

POUVOIRS DE GRADE (4^e édition)

Introduction	2
Alain	3
Ange	4
Blandine	6
Christophe	7
Daniel	9
Didier	11
Dominique	13
Francis	15
Guy	17
Janus	18
Jean	20
Jean-Luc	22
Jordi	23
Joseph	24
Laurent	25
Marc	27
Mathias	29
Michel	31
Novalis	34
Walther	36
Yves	38

Introduction

Cette aide de jeu vous a été concoctée par des membres du Haddock Café (Mr Meuble, Arioch, Meister,...)

Bon, parlons des pouvoirs de grades de la 4ème édition...

Déjà, je propose une règle optionnelle concernant les apparitions de « bitonios » : si le perso se contente de faire apparaître l'objet ex-nihilo, il durera la durée indiquée, bêtement. Ça viole le principe de discrétion et au bout d'1 heure, ça fait plop. Si la description rend déjà l'apparition plus « coïncidentale », je considérerais que l'objet existe jusqu'à ce qu'on perde toute attention à son encounter... bref, tant qu'il sert. En outre, un observateur extérieur, à moins qu'il ne fasse précieusement attention à ce genre de chose, pensera que, simplement, l'objet a toujours été là.

Exemple pas coïncidental (ici, un Baal avec «armée» à 4).

- *Je fais apparaître une jeep et j'invite les gars dedans.*
- *La jeep apparaît devant tout le monde. Le tiers de l'armée est étonné, un autre tiers a peur et court en tout sens, le dernier tiers te tire dessus.*

Exemple coïncidental :

- *Je saute dans la jeep à côté de moi et j'invite les autres à monter vite.*
- *Quelle Jeep ?*
- *La Jeep, qui est à côté de moi, clin d'oeil, clin d'oeil.*
- *Ha oui, la jeep... bien, tes lieutenants montent et vous démarrez...*

Attention : les apparitions de bitonios ne seront autorisées que si il y a usage immédiat... on ne fait pas apparaître 12 millions de rolex pour les vendre au marché noir !

Maintenant, des exemples de ce qu'on peut faire par niveau et domaine... dans l'ordre d'apparition dans le livre de règles...

Petit rappel (M. Meuble)

Niveau 1 : Tu peux repérer en voyant quelqu'un ou quelque chose si ça a voir avec ton domaine (ex : Un Abalam de la Folie peut savoir si quelqu'un est fou).

Niveau 2 : Tu peux faire apparaître temporairement une «création mineure» (une pile pour le domaine de la Foudre, un courant d'air pour le Froid, une bière pour les Skins...), ce qui peut être un objet, un effet ou un sentiment sans trop d'effet en jeux... Tu peux aussi pousser un humain qui hésite à faire le dernier pas dans ton domaine (une Andréalpus avec Sexe à 2 peut, en disant «tu viens mon chou ?» se faire sauter dessus par un type qui avait déjà la bave aux lèvres en la regardant mais qui était un peu timide...).

Niveau 3 : Tu peux percevoir la présence de lieux en rapport avec ton domaine. La limite de perception est liée à l'importance du lieu (un Abalam repère un asile à 4Km, un Crocell sait toujours où sont les deux pôles).

Niveau 4 : Tu peux faire une création majeure pour une heure, ou maintenir une création mineure, toujours en rapport avec le domaine. En outre, si un humain exprime oralement le «souhait» de se vautrer dans le vice de ton domaine, ou dans sa vertu, tu peux lui débloquent les verrous mentaux et il y sera (ex : Un humain et un Andromalius du domaine de la Malfaisance [après d'âpres discussions] -Oui, bon, c'est vrai que le Mal peut apporter des avantages non négligeables par rapport au Bien... -Alors ne te gêne pas pour le faire. -Où est mon hachoir ?)

Niveau 5 : Tu sais tout du domaine. Mais attention, précisément et uniquement le domaine (un Daniel peut connaître le plan complet d'une grotte, sa date d'apparition, la pierre dans laquelle elle est creusée... mais pas les détails de la messe noire qui y a eu lieu hier soir), et seulement si un «être majeur du Grand Jeu» ne tente pas de le cacher (même avec le domaine «Religion» à 5, si il ne veut pas, tu ne sauras pas que Bifrons est Dieu).

Niveau 6 : Tu peux contrôler à coup de pichenette mentale les humains liés à ton domaine («Non, les skins, vous ne passerez pas.»). Tu peux magnifier les pouvoirs si c'est en rapport avec ton domaine, par exemple en affectant plusieurs cibles ou en augmentant la puissance de +4 (exemple : un Jean du domaine de la Foudre qui utilise Décharge Electrique peut déclencher une authentique tempête de foudre et d'éclairs). Tu peux aussi effectuer instantanément l'équivalent d'une journée de travail dans la mesure de ton domaine. Si ce boulot devait prendre plusieurs jours, la durée est divisée par deux.

Niveau 7 et + : Accessible uniquement aux archanges et princes. Tout ce qui a été dit avant, en 10 fois mieux, au moins, et bien d'autres choses (Daniel peut pousser des plaques tectoniques, comme ça...).

ARCHANGES

Alain

Serviteur des êtres humains, Ami des pauvres, Maître des affamés, Archange des cultures

Substance (La nourriture, les personnes en manque de nourriture, les moyens de production de nourriture)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un a faim, ou si il a de la nourriture sur lui, ou si il est agriculteur...

Niveau 2 : Faire apparaître un sandwich aux crudités, une bouteille d'eau, un panneau en carton «j'ai faim». Convaincre quelqu'un déjà presque prêt à donner à un clochard ou à une association humanitaire.

Niveau 3 : Trouver un refuge de l'Armée du Salut, un camp de réfugiés, une aile de la Croix Rouge, un entrepôt de nourriture, un silo à grain plein, un champ de comestibles...

Niveau 4 : Faire apparaître un carton de nourriture, un tracteur, une oasis, une source... pousser un humain à travailler un champ ou à vendre ses stocks.

Niveau 5 : Tout savoir d'un champ, faire la « traçabilité » d'un aliment, l'histoire d'une exploitation agricole, l'histoire d'une association humanitaire et son organigramme...

Niveau 6 : Contrôle des agriculteurs et éleveurs, des sociétaires...

Détresse (Physique, mentale, ou spirituelle)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est dans le besoin, si il est malheureux, si il est dans la détresse. La nature de la détresse.

Niveau 2 : Créer une sensation de vague réconfort, obtenir la confiance des malheureux. Pousser quelqu'un prêt à le faire à en aider une autre.

Niveau 3 : Repérer un «nid» de clochards, un camp de réfugiés, un foyer malheureux, un quartier sous le coup d'un Shaytan, un centre d'aide psychologique ou humanitaire, connaître le numéro de la station locale de SOS amitié...

Niveau 4 : Créer une grande sensation de réconfort, obtenir l'amitié des malheureux, faire apparaître une station de la Soupe Populaire ou de récupération des dons, faire briller le soleil par un temps gris et maussade. Convaincre un humain de ne plus jamais en laisser un autre dans la détresse.

Niveau 5 : Remonter les causes du malheur de quelqu'un et connaître l'éventuel «grand responsable». Tout connaître d'une organisation humanitaire.

Niveau 6 : Contrôle des malheureux et de ceux qui les aident.

Egyptiens (Les dieux égyptiens, leurs héros et leurs pouvoirs)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est lié au culte égyptien, si un objet est rituel, si un sort est typique, si un lieu est consacré...

Niveau 2 : Créer de petits bibelots « égyptiens antiques », des guides de la section égyptienne du Louvre, du sable, du papyrus. Convaincre un « cultiste » au « bord du gouffre » d'abandonner ses faux dieux.

Niveau 3 : Repérer le lieu de culte le plus proche, un objet de culte, un puissant « cultiste », l'utilisation d'un sort...

Niveau 4 : Créer un sarcophage, faire de sa cave un tombeau archéologique, avoir une pyramide dans son jardin (pas des masses discret ça...), un objet magique égyptien. Convaincre un « cultiste » de renier sa foi.

Niveau 5 : Connaissance du panthéon égyptien, de ses listes de sorts et d'une bonne partie du répertoire des héros égyptiens sur Terre.

Niveau 6 : Contrôle des « cultistes » et de ceux qui luttent contre eux (l'Association des Parents de Victimes de Sacrifices Humains, SOS sectes...).

Ange

Serviteur des pécheurs, Ami des fidèles, Maître des convertis, Archange des convertis

Prosélytisme (la religion, les convictions religieuses, la conversion)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un a la foi en QQC, si il a eu une foi, si il a de la Foi (nuance), si il est défaillant dans ses convictions, si un objet ou un bâtiment est engagé dans un culte quelconque.

Niveau 2 : Faire apparaître une Bible ou un missel bon marché, une brochure «le Christ est parmi nous», un symbole religieux simple (crucifix en bois), générer une certaine ferveur, mais rien de grave. Faire définitivement passer à la Religion un hésitant quand même motivé (rappel : au niveau 2, ce n'est qu'une impulsion, la victime doit déjà être passablement motivée).

Niveau 3 : Savoir où le lieu de Culte le plus proche, la direction de Rome, Jérusalem et la Mecque en permanence, trouver un café philo, un groupe de grenouilles de bénitier distribuant des tracts.

Niveau 4 : Créer une belle édition d'un livre sacré, une chapelle pour une conversion rapide, de l'eau bénite (pas dans la quantité du pouvoir du même nom... juste bénir de l'eau), de jolies ornements religieux (une belle messe avec plein de dorure, on aura beau dire, ça a de la gueule !). Pousser un humain à se convertir selon les conditions habituelles du niveau.

Niveau 5 : Connaître tout le «parcours mystique» de quelqu'un, connaître les principaux textes religieux par coeur (ainsi que la plupart des arguments pour la conversion), savoir le pourquoi de l'athéisme (ou du refus de passer au christianisme) d'une victime...

Niveau 6 : Contrôle des convertis. Les croyants «de naissance», non. Magnifier des pouvoirs visuels pour les «diviniser»* ou attirer l'attention d'une foule. Pratiquer un baptême éclair dont tout le monde se souviendra comme de durée normale et très sympathique.

Oui, parce qu'au niveau 6, on peut «magnifier» un pouvoir dans le domaine strict. Rajouter une légère « touch », l'utiliser sur plusieurs personnes ou avec un gros bonus... à la seule discrétion du meuj.

Pouvoirs (les PP, créatures possédant des PP)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un ou quelque chose a des PP ou des pouvoirs, reconnaître un croisement de ley lines quand on en voit un.

Niveau 2 : Faire apparaître une petite boule de «quintessence». Faire apparaître en «lumière naturelle» les ley lines. Pichenette mentale pour convaincre un humain à utiliser ses éventuels pouvoirs.

Niveau 3 : Repérer le bâtiment «animé» le plus proche, un groupe de phénomènes paranormaux (courte portée, ou alors des gros, genre princes en maraude...), connaître en permanence la direction de Notre Dame (le tas de PP le plus gras de la planète), sentir une utilisation de pouvoir (500 mètres par PP dépensés).

Niveau 4 : Faire apparaître un Compteur Geyser (un compteur Geiger, mais pour la magie. Un bisou à qui trouve la référence.). Donner ses propres PP (sans provoquer une Perturbation de Pouvoir). Lire les ret-mails qui passent dans les ley-lines devant vous. Convaincre un humain à pouvoirs à en faire la démonstration.

Niveau 5 : Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la cosmogonie d'INS/MV sans jamais oser le demander.

Niveau 6 : Contrôle des personnages à PP. Baisser le coût en PP de tous ses pouvoirs de 1 (ou plus, mais ça devient instable et ça file de gros malus...). Un niveau gratuit (et non officiel) dans les pouvoirs agissants sur les pouvoirs et les PP. (Perturbation de Pouvoir, Absorptions, Assaut mental...).

Vaudou (la culture vaudou, les loas et leur magie)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est lié au vaudou, si un objet est rituel, si un sort est typique, si un lieu est consacré...

Niveau 2 : Créer de petits bibelots haïtiens, des poupées vaudous sans pouvoir, des ingrédients de rituels. Convaincre un «cultiste» au «bord du gouffre» d'abandonner ses faux dieux (ou de se jeter dans le culte de Papa Legba).

Niveau 3 : Repérer le lieu de culte le plus proche, un objet de culte, un puissant «cultiste», l'utilisation d'un sort...

Niveau 4 : Créer une chambre de cérémonie complète, en bénir une, insuffler des connaissances sur le vaudou à quelqu'un. Convaincre un «cultiste» de renier sa foi (ou d'y adhérer).

Niveau 5 : Connaissance des loas, de ses listes de sorts et d'une bonne partie du répertoire des héros vaudous sur Terre. Savoir que Papa Legba est Dieu (il n'essaye pas de la cacher outre mesure). Connaître les principaux lieux de réunions des vaudous sur la planète.

Niveau 6 : Contrôle des békés et/ou de ceux qui luttent contre eux.

Renégats (le changement de camp, la renonciation)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est ou a été renégat.

Niveau 2 : Faire apparaître un badge «16». Convaincre un renégat timide d'accepter le pardon de l'Eglise et de rentrer au bercail. Convaincre un aspirant renégat timide à faire le dernier pas (pour «renégater» un démon ou un païen, bien sûr !).

Niveau 3 : Repérer la planque de renégats pas discrets la plus proche. Repérer à courte portée une bande de renégats ou d'aspirants renégats.

Niveau 4 : Pousser un démon à passer renégats si il en exprime le souhait. Pousser un renégat ou un démon à rejoindre les Forces du Bien. Idem pour des humains... merde, normalement les trucs de «pousser à» du 2 et 4 ne marchent que sur les humains... bon, tant pis, ça fera une exception.

Niveau 5 : Connaître les grandes lignes des principaux réseaux de renégats (Maison, ICC, Terre Creuse, Cités Obscures...), les planques et bases des moins discrets (Daniels renégats, principalement).

Niveau 6 : Contrôle des renégats et de ceux qui les combattent ou les aident. Magnification des pouvoirs à l'encontre des renégats.

