

# Ins' Family : des familiers comme s'il en pleuvait

Une aide de jeu pour Magna Veritas v2.0 par **Christian Cirri**  
 Parution dans Casus Belli HS n°15 (juin 1995)  
 Illustration par **Pierre Le Pivain**  
 Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation  
 de **Christian Cirri** et **Pierre Le Pivain**



Bien que de nombreuses possibilités soient offertes dans les règles quant à la forme des familiers et leurs attitudes, il semble tout de même utile de rappeler que cela pourrait aller beaucoup plus loin, votre imagination ne faisant que fixer des limites, assez floues qui plus est. L'idée est donc de vous proposer quelques familiers, pouvant aussi bien resservir pour vos créations de personnages (55-, familier (divers)) ou, pourquoi pas, comme base d'intrigue pour un scénario pas classique. Ce type de familier peut donc être obtenu grâce au pouvoir 551 (car il faut tout de même noter qu'une poupée est un jouet) qui deviendra donc 551 - Objets usuels. Notre sélection du jour est donc composée de...

## Mégaoct, familier informatique au service de Vapula

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
na*	na	4	4	4	1	10

Talent : Informatique +2.

Pouvoirs : Cauchemar +1 (326), Folie +1 - «jeuvidéomania» (154), Charme +1 (131).

Apparence : Micro-ordinateur portable dernier cri avec écran couleur.

## Sastan, le jeu qui sent le rôle, familier au service de Scox

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
Na	Na	4	4	3	3	11

Talents : Jeu de rôle +1 (Vo), Savoir-faire +1.

Pouvoirs : Polymorphe +1 (266), Contrôle des humains +1 (361), Arme de contact mobile (415), Possession +1 (spé).

Apparence : Jeu de rôle répondant à tous les souhaits de celui qui l'achète.

## Electro-trasher, familier musical au service de Furfur

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
Na	Na	4	4	4	2	11

Talents : Trash+1, Guitare +1.

Pouvoirs : Onde de choc +0 (124), Énergie +0 (123), Bond +1 (333), Suicide +0 (spé).

Apparence : Super chouette guitare électrique avec laquelle même un type qui a deux mains gauches peut être bon.

## Refrigerator, familier frigorifique au service de Crocell

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	1	2	3	1	6

Talent : Corps à corps +2.

Pouvoirs : Glace +1 (122), Immunité au froid (214), Vitesse+1 (334).

Apparence : Gros réfrigérateur avec une partie congélateur.

## Dring, familier téléphonique au service de Baalberith

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
Na	Na	5	4	4	2	10

Talents : Baratin +1, Discussion +1.

Pouvoirs : Volonté (353), Lire les pensées +1 (323), Lire les sentiments +1 (324).

Apparence : Téléphone portable high tech.

## Danver 100 %, familier d'été au service de Kobal

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	4	2	2	2	10

Talents : Esquive +1, Corps à corps +1.

Pouvoirs : Dents +1 (111), Griffes +1 (113), Gag absurde+1 (spé).

Apparence : Tee-shirt Denver©™ «le gentil dinosaure».

## Grododo, familier reposant au service de Beleth

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	1	5	4	2	1	12

Talents : na

Pouvoirs : Sommeil +1 (132), Volonté (245), Cauchemar +1 (326), Cauchemar mortel +1 (spé).

Apparence : Gros oreiller bien moelleux.

## Blastronche, baby-sitter au service de Bifrons

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	4	3	1	2	10

Talents : Parler bébé +0 (Pe), Faire un rot bien sonore +0 (Vo), Poussette +1.

Pouvoirs : Peur +0 (134), Maladie +0 (151), Laideur+1 (156), Résurrection +1 (spé).

Apparence : Poussette bleu marine avec des pneus de cross blancs.



**Toudedant, familier qui préserve de tout sauf du ridicule au service d'Andréalphus**

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
Na	Na	4	4	4	2	12

Talent : na  
 Pouvoirs : Énergie sexuelle+1 (143), Maladie+1 (151), Stérilité+1 (152), Orgasme mortel +1 (spé).  
 Apparence : Préservatif rosé au goût vanille.

**Lesien, familier culinaire au service d'Haagenti**

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
Na	Na	3	4	4	3	9

Talents : Cuisine +3, Donner envie de manger (Pe) +2.  
 Pouvoirs : Artistique (342), Maladie +2 (Boulimie - 162), Lire les pensées +1 (323).  
 Apparence : Mijoteuse façon grand-mère

**P'tit jaune, familier « Jaws®™ » au service de Vephar**

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	1	2	1	2	7

Talent : Corps à corps +2.  
 Pouvoirs : Dents +1 (111), Queue +1 (115), Vie subaquatique+1 (spé).  
 Apparence : Canard en caoutchouc jaune qui fait « pouët ! » quand on appuie dessus.

**Geurlle, familier étrangleur au service de Caym**

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	2	1	2	1	2	7

Talent : Corps à corps +2.  
 Pouvoirs : Poison +1 (161), Griffes +2 (113), Force (351).  
 Apparence : Collier étrangleur en inox pour les gros chiens.

**Maiouitébo, familier de beauté au service de Shaytan**

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
Na	Na	4	4	4	4	11

Talents : -  
 Pouvoirs : Apparence +1 (146), Laideur +1 (156), Décrépitude +2 (spé).  
 Apparence : Superbe miroir avec un cadre en bois précieux.

Comme quoi les familiers peuvent être bien pratiques pour tout démon qui saurait s'en servir, mais que ces quelques exemples ne vous empêchent pas d'en créer d'autres, encore plus vicieux, avec l'accord du meneur de jeu, bien entendu...

**\*na : non applicable**

**Lien vers le site de Pierre le Pivain à visiter d'urgence :**

