

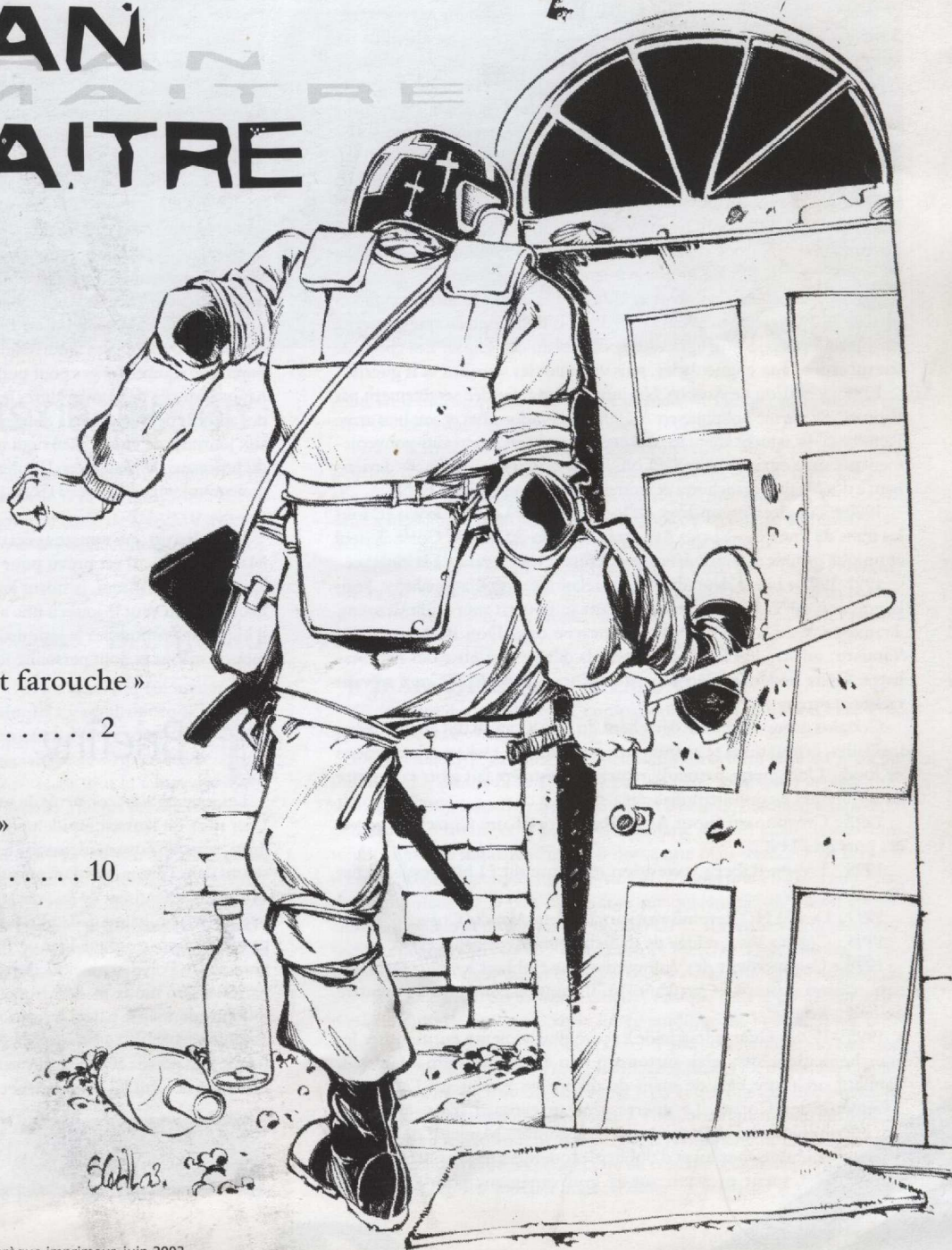


IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

L'ECRAN DU MAITRE

Scénario « Ce peuple fier et farouche »
par Mathias Twardowski 2

Aides de jeu « PNJ rapides »
par Olivier Fanton 10



9 782914 849111

imprimé par Fabrègue imprimeur, juin 2003

CE PEUPLE FIER ET FAROUCHE

Scénario de Magna Veritas pour quelques anges débutants.



Une brève histoire de la Corse de l'ombre

Notons que la description ici faite de la Corse n'est que celle de l'univers de INS/MV, qui est forcément très éloignée de la réalité...

Depuis la création en 1976 du FLNC par un ange intégriste voulant recréer une deuxième Rome en Europe, l'Enfer comme le Paradis n'ont eu de cesse, comme le gouvernement français, de se mêler des affaires du «peuple» corse. Voici un résumé très concis des affaires de ce peuple fier et farouche.

1976 : Radicalisation du Front Paysan Corse et de l'Action Régionaliste Corse sous l'impulsion de Maréchal (appelé ainsi en hommage au Maréchal, mais pas Leclerc), ange de Laurent. Le Front de Libération Nationale Corse naît dans la douleur et la haine. Il prêche une indépendance hystérique, un nationalisme aveugle et un racisme viscéral. Les premiers attentats ont lieu, provoquant beaucoup de dégâts, beaucoup de bruit et quelques morts. L'ange Jean-Pierre (en hommage à Foucaud, mais pas le philosophe) orchestre une couverture médiatique disproportionnée. Le FLNC devient un phénomène national. Soutenu par Dominique qui y voit un moyen de créer un État religieux en pleine Europe pour faire la nique aux Musulmans, il bénéficie de tout l'appui de l'Église et d'une partie du gouvernement.

1985 : L'Enfer s'inquiète et décide de renverser le mouvement. Il infiltre le FLNC grâce à Vanuatu (démon de Malphas) qui s'incarne dans Jean-Erasme Santi, agriculteur véreux du cap Corse. Les coups de feu succèdent aux engueulades, puis viennent les scissions et la guerre.

1989 : Création de Accolta Naziunale Corsa, fondée secrètement par Vanuatu. Sa vitrine politique est A Cuncolta Naziunalista et son bras armé Resistenza. Ils signent attentats, rackets, enlèvements, tracts anti-gouvernementaux mais également anti-FLNC. Très marqués à gauche, ils deviennent à double titre (gauchistes et traîtres) les ennemis jurés du FLNC.

1990 : Tuogloriam, un ange de Jordi, cherche à calmer le jeu et, sous les traits de François-Xavier Arii, crée l'Union du Peuple Corse, le seul et unique groupe autonomiste corse refusant tout recours à la violence.

1991-1995 : Lente dégradation des relations entre nationalistes. Sous la pression de Vanuatu, le mouvement se pourrit merveilleusement. Tranxène, un démon de Nisroch incarné dans Don Batista, rejoint Vanuatu, infiltre le FLNC et amorce la dérive mafieuse des nationalistes. Cette dégénérescence n'est pas du goût du FLNC qui se veut raciste et propre.

Certains groupuscules se détachent du FLNC au fil des engueulades, fusillades, arrestations et autres trafics de drogue, rackets et extorsions de fonds. Une guerre particulièrement meurtrière fait alors rage entre les différentes factions nationalistes.

1992 : Création du Front Armé Révolutionnaire Corse, dirigé par des purs du FLNC.

1995 : Fronte Riberu, extension mafieuse du FLNC, est créé par Tranxène.

1997 : Des FLNC devenus mafieux fondent Armata Corsa.

1995 : Corsica Viva, refuge de mafieux pro-Maréchal.

1998 : Groupement des Anonymes, rassemblant les plus tarés des nationalistes, manipulés par Vanuatu. Ils sont responsables du meurtre du préfet Erignac.

1995-1998 : Guerre fratricide encore plus violente entre toutes les branches nationalistes mais surtout au sein des factions pro-Maréchal. Vanuatu orchestre cela de main de maître en jouant sur l'esprit de vendetta des Corses. La guerre vire au carnage mais, en 1998,

Dominique lui-même intervient et somme Maréchal de faire du ménage chez lui et d'oublier les querelles passées. Il fait également pression sur le gouvernement pour ouvrir les

négociations avec ses petits gars. Tuogloriam, sur l'ordre exprès de Jordi pourtant en pleine campagne des Verts, fusionne une partie de son groupe avec les Verts corses et entreprend de jouer les rassembleurs des nationalistes.

1999-2001 : Le gouvernement crée le processus de Matignon, abdiquant ainsi tous ses principes républicains et démocratiques, pour laisser le pouvoir à un quarteron de gangsters hystériques sans aucun soutien de la population corse. Le délire violent culmine avec l'assassinat du préfet Erignac orchestré par Vanuatu.

2000-2001 : Vanuatu, aidé de Tranxène, reprend la guerre de manière plus ciblée, éliminant tous les hommes au service de ceux d'en face. La hiérarchie angélique comprend alors que l'Enfer est dans le coup. L'affaire des paillotes ne leur laisse aucun doute. Le préfet a été dénoncé par des personnes haut-placées, forcément au service de l'Enfer.

Août 2000 : Maréchal, dans la peau de Jean-Michel Rossi, tombe sous les balles de l'ANC, commandité par Vanuatu. Sur intervention exceptionnelle de Dominique, il est autorisé à s'incarner dans un autre membre du FLNC. Il choisit François Santoni et entreprend de venger sa mort et de purger les branches mafieuses.

2000-2001 : Un démon d'Andromalius s'incarne dans Marie-Hélène Mattéi, sœur de Jean-Guy Mattéi et compagne de François Santoni. Elle séduit Charles Pierri, un des leaders d'A Cuncolta, et ami de François Santoni, autre fondateur d'A Cuncolta. Celui-ci étant en prison, Charles Pierri a la voie libre. Il parvient à ses fins, provoquant la haine absolue de François Santoni, impuissant (puisqu'en prison et non pas pour des raisons médicales, on ne plaisante pas avec cela, en Corse). La guerre est alors déclarée. Elle croît en intensité mais c'est Charles Pierri qui gagne en faisant abattre François Santoni le 14 août 2001. Charles Pierri, un peu sanguin, ne l'a pas fait très subtilement et l'UPC a été prévenue des préparatifs. Tuogloriam n'a pas transmis les informations à Maréchal, désirent qu'il se fasse abattre. Vanuatu jubile et compte les points. Maréchal, après une semaine d'entretien avec Dominique et une audition devant le Conseil, n'obtient pas l'autorisation de revenir sur Terre mais celle d'envoyer une équipe d'anges pour purger une fois pour toutes le mouvement nationaliste des démons et autres traîtres. Tuogloriam réussit, sous couvert des accords de Matignon, à obliger tous les dirigeants nationalistes à venir aux journées de Corte. Ceux qui ne viennent pas seront donc mis au ban du processus de Matignon. L'Enfer sent le piège mais n'y peut rien. Voilà donc tous les nationalistes à Corte pour quatre jours de joyeusetés.

Le scénario est conçu spécialement comme une introduction à Magna Veritas. Il est prévu pour se dérouler en août 2001 juste après l'assassinat de Santoni, pendant les journées nationalistes de Corte. Si le maître de jeu veut le jouer à une autre date (en août 2003 par exemple), il lui suffit de modifier le jour de l'assassinat dont, somme toute, tout le monde se fout et dont personne ne se souvient vraiment.



Briefing

Les joueurs sont contactés de toute urgence par leur contact habituel. Leur mission leur est rapidement expliquée. Ils doivent rejoindre sans délai, sous de fausses identités, les journées nationalistes de Corte. Ils seront dans l'entourage d'un ange haut gradé et non violent qui n'est pas extrêmement satisfait de les voir le rejoindre. Pour les besoins exceptionnels de cette mission de la plus haute importance, ils auront chacun un gadget techno-magique leur permettant d'utiliser 12 heures par jour le pouvoir de Polymorphie. Ils doivent donc prendre la place et le rôle de nationalistes mous et démasquer tous les traîtres, démons et autres fouteurs de merde parmi les nationalistes. Les démons étant la priorité absolue. Le double assassinat de Maréchal, l'ange responsable de toute l'opération depuis 1976, confirme la présence claire de démons à l'œuvre. Les anges doivent les démasquer et les neutraliser, eux et leurs alliés.