Blandine

Serviteur du bonheur éternel, Ami des rêves divins, Maître du sommeil, Archange des rêves

Rêves (Les rêves et les cauchemars, le sommeil, le monde des rêves)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est en train de rêver (aussi bien un dormeur qui rêve vraiment que quelqu'un qui « rêve », si il rêve régulièrement et « correctement » (enfin... des rêves complexes et intéressants, quoi), si il fait rêver...)

Niveau 2 : Créer des rêves « bénins », faire prendre des formes à ses volutes de fumée de cigarette (oui, je trouve que ça fait onirique, le type qui raconte une histoire et la fumée de sa pipe qui fait comme le paysage de son histoire derrière lui...), faire apparaître une gélule de somnifère léger, avoir un recueil de contes sous la main.

Pousser quelqu'un qui aimerait bien à « rêver plus » sa vie (lire des romans, écrire des romans, rêvasser plus, faire du JDR...), à raconter ses rêves (dans les circonstances habituelles (c'est à dire, encore une fois : la « victime » doit être elle-même sur le point de, mais il lui faut un premier pas...)).

Niveau 3 : Détecter le dortoir/hôtel/grande famille en train de rêver en masse le plus proche. Détecter à portée raisonnable le « plus puissant rêveur » du coin, celui qui fait les plus beaux rêves, le plus « humide », le plus atroce... Détecter les gros tas de somnifères, les psychanalystes, les musées, les galeries d'arts, les librairies de fiction et les magasins de JdR.

Niveau 4 : Créer une gélule de somnifère de cheval, un recueil de contes magnifiquement illustré, créer une amorce d'univers de poche (qui disparaît au bout d'une heure si il n'est pas entretenu), faire apparaître ce que l'on veut même dans un rêve d'autrui (dans la mesure où cela ne met pas directement en cause l'intégrité et la propriété du rêve. Exemple : dans un rêve de chevalier/dragon/princesse où la Blandine a le rôle de la princesse, elle ne peut pas faire tomber dix tonnes de briques sur la tête du dragon. Mais elle peut avoir une épée dans la main...).

Pousser quelqu'un qui émet le souhait de ne plus rêver sa vie et de moins la cauchemarder, à créer des oeuvres qui frapperont les consciences et les inconsciences...

Niveau 5 : Connaissance de la MRC, savoir dans celle ci où trouver tel rêve ou le rêve de qui, connaître le nombre de rêveurs à tout moment... sauf en ce qui concerne les rêves générés par des moyens paranormaux (Rêve/Divin, Cauchemar/Mortel, Transe Cataleptique...).

Niveau 6 : Contrôle des rêveurs, somnambules et hypnotisés. Gros bonus dans la MRC, gros bonus ou utilisation de masse des pouvoirs oniriques, changements cosmétiques des pouvoirs pour les rendre plus rêvés (du sable doré qui tombe sur les yeux avec Sommeil, des petits coeurs sortants de la bouche de la « victime » vers l'utilisateur pour Absorption d'Amour, des chants d'anges et de la musique céleste durant les Bénédiction...). Obtenir instantanément l'équivalent d'une nuit de sommeil (oui, plus besoin de dormir : tu fermes les yeux un instant, tu les rouvres, « humm, ça fait du bien, un bon somme, après toutes ces aventures ! »)

Beauté (Les *very beautiful people*, la séduction par l'apparence)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est beau, se considérer beau, quels sont ses critères de beauté et d'esthétique, estimer ce qu'il peut donner avec un peu de maquillage et des vêtements bien taillés... « Fais-toi une coupe à la brosse et mets-toi un peu de fond de teint, tu verras, ça changera ta vie ! ».

Savoir si un objet/oeuvre a été conçu pour être beau.

Niveau 2 : Faire apparaître un petit miroir, un stick de rouge à lèvres, un peigne... une carte de visite pour un très bon coiffeur, un tailleur, une galerie d'art, un petit instrument d'art (pinceau à gouache, harmonica, truelle,...). Générer une vague aura de beauté autour de soi (quand quelqu'un entre dedans, il trouve la Blandine jolie). Pouvoir siffloter l'Hymne à la Joie sans se tromper. Se souvenir d'un poème de Baudelaire quand on en a besoin.

Pousser, dans les limites du niveau, quelqu'un à se faire beau, à s'arranger un peu mieux, à peindre/sculpter/changer quelque chose d'authentiquement beau. Remonter le moral d'un artiste.

Niveau 3 : Détecter les galeries d'art, les musées, les opéras, les coiffeurs, les stylistes, les regroupements de gens beaux, les monuments beaux, détecter à distance raisonnable la personne la plus belle du quartier. Connaître en permanence la position d'un monument ou d'un lieu que le PJ trouve particulièrement beau (choisi à la création, ou du moins l'obtention du Niveau 3...)

Niveau 4 : Générer un grand miroir, une trousse à maquillage complète, un atelier d'artiste, une copie d'une belle oeuvre d'art (voire l'oeuvre elle même !), générer une grande aura de beauté (ceux qui entrent dedans semblent plus beaux, ils voient la vie plus belle...), raviver les couleurs de quelque chose si ça la rend plus beau.

Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à vraiment s'embellir, à se vouer à l'art et à la beauté, à créer l'oeuvre qui bouleversera les générations futures.

Niveau 5 : Connaître l'historique de l'esthétique de Cro-Magnon à nos jours, reconnaître un style particulier de peinture/sculpture/musique/maquillage/vêtement/coiffure et son auteur (« Tiens, toi aussi tu vas chez le coiffeur de la rue de Tolbiac ? C'est Sylvie qui t'as fait ça, non ? »).

Niveau 6 : Contrôle des gens beaux et des authentiques artistes (y compris coiffeurs et tailleurs).

Bénédiction « Beauté » amène directement à 6 en APP sur les humains. Les pouvoirs de défense/bénédiction fonctionnent mieux si la cible est belle.

Maquillage et coiffure instantanée, temps de création des belles oeuvres d'arts réduit de moitié.

Christophe

Serviteur des bambins, Ami des enfants, Maître de l'éducation, Archange des Enfants

Enfance (Les enfants, la jeunesse, les jouets, la naissance)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un qu'on voit est un enfant, se considère comme un enfant, a des enfants, aime ou déteste les enfants, voire les « aime » (avec tout ce que peut impliquer des guillemets, voyez vous ?), savoir si une maison observée contient des enfants...

Niveau 2 : Faire apparaître des yoyos, des billes, des majorettes, des cordes à sauter, une marelle, des BD pour enfants, des livres de contes... des tracts de « SOS enfance en danger », des manuels de puériculture, des serviettes propres et de l'eau chaude, des couches (mais des couches qui durent qu'une heure, bof...). Pas de sucette : le dernier Christophe surpris à distribuer des sucettes à la sortie des maternelles a eu un mal de chien à sortir du commissariat. Générer une nostalgie de l'enfance. Dans les conditions habituelles, peut pousser quelqu'un à s'occuper d'enfants, à jouer avec eux, à les aider, à s'engager dans « SOS enfants battus », voire à en avoir (enfin, peut être pas là, tout de suite, maintenant, en pleine rue devant la garderie...).

Niveau 3 : Repérer les plus proches maternités, crèches, maternelles, garderies, orphelinats, écoles primaires, collèges, magasins de jouets, farces et attrapes, la plus proche famille nombreuse, le plus gros rassemblement d'enfants, à courte distance un enfant malheureux. A la portée d'un quartier, plusieurs enfants en détresse ou en danger (et là, certains comprennent pourquoi Christophe et ses troopers viennent généralement de chez Laurent...).

Niveau 4 : Créer des jeux de société ou vidéo, des dessins animés, faire apparaître une salle de jeux ou un jardin d'enfants complets, une salle d'accouchement dernier cri, une station de « SOS enfance en danger » (enfin... en général, ça veut dire que l'Ange reçoit des appels destinés à cette noble organisation et qu'il a tous les dossiers nécessaires sous la main, même en pleine rue...). Avoir sous la main tout un tas de trucs qui font mal, tant que c'est réservé à quelqu'un qui maltraite les enfants... pousser quelqu'un qui exprime le souhait de s'occuper d'enfants, à devenir instituteur ou puériculteur, à fonder un orphelinat, à renoncer à maltraiter les enfants, à fonder une famille nombreuse (drapeurs, les Christophes ?)...

Niveau 5 : Connaître les règles de tous les jeux d'enfants et la plupart des contes par coeur, être un cadot en puériculture et psychologie de l'enfant, comprendre le système de l'Education Nationale, connaître les quelques réseaux de prostitutions enfantines qui ne sont pas sous la coupe d'Andréalpus, Mammon ou Nybbas et qui n'ont pas encore été piétinés...

Niveau 6 : Contrôle des enfants et de ceux qui les aiment.

Bonus ou utilisation de masse pour les pouvoirs de défense et de bénédiction lorsqu'ils concernent des enfants, et des pouvoirs d'attaques lorsqu'ils concernent des bourreaux d'enfants. « Enfance » a toujours au moins une MR de 6.

Education (L'école, les professeurs, les élèves)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est élève ou maître en une quelconque matière, si tel bâtiment est une école (même d'arts martiaux, hein !), le niveau d'études de quelqu'un, si il est alphabétisé...

Niveau 2 : Faire apparaître un petit tableau noir et une craie, un cahier d'écoulier, un bonnet d'âne, un manuel scolaire...

Pousser, dans les limites habituelles du niveau, quelqu'un à suivre des études et à bien les mener, à devenir enseignant, à partager ses connaissances avec des élèves/disciples (« D'accord, Anaikin, je veux bien de toi comme Padawan... »)

Niveau 3 : Détecter l'école, le collège, le lycée ou l'université la plus proche, à plus courte portée un centre d'enseignement de quelque chose, à portée de quartier, un maître en quelque chose. Détecter un entrepôt de livres scolaires. Connaître en permanence, partout sur Terre, la direction de l'Université de Boulogne (la première, la vraie, le modèle...).

Niveau 4 : Faire apparaître une salle d'étude complète, ou du moins le matériel de dedans, un diplôme (permanent), un grand tableau noir, un piquet (même en plein désert, y'a un endroit, c'est le piquet ! c'est comme ça, c'est divin !)...

Pousser quelqu'un qui en exprime le souhait à reprendre ses études, à bien étudier, à être studieux, à se faire maître ou à révéler les ultimes enseignements de son école (les propriétés remarquables pour un prof de math de 4ème, le Zan-Te-Tsu-Ken pour un vieux maître du Jiu-jitsu...).

Niveau 5 : Tout savoir des techniques d'enseignement, connaître l'arborescence complète des systèmes d'éducation mondiaux (genre, savoir quel niveau d'équivalence vaut un DUT info-com aux USA ou au Swaziland...), les identités des principaux instituteurs et professeurs depuis la loi Jules Ferry (« Alors, madame Germaine, c'était comment quand vous étiez jeune ? Haa, oui, Ploufignac-le-Trou... vous aviez bien monsieur Quincampoix, comme maître d'école, hein ? Ben oui, je suppose que vous savez pas que ça devait être bizarre, les cours, en 1915... » ...

Niveau 6 : Contrôle des enseignants et des élèves.

Magnification des pouvoirs si ça permet d'apprendre quelque chose à un groupe de personnes. Diviser par deux le temps d'apprentissage d'une matière ou d'un autre type d'enseignement, ou rendre instantané un enseignement durant moins d'une journée (<= gras ! « Aujourd'hui, nous allons apprendre le A... le B... le C... le D... »).

Bonheur (et les moyens de l'obtenir)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est heureux ou non, si il fait le bonheur ou le malheur de quelqu'un, si un quartier ou un bâtiment dans lequel on se trouve est heureux, savoir si quelqu'un a vu « Amélie Poulain » récemment.

Niveau 2 : Créer des petits cadeaux qui font toujours plaisir (si vous rencontrez quelqu'un qui distribue des roses à tout le monde dans la rue sans rien demander, c'est un Christophe !), créer un petit sentiment de réconfort, créer une petite aura de bonheur, que quand tu entres dedans tu as le sourire, avoir en permanence l'air d'un bienheureux, faire apparaître un sourire furtif sur quelqu'un d'autre. Convaincre quelqu'un près à le faire de devenir ouvertement heureux, de faire le bonheur des gens, de les aider, de rendre sa propre vie plus belle, de faire des cadeaux, de parler aux gens, d'aimer...

Niveau 3 : Repérer la principale source de bonheur (moyenne portée) du coin (l'Amélie Poulain locale, le curé qui fait bouger sa communauté et pousse les jeunes de la cité à s'engager dans des activités valorisantes, Mimile le pilier de bistrot qu'est toujours capable de te remonter le moral, la galerie d'art du coin de la rue qui expose toujours des oeuvres d'une fraîcheur et d'une joie étonnante...), un groupe de bienheureux ou le couple d'amoureux le plus « fort » du quartier... Repérer les malheureux, les tristes, les lieux d'une grande tristesse, le plus gros groupes de « malfaisants » du quartier... Connaître la direction du plus proche cinéma à diffuser « Amélie Poulain ».

Niveau 4 : Faire apparaître un petit cadeau qui fait toujours plaisir (littéralement : un paquet cadeau à offrir à quelqu'un, il l'ouvre et ce qu'il y a dedans lui fait plaisir... c'est con que ça ne dure qu'une heure, mais au moins, on a une piste sur quoi lui offrir pour de vrai). Dégager une grande aura de bonheur, rendre un endroit plus gai, beau et vivant, faire briller le soleil, créer des bulles de tranquillité autour des couples d'amoureux, faire sourire toute une foule, faire résonner en permanence l'Hymne à la Joie autour de soi (les auditeurs ne savent pas d'où ça vient), faire tomber sur quelqu'un ou sur soi un rayon de lumière même dans la nuit la plus noire (oui, ça sert à rien). Non, ce n'est pas discret. Mais franchement, ça a de la gueule, l'Ange auréolé de lumière, entre par la fenêtre chez le type au bord du suicide pour le réconforter et le convaincre que la vie est belle !), faire pousser des fleurs et voler des papillons (et des pitites fées ?) sur son passage. Ressembler un cours instant à Audrey Tautou.

