 25 | Décharge électrique | 55 | Rebond |
| 26 | Déphasage | 56 | Réduction |
| 32 | Détection du danger | 61 | Régénération |
| 31 | Détection du mal | 62 | Sommeil |
| 33 | Esquive acrobatique | 63 | Télékinésie |
| 34 | Force supra-normale | 64 | Télépathie |
| 35 | Immunité mentale | 65 | Vitesse |
| 36 | Invisibilité | 66 | Volonté supra-normale |

Pouvoirs des démons

| d66 | Pouvoir | | |
|-----|-----------------------|----|--------------------------|
| 11 | Agilité supra-normale | 41 | Lire les pensées |
| 12 | Arme exaltée | 42 | Membre exotique |
| 13 | Armure corporelle | 43 | Non-détection |
| 14 | Caméléon | 44 | Onde de choc |
| 15 | Champ de force | 45 | Paralysie |
| 16 | Champ magnétique | 46 | Perception supra-normale |

| | | | |
|----|-----------------------|----|-----------------------|
| 21 | Charme | 51 | Peur |
| 22 | Corps liquide | 52 | Poison |
| 23 | Décharge électrique | 53 | Psychométrie |
| 24 | Déphasage | 54 | Rayon laser |
| 25 | Détection des ennemis | 55 | Rebond |
| 26 | Détection du bien | 56 | Réduction |
| 31 | Éclats de glace | 61 | Régénération |
| 32 | Esquive acrobatique | 62 | Sommeil |
| 33 | Force supra-normale | 63 | Télékinésie |
| 34 | Invisibilité | 64 | Télépathie |
| 35 | Jet d'acide | 65 | Vitesse |
| 36 | Jet de flammes | 66 | Volonté supra-normale |

Étape 6 : la limitation

L'incarnation sur Terre laisse toujours des séquelles. Tirez une limitation permanente sur la table suivante.

Limitations

D66 Limitation

| | | | |
|----|--------------------------------|----|--|
| 11 | Asexué | 41 | Générosité |
| 12 | Enfant | 42 | Pitié |
| 13 | Muet | 43 | Ascétisme |
| 14 | Obèse | 44 | Chasteté |
| 15 | Sourd | 45 | Humilité |
| 16 | Vieillard | 46 | Hyperactivité |
| 21 | Ailes de plume/de cuir | 51 | Peur de la technologie |
| 22 | Auréole/petites cornes | 52 | Peur des uniformes |
| 23 | Odeur suspecte | 53 | Peur du noir |
| 24 | Pigmentation étrange | 54 | Peur des symboles sataniques/religieux |
| 25 | Stigmates/petite queue pointue | 55 | Peur des enfants |
| 26 | Tic de langage | 56 | Peur des animaux |
| 31 | Avarice | 61 | Inimité d'un Archange/d'un Prince |
| 32 | Colère | 62 | Sous l'œil de Dominique/d'Andromalius |
| 33 | Gloutonnerie | 63 | Sous les ordres d'un autre PJ |
| 34 | Luxure | 64 | Responsable des fautes des autres PJ |
| 35 | Orgueil | 65 | Besoin de sexe |
| 36 | Paresse | 66 | Besoin de tuer |

Étape 7 : les réserves

Les personnages ont également deux réserves qui ne suivent pas la même échelle que les autres traits. Ce sont les **points de vie** (PV) et les **points de pouvoir** (PP). Les personnages commencent l'aventure avec des réserves pleines. Elles vont descendre et monter pendant la partie, mais sans jamais pouvoir dépasser leur maximum initial.

Les PV sont égaux à la somme des valeurs de Force et de Volonté.

Les PP sont égaux à 2 plus la somme des valeurs de Volonté et de Foi.

Étape 8 : finitions

Vous pouvez maintenant choisir le nom de votre personnage, son sexe et plein d'autres détails passionnants comme son âge, son aspect ou encore sa personnalité.

Tant que vous y êtes, notez que votre personnage appartient au grade 0.

Étape 9 : l'accord du maître de jeu

Tout personnage doit être approuvé par le maître de jeu. Celui-ci a tout à fait le droit de refuser un personnage s'il estime qu'il sera dommageable au jeu ou qu'il est contraire à l'ambiance qu'il désire instaurer dans ses parties.

MAIS AU FAIT, QU'EST CE QU'ON JOUE ?

Comme vous avez pu le comprendre en créant votre personnage, vous jouez un ange (dans **MAGNA VERITAS**) ou un démon (dans **IN NOMINE SATANIS**). Vous êtes incarné sur Terre, dans un corps humain et vous poursuivez la lutte éternelle du Bien contre le Mal (ou inversement). Le choc de l'incarnation vous a laissé peu de souvenirs du Paradis ou de l'Enfer.

Vous appartenez à une hiérarchie très stricte, dont vous êtes pour l'instant à la base. Vos supérieurs vous confient des missions que vous avez intérêt à ne pas bâcler si vous voulez progresser au service de votre archange ou de votre prince-démon.

Le monde d'INS/MV est le nôtre, tel qu'on peut le voir par la fenêtre ou sur TF1. Les humains ne sont pas au courant de l'existence des anges et des démons, qui doivent cacher leurs pouvoirs pour ne pas se trahir. C'est ce qu'on appelle le **Principe de Discrétion**. Vous devez à tout prix éviter d'être surpris en flagrant délit d'angitude ou de démoniaquisme.

Si vous avez d'autres questions, posez-les à votre maître de jeu.

CHAPITRE II

LE JEU

LES TRAITS

Un personnage est défini par plusieurs sortes de traits : des caractéristiques, des talents et des pouvoirs. Chacun est évalué sur une échelle allant de 1 à 6. Plus la valeur est haute, plus le personnage est doué. Les humains ne dépassent jamais 3, et les anges et les démons incarnés sur Terre ne dépassent jamais 6. Seuls leurs supérieurs, les archanges et les princes-démons ont des valeurs supérieures.

Échelle des traits

| Niveau | Exemple |
|--------|-------------------------------------|
| 1 | Humain faible. |
| 2 | Humain moyen. Ange ou démon faible. |
| 3 | Humain fort. Ange ou démon moyen. |
| 4 | Ange ou démon fort. |
| 5 | Ange ou démon très fort. |
| 6 | Ange ou démon incroyablement fort. |
| 7 ou + | Archange ou prince-démon. |

PRINCIPE UNIVERSEL

La procédure est la même pour résoudre toutes les actions. Le joueur lance trois dés, il ne garde que le plus petit des trois (par exemple, le 2 si les dés donnent 4, 2 et 5) et il l'ajoute à la valeur de la caractéristique, du talent ou du pouvoir utilisé. Plus le total est élevé, mieux l'action se passe. Si le total est supérieur ou égal à la difficulté de l'action, elle réussit. S'il est inférieur, elle échoue.

La difficulté des actions est généralement comprise entre 3 et 7. C'est au MJ de la choisir selon son bon vouloir et la table suivante.

Échelle des difficultés

| Difficulté | Exemple |
|------------|-----------------|
| 3 | Facile |
| 4 | Moyen. |
| 5 | Difficile |
| 6 | Très difficile. |
| 7 | Incroyable. |
| 8 et plus | Légendaire. |

Par exemple, Marcel essaye de défoncer une porte. C'est une action de Force, de difficulté moyenne (4). Je lance les dés et j'obtiens 3, 5 et 3. Je garde un 3, que j'ajoute à la Force de Marcel (qui est de 2). Le total fait 5 : c'est réussi !

Marge de réussite

Il arrive, notamment en combat, que l'on ait besoin de connaître la marge de réussite (ou MR) d'une action. Il s'agit de la différence entre le total et la difficulté. Dans l'exemple précédent, la marge de réussite était de 1 (c'est-à-dire 5 moins 4). Une MR de 0 indique une réussite médiocre, tandis qu'une MR supérieure à 3 est exceptionnelle.

Opposition

Lorsque deux personnages s'opposent, on n'utilise pas de difficulté. Les deux joueurs jettent les dés, et on compare leurs totaux. Si l'un a un total supérieur à l'autre, il remporte la confrontation. En cas d'égalité, l'attaquant à l'avantage (si les deux personnages sont sur le même plan, comme pour un bras de fer, il ne se passe rien).

Par exemple, Marcel essaye d'écartier un vigile qui lui bloque le passage. C'est une opposition de Force. Je lance les dés pour Marcel (Force 2) et j'obtiens 4, 2 et 6, soit un total de 4 (i.e. 2+2), tandis que le vigile (Force 3) fait 2, 6 et 6, soit 5 (i.e. 2+3). Marcel n'arrive pas à passer.

L'unique et le nombre de la bête

Lorsqu'un joueur obtient trois 1 aux dés (soit «111»), son personnage attire sur lui l'attention de Dieu, qui intervient directement sur les événements. Les conséquences exactes d'un «111» sont à la discrétion du MJ, et peuvent prendre la forme de coïncidences extraordinaires, de signes subtils ou de phénomènes surnaturels pas toujours discrets. C'est toujours spectaculaire et souvent en rapport avec la religion d'une façon ou d'une autre. En tout cas, un «111» est toujours une réussite miraculeuse pour les anges et un échec cataclysmique pour les démons.

De la même façon, trois 6 (soit «666») attirent l'attention de Satan. Les effets sont similaires, mais inversés. Les anges sont victimes d'un coup du sort invraisemblable, tandis que les démons réussissent leur action avec un coup de bol ahurissant.

Prise de risque

Un personnage peut décider d'entreprendre son action de façon plus flamboyante, plus efficace mais plus risquée, dans l'espoir d'obtenir un résultat plus probant que s'il avait agi prudemment. Le personnage peut ainsi choisir de s'imposer un malus sur son total. S'il réussit tout de même, le double de ce nombre est ajouté à la marge de réussite.

Par exemple, Marcel tente une attaque particulièrement acrobatique, en sautant depuis un balcon sur le dos de son ennemi. Il choisit une prise de risque de 2, ce qui réduit son talent Combat de 3 à 1. Il obtient 3, 2 et 4 aux dés, soit un total de 3 (i.e. 2+1). Or, son adversaire, surpris, à une Défense de 0 et n'obtient que 1, 2 et 6 aux dés, soit un total de 1. La marge de réussite de Marcel devrait être de 2 (i.e. 3 moins 1), mais elle passe à 6 grâce à la prise de risque, qui lui donne un bonus de 4 (i.e. 2 fois 2). Ouch !

LE COMBAT

Le temps et le tour de jeu

Au cours d'un combat, le temps s'écoule en rounds d'une seconde. Au cours d'un round, un personnage peut effectuer une seule attaque, que ce soit avec une arme blanche, une arme à feu ou un pouvoir. Il peut aussi activer des pouvoirs autres que des attaques, se défendre autant de fois que nécessaire et se déplacer s'il le désire.

Le tour de jeu se déroule de la façon suivante : on fait un tour de table, de gauche à droite, pendant lequel les joueurs font agir leur personnage, puis le maître de jeu fait agir tous les PNJ. Alors, ce tour de jeu est fini et on recommence.

Le début du combat

Lors du premier round de combat, chaque protagoniste doit réussir un test d'Agilité pour avoir le droit d'agir. Les autres devront attendre le round suivant, on considère qu'ils sont trop surpris pour agir pendant le premier round. La difficulté du test est choisie par le MJ.

Attaques

Qu'elles soient portées à mains nues, à l'aide d'une arme blanche, d'une arme à feu ou d'un pouvoir, les attaques se résolvent par une opposition entre l'attaquant et le défenseur. Le talent utilisé par l'attaquant dépend de son attaque : Corps à corps pour les attaques à mains nues (poings, pieds, crocs, griffes, ...), Combat pour les armes de contact (épées, battes, haches, ...) et Tir pour les armes à distance (armes à feu, arcs, ...) et les pouvoirs (Jet de flammes, Rayon laser, ...). Le talent utilisé par le défenseur est toujours Défense. Si le total de l'attaquant est supérieur ou égal à celui du défenseur, il réussit son attaque et inflige des dégâts.

Dégâts

Les dégâts sont égaux à la marge de réussite plus la puissance de l'attaque (cf. ci-dessous). Ils sont retirés du total de points de vie actuel du défenseur.

Arrivé à 0 PV, un personnage est inconscient et incapable d'agir (qu'il soit un ange, un démon ou un humain). Il est à la merci de ses agresseurs, qui peuvent le tuer facilement s'ils le souhaitent (et que personne n'est là pour les en empêcher).

Puissance

- 0 Poings, matraques, armes improvisées.
- 1 Armes blanches à une main, petit calibre.
- 2 Armes blanches à deux mains, gros calibre.
- 3 Armes à feu lourdes, grenades.

Un personnage possédant une Force exceptionnelle (supérieure à 3) inflige des dégâts supplémentaires à mains nues et à l'aide d'armes blanches. Ce bonus est d'un point par point de Force au-dessus de 3 (soit +1 pour 4, +2 pour 5, +3 pour 6 et ainsi de suite).

Protection

Si le défenseur porte une armure ou bénéficie d'un pouvoir défensif, sa valeur de protection est retirée des dégâts.

Protection

- 1 Tenue anti-émeute, cottes de maille médiévale
- 2 Armure en acier médiévale

Un bouclier donne un bonus de +1 en Défense et un malus de -1 en Combat, Corps à corps et Tir à cause de l'encombrement.

Blessure grave et mort subite

Lorsqu'un personnage subit au moins 4 points de dégâts en une seule attaque, il est gravement blessé. Il subit un malus de -1 à toutes ses actions (y compris pour se défendre) tant qu'il n'a pas été soigné. Notez bien que les points de dégâts doivent être faits en une seule attaque. Un personnage qui perd 4 points de vie en deux ou trois attaques n'est pas sujet à cette règle.

Lorsqu'un personnage subit au moins 7 points de dégâts en une seule attaque, il est tué sur le coup, et ce même s'il lui reste des points de vie. Cela correspond aux décapitations, aux tirs dans le cœur, aux découpages en deux, etc. Au choix de l'attaquant, la victime peut être simplement inconsciente plutôt que morte.

Une attaque à 1, 2 ou 3 points de dégâts correspond à une blessure légère, qui n'a pas d'incidence sur les performances du personnage.