Les éléments de mission

Chaque personnage aura droit, en plus de son gadget (voir plus loin), à une description de la personne en laquelle il va se transformer. Leur agent de liaison leur détaillera le background corse de INS/MV avec ce qu'il sait, c'est-à-dire pas grand chose. Au MJ de décrire quelques infos générales sur chaque groupe.

Brombillu

Les six membres choisis parmi l'UPC et les Verts ont été invités dans le village de Brombillu par Tuogloriam. Ils s'y rendront tous le 22 au soir et les joueurs doivent impérativement y être le jour même. Une escouade de soldats de Dieu venus spécialement d'Ajaccio les endort, les dépouille et les maintient inanimés pendant tout le temps des journées de Corte. Ils seront relâchés, une fois les joueurs revenus discrètement au village.

Après une heure de route à partir d'Ajaccio, les joueurs arrivent au village où un soldat de Dieu les attend. Ils sont emmenés dans une grande maison dans laquelle ils trouvent les corps nus de six personnes et un chien. À eux de choisir qui ils vont remplacer. Tuogloriam est là également. Il est prêt à répondre à toutes les questions et leur conseillera de rester en planque jusqu'au début des journées.

Les couvertures

✦ MARIE-SIMONE FAPUCCHI

52 ans, institutrice, 167 cm, 82 kg, brune aux yeux marrons
Militante écologiste depuis ses 15 ans, elle n'est que modérément nationaliste. Elle a rejoint l'UPC uniquement parce que son ex-mari y

était. Il est mort en 1998, tué par un accident de chasse car il poussait en effet le vice jusqu'à être à la fois chasseur et écologiste.

Grâce à un cousin travaillant à la préfecture, elle a pu avoir une pension d'invalidité et n'est donc institutrice qu'à mi-temps. De plus elle est souvent en arrêt maladie, ce qui lui permet d'utiliser son abondant temps libre pour exercer les fonctions de secrétaire administrative de l'UPC, fonction dans laquelle elle est très appréciée.

Affaires : permis de conduire, Fiat Punto avec toit ouvrant, 382 euros, Carte bleue, clés de voiture et d'appartement, habits suranés faussement cool, sac à main en rotin, Corse en médaillon, cagoule tricotée main, cran d'arrêt.

✦ JEAN-BERNARD SIÉMONUCCI

67 ans, ancien combattant, compagnon de la Libération, 175 cm, 90 kg, brun aux yeux marrons

Depuis la guerre, au cours de laquelle il fut un brillant résistant (c'est du moins ce que dit son dossier, monté par son père, secrétaire à la préfecture de 1942 à 1950), Jean-Bernard n'a jamais eu besoin de travailler, vivant de sa pension de résistant et d'ancien combattant. Grand amateur d'armes, même selon les standards corses, il doit à une peur maladive de la mort d'avoir rejoint un groupuscule non-violent. Il adore tirer en l'air à tout bout de champ mais n'a jamais osé le faire sur quiconque ou même sur un animal. Il est le chef du service d'ordre de l'UPC. Il a réussi à récupérer l'entretien enregistré par les RG entre Charles Pierri et Yvan Colona. Cette conversation de six minutes explique tous les détails de la préparation de l'assassinat de François Santoni. Charles indique tout le programme des déplacements de Santoni pour la soirée fatidique du 14 août. Yvan note scrupuleusement les instructions, à savoir se placer en embuscade avec une arme automatique près de la route nationale. Charles Pierri semble lire des renseignements qu'il aurait lui-même reçu et qui ont l'air extrêmement précis. Cette cassette avait été envoyée à Tuogloriam mais Jean-Bernard a pu la copier à son insu. Il ne comprend pas comment Santoni a pu être tué alors que le FLNC devait être au courant de la tentative d'assassinat. Si les joueurs font écouter la cassette à

CE PEUPLE FIER ET FAROUCHE

Tuogloriam, celui-ci aura beaucoup de mal à cacher son malaise mais dira ne pas comprendre comment Jean-Bernard l'a eu. Si Jean-Bernard est interrogé il dira tout.

Affaires : 357 Magnum (sans permis), Beretta 92 (sans permis), fusil à pompe (sans permis), 38 spécial (sans permis), Manurhin (sans permis), BMW usée, permis de conduire, vêtements sports para-militaires, lunettes noires, clés de voiture et de maison, 580 euros, Carte bleue internationale, carte d'identité, fausses cartes d'identité (grossières), cagoule, treillis complet, téléphone portable, CB, cran d'arrêt, cassette audio des enregistrements des conversations téléphoniques de Pierri.

† RAOUL FANTUCCI

27 ans, gendarme, 168 cm, 75 kg, brun aux yeux marrons

Neveu du colonel de son unité, il utilise cette relation pour travailler encore moins qu'un gendarme normal et même qu'un gendarme corse. Il est donc constamment sur le terrain, dans le maquis, à papoter indépendance avec ses amis révolutionnaires de l'UPC et des autres groupes. Il est très apprécié grâce à sa faculté de faire sauter toutes les amendes de ses amis.

Affaires : uniforme de brigadier, Manurhin 357, treillis, cagoule, 4L de la gendarmerie avec radio, téléphone portable, carte de gendarme, carte d'identité, cran d'arrêt, mitraillette Thompson de la deuxième guerre mondiale, clés de voiture et d'appartement, Napoléon (labrador anémique), paquet de PV d'amis, 27 euros.

† JEAN-LAURENT TURCOLI

45 ans, cultivateur, 172 cm, 85 kg, châtain aux yeux verts

Faux cultivateur vivant de vraies subventions de l'UE, Jean-Laurent a tout le temps pour se consacrer à sa passion, le nationalisme. Il vit dans un appartement d'Ajaccio avec sa mère mais passe beaucoup de temps en pseudo-clandestinité chez ses collègues. Il est officiellement agent de terrain des Verts mais compte bien fonder son propre groupe un jour.

Affaires : 44 Magnum, cagoule, treillis, 1268 euros, Mercedes 4x4 immatriculée à Bastia (pour tromper la police), fausses plaques d'immatriculation, fusil de chasse, fausses cartes d'identité, téléphone portable, 17 kilos de plastique, détonateur, vêtements civils, clés de sa maison et de sa voiture, cran d'arrêt.

† GUIDO PETRUCIANI

29 ans, chômeur, 169 cm, 62 kg, brun aux yeux marrons

Officiellement chômeur, Guido vit en fait de la culture d'herbes qui font rire. Très calme sauf quand on lui parle de la métropole, il espère noyer les Français dans la drogue. Très attiré par les nationalistes mafiosi il hésite à franchir le pas du grand banditisme.

Affaires : téléphone portable, carte d'identité, carte de l'ANPE, 2 kilos d'herbe, 8 grammes d'héroïne, fusil de chasse à canon scié, 4L camionnette, rat, vêtements tendance destroy, cagoule, treillis, peigne, clés de sa maison et de sa voiture, cran d'arrêt.

† HERVÉ FEDERICCI

27 ans, auteur-compositeur-interprète (en recherche d'emploi), 178 cm, 65 kg, brun aux yeux marrons

Auteur-compositeur-interprète de nombreuses chansons corses, Hervé met sur le compte du colonialisme et du racisme anti-corse le fait que le succès ne soit pas encore au rendez-vous. Il vomit copieusement sur les traîtres d'I Muvrini tout en copiant leurs chansons. RM1ste depuis ses 25 ans, il vit chez des amis, passant son temps à draguer la touriste sur les plages avec sa guitare. Il a rejoint les Verts par dégoût de la violence et de la métropole. Il est leur caution culturo-folklorique.

Affaires : guitare, 27 euros, scooter, clés de scooter, lunettes noires, T-Shirt Noir Désir, bandeau corse, jean, cran d'arrêt, CD enregistré de ses compositions, discman, CDs de chansons corses, téléphone portable.

Les gadgets techno-magiques

Afin d'accomplir le miracle de la transformation et l'entretien du prodige, le Paradis met au service des joueurs des gadgets techno-magiques conçus pour l'occasion par un grade 3 de Jean. Ils devront donc se les répartir entre eux. Ces gadgets permettent au porteur de pouvoir utiliser le pouvoir de Polymorphie 12 heures consécutives par jour.

• Médaille de Saint Christophe en argent avec chaîne.

• Reliquaire de Saint Mathias des deux Églises contenant sa dent gauche et une couille (boîte ciselée du 14^e siècle d'environ 20 cm de côté).

• Faux morceau de la vraie croix d'environ 5 cm sur 3 sur 2, enchâssé dans de l'argent.

• Lacet en cuir de la sandale droite de Sainte Ursule, celle qui rit quand on l'...

• Tête momifiée de Sainte Thérèse celle qui rit quand on la..., logée dans une boîte en verre et argent de 50 cm de côté.

• Fragment de tunique de Sainte Monique celle qui pleure quand on la...

Le pouvoir ne fonctionnant que 12 heures par jour, les personnages reprendront leur apparence normale au moins la

moitié du temps. Cagoulés et déguisés ils pourront peut-être se faire passer pour leur alter ego mais le maître du jeu devra bien demander l'apparence exacte de chaque personnage afin de vérifier les différences et leurs conséquences.

Les factions présentes

Chaque faction a envoyé au moins un membre à la réunion. Toutes ont pour but premier de ne pas être laissées pour compte dans le mouvement historique qui se joue. Leurs motivations et idéaux divergent du tout au tout.

Chaque faction regroupe de manière plus ou moins officielle des groupuscules divers et variés qui se rejoignent sur certains points. Certaines, comme Indipendenza, sont organisées, officielles et ont un poids réel. D'autres comme celle des mafieux pro-Maréchal mais infiltrés par Tranxène n'ont aucune existence légale et personne ne les connaît hormis Tranxène et Vanuatu.



Pour chaque faction sont présentés son chef, les membres éventuellement présents ainsi que quelques notes.

† LES PRO-MARÉCHAL

Indipendenza. Cette faction est la plus puissante, la plus influente et la plus reconnue par les pouvoirs publics. Elle est constituée des plus anciens, des plus racistes et des plus réactionnaires des «révolutionnaires» corses. Totalement inféodée à Maréchal, elle vit mal la perte de son leader, doublement assassiné. Personne, à part Tuogloriam, ne sait que c'est la même personne qui a été tuée deux fois mais tous pleurent deux grands héros.

Infiltrée par le gouvernement, les médias et l'Église, c'est une institution fort peu secrète qui agit ouvertement, se sachant totalement à l'abri des repréailles policières. Pour eux, les ennemis sont les Corses mous (i.e. non nationalistes) et les traîtres, avec au premier rang Accolta Nazionale Corsa. Ce dernier groupe faisait partie des pro-Maréchal puisque Santoni en était le chef mais Tranxène et Vanuatu ont réussi à pervertir Charles Pierri, le co-leader, pour qu'il pique la compagne de Maréchal. Le double assassinat de Santoni et Rossi est la conséquence de cette scission.

FLNC Canal Historique. Chef : Jean-Noël Faitucci

Membres : Jean-Louis Santoni, Edmond-Jean Rannucci, Philippe-Antoine Sarfatelli.

Le plus gros, le plus connu et le plus taré des groupuscules. Ils veulent à tout prix venger la mort de leurs chefs. Ils ont bien du mal à obéir aux injonctions de paix.

Front Armé Révolutionnaire Corse. Chef : Bruno-André Sarelli

Membres : Jean-Pierre Carpanini

Les plus violents de toute la faction. Ils se foutent de la politique, ils veulent poser des bombes.