Convaincre quelqu'un qui en exprime le souhait d'être heureux, de faire le bonheur des autres, d'arrêter de tourmenter les autres, de ne pas se suicider, d'admettre que la vie est belle... (<= énorme !)

Niveau 5 : Là, je sèche... Savoir combien de femmes ont un orgasme en même temps à Paris en ce moment ?

Niveau 6 : Contrôle des bienheureux.

Grosse augmentation ou utilisation de masse de toutes les bénédictions et d'Enfance, bonus pour tous les pouvoirs si cela rend les gens heureux. Enjolivement esthétique de pouvoir pour les rendre plus « lumineux », angélique et beau (à ce niveau là, on est quand même l'Ange du Bonheur !).

Le pouvoir « Lumière Céleste » fait pleurer les démons au moins une minute (ça leur fait comprendre ce qu'ils ont définitivement perdu...) et permet pour la moitié du coup de PP de provoquer une illumination qui marque la vie de l'humain qui en est victime (dame, il a entrevu les portes du Paradis !)

Forcément, c'est pas un domaine qui permet de faire apparaître un lance-roquettes protonique, mais je l'adore !

Daniel

Serviteur du monde souterrain, Ami des skinheads, Maître des continents, Archange de la pierre

Terre (les cavernes, l'activité tectonique, les rivières souterraines)

Niveau 1 : Connaître la roche qu'on observe, si quelqu'un est spéléologue, mineur, géologue, si un bâtiment est dédié à la géologie, si c'est une mine ou une caverne, si la région est sismique.

Niveau 2 : Faire apparaître des cailloux de diverses roches (sauf pierres précieuses), du petit matériel de géologue ou de spéléologue, une carte IGN des couches sédimentaires de là où on est (dans la mesure où cette carte a déjà été dressée), un peu de lumière (uniquement sous terre). Faire très légèrement trembler la terre (maximum 4 sur l'échelle de Richter... sachant que jusqu'à 3.5, y'a que les sismographes qui s'affolent), dégager une odeur de terre, de boue, de poussière, de grisou. Faire apparaître des taches de boue ou de poussière.

Convaincre quelqu'un hésitant encore à devenir spéléologue, géologue, à vouloir s'enterrer pour une expérience (ou un record débile) quelconque, collectionner les pierres...

Niveau 3 : Détecter une faille géologique, une couche sédimentaire d'une époque particulière dans la région, une grotte dans le canton, une mine, un réseau de souterrains sous la ville, un bâtiment de recherche sismologique, volcanique ou géologique dans le département, une rivière souterraine, un club de spéléo, un magasin de spéléo, une formation rocheuse remarquable, Ayer's Rock, le Grand Canyon...

Niveau 4 : Faire apparaître de gros cailloux, voire des rochers, pour ne pas dire des formations géologiques remarquables (dans la mesure où il y a la place sans interférer avec un bâtiment ou quelqu'un. C'est à dire, on ne fait pas apparaître le Grand Canyon sur sa terrasse, on ne crée pas un lac de lave sous les pieds du Grand Méchant), des pelles, des pioches, des foreuses et des taupes, des pierres précieuses, du gros matériel de spéléologie, géologie et volcanologie, un sismographe, une grosse quantité de terre, un tremblement de terre perceptible mais sans dégâts sur les bâtiments, une mine...

Convaincre quelqu'un qui en émet le souhait de devenir mineur, géologue, carrier, à faire de la spéléo, de collectionner les pierres, de ne plus avoir peur du noir et des souterrains...

Niveau 5 : Tout connaître de la géologie, les strates géologiques complètes d'une région, le plan d'une grotte, l'origine et l'histoire d'une formation géologique, l'origine d'une boue retrouvée sous une chaussure, les organisation spéléo/volcano/géologiques...

Niveau 6 : Contrôle des mineurs, des spéléologues, des géo/volcanologues et autres cataphiles. Magnification des pouvoirs sous terre ou dans une formation géologique remarquable (c'est-à-dire : non, on ne se bat pas contre un GR3 de Daniel dans les catacombes !), creuser instantanément un trou si ça aurait pris moins d'un jour, sinon réduire de moitié le temps de creusement.

Pierre (les édifices, les techniques de construction, l'architecture, les maçons)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est maçon ou architecte, dans quel genre d'habitation il vit, si un bâtiment est « de maçon » ou une boue en préfabriqué. Si quelqu'un est franc-maçon ?

Niveau 2 : Faire apparaître une truelle, une brique, un parpaing, une gâchée de ciment, un manuel « construisez votre maison vous-même », une carte de visite d'architecte. Avoir un accent portugais à couper au hachoir.

Convaincre quelqu'un qui hésite encore à s'acheter une belle maison, à s'occuper d'un édifice, à devenir maçon ou architecte...

Niveau 3 : Repérer un bâtiment d'un style particulier, un édifice célèbre, une étude d'architecte, un chantier, une carrière, une loge franc-maçonne, un groupe de maçons... connaître en permanence la position de la Grande Pyramide.

Niveau 4 : Faire apparaître une maison, un édifice, un chantier, un gros bloc de pierre, du gros matériel de construction, un mur (et je souhaite bien du plaisir au démon poursuivant un maçon de Daniel, le voit passer une porte et la refermer, l'ouvre lui même et fonce dans le mur de brique l'obstruant...).

Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à s'acheter une belle maison, à s'occuper d'un édifice, à devenir maçon ou architecte...

Niveau 5 : Tout connaître de l'architecture, de son histoire et de ses techniques, tout connaître d'un bâtiment (plan, histoire, numéro du permis de construire, architecte...).

Niveau 6 : Contrôle des maçons, architecte et gardiens de monuments.

Magnification des pouvoirs dans des bâtiments de pierres ancien, et de Pétrification et Armure Corporelle en toutes circonstances.

Construction instantané de trucs qui prennent moins d'une journée (tu lui files des briques, du ciment et une truelle, tu fais le tour de toi-même, tu as un vrai mur !).

Eglises (les églises, leur consécration, leurs pouvoirs)

Niveau 1 : Savoir si un bâtiment est une église (pas toujours évident) et de quelle tendance, éventuellement, si elle a des pouvoirs, si quelqu'un « habite régulièrement » une église (un curé, un sans-papier, une grenouille de bénitier), le style de l'église (Roman, Gothique, Baroque, Bouygues...).

Niveau 2 : Raviver temporairement les fresques, vitraux, gravures et icônes, faire apparaître un cierge,

en allumer un, avoir une brochure sur les curiosités et spécificités « pas du tout surnaturelles » de cette église, faire dégager une atmosphère de paix et de sacré à une église traditionnelle (pour une chapelle d'aéroport, du sacré, c'est une Création Majeure ! Au moins !), faire apparaître des prospectus « viendez à notre Eglise, elle est bien »... Décréter une pièce avec un autel, du vin rouge et du pain azyme comme église (ou du moins chapelle si vraiment...). C'est d'une part important pour la liturgie, et d'autre part, c'est toujours +2 de bonus aux actions des anges et -2 à celle des démons...

Pousser quelqu'un qui hésite à aller à l'é/Eglise, à restaurer une église... faire apparaître un ex-voto (mais un ex-voto d'une heure, c'est mesquin. On en a vu qui se sont pris la foudre en sortant de l'Eglise pour ça...)

Niveau 3 : Détecter une église (particulière ou non) dans une ville ou un canton, une cathédrale dans un département, la plus grosse/belle/puissante église du pays, une église à pouvoirs au niveau d'un département, une chapelle dans le quartier, la cathédrale épiscopale à l'échelle du diocèse. Connaître en permanence les positions de Saint-Pierre de Rome et de Notre-Dame de Paris. Ce qui permet de faire de la triangulation.

Niveau 4 : Faire apparaître une chapelle, une église, une cathédrale (mais à ce niveau là, il se prend du Paradoxe ! et rappelons que tout cela est temporaire), du matériel d'Eglise (tels que ciboire, tabernacle, calice, crucifix, reliquaire, vitraux, encensoir, bénitier, grosse Bible...). Faire apparaître de l'eau bénite (de quoi remplir un bénitier), du vin de messe et des hosties. Créer une atmosphère d'une grande piété dans une église (ou en rendre une petite permanente, ne l'oublions pas), donner pour une heure des pouvoirs divins à l'Eglise. Dans la mesure où « Advanced Chapelles & Cathedrales » n'a pas encore été adapté en 4ème, je me passerais de règles précises. J'aurais tendance à considérer que l'Eglise a le nombre de PP de son consacreur (/2 pour une chapelle, *1,5 pour une cathédrale) et les pouvoirs applicables à une église dont disposent ses occupants angéliques. Cette consécration ne peut agir que sur une église « naturelle », pas créé par un pouvoir de grade. Oui, se créer une Chapelle Mobile Bénite de Soutien à chaque baston, c'est Mal.

Convaincre quelqu'un qui en émet le souhait de se rendre à l'é/Eglise, d'en restaurer/s'occuper d'une...

Niveau 5 : Tout connaître de l'histoire et de l'implantation des églises, chapelles, cathédrales, basiliques et autres lieux de cultes de la chrétienté sur toute la Terre. Leurs plans, leurs dates de construction, leurs pouvoirs, leur état de dégradation...

Niveau 6 : Magnification de tous les pouvoirs dans une église (en plus des boni accordés naturellement aux anges par ces lieux sacrés, ce qui fait que Daniel est grosso modo invincible à Notre-Dame-Sous-Terre, au Mont-Saint-Michel, vu qu'il prend 3 magnifications dans ce cas...). Rendre permanent la Consécration et les pouvoirs d'une église selon les règles 4ème éd. de AC&C (que je ne me permettrai pas ici d'anticiper...), rendre instantané tout travail effectué dans une église consacrée et qui prendrait moins d'un jour... ce qui est gras.

Skins (le mouvement skin, les battes, la bière, le PSG)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est ou a été skin, de quel obédience, si un lieu est un repaire de neusk, si on peut trouver de la oi! chez ce disquaire, si on peut demander au patron de ce rade de mettre le match du PSG à la télé sans se faire piétiner...

Niveau 2 : Faire apparaître une canette (ou une bouteille) de bière, une écharpe « PSG vaincra », un ticket d'entrée au Parc des Princes, tribune Boulogne (si il en reste ! et un bon Dany Boy préférera acheter sa place, quand même). Raser temporairement le crâne de quelqu'un, avoir une haleine chargée d'alcool, rajouter quelques pointures à ses chaussures (c'est pas spécialement skin, mais ça a déjà sauvé la vie à un archange !), ferrer ses chaussures (ce qui permet de se faire tomber un parpaing sur le pied en sandalettes sans se crisper).

Convaincre un hésitant à devenir skin, à changer d'obédience, à aller au Parc des Princes, à prendre un abonnement à Boulogne...

Niveau 3 : Repérer un bar à skins, un squat de skins, un troupeau de skins (il est possible de spécifier une obédience...), un disquaire qui vend de la oi!, un QG de supporters du PSG, un magasin de battes et de vêtements neusk...

Niveau 4 : Faire apparaître une pompe à bière, une batte, un abonnement au Parc, une tenue complète du Catalogue des Trois Obus, un squat de skins...

Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à devenir skin, tout ça...

Niveau 5 : Tout savoir du mouvement skin des origines en Jamaïque à nos jours, les implémentations de skins et leurs obédiences sur la planète, leurs lieux de réunions, et pouvoir se passer dans la tête tous les matchs du PSG depuis 1970.

Niveau 6 : Contrôle des skins.

Magnification des pouvoirs lorsque la cible est un skin, un élément de l'imagerie skin ou un joueur du PSG (mais Daniel aime pas qu'on lance des Über Fireball sur les joueurs en plein match, même si ils viennent de rater une magnifique occasion...).

Didier

Serviteur des Messagers, Ami des Postiers, Maître des Messages Officiels, Archange de la Communication

Messages (le transfert d'information, les courriers, la Poste)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est facteur ou responsable d'un serveur web ou minitel, si c'est un gros correspondant. Déterminer la nature d'une lettre en la regardant, même cachetée (facture, pub, carte postale, message d'amour, vrai bazar épistolier, ordre de mission...). Savoir par quelle agence de messagers une lettre ou un email est passé.

Niveau 2 : Créer une enveloppe, un timbre (mais pour une heure... bof. Quand ils seront permanents, okay...), une casquette de postier, faire apparaître des logos «la Poste» par simple toucher (« oui, y'a marqué «la Poste», là, alors prenez cette lettre, bon sang ! J'en ai marre de devoir donner le courrier à des paranoïaques en pleine zone de combats...»). Entre parenthèses, ça peut aussi servir à faire passer la maison de l'ange pour une Poste et tendre un subtil piège à l'Espion, ha ha !
Convaincre un hésitant à accepter ou refuser de prendre ou donner du courrier, d'écrire une lettre (ou autre forme de message), à être plus aimable avec les facteurs...

Niveau 3 : Détecter les bureaux de poste, les centres de tri, les agences de coursier, une boîte à lettres particulière dans la commune où on se trouve, les gros tas de courrier (« y'a une pile d'un mètre de haut de lettres non ouvertes derrière la porte de notre contact qui ne répond pas quand on sonne, moi, je dis, c'est louche ! »), une lettre particulière dans un tas ou un centre de tri...

Niveau 4 : Créer un bureau de poste, ou du moins son équipement, un carnet de timbres, un vélo de postier, ou même une camionnette, voire un scooter de coursier, un serveur web. Pouvoir consulter son courrier ou sa boîte mail partout (c'est une création de mon courrier...)(pour les mails, même pas besoin d'ordinateur : Outlook ou équivalent s'ouvre tout seul dans les airs, tel un hologramme...). Envoyer un message à Didier.

Niveau 5 : Connaître l'origine, le destinataire, le trajet et le contenu de tous les messages non confidentiels échangés par des humains ou les Forces du Bien. C'est gras. On a même plus besoin d'ouvrir son courrier.