Adversaire sans défense

Si le défenseur est incapable de se déplacer ou s'il ne voit pas venir une attaque, il ne peut pas se défendre. On ignore sa Défense, qui est considérée comme égale à 0. Il peut néanmoins tout de même lancer les dés.

Pouvoirs

L'utilisation d'un pouvoir coûte 1 PP. Arrivé à 0 PP, il ne se passe rien de spécial, si ce n'est qu'on ne peut plus utiliser ses pouvoirs.

Les pouvoirs instantanés, dont la plupart des attaques, ne durent qu'une seconde, soit juste le temps d'attaquer. Les pouvoirs persistants, dont la plupart des défenses, durent une minute.

Le niveau d'un pouvoir détermine ses effets. Il sert également lorsqu'un personnage tente d'utiliser son pouvoir de façon inhabituelle, dans des conditions difficiles ou s'il est gravement blessé. Le MJ peut alors exiger un test de pouvoir contre une difficulté de son choix.

Récupération

Un personnage récupère 1 PV et 1 PP chaque jour. Les blessures graves se soignent en 1d6 jours d'hospitalisation, pendant lesquels on ne récupère pas de points de vie.

Le personnage récupère plus vite (1d6 PV et 1d6 PP par jour) dans certains lieux, en fonction de son supérieur. À cet endroit, ses blessures graves guérissent en une journée seulement (pendant laquelle il ne récupère pas de PV).

CHAPITRE III

LES LISTES DE TOUT

LES CARACTÉRISTIQUES

Force

Malgré son nom très spécifique, la Force représente non seulement la puissance physique (le tonus musculaire), mais aussi la vitesse, la détente, l'endurance, la résistance aux coups et la brutalité en combat.

Agilité

L'Agilité représente la finesse du contrôle psychomoteur. C'est bien dit, non ? En termes plus prosaïques, mais aussi plus clairs, cela veut dire : la souplesse, la coordination, le jeu de jambe, les réflexes, et ainsi de suite.

Perception

La Perception rassemble l'ensemble des cinq sens conventionnels, ainsi que le fameux sixième sens et les non moins fameux sens de l'orientation et de l'observation. Elle permet de fouiller un lieu, de trouver des indices et d'éviter de se perdre.

Volonté

La Volonté représente la puissance et la résistance mentales. Elle sert à se défendre contre les pouvoirs mentaux. Elle permet aussi de résister à la peur, la torture ou l'intimidation, et elle mesure la conviction du personnage envers ses idéaux.

Présence

La Présence peut venir de la beauté physique, mais aussi de l'élégance, de l'autorité naturelle ou de l'aura charismatique qui entoure certaines personnes (d'autant plus pour les créatures surnaturelles). Elle permet de capter l'attention d'une foule, d'intimider et de se faire obéir.

Foi

La Foi représente la force d'âme, dans un sens tout à fait littéral. Il est donc tout à fait possible d'avoir une valeur de Foi élevée sans croire véritablement en Dieu ou en Satan. La Foi permet de résister à certains pouvoirs.

LES TALENTS

On distingue trois catégories de talents : les talents principaux (dits « velus »), les talents secondaires (dits « glabres ») et les talents mineurs (dit « moustachus »).

Notez que les talents ont un champ d'application relativement vaste, regroupant tout un tas de connaissances formelles, d'expériences pratiques et de contacts. Par exemple,

on emploie aussi bien le Savoir militaire pour savoir quelle armée utilise les mines HGT-45-F2, pour armer ou désarmer la dite mine ou encore pour arriver à en trouver au marché noir.

Talents principaux

Les talents principaux ont une base de 1 et tout le monde peut s'en servir, même sans formation particulière. Ils sont vitaux lors des aventures et sont utiles à quasiment tous les personnages. Ils permettent de survivre au combat, de mener une enquête et de convaincre ou séduire les figurants.

Baratin

Ce talent très utile permet de mentir et d'embobiner. Il est utilisé pour avoir l'air crédible alors qu'on ment, pour imiter le comportement de quelqu'un d'autre (en complément d'un déguisement) ou pour ... baratiner en assomant de paroles et d'arguments sans fondements. Il sert aussi lors des marchandages et de la drague à deux balles.

Combat

Le talent Combat est utilisé lors d'affrontements à l'aide d'armes de contact (couteaux, épées, haches, contondantes, faux, fléaux, ...).

Corps à corps

On utilise ce talent lors de combats au corps à corps, qu'ils soient à coups de poing, de cornes ou de prises de catch.

Culture générale

Grâce à sa Culture générale, un personnage a un avis sur presque tous les sujets, depuis l'économie jusqu'à l'histoire des chevaliers-paysans du lac de Paladru en l'an mil. Plus un domaine est pointu, moins ses connaissances sont précises.

Défense

Ce talent permet de se défendre en combat ou contre des tirs. Conseillé par l'APJARV : l'Association des PJ qui Aiment Rester en Vie !

Discrétion

Ce talent permet de passer inaperçu et de ne pas faire de bruit. Il s'oppose à la Perception.

Discussion

La Discussion permet de faire changer une personne d'avis au cours d'une longue discussion argumentée. Il sert aussi à avoir une conversation intéressante lors du bal de l'ambassadeur ou une réplique plaisante face à une jolie femme.

Enquête

Ce talent permet de mener une enquête, d'obtenir des indices et des témoignages utiles et fiables. Son utilisation ne doit pas remplacer l'interprétation du joueur, mais elle permet de déterminer rapidement le résultat d'une enquête quand le maître de jeu sait que l'intérêt de son scénario n'est pas là et qu'il veut éviter toute une série de jets de Perception et de Baratin ou d'avoir à trouver un nom et une personnalité pour tous les habitants du voisinage.

Tir

Pan ! T'es mort ! L'entraînement commence tôt pour le tir. Ce talent couvre les armes de poing, les armes d'épaule, les armes automatiques et les grenades, ainsi les pouvoirs d'attaque à distance, comme Jet de flammes ou Éclat de glace.

Talents secondaires

Les talents secondaires ont une base de 0 et il est impossible de les utiliser sans des études ou un entraînement adéquat, ce qui est représenté par l'acquisition d'un niveau de 1 ou plus. Ils ont une utilité moindre que les talents principaux, mais elle existe. Ils permettent tout de même de sauver la mise de temps en temps, mais pas de façon aussi régulière que les talents principaux.

Art

Ce talent général permet de produire et d'apprécier toutes les formes d'arts.

Conduite

Ce talent permet de conduire n'importe quel véhicule terrestre (voitures, motos, camions, tanks). On n'effectue des tests de Conduite que pour faire des cascades, pour échapper à un accident ou lors d'une poursuite.

Contorsionnisme

Ce talent exotique permet de se déboîter volontairement les articulations afin de passer dans des interstices étroits.

Humour

Ha ha hé. L'humour, c'est quand c'est drôle. Raconter des blagues, ça fait rire. En dehors de son utilité lors d'une soirée fondue entre copains ou sur la scène de l'Olympia, ce talent peut aussi servir à dédramatiser une situation (et donc permettre un nouveau test de résistance contre la peur) ou à déconcentrer un adversaire en combat.

Hypnotisme

L'Hypnotisme ne fonctionne que sur des personnes consentantes. Je le répète (c'est la base de la pédagogie), l'Hypnotisme ne fonctionne que sur des personnes consentantes ! À vous maintenant : dites-le à voix haute avec moi : « l'Hypnotisme ne fonctionne que sur des personnes consentantes ». Bien. Chantez-le maintenant. Comment ça, on vous regarde bizarrement dans le métro ? Pff, décidément, l'Hypnotisme ne fonctionne que sur des personnes consentantes...

Donc, l'Hypnotisme (qui ne fonctionne ... ah, je l'ai déjà dit ?) permet de faire revenir des souvenirs enfouis à la

surface ou d'aider à soigner des dommages mentaux (mais pas mieux qu'un psychiatre humain ne pourrait le faire, c'est donc sans effet sur des folies surnaturelles).

Informatique

Vous savez, j'ai fait plusieurs années d'études en Informatique, et s'il y a bien un truc qui m'énerve dans les jeux de rôles (et dans les films), c'est l'aspect magique de l'Informatique. Reality check : même avec l'avènement d'Internet, un ordinateur ne peut pas servir d'Oracle divin pour obtenir n'importe quelle information. La plupart des ordinateurs contenant des informations vraiment importantes ne sont reliés à aucun réseau et la plupart des informations que vous pouvez rechercher ne sont probablement même pas sur un ordinateur où que ce soit sur terre !

Ceci étant dit, si le maître de jeu a besoin d'un moyen *deus ex machin*-esque pour donner des indices aux personnages, qu'il n'hésite pas. Reste que ce talent ne sert en fait qu'à utiliser un ordinateur et à avoir des bases de navigation et d'utilisation de programmes.

Intrusion

Ce talent permet de forcer les systèmes de sécurité, depuis les simples serrures jusqu'aux codes électroniques. Il permet aussi de saboter une alarme, de crocheter une serrure ou de faire démarrer une voiture dont on n'est pas le légitime propriétaire.

Jeu

Ce talent permet deux choses : connaître les stratégies gagnantes aux jeux où elles existent et savoir tricher aux jeux de hasard. Il permet également de repérer les autres tricheurs.

Kama sutra

Je vais faire court, puisque la taille n'a soit disant pas d'importance. Ce talent permet de donner du plaisir à son partenaire lors d'un rapport sexuel. Hop.

Langage animal

Non, non, non, vous ne pouvez pas parler avec les animaux comme Cheetah avec Tarzan (à moins que ce soit le contraire). Par contre, ce talent permet d'analyser le langage corporel d'un animal et de prévoir ses intentions (fuite, attaque) ou ses « sentiments » (faim, peur, etc.). Le personnage sait aussi comment se conduire pour ne pas effrayer ou provoquer un animal (« ne le regarde pas dans les yeux ! »).

Médecine

Ce talent permet de porter une blouse blanche et un stéthoscope. Accessoirement, il permet aussi de soigner les blessures, de diagnostiquer les maladies, de les traiter et de mener une opération. Il est très utile aux anges pour comprendre comment fonctionne leur corps d'accueil, et donc aussi pour le réparer.

Narcolepsie

Dans le monde réel (celui où vous lisez ces lignes, enfin du moins je pense), la narcolepsie est une maladie. Dans le monde d'INS/MV c'est un talent fort utile qui permet non seulement de s'endormir à volonté, mais surtout de contrôler plus ou moins ses rêves.

Navigation

Comme le talent Conduite, mais pour les véhicules marins ou sous-marins (bateaux, voiliers, yachts, sous-marins, etc.).

Pickpocket

Le talent Pickpocket permet de faire les poches de touristes allemands en short à Disneyland. Ce qui représente un véritable exploit, vu le nombre de poches sur un short moyen. (À moins que la cible soit distraite, c'est un test au moins très difficile).

Pilotage

Toujours comme le talent Conduite, mais pour les véhicules aériens (avions, planeurs, U.L.M, etc.).

Prestidigitation

Très semblable au pickpocket, la prestidigitation est l'art de faire disparaître des objets dans ses manches et d'en faire apparaître dans les oreilles des enfants. Peut être utile pour passer un sabre laser au nez et à la barbe des impériaux dans ces putains de spacio-ports.

Savoir criminel

Ce talent regroupe tout un tas de connaissances illégales ou liées aux milieux criminels.

Savoir d'espion

Ce talent regroupe un certain nombre de compétences utiles aux espions, comme les techniques d'écoute ou d'interrogatoire et ce que les Américains appellent l'intelligence et nous autres le renseignement. Il peut aussi servir pour infiltrer une organisation en tant que taupe (cette spécialité permet d'en apprendre les usages et les mots de passe), ce qui peut aussi être utile pour l'espionnage industriel.

Savoir militaire

Les armes, la tactique (pour commander un petit groupe d'hommes), la stratégie (pour mener une guerre), la logistique, le génie ou encore l'utilisation d'explosifs.

Savoir occulte

Ce talent regroupe des connaissances concernant le monde « réel » de l'occulte (la wicca, le shamanisme, la khabale, etc.) et d'autres concernant le « vrai vrai » monde d'INS/MV (le Grand Jeu, les anges, les démons, les marches intermédiaires, les dieux païens, etc.). Attention, en aucune façon ce talent ne permet de lancer des sorts ou de faire quoi que ce soit de surnaturel !

Science

Ha, la science ! Ou comment inventer naïvement les moyens de faire exploser le plus de gens possible ! Comme la Culture générale et l'Informatique, le talent Science est un bon outil pour le MJ pour donner des informations aux joueurs. Il permet d'identifier et de circonvier certains dangers.

Sixième sens

Le sixième sens permet de repérer, de façon naturelle, des événements ou des créatures surnaturels. Peu d'humains le possèdent, mais il est très répandu chez les animaux,

particulièrement les chiens. Ce talent est très limité, il laisse une impression bizarre à la base de la nuque, mais ne donne aucune indication précise (de lieu ou de nature).

Survie

Les clubs Med, c'est chouette, mais le reste de la jungle tropicale n'est pas si accueillant. Ce talent permet de survivre dans un milieu hostile : désert, arctique, jungle, océan, souterrains, urbain, Disneyland. Il sert à trouver de la nourriture, à s'abriter, à faire du feu et à éviter les dangers locaux (serpents, éboulements, allemands en shorts).

Technique

La Technique est le pendant pratique de la Science théorique. Ce talent permet de construire des gadgets divers et variés, et, parfois, ils marchent.

Torture

Ce talent permet de faire parler un personnage, à condition de l'avoir attaché et d'être cruel et sans scrupule (ce qui, hélas, n'exclut pas les anges). Le test est résisté par la Volonté de la victime.

Ventriloquie

Comme la prestidigitation, un talent rigolo pour amuser les enfants.