FLNC Canal Habituel. Chef : Jean-Bruno Faidutti

Membres : Jean-Michel Emmanuelli, Simon Renucci (ange Jean-Pierre), Jean-Paul Giaccobi.

Jean-Bruno est directement sous les ordres de l'ange Jean-Pierre qui lui-même obéit désormais à Tuogloriam. Ce groupe est l'artisan du rapprochement entre factions, conscient que seules les négociations politiques donneront quelque chose.

† LES MAFIEUX PRO-MARÉCHAL MAIS INFILTRÉS PAR TRANXÈNE.

Ces deux groupuscules sont indépendants mais unis dans le trafic de drogue, le racket et la prostitution. Ils ne veulent pas l'indépendance, préférant continuer de voler l'argent de la métropole en entretenant un savoureux bordel propice à leurs affaires. Tranxène dirige Corsica Viva mais fait tout pour passer pour un dangereux mafioso abruti. Il contrôle cette faction et influence fortement Armata Corsa et A Cuncolta.

Corsica Viva. Chef : Dominique «Don» Bastida (démon Tranxène)

Membres : Jean-François Turki, Pierre-Marie Saforelli

Gang du nord de l'île, ils sont très proches de la Camorra génoise. Ils sont également très proches de Corsica Viva et entretiennent de bonnes relations avec la mafia sicilienne.

Fronte Ribellu. Chef : Aristide-Prosper Tiberi

Membres : -

Totalement désintéressé par le processus de Matignon, il est venu par politesse. Ce gang opère au sud de l'île.

† LES MAFIEUX INDÉPENDANTS

Hommes d'affaires cherchant à tout prix à émuler leurs amis siciliens. Ils se contrefoutent de la politique. Ils veulent l'indépendance mais avec l'argent de la métropole.

Armata Corsa. Chef : Jean-Edouard Badalamenti (démon Zgong)

Membres : Jean-Luc Guidonucci

Très liés avec la Cosa Nostra. Leur chef est Zgong, un démon d'Andromalius, venu espionner le processus. Tranxène et Vanuatu ignorent sa présence.

A Cuncolta. Chef : Jean-Guy Mattéi.

Membres : Pierre-Louis Masarti

Le seul fait glorieux de ce groupuscule est d'avoir utilisé le premier le nom A Cuncolta, repris depuis par beaucoup d'autres, avec des variantes.

† LES MANIPULÉS PAR VANUATU

Corsica Nazione. Ces groupes ne sont que diverses façades pour la machine de guerre de Vanuatu. Il passe son temps à dissoudre, créer, fusionner des groupes et même leur faire faire la guerre entre eux afin de brouiller les pistes. Pour eux, l'ennemi est clairement Indipendenza.

Accolta Naziunale Corsa. Chef : Charles Pierri

Membres : Marie-Hélène Mattéi (démon Manix), Luigi Fernando

Plus important des groupes de Corsica Nazione, c'est aussi la plus belle réussite de Vanuatu. Il a réussi à piquer ce groupe dirigé personnellement par Maréchal et à faire tuer deux fois celui-ci. Tout cela a été possible avec l'aide de Marie-Hélène Mattéi qui fut incarnée par un démon d'Andromalius pendant que Maréchal était en prison. Elle a pu séduire Pierri et déclencher la scission, puis la guerre entre les deux hommes.

A Cuncolta Nazionalista. Chef : Jean-Marie Stasio

Membres : Jean-Erasme Santi (démon Vanuatu), Simon Fatalomi

Groupe politique et très idéologique, c'est le cerveau de cette faction. Dirigé en sous-main par Vanuatu, il donne la ligne du parti à tout le monde. Fortement marqué à gauche, uniquement pour faire chier Maréchal, il est appelé « le parti » par ses détracteurs.

Resistenza. Chef : André-Noël Fillippedu

Membres : Jean-Denis Fillippedu, Pierre-Olivier Fillippedu. Groupe créé il y a deux mois et qui ne devrait pas vivre encore plus d'une semaine avant de réparaître sous un autre nom. Tenu par trois frères qui se répartissent les places du bureau à chaque fois.

Le Groupe des Anonymes. Chef : Yvan Colona (déguisé et se faisant appeler subtilement Raymond Colona)

Membres : Jean-Dominique Allegrini (démon de Baal), Jean-Raymond Simonetti.

Groupe de fous furieux, manipulés par Vanuatu, ils sont les exécuteurs des basses œuvres. Officiellement ils n'existent pas. Ils sont responsables de l'assassinat du préfet Erignac, et du double assassinat de Maréchal.

† LES PRO-TUOGLORIAM

Associa perceptioni a suvranta. Faction politique et ouvertement anti-violente, c'est depuis trois ans l'interface entre les durs et le gouvernement grâce à la complicité des Verts, toujours prêts à faire une connerie à pas cher pour se faire remarquer.

Leur leader est bien sûr Tuogloriam, qui est assez content que Maréchal soit mort. Pour lui, seule la politique peut désormais amener l'indépendance.

Union du Peuple Corse. Chef : François-Xavier Arrii (ange Tuogloriam)

Membres : les joueurs.

Groupe fondé au départ par d'anciens babas ayant découvert les vertus très peu cool du régionalisme et du nationalisme. Officiellement à gauche, ce sont, sans le savoir, des fascistes Verts qui mettent au même niveau les corridas et les camps de la mort.

Verts. Chef : Jean-Christian Baldochi

Membres : les joueurs.

Émanation des Verts nationaux, ils arrivent, grâce à l'opportunisme inhérent à ce parti sans âme ni principes, à être présents à la fois au gouvernement et dans des factions antirépublicaines et racistes.

CE PEUPLE FIER ET FAROUCHE



Une grande famille

Les journées de Corte, qui ont lieu tous les ans depuis maintenant plus de dix ans avec la complicité du gouvernement français, permettent aux nationalistes corses mais également métropolitains de se réunir et de causer bombes, kidnappings, assassinats et de faire accessoirement de la politique.

Elles se tiennent dans une grande bastide près de Corte, dans un endroit discret, jouxtant l'inévitable maquis, propice à toutes les allées et venues. Des nationalistes en armes, cagoules et treillis, montent la garde dans un périmètre d'un kilomètre autour du lieu et ne sont pas comptés parmi les participants. Ils appartiennent à toutes les factions et peuvent donc être appelés en renfort à tout moment. Comme ils ne peuvent pas se sentir, la garde est peu coordonnée et pour tout dire totalement inefficace. Ils attendent tous la grande conférence de presse pour pouvoir se montrer à la télé.

Le programme des journées est le suivant :

✦ 24 AOÛT

10h : arrivée des nationalistes. Grand cocktail sous la pergola. L'ambiance est virile et clairement explosive. Les groupes se séparent en se fusillant du regard derrière leurs lunettes noires.

12h : déjeuner d'accueil. Simon Renucci fait un beau discours en Corse sur la lutte d'indépendance. Les joueurs auront le plus grand mal à comprendre et à rire et siffler aux moments idoines.

14h : sieste d'accueil. Les premiers regroupements ont lieu. Les gens vont dans les chambres des autres afin de se saluer entre alliés. Hans Wittmann fait une sérénade d'accueil à l'accordéon. C'est le premier choc culturel.

18h : atelier organisé par Indipendenza dont le thème est « L'Indépendance par les armes ET la politique ».

21h : dîner. Hans est furieux, son accordéon a été plastiqué pendant l'atelier. L'attentat n'est pas revendiqué.

23h : atelier de pose de bombe organisé par l'IRA. Un des stagiaires du FARC se fait sauter. On soupçonne un sabotage. Les FARC hurlent vengeance et attaquent Resistenza. Toute la faction Corsica Nazione défend leur sous groupe ce qui provoque une réaction de la part de tout Indipendenza. Les deux factions sortent les flingues et se mettent en joue à la « Reservoir Dogs ». Les autres factions, notamment Renucci, essayent de calmer le jeu. C'est finalement Ed Cooke qui, excédé, fait arrêter tout le monde en menaçant de faire péter tout le stock de Semtex de l'atelier. Les factions se séparent.

Minuit : Les échauffourées sont nombreuses. Les deux factions rivales, Indipendenza et Corsica Nazione, se faisant une guerre de sabotages, d'insultes, de tracts et de menaces de mort pendant toute la nuit. Personne ne peut dormir, ce qui agace les « invités ». Hans, Ed, Yvon et Lizarazu décident de faire un bœuf vers 4h00 du matin, histoire d'avoir une bonne raison de ne pas dormir. Les Corses réagissent mal à cette parodie de I muvrini reprise au biniou, à l'accordéon (mal réparé) et à la cannette de Guinness.

✦ 25 AOÛT

10h : petit déjeuner. Peu de gens se lèvent.

12h : atelier organisé par Associu per a suvranita sur le thème : « Les corridas existent, peut-on en dire autant des camps de la mort ? »

13h : déjeuner. Grosse engueulade entre Corsica Viva et les Verts à propos des OGM et notamment du hachisch transgénétique. Le débat s'envenime en raison de la fatigue générale. Et il n'y a rien de plus dangereux qu'un Corse fatigué. Vanuatu en profite pour mettre en avant Marie-Hélène Mattéi qui, avec sa bêtise proverbiale, se mêle au débat. Citant Brigitte Bardot, son idole en tous points, elle déclenche l'ire, à la fois des Verts et des supporters du défunt Santoni, blessé par la trahison de cette pute. Les flingues suivent les insultes et si les joueurs ne font rien, il y aura des morts.

14h : sieste. Grosse activité en extérieur notamment de la part des invités étrangers. Coups de feu pour leur demander de se taire. Une baston s'ensuit entre les « étrangers » et Resistenza.

16h : une bouteille de Pastis piégée explose dans la chambre de Resistenza, un mort. Ed Cooke est prié de quitter les lieux. Il part mais une voiture de touristes anglais est plastiquée à quelque deux kilomètres de la villa. Arrivée des pandores qui repartent bien vite, non sans avoir présentés leurs amitiés à l'ensemble des participants.

18h : débat sur le thème « Quels accords pour l'indépendance ? ». Le débat tourne très vite court à mesure que les groupes quittent la salle suite aux engueulades.

20h : dîner. Il se passe très mal. Le GdA s'engueule à propos de l'amnistie et tire sur Fronte Riberu. Deux morts. Encore une fois les joueurs doivent intervenir pour éviter que cela empire.

22h : défilé de cagoules et treillis. Dans la plus grande tradition du FLNC, tout le monde se déguise pour la grande conférence de presse en armes, de nuit, devant une foule de journalistes complices et avilis par la dictature de l'audimat. Si les joueurs n'ont rien fait pour calmer les esprits Indipendenza ET Corsica Nazione vont chercher à diriger la conférence de presse et s'engueuleront en direct sur toutes les télé.

Minuit : atelier guérilla rurale. Le GdA en est privé, ce qui l'énerve.

✦ 26 AOÛT

10h : petit déjeuner

12h : atelier PAO « création de tracts ».

13h : lors du déjeuner, Bruno-André Sarelli est pris d'un malaise et tombe le nez dans son assiette de cochonnailles. Ses collègues crient à l'empoisonnement et commencent à sortir les armes en menaçant tout le monde. Puis il se réveille en parfaite santé mais le visage plus dur. Il est désormais possédé par Maréchal. Vanuatu reconnaît le regard de Maréchal et commence à paniquer. Il profite de la tension pour démarrer une baston générale, espérant que Maréchal puisse y trouver la mort. Les joueurs se retrouvent donc dans une baston digne de la scène finale de « La horde sauvage » !