Niveau 6 : Contrôle des postiers et coursiers.

Magnification des pouvoirs de déplacement si c'est pour trimballer un message (je dirais, du genre... et ben, pouvoir utiliser «téléportation» pour amener le courrier de Notre-Dame... au Paradis. Ou plus classiquement, avoir «vol» et «vitesse» assez boosté pour traverser l'Atlantique). « Message Officiel » peut porter la marque d'une interception du courrier.
Le tri du courrier devient instantané.

Ecriture (les écrivains, les plans média, la communication à grande échelle)

Niveau 1 : Déterminer si quelqu'un est un écrivain (ou même un écrivillon, ou même si il a juste son pseudo dans les remerciements d'un LdB de JdR...), si il travaille dans l'édition, si il est alphabétisé. Se souvenir d'une écriture qu'on a déjà vu (« ha ha ! Ce tag est de la main de El Guacamol ! Voyez comment le point du i est proportionné par rapport à la longueur du bâtonnet du T... »). Savoir en la voyant si on trouvera ce qu'on cherche dans cette librairie ou cette bibliothèque...

Niveau 2 : Faire apparaître un bic, une plume de pigeon à écrire, un bloc-notes, un cahier de brouillon, de l'encre (note : ce qui est écrit reste ! C'est la bouteille d'encre qui disparaît...), un Libro (ou un 1001 Nuits), un bouquin de Houellecq ou Beigbeder (oui, création tout à fait mineure...), un alphabet...
Convaincre quelqu'un qui hésite encore à écrire ou lire un livre, à proposer son oeuvre à un éditeur, convaincre un éditeur hésitant à publier une oeuvre, un libraire à la vendre...

Niveau 3 : Détecter à l'échelle d'un département une maison d'édition, au niveau d'une ville un écrivain ou une librairie, ou une papeterie. Un grand calligraphe peut être repéré à l'échelle d'un département, voire plus si il est vraiment exceptionnel. Repérer une imprimerie, un tas d'encre ou de polices de caractères, une machine à imprimer, une photocopieuse (au niveau d'un quartier). Au niveau d'un pays, les lieux importants de The écrivain du pays (genre, en France, toujours savoir où sont la tombe, la maison à Paris et celle de Guernesey de Victor Hugo, idem pour Goethe en Allemagne, Shakespeare en Angleterre, Hemingway aux USA...).

Niveau 4 : Faire apparaître un ordinateur avec une imprimante, un traitement de texte et un logiciel de mise en page, une imprimerie offset quadrichromique (note : ça tient rarement dans un salon), un Mont-Blanc, une plume d'ange à écrire, un pinceau de maître calligraphe, un livre, une affiche ou tout autre travail d'impression...

Pousser quelqu'un qui en émet le souhait d'écrire un livre, d'en lire un, d'en éditer un, d'en vendre un...

Niveau 5 : Tout savoir de l'édition, de l'impression, de la librairie et de l'écriture sur Terre depuis la Chute de Babel, tout sur les écrivains non-surnaturels, où trouver n'importe quel livre ou manuscrit, ou écrivain...

Niveau 6 : Contrôle des écrivains, des éditeurs, des libraires et des imprimeurs.

Magnification des pouvoirs si ils sont «calligraphiés» (dans le sens de, le Didier calligraphie un poème ou un verset de la Bible en rapport avec le vol, genre «l'Albatros» de Baudelaire, il aura +4 à son pouvoir de vol ou fera voler le reste de l'assistance... voyez vous ?).
Raccourcir considérablement le travail d'écrire et d'impression...

Administration (la hiérarchie, la voie hiérarchique, les archives)

Niveau 1 : Savoir, en voyant quelqu'un, si il a un travail administratif, si il est en règle avec l'administration. Savoir en passant devant un bureau ou un guichet d'administration si c'est celui qu'on cherche, ce qu'on peut y obtenir (information sous forme pure : « ici, on peut obtenir le laissez-passer B41, le formulaire 7G24 et la circulaire 7456321GHIDUT18 et déposer les formulaires 51H27D44 sur papier rose », mais pas à quoi tout cela correspond), savoir en voyant un formulaire ce qui est immédiatement nécessaire pour l'obtenir (« Ha, il vous faut être majeur, avoir été vacciné contre la tuberculose et avoir rempli le formulaire 51H27D4 sur papier vert ! », mais pas où obtenir un vaccin anti-tubard ou comment obtenir le formulaire 51H27D4 sur papier vert...) et ce qu'il permet immédiatement d'obtenir (« une fois ceci rempli, vous serez autorisé à réclamer une circulaire HK47... » mais du Diable si vous savez ce qu'est cette circulaire !).

Niveau 2 : Faire apparaître un formulaire (qui disparaît au bout d'une heure !), une circulaire, un laissez-passer... connaître combien de temps il reste avant la fin du boulot (oui, c'est un gros cliché, mais je devais le mettre !). Redonner temporairement un peu de santé mentale à un administré. Convaincre quelqu'un d'hésitant à suivre strictement la voie légale et hiérarchique, ou à s'engager dans l'administration.

Niveau 3 : Repérer un bâtiment administratif dans son aire d'influence (une préfecture dans un département, un conseil régional dans une région, un ministère dans un pays, un bureau de poste dans un quartier...). Savoir, dans un bâtiment administratif, où se trouve le formulaire, la personne ou le bureau que l'on cherche et le chemin pour l'atteindre. Connaître l'emplacement de tout formulaire administratif qu'on ait remplie (« Et je pourrais savoir pourquoi vous avez mis mon rapport de mission dans l'incinérateur ? »).

Niveau 4 : Faire apparaître un tampon-encreur, un guichet, voire un bureau administratif (ça a déjà sauvé des vies ! « Raaaah, on le tient enfin ce salopard ! Là ! Il vient de passer la porte ! On le tient ! Rends-toi, Pourriture angélique » « non, vous vous êtes trompé, ici c'est le bureau de dépôt de plainte de la caisse centrale d'assurance-maladie » « Ho, excusez moi... HEIN ? »). Les formulaires et autres paperasses deviennent permanentes, rappelons le. Convaincre quelqu'un qui en émet le souhait de suivre la voie hiérarchique légale, de devenir admin', ou un admin' de bien vouloir vous aider...

Niveau 5 : Comprendre toute l'administration humaine et angélique (sauf secteurs réservés), ses tenants et aboutissants et le circuit nécessaire de formulaires et de laissez-passer pour obtenir telle autorisation. Lorsqu'on obtient ce grade, il faut réussir un jet de volonté Incroyable pour ne pas se mettre à se rouler par terre en hurlant, de la bave verte écumante aux lèvres.

Niveau 6 : Contrôle des administratifs. « OUI ! Par La Grâce de Dieu Tout-Puissant, Créateur de Toute-Chose, moi, Saraquiel, Serviteur des Messagers, Ami des Postiers, Maître des Messages Officiels, je t'ordonne de me remettre Le Formulaire C537 Sur Papier Bleu ! » Magnification de ses pouvoirs à l'encontre d'un administratif (si l'ange en est actuellement l'administré ou d'un administré (si il en est l'administrateur)). Faire instantanément les démarches administratives d'une journée, et si ça, c'est pas un miracle de chez miracle !

Dominique

Serviteur du Jugement Dernier, Ami des Êtres Purs, Maître de la Justice, Archange de la Justice

Justice (le jugement, les procès, les avocats, la loi, la culpabilité et l'innocence)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un qu'on regarde est policier, juge ou avocat, si il a quelque chose à se reprocher (sans précision de quoi), ou si c'est un innocent (note : un délit/crime/péché confessé et pardonné n'est plus détecté. Idem si une peine civile a déjà été purgée). Savoir si un bâtiment abrite un tribunal (des fois, on a du mal à y croire... voyez celui de Créteil !).

Niveau 2 : Faire apparaître un PV, un marteau en bois de juge de série américaine, un Code Civil (ou autre selon le besoin). Pouvoir définir un lieu comme tribunal. Dégager une aura de malaise pour ceux qui ont quelque chose à se reprocher (on fait profil bas quand il passe...).

Pousser quelqu'un qui est sur le point de, à se confesser, à reconnaître ses crimes et délits, à aider la justice, à défendre ou juger un cas, à se rendre à la police, à faire des études de droit, à avoir un comportement droit et juste, à protéger les innocents...

Niveau 3 : Détecter le tribunal, le commissariat, la gendarmerie ou la prison locale, repérer un avocat, un juge, un policier, un gendarme... dans le quartier. Détecter le plus grand « criminel » et le plus grand « innocent » du quartier. Sentir un rassemblement de malfaiteurs (alias « instinct de flic » : « Hummm, ça sent le dealer, ici ! »).

Niveau 4 : Faire apparaître une salle de tribunal en bonne et due forme, un uniforme d'avocat, de juge ou de policier, l'instrument de mise à mort légal dans l'état où on est (chaise électrique au Texas, piqûre de poison dans l'Iowa, pistolet avec la facture des balles en Chine, tas de caillou en Afghanistan...).

Valable uniquement dans les pays où la peine de mort est admise, bien sûr. Poser une marque du Coupable ou de l'Innocent (en gros, pour une heure, tout le monde sait que le marqué est COUPABLE, ou Innocent... cette marque n'étant pas forcément physique).

Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à se confesser, à reconnaître ses crimes et délits, à aider la justice, à défendre ou juger un cas, à se rendre à la police, à faire des études de droit, à avoir un comportement droit et juste, à protéger les innocents...

Niveau 5 : Avoir une connaissance totale du Droit de tous les pays à toutes les époques, avec la jurisprudence. Connaître la Culpabilité ou l'Innocence de quiconque (dans la mesure où aucun phénomène paranormal ne veut cacher cette culpabilité ou cette innocence...).

Niveau 6 : Contrôle des serviteurs de la Loi.

Magnification des pouvoirs visant à protéger des innocents ou à punir des coupables. De n'importe quel pouvoir dans le cadre d'un tribunal.

Religion (la foi catholique, la croyance en Dieu)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est membre du clergé catholique. La religion de quelqu'un. Si un bâtiment est une église. Si un objet est ou a été impliqué dans un culte chrétien.

Niveau 2 : Faire apparaître une Bible, un cierge, une hostie, un crucifix. Remplir un calice de vin. Définir un endroit doté d'un autel comme une église. Pouvoir bénir de l'eau et de l'huile. Permet de dégager une aura de « sacré ». Dégager une odeur d'encens. Faire résonner des chants religieux autour de soi.

Convaincre quelqu'un d'hésitant à rejoindre l'Eglise Catholique, à aller à la messe, à aller se confesser, se faire baptiser, à communier, à faire l'extrême-onction, à devenir prêtre, ou moine, ou même seulement choriste, à aller en pèlerinage.

Niveau 3 : Détecter les églises, cathédrales, chapelles et autres basiliques. Sentir les groupements de croyants. Sentir une messe à l'échelle d'une région (ce qui est toujours utile quand on se retrouve en territoire hostile aux chrétiens...). Détecter un objet sacré, une relique, un objet ou un chargé de foi et de sacré à l'échelle d'un canton. Connaître en permanence les directions de Rome et Jérusalem. Engagé dans un pèlerinage, permet de connaître la direction du prochain arrêt officiel et du but lui-même. Permet de toujours savoir où est le Pape.

Niveau 4 : Faire apparaître le contenu d'une église (autel, bénitier, tabernacle, bancs, tout ça...), une relique, à donner une grande aura de sacré (à l'échelle d'un bâtiment), à pratiquer des versions God Approved des 7 Sacrements de l'Eglise Catholique :

- Le Baptême permet d'être reconnu comme « de l'Eglise » par les anges et les églises.

- La Confirmation donne une colonne de bonus aux humains pour résister aux pouvoirs mentaux démoniaques.

- L'Eucharistie redonne tous leurs PP aux Anges, Serviteurs et Soldats de Dieu, les fait tous perdre aux démons, familiers et païens et rend béat et « en communion avec Dieu » les simples humains. Dieu fond dans la bouche, pas dans la main.

- La Pénitence et Réconciliation permet à un humain d'effacer de son ardoise les fautes et péchés qu'il a avoué et pour lesquels il a fait pénitence. Il redevient métaphysiquement un innocent et ses fautes pardonnées ne lui seront pas comptées au Jugement Dernier.

- L'Onction des Malades permet de recommander l'âme du mourant à Dieu. C'est un Gros Bonus au Jugement Dernier. Toujours ça de pris...

- L'Ordre permet à un humain de devenir Serviteur de Dieu (ordre diaconal), à un Serviteur de devenir Soldat (ordre presbytéral) ou à un Soldat de devenir un Ange (ordre épiscopal).

- Le Mariage permet de bénir une union. Une union purement humaine pourrait engendrer des Enfants Bénis, une union de Soldats ou de Serviteurs pourra générer des Enfants Bénis voire des Enfants de Dieu (sur un 11 sur 1D66), une union d'un(e) Ange et d'un(e) humain(e) donnera un Enfant de Dieu sur un 1 sur 1D6 (*Notez que ce point a été contesté, on vous force pas NdW*). Les membres du couple gagnent 3 colonnes de bonus contre les efforts des démons et de leurs sbires pour les séparer.

Attention : ces sacrements doivent être effectués au cours d'une authentique messe célébrée par le Dominique à laquelle participe de leur plein gré les «victimes», et les rites doivent être accomplis en bonne et due forme. Dieu peut même se fâcher si cette messe sent vraiment trop l'arnaque. Seul le(s) récipiendaire(s) du sacrement sera/ont affecté(s) par les bénédictions, bien sûr. Les sacrements peuvent s'accompagner d'effets spéciaux (genre, durant l'Eucharistie, la transsubstantiation s'effectue réellement, ou un rayon de lumière tombe sur les mains imposés du Dominique durant la Confirmation...)