Talents mineurs

Les talents mineurs ont une base de 0, comme les talents secondaires. Contrairement à eux, ils sont totalement inutiles, mais plutôt sympathiques ou farfelus. Nous vous encourageons à les créer vous-mêmes. Quelques exemples : Préparation des tartes à la crème, Crier vraiment très fort ou Avoir l'air con devant la télé. Ils comprennent également les hobbies et les métiers, comme Aquariophilie ou Inspecteur des impôts (qui n'est ni sympathique, ni farfelu, comme quoi toutes les règles ont des exceptions) ou les spécialités de talents principaux ou secondaires plus génériques, comme Chanteur de punk (au lieu d'Art), Historien du Sahara médiéval (au lieu de Culture générale) ou Poseur de bombes (au lieu de Savoir militaire). Bref, on y trouve un peu n'importe quoi.

LES POUVOIRS

Pouvoirs communs

Tous les anges et les démons possèdent les pouvoirs suivants. Ils sont utilisables sans dépenser de PP.

Aura bénéfique/aura maléfique

Toutes les créatures vivantes ont une aura naturelle, qui est normalement invisible. Les anges et les démons ont la possibilité de faire « flasher » leur aura, la rendant visible à tous les autres anges et démons (sans distinction).

L'examen de l'aura permet de connaître le camp d'origine (par la nuance : bleu pour les anges, rouge pour les démons) et le grade (par l'intensité : plus elle est foncée plus on est haut placé).

Langue angélique/langue démoniaque

Les anges et les démons ont chacun leur propre langue, qu'ils sont les seuls à comprendre (c'est-à-dire que les démons ne comprennent pas la langue angélique et que les anges ne pigent que dalle à la langue démoniaque). Les simples humains trouvent ces langages très étranges (une sorte de chant fluet enjoué pour les premiers et une suite de bruits de gorge et de crachements pour les seconds).

Invocation du supérieur

Lorsqu'un personnage est en danger de mort, il peut tenter d'appeler son supérieur à l'aide, en énonçant son nom et ses titres. Il doit effectuer un test de Foi, dont la difficulté est de 7 en règle générale. Le MJ peut la modifier selon les conditions, le caractère du supérieur et la gravité de la situation.

En cas de réussite, l'archange ou le prince apparaît alors pour régler les problèmes (à la discrétion du MJ).

Pouvoirs offensifs à distance

Ils coûtent 1 PP par attaque. Il faut réussir un test opposé de Tir contre Défense pour atteindre sa cible. Leur puissance est égale à leur niveau (c'est-à-dire que les dégâts infligés sont égaux à la marge de réussite plus le niveau du pouvoir).

Décharge électrique

Génère une grande quantité d'électricité statique, qui émane d'un des bras du personnage, tendu vers sa cible.

On peut aussi utiliser ce pouvoir pour générer un courant continu ou alternatif afin de se passer des services d'EDF. Cette application du pouvoir coûte 1 PP par minute.

Éclats de glace

Condense l'humidité ambiante en une multitude de cristaux de glace qui explosent sur l'ennemi.

On peut aussi utiliser ce pouvoir pour refroidir l'air ambiant ou un objet tenu en main, comme une canette de bière. Cette application du pouvoir coûte 1 PP par minute.

Jet d'acide

Projette une boule d'acide caustique, capable de ronger les vêtements et les matériaux peu résistants.

Ce pouvoir n'est accessible qu'aux démons

Jet d'eau bénite

Projette une eau pure et bénite qui blesse sévèrement les démons. Un humain ou un ange frappé par de l'eau bénite est simplement mouillé. Les démons sont blessés et doivent réussir un test de Volonté (difficulté 3 + dégâts infligés) pour éviter de montrer ostensiblement les signes d'une grande douleur (comme un hurlement ou un grincement de dents).

Ce pouvoir n'est accessible qu'aux anges

Jet d'eau du robinet

Projette un jet d'eau tout à fait normale, mais à une telle pression qu'il devient dangereux pour la personne qui se le prend en plein plexus.

Ce pouvoir permet aussi de créer de l'eau de façon plus pacifique. Elle est parfaitement potable, mais peut avoir un

goût de piscine pour les anges et un relent de marais pour les démons.

Jet de flammes

Crée un cône de flammes, sous la forme d'un brouillard hautement inflammable dont l'embrasement est assuré par une petite décharge électrique générée par la glotte.

Onde de choc

Émet des vibrations infra-soniques destructives qui résonnent dans les organes de la cible de façon difficilement supportable.

Ce pouvoir permet également de chanter comme U2 sans passer par des amplis à un million de dollars. Cette application du pouvoir coûte 1 PP par minute.

Télékinésie

Permet de déplacer des objets par la force de la pensée et de les projeter sur ses adversaires.

Rayon laser

Envoie un rayon de lumière condensée depuis la main du personnage vers un adversaire.

Ce pouvoir permet également de générer une lumière plus douce pour s'éclairer, ce qui coûte 1 PP par minute.

Pouvoirs offensifs au corps à corps

Ils coûtent 1 PP par attaque. Il faut réussir un test opposé de Corps à corps contre Défense pour qu'ils frappent leur cible. Leur puissance est égale à leur niveau (c'est-à-dire que les dégâts infligés sont égaux à la marge de réussite plus le niveau du pouvoir). Une force exceptionnelle modifie les dégâts, comme pour les armes blanches.

Arts martiaux

Confère une maîtrise innée et surnaturelle des arts martiaux.

Ce pouvoir n'est accessible qu'aux anges

Douleur

Provoque une douleur intense au contact. Les blessures infligées sont purement somatiques et disparaissent d'elles-mêmes au bout d'une minute.

Étouffement

Fait que les mains du personnage se fondent sur le visage de la victime pour l'étouffer.

Éventration

Rend les mains du personnage aussi solides et tranchantes que des lames.

Membre exotique

Donne temporairement des crocs, des cornes ou des griffes.

Ce pouvoir n'est accessible qu'aux démons.

Poison

Fait que la peau du personnage inocule un poison foudroyant.

Ce pouvoir n'est accessible qu'aux démons

Pouvoirs offensifs mentaux

Ils coûtent 1 PP par attaque et fonctionnent à distance. Pas besoin de viser, il suffit de voir sa victime. Il faut réussir un test opposé de pouvoir contre Volonté pour qu'ils affectent leur cible. L'ampleur des effets dépend de la marge de réussite (MR).

Charme

Envoûte la victime pendant MR heures. Elle fera tout ce qu'elle peut pour plaire au personnage.

Domination

Place la victime sous le contrôle complet de l'attaquant pendant MR minutes. L'esprit du personnage quitte son corps, qui reste sans défense pendant la domination.

Illusions

Fait percevoir à la victime une illusion choisie par le personnage pendant MR minutes. Cette illusion ne peut pas provoquer de blessures réelles ou modifier complètement l'environnement de la victime.

Lire les pensées

Permet de connaître les pensées et les sentiments de la victime. Plus la marge de réussite est élevée, plus le personnage a accès à des pensées profondes (à la discrétion du MJ).

Paralyse

Empêche la victime de bouger pendant MR secondes. Elle est incapable de se défendre.

Peur

Provoque une peur panique chez la victime, qui cherche à s'enfuir par tout les moyens pendant MR minutes.

Sommeil

Endort la victime pour MR minutes. Elle est réveillée par un bruit important. Ce pouvoir ne fonctionne pas en combat.

Pouvoirs défensifs

Ils coûtent 1 PP par minute. Ils offrent une protection égale à leur niveau contre certains types d'attaques (physiques, mentale ou plus précises).

Armure corporelle

Protège contre toutes les attaques physiques. L'épiderme du personnage prend l'apparence et la résistance d'un métal ou d'une autre substance (l'or, l'argent, le cuivre ou la pierre pour les anges ; l'acier, la chitine, les écailles, une carapace ou la pierre pour les démons). Cela ne le gêne pas dans ses mouvements.

Champ de force

Protège contre toutes les attaques physiques. Une aura de couleur bleue protège le personnage et ses vêtements.

Champ magnétique

Protège contre les attaques métalliques (épées, balles, ...) ou électriques. Une aura invisible protège le personnage et ses vêtements.

Immunité contre l'acide

Protège contre l'acide surnaturel. Le personnage ne subit aucun dégât de l'acide naturel (même lorsque le pouvoir n'est pas activé).

Immunité contre l'électricité

Protège contre l'électricité surnaturelle. Le personnage ne subit aucun dégât de l'électricité naturelle (même lorsque le pouvoir n'est pas activé).

Immunité contre le feu

Protège contre le feu surnaturel. Le personnage ne subit aucun dégât du feu naturel (même lorsque le pouvoir n'est pas activé).

Immunité contre le froid

Protège contre le froid surnaturel. Le personnage ne subit aucun dégât du froid naturel (même lorsque le pouvoir n'est pas activé).

Immunité contre les maladies et les poisons

Protège contre les maladies et les poisons surnaturels. Le personnage est immunisé contre les maladies et poisons naturels (même lorsque le pouvoir n'est pas activé).

Pouvoirs auxiliaires

Ils coûtent 1 PP par utilisation.

Absorption de force

Fait perdre 1 point de Force à la victime et gagner MR PV au personnage, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Force. La Force perdue revient après une nuit de repos. Ne fonctionne qu'au corps à corps, mais ne nécessite pas de test de Corps à corps.

Absorption de volonté

Fait perdre 1 point de Volonté à la victime et gagner MR PV au personnage, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Volonté. La Volonté perdue revient après une nuit de repos. Ne fonctionne qu'au corps à corps, mais ne nécessite pas de test de Corps à corps.

Agilité supra-normale

Ajoute son niveau à un test d'Agilité.

Arme exaltée

Ajoute son niveau à un test de Combat ou de Tir lors du maniement d'une arme (pas d'un pouvoir ou à mains nues).

Boomerang

Renvoie une attaque mentale (Charme, Sommeil, ...), à condition que le personnage réussisse un test de pouvoir d'une difficulté égale au total du test de l'attaquant. Le boomerang intervient avant toute autre forme de protection (y compris la Volonté).

Détection du bien

Révèle la présence d'anges dans les environs (mais pas leur position), à condition de faire flasher sa propre aura. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux démons.

Détection du futur proche

Donne une description succincte et cryptique des événements majeurs qui vont se dérouler prochainement.

Détection du mal

Révèle la présence de démons dans les environs (mais pas leur position), à condition de faire flasher sa propre aura. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux anges.

Esquive acrobatique

Ajoute son niveau à un test de Défense.

Foi supra-normale

Ajoute son niveau à un test de Foi.

Force supra-normale

Ajoute son niveau à un test de Force.

Immunité mentale

Annule les effets d'une attaque mentale (Charme, Sommeil, ...) dont le niveau est inférieur ou égal à celui d'Immunité mentale.

Perception supra-normale

Ajoute son niveau à un test de Perception.

Présence supra-normale

Ajoute son niveau à un test de Présence.

Psychométrie

Révèle une partie de l'histoire d'un objet tenu en main. Le personnage obtient l'information qu'il recherche s'il réussit un test dont la difficulté est fixée par le MJ.

Rebond

Renvoie une attaque physique portée à distance (balle, pierre, ...), à condition que le personnage réussisse un test de pouvoir d'une difficulté égale au total du test de l'attaquant. Le rebond intervient avant toute autre forme de protection (y compris la Défense).

Régénération

Permet de récupérer (niveau) points de vie. Ne peut être utilisé qu'une fois par heure.

Téléportation

Permet de se déplacer sans parcourir la distance le séparant de sa destination. La portée maximale de la téléportation est égale au niveau du pouvoir en kilomètres.

Volonté supra-normale

Ajoute son niveau à un test de Volonté.

Pouvoirs utilitaires

Ils coûtent 1 PP par minute d'utilisation, sauf indication contraire.

Adhérence

Permet d'escalader sans problème à peu près n'importe quelle surface. Coûte 1 PP par heure.

Caméléon

Ajoute son niveau aux tests de Discrétion. La peau du personnage change de teinte à sa guise. Coûte 1 PP par heure.

Champ électrique

Couvre le corps du personnage d'un puissant champ électrique. Toute personne le touchant subit un choc électrique qui inflige (niveau) points de dégâts.

Corps gazeux

Transforme le corps du personnage en brume. Il peut se déplacer lentement en suspension dans l'air, mais il est déplacé par le vent.

Corps liquide

Transforme le corps du personnage en fluide. Il peut se déplacer lentement en coulant par terre ou nager à sa vitesse habituelle.

Déphasage

Permet de passer à travers un mur.

Détection des créatures invisibles

Ajoute son niveau à un test de Perception contre Discrétion et détecte les créatures utilisant le pouvoir Invisibilité à un niveau inférieur ou égal à celui de Détection.

Détection des ennemis

Détecte la présence d'êtres ouvertement hostiles dans les environs.

Détection du danger

Prévient le personnage s'il court un danger au cours des quelques minutes qui viennent. Coûte 1 PP par heure.

Détection du mensonge

Révèle si les interlocuteurs du personnage mentent ou disent la vérité. Ce n'est cependant pas une protection absolue contre le baratin (qui inclut toujours une part de vérité).

Invisibilité

Rend le personnage transparent. Il est parfaitement invisible si l'on est assez éloigné, mais on le distingue vaguement à moins de quelques mètres de distance.

Non-détection

Protège le personnage contre les pouvoirs de détection, tels que Lecture des pensées, Détection du bien, du mal ou encore des ennemis, du mensonge et des créatures invisibles, ainsi que Lecture d'aura et Démonologie (mais pas Détection du danger ou du futur proche), à condition que leur niveau soit inférieur ou égal à celui de Non-Détection. Coûte 1 PP par heure.

Polymorphie

Permet de modifier son apparence pour ressembler à une personne quelconque. Coûte 1 PP par heure.

Réduction

Réduit la taille du personnage à quelques centimètres.

Télépathie

Permet de mener une conversation mentale avec (niveau) personnes simultanément, quelle que soit la distance.

Vitesse

Permet de courir très vite (environ « niveau × 20 » km/h). Coûte 1 PP par heure.

Vol

Permet de voler (à environ « niveau × 50 » km/h).

Pouvoirs de grade

Ces pouvoirs sont spécifiques à un supérieur. Seuls les anges ou démons sous ses ordres peuvent les recevoir, et encore seulement lorsqu'ils atteignent le grade ad hoc.

Les pouvoirs de grade fonctionnent comme des pouvoirs normaux. Sauf indication contraire, ils coûtent 1 PP par utilisation.