Trucs et astuces

Ce scénario a été pensé pour être joué comme un huis-clos d'ambiance. Au maître de jeu de mettre en scène l'amitié virile, les tensions permanentes, les vendettas ancestrales et l'honneur à fleur de peau de ce peuple, on ne le dira jamais assez, fier et farouche. Mettez l'accent sur le soleil écrasant, l'atmosphère étouffante, les vieilles maisons corses, les rideaux tirés, l'accent si typique et les vieilles affaires de familles. Bref relisez Astérix en Corse.

Les caractéristiques techniques

Les nationalistes durs

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2+	2	2+	2	2	2

TALENTS

Athlétisme 1+, Baratin 2, Conduite 2, Corps à corps 2, Défense 2+, Discrétion 2+, Intimidation 3+, Tir 2, Avoir l'air con en cagoule 1, Connaissance du maquis 2, Patois corse 2

COMBAT

4 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14

MATOS

Armes diverses, cagoule, treillis, téléphone portable, voiture, chiens de chasse

Durs parmi les durs, ils se considèrent comme des résistants face à l'opresseur français, ce qui ne les empêche pas du tout de vivre des subsides de ce même État français.

Les soldats de Dieu au service du FLNC

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3	2+	2	2	2+

TALENTS

Acrobatie 3, Athlétisme 3, Conduite 3, Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 4, Intimidation 2, Survie 2 (maquis 3), Tir 2 (armes de poing 3+), Chants nationalistes 1

POUVOIRS

Caméléon 1, Champ de force 1

COMBAT

6 PP, 4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

MATOS

Armes légères et lourdes diverses, véhicules variés, cagoules, treillis

Les vingt soldats du Maréchal sont restés à la demande expresse de leur patron. Ils sont un peu désemparés et veulent venger le double meurtre de leur chef et héros. Ils appartiennent tous à Indipendenza.

Les nationalistes mous

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	2	2+	2+	2

TALENTS

Athlétisme 1+, Baratin 2, Conduite 2, Corps à corps 2, Défense 2, Discussion 2+, Discrétion 2, Intimidation 2, Tir 1+, Idéologie nationaliste 2, Patois corse 2

COMBAT

4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

MATOS

Cagoule, treillis, littérature nationaliste, flingues, crans d'arrêt

Les deux tiers des participants aux journées de Corte sont de cette catégorie. Ils se considèrent comme les cadres du mouvement révolutionnaire, l'élite de l'armée des ombres.



✚ LES ÉTRANGERS

Invités par les Corses, ils sont les représentants de leur groupe révolutionnaire. Pour la plupart ce n'est pas un honneur mais plutôt une punition d'avoir été désigné pour venir chez les tarés insulaires.

Ed Cooke

Représentant de l'IRA, 28 ans, 179 cm, 65 kg

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1+	2	2	3	2	2+

TALENTS

Aisance sociale 3, Athlétisme 2, Baratin 2, Conduite 2, Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 3, Discussion 3, Enquête 2, Savoir criminel 1 (IRA 3), Savoir militaire 1 (guérilla urbaine 3), Technique 1 (explosifs 3+), Boire de la Guinness sans être bourré 3, Chants celtes 2

COMBAT

4 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

MATOS

Trois kilos de semtex, habits zone et destroy, canettes de Guinness

Puni pour avoir raté un attentat, Ed est très malheureux d'être au milieu de ces tarés. Il rougit donc au soleil en essayant d'oublier cela dans la bière.

Yvon Le Creachcadec

Représentant du FLNB, 35 ans, 179 cm, 65 kg

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1+	2	2	3	2	2+

TALENTS

Aisance sociale 3, Athlétisme 2, Baratin 2, Conduite 2, Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 3, Discussion 3, Enquête 2, Savoir criminel 1 (FLNB 3), Gueuler 2+, Chants bretons 2+, Histoire celtique 1+, Biniou 1+

COMBAT

4 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

MATOS

Biniou, habits de marin breton, Beretta, fragment de brique du MacDo détruit

Très fier d'être au milieu de ses collègues, Yvon les remercie à coups de biniou et de chants bretons, ce qui n'est pas du tout pour plaire à tous. Il cherche à être copain avec tout le monde, surtout Ed Cooke, son « cousin » irlandais.

Lizarazu Voxinale

Représentant d'ETA, 42 ans, 168 cm, 65 kg

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1+	2	2	3	2	2+

TALENTS

Aisance sociale 3, Athlétisme 2, Baratin 2, Conduite 2, Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 3, Discussion 3, Enquête 2, Savoir criminel 1 (ETA 3), Tir 1+ (armes d'épaule 3), Langue : basque, Chants républicains espagnols 2

COMBAT

4 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

MATOS

Fusil de chasse, bérêt

Fils de républicain espagnol, Lizarazu est très fortement marqué à gauche. Il est viscéralement dégoûté par les fascistes corses dont le combat est aussi grotesque qu'injustifié, mais en bon soldat il obéit aux ordres et cherche à représenter l'ETA du mieux possible.

Hans Wittmann

Représentant du FLNA, 48 ans, 176 cm, 135 kg

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	2	2	2	2	2+

TALENTS

Aisance sociale 3, Athlétisme 1, Baratin 2, Conduite 2, Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 0+, Discussion 3, Savoir criminel 1 (FLNA 3), Savoir militaire 1 (armée allemande 3), Faire la bouffe 2, Langue : alsacien, Chants nazis 2+, Accordéon 2+

COMBAT

3 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

CE PEUPLE FIER ET FAROUCHE

MATOS

Choucroute en boîte, habits folkloriques, accordéon

Gros con nazi abruti de bière et de flonflon, Hans est ravi de venir faire l'Europe Nouvelle avec ses amis réactionnaires. Il exprime d'ailleurs sa joie avec son accordéon et ses chants de la Waffen SS.

† LES ANGES ET DÉMONS

Jean-Pierre (Simon Renucci)

Ange de Didier grade 1, 162 cm, 75 kg, 38 ans

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	3	5	5	3

TALENTS

Attaque 3, Défense 3, Physique 3, Mental 5, Social 5

POUVOIRS

Détection du danger 1, Message officiel, Langage universel, Télépathie 2, Avertissement sans frais : paresse

COMBAT

11 PP, 8 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

MATOS

Téléphone portable, fax portable, beeper, CB, scanner radio, ordinateur portable, attaché-case plein de dossiers, crayons, habits classes mais décontractés

Choisi pour aller en Corse à cause de son défaut, Jean-Pierre s'est très bien habitué à cette mission. Il est totalement immergé dans cette île si sympathique et effectue un excellent travail de « com' », même s'il travaille peu. Au milieu de ses coreligionnaires, son défaut ne se remarque pas du tout, ce qui l'enchant. Il est assez content que Maréchal soit mort car il le traitait de feignasse et le forçait à travailler dur.

Tuogloriam (François-Xavier Arrii)

Ange de Jordi de grade 1, 32 ans, 178 cm, 77 kg

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	5	4	3	4

TALENTS

Attaque 4, Défense 4, Physique 4, Mental 4, Social 5, Langage animal 6

POUVOIRS

Appel des animaux 1, Caméléon 1, Contrôle des animaux 2, Déguisement superficiel 1+, Avertissement sans frais : lâcheté

COMBAT

13 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

MATOS

Cagoule, treillis, cran d'arrêt, fusil, habits de routard, trois chats, sept chiens.

Nouveau chef depuis la mort de Maréchal il n'est pas peu content d'avoir enfin le champ libre. Il a d'ailleurs tout fait pour en arriver là. En effet, sans avoir vraiment trahi, il n'a pas prévenu Maréchal de certaines informations qu'il avait apprises sur les tentatives d'assassinat fomentées par l'ANC. C'est son secret honteux et il a peur que les joueurs s'en rendent compte. Il les enverra donc au maximum au casse-pipe afin d'avoir une fois de plus le champ libre. Sa lâcheté proverbiale lui a fait renoncer à toutes violences directes, de peur d'en subir les conséquences.

Tranxène (Don Batista)

Démon de Nisroch de grade 2, 37 ans, 172 cm, 70 kg

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3+	2+	2+	5	5	5+

TALENTS

Attaque 4+, Défense 6, Physique 4+, Mental 5+, Social 4+, Savoir criminel 8

POUVOIRS

Accoutumance 5, Aura d'inattention 4, Lire les pensées 4, Membre exotique (petites cornes, précision -2, puissance +1), Volonté supra-normale 3, Boomerang 3, Charme 3, Avertissement sans frais : paranoïa

COMBAT

24 PP, 8 PF, BL 5/BG 11/BG 16/MS 22

MATOS

Beretta 93, gilet pare-balles, berger allemand, BMW blindée, cagoule, lunettes noires, habits de parrain, yacht blindé dans un port proche de Corte, 50 grammes d'héroïne, téléphone portable

Démon d'Andromalius pendant des siècles, c'est en voyant le parrain qu'il a décidé de devenir mafioso et de rejoindre les troupes de Nisroch. Il vit dans la caricature permanente de son héros favori au point d'être convaincu d'être Marlon Brando.

Zgong (Jean-Édouard Badalamenti)

Démon d'Andromalius de grade 1, 182 cm, 108 kg

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	2	2	4	3	5

TALENTS

Attaque 4, Défense 3, Physique 3, Mental 4, Social 5, Enquête 6, Sixième sens 6

POUVOIRS

Détection du mensonge 1, Humanité 3, Lire les pensées 2, Télépathie 2, Avertissement sans frais : timidité

COMBAT

14 PP, 6 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

MATOS

Carnet de notes, cagoule, treillis, habits sobres, téléphone portable, cran d'arrêt, tracts divers et variés, Enfer de Dante, « Comment soigner sa timidité » par Doug H. Ranne

Véritable ordure collabo, il se complait dans le contrôle et la délation. Il a été envoyé afin de contrôler toute l'affaire corse et pour éviter que les forces de l'Enfer ne partent en vrille.

Manix (Marie-Hélène Mattéi)

Démon d'Andrealphus de grade 1, 176 cm, 53 kg

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3	2	1+	5	3

TALENTS

Attaque 3, Défense 3, Physique 4, Mental 3, Social 5, *Kama Sutra* 7, Séduction 7

POUVOIRS

Charme 2, Orgasme mortel 1, Polymorphie 1, Avertissement sans frais : naïveté

COMBAT

10 PP, 3 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

MATOS

Capotes, sac à main, robe d'avocat, code pénal de 1986, Voici, Gala, kleenex, cran d'arrêt, habits de salope, cagoule en dentelle, treillis judicieusement troué, Wonderbra, croix de vie de Danielle Gilbert, La Dianétique de L. Ron Hubbard, sac à main de pute

Fausse blonde mais vraie conne, Manix est un démon heureux. Elle croit tout ce que lui raconte tout le monde, y compris les journaux pipeul mais surtout ce que raconte Jean-Erasme Santi. Elle est très contente d'avoir pu foutre la zone avec ses fesses et n'attend que de recommencer. Dans le milieu ultra-machiste des nationalistes corses, elle s'amuse comme une folle. Elle a beaucoup de mal à se faire passer pour une avocate tant elle est bête et n'y comprend rien. Elle a malgré tout pas mal de succès au tribunal de Bastia, mais plus pour ses talents au pipeau que pour son jeu de manches.

Vanuatu (Jean-Erasme Santi)

Démon de Malphas de grade 2, 47 ans, 168 cm, 58 kg

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	2	3+	3+	6	4+

TALENTS

Attaque 2+, Défense 3+, Physique 2+, Mental 4+, Social 7, Baratin 8+

POUVOIRS

Détection du mensonge 4, Discorde 5, Lire les pensées 4, Aura de confusion 3, Charme 2, Cauchemar 1

COMBAT

28 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16.