Permet également de pousser quelqu'un qui en émet le souhait à rejoindre l'Eglise Catholique, à aller à la messe, à aller se confesser, se faire baptiser, à communier, à faire l'extrême-onction, à devenir prêtre, ou moine, ou même seulement choriste, à aller en pèlerinage...

Niveau 5 : Permet de tout savoir de la Religion et de l'Eglise Catholique dans ses aspects humains et angéliques (sauf top-secret empêché par un être surnaturel), de connaître la Bible, le missel, le catéchisme et l'ensemble des bulles et édits papaux depuis Saint Pierre, l'organisation de l'Eglise, le nom, la position géographique et l'awareness des prêtres et aux autres membres du clergé catholique.

Niveau 6 : Contrôle des membres du Clergé Catholique et des croyants.

Sublimation des pouvoirs dans une église, ou le dimanche ou si leur utilisation est précédée et suivi d'une prière.

Permet d'effectuer instantanément une messe normale dont tous les participants se souviendront comme normale (une telle messe ne peut servir aux Sacrements Angéliques).

Renégats (le changement de camp, la traque des anges renégats)

Cf. Ange, mais en rajoutant une connotation plus hostile (quoique le pardon soit toujours possible, voire de mise; on parle de l'Archange de la Justice, quand même).

Francis

Serviteur des Emissaires, Ami des Nouveaux Amis, Maître des Alliances, Archange de la Diplomatie

Diplomatie (les diplomates, la gestion des conflits, la confiance)

Niveau 1 : Permet de déterminer si un individu est un diplomate, un ambassadeur, un plénipotentiaire ou autre type envoyé en négociation. Si un bâtiment est une ambassade, si il a servi à une négociation importante (automatique pour une discussion d'armistice de guerre, demande à se concentrer un peu pour une négociation entre individus ou petits groupuscules...). Si une négociation à laquelle on assiste est bien engagée et en faveur de qui. Si un objet est sous la protection d'un Valise Diplomatique, si quelqu'un est sous le coup d'une Immunité Diplomatique.

Niveau 2 : Permet de se créer un attaché-case, un drapeau blanc ou de l'UNO (ou de la SDN, mais ça marchera moins...), une édition de poche du Prince de Machiavel, une photocopie de la Déclaration des Droits de l'Homme (édition 1789 ou 1948, au choix).

Convaincre quelqu'un hésitant à négocier, à faire confiance en quelqu'un, à s'interroger sur la nécessité d'un conflit, à devenir diplomate, à envoyer un diplomate...

Niveau 3 : Repérer l'ambassade de tutelle d'un pays étranger (c'est à dire savoir, partout en France, la position de l'ambassade de tel pays en France. Partout en Allemagne l'ambassade de tel pays en Allemagne... ce genre de choses) et du ministère aux affaires étrangères, en permanence l'emplacement du siège des Nations Unies. Sentir les négociations ayant lieu (au niveau d'un quartier pour deux voisins qui se disputent l'entretien d'un mur mitoyen, à l'échelle de la planète pour les négociations d'une guerre majeure). Repérer un diplomate/ambassadeur/ (*bon, je vais pas tous les relister*). Savoir où trouver un interprète agréé.

Niveau 4 : Créer, à partir d'une pièce vide (ou d'un wagon...) un lieu de négociation approprié (seul un Malphas ou quelqu'un sous la coupe d'un Malphas pourra récuser l'endroit comme lieu de négociation), avec tout le mobilier qu'il faut. Créer des versions luxueuses ou permanentes des objets listés en 2. Par exemple, un Drapeau Blanc Majeur sera vraiment blanc et brillant, voire flashy, il sera intratable et sa signification ne fera pas l'ombre d'un doute. Faire apparaître un traité de paix d'une négociation antérieure (en gros : le Traité de Versailles, pas celui qu'on est en train de discuter...).

Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à négocier, à faire confiance en quelqu'un, à s'interroger sur la nécessité d'un conflit, à devenir diplomate, à envoyer un diplomate...

Niveau 5 : Connaissance de tous les traités de paix, négociations et autres accords préalables non cachés par des phénomènes paranormaux depuis l'invention de l'écriture (c'est-à-dire que l'on peut connaître les termes de l'alliance entre Sparte et Athènes dans les guerres médiques, mais pas celles de la rédaction des règles du Grand Jeu ou les négociations de Majestic-12 avec les Extraterrestres). Ce qui permet de faire son petit effet lorsqu'on déclare qu'en vertu d'un accord passé en Sargon III roi de Babylone et Nabuchodonosor IV, roi de Perse et jamais révoqué, non, l'Irak n'a pas le droit d'attaquer l'Iran.

Permet également de connaître la structure du réseau diplomatique mondial : qui est ambassadeur, où, avec quels prérogatives, ses assistants et son CV.

Niveau 6 : Contrôle des diplomates, plénipotentiaires, émissaires, ambassadeurs et autres négociateurs (« te laisse pas faire, mon p'tit Bismarck, et exige l'Alsace et la Lorraine et 5 milliards de francs en notes de frais ! »).

Magnification des pouvoirs dans le cadre d'une négociation, sauf si cela vise à la compromettre (exemple : oui pour la télépathie à 5 pour discuter d'une stratégie pour les faire plier, non au +4 au Rayon d'Energie dans la tête de l'ambassadeur...).

Diviser par deux la durée d'une négociation, voire la rendre instantanée si elle durait moins d'une journée. Cet effet est seulement vu du monde extérieur : les négociants ont l'impression de discuter à vitesse normale, et lorsque c'est fini, ils regardent leur montre et se rendent compte qu'il vont pouvoir ne pas rater la Star Academy, finalement...

Paix (les traités de paix, la fin de la violence)

Niveau 1 : Permet de déterminer si quelqu'un est actuellement en paix (pas d'ennemis et ne cherche pas le mal de quelqu'un), si il est pacifiste, si il souhaite la paix (ou la Paix...)... si un lieu connaît actuellement la paix...

Niveau 2 : Faire apparaître un drapeau blanc, un rameau d'olivier, une plume de colombe.

Convaincre quelqu'un hésitant à faire la paix, à se consacrer à la paix, à arrêter la violence, à ceci de nuire à autrui, à devenir pacifiste, à s'engager dans une association pacifiste...

Niveau 3 : Repérer un endroit vraiment paisible (jardin paisible, temple zen, monastère, pleine campagne, bâtiment... ben paisible...) , la zone de paix la plus proche (en France, ça va, la plupart du temps ça fait «vous êtes ici»... dans une zone de combat, ça sert plus...), un homme ou un groupe d'homme de bonne volonté (plus ils sont nombreux et de bonne volonté, plus ils se repèrent de loin), une organisation oeuvrant pour la paix...

Niveau 4 : Faire apparaître n'importe quel traité de paix depuis l'invention de l'écriture, une colombe, un Drapeau Blanc +12, dégager une impression de paix, être automatiquement paisible, calme et tranquille (et pouvoir déclencher immédiatement « Aura de pacification »).

Pousser quelqu'un en qui en émet le souhait à faire la paix, à se consacrer à la paix, à arrêter la violence, à ceci de nuire à autrui, à devenir pacifiste, à s'engager dans une association pacifiste...

Niveau 5 : La Paix, sa vie, son oeuvre. Je ne vois pas ce que cela peut bien impliquer...

Niveau 6 : Contrôle des personnes en paix.

Magnification des pouvoirs visant à apaiser quelqu'un ou une situation (notamment Aura de Pacification, Sommeil, Charme et Alliance).



Serviteur des Blessés, Ami des Médecins, Maître des Chirurgiens, Archange des Guérisseurs

Médecine (la guérison des blessures et des maladies, les médecins, les hôpitaux)

Niveau 1 : Permet de savoir si quelqu'un est malade ou blessé, si il est docteur, médecin, infirmière ou autre profession médicale, son niveau éventuel en «Médecine». Savoir si un objet, un instrument ou un lieu a été impliqué dans une opération médicale, savoir si quelqu'un a subi une opération médicale il y a peu (« waaah, on dirait presque pas que tu t'es fait lifter ! »), +4 au jet de Médecine pour diagnostiquer une maladie pour peu qu'on ait les symptômes sous les yeux. Savoir si une plante ou une source est médicinale, et en gros, pour quels maux (« mâche ça, c'est bon pour ce que tu as ! »). Savoir si l'infirmière a quelque chose sous sa blouse.

Niveau 2 : Faire apparaître un stéthoscope, un thermomètre (anal ou buccal, y'a que le goût qui change...), une blouse blanche, des gants en latex, un masque de chirurgien et la charlotte pour les cheveux, une ordonnance, une feuille de soins (mais pour une heure, c'est mesquin !). Sentir la javel, le sirop pour la toux ou le clou de girofle (jet de volonté de la part de tout être ayant déjà fréquenté un cabinet de dentiste : si raté, il est très mal à l'aise... les Haagenti ayant le Blâme «caries» ratent automatiquement.).

Pousser un hésitant à aller chez le docteur, à devenir docteur, à se soigner, à s'accrocher à la vie, à soigner/s'occuper de quelqu'un, à poursuivre avec assiduité des études de médecine, à aider la Croix Rouge...

Niveau 3 : Détecter le plus proche médecin généraliste, spécialiste, infirmière, rebouteux, clinique, hôpital, centre spécialisé... savoir où est l'école de médecine de tutelle de là où on est. Repérer les malades et les blessés (l'aire de détection varie selon l'ampleur du mal : PF : Pâté de maison ; BL : quartier ; BG : ville ; BF : canton. Non, les MS ne sont pas détectées : à ce niveau là, ce n'est plus du ressort de la Médecine...).

Niveau 4 : Faire apparaître n'importe quel matériel médical, du scalpel à la salle d'opération à coeur ouvert en passant par le siège de dentiste, la seringue, le médicament, le radiographe, les 10 mètres de bande vello... n'oubliez pas que ce matos ne dure qu'une heure ! Ne mettez pas quelqu'un dans un Poumon D'Acier ex-nihilo si vous n'êtes pas sûr de pouvoir en trouver un vrai d'ici une heure ou d'être là pour le remettre à jour. Ne permet pas d'obtenir du sang, des greffons ou des vaccins (c'est vivant, et pour une heure seulement, c'est TRES mesquin !) Permet également de faire apparaître la collection complète de DVD d'Urgences, de H, de The Kingdom, de La Clinique de la Forêt Noire...

Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à aller chez le docteur, à devenir docteur, à se soigner, à s'accrocher à la vie, à soigner/s'occuper de quelqu'un, à poursuivre avec assiduité des études de médecine, à aider la Croix Rouge...

Niveau 5 : Tout savoir de la médecine, de l'anatomie, de l'histoire de la médecine, connaître le Vidal, l'annuaire des médecins par coeur, l'organigramme des hôpitaux...

Niveau 6 : Contrôle des médecins et autres professionnels de la santé (« Dr Ross, faites-lui une iono, une NFS et les gaz du sang. Green, préparez une salle d'opération. Djamel, prévient l'anesthésiste. Björn et Björn, sortez de mon chemin. Raymond, un café ? »).

Magnification des pouvoirs en rapport avec la santé (régénération, guérison, la plupart des bénédictions...) ou dans un lieu lié à la médecine (hôpital, cabinet, école de médecine, antenne de la Croix Rouge...). Permet d'effectuer instantanément la plupart des opérations médicales, bien que la partie « processus naturel de rétablissement » doive se faire à vitesse normale (il peut vous faire un plâtre en un instant, mais vous devez quand même le porter 3 semaines !).

Janus

Serviteur des Pauvres, Ami des Pauvres, Maître de l'Emprunt, Archange des Vents

Voleur (le milieu des voleurs, les techniques de cambriolage, les outils)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est un voleur et son éventuelle catégorie (de «a piqué une fois 1 franc dans le porte-monnaie de sa mère» à «escroc international recherché sur toute la planète» en passant par «racketteur», «braqueur de banques», «home invader», «Robin des Bois», «Arsène Lupin»...). Savoir si un objet a été volé. Connaître en gros le niveau de difficulté d'un casse dans tel bâtiment (sur le principe de «les doigts dans les nez», «avec de la préparation», «avec de la violence», «avec du paranormal», « je peux pas !»).

Niveau 2 : Faire apparaître une épingle à cheveux, une cagoule (ou un masque façon Rapetou), un sac en toile de jute frappé d'un \$, un chapeau claque, une canne, un tome des aventures d'Arsène Lupin, une petite trousse à maquillage. Dégager une aura de «craignos» : les gens savent instinctivement et sans s'en rendre rationnellement compte que vous êtes un voleur. Les petites vieilles mettront leur sac du côté où vous n'êtes pas, les «gangsters» vous proposeront de participer à un coup à vous plutôt qu'à un autre.

Convaincre un hésitant à voler quelque chose, à arrêter de voler, à faire quelque chose de particulier du butin (comprendre : le distribuer !), à se rendre à la police, à lire l'intégrale des Arsène Lupin ou des Dobermann...

Niveau 3 : Sentir, au niveau d'un pâté de maison, la position d'un voleur (on entend par là quelqu'un pour qui le vol est une part majeure du train de vie, et/ou se considérant comme tel). Une association de malfaiteurs est décelable à plus grande échelle selon la taille du rassemblement (tous les Janus de ce niveau savent où et quand les chefs de la Mafia se réunissent, par exemple...). Sentir au niveau d'un pâté de maison un endroit qui est ou sera de façon déterminée la cible d'un vol (et, si on est dans le lieu du délit, quels objets sont les cibles... si on est soit même le voleur, on sait où sont les cibles). Savoir en permanence la position de Corléone.

Niveau 4 : Faire apparaître tout matériel jugé nécessaire pour une opération de vol (ce qui va du passe-partout pour du Old School au bulldozer pour ceux qui ont trop regardé Die Hard 3, en passant par le stéthoscope, la pince-monseigneur, l'ordinateur portable ou la petite boîte de Ghost Dog pour ouvrir les voitures à fermeture par télécommande...). Faire apparaître un costume Armani à rayures, un Borsalino, un accessoire de déguisement (pour les petits malins qui voient le combo avec le pouvoir «déguisement superficiel» : cet accessoire est par essence un truc de déguisement. Si vous utilisez ce pouvoir en vous basant sur cet objet, par exemple une casquette de flic, on ne croira pas que vous êtes flic : on croira que vous êtes DEGUISE en flic !)...

Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à voler quelque chose, à arrêter de voler, à faire quelque chose de particulier du butin, à se rendre à la police, à lire l'intégrale des Arsène Lupin ou des Dobermann...

Niveau 5 : Tout savoir des techniques de vol, des systèmes de sécurité, connaître tous les codes secrets et autres moyens d'intrusions et de hacking (sauf si le surnaturel est de la partie), connaître le CV de tous les voleurs (sauf paranormaux)...

Niveau 6 : Contrôle des voleurs.

Magnification des pouvoirs destinés à assurer un casse Janus Style (c'est-à-dire déphaser tout un groupe pour entrer dans un coffre, oui. Jet de Flamme +4 sur les gardiens, non !) ou à l'encontre d'un voleur. Rendre des opérations d'un casse instantané. Pas le casse ! On peut ouvrir en un instant un coffre-fort, on ne pille pas instantanément une villa sans bouger du trottoir !

Jet-set (les *Very Important People*, l'étiquette et le bon goût, la richesse, la mode)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est un People ou un Nobody (et le reconnaître si c'est un People), si un lieu, un objet ou un vêtement est hype, si quelqu'un a les moindres chances en l'état de rentrer aux Bains, savoir en voyant quelqu'un sous quel titre l'appeler (Sa Majesté, Sa Seigneurie, Son Altesse, Votre Honneur, Monseigneur, Son Infâme Monstruosité Infernale (note : si on repère quelqu'un à appeler comme ça : on COURT !)).

Niveau 2 : Faire apparaître les ray-bans, un petit accessoire à la mode du moment, un ticket d'entrée aux Bains et un ticket de conso, voire faire apparaître son nom sur la Guest-List. Avoir les dents qui brillent, avec une petite étoile et un *ting* audible. Avoir un manuel de savoir-vivre sous la main.

Pousser un hésitant à s'intégrer au milieu des Gens Biens, à se renseigner sur eux (oui, à lire Gala...), à le laisser entrer aux Bains, à s'habiller et à se comporter avec plus de classe, à être à la mode...

Niveau 3 : Détection des clubs à la mode, des boutiques de fringues à la mode, repérer dans un magasin ce qui est in et ce qui est out, repérer au niveau d'une ville les People («tiens ? Hermine de Clermont-Tonnerre et Emmanuel de Brantes... dans la même villa ? Et je ne suis pas invité ? »), connaître en permanence la position de Saint-Tropez, d'Ibiza, des Planches à Deauville...

Détection des Papparazzis, aussi. Et des bureaux de ces journaux-là.

Niveau 4 : Faire apparaître une tenue à la mode et de bon aloi là où on va (ne pas oublier : elle ne dure qu'une heure !), une Grosse Voiture (de la Ferrari à la limo de The Mask), plein de billets (oui, pour une heure, c'est vache, mais.. «Ha non, je ne suis pas sur la guest-list, mais mes amis doivent y être...

Georges Washington, Abraham Lincoln, Benjamin Franklin et Ulysse Grant ! »), des trucs dorés, n'importe quoi en fait dans la mesure où c'est pour faire de l'épat' !

Niveau 5 : Connaître l'étiquette et les règles du bon goût sur le bout des doigts et en toute occasion (+4 à toute interaction sociale : on a TOUJOURS un comportement approprié !), connaître l'intégralité du ghatta, le CV de tout les people et de la plupart de leurs satellites.

Niveau 6 : Contrôle des People, des Jet-Setters et des Paparazzis.

Magnification des pouvoirs si c'est pour l'épat' (« cooomment, tu ne sais pas que la peau dorée à la feuille 18 carats est Totaly Hype à New-York ? » « Tu vois, je te parie que ce bon vieux Laurent Garnier va nous passer un mix de «Barbie Girl» et de «dans le port d'Amsterdam»... gagné ! Je le connais sur le bout des doigts, ce bon vieux Laurent ! »), ou à l'encontre des People.

Jean

Serviteur des Créateurs, Ami des Concepteurs Illuminés, Maître de la Technologie, Archange de la Foudre

Technologie (la technique, la science, l'électronique, les gadgets divers)

Niveau 1 : Permet de savoir si quelqu'un est technicien ou scientifique (c'est à dire professionnellement ou si il se considère comme tel) et son score en Science (et sa spécialité). Permet de déterminer le niveau technologique d'un objet («nan, ce truc n'est pas réalisable avec la technologie unaware actuelle...») et si il est technologique stricte ou technomagique («...et y'a pas une once de technomagie dans ce bordel. OK, on est tombé sur des preneurs de têtes ! »). Permet de reconnaître un laboratoire quand on en voit un.

Niveau 2 : Faire apparaître une blouse blanche, un tournevis, un marteau, trois clous, deux vis et un cric, une éprouvette, un numéro de Sciences et Vie, un petit engrenage, une loupe, de la craie et une ardoise, une table périodique des éléments... Permet de dégager une aura de Scientifique : vous êtes un scientifique et nul ne saurait remettre en cause ceci, donc vous avez raison, en gros. Attention : ceci ne marche qui si vous portez une blouse blanche.

Permet de pousser un hésitant à croire en la science, à refuser le paranormal, à suivre la Raison Pure, à faire des études scientifiques, à poursuivre ses recherches...

Niveau 3 : Détection des laboratoires, des rassemblements de haute technologie (un Jean passant à coté d'un labo psi aura des picotements dans la nuque...), des scientifiques et des groupes de scientifiques, du matériel électronique... permet de savoir en permanence la position du M.I.T. de Boston.

Niveau 4 : Permet de faire apparaître n'importe quel objet technologique qu'un particulier pourrait se procurer. Le terme «technologique» définit un objet dont le fonctionnement interne passe au dessus de la tête de la plupart des gens et dont la Connaissance est réservée à des techniciens : un livre, un briquet ou un couteau ne sont pas technologiques, un e-book, un lance-flammes ou une vibrolame sont technologiques (et la vibrolame n'est pas accessible à un individu, aux dernières nouvelles...). Permet également de faire apparaître le matériel de laboratoire propre à la spécialité de l'Ange ! Pour un biologiste : un scalpel, oui, de l'acide chlorhydrique, non !

Permet de pousser quelqu'un qui en émet le souhait à croire en la science, à refuser le paranormal, à suivre la Raison Pure, à faire des études scientifiques, à poursuivre ses recherches...

Niveau 5 : Permet de tout comprendre sur toutes les sciences physiques (ce qui exclut les sciences humaines, la métaphysique et la «magie»). Permet également de connaître les organigrammes de tous les instituts de recherches, et les CV de tous les scientifiques et techniciens de ce monde (sauf les paranormaux, bien sûr.)

Niveau 6 : Contrôle des scientifiques et techniciens.

Magnification des pouvoirs en rapport avec la science (Innovation, Corps Digital, Décharge électrique dans son utilisation comme source de courant, Parasite Intellectuel, Rafistolage et Talent Universel pour peu que ce soit pour un talent scientifique) ou passant par un objet technomagique.

Permet de réaliser instantanément n'importe quel tâche technique.

Foudre (l'électricité, les orages)

Niveau 1 : Permet de savoir si un objet est électriquement chargé et dans quelle mesure (ampérage, voltage, résistance, tout ça...). Savoir si quelqu'un est électricien (et son éventuel niveau dans ce domaine) et/ou si il a déjà été frappé par la foudre/s'est pris un coup de jus conséquent. Savoir si quelqu'un a «Immunité à l'électricité». Si quelqu'un a peur de la foudre, de l'orage et de la colère divine qu'il représente.

Niveau 2 : Permet de faire apparaître une pile, une prise, du fil électrique, du petit matériel d'électricien, de la laine et une règle en plastique, de générer des p'tits coups de bourre, ou un courant permettant d'allumer faiblement une ampoule avec la bouche, un champ magnétique court et sans importance si ce n'est d'être détecté par les teslamètres, de brouiller brièvement les écrans et de pourrir les enregistrements magnétiques. Produire un craquement de tonnerre.

Permet de pousser quelqu'un d'hésitant à devenir électricien, à (ne pas) toucher un câble tombé d'un pylône électrique, à se sortir dehors par temps d'orage, à (ne pas) craindre la foudre, l'orage et la colère divine.

Niveau 3 : Détection de la source d'électricité d'un truc (tu vois une lampe, tu sais où est la centrale qui l'alimente, tu vois une voiture, tu sais précisément où se trouve sa batterie), détection des orages (à échelle continentale), détection des installations électriques (le transformateur du quartier, la centrale la plus proche...), détection des agences d'électriciens, et des électriciens.

Niveau 4 : Créer un générateur de courant électrique, de la batterie de voiture à la centrale nucléaire (dans ce cas, démerdez-vous pour la faire marcher sans exploser !), des câbles électriques, du matériel d'intervention EDF. Permet de déclencher un orage à partir d'un ciel couvert (oui, c'est contrôle de la Foudre, pas du cycle de l'eau !). Attention, il n'est pas contrôlé, et son amplitude est déterminée, si il le faut aléatoirement, par le MJ (1 : quelques éclairs et un tonnerre pas bien convaincant. 6 : les gens se réfugient dans les églises et implorant Dieu de leur pardonner leurs offenses, quel qu'elles soient, mais qu'il arrête de se fâcher !). Créer des feux de Saint-Elme et des distorsions magnétiques conséquentes

(mais rien de comparable avec le pouvoir *Champ Magnétique*).

Niveau 5 : Connaissance totale de la physique «électrique» et magnétique. Connaissance des électriciens (leurs adresses partout sur Terre, le prix normal d'un câble électrique et combien ces escrocs le vendent...). Connaissance de tous les orages depuis l'an 1 («l'hôtel de ville a été frappé par la foudre en 1972, à 20H45 et 12 secondes, un éclair assez fort pour endommager durablement le beffroi...»).

Niveau 6 : Contrôle des électriciens mais, surtout, de la foudre et du champ magnétique. Oui, vous avez bien compris : ne faites pas suer un Maître de la Technologie par temps couvert ! Magnification des pouvoirs électriques et magnétiques, ou dans une grosse installation électrique ou sous un orage. *L'Immunité à l'Electricité* immunise totalement même contre le surnaturel. Magnification de *Peur* si c'est pour faire craindre la Colère de Dieu.

Jean-Luc

Serviteur de l'Armure Divine, Ami des Opprimés, Maître des Défenseurs, Archange des Protectors

Protection (les armures, les fortifications)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un porte une protection particulière, la valeur de protection d'une «armure», d'une barricade, un bunker, et estimer à quoi il peut résister («Oui, planquons-nous derrière cette barricade ! Combien de temps elle durera face à un canon ? Hoo, facile 10 secondes, 20 si il est pas encore chargé !»). Reconnaître un point fort ou un point faible d'une armure ou d'une fortification quand on en voit un.

Niveau 2 : Faire apparaître des vêtements (protection contre la crève quand tu es à poil et un point d'armure...), un petit masque à gaz en papier, des gants et bottes en caoutchouc. Définir un endroit comme un Lieu Sûr, où les gens auront plus tendance à se réfugier qu'ailleurs. Convaincre un hésitant à se protéger, à se mettre à l'abri, à protéger quelqu'un ou quelque chose, à construire une fortification...

Niveau 3 : Savoir, dans un bâtiment, où sont les points forts et faibles, les endroits sûrs, les bons endroits pour se cacher ou protéger quelqu'un ou quelque chose. Repérer les bâtiments de protection (au niveau d'une ville pour une cave aménagée, au niveau d'un département pour un château-fort, un bunker, au niveau d'une région pour un réseau de bunker ou un abri anti-atomique officiel, au niveau de l'état pour des trucs comme la Salle Jupiter (où seront planqués les VIP de l'Etat Français en politique, armée et science en cas de guerre massive). Repérer les marchands d'armures et autres protections. Détection proche des gens en armure ou combinaison de protections («heuu, y'a 15 types en combinaisons de Kevlar qui viennent d'entrer dans le bâtiment. Je sais pas ce que vous en pensez, mais...»).

Niveau 4 : Faire apparaître toutes sortes d'armures et matériels de protection, y compris l'armure de plaques, la combinaison de SWAT, la tenue NBC... dans la mesure où ça existe dans la réalité (c'est à dire pas de tenues de Sardaukars ou d'exosquelette !). Faire apparaître une barricade, un bunker, un Gros Mur... tant qu'il y a de la place ! Oui, on ne fait apparaître le Krak Des Chevaliers dans la moindre ruelle, et n'oubliez pas que c'est absolument pas discret !

Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à se protéger, à se mettre à l'abri, à protéger quelqu'un ou quelque chose, à construire une fortification... ce qui peut avoir de la gueule, «J'ai juré devant Dieu et ses messagers que je protégerais cette église ! Vous ! Ne ! Passerez ! Pas ! ».

Niveau 5 : Tout savoir sur les armures et les armureries, sur la fortification, connaître la configuration de la plupart des forts, bunkers, panic-room, chambres fortes... sauf phénomènes paranormaux. «Hoo, ces goons portaient des gilets kevlar fabriqués par Lankshor Corp. Or, les seuls clients de Lankshor pour ces gilets-ci étaient la Brinks et... Eurotechnologies ! J'irais bien faire un p'tit coucou à son PDG, son bunker privé est facilement pénétrable par les conduites d'aérations, mais après, je sais qu'il y a des systèmes bizarres, mais c'est tout... jouable !»

Niveau 6 : Contrôle des gens qui se sont placés sous sa protection («Fuyez, bande d'idiot !» (Gandalf™)).

Magnification des pouvoirs de défense et de protection, et de tout pouvoir lorsque le Maître des Défenseurs doit tenir une position/protéger quelqu'un ou quelque chose /est assigné en défense. Bâtir une fortification ou fabriquer une armure est instantané/prend deux fois moins de temps.