LES ARCHANGES

Alain, archange des cultures

Récupération rapide ...

Dans une ferme ou un verger

Pouvoirs de grade

Grade 1. Abondance crée de la nourriture pour (5 x niveau) humains.

Grade 2. Bénévolat oblige la cible à aider l'ange dans une tâche en cours (à l'exception d'un combat) pendant MR heures, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple d'ange

Fo 2, Ag 3, Pe 4, Vo 4, Pr 3, Foi 4 ; 6 PV, 10 PP

Talents : Culture générale 3, Défense 2, Discrétion 2, Discussion 3, Enquête 3 ; Conduite 1, Médecine 2, Navigation 1, Pilotage 1, Survie 3 ; Agriculture 2, Porter des sacs de riz 2, anglais, espagnol.

Pouvoirs : Caméléon 1, Paralyse 1, Vitesse 1.

Ange, archange des convertis

Récupération rapide ...

Dans un lieu de culte d'une religion non-chrétienne

Pouvoirs de grade

Grade 1. Lecture d'aura révèle si une créature possède des points de pouvoir, à condition de le toucher et de faire flasher son aura

Grade 2. Assaut spirituel absorbe MR PP qui passent de la victime à l'ange et inflige autant de points de dégâts, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple d'ange

Fo 2, Ag 3, Pe 3, Vo 4, Pr 4, Foi 4 ; 6 PV, 10 PP

Talents : Baratin 3, Combat 2, Défense 2, Discussion 3, Enquête 3 ; Conduite 1, Savoir d'espion 2, Savoir occulte 3, Sixième sens 2 ; Danser le zouk 2, Pas s'en faire 1, créole.

Pouvoirs : Charme 1, Détection du mal 1, Volonté supernormale 1.

Blandine, archange des rêves

Récupération rapide ...

Dans un hôtel

Pouvoirs de grade

Grade 1. Rêve permet d'entrer dans les rêves d'un humain et de changer ses souvenirs, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Guérison de folies guérit toute forme de folie.

Exemple d'ange

Fo 2, Ag 2, Pe 3, Vo 4, Pr 5, Foi 4 ; 6 PV, 10 PP

Talents : Baratin 4, Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 2, Discussion 3 ; Hypnotisme 2, Narcolepsie 4, Savoir occulte 2 ; Poésie absconse 1, Mode dernier cri 2, anglais.

Pouvoirs : Lire les pensées 1, Psychométrie 1, Sommeil 1.

Christophe, archange des enfants

Récupération rapide ...

Dans un magasin de jouets ou une maternité

Pouvoirs de grade

Grade 1. Coup de bol ajoute son niveau à un test pour lequel les dés ont donné un résultat de 1.

Grade 2. Enfance fait retomber sa cible en enfance pour MR heures, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple d'ange

Fo 2, Ag 5, Pe 3, Vo 3, Pr 3, Foi 4 ; 5 PV, 9 PP

Talents : Baratin 3, Corps à corps 2, Défense 3, Discrétion 3, Discussion 2 ; Contorsionnisme 3, Médecine 2, Prestidigitation 3 ; Porter un nez rouge 2, Mœurs des Télétubies 2.

Pouvoirs : Agilité supra-normale 1, Esquive acrobatique 1, Réduction 1.

Daniel, archange de la pierre

Récupération rapide ...

Dans une mine ou une carrière

Pouvoirs de grade

Grade 1. Pétrification transforme une cible en pierre pour MR minutes, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Sanctification défend un lieu contre les forces du mal. Elles doivent réussir un test opposé de Foi contre le niveau du pouvoir pour y entrer.

Exemple d'ange

Fo 4, Ag 4, Pe 3, Vo 3, Pr 2, Foi 4 ; 7 PV, 9 PP

Talents : Baratin 2, Combat 3, Corps à corps 2, Défense 3, Discrétion 2, Tir 2 ; Conduite 1, Intrusion 1, Savoir criminel 2, Savoir militaire 2, Survie 2 ; Spéléologie 2, Cirer sa batte 2.

Pouvoirs : Arme exaltée 1, Armure corporelle 1, Régénération 1.

Didier, archange de la communication

Récupération rapide ...

Dans un studio de télé ou de radio

Pouvoirs de grade

Grade 1. Message officiel appose un sceau mystique sur un message qui atteste de sa provenance officielle.

Grade 2. Langage universel permet de comprendre et parler toutes les langues (1 PP par minute).

Exemple d'ange

Fo 2, Ag 2, Pe 4, Vo 4, Pr 4, Foi 4 ; 6 PV, 10 PP

Talents : Baratin 2, Culture générale 3, Défense 2, Discussion 3, Enquête 3 ; Conduite 2, Informatique 4, Savoir d'espion 2 ; Archiviste 2, Collectionner les timbres 1, anglais.

Pouvoirs : Boomerang 1, Immunité mentale 1, Vitesse 1.

Dominique, archange de la justice

Récupération rapide ...

Dans un tribunal

Pouvoirs de grade

Grade 1. Sermon oblige la victime à avouer ses péchés, à condition de réussir un test opposé de Foi contre le niveau du pouvoir.

Grade 2. Jugement fait appel au jugement de Dieu. Si la cible est coupable, elle est frappée par une épée de lumière et subit (2 x niveau) points de dégâts.

Exemple d'ange

Fo 2, Ag 3, Pe 3, Vo 5, Pr 3, Foi 4 ; 7 PV, 11 PP

Talents : Baratin 2, Culture générale 2, Défense 2, Discussion 3, Enquête 4 ; Conduite 1, Savoir occulte 3, Sixième sens 2, Torture 2 ; Chants scouts 1, Grincer des dents 2, latin.

Pouvoirs : Détection du mal 1, Jet d'eau bénite 1, Peur 1.

Francis, archange de la diplomatie

Récupération rapide ...

Dans une ambassade ou un ministère

Pouvoirs de grade

Grade 1. Alliance provoque une réconciliation entre deux personnes, à condition de réussir deux tests opposés de pouvoir contre leur Foi.

Grade 2. Aura de pacification empêche toute personne à portée de vue de l'ange d'attaquer à moins qu'elle ne réussisse un test opposé de Foi contre le niveau du pouvoir (1 PP par minute).

Exemple d'ange

Fo 2, Ag 3, Pe 3, Vo 4, Pr 4, Foi 4 ; 6 PV, 10 PP

Talents : Baratin 3, Culture générale 3, Défense 2, Discussion 4 ; Conduite 1, Informatique 1, Savoir d'espion 4, Savoir occulte 2 ; Commenter le Télérama de la semaine 1, anglais, allemand, japonais.

Pouvoirs : Charme 1, Détection du danger 1, Lire les pensées 1.

Guy, archange des guérisseurs

Récupération rapide ...

Dans un hôpital

Pouvoirs de grade

Grade 1. Guérison rend (niveau) points de vie perdus.

Grade 2. Guérison de maladies soigne toute forme de maladie ou d'empoisonnement.

Exemple d'ange

Fo 2, Ag 3, Pe 3, Vo 4, Pr 3, Foi 5 ; 6 PV, 11 PP

Talents : Baratin 2, Culture générale 3, Défense 3, Discussion 3, Enquête 2 ; Conduite 1, Médecine 4, Survie 2, Technique 1 ; Fan d'Urgence 1, Se remémorer ses missions en Afrique 1, anglais, espagnol.

Pouvoirs : Champ magnétique 1, Détection du danger 1, Invisibilité 1.

Janus, archange des vents

Récupération rapide ...

Dans un magasin où l'ange est entré par effraction

Pouvoirs de grade

Grade 1. Ouverture force n'importe quelle serrure.

Grade 2. Détection de richesse indique la valeur exacte d'un objet visible.

Exemple d'ange

Fo 3, Ag 4, Pe 4, Vo 3, Pr 4, Foi 2 ; 6 PV, 7 PP

Talents : Baratin 3, Combat 2, Défense 3, Discrétion 4 ; Conduite 1, Intrusion 2, Pickpocket 3, Savoir criminel 2 ; Siffloter l'air de l'*Arnaque* 1, Entrer dans n'importe quelle boîte 2, italien.

Pouvoirs : Agilité supra-normale 1, Esquive acrobatique 1, Invisibilité 1.

Jean, archange de la foudre

Récupération rapide ...

Dans une centrale électrique

Pouvoirs de grade

Grade 1. Innovation ajoute son niveau à un test de Science ou de Technique.

Grade 2. Rafistolage répare un objet simplement en le touchant.

Exemple d'ange

Fo 2, Ag 3, Pe 4, Vo 5, Pr 2, Foi 4 ; 7 PV, 11 PP

Talents : Culture générale 3, Défense 2, Discussion 2, Enquête 3, Tir 3 ; Informatique 2, Science 3, Technique 3 ; Météorologie 2, Utiliser un jargon incompréhensible 1, anglais.

Pouvoirs : Champ magnétique 1, Décharge électrique 1, Psychométrie 1.

Jean-Luc, archange des protecteurs

Récupération rapide ...

Au domicile de la personne dont il a la garde

Pouvoirs de grade

Grade 1. Protection partagée accorde (niveau) points de protection à une personne visible (1 PP par minute).

Grade 2. Sacrifice ultime transfère sur l'ange tous les dégâts subits par une personne visible de son choix (1 PP par minute).

Exemple d'ange

Fo 4, Ag 3, Pe 3, Vo 4, Pr 2, Foi 4 ; 8 PV, 10 PP

Talents : Corps à corps 3, Défense 4, Discrétion 2, Tir 3 ; Conduite 2, Médecine 1, Savoir militaire 3, Survie 2 ; Imiter Arnold Schwarzenegger 2, Mots fléchés 1, anglais.

Pouvoirs : Champ de force 1, Champ magnétique 1, Rebond 1

Jordi, archange des animaux

Récupération rapide ...

Dans un zoo

Pouvoirs de grade

Grade 1. Contrôle des animaux soumet (niveau) animaux aux ordres du personnage (1 PP par minute).

Grade 2. Appel des animaux attire (niveau) animaux auprès du personnage.

Exemple d'ange

Fo 2, Ag 4, Pe 4, Vo 3, Pr 3, Foi 4 ; 5 PV, 9 PP

Talents : Baratin 2, Corps à corps 2, Culture générale 2, Défense 3, Discrétion 4 ; Conduite 1, Langage animal 3, Médecine 1, Navigation 1, Survie 2 ; Vétérinaire 2, Parler de « 30 millions d'amis » 2.

Pouvoirs : Agilité supra-normale 1, Caméléon 1, Perception supra-normale 1.

Joseph, archange de l'inquisition

Récupération rapide ...

Dans un confessionnal

Pouvoirs de grade

Grade 1. Torture force la victime à répondre à MR questions, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Aura d'orthodoxie empêche toute personne à portée de vue de l'ange d'agir de façon contraire à la foi catholique à moins qu'elle ne réussisse un test opposé de Foi contre le niveau du pouvoir (1 PP par minute).

Exemple d'ange

Fo 2, Ag 2, Pe 4, Vo 4, Pr 3, Foi 5 ; 6 PV, 12 PP

Talents : Baratin 3, Défense 2, Discussion 4, Enquête 3 ; Conduite 1, Médecine 1, Savoir occulte 2, Torture 4 ; Histoire de l'inquisition 2, Citer les psaumes 1, latin.

Pouvoirs : Détection du mal 1, Immunité mentale 1, Volonté supra-normale 1.

Laurent, archange de l'épée

Récupération rapide ...

Dans une caserne

Pouvoirs de grade

Grade 1. Juste-lame augmente de (niveau) la puissance d'une arme blanche, mais seulement contre les forces du Mal (1 PP par minute).

Grade 2. Aura de courage protège (niveau) mortels contre la peur et augmente de +1 leurs talents de combat (Combat, Corps à corps, Défense et Tir) (1 PP par minute).

Exemple d'ange

Fo 4, Ag 4, Pe 2, Vo 4, Pr 2, Foi 4 ; 8 PV, 10 PP

Talents : Combat 4, Défense 3, Discussion 2, Tir 3 ; Conduite 2, Pilotage 2, Savoir militaire 4 ; Se tenir au garde-à-vous 2, Chanter la Marseillaise 2.

Pouvoirs : Arme exaltée 1, Armure corporelle 1, Détection du danger 1.

Marc, archange des échanges

Récupération rapide ...

Au siège social d'une grande entreprise

Pouvoirs de grade

Grade 1. Contrat divin lie deux parties consentantes. Si l'un des signataires rompt les termes du contrat, il meurt à moins de réussir un test opposé de Foi contre le niveau du pouvoir.

Grade 2. Marchandage oblige à signer un contrat (même divin), à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple d'ange

Fo 2, Ag 3, Pe 4, Vo 3, Pr 5, Foi 3 ; 5 PV, 8 PP

Talents : Baratin 4, Culture générale 3, Défense 2, Discussion 3 ; Conduite 2, Informatique 2, Savoir d'espion 2, Sixième sens 2 ; Économie 2, Jouer au golf 2.

Pouvoirs : Charme 1, Boomerang 1, Lire les pensées 1.

Mathias, archange du double jeu

Récupération rapide ...

Dans un repaire de démons

Pouvoirs de grade

Grade 1. Apparence démoniaque fait flasher une fausse aura maléfique. De plus, l'ange peut comprendre et parler la langue démoniaque.

Grade 2. Confusion permet d'étendre les effets d'Apparence démoniaque à (niveau) anges.

Exemple d'ange

Fo 3, Ag 2, Pe 4, Vo 4, Pr 4, Foi 3 ; 7 PV, 9 PP

Talents : Baratin 4, Défense 2, Discrétion 3, Enquête 2, Tir 2 ; Conduite 1, Intrusion 1, Savoir criminel 2, Savoir d'espion 4 ; Lunettes noires 1, Gloser sur James Bond (les livres et les films) 2, anglais.

Pouvoirs : Corps gazeux 1, Non-détection 1, Paralysie 1.

Michel, archange de la guerre

Récupération rapide ...

Dans une salle d'armes

Pouvoirs de grade

Grade 1. Maîtrise martiale ajoute (niveau) au talent Combat ou Corps à corps.