MATOS

Cran d'arrêt, pamphlets et tracts nationalistes, téléphone portable, Beretta 92, carnet de notes codé

Vanuatu est une bizarrerie en Enfer, c'est le seul démon de Malphas à être violent. Il est pour cela méprisé par son supérieur qui ne le chasse pas mais qui l'envoie sur tous les coups pourris. Il aurait dû depuis longtemps être grade 3 mais Malphas lui a toujours refusé. Il songe à passer chez un autre prince-démon mais n'ose pas défier son maître. Il n'est violent que par procuration. Il doit être la cause d'un meurtre ou d'un acte violent aussi souvent que possible mais ne le fera jamais lui-même, dégoûté qu'il est de se salir les mains. Il entretient une relation bizarre avec Claymore, son garde du corps démoniaque dont il a besoin pour tuer mais qu'il méprise pour sa violence.

Véritable génie de l'organisation terroriste, il est entièrement responsable du ratage fabuleux de l'opération indépendantiste du Paradis. Il a transformé ce qui devait être un coup de maître de ceux du Bien, en véritable guerre civile au sein d'une grande nation industrialisée. Il n'en est pas peu fier mais cherche avant tout à poursuivre le chaos.

Claymore (Jean-Dominique Allegrini)

Démon de Baal de grade 1, 28 ans, 178 cm, 137 kg

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	3	3	2	3	2

TALENTS

Attaque 7, Défense 6, Physique 5, Mental 3, Social 3, Savoir militaire 6, Médecine 5+, Torture 6+

POUVOIRS

Armure corporelle 1, Art de combat 2, Champ de force 2, Forme de combat 1, Membre exotique (grandes cornes)

COMBAT

12 PP, 7 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

MATOS

Trousse de médecin tachée de sang, fusil d'assaut, gilet pare-balles, grenades quadrillées, semtex, bazooka, Volvo 850 pleine de sang, Beretta 93, hache, hachette, couteaux divers, photo de l'adjutant Raynard, gants percés, cagoule, treillis

Totalement psychopathe, Claymore adore utiliser ses talents de médecin pour découper lentement sans faire mourir les victimes que lui désigne Vanuatu. Il sait que ce dernier le méprise mais, tant que son amour du meurtre est satisfait, il s'en fout. Méprisé par sa hiérarchie à cause de sa manie de tuer de simples citoyens, il sait qu'il ne progressera pas beaucoup quoi qu'il fasse. Il se console en tuant le plus cruellement possible.

TALENTS

Attaque 7, Défense 6, Physique 5, Mental 2, Social 2, Intimidation 7, Savoir militaire 5, Théories nationalistes 4, Discussion 4, Discours enflammé 5+, Connaissance de la vie de Pétain 6

Maréchal (Bruno-André Sarelli)

Ange de Michel de grade 1, 45 ans, 172 cm, 88 kg

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	4	3	4	3	3

POUVOIRS

Arme exaltée 1, Armure corporelle 1, Maîtrise martiale 2

COMBAT

14 PP, 9 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32

Humilié par ses deux assassinats et l'échec patent de sa tentative d'indépendance de la Corse, Maréchal a été dégradé par Michel lui-même et envoyé passer quelques siècles au purgatoire avant de revenir sur Terre. Ayant âprement discuté avec Dominique et un conseil de discipline spécial, il a pu faire engager les joueurs pour essayer de venger sa mort et purger son bébé, le FLNC. Il n'a par contre pas réussi à convaincre ses juges de revenir sur Terre pour le faire lui-même. Profitant d'une complicité de Dominique, il a réussi à s'échapper du Paradis et à se faire renvoyer illégalement sur Terre. Il va donc se réincarner dans Bruno-André Sarelli au beau milieu des journées de Corte, semant la mort et le bordel.



Conditions de victoire

Ce scénario est très ouvert et peut se terminer de multiples façons. Voici un barème simple permettant de mesurer la réussite de vos joueurs.

Par homme tué par les PNJ	-1
Par homme tué par les joueurs	-2
Par démon tué par les PNJ	+5
Par démon tué par les joueurs	+10
Par ange tué par les PNJ	-5
Par ange tué par les joueurs	-20
Par PJ tué	-10

Résultats

-11 et - :	Défaite totale : perte de 6 PA.
-10 à 0 :	Défaite mineure : perte de 3 PA.
1 à 10 :	Victoire mineure : gain de 3 PA.
11 et + :	Victoire totale : gain de 6 PA.

PNJ RAPIDES

Cette aide de jeu contient une pile de PNJ divers et variés utilisables rapidement en cours de partie pour boucher un trou. Les niveaux de caractéristiques, de talents et de pouvoirs indiqués correspondent à un PNJ de grade 0, possédant une base de 10 PP. Ils servent aussi de fondation pour des PNJ plus expérimentés : il suffit de choisir un nombre de PP de base plus élevé (15, 20, etc.) et de modifier les différents niveaux selon les tables suivantes.

Les groupes de talents. Pour des PNJ « kleenex » comme ceux qui sont décrits dans cette aide de jeu, avoir une liste complète et précise des talents n'est pas nécessaire. (C'est déjà souvent superflu pour des personnages plus détaillés !) Nous avons donc regroupé les talents en cinq catégories plus ou moins vastes.

* **Attaque** : Combat, Corps à corps et Tir. Le niveau indiqué correspond à l'arme de prédilection du PNJ, il peut être moins performant avec d'autres armes, à la discrétion du MJ.

* **Défense** : Défense. Comme le talent du même nom, pis c'est tout.

* **Physique** : Athlétisme, Acrobatie, Conduite, Discrétion, Intimidation, Survie.

* **Mental** : Culture générale, Enquête, Fouille, Informatique, Intrusion, Médecine. Les connaissances plus particulières (les différents Savoirs, Sciences et Techniques) sont laissées à la discrétion du MJ, en fonction du rôle du PNJ (et des besoins du MJ pour le scénario !).

* **Social** : Aisance sociale, Art, Baratin, Discussion, Séduction.

Dans certains cas, des talents particuliers seront indiqués à la suite des catégories habituelles.

Les pouvoirs. La liste des pouvoirs de chaque PNJ donne les quelques pouvoirs initiaux, puis les nouveaux pouvoirs gagnés selon le total de PP. Le niveau des pouvoirs augmente lui aussi. On présente avec les pouvoirs l'obtention d'objets magiques (principalement des armes). La présence de serviteurs (soldats de Dieu, morts-vivants) est laissée à l'appréciation du MJ, puisque cela dépend tout autant, si ce n'est plus, du scénario que de la nature du PNJ.

ANGES AU SERVICE...

... d'Alain

* Force 3, Agilité 3, Perception 5, Volonté 3, Présence 4, Foi 4.

* Attaque 3, Défense 4, Physique 4, Mental 3, Social 4. Médecine 5, Survie 6.

* Abondance 2, Aura de pacification 1, Bénédiction : fertilité 1, Jeûne ; à partir de 15 PP : Anaérobiose, Caméléon 1 ; à partir de 20 PP : Charme 1 ; à partir de 25 PP : Téléportation 1 ; à partir de 30 PP : arc long béni majeur (précision +0, puissance +6, portée moyenne).

... d'Ange

* Force 3, Agilité 3, Perception 3, Volonté 4, Présence 4, Foi 5.

* Attaque 3, Défense 4, Physique 3, Mental 4, Social 5, Discussion 7.

* Assaut spirituel 2, Charme 1, Volonté supra-normale 1 ; à partir de 15 PP : Boomerang 1, Protection de l'âme ; à partir de 20 PP : Arts martiaux 1 ; à partir de 25 PP : Lecture d'aura 1 ; à partir de 30 PP : Perturbation de pouvoir 1.

... de Blandine

* Force 2, Agilité 3, Perception 4, Volonté 5, Présence 4, Foi 4.

* Attaque 2, Défense 3, Physique 2, Mental 4, Social 5, Narcolepsie 7.

* Lire les pensées 1, Rêve divin 2, Sommeil 1 ; à partir de 15 PP : Cauchemar 1, Détection du mensonge 1 ; à partir de 20 PP : Charme 1 ; à partir de 25 PP : Télépathie 1 ; à partir de 30 PP : Chant angélique 1.

... de Christophe

* Force 3, Agilité 5, Perception 4, Volonté 3, Présence 3, Foi 4.

* Attaque 2, Défense 4, Physique 5, Mental 3, Social 4, Contorsionnisme 5, Humour 4.

Table 1 : évolution du grade

	Grade	Foi minimale
10 PP	0 ou 1	2
15 PP	1	2
20 PP	2	3
25 PP	2	3
30 PP	3	5
35 PP	3	5
40 PP	3	5

Table 2 : évolution des caractéristiques

Base :	2	3	4	5
10 PP	2	3	4	5
15 PP	2	3	4	5+
20 PP	2	3	4+	5+
25 PP	2	3+	4+	6
30 PP	2+	3+	5	6
35 PP	2+	4	5	6+
40 PP	3	4	5+	6+

Table 3 : évolution des talents

Base :	1	2	3	4	5	6	7
10 PP	1	2	3	4	5	6	7
15 PP	1	2	3	4	5	6+	7+
20 PP	1	2	3	4+	5+	6+	8
25 PP	1+	2+	3+	4+	6	7	8+
30 PP	1+	2+	3+	5	6	7+	9
35 PP	1+	3	4	5	6+	8	9+
40 PP	2	3	4	5+	7	8+	10

Table 4 : évolution des pouvoirs

	Pouvoir initial, niveau 2	Pouvoir initial, niveau 1	15 PP+	20 PP+	25 PP+	30 PP+
10 PP	2	1	—	—	—	—
15 PP	3	2	1	—	—	—
20 PP	4	3	2	1	—	—
25 PP	5	4	3	2	1	—
30 PP	6	5	4	3	2	1
35 PP	7	6	5	4	3	2
40 PP	8	7	6	5	4	3

* Coup de bol 1, Enfance 2, Réduction 1 ; à partir de 15 PP : Aura d'inattention 1 ; à partir de 20 PP : Élastique 1 ; à partir de 25 PP : Bénédiction : rajeunissement 1 ; à partir de 30 PP : Polymorphie 1.

... de Daniel

* Force 4, Agilité 4, Perception 5, Volonté 4, Présence 2, Foi 3.

* Attaque 6, Défense 5, Physique 5, Mental 3, Social 2.

* Arme exaltée 1, Armure corporelle (pierre) 1, Pétrification 2 ; à partir de 15 PP : Peur 1 ; à partir de 20 PP : batte bénie mineure (précision +1, puissance +4) ; à partir de 25 PP : Télékinésie 1 ; à partir de 30 PP : Aura de courage 1, batte bénie majeure (précision +3, puissance +6).

... de Didier

* Force 3, Agilité 3, Perception 3, Volonté 5, Présence 5, Foi 3.

* Attaque 3, Défense 3, Physique 3, Mental 5, Social 5.

* Illusions 1, Message officiel, Langage universel, Télépathie 2 ; à partir de 15 PP : Téléportation 1 ; à partir de 20 PP : Corps digital ; à partir de 25 PP : Rêve 1 ; à partir de 30 PP : Non-détection 1.

... de Dominique

* Force 2, Agilité 2, Perception 3, Volonté 5, Présence 5, Foi 5.

* Attaque 3, Défense 4, Physique 3, Mental 5, Social 6, Sixième sens 6.

* Détection du Mal 1, Détection du mensonge 2, Jugement 1 ; à partir de 15 PP : Lire les pensées 1 ; à partir de 20 PP : Jet d'eau bénite 1 ; à partir de 25 PP : Lumière céleste 1 ; à partir de 30 PP : Peur 1, Perturbation de pouvoir 1.

... de Francis

- * Force 3, Agilité 3, Perception 4, Volonté 4, Présence 5, Foi 3.
- * Attaque 2, Défense 3, Physique 3, Mental 4, Social 6, Discussion 7.
- * Alliance 2, Charme 1, Lire les pensées 1 ; à *partir de 15 PP* : Détection du mensonge 1 ; à *partir de 20 PP* : Aura de pacification 1 ; à *partir de 25 PP* : Voix impérieuse 1 ; à *partir de 30 PP* : Volonté supra-normale 1, Conversion mentale 1.