Sacrifice (les gardes du corps, l'esprit de sacrifice)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un a l'esprit de sacrifice, si il est prêt à sacrifier quelque chose ou à se sacrifier pour une cause, quels seront les sacrifices minimums à faire pour sortir d'une situation.

Niveau 2 : Convaincre un hésitant de se sacrifier, ou de sacrifier quelque chose (même si c'est seulement sa fierté...) pour une cause, à devenir garde du corps...

Niveau 3 : Détecter quelqu'un qui a l'esprit de sacrifice (le niveau influe sur la taille de la détection : quelqu'un prêt à sacrifier son temps libre pour assister à une réunion sera détecté au pâté de maison. Quelqu'un prêt à sacrifier sa vie, son honneur, tout ce qu'il a de plus précieux voire sa place au Paradis pour la cause sera détecté au niveau d'une région.) Sentir les actes de sacrifice (là encore, dépend de l'intensité et de l'intention : un père de famille qui consent à arrêter de regarder Vidéo Gag pour emmener ses enfants au zoo sera ressenti dans un pâté de maison. Quelqu'un se désignant volontairement comme bouc émissaire de toutes les fautes d'une organisation ou d'une cause fera bip jusque loin...).

Niveau 4 : Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à se sacrifier ou sacrifier quelque chose pour la Cause, à devenir garde du corps.

Niveau 5 : Connaissance du niveau d'esprit de sacrifice et d'actions sacrificielles sur toute la planète, sur tout le passé, avec nom, CV et causes.

Niveau 6 : Contrôle de ceux qui ont l'esprit.

Magnification des pouvoirs de protection/bénédiction et autres trucs chouettes à leur égard. Magnification de tous les pouvoirs lorsque le Maître des Défenseurs lui même se sacrifie.



Serviteur des Animaux, Ami des Bêtes, Maître de la Puissance Animale, Archange des Animaux

Faune (les animaux, les gens qui aiment les animaux)

Niveau 1 : Reconnaître un animal quand on en voit un (ou reconnaître que ce n'est pas un animal mais un démon de Caym...). Savoir si quelqu'un d'observé aime ou non les animaux, si il a des occupations régulières en rapport avec les animaux. Savoir si un lieu contient des animaux, savoir si telle ou telle trace a été laissée par un animal (toutefois, un jet de Langage Animal peut être nécessaire pour savoir quel animal ou si c'est pas un Caym...).

Niveau 2 : Faire apparaître une laisse, un collier, une muselière, un jouet à mâchouiller en plastique, une pelote de laine... faire apparaître une petite pâtisserie pour animaux (biscuit pour chien, cacahuète pour un éléphant, banane pour un singe, rongeur décédé pour un chat, avoine pour un cheval, boues toxiques pour un cochon...). Faire apparaître un prospectus de la SPA.

Convaincre un hésitant à ne plus embêter, chasser ou tuer les animaux, à s'engager en faveur de nos amis les bêtes, à se comporter comme un animal, à devenir végétarien...

Niveau 3 : Permet de détecter les animaux. La portée de cette détection est proportionnelle à la rareté de la bête. Les rongeurs, les pigeons, les animaux domestiques ou d'élevage se détectent au pâté de maison, l'ultime survivant d'une espèce en voie de disparition sera repéré sur un continent. A ceci, il faut moduler selon la rareté relative à l'endroit (un vache à Paris sera ressenti dans toute la petite couronne, mais un macaque au Maroc aura la détection d'un chien en France...) et le nombre de spécimens (un rat seul se détecte au pâté de maison. Une colonie de plusieurs dizaines de milliers de gaspards est connue de tous les Jordi du Nord de la France...).

Niveau 4 : Faire apparaître des fusils à seringue hypodermique, des camions de transports d'animaux, des cages d'animaux, des box à chevaux, de la nourriture pour animaux en quantité appréciable, un zoo, une ferme ou un refuge SPA (vide), dégager une aura de sympathie animale (les animaux, à priori, t'aiment bien)...

Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à ne plus embêter, chasser ou tuer les animaux, à s'engager en faveur de nos amis les bêtes, à se comporter comme un animal, à devenir végétarien...

Niveau 5 : Savoir tout sur le monde animal, la position de chaque animal sur la planète et son état général, tout ce qu'il y a savoir sur les organisations de défense des animaux ou en rapport avec eux (y compris ferme, centres équestre, marchands d'animaux...).

Niveau 6 : Contrôle des animaux (mais sous forme d'impulsion, moins précis que le pouvoir du même nom) et de ceux qui les aiment.

Magnification de tout pouvoir ciblant un animal, des pouvoirs bénéfiques ciblant un ami des animaux et des pouvoirs offensifs ciblant les ennemis des animaux.

Ecologie (l'environnement, la nature)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est engagé dans une organisation ou un parti écologiste, si il est plutôt ami de la nature ou plutôt pollueur inconscient, connaître en regardant un endroit l'état de sa biosphère (à ne pas prendre dans un sens hippie, mais bien dans le sens «ensemble des êtres vivants et de leurs interaction en un lieu»).

Niveau 2 : Faire apparaître un panneau portant un slogan écolo, un petit signe «peace», du petit matériel d'observation de la nature (jumelle d'ornithologie, loupes, papier PH...). Créer des formes de vie simples (de la bactérie à la mousse et quelques animaux invertébrés inférieurs).

Pousser un hésitant à s'engager dans une organisation écologique, à défendre la nature et la vie en générale...

Niveau 3 : Repérer les formes de vie (fonctionne un peu comme «animaux», mais généralisé à toutes les formes de vie : bactéries, champignons, végétaux, animaux supérieurs et inférieurs). Connaître à tout instant la position de la forêt amazonienne. Repérer les locaux d'organisations écologistes au niveau de la «responsabilité» (au niveau d'une ville, on sait où est l'organisation écologique locale, dans un pays on sait où est le QG du grand parti écolo...).

Niveau 4 : Faire apparaître un écosystème à peu près complet (création limitée aux formes de vie simples, aux végétaux non florissants et aux animaux invertébrés. Les vertébrés sont réservés à Jordi et les plantes à fleurs à Novalis). Faire d'une pièce vide le local d'une organisation écologique. Faire apparaître du gros matériel d'observation de la nature (cabane d'observation, Calypso de Cousteau...). Convaincre quelqu'un qui en exprime le souhait à s'engager dans une organisation écologique, à défendre la nature et la vie en générale...

Niveau 5 : Tout connaître de la vie, de la Création à nos jours, y compris la position géographique. Bizarrement, les différentes espèces humaines sont brouillées... Tout connaître des organisations et partis écologistes, des clubs d'ami de la nature, ce genre de choses.

Niveau 6 : Contrôle de la nature. Et des écologistes et assimilés.

Magnification des pouvoirs en faveur des écologistes et de la nature ou à l'encontre des ennemis de la nature.

Joseph

Serviteur des géoliers, Ami des tortionnaires, Maître de la Vérité, Archange de l'Inquisition

Vérité (et les moyens de l'obtenir).

Niveau 1 : Permet de déterminer si la pièce a servi de lieu d'interrogatoire (pas forcément de police). Permet de savoir si un objet a servi au cours d'un interrogatoire (matraque, scalpel, verre d'eau, chaise, cassette...). Permet de savoir si la personne en face a un point faible, à la travailler pour lui faire dire la vérité (mais ça ne dit pas le point faible en question). Permet de reconnaître un inquisiteur, un confesseur, un flic spécialisé dans les interrogatoires, un mafieux spécialisé dans la collecte d'infos, un journaliste (si si, il y en a qui cherchent la vérité).

Niveau 2 : Permet de créer un sérum de vérité. Permet de créer l'attirail d'interrogatoire (façon police : magnétophone, matraque et machine à café; ou façon mafia : chaise, rasoir et bache pour le sang). Permet de créer une sensation trouble chez l'humain l'incitant à dévoiler inconsciemment ses points faibles (un mélange de peur et de regret). Permet de pousser un humain hésitant à dire la vérité, à se confesser, à aider à faire avouer la vérité à quelqu'un.

Niveau 3 : permet de détecter la personne la plus franche de la région. Une personne n'ayant jamais menti se détectera à l'échelle planétaire, quelqu'un mentant rarement à l'échelle d'une ville. Permet de détecter le plus grand menteur de la région (un escroc à l'échelle d'une région, un politicien à l'échelle d'un état, Georges W. Bush et Tony Blair à l'échelle planétaire depuis la Guerre du Golfe II et le rapport «sérieux des services secrets britanniques» qui avait été écrit par un étudiant). Permet de détecter une vérité cachée si elle est proche (en passant à Washington, où sont les papiers prouvant l'implication de XXX et YYY dans l'assassinat de JFK).

Niveau 4 : Comme pour le niveau 2, mais permanent.

Permet la création d'un détecteur de mensonge complet.

Aide à empêcher un humain de mentir, de continuer à cacher ses fautes, à commettre un parjure.

Niveau 5 : Permet de connaître l'histoire de la recherche de la vérité, les méthodes les plus utilisées, les plus efficaces, les plus obsolètes. Permet de connaître chaque lieu d'interrogatoire sur Terre.

Permet de connaître la réponse de toutes les plus grandes énigmes de la Terre (JFK, le Masque de Fer, Cagliostro), si elles ne sont pas cachées par un acteur du Grand Jeu.

Niveau 6 : Permet de contrôler les humains en quête de vérité lorsqu'ils sont sur la piste de cette vérité.

Douleur (et les moyens de l'infliger).

Niveau 1 : Permet de savoir si un individu souffre. Permet de savoir si un objet peut faire souffrir (pas toujours évident à savoir). Savoir si une personne est liée à la souffrance (bourreau, maîtresse SM, Ange de Joseph, prof de maths). Reconnaître un Démon utilisant le pouvoir Douleur.

Niveau 2 : Permet la création de moyens d'infliger une douleur quelconque non physique (par exemple, montrer à un homme des photos de sa femme le trompant). Permet la création d'une sensation de douleur légère (démangeaisons, voire impression de se piquer le doigt avec une aiguille).

Peut pousser un humain à souffrir volontairement, à infliger une douleur physique ou morale à quelqu'un, ou au contraire, à ne pas faire de mal à quelqu'un, à endurer la douleur stoïquement.

Niveau 3 : Détecte les lieux imprégnés de souffrance. Une salle de maths sera détectée à 10m, une salle d'interrogatoire de la police sur un pâté de maisons, une salle d'interrogatoire de la Mafia sur une ville, le QG de la Gestapo n'importe où en Europe (dans le monde ?)... Permet de détecter les personnes souffrant ou faisant souffrir quelqu'un. Détection des gens qui ont l'habitude de souffrir et de ceux qui peuvent endurer beaucoup de souffrance sans craquer.

Niveau 4 : Permet de créer de quoi faire souffrir quelqu'un – hélas, l'attirail est trop vaste pour donner une liste complète d'exemples, mais en voici quelques uns : gégéne, pincés, bougie, baignoire, rasoir, tison... ce que vous voulez du moment que cela ne sert pas en combat (Domaine «Douleur», pas «Armes»).

Pousse un humain qui en émet le souhait à ne pas infliger de douleur, quelle qu'elle soit, à supporter la douleur, ou au contraire, à torturer quelqu'un. Permet à quelqu'un d'agir comme s'il n'avait pas peur de souffrir, moralement ou physiquement, pour une action donnée.

Niveau 5 : Apporte la connaissance de toutes les méthodes jamais utilisées pour faire souffrir quelqu'un à travers l'histoire. Permet de connaître le nom des plus «grands» bourreaux de tous les temps, des lieux ayant absorbé le plus de douleur.

Niveau 6 : Permet de manipuler les bourreaux, tortionnaires, profs de maths...

Laurent

**Serviteur des porteurs d'épée, Ami des troupes du Seigneur, Maître des armées de Dieu,
Archange de l'Épée**

Epée (L'arme elle-même)

Le Domaine de l'Epée est un concept un peu particulier, car il couvre autant le matériel (l'arme, qui comprend également toutes les formes de sabre) que le mental (la compétence de combat) et même le spirituel (la symbolique derrière l'épée).

Niveau 1 : L'Ange est capable de déterminer si les gens qui l'entourent sont capables de se battre à l'épée, ainsi que leur niveau, et leur expérience du vrai combat. Cela couvrant aussi toutes les formes d'escrime, il peut ainsi déterminer qu'un individu est champion d'escrime au sabre, kendoka, ou vétéran de nombreux combats à l'épée (en général, ces individus sont à surveiller de près : le combat à l'épée n'est pas le plus fréquent à notre époque, hormis entre Alignés et Non-Alignés).

Niveau 2 : Le personnage peut créer temporairement le matériel qui accompagne généralement la pratique de l'escrime. Cela va du fourreau d'épée au fleuret moucheté en passant par le casque d'escrime, le pommeau en cuir de dragon, la garde en argent pur ou le sabre en bois. Il peut également créer une armure de cuir (équivalent au blouson de cuir). Cependant, cette dernière lui demande plus de concentration et toute blessure subie lui impose un jet de Foi Difficile pour la maintenir en existence. Il est en outre capable de donner une expérience du combat à l'épée à tout individu prêt à se battre pour lui. Si la personne ne possède pas ce talent, il le lui confère à (niveau en Foi) rangs (avec 4+ en Foi, il confère un niveau de 2). Si elle possède déjà le talent Combat, mais dans une spécialité autre que l'épée, l'Ange transforme cette spécialité en «Epée» et y ajoute (niveau en Foi)/2 rangs. Enfin, si la personne possède déjà la spécialité Epée, il la lui augmente de (grade+1) rangs. Cette faculté ne permet pas de rendre une personne sensible au Sermon si elle ne l'était pas déjà avant.