Grade 2. Supériorité martiale réduit les talents Combat et Corps à corps de la cible de MR points pour une minute, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple d'ange

Fo 5, Ag 4, Pe 3, Vo 3, Pr 2, Foi 3 ; 8 PV, 8 PP

Talents : Combat 4, Corps à corps 3, Défense 3, Tir 2 ; Conduite 1, Navigation 2, Savoir militaire 3, Survie 2 ; Mythologie nordique 2, Brassage de l'hydromel 1, norvégien.

Pouvoirs : Arme exaltée 1, Champ de force 1, Force supra-normale 1.

Novalis, archange des fleurs

Récupération rapide ...

Dans un jardin botanique

Pouvoirs de grade

Grade 1. Pollen réprime toute agressivité chez sa cible pour MR heures, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Coup de foudre rend la cible amoureuse d'une personne choisie par l'ange, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi. La force des sentiments dépend de la MR.

Exemple d'ange

Fo 2, Ag 3, Pe 4, Vo 3, Pr 4, Foi 4 ; 5 PV, 9 PP

Talents : Baratin 3, Culture générale 3, Défense 2, Discussion 4 ; Art 3, Conduite 1, Navigation 1, Survie 3 ; Botanique 2, Rouler un stick 2.

Pouvoirs : Adhérence 1, Perception supra-normale 1, Télépathie 1.

Walther, archange des exorcistes

Récupération rapide ...

Dans un séminaire chrétien (i.e. une école pour prêtres)

Pouvoirs de grade

Grade 1. Exorcisme chasse l'âme d'un démon de son corps d'accueil, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Démonologie permet de savoir si un humain est possédé par un démon, à condition de le toucher et de faire flasher son aura.

Exemple d'ange

Fo 2, Ag 2, Pe 3, Vo 4, Pr 4, Foi 5 ; 6 PV, 11 PP

Talents : Corps à corps 2, Défense 3, Discussion 4, Enquête 3 ; Hypnotisme 3, Savoir occulte 3, Sixième sens 2 ; Laver une soutane salie par le vomi 1, Histoire du Vatican 1, latin, grec.

Pouvoirs : Détection du Mal 1, Immunité mentale 1, Jet d'au bénite 1.

Yves, archange des sources

Récupération rapide ...

Dans une bibliothèque

Pouvoirs de grade

Grade 1. Philosophie change l'opinion de la cible sur un sujet donné, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Science infuse octroie des connaissances sur n'importe quel sujet, à condition de réussir un test de pouvoir dont la difficulté est fixée par le MJ.

Exemple d'ange

Fo 2, Ag 2, Pe 4, Vo 5, Pr 3, Foi 4 ; 7 PV, 11 PP

Talents : Culture générale 4, Défense 2, Discussion 4, Enquête 2 ; Conduite 1, Informatique 2, Médecine 1, Savoir occulte 4 ; Répondre à une question par une question 1, Bibliothécaire 1, anglais, latin.

Pouvoirs : Détection du danger 1, Psychométrie 1, Volonté supra-normale 1.

PRINCES-DÉMONS

Abalam, prince de la folie

Récupération rapide ...

Dans un asile

Pouvoirs de grade

Grade 1. Camisole rend une personne folle pour MR jours, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Esprit chaotique annule toute influence mentale sur le personnage.

Exemple de démon

Fo 2, Ag 3, Pe 3, Vo 4, Pr 3, Foi 3 ; 5 PV, 9 PP

Talents : Baratin 4, Corps à corps 2, Culture générale 2, Défense 2, Discrétion 3 ; Conduite 1, Hypnotisme 4, Médecine 1, Savoir occulte 2 ; Psychanalyse 2, Hurler comme un damné 1, langue imaginaire.

Pouvoirs : Invisibilité 1, Lire les pensées 1, Peur 1.

Andrealphus, prince du sexe

Récupération rapide ...

Dans un sex-shop ou une boîte échangiste

Pouvoirs de grade

Grade 1. Orgasme mortel tue ou rend dépendante le partenaire du démon, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Fantasma crée une envie irrésistible chez la victime pour MR heures, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple de démon

Fo 2, Ag 3, Pe 3, Vo 3, Pr 4, Foi 3 ; 5 PV, 8 PP

Talents : Baratin 4, Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 2, Discussion 3 ; Contorsionnisme 2, *Kama sutra* 4, Torture 2 ; Toucher son nez avec sa langue 2, Écrire des nouvelles érotiques sur Harry Potter 2.

Pouvoirs : Charme 1, Rebond 1, Télépathie 1.

Andromalius, prince du jugement

Récupération rapide ...

Dans un tribunal ou une prison

Pouvoirs de grade

Grade 1. Humanité dissimule la nature surnaturelle du démon, qui apparaît comme parfaitement humain y compris face aux pouvoirs de détection (coûte 1 PP par jour).

Grade 2. Perturbation de pouvoir empêche la victime d'utiliser ses pouvoirs surnaturels pour MR rounds, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple de démon

Fo 2, Ag 2, Pe 2, Vo 5, Pr 3, Foi 4 ; 7 PV, 11 PP

Talents : Combat 2, Défense 2, Discussion 4, Enquête 4 ; Conduite 1, Savoir d'espion 2, Savoir occulte 2, Torture 3 ; Faire les gros yeux 1, Systèmes juridiques comparés 2, araméen.

Pouvoirs : Détection du Bien 1, Jet d'acide 1, Volonté supra-normale 1.

Asmodée, prince du jeu

Récupération rapide ...

Dans un casino

Pouvoirs de grade

Grade 1. Triche permet de gagner à n'importe quel jeu.

Grade 2. Pari stupide oblige la victime à relever un défi, aussi stupide soit-il, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple de démon

Fo 2, Ag 2, Pe 4, Vo 4, Pr 3, Foi 3 ; 6 PV, 9 PP

Talents : Baratin 4, Culture générale 2, Défense 2, Discrétion 2, Discussion 2, Enquête 2 ; Conduite 1, Informatique 1, Jeu 4, Savoir occulte 2 ; Finir Super Mario en 36 minutes chrono 2, Faire ses courses à Casino 2.

Pouvoirs : Charme 1, Non-détection 1, Psychométrie 1.

Baal, prince de la guerre

Récupération rapide ...

Dans un magasin d'armes

Pouvoirs de grade

Grade 1. Art de combat permet d'attaquer deux fois dans le round, une fois avec son talent normal, et une deuxième fois avec le niveau du pouvoir.

Grade 2. Forme de combat permet de répartir (niveau) points en Force, Agilité, Corps à corps, Défense et protection le temps de la transformation (1 PP par minute).

Exemple de démon

Fo 4, Ag 3, Pe 2, Vo 3, Pr 3, Foi 3 ; 7 PV, 8 PP

Talents : Combat 4, Corps à corps 2, Défense 3, Tir 3 ; Conduite 2, Pilotage 1, Savoir militaire 3, Survie 2 ; Chant de corps de garde 2, Manger des nouilles froides 2.

Pouvoirs : Esquive acrobatique 1, Force supra-normale 1, Peur 1

Baalberith, prince des messagers

Récupération rapide ...

Dans une poste

Pouvoirs de grade

Grade 1. Message officiel appose un sceau mystique sur un message qui atteste de sa provenance officielle.

Grade 2. Aphasie empêche la victime de parler de façon compréhensible pendant MR heures, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple de démon

Fo 2, Ag 2, Pe 4, Vo 4, Pr 3, Foi 3 ; 6 PV, 9 PP

Talents : Baratin 2, Corps à corps 2, Culture générale 2, Défense 2, Discussion 3, Enquête 3 ; Conduite 2, Informatique 3, Savoir occulte 3 ; Prononcer Les Majuscules A Chaque Mot 2, Histoire du Poney Express 1, anglais.

Pouvoirs : Caméléon 1, Non-détection 1, Vitesse 1.

Beleth, prince des cauchemars

Récupération rapide ...

Dans le placard d'une chambre d'enfant

Pouvoirs de grade

Grade 1. Cauchemar permet d'entrer dans les cauchemars d'un humain et de lui infliger MR points de dégâts au réveil (sans protection), à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Phobie crée une phobie chez la cible, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple de démon

Fo 2, Ag 2, Pe 2, Vo 5, Pr 3, Foi 4 ; 7 PV, 11 PP

Talents : Baratin 2, Corps à corps 2, Culture générale 3, Défense 2, Discrétion 2, Discussion 3 ; Conduite 1, Narcolepsie 4, Savoir occulte 3 ; Avoir des cernes 2, Se sentir à l'aise dans un placard 2.

Pouvoirs : Peur 1, Sommeil 1, Volonté supra-normale 1.

Belial, prince du feu

Récupération rapide ...

Dans un centre d'incinération

Pouvoirs de grade

Grade 1. Tourbillon de feu couvre le corps du démon d'un tourbillon de flammes, qui inflige (niveau) points de dégâts aux personnes qui le touchent et protège de (niveau) contre la glace (1 PP par minute).

Grade 2. Incendie enflamme le bâtiment où se trouve le personnage, ce qui inflige (niveau) points de dégâts par minute aux personnes qui restent coincées dedans.

Exemple de démon

Fo 3, Ag 4, Pe 3, Vo 3, Pr 3, Foi 2 ; 6 PV, 7 PP

Talents : Combat 3, Corps à corps 2, Défense 3, Discrétion 2, Tir 3 ; Conduite 1, Savoir criminel 2, Savoir

militaire 3, Survie 2 ; Fumer des cigarillos qui puent 2, Agent d'assurance 1, italien.

Pouvoirs : Champ de force 1, Déphasage 1, Jet de flammes 1.

Bifrons, prince des morts

Récupération rapide ...

Dans un cimetière ou une morgue

Pouvoirs de grade

Grade 1. Résurrection macabre transforme un cadavre en mort-vivant (voir le chapitre 4).

Grade 2. Nécrose empêche toute guérison pendant MR jours, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple de démon

Fo 5, Ag 3, Pe 3, Vo 1, Pr 2, Foi 4 ; 6 PV, 7 PP

Talents : Combat 3, Corps à corps 4, Défense 4 ; Conduite 1, Médecine 2, Savoir militaire 2, Survie 1, Torture 2 ; Embaumeur 1, Parler ... très ... lente...ment 3.

Pouvoirs : Force supra-normale 1, Peur 1, Poison 1.

Caym, prince des animaux

Récupération rapide ...

Dans un abattoir

Pouvoirs de grade

Grade 1. Transformation change le démon en animal (1 PP par minute).

Grade 2. Rage rend méchant et dangereux n'importe quel animal domestique.

Exemple de démon

Fo 3, Ag 4, Pe 4, Vo 3, Pr 2, Foi 2 ; 6 PV, 7 PP

Talents : Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 3, Tir 3 ; Conduite 2, Navigation 1, Savoir criminel 2, Survie 3 ; Porter des bottes en croco 2, Empailleur 2.

Pouvoirs : Détection des ennemis 1, Perception supra-normale, Régénération 1.

Crocell, prince du froid

Récupération rapide ...

Dans un centre de congélation

Pouvoirs de grade

Grade 1. Couche de glace couvre le corps du démon d'une fine couche de glace qui offre une protection de (niveau) contre toutes les attaques physiques solides et le feu (1 PP par minute).

Grade 2. Froid polaire gèle le bâtiment où se trouve le personnage, ce qui inflige (niveau) points de dégâts par minute aux personnes qui restent coincées dedans.

Exemple de démon

Fo 4, Ag 3, Pe 3, Vo 3, Pr 2, Foi 3 ; 7 PV, 8 PP

Talents : Combat 3, Corps à corps 3, Défense 3, Tir 3 ; Conduite 1, Navigation 2, Savoir militaire 3, Survie 2 ; Installateur de chambres-froides 2, Mettre trois glaçons dans le pastis 2.

Pouvoirs : Champ magnétique 1, Corps liquide 1, Éclats de glace 1.

Furfur, prince du hardcore

Récupération rapide ...

Dans une salle de concert

Pouvoirs de grade

Grade 1. Suicide pousse la victime au suicide dans la journée, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Hystérie collective pousse une foule à la panique. Les personnes ayant une Foi supérieure au niveau du pouvoir ne sont pas affectées.

Exemple de démon

Fo 4, Ag 3, Pe 3, Vo 2, Pr 3, Foi 3 ; 7 PV, 7 PP

Talents : Baratin 3, Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 2, Discussion 2 ; Art 2, Conduite 1, Informatique 1, Intrusion 2, Savoir criminel 2 ; Chanter vraiment très fort 3, Avoir la voix rauque 1.

Pouvoirs : Armure corporelle 1, Détection du Bien 1, Onde de choc 1.

Gaziel, prince de la terre

Récupération rapide ...

Dans une grotte

Pouvoirs de grade

Grade 1. Excavation permet de se déplacer sous terre comme une taupe, mais en plus rapide (1 PP par minute).

Grade 2. Séisme fait s'effondrer le bâtiment où se trouve le personnage, ce qui inflige (niveau) points de dégâts par minute aux personnes qui restent coincées dedans.

Exemple de démon

Fo 4, Ag 3, Pe 4, Vo 3, Pr 2, Foi 2 ; 7 PV, 7 PP

Talents : Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 4, Tir 2 ; Contorsionnisme 3, Intrusion 2, Survie 3 ; Géologie 3, Dessiner des taupes modèles 1.

Pouvoirs : Caméléon 1, Paralysie 1, Réduction 1.

Haagenti, prince de la gourmandise

Récupération rapide ...

Dans un restaurant

Pouvoirs de grade

Grade 1. Cuisine démoniaque permet pousser une personne donnée à agir d'une façon particulière, à condition qu'elle mange le plat préparé par le démon et rate un test opposé de Foi contre pouvoir.

Grade 2. Goinfrerie permet de gober son adversaire à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Défense. La digestion prend 3 rounds, pendant lesquels la victime a droit à un test opposé de Force contre pouvoir pour s'échapper.

Exemple de démon

Fo 3, Ag 4, Pe 2, Vo 3, Pr 4, Foi 2 ; 6 PV, 7 PP

Talents : Baratin 4, Corps à corps 3, Défense 2, Discrétion 3 ; Conduite 1, Humour 4, Informatique 1, Ventriloquie 2 ; Cuisiner les restes 3, Se brosser les dents 1.