... de Guy

- * Force 3, Agilité 3, Perception 3, Volonté 5, Présence 3, Foi 5.
- * Attaque 2, Défense 3, Physique 2, Mental 4, Social 4, Médecine 7.
- * Bénédiction : guérison de folies 1, Bénédiction : guérison de maladie 1, Guérison 1 ; à *partir de 15 PP* : Immunité contre les maladies et les poisons, Régénération 1 ; à *partir de 20 PP* : Aura de pacification 1, Conversion physique 1 ; à *partir de 25 PP* : Détection du danger 1 ; à *partir de 30 PP* : Téléportation 1.

... de Janus

- * Force 3, Agilité 5, Perception 4, Volonté 3, Présence 4, Foi 3.
- * Attaque 3, Défense 4, Physique 5, Mental 4, Social 5, Pickpocket 7.
- * Déguisement superficiel 1, Obscurité 1, Ouverture 2 ; à *partir de 15 PP* : Détection du danger 1 ; à *partir de 20 PP* : Charme 1 ; à *partir de 25 PP* : Déphasage 1 ; à *partir de 30 PP* : revolver petit calibre béni majeur (précision +2, puissance +7, pénétration importante, portée moyenne).

... de Jean

- * Force 3, Agilité 3, Perception 4, Volonté 5, Présence 3, Foi 4.
- * Attaque 2, Défense 3, Physique 3, Mental 6, Social 3, Science 7, Technique 6.
- * Champ électrique 1, Immunité contre l'électricité, Innovation 2, Volonté supra-normale 1 ; à *partir de 15 PP* : Décharge électrique 1 ; à *partir de 20 PP* : Corps électrique, Rafistolage 1 ; à *partir de 25 PP* : Parasite intellectuel 1 ; à *partir de 30 PP* : Esprits multiples 1.

... de Jean-Luc

- * Force 5, Agilité 4, Perception 4, Volonté 3, Présence 2, Foi 4.
- * Attaque 5, Défense 7, Physique 5, Mental 4, Social 3.
- * Armure corporelle 2, Aura de pacification 1, Sacrifice ultime 1 ; à *partir de 15 PP* : Champ de force 1, Protection partagée ; à *partir de 20 PP* : Champ magnétique 1 ; à *partir de 25 PP* : Conversion physique 1 ; à *partir de 30 PP* : Conversion mentale 1, Volonté supra-normale 1.

... de Jordi

- * Force 3, Agilité 3, Perception 5, Volonté 4, Présence 3, Foi 4.
- * Attaque 4, Défense 4, Physique 4, Mental 4, Social 5, Langage animal 6.
- * Appel des animaux 1, Caméléon 1, Contrôle des animaux 2 ; à *partir de 15 PP* : Détection du danger 1 ; à *partir de 20 PP* : Jeûne, Sens surdéveloppés ; à *partir de 25 PP* : Anaérobiose, Régénération 1 ; à *partir de 30 PP* : Immunité contre les maladies et les poisons, Armure corporelle (pierre) 1.

... de Joseph

- * Force 2, Agilité 3, Perception 4, Volonté 5, Présence 3, Foi 5.
- * Attaque 3, Défense 4, Physique 3, Mental 4, Social 4, Torture 7.
- * Détection du mal 1, Détection du mensonge 1, Torture 2 ; à *partir de 15 PP* : Lire les pensées 1 ; à *partir de 20 PP* : Protection de l'âme, Psychométrie 1 ; à *partir de 25 PP* : Paralysie 1 ; à *partir de 30 PP* : Perturbation de pouvoir 1.

... de Laurent

- * Force 4, Agilité 5, Perception 3, Volonté 3, Présence 3, Foi 4.
- * Attaque 7, Défense 7, Physique 5, Mental 3, Social 3, Savoir militaire 7.

- * Armure corporelle 1, Aura de courage 1, Juste-lame 2 ; à *partir de 15 PP* : Esquive acrobatique 1, épée bénie mineure (précision +2, puissance +4) ; à *partir de 20 PP* : Champ de force 1, épée bénie majeure (précision +4, puissance +6) ; à *partir de 25 PP* : Supériorité martiale 1 ; à *partir de 30 PP* : Lueur insoutenable 1, épée bénie ancienne (précision +6, puissance +8).

... de Marc

- * Force 3, Agilité 3, Perception 3, Volonté 5, Présence 5, Foi 3.
- * Attaque 2, Défense 4, Physique 3, Mental 5, Social 6.
- * Charme 1, Contrat divin 2, Lire les pensées 1 ; à *partir de 15 PP* : Détection du mensonge 1 ; à *partir de 20 PP* : Aura de pacification 1 ; à *partir de 25 PP* : Protection de l'esprit, Volonté supra-normale 1 ; à *partir de 30 PP* : Esprits multiples 1, Domination 1.

... de Mathias

- * Force 3, Agilité 3, Perception 3, Volonté 4, Présence 4, Foi 5.
- * Attaque 4, Défense 4, Physique 4, Mental 3, Social 5, Baratin 7.
- * Apparence démoniaque 2, Aura de confusion 1, Esquive acrobatique 1 ; à *partir de 15 PP* : Détection du mal 1, Membre exotique** (griffes, précision +0, puissance +4) ; à *partir de 20 PP* : Jet d'acide** 1 ; à *partir de 25 PP* : Téléportation 1 ; à *partir de 30 PP* : spécial*** 1.
- ** pouvoir démoniaque. *** l'ange obtient un pouvoir réservé à son supérieur démoniaque (Art de combat s'il infiltre Baal, Orgasme mortel s'il infiltre Andreaalphus et ainsi de suite).

... de Michel

- * Force 5, Agilité 4, Perception 3, Volonté 4, Présence 3, Foi 3.
- * Attaque 7, Défense 6, Physique 5, Mental 2, Social 2, Intimidation 7, Savoir militaire 5.
- * Arme exaltée 1, Armure corporelle 1, Maîtrise martiale 2 ; à *partir de 15 PP* : Augmentation de Force 1, hache bénie mineure (précision +2, puissance +5, inadaptée à la parade) ; à *partir de 20 PP* : Régénération 1, hache bénie majeure (précision +4, puissance +7, inadaptée à la parade) ; à *partir de 25 PP* : Décharge électrique 1 ; à *partir de 30 PP* : Aura de courage 1, hache bénie ancienne (précision +6, puissance +9, inadaptée à la parade).

... de Novalis

- * Force 2, Agilité 3, Perception 5, Volonté 4, Présence 3, Foi 5.
- * Attaque 2, Défense 3, Physique 4, Mental 5, Social 6, Langage animal 5, Survie 7.
- * Aura de pacification 1, Caméléon 1, Pollen 1 ; à *partir de 15 PP* : Adhérence 1 ; à *partir de 20 PP* : Lire les pensées 1 ; à *partir de 25 PP* : Charme 1 ; à *partir de 30 PP* : Chant angélique 1.

... de Walther

- * Force 3, Agilité 2, Perception 3, Volonté 5, Présence 4, Foi 5.
- * Attaque 4, Défense 5, Physique 3, Mental 4, Social 4, Enquête 6, Hypnotisme 5.
- * Détection du mal 1, Exorcisme 2, Paralysie 1 ; à *partir de 15 PP* : Chant angélique 1 ; à *partir de 20 PP* : Jet d'eau bénite 1 ; à *partir de 25 PP* : Lecture d'aura 1 ; à *partir de 30 PP* : Détection du futur proche 1, Psychométrie 1.

... d'Yves

- * Force 2, Agilité 2, Perception 4, Volonté 5, Présence 4, Foi 5.
- * Attaque 2, Défense 4, Physique 3, Mental 6, Social 5, Discussion 7, Savoir occulte 7.
- * Détection du futur proche 1, Lire les pensées 1, Philosophie 2 ; à *partir de 15 PP* : Psychométrie 1 ; à *partir de 20 PP* : Lueur insoutenable 1 ; à *partir de 25 PP* : Protection de l'âme, Science infuse 1 ; à *partir de 30 PP* : Lecture d'aura 1, Protection de l'esprit.



DEMONS AU SERVICE...

... d'Abalam

- * Force 2, Agilité 2, Perception 3, Volonté 4, Présence 5, Foi 2.
- * Attaque 2, Défense 3, Physique 4, Mental 3, Social 5, Hypnotisme 6.
- * Camisole 2, Malédiction : folie 1, Peur 1 ; à partir de 15 PP : Cauchemar 1 ; à partir de 20 PP : Esprit chaotique, Volonté supra-normale 1 ; à partir de 25 PP : Lire les pensées 1 ; à partir de 30 PP : Protection de l'âme, Charme 1.

... d'Andrealphus

- * Force 2, Agilité 3, Perception 2, Volonté 3, Présence 5, Foi 3.
- * Attaque 3, Défense 3, Physique 4, Mental 3, Social 5, Kama Sutra 7, Séduction 7.
- * Charme 2, Orgasme mortel 1, Polymorphie 1 ; à partir de 15 PP : Étouffement 1 ; à partir de 20 PP : Membre exotique (langue barbelée, précision +0, puissance +3, portée très courte), Absorption d'énergie sexuelle 1 ; à partir de 25 PP : Malédiction : stérilité 1, Membre exotique (petites cornes, précision -2, puissance +1) ; à partir de 30 PP : Domination 1.

... d'Andromalius

- * Force 2, Agilité 2, Perception 2, Volonté 4, Présence 3, Foi 5.
- * Attaque 4, Défense 3, Physique 3, Mental 4, Social 5, Enquête 6, Sixième sens 6.
- * Détection du mensonge 1, Humanité 1, Lire les pensées 2 ; à partir de 15 PP : Membre exotique (sabots, précision +0, puissance +2, non-létal), Volonté supra-normale 1 ; à partir de 20 PP : Détection du bien 1 ; à partir de 25 PP : Champ de force 1 ; à partir de 30 PP : Protection de l'âme, Ténèbres sataniques 1.

... d'Asmodée

- * Force 2, Agilité 3, Perception 3, Volonté 3, Présence 3, Foi 4.
- * Attaque 2, Défense 3, Physique 4, Mental 5, Social 5, Jeu 7.
- * Illusions 1, Pari stupide 2, Télékinésie 1 ; à partir de 15 PP : Lire les pensées 1 ; à partir de 20 PP : Détection du futur proche 1 ; à partir de 25 PP : Aura de confusion 1 ; à partir de 30 PP : Protection de l'esprit, Volonté supra-normale 1.

... de Baal

- * Force 5, Agilité 3, Perception 3, Volonté 2, Présence 3, Foi 2.
- * Attaque 7, Défense 6, Physique 5, Mental 3, Social 3, Savoir militaire 6.
- * Armure corporelle 1, Art de combat 2, Forme de combat 1 ; à partir de 15 PP : Membre exotique (grandes cornes, précision +0, puissance +4, adaptées à la charge), Peur 1 ; à partir de 20 PP : Champ de force 1, arme maudite majeure (selon l'arme) ; à partir de 25 PP : Aura de courage 1 ; à partir de 30 PP : Vitesse 1, arme maudite ancienne (selon l'arme).

... de Baalberith

- * Force 2, Agilité 2, Perception 3, Volonté 4, Présence 3, Foi 4.
- * Attaque 3, Défense 3, Physique 2, Mental 5, Social 4.
- * Langage universel, Message officiel, Téléportation 2, Télépathie 1 ; à partir de 15 PP : Vol 1 ; à partir de 20 PP : Vitesse 1 ; à partir de 25 PP : Protection de l'esprit, Volonté supra-normale 1 ; à partir de 30 PP : Non-détection 1.