Pouvoirs : Agilité supra-normale 1, Esquive acrobatique 1, Membre exotique 1

Kobal, prince de l'humour noir

Récupération rapide ...

Dans un magasin de farces et attrapes

Pouvoirs de grade

Grade 1. Gag absurde enferme la victime dans une illusion absurde qui se superpose à la réalité pendant MR minutes, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Aura de confusion rend le démon difficile à viser. À chaque attaque, un agresseur doit réussir un test opposé de Foi contre pouvoir pour éviter d'attaquer une autre personne (passant, ami, pigeon) à la place du démon.

Exemple de démon

Fo 2, Ag 3, Pe 3, Vo 4, Pr 4, Foi 2 ; 5 PV, 8 PP

Talents : Baratin 4, Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 3, Discussion 2 ; Conduite 1, Humour 4, Jeu 1, Savoir d'espion 2 ; Caricaturiste 2, Haïr Laurent Gerra 2.

Pouvoirs : Charme 1, Lecture des pensées 1, Non-détection 1.

Kronos, prince de l'éternité

Récupération rapide ...

Dans une horlogerie

Pouvoirs de grade

Grade 1. Déplacement temporel rembobine le temps et revient une fraction de seconde en arrière, ce qui permet de rejouer une action venant d'avoir lieu.

Grade 2. Projection temporelle envoie un adversaire MR jours dans le futur, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple de démon

Fo 2, Ag 2, Pe 3, Vo 4, Pr 2, Foi 5 ; 6 PV, 11 PP

Talents : Corps à corps 2, Culture générale 3, Défense 2, Discussion 3, Enquête 3 ; Conduite 1, Informatique 2, Savoir occulte 3, Science 2 ; Écrire des horoscopes 2, Regarder sa montre en fronçant les sourcils 2.

Pouvoirs : Invisibilité 1, Vitesse 1, Volonté supra-normale 1.

Malphas, prince de la discorde

Récupération rapide ...

Dans une ambassade ou un ministère

Pouvoirs de grade

Grade 1. Discorde sème la discorde entre deux personnes, à condition de réussir deux tests opposés de pouvoir contre leur Foi.

Grade 2. Déguisement superficiel fait qu'on prend le personnage pour un membre de la profession dont il porte un élément emblématique comme un insigne pour un policier ou un stéthoscope pour un docteur (1 PP par minute).

Exemple de démon

Fo 2, Ag 2, Pe 2, Vo 4, Pr 5, Foi 3 ; 6 PV, 9 PP

Talents : Baratin 4, Corps à corps 2, Défense 2, Discussion 4 ; Conduite 1, Savoir criminel 2, Savoir d'espion 3, Savoir occulte 2 ; Sortir une remarque qui vexé 3, Conseiller conjugal 1.

Pouvoirs : Charme 1, Lecture des pensées 1, Non-détection 1.

Malthus, prince des maladies

Récupération rapide ...

Dans un lieu insalubre

Pouvoirs de grade

Grade 1. Infection infecte une personne avec une maladie de son choix, qui réduit la Force, l'Agilité ou la Perception à 0 pendant MR jours, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Contagion fonctionne comme Infection, mais en plus la victime est contagieuse tant qu'elle est malade.

Exemple de démon

Fo 2, Ag 3, Pe 4, Vo 4, Pr 2, Foi 3 ; 6 PV, 9 PP

Talents : Baratin 3, Corps à corps 2, Culture générale 2, Défense 3, Discrétion 3 ; Conduite 1, Informatique 1, Médecine 4, Science 2 ; Nosologie 3, Avoir un drôle d'air ce matin 1.

Pouvoirs : Corps liquide 1, Poison 1, Rebond 1.

Mammon, prince de la cupidité

Récupération rapide ...

Au siège social d'une grande entreprise

Pouvoirs de grade

Grade 1. Corruption rend la victime si cupide qu'elle sera prête à tout accepter contre suffisamment d'argent, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Marchandage oblige à accepter un deal, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple de démon

Fo 2, Ag 2, Pe 3, Vo 4, Pr 4, Foi 3 ; 6 PV, 9 PP

Talents : Baratin 3, Culture générale 2, Défense 2, Discussion 4, Enquête 2 ; Conduite 2, Informatique 2, Savoir criminel 2, Savoir d'espion 2 ; Finance 2, Jouer au golf 1, anglais.

Pouvoirs : Charme 1, Lire les pensées 1, Volonté supranormale 1.

Morax, prince des dons artistiques

Récupération rapide ...

Dans une galerie d'art

Pouvoirs de grade

Grade 1. Œuvre d'art permet pousser une personne donnée à agir d'une façon particulière, à condition qu'elle apprécie l'œuvre créée par le démon et rate un test opposé de Foi contre pouvoir.

Grade 2. Symbolisme transforme un dessin en objet réel (1 PP par minute).

Exemple de démon

Fo 2, Ag 2, Pe 3, Vo 3, Pr 4, Foi 4 ; 5 PV, 9 PP

Talents : Baratin 3, Corps à corps 2, Culture générale 3, Défense 2, Discussion 3 ; Art 4, Conduite 1, Kama sutra 1 ; Savoir occulte 2 ; Parler d'un air pédant 2, Adorer Arte 1, anglais.

Pouvoirs : Charme 1, Illusions 1, Psychométrie 1.

Nisroch, prince des drogues

Récupération rapide ...

Chez un dealer (autre que le démon lui-même)

Pouvoirs de grade

Grade 1. Accoutumance rend la victime accro à une substance donnée pour MR jours, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Mauvais trip provoque des hallucinations pendant MR minutes, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple de démon

Fo 3, Ag 2, Pe 2, Vo 4, Pr 4, Foi 3 ; 7 PV, 9 PP

Talents : Baratin 3, Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 2, Discussion 2, Tir 3 ; Conduite 2, Intrusion 1, Médecine 1, Savoir criminel 4 ; S'appuyer à un réverbère 1, Avoir des Nike de série limitée 2, anglais.

Pouvoirs : Caméléon 1, Jet d'acide 1, Lire les pensées 1.

Nog, prince de la paresse

Récupération rapide ...

À l'ANPE

Pouvoirs de grade

Grade 1. Glandage provoque une grande fatigue chez la victime qui ne fait plus rien pendant MR heures, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Aura d'inattention fait qu'on ignore le démon. Il faut réussir un test opposé de Foi contre le pouvoir pour le remarquer.

Exemple de démon

Fo 3, Ag 2, Pe 2, Vo 3, Pr 3, Foi 5 ; 6 PV, 10 PP
Talents : Baratin 3, Défense 4, Discrétion 4 ; Informatique 3, Sixième sens 3, Survie 2 ; Ronfler mélodieusement 3, Échapper aux corvées 1.
Pouvoirs : Invisibilité 1, Non-détection 1, Sommeil 1

Nybbas, prince des médias

Récupération rapide ...

Dans un studio de télé ou de radio

Pouvoirs de grade

Grade 1. Message subliminal permet pousser une personne donnée à agir d'une façon particulière, à condition qu'elle regarde l'émission préparée par le démon et rate un test opposé de Foi contre pouvoir.

Grade 2. Hypocrisie fait que la victime se conduit de façon extrêmement polie et serviable avec le démon, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple de démon

Fo 2, Ag 2, Pe 3, Vo 4, Pr 5, Foi 2 ; 6 PV, 8 PP
Talents : Baratin 4, Culture générale 2, Défense 2, Discussion 4 ; Art 2, Conduite 1, Informatique 2, Savoir d'espion 3 ; animateur de télé régionale 2, Fan de Dalida 2.
Pouvoirs : Charme 1, Lire les pensées 1, Volonté supra-normale 1.

Oikka, prince des airs

Récupération rapide ...

Dans un aéroport

Pouvoirs de grade

Grade 1. Disparition fait disparaître (niveau) objets tenus en mains ou les fait revenir.

Grade 2. Martyr pousse la victime à se sacrifier pour sa cause, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple de démon

Fo 3, Ag 3, Pe 4, Vo 2, Pr 3, Foi 3 ; 5 PV, 7 PP
Talents : Baratin 2, Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 3, Discussion 2, Tir 3 ; Conduite 1, Intrusion 2, Pilotage 2, Savoir criminel 3 ; Poseur de bombes 2, Slogans radicaux 1, arabe.
Pouvoirs : Caméléon 1, Détection des ennemis 1, Régénération 1.

Samigina, prince des vampires

Récupération rapide ...

Dans un cercueil

Pouvoirs de grade

Grade 1. Baiser vampirique absorbe MR points de vie qui passent de la victime au démon, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Vampirisme transforme un humain volontaire en vampire (voir le chapitre 4).

Exemple de démon

Fo 3, Ag 4, Pe 2, Vo 3, Pr 4, Foi 2 ; 6 PV, 7 PP
Talents : Baratin 4, Corps à corps 3, Défense 2, Discrétion 3 ; Conduite 1, Contorsionnisme 2, Hypnotisme 2, Médecine 1, Sixième sens 2 ; Organisation de la Camarilla française 2, Fan-Club de Marilyn Manson 1, roumain.
Pouvoirs : Agilité supra-normale 1, Corps gazeux 1, Membre exotique 1.

Scox, prince des âmes

Récupération rapide ...

Dans une secte

Pouvoirs de grade

Grade 1. Possession transforme un humain volontaire en démon mineur (voir le chapitre 4).

Grade 2. Voix impérieuse fait que toutes les personnes qui entendent le démon suivent ses ordres, à moins de réussir un test opposé de Foi contre pouvoir.

Exemple de démon

Fo 2, Ag 3, Pe 2, Vo 3, Pr 4, Foi 4 ; 5 PV, 9 PP
Talents : Baratin 3, Corps à corps 2, Culture générale 2, Défense 2, Discussion 4 ; Conduite 1, Hypnotisme 4, Savoir occulte 2, Torture 1 ; Gourou 3, La vie et l'œuvre d'Élisabeth Tessier 1.
Pouvoirs : Charme 1, Non-détection 1, Volonté supra-normale 1.

Shaytan, prince de la laideur

Récupération rapide ...

Dans un HLM

Pouvoirs de grade

Grade 1. Laideur rend la victime hideuse (Présence 1) pour MR jours, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Grade 2. Décrépitude transforme la victime en vieillard (Force 1, Agilité 1) pour MR minutes, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple de démon

Fo 4, Ag 3, Pe 3, Vo 3, Pr 1, Foi 4 ; 7 PV, 9 PP
Talents : Baratin 3, Corps à corps 2, Culture générale 3, Défense 2, Discussion 3 ; Art 2, Conduite 1, Humour 1, Médecine 2, Torture 2 ; Coordinateur de l'opération pièces-janes 2, Porter des jugements assassins 2.
Pouvoirs : Armure corporelle 1, Peur 1, Poison 1.

Uphir, prince de la pollution

Récupération rapide ...

Dans une décharge

Pouvoirs de grade

Grade 1. Peau acide couvre le corps du démon d'une couche d'acide, qui inflige (niveau) points de dégâts à toute personne qui le touche ou l'attaque avec une arme blanche (1 PP par minute).

Grade 2. Vengeance toxique détruit un objet ou inflige MR points de dégâts (sans protection) à une personne visible, à condition de réussir un test opposé de pouvoir contre Foi.

Exemple de démon

Fo 4, Ag 3, Pe 3, Vo 3, Pr 2, Foi 3 ; 7 PV, 8 PP

Talents : Baratin 3, Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 3, Tir 3 ; Conduite 1, Informatique 2, Intrusion 3, Savoir criminel 2 ; Chimie 3, Vendeur de 4x4 1.

Pouvoirs : Corps liquide 1, Jet d'acide 1, Régénération 1.

Valefor, prince des voleurs

Récupération rapide ...

Dans un magasin où le démon est entré par effraction

Pouvoirs de grade

Grade 1. Ouverture force n'importe quelle serrure.

Grade 2. Détection de richesse indique la valeur exacte d'un objet visible.

Exemple de démon

Fo 2, Ag 4, Pe 3, Vo 3, Pr 4, Foi 2 ; 6 PV, 7 PP

Talents : Baratin 3, Combat 2, Défense 3, Discrétion 4 ; Conduite 1, Intrusion 2, Pickpocket 3, Savoir criminel 2 ; Siffloter l'air de l'Arnaque 2, Entrer dans n'importe quelle boîte 1, italien.

Pouvoirs : Agilité supra-normale 1, Esquive acrobatique 1, Non-détection 1.

Vapula, prince de la technologie

Récupération rapide ...

Dans un laboratoire

Pouvoirs de grade

Grade 1. Invention ajoute son niveau à un test de Science ou de Technique.

Grade 2. Poltergeist rend inopérant un objet technologique touché pendant (niveau minutes).

Exemple de démon

Fo 3, Ag 2, Pe 3, Vo 5, Pr 2, Foi 3 ; 8 PV, 10 PP

Talents : Corps à corps 2, Culture générale 3, Défense 2, Discussion 3, Enquête 3 ; Informatique 2, Science 3, Technique 3 ; Oublier de manger et de se laver 1, Reporter ses erreurs sur l'utilisateur final 2, anglais.

Pouvoirs : Champ de force 1, Télépathie 1, Rayon laser 1.

Vephar, prince des océans

Récupération rapide ...

Sur un bateau

Pouvoirs de grade

Grade 1. Vie subaquatique permet à (niveau) personnes de respirer sous l'eau (1 PP par heure).

Grade 2. Inondation augmente le niveau de l'eau de (niveau) mètres dans les environs (même s'il n'y a pas de côte ou de rivière).

Exemple de démon

Fo 4, Ag 3, Pe 3, Vo 3, Pr 2, Foi 3 ; 7 PV, 8 PP

Talents : Baratin 2, Corps à corps 3, Défense 2, Discrétion 3, Tir 3 ; Conduite 1, Intrusion 2, Navigation 3, Survie 2 ; Fan du commandant Cousteau 1, Pêche au gros 3.

Pouvoirs : Membre exotique 1, Régénération 1, Vitesse 1.