... de Beleth

- * Force 2, Agilité 2, Perception 2, Volonté 4, Présence 4, Foi 4.
- * Attaque 3, Défense 3, Physique 3, Mental 4, Social 6, Narcolepsie 7.
- * Cauchemar mortel 2, Charme 1, Sommeil 1 ; à partir de 15 PP : Rêve 1 ; à partir de 20 PP : Télépathie 1 ; à partir de 25 PP : Hurlement démoniaque 1 ; à partir de 30 PP : Voix impérieuse 1.

... de Belial

- * Force 4, Agilité 3, Perception 4, Volonté 3, Présence 2, Foi 2.
- * Attaque 6, Défense 6, Physique 4, Mental 3, Social 3.
- * Immunité contre le feu, Incendie 1, Jet de flammes 2, Tourbillon de feu 1 ; à partir de 15 PP : Armure corporelle 1 ; à partir de 20 PP : Peur 1 ; à partir de 25 PP : Détection du danger 1 ; à partir de 30 PP : Régénération 1.

... de Bifrons

- * Force 5, Agilité 4, Perception 3, Volonté 2, Présence 2, Foi 2.
- * Attaque 7, Défense 5, Physique 5, Mental 2, Social 2.
- * Armure corporelle 1, Forme de combat 1, Membre exotique (griffes, précision +0, puissance +4), Peur 1, Résurrection macabre 1 ; à partir de 15 PP : Événement 1 ; à partir de 20 PP : Nécrose 1 ; à partir de 25 PP : Douleur 1 ; à partir de 30 PP : Larves sous-cutanées 1.

... de Caym

- * Force 3, Agilité 3, Perception 5, Volonté 3, Présence 2, Foi 2.
- * Attaque 6, Défense 5, Physique 5, Mental 4, Social 3, Langage animal 4, Survie 6.
- * Camouflage 1, Membre exotique (dents de sabre, précision +2, puissance +2), Transformation 2, Vitesse 1 ; à partir de 15 PP : Contrôle des animaux 1 ; à partir de 20 PP : Poison 1 ; à partir de 25 PP : carabine maudite majeure (précision +3, puissance +8, pénétration importante, portée longue) ; à partir de 30 PP : Invisibilité 1.

... de Crocell

- * Force 5, Agilité 3, Perception 3, Volonté 2, Présence 2, Foi 3.
- * Attaque 6, Défense 6, Physique 4, Mental 3, Social 2, Intimidation 5.
- * Couche de glace 1, Immunité contre le froid, Froid polaire 1, Éclats de glace 2 ; à partir de 15 PP : Paralysie 1 ; à partir de 20 PP : Champ magnétique 1 ; à partir de 25 PP : Peur 1 ; à partir de 30 PP : Régénération 1.

... de Furfur

- * Force 4, Agilité 3, Perception 2, Volonté 3, Présence 3, Foi 3.
- * Attaque 5, Défense 6, Physique 5, Mental 3, Social 4.
- * Absorption de violence 1, Onde de choc 2, Suicide 1 ; à partir de 15 PP : Membre exotique (griffes, précision +0, puissance +4), Événement 1 ; à partir de 20 PP : Armure corporelle 1 ; à partir de 25 PP : Hurlement démoniaque 1 ; à partir de 30 PP : Voix impérieuse 1.

... de Gaziel

- * Force 3, Agilité 3, Perception 5, Volonté 3, Présence 2, Foi 2.
- * Attaque 5, Défense 5, Physique 4, Mental 4, Social 3.
- * Membre exotique (griffes, précision +0, puissance +4), Déphasage 1, Onde de choc 2, Séisme 1 ; à partir de 15 PP : Armure corporelle 1 ; à partir de 20 PP : Contrôle des animaux 1 ; à partir de 25 PP : Sens surdéveloppés, Télékinésie 1 ; à partir de 30 PP : Téléportation 1.

... d'Haagenti

- * Force 3, Agilité 4, Perception 3, Volonté 3, Présence 3, Foi 2.
- * Attaque 4, Défense 3, Physique 3, Mental 4, Social 5, Humour 6.
- * Membre exotique (croc, précision +3, puissance +1, portée lutte), Goinfrerie 2, Graisse 1, Illusions 1 ; à partir de 15 PP : Rebond 1 ; à partir de 20 PP : Immunité contre les maladies et les poisons, Élastique 1 ; à partir de 25 PP : Polymorphie 1 ; à partir de 30 PP : Charme 1.

... de Kobal

- * Force 2, Agilité 4, Perception 3, Volonté 3, Présence 4, Foi 2.
- * Attaque 3, Défense 4, Physique 3, Mental 4, Social 5, Humour 7.
- * Gag absurde 2, Illusions 1, Invisibilité 1 ; à partir de 15 PP : Polymorphie 1 ; à partir de 20 PP : Élastique 1 ; à partir de 25 PP : Voix impérieuse 1 ; à partir de 30 PP : Lire les pensées 1.

... de Kronos

- * Force 2, Agilité 2, Perception 3, Volonté 5, Présence 2, Foi 4.
- * Attaque 2, Défense 3, Physique 2, Mental 6, Social 4, Discussion 6, Savoir occulte 7.

- * Déplacement temporel 1, Détection du futur proche 1, Projection temporelle 2 ; à partir de 15 PP : Télépathie 1 ; à partir de 20 PP : Protection de l'âme, Volonté supra-normale 1 ; à partir de 25 PP : Paralysie 1 ; à partir de 30 PP : Téléportation 1.

... de Malphas

- * Force 2, Agilité 2, Perception 3, Volonté 3, Présence 5, Foi 3.
- * Attaque 2, Défense 3, Physique 2, Mental 4, Social 6, Baratin 7.
- * Détection du mensonge 1, Discorde 2, Lire les pensées 1 ; à partir de 15 PP : Aura de confusion 1 ; à partir de 20 PP : Charme 1 ; à partir de 25 PP : Cauchemar 1 ; à partir de 30 PP : Esprits multiples 1, Volonté supra-normale 1.

... de Malthus

- * Force 3, Agilité 3, Perception 2, Volonté 4, Présence 2, Foi 4.
- * Attaque 3, Défense 3, Physique 3, Mental 3, Social 4.
- * Immunité contre les maladies et les poisons, Infection 2, Maladie 1, Membre exotique (ongles d'acier, précision +2, puissance +2), Paralysie 1 ; à partir de 15 PP : Malédiction : maladie 1 ; à partir de 20 PP : Douleur 1 ; à partir de 25 PP : Ténèbres sataniques 1 ; à partir de 30 PP : Larves sous-cutanées 1.

... de Mammon

- * Force 2, Agilité 2, Perception 2, Volonté 4, Présence 5, Foi 3.
- * Attaque 2, Défense 2, Physique 2, Mental 6, Social 5.
- * Corruption 2, Charme 1, Lire les pensées 1 ; à partir de 15 PP : Langage universel ; à partir de 20 PP : Volonté supra-normale 1 ; à partir de 25 PP : Détection des mensonges 1 ; à partir de 30 PP : Télépathie 1.

... de Morax

- * Force 2, Agilité 2, Perception 3, Volonté 3, Présence 4, Foi 4.
- * Attaque 2, Défense 3, Physique 2, Mental 4, Social 5, Arts 7.
- * Charme 1, Lire les pensées 1, Œuvre d'art, Peur 1, Volonté supra-normale 1 ; à partir de 15 PP : Malédiction : folie 1 ; à partir de 20 PP : Polymorphie 1 ; à partir de 25 PP : Illusions 1 ; à partir de 30 PP : Télépathie 1.

... de Nisroch

- * Force 3, Agilité 2, Perception 2, Volonté 4, Présence 4, Foi 3.
- * Attaque 4, Défense 5, Physique 4, Mental 5, Social 4, Savoir criminel 7.
- * Accoutumance 2, Aura d'inattention 1, Lire les pensées 1 ; à partir de 15 PP : Membre exotique (petites cornes, précision -2, puissance +1), Volonté supra-normale 1 ; à partir de 20 PP : Boomerang 1 ; à partir de 25 PP : Charme 1 ; à partir de 30 PP : Téléportation 1.

... de Nog

- * Force 3, Agilité 2, Perception 2, Volonté 3, Présence 3, Foi 5.
- * Attaque 3, Défense 4, Physique 3, Mental 2, Social 3, Narcolepsie 4.
- * Glandage 2, Sommeil 2 ; à partir de 15 PP : Non-détection 1 ; à partir de 20 PP : Polymorphie 1 ; à partir de 25 PP : Domination 1 ; à partir de 30 PP : Déplacement temporel 1.

... de Nybbas

- * Force 2, Agilité 2, Perception 3, Volonté 4, Présence 5, Foi 2.
- * Attaque 2, Défense 3, Physique 2, Mental 4, Social 6.
- * Charme 2, Lire les pensées 1, Message subliminal, Sommeil 1 ; à partir de 15 PP : Télépathie 1 ; à partir de 20 PP : Détection du mensonge 1 ; à partir de 25 PP : Cauchemar 1 ; à partir de 30 PP : Polymorphie 1.

... de Ouikka

- * Force 4, Agilité 4, Perception 3, Volonté 2, Présence 3, Foi 2.
- * Attaque 6, Défense 4, Physique 5, Mental 3, Social 3, Savoir criminel 5.
- * Disparition 1, Invisibilité 2, Non-détection 1 ; à partir de 15 PP : Téléportation 1 ; à partir de 20 PP : Vol 1 ; à partir de 25 PP : Jet de flammes 1 ; à partir de 30 PP : Détection du danger 1.

... de Samigina

- * Force 3, Agilité 4, Perception 3, Volonté 3, Présence 3, Foi 2.
- * Attaque 5, Défense 5, Physique 5, Mental 3, Social 5.
- * Baiser vampirique 2, Charme 1, Membre exotique (croc, précision +3, puissance +1, portée lutte), Obscurité 1 ; à partir de 15 PP : Corps gazeux ; à partir de 20 PP : Contrôle des animaux 1 ; à partir de 25 PP : Peur 1 ; à partir de 30 PP : Vol 1.

... de Scox

- * Force 2, Agilité 2, Perception 2, Volonté 4, Présence 5, Foi 3.
- * Attaque 2, Défense 3, Physique 3, Mental 4, Social 6, Hypnotisme 7.
- * Charme 2, Possession 1, Lire les pensées 1 ; à partir de 15 PP : Déguisement superficiel 1 ; à partir de 20 PP : Illusions 1 ; à partir de 25 PP : Domination 1 ; à partir de 30 PP : Détection du futur proche 1.

... de Shaytan

- * Force 4, Agilité 3, Perception 3, Volonté 3, Présence 2, Foi 3.
- * Attaque 5, Défense 4, Physique 4, Mental 3, Social 2, Baratin 5.
- * Décrépitude 2, Malédiction : laideur 1, Peur 1 ; à partir de 15 PP : Membre exotique (griffes, précision +0, puissance +4), Armure corporelle 1 ; à partir de 20 PP : Douleur 1 ; à partir de 25 PP : Charme 1 ; à partir de 30 PP : Hurlement démoniaque 1.

... de Uphir

- * Force 4, Agilité 3, Perception 4, Volonté 3, Présence 2, Foi 2.
- * Attaque 4, Défense 5, Physique 4, Mental 3, Social 3.
- * Immunité contre l'acide, Peau acide 1, Jet d'acide 2, Vengeance toxique 1 ; à partir de 15 PP : Immunité contre les maladies et les poisons, Corps liquide ; à partir de 20 PP : Adhérence 1, Membre exotique (croc, précision +3, puissance +1, portée lutte) ; à partir de 25 PP : Poison 1 ; à partir de 30 PP : Ténèbres sataniques 1.

... de Valefor

- * Force 2, Agilité 5, Perception 3, Volonté 3, Présence 3, Foi 2.
- * Attaque 4, Défense 5, Physique 4, Mental 4, Social 5, Pickpocket 7.
- * Déguisement superficiel 1, Obscurité 1, Ouverture 2 ; à partir de 15 PP : Charme 1 ; à partir de 20 PP : Invisibilité 1 ; à partir de 25 PP : Corps gazeux ; à partir de 30 PP : revolver petit calibre maudit majeur (précision +2, puissance +7, pénétration importante, portée moyenne).

... de Vapula

- * Force 2, Agilité 2, Perception 3, Volonté 5, Présence 2, Foi 4.
- * Attaque 2, Défense 2, Physique 3, Mental 5, Social 3, Science 6, Technique 7.
- * Boomerang 1, Invention 2, Volonté supra-normale 1 ; à partir de 15 PP : Protection de l'esprit, Esprits multiples 1 ; à partir de 20 PP : Membre exotique (griffes, précision +0, puissance +4), Poltergeist 1 ; à partir de 25 PP : Parasite intellectuel 1 ; à partir de 30 PP : Cauchemar 1.

... de Vephar

- * Force 4, Agilité 3, Perception 4, Volonté 3, Présence 2, Foi 2.
- * Attaque 5, Défense 5, Physique 4, Mental 3, Social 3, Navigation 7.
- * Anaérobiose, Membre exotique (queue blindée, précision +0, puissance +3, non-létal), Vie subaquatique 2, Vitesse 1 ; à partir de 15 PP : Poison 1 ; à partir de 20 PP : Armure corporelle (écailles) 1 ; à partir de 25 PP : trident maudit majeur (précision +3, puissance +5, adapté à la charge) ; à partir de 30 PP : Contrôle des animaux 1, Corps liquide.

LES SERVITEURS

Cher MJ,

J'ai lu attentivement ta dernière lettre, et je suis moi aussi atterré par le comportement de tes joueurs. Faire faire tout le sale travail par ses serviteurs, c'est vraiment la solution de facilité. Non seulement leurs personnages ne prennent aucun risque, mais en plus leurs caractéristiques restent dans le flou artistique, cela t'oblige à improviser à tout va. Cela ne peut plus durer Charlotte. (Tu permets que je t'appelle Charlotte,

mon cher Marcel ?). J'en ai parlé à qui de droit (ou peut être à Guy Ledroit, je ne suis plus bien sûr) et je suis en mesure de te donner une liste de serviteurs à offrir à tes joueurs.

Cordialement.

LES GROUPES D'HUMAINS

* **Bikers.** Force 2+, Agilité 2, Perception 2, Volonté 2+, Présence 2, Cha 2. Athlétisme 2, Conduite 4, Corps à corps 3, Défense 2+, Intimidation 3+, Savoir criminel 2 (mais non pas du tout, c'est quoi ce préjugé ? 4), Survie 1 (la route, baby 3). 5 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14.

* **Commandos anti-IVG, chrétiens intégristes, gardiens de la bienséance.** Force 1+, Agilité 2, Perception 2, Volonté 3, Présence 2, Cha 2+. Aisance sociale 3, Athlétisme 2, Baratin 2, Conduite 2, Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 3, Discussion 3, Enquête 2, Métier quelconque 3, Savoir occulte 1 (religion chrétienne 3). 4 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10.

* **Fans de métal.** Force 2+, Agilité 3, Perception 1+, Volonté 2, Présence 2, Cha 2+. Acrobatie 3, Aisance sociale 1+, Art 1 (METAL ! 3), Athlétisme 2, Baratin 3, Conduite 2, Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 3, Discussion 2, Hobby : METAL ! 3, Intimidation 2. 4 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14.

* **Miliciens.** Force 2+, Agilité 2, Perception 2+, Volonté 2, Présence 2, Cha 2. Athlétisme 3, Conduite 2, Corps à corps 3, Culture générale 1 (lectures malsaines 2), Défense 3, Discrétion 2, Fouille 3, Intimidation 3, Intrusion 2, Survie 1 (milieu urbain 3). 4 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14.

* **Police municipale.** Force 2, Agilité 2, Perception 2+, Volonté 2+, Présence 2+, Cha 2. Aisance sociale 2, Athlétisme 2, Défense 2, Discrétion 2, Discussion 2+, Enquête 3, Fouille 2, Informatique 1+, Intimidation 2, Savoir militaire 1 (discipline 2+), Survie 1 (milieu urbain 2), Tir 1+ (arme réglementaire 2). 4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12 ; petit calibre (précision -2, puissance +3 ; pénétration importante, portée moyenne).

* **Satanistes.** Force 2, Agilité 2, Perception 2, Volonté 1+, Présence 2+, Cha 3. Aisance sociale 3, Art 1 (variable, mais laid 2), Baratin 2, Conduite 2, Défense 2, Discrétion 2+, Discussion 2, Enquête 2, Informatique 2, Langues : latin, Métier : chiant comme la mort 2+, Savoir occulte 1 (satanisme de bazar 3), Séduction 2+. 3 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12.

* **Service d'ordre.** Force 2+, Agilité 2, Perception 2+, Volonté 2, Présence 3, Cha 2. Athlétisme 3, Baratin 2, Conduite 2, Corps à corps 2+, Défense 3, Discrétion 2+, Intimidation 3+, Métier : organisation de spectacles 2. 4 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14.

* **Skinheads.** Force 3, Agilité 2+, Perception 2, Volonté 1+, Présence 2, Cha 2+. Athlétisme 3, Combat 2 (couteaux ou contondantes 3), Conduite 2, Corps à corps 3, Défense 2, Fouille 2, Intimidation 4, Savoir criminel 1 (milieu skinhead 3). 4 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16 ; cran d'arrêt (précision -1, puissance -1) ou batte (précision -1, puissance +2).

LES SOLDATS DE DIEU

Sans supplément de prix, voici de nouveaux types de soldats de Dieu. Les sections légères et lourdes comptent six hommes. La section de soutien comprend trois hommes seulement (mais elle coûte aussi 12 PA).

* **Section légère.** Force 2, Agilité 3, Perception 2+, Volonté 2, Présence 2, Foi 2+. Acrobatie 3, Athlétisme 3, Conduite 3, Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 4, Intimidation 2, Savoir militaire 2 (reconnaissance 3), Tir 2 (armes de poing 3+). Adhérence 1, Caméléon 1. 6 PP, 4 PF,

BL 3/BG 6/BF 9/MS 12 ; revolver gros calibre (Précision -2, Puissance +4, pénétration importante, portée moyenne), 1 grenade fumigène.

* **Section lourde.** Force 2+, Agilité 2, Perception 3, Volonté 2+, Présence 2, Foi 2. Athlétisme 3+, Conduite 3, Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 2, Intimidation 2+, Savoir militaire 2 (discipline 3), Tir 3 (armes automatiques 4). Arme exaltée 1, Armure corporelle 1. 6 PP, 5 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14 ; pistolet-mitrailleur (Précision -2, Puissance +4, attaque multiple, pénétration importante, portée moyenne), veste de kevlar (Protection 4, couverture partielle, renforcée), 2 grenades.

* **Section de soutien.** Force 3, Agilité 2, Perception 2+, Volonté 2+, Présence 2, Foi 2+. Athlétisme 3+, Conduite 3, Corps à corps 2+, Défense 2+, Discrétion 2, Intimidation 3, Savoir militaire 1 (génie militaire 3+), Tir 2+ (armes de guerre 3+). Augmentation de Force 1, Champ de force 1. 7 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16 ; revolver gros calibre (Précision -2, Puissance +4, pénétration importante, portée moyenne), de plus la section se partage un lance-roquettes antichar (précision -7, puissance +13, pénétration importante, portée moyenne).

Tiens d'ailleurs, Charlotte-Marcel, tant qu'on parle des soldats de Dieu, j'en profite pour t'apprendre qu'une section peut être assignée à un groupe d'anges dans son ensemble plutôt qu'à l'un d'entre eux comme c'est généralement le cas. Le coût en PA est alors réparti entre les anges du groupe.

LES MORTS-VIVANTS

Les morts-vivants suivants sont « construits » avec un total de PA différent de la norme (qui est de 25 PA, je le rappelle). Lorsqu'un démon demande un groupe de ces morts-vivants, l'administration lui en affectera d'autant moins qu'il est puissant (ou, inversement, d'autant plus qu'il est faible). Comme pour les soldats de Dieu, les troupes d'au moins six morts-vivants peuvent être assignées à un groupe de démons s'ils les « achètent » en commun.

* **Zombies (15).** Force 2+, Agilité 2, Perception 2, Volonté 1, Présence 1, Foi 3. Athlétisme 2+, Corps à corps 3, Intimidation 2+. Anaérobiose, Apparence horripilante 1, Jeûne, Immunité contre

les maladies et les poisons, Membre exotique (ongles d'acier, précision +2, puissance +2), Régénération 1. 4 PP, 3 PF, BL 4/ BG 8/ BF 12/ MS 16. (Les zombies sont construits avec 15 PA.)

* **Squelettes (12).** Force 2+, Agilité 3, Perception 2, Volonté 1, Présence 1, Foi 3. Acrobatie 2+, Athlétisme 3, Combat 1+ (épées 3+), Corps à corps 3, Défense 3, Intimidation 3. Anaérobiose, Apparence horripilante 1, Jeûne, Immunité contre les maladies et les poisons, Régénération 1. 4 PP, 3 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16 ; épée courte (Précision +1, Puissance +1), petit bouclier (Protection 2, couverture partielle, fragile). (Les squelettes sont construits avec 18 PA.)

* **Goules (10).** Force 3, Agilité 2+, Perception 2, Volonté 1, Présence 1, Foi 3. Athlétisme 3+, Corps à corps 3+, Défense 2+, Intimidation 4+. Anaérobiose, Apparence horripilante 1, Jeûne, Immunité contre les maladies et les poisons, Membre exotique (crocs, Précision +3, Puissance +1, portée lutte), Poison 1. 6 PP, 4 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18. (Les goules sont construits avec 20 PA.)

* **Momie (3).** Force 3, Agilité 2, Perception 2, Volonté 2+, Présence 2, Foi 3. Athlétisme 3, Corps à corps 2+, Défense 2+, Discrétion 2, Discussion 2, Intimidation 4, Médecine 2, Survie 1 (désert 3). Anaérobiose, Apparence horripilante 2, Jeûne, Immunité contre les maladies et les poisons, Maladie 1. 7 PP, 5 PF, BL 4/ BG 9/BF 13/MS 18. (Les momies sont construites avec 30 PA.)

* **Spectre (1).** Force 1, Agilité 2, Perception 2, Volonté 2+, Présence 3, Foi 4. Aisance sociale 3, Baratin 2+, Culture générale 1 (histoires de fantômes, chinois ou pas 3), Discrétion 3, Discussion 3, Intimidation 2. Absorption de force 1, Anaérobiose, Apparence horripilante 1, Déphasage 1 (Les effets sont permanents. Ce pouvoir fonctionne à l'envers : le fantôme doit activer ce pouvoir pour redevenir matériel !), Jeûne, Immunité contre les maladies et les poisons. 8 PP, 3 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10. (Les spectres sont construits avec 40 PA.)

* **Vampire (1 ; réservé aux démons de Samigina).** Force 3+, Agilité 3+, Perception 2, Volonté 3, Présence 3+, Foi 3. Acrobatie 3, Aisance sociale 3, Athlétisme 3, Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 3, Intimidation 3, Séduction 3. Anaérobiose, Apparence horripilante 3, Baiser vampirique 1, Jeûne, Immunité contre les maladies et les poisons, Membre exotique (crocs, Précision +3, Puissance +1, portée lutte). 6 PP, 6 PF, BL 5/ BG 10/ BF 15/ MS 20. (Les vampires sont construits avec 50 PA.)