CHAPITRE III BIS

LES LISTES DE TOUT, LE RAB'

LES LIMITATIONS

Défauts d'incarnation

anges et démons sont censés arrivés dans un corps adulte en bon état général. Mais les services en charge de fournir les corps sont parfois en rupture de stock et ils font alors avec ce qu'ils trouvent.

Les défauts d'incarnation n'ont aucun effet sur les caractéristiques ou les talents. Ils peuvent toutefois avoir des conséquences dans vos interactions avec les PNJ.

Si vous tombez sur une limitation de ce type en cours de jeu, la transformation est temporaire. Dans le cas contraire, elle est définitive, bien qu'il soit toujours possible de faire un régime ou de porter une oreillette.

Asexué

Le personnage a une apparence parfaitement androgyne, sans aucun signe sexuel principal ou secondaire. Pas de bistouquette ni de frifri, il a l'entrejambe aussi lisse qu'une poupée Barbie. Pas non plus de barbe ou de seins.

Seule la façon dont il s'habille et il se comporte déterminera la réaction des gens.

Enfant

Le corps d'accueil d'un personnage ne vieillit plus. En général, c'est pratique, surtout quand on reste sur Terre un siècle ou plus. Mais quand on est dans le corps d'un enfant de 6 à 12 ans, c'est vite fatigant.

Muet

...

Obèse

Pratique pour se déguiser en sumo. Vous ne perdez pas en Agilité, parce que vous êtes un ange ou un démon, pas un humain. Par contre, si vous n'avez que 1 en Force, vous pouvez avoir des problèmes pour vous déplacer.

Sourd

Quoi ?

Vieillard

Vous êtes un centenaire à vie. À vous une éternité d'avantages avec la carte vermeil ! Par contre, vous aurez du mal à contracter un emprunt sur 20 ans.

Défauts d'apparence

Cette fois, ce n'est plus le corps d'accueil qui déconne, mais c'est la forme réelle du personnage qui se manifeste d'une façon ou d'une autre.

Les défauts d'apparence n'ont aucun effet sur les caractéristiques ou les talents. Le personnage est obligé de les cacher, sous peine de trahir le Principe de Discrétion.

Ailes de plumes/de cuir

Les anges ont des ailes de plumes, le plus souvent blanches, mais avec parfois une légère teinte bleue ou rose. Quant aux démons, ils ont des ailes de cuir, un peu comme des chauves-souris, mais sans prendre la place des bras.

Comme on n'est pas des chiens, ces ailes se plient assez facilement et peuvent se cacher sous un imper ou une cape. Évidemment, elles ne permettent absolument pas de voler.

Quelques démons ont conservé leurs ailes de plumes, mais ils sont excessivement rares (111 sur un d666).

Auréole/petites cornes

L'auréole est un espèce de frisbee lumineux creux qui flotte au dessus de la tête de l'ange. Les cornes font quelques centimètres, sont rouges et poussent sur le haut du front. Elles sont inefficaces comme armes.

Odeur suspecte

Le personnage dégage une odeur pas naturelle, plutôt agréable pour un ange, plutôt désagréable pour un démon. Elle est assez forte pour être remarquable à quelques mètres en extérieur, plus dans une salle fermée. Le personnage a beau se laver ou se parfumer, son odeur surnaturelle prend rapidement le dessus.

Pigmentation étrange

Votre peau est orange, bleu, verte ou une autre couleur pas naturelle. La teinte n'est pas forcément très vive, mais elle dénote quand on le remarque. Il est possible de se maquiller, mais c'est très long et fastidieux, même si on ne veut montrer que le visage et les mains.

Stigmates/petite queue pointue

Les anges ont des stigmates sur les mains et les pieds, c'est-à-dire des cicatrices de perforation par des clous, ainsi que des coupures sur le front.

Les démons ont une petite queue rouge et pointue à la base du dos.

Tic de langage

Le personnage finit une phrase sur deux par un juron, un « poil au ... » ou tout autre tic irritant. Le joueur doit faire de même.

Il peut aussi se voir interdire une certaine catégorie de mot : les couleurs, les directions, les métiers, etc. Dans ce cas, non seulement il se refuse de les dire, mais il ne les comprend pas non plus.

Vices

Qu'il soit un ange ou un démon, le personnage présente un vice exacerbé. C'est aussi une limitation pour un démon dans la mesure où son comportement dépasse les bornes d'un simple trait de personnalité.

Il revient au joueur de jouer son vice de lui-même. Il n'est pas obligé de les suivre en permanence, mais le personnage doit être malheureux et traîner des pieds quand il décide ou qu'on le force à aller à leur rencontre.

Cependant, si le MJ estime que le joueur ne joue pas assez le jeu, il est en droit de prendre temporairement le contrôle du personnage dans une situation adaptée, juste le temps de commettre l'irréparable. Il n'y a pas de jet de Volonté contre ce dictat héméugiesque.

Les vices sont : l'avarice, la colère, la gloutonnerie, la luxure, l'orgueil et la paresse.

Vertus

Les vertus fonctionnent comme les vices, mais à l'envers. Ce sont aussi des limitations pour les anges, parce qu'elles sont excessives.

Les vertus sont la générosité, la pitié, l'ascétisme, la chasteté, l'humilité et l'hyperactivité.

Phobies

Malgré le titre de cette section, ces limitations tiennent plus de la simple frousse ou d'un dégoût prononcé que de la phobie irraisonnée. Le personnage n'est pas à l'aise lorsqu'il est présence de l'objet en question et rechignera à s'en approcher.

Comme pour les vices et les vertus, c'est au joueur de tenir compte de sa phobie dans son interprétation.

Attention, la peur des certaines personnes (ou des animaux) ne signifie pas que le personnage les attaque à vue ou qu'il refuse de les attaquer (même s'il n'aime pas ça). Par contre, il aura du mal à leur parler.

Peur de la technologie

Le personnage a en gros un siècle de retard. Il accepte les trains à vapeur, mais ne fait pas confiance aux TGV. Il peut se battre avec un épée ou une carabine de collection, mais pas avec un FAMAS. Il lit les journaux, mais ne regarde pas la télévision, et ainsi de suite.

Peur des symboles sataniques/religieux

Les symboles sataniques comprennent les pentacles, le 666 l'index et l'auriculaire levé, etc. Pour les religieux : la croix, mais aussi le croissant, l'étoile de David, etc.

Imprévu

Même dans les limitations, il y a parfois des cafouillages. Tout ce qui suit n'est pas prévu formellement par l'administration, et pourtant cela arrive régulièrement.

Inimitié d'un Archange/d'un Prince

Avant de descendre sur Terre, ou lors d'une incarnation précédente, le personnage a fait un truc qui n'a pas plu à un Archange (si c'est un ange) ou un Prince (si c'est un démon). Sans aller jusqu'à chercher sa mort, il va essayer de lui nuire en bloquant son avancement, en sabotant les missions secondaires ou en interférant dans la vie de son corps d'accueil.

Le MJ peut choisir le supérieur ou le tirer sur la table de création de personnage.

Sous l'œil de Dominique/d'Andromalius

Le personnage a du avoir un comportement pas très orthodoxe avant son incarnation. Les services de Dominique ou d'Andromalius (selon son camp) l'ont particulièrement à l'œil. Il devra remplir deux fois plus de paperasse, justifier toutes ses décisions et dépenses et faire gaffe au moindre écart.

Sous les ordres d'un autre PJ

Le personnage a un autre PJ de la table comme officier. Il lui doit respect et obéissance, dans la mesure où ses ordres ne vont pas à l'encontre de ceux de l'administration ou de son supérieur. Pour toute réclamation, il doit s'adresser à l'administration par voie hiérarchique.

Responsable des fautes des autres PJ

Le personnage est considéré comme garant moral de son équipe. À lui de les conseiller et de les surveiller pour qu'ils ne fautent pas. S'il échoue et que ses camarades font des conneries, il sera puni au même titre qu'eux.

Besoin de sexe

Au moins une fois par jour, le personnage est pris d'une irrésistible envie de baiser. Il ne récupère plus de PP tant qu'il ne l'a pas assouvie. Le partenaire peut être un être humain, un ange ou un démon, consentant ou non.

Contrairement au vice de luxure, le personnage n'aime pas particulièrement ce qu'il fait. Au contraire, il est probablement dégoûté par son propre comportement.

Besoin de tuer

Comme la précédente, mais avec l'envie de tuer au lieu de baiser. Les victimes peuvent être des humains, des anges ou des démons, mais pas des animaux, même des mignons comme les lapins.

LIVRE DEUXIÈME, OÙ L'ON S'ADRESSE AU MAÎTRE DU JEU.

Vous vous apprêtez à diriger une partie de IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS *Apéro*. Nous vous en remercions chaleureusement.

La seule chose importante à savoir est que vous savez déjà le principal, c'est-à-dire que vous êtes le maître du jeu. Il vous revient la charge et l'honneur de raconter l'histoire que vont vivre les joueurs.

CHAPITRE IV

MAÎTRISER LE JEU

L'ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

Les personnages débutants viennent de s'incarner pour la première fois sur terre. Ils ne sont pas habitués à leur corps d'accueil et une partie de leur mémoire d'ange ou de démon est effacée lors du processus d'incarnation. Mais tout cela change au cours du temps et de leurs aventures, grâce aux récompenses de leur hiérarchie.

Les points d'administration

Les personnages reçoivent des points d'administration (ou PA) lorsqu'ils accomplissent leurs objectifs, lorsqu'ils rendent des services particuliers ou lorsqu'ils répandent le bien ou le mal avec brio. Ils peuvent ensuite les dépenser en échange de récompenses ou de services.

Le débriefing

À la fin de chaque mission, les personnages sont évalués par leur hiérarchie en fonction de leurs actions et de leur comportement. Cette note est basée sur les rapports rédigés par les personnages, sur les commentaires du contact officiel de l'équipe et sur les observations d'agents tiers. Quatre cas peuvent se présenter :

La mission est un fiasco total. Les personnages obtiennent une limitation, à tirer sur la table ad hoc. Ils

peuvent dépenser 3 PA pour annuler cette limitation, dès maintenant ou plus tard.

La mission est un échec. Rien ne se passe.

La mission est une réussite. Les personnages reçoivent chacun 1 PA.

La mission est une réussite brillante. Les personnages reçoivent chacun plusieurs PA, de 2 à 4 en fonction de l'importance de la mission (et de la générosité du MJ).

Utilisation des points d'administration

Une fois qu'un personnage a accumulé assez de PA, il peut les échanger auprès de son administration contre divers avantages en nature.

Il peut dépenser 6 PA pour gagner un niveau dans une caractéristique (par exemple, pour passer de 2 à 3 en Force), 4 PA pour un talent principal (par exemple, pour monter de 3 à 4 en Combat), 2 PA pour un talent secondaire et 1 PA pour un talent mineur.

Il peut aussi dépenser 3 PA pour obtenir un nouveau pouvoir au niveau 1 ou pour augmenter un pouvoir existant d'un niveau (par exemple, pour obtenir Sommeil 1 ou passer de Sommeil 1 à Sommeil 2). Enfin, il faut 1 PA pour augmenter son total maximal de PP d'un point.

Autres sources de points d'administration

En dehors des missions réussies, un personnage peut recevoir des PA de deux sources :

Le supérieur direct. Chaque supérieur encourage une façon différente de faire le bien ou le mal. Un personnage qui suit assidûment cette voie peut recevoir un PA de temps en temps. Par exemple, un ange d'Alain reçoit des points lorsqu'il aide les gens dans le besoin, tandis qu'un démon d'Abalam en reçoit lorsqu'il rend les gens fous.

Un autre supérieur. Il arrive que les personnages rendent des services à un supérieur directement, sans passer par une mission officielle. Il peut alors les récompenser avec quelques PA.

LE GRADE

Les personnages débutants sont placés à la base de la pyramide hiérarchique, au grade 0. Dès qu'ils ont suffisamment fait leurs preuves, ils sont placés au grade 1, qui constitue l'essentiel des forces du Bien et du Mal sur terre.

Après quelques années de bons et loyaux services, ils peuvent espérer une promotion et passer au grade 2. Si les grade 1 sont des agents de terrain, les grade 2 sont les agents spéciaux et les commandants.

Il existe aussi des grade 3, mais ce sont les bras droits directs des archanges et des princes-démons et il ne partent pas en mission.

Grade 0

Un ange ou un démon ne peut pas augmenter son total de PP tant qu'il est au grade 0.

Note au MJ : si un PJ débutant a un total de PP de 10 ou plus, vous pouvez le faire commencer au grade 1 plutôt qu'au grade 0, si cela vous chante.

Grade 1

Lorsqu'il passe grade 1, un ange ou un démon obtient gratuitement le premier pouvoir de grade de son supérieur au niveau 1. Son total de PP est limité à 19.

Grade 2

En passant au grade 2, un ange ou un démon obtient automatiquement le deuxième pouvoir de grade de son supérieur au niveau 1. Son total de PP est limité à 29.

Grade 3

Un grade 3 a la possibilité d'inventer son propre pouvoir de grade, qu'il obtient au niveau 1. Son total de PP est limité à 39.

Chaque grade 3 possède donc un pouvoir unique, ce qui est une bonne occasion de surprendre les joueurs lors des rares occasions où ils en rencontreront un.

LES ARMES BÉNIES ET MAUDITES

Les anges et les démons disposent parfois d'armes magiques, bénies par Dieu ou maudites par Satan. En dehors de leur puissance supérieure à celle d'une arme normale, elles ont la capacité d'apparaître et de disparaître à volonté de la main de

leur propriétaire. Quand elles ne servent pas, elles résident sur une armurerie, quelque part au Paradis ou en Enfer.

Les personnages peuvent en obtenir en récompense ou en demander en dépensant des PA. Le coût d'une arme magique est de 4 PA par point de puissance supplémentaire (par rapport à une arme normale du même type). Ces armes étant rares, seuls les serviteurs les plus méritants ont la chance d'en recevoir.

Il existe également des armures bénies et maudites, selon le même principe. Le coût d'une armure magique est de 4 PA par point de protection supplémentaire.

LES FAMILIERS

Les familiers sont des apprentis-démons, qui servent d'auxiliaires à tout faire sur terre en attendant une promotion au statut envié de démon à part entière.

Un démon peut obtenir les services d'un familier pour 4 PA. Le familier en lui-même ne gagne pas de PA lorsqu'il accompagne son maître en mission. C'est donc au démon de sacrifier une partie de ses propres PA pour acheter des récompenses à son familier.

En fait, le seul moyen d'obtenir des PA pour un familier est de dénoncer son maître lorsqu'il déroge aux lois de l'Enfer. Il est donc important de bien le traiter et d'être prudent en sa présence.

Les familiers peuvent prendre des formes étranges. Beaucoup sont incarnés dans des corps humains, mais certains occupent des corps d'animaux ou des objets (voiture, chaise roulante, poupée, grille-pain, ...). Le MJ devra adapter les caractéristiques d'un familier selon sa forme.

LES MORTS-VIVANTS

On croise deux sortes de morts-vivants : les cons et les malins.

Les cons (comme les zombis, les squelettes ou les goules) ne sont jamais affectés à un démon en particulier. La hiérarchie démoniaque les garde en réserve pour les coups dur. Les joueurs peuvent demander qu'on leur envoie une troupe de morts-vivants cons pour les aider ponctuellement dans une mission (pour partir à l'assaut d'une citadelle du Bien par exemple). La hiérarchie peut accepter ou refuser, selon l'importance de la mission et la phase de la lune. Cependant, cette aide réduit d'un point la récompense en PA de chaque démon lors du débriefing. Z'ont qu'à savoir se débrouiller seuls.

Les morts-vivants malins (comme les momies ou les spectres) sont gérés comme des familiers (cf. au-dessus), sauf qu'ils ne coûtent que 2 PA la pièce. Attention, les apparences sont parfois trompeuses : il arrive qu'un zombi (ou un autre mort-vivant habituellement con) soit malin. C'est rare, mais c'est possible.

LES SERVITEURS ET SOLDATS DE DIEU

Les soldats et les serviteurs de Dieu sont le pendant angélique des familiers. Cependant, ce ne sont pas des anges en devenir, mais de simples humains ayant reçu l'illumination divine et ayant obtenus quelques pouvoirs grâce à cela.

Un ange peut obtenir les services d'un serviteur de Dieu pour 4 PA. Le serviteur n'est pas sensé accompagner l'ange pendant ses missions. Il ne fait que l'assister en utilisant ses compétences particulières. Il peut par exemple mener une enquête de voisinage, s'introduire dans un appartement pour y fouiller un bureau ou pirater une base de donnée.

Les soldats de Dieu ne sont jamais affectés à un ange en particulier. Ils sont stationnés dans des bases angéliques, sous les ordres de la hiérarchie. En cas de besoin, un groupe d'ange peut demander l'appui d'une section de soldats de Dieu, par exemple pour nettoyer un nid de morts-vivants ou contenir des satanistes. Les anges sont supposés s'occuper eux-mêmes des démons. L'intervention d'une section de soldats de Dieu réduit d'un point la récompense en PA de chaque ange lors du débriefing.

Ni les serviteurs, ni les soldats de Dieu ne peuvent recevoir de récompense (ou de PA). Ils s'améliorent en s'entraînant, comme des humains normaux.

QUELQUES PNJ

Humains ordinaires

12 points de caractéristiques ; 2/2/2 points de talents principaux/secondaires/mineurs ; pas de pouvoirs ; rien ne peut dépasser 3.

Exemple d'humain ordinaire

Fo 2, Ag 2, Pe 2, Vo 2, Pr 2, Foi 2 ; 4 PV, 0 PP

Talents : Baratin 2, Culture générale 2 ; Conduite 2 ; Métier à la con 2

Morts-vivants cons

10 points de caractéristiques ; 4/0/0 points de talents principaux/secondaires/mineurs ; 2 pouvoirs au niveau 1 (offensif au corps à corps et défensif uniquement) ; rien ne peut dépasser 4.

Exemple de mort-vivant con

Fo 3, Ag 2, Pe 1, Vo 1, Pr 1, Foi 2 ; 4 PV, 5 PP

Talents : Corps à corps 4, Défense 2

Pouvoirs : Membre exotique 1, Peur 1

Morts-vivants malins

12 points de caractéristiques ; 6/0/0 points de talents principaux/secondaires/mineurs ; 2 pouvoirs au niveau 1 ; rien ne peut dépasser 4.

Exemple de mort-vivant malin

Fo 3, Ag 3, Pe 1, Vo 2, Pr 1, Foi 2 ; 5 PV, 6 PP

Talents : Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 2

Pouvoirs : Membre exotique 1, Régénération 1

Vampires

12 points de caractéristiques ; 6/3/0 points de talents principaux/secondaires/mineurs ; 1 pouvoir au niveau 1, plus Baiser vampirique 1 et Corps gazeux 1 ; rien ne peut dépasser 4.

Exemple de vampire

Fo 2, Ag 2, Pe 1, Vo 3, Pr 3, Foi 1 ; 5 PV, 6 PP

Talents : Baratin 3, Corps à corps 3, Défense 2, Discrétion 2 ; Kama sutra 2, Torture 1

Pouvoirs : Baiser vampirique 1, Charme 1, Corps gazeux 1

Démons mineurs

12 points de caractéristiques ; 4/2/2 points de talents principaux/secondaires/mineurs ; 1 pouvoir au niveau 1 (mental uniquement) ; rien ne peut dépasser 3.

Exemple de démon mineur

Fo 2, Ag 2, Pe 2, Vo 1, Pr 2, Foi 3 ; 3 PV, 6 PP

Talents : Corps à corps 2, Défense 2, Discussion 2, Tir 2 ; Conduite 2 ; Chanter des mantras 2

Pouvoirs : Illusions 1

Familiers

16 points de caractéristiques ; 6/4/2 points de talents principaux/secondaires/mineurs ; 2 pouvoirs au niveau 1 ; rien ne peut dépasser 4.

Exemple de familier

Fo 3, Ag 4, Pe 3, Vo 2, Pr 2, Foi 2 ; 5 PV, 6 PP

Talents : Baratin 3, Corps à corps 3, Défense 3 ; Pickpocket 2, Savoir criminel 2 ; Faire la manche 1, S'occuper de son chien 1

Pouvoirs : Boomerang 1, Caméléon 1

Serviteurs de Dieu

14 points de caractéristiques ; 4/4/2 points de talents principaux/secondaires/mineurs ; 1 pouvoir au niveau 1 ; rien ne peut dépasser 3.

Exemple de serviteur de Dieu

Fo 2, Ag 3, Pe 2, Vo 3, Pr 2, Foi 2 ; 5 PV, 7 PP

Talents : Baratin 2, Défense 2, Discrétion 3 ; Conduite 1, Informatique 1, Intrusion 2 ; Porter un feutre avec classe 2

Pouvoirs : Invisibilité 1

Soldats de Dieu

14 points de caractéristiques ; 6/4/2 points de talents principaux/secondaires/mineurs ; 2 pouvoirs au niveau 1 ; rien ne peut dépasser 3.

Exemple de soldat de Dieu

Fo 3, Ag 2, Pe 2, Vo 3, Pr 1, Foi 3 ; 6 PV, 8 PP

Talents : Combat 3, Défense 3, Tir 3 ; Conduite 2, Savoir militaire 2 ; Jouer à la belote 2

Pouvoirs : Arme exaltée 1, Champ magnétique 1

QUELQUES PNJ SUPPLÉMENTAIRES

Mort-vivants

Squelette

Fo 2, Ag 3, Pe 2, Vo 1, Pr 1, Foi 1 ; 3 PV, 4 PP
Talents : Combat 3, Défense 3
Pouvoirs : Peur 2

Zombi

Fo 4, Ag 1, Pe 2, Vo 1, Pr 1, Foi 1 ; 5 PV, 4 PP
Talents : Corps à corps 4, Défense 2
Pouvoirs : Événement 1, Peur 1

Goule

Fo 2, Ag 2, Pe 2, Vo 2, Pr 1, Foi 1 ; 4 PV, 5 PP
Talents : Combat 3, Défense 2, Discrétion 2
Pouvoirs : Membre exotique (ongles d'acier) 1, Peur 1

Momie

Fo 4, Ag 1, Pe 1, Vo 2, Pr 1, Foi 1 ; 6 PV, 5 PP
Talents : Corps à corps 4, Défense 2
Pouvoirs : Poison 1, Peur 1

Mort-vivants spectraux

Fantôme

Fo 1, Ag 1, Pe 2, Vo 3, Pr 1, Foi 2 ; 4 PV, 7 PP
Talents : Baratin 2, Culture Générale 2, Discrétion 3
Pouvoirs : Peur 2

Poltergeist

Fo 1, Ag 3, Pe 2, Vo 2, Pr 1, Foi 1 ; 3 PV, 6 PP
Talents : Défense 3, Discrétion 3
Pouvoirs : Télékinésie 2

Dame Blanche

Fo 1, Ag 1, Pe 2, Vo 2, Pr 2, Foi 2 ; 3 PV, 6 PP
Talents : Baratin 2, Défense 2, Discussion 3
Pouvoirs : Charme 1, Peur 1

Vampires

Prédateur Hideux

Fo 3, Ag 3, Pe 3, Vo 3, Pr 1, Foi 2 ; 6 PV, 7 PP
Talents : Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 3,
 Intrusion 2, Survie (crypte) 1
Pouvoirs : Baiser vampirique 1, Corps gazeux 1, Peur 1

Tentatrice victorienne

Fo 2, Ag 2, Pe 2, Vo 2, Pr 3, Foi 1 ; 4 PV, 5 PP
Talents : Baratin 3, Corps à corps 2, Défense 2,
 Discrétion 3, Kama sutra 3
Pouvoirs : Baiser vampirique 1, Corps gazeux 1,
 Domination 1

Goth torturé

Fo 2, Ag 2, Pe 2, Vo 2, Pr 2, Foi 2 ; 4 PV, 6 PP
Talents : Baratin 3, Corps 2, Défense 2, Discrétion 2,
 Enquête 2, Art 2, Savoir criminel 1
Pouvoirs : Absorption de volonté 1, Baiser vampirique 1,
 Corps gazeux 1,

Familiers humains

Jeune des ténèbres (trasher, punk, skateur, lascar, etc)

Fo 3, Ag 3, Pe 3, Vo 3, Pr 2, Foi 2 ; 6 PV, 6 PP
Talents : Baratin 2, Corps à corps 2, Défense 2,
 Discrétion 3, Enquête 2, Intrusion 2, Savoir Criminel 2,
 Tendances Underground 2
Pouvoirs : Membre exotique 1, Vitesse 1

Nerd démoniaque (hacker, geek, roliste, etc)

Fo 2, Ag 2, Pe 3, Vo 4, Pr 2, Foi 3 ; 6 PV, 9 PP
Talents : Baratin 2, Culture générale 2, Défense 2,
 Discussion 2, Enquête 2, Tir 2, Informatique 4, Blagues
 d'informaticiens 2
Pouvoirs : Immunité mentale 1, Volonté supranormale 1

Brute (truand, porte flingue, dealer, etc)

Fo 4, Ag 3, Pe 3, Vo 2, Pr 2, Foi 2 ; 6 PV, 6 PP
Talents : Baratin 2, Corps à corps 3, Défense 2, Tir 3,
 Jeu 1, Savoir criminel 2, Savoir militaire 1, Parler comme dans
 un film de Tarantino 2
Pouvoirs : Douleur 1, Régénération 1

Bimbo (call-girl, secrétaire, starlette, etc)

Fo 2, Ag 2, Pe 2, Vo 3, Pr 4, Foi 3 ; 5 PV, 9 PP
Talents : Baratin 3, Défense 2, Discrétion 2, Enquête 3,
 Humour 1, Kama Sutra 2, Demander du feu 2
Pouvoirs : Charme 2

Majordome

Fo 2, Ag 2, Pe 3, Vo 3, Pr 3, Foi 3 ; 5 PV, 8 PP
Talents : Défense 2, Discussion 2, Enquête 3, Tir 3,
 Conduite 2, Médecine 2, Servir le thé 2
Pouvoirs : Déphasage 1, Détection du danger 1

Familiers animaux

Chauve-souris

Fo 0, Ag 4, Pe 4, Vo 4, Pr 1, Foi 3 ; 4 PV, 9 PP
Talents : Défense 4, Discrétion 4, Survie 2, Sixième sens 2,
 Siffler l'opéra en ultrason 2
Pouvoirs : Télépathie 1, Vitesse 1

Chauve-souris vampire (Samigina seulement)

Fo 1, Ag 4, Pe 3, Vo 4, Pr 1, Foi 3 ; 5 PV, 9 PP
Talents : Corps à corps 2, Défense 3, Discrétion 4,
 Survie 2, Pickpocket 2, xxx 2
Pouvoirs : Baiser vampirique 1, Télépathie 1

Chat noir

Fo 1, Ag 4, Pe 4, Vo 3, Pr 1, Foi 3 ; 4 PV, 8 PP
Talents : Culture générale 2, Défense 3, Discrétion 4,
 Intrusion 3, Savoir occulte 1, Marquer son territoire 2
Pouvoirs : Esquive acrobatique 2

Corbeau

Fo 1, Ag 4, Pe 3, Vo 4, Pr 1, Foi 3 ; 5 PV, 9 PP
Talents : Culture générale 2, Défense 3, Discrétion 3, Tir 2,
 Humour 2*, Savoir occulte 2, Mœurs du voisinage 2
Pouvoirs : Détection du mensonge 1, Jet d'acide 1
 * Un familier corbeau peut parler.

INS/MV APÉRO

Nom : _____

Supérieur : _____ Grade : _____

Caractéristiques

Force (FO) _____

Agilité (AG) _____

Perception (PE) _____

Volonté (VO) _____

Présence (PR) _____

Foi (FOI) _____

Talents principaux

Baratin _____

Combat _____

Corps à corps _____

Culture générale _____

Défense _____

Discrétion _____

Discussion _____

Enquête _____

Tir _____

Talents secondaires

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

Talents mineurs

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

Réserves

Points de vie (PV) _____

Points de pouvoir (PP) _____

Points d'administration (PA) _____

Pouvoirs

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

Notes

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____

..... _____