Le Sermon permet à l'Ange d'exercer l'influence de la symbolique de son Domaine. L'épée sert à défendre les individus. Symbole des chevaliers, elle était vouée à la protection de la veuve et de l'orphelin, tout autant qu'à la défense de la justice et de la foi. Les Sermons des Anges de Laurent permettent d'inciter toute personne foncièrement bonne à les aider à défendre un idéal. Le Sermon donne ainsi, à toute personne qui est dans une situation où ses idéaux (justice, famille, patrie, foi) sont mis en danger par d'autres individus, le courage de recourir à la violence pour défendre ses idéaux. Pour l'aspect positif, on peut persuader les habitants d'un quartier harcelé par un gang de prendre les armes et de former une milice pour l'affronter. Pour l'aspect le plus négatif des Anges de Laurent, cela permet également de persuader une bande de catholiques pratiquants (pas nécessairement intégristes, mais vrais croyants quand même) de prendre les armes pour aller donner une leçon à «ces chiens de Mahométans du quartier voisin». Les milices ainsi formées peuvent être partiellement contrôlées par l'usage du Domaine d'Armée (niveau 2 pour de petites milices).

Niveau 3 : Permet à l'Ange de repérer les écoles d'escrime, et même les dojos de kendo, ainsi que toute collection un peu importante d'épées, et les armuriers disposant de quelques armes de qualité. Une épée particulière (antiquité, chef d'oeuvre, mais aussi katana porteur de l'âme d'un Sennin...) pourra également être repérée ainsi.

Niveau 4 : L'Ange peut désormais créer entièrement une épée ou réparer la sienne. Il peut également renforcer temporairement une épée non magique, en lui donnant l'équivalent du pouvoir Arme exaltée (2) pour 1 PP par dix secondes. Cette arme ne peut cependant être portée que par un humain, et cela demande qu'il bénisse l'arme auparavant.

L'Ange est en mesure de persuader quelqu'un qui commet des actes d'injustice, et admet que ce qu'il fait n'est pas bien, de renoncer à son mode de vie. Les actes en question doivent être personnels. Autrement dit, un dealer de drogue pourra être convaincu d'arrêter (s'il en exprime le souhait lui-même bien sûr), mais pas le trafiquant qui lui fournit la dope. Un voleur de voiture ne pourra pas être convaincu, à moins qu'il ne pratique le car-jacking...

Ce pouvoir permet également de renforcer les convictions des défenseurs de l'ordre, et peut donc servir à donner du courage à des combattants, ou simplement à des flics forcés de tenir face à une manif qui a été totalement prise en main par des casseurs.

Niveau 5 : Ce pouvoir permet de tout savoir de l'antique art de l'escrime. Ses philosophies, ses grands maîtres, ses forgerons réputés,... En outre, en tenant une épée dans ses mains, l'Ange est en mesure de retracer son existence entière, et ainsi de déterminer qui en a été le porteur, combien de personnes elle a tué ou blessé...

Autre avantage, l'Ange possède une connaissance instinctive de toutes les bottes qui ont été conçues. Un jet de Foi Très Difficile peut donc lui permettre de repérer une botte au cours de sa préparation, et ainsi de l'éviter plus facilement, comme s'il la connaissait très bien (ce qui est le cas), avec un RU égal à RU+Foi. Un jet Incroyable permet d'acquérir la connaissance d'une botte, au niveau de sa spécialisation en Epée, en ayant l'assurance que son adversaire ne la connaît pas, et de pouvoir l'employer pour le reste de ce combat.

Pour les bottes, je propose ci-dessous des règles à leur sujet.

Niveau 6 : L'Ange possède un ascendant clair sur tous les spécialistes du combat à l'épée ainsi que tous les défenseurs d'un des idéaux préalablement cités (justice, famille, patrie, foi).

Armée (Donner et recevoir des ordres, faire son lit au carré,... ou plutôt entraînement au combat, discipline, courage)

Niveau 1 : Aussi appelé « détection des militaires », permet de reconnaître un militaire de carrière et d'estimer à peu près son grade d'un simple coup d'œil. Permet également de reconnaître les anciens militaires et de déterminer pourquoi ils sont « anciens » (retraite, démission, « bannissement » pour raisons judiciaires, désertion...).

Niveau 2 : Faire naître un sentiment d'engagement (patriotisme, religion...) dans le cœur d'un humain, ce qui lui donnera l'envie de s'engager dans l'armée ou le re-motivera dans son entraînement. Faire obéir un récalcitrant.

Création de matériel de base : uniformes de troufion, souliers, sacs à dos, cartes d'état major...

Niveau 3 : Aussi appelé « détection avancée des militaires ». Permet de connaître la distance, la direction et l'intensité des regroupements de personnes ou d'objets et des lieux liés à l'armée. Le personnage sent donc (et estime) à la portée habituelle : les bases militaires, les entrepôts et les mouvements de troupes ce qui lui confère un bonus de 3 colonnes en Stratégie et en Logistique (talents militaires).

Niveau 4 : La présence du personnage sur le champ de bataille influence grandement le moral de ses troupes, il reçoit en permanence un bonus de 4 colonnes en Tactique et Discipline (talents militaires).

Création d'objets : Uniforme d'unités d'élite, de parade et de gradés, herses de barrage, médailles, galons et ordres de missions. Les objets « mineurs » (voir niveau 2) peuvent être créés à (FOI) exemplaires. Quelques armes de base peuvent être envisagées (Fusil-mitrailleur, Carabine, Pistolet de petit calibre et baïonnette UNIQUEMENT).

Niveau 5 : Le personnage dispose gratuitement des compétences « histoire militaire » (culture générale) (cf. Damien Thorne durant son interro orale d'histoire militaire) et « espionnage militaire » (savoir d'espion) à 6+. Il est donc capable de savoir tout sur tout dès que du surnaturel n'entre pas en jeu directement (comme c'est le cas si il entre en conflit avec un autre pouvoir de grade de même niveau ou de niveau supérieur).

Niveau 6 : Aussi appelé « contrôle des militaires », le personnage peut se faire obéir de n'importe quel militaire « naturel » quel que soit son grade et tenter l'équivalent d'un pouvoir de charme de niveau 6 sur un militaire surnaturel de son camp, et de son camp uniquement (celui-ci dispose en outre de (FOI) colonnes de bonus à son jet pour refuser l'ordre). Il bénéficie aussi de (Foi) colonnes de bonus à tous les talents militaires. Il peut convaincre un pacifiste de s'engager, à condition d'arriver à lui prouver que la guerre peut permettre d'assurer la paix. Le Pouvoir « Aura de courage » utilisé par le personnage voit son aire d'effet passer de « Moyenne » à « Longue ».

Marc

Serviteur des Economes, Ami des Actionnaires, Maître des Finances, Archange des Echanges

Finance (l'argent, la bourse)

Niveau 1 : Déterminer la valeur en sous d'un objet regardé (il s'agit ici de la pure valeur «matérielle» et utilitaire. Un Monochrome de Whiteman, quand bien même il vaudrait une fortune sur le marché de l'art, «sonnera» au prix d'un pot de peinture blanche, d'un rouleau à peinture + l'équivalent en glucose de l'effort physique de l'auteur. Voyez-vous ?). Savoir si quelqu'un a des sous sur lui. Savoir si quelque chose est une unité monétaire valide, si un billet ou une pièce sont vrais. Connaître la valeur du tas de billets à l'intérieur de la valise sans l'ouvrir. Savoir si quelqu'un est dans un métier lié à la finance (banquier, trader, assureur, mutualiste, agent du fisc...).

Niveau 2 : Faire apparaître un porte-monnaie, un petit bandeau pour faire les liasses de billets, ou les papiers pour faire les rouleaux de pièces. Faire surgir une petite calculatrice solaire qui fait la conversion franc-euro. Présenter une facturette. Avoir toujours un exemplaire des Echos sous la main. Convaincre un hésitant à donner ou récupérer de l'argent, à s'engager dans la finance, à acheter ou vendre telle ou telle valeur...

Niveau 3 : Repérer le plus gros tas de fric dans les environs (à échelle dépendant de la valeur du tas...), repérer à l'échelle d'un pays les serveurs de banques (là où est enregistré l'argent «virtuel» des comptes), savoir où se trouve la Bourse et le ministère des finances du pays, repérer les banques et caisses des impôts au niveau local. Sentir les mouvements d'argent à dans un bâtiment (oui, les Marc peuvent vraiment dire «ha, j'ai cru entendre un billet de 100€ tomber ! »).

Niveau 4 : Faire apparaître des sous, des valeurs et autres actions (qui ne durent qu'une heure !), une calculatrice avec conversion dans la plupart des devises officielles, un exemplaire de la plupart des journaux économiques internationaux, un PALM retransmettant les cours de la Bourse (n'importe quelle bourse) en direct (dans la limite où ces valeurs sont diffusées et connaissables normalement avec ce genre de joujou...).

Pousser quelqu'un qui en exprime le souhait à donner ou récupérer de l'argent, à s'engager dans la finance, à acheter ou vendre telle ou telle valeur...

Niveau 5 : Savoir en permanence le cours de tout, à toutes les époques, sur toute la Terre (dans la mesure où ce n'est pas caché par les forces surnaturelles). Connaître la position et les déplacements de l'argent. Savoir tout ce qu'il y a à savoir sur les gens et établissements liés à la finance...

Niveau 6 : Contrôle des gens de la finance. Ce qui énorme, puisqu'il suffit alors d'un mot pour provoquer une crise économique mondiale : «Vendez ! ».

Magnification des pouvoirs si un sacrifice d'argent y est associé.

Marchandage (les échanges, le troc, le baratin)

Niveau 1 : Déterminer la valeur subjective d'un objet (pour peu que l'objet et celui devant s'engager dans la discussion soient dans le champ de vision). Avoir une vague idée (non chiffrée) de la gouaille marchande de quelqu'un (si c'est un pigeon qui gèrera toutes les propositions ou si, à discuter avec lui, vous ne risquez pas de faire monter le prix...). Reconnaître une discussion marchande quand on en voit une («Ils parlent de Lotus Noir, de Tuteur Démoniaque, de Tablettes De Cuivre Anciennes... C'est des sorciers ! » «non, rengaine cette épée, je t'explique...»). Savoir si tel ou tel bâtiment abrite actuellement des marchandages. Savoir si quelqu'un est d'humeur à marchander. Reconnaître un gros bobard de marchand de tapis quand on en entend un (attention, le bobard doit être «caractéristique» et gros.)

Niveau 2 : Faire apparaître un petit service à thé arabe (haaa, le marchandage dans les souks, le Caire, souvenirs...). Avoir une amplitude et une vitesse du mouvement des mains qui assure le respect de l'auditoire.

Pousser un hésitant à marchander les prix, à négocier les quantités et tutti quanti, à accepter une proposition dans le cadre d'un marchandage. C'est court mais énorme.

Niveau 3 : Détecter les lieux de marchandage de telle ou telle denrée selon la valeur totale échangée dans les discussions, de son importance géographique relative et de la «passion» des échanges. La Place de Jussieu sera détectée dans toute l'Île de France, la Bourse de Paris dans une bonne partie de l'Europe de l'Ouest, un dealer au niveau d'un quartier, un magasin de tapis à l'échelle d'une ville... la bourse de Wall Street et le Quartier des Diamantaires d'Anvers seront sentis sur toute la Terre (l'un pour l'ampleur, l'autre pour la «passion»).

Niveau 4 : Faire apparaître n'importe quel babiole dont la démonstration fera avancer le marchandage (lettre de clients contents, photo de la fille de l'interlocuteur avec l'adresse de son école écrite dessus, alcool...).

Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à marchander les prix, à négocier les quantités et tutti quanti, à accepter une proposition dans le cadre d'un marchandage. («Hummm... je serais tenté d'accepter votre proposition» «*ding*» «d'ailleurs, je le fais...»)

Niveau 5 : Savoir tout des coordonnées spatio-temporelles des discussions commerciales, de leurs participants, des objets concernés et des résultats («Ils y a 350 000 ans, Groumph a voulu échanger une cuisse gazelle contre 2 silex taillés avec Brump. Mais celui-ci estimant la cuisse trop faisandée et n'aimant pas quand la viande a des poils bleus dessus, Brump proposa 1 silex contre le cuissoot. Au final,

Groumph se barra avec un silex taillé, un autre mal finit et deux belles estafilade et Brump avec le cuissot et une bosse... »).

Niveau 6 : Contrôle des marchands. Sauf si c'est pour le pousser à donner l'objet sans contrepartie (ce n'est plus du marchandage, en ce cas, et l'archange des ECHANGES ne serait pas trop d'accord...). Magnification des pouvoirs permettant d'influer sur le marchandage.

Mathias

Serviteur des délateurs, Ami des Traîtres, Maître des Agents Doubles, Archange du Double Jeu

Espionnage (les espions, les taupes infiltrées)

Niveau 1 : Permet de savoir si un lieu abrite régulièrement des rencontres entre espions (gare, bar louche, ruelle). Permet de savoir si un objet peut servir pour s'infiltrer (micro, caméra). Permet de reconnaître des faux papiers. Détection de ceux qui ont l'habitude de mentir sur leur identité (y compris le gamin mythomane du coin). Détection des gens ayant l'habitude de se renseigner (ça va de l'indic à la voisine de palier style concierge). Savoir si un objet qu'on manipule au moins cinq secondes sert à l'espionnage (montre option appareil photo).

Niveau 2 : Fait apparaître des faux papiers (suffisants pour impressionner une personne n'ayant aucune connaissance lui permettant de déjouer l'astuce). Génère une impression de malaise (comme si la personne n'était pas à sa place).

Donne à un hésitant le courage suffisant pour espionner quelqu'un ou quelque chose, pour s'infiltrer dans un autre camp.

Niveau 3 : Permet de détecter les concentrations d'espions (QG de la DST à Paris, du MI6 à Londres). Percevoir une activité d'espionnage en cours, ou un objet d'espionnage caché (micros ou caméras par exemple).

Niveau 4 : Faire apparaître des «vrais» faux-papiers (ou de faux vrais papiers, au choix). Créer une aura autour de quelqu'un faisant penser qu'il est un agent infiltré. Créer du matériel d'espionnage (micros, appareil photo miniature - Penser à faire développer les photos avant que l'appareil ne parte en fumée...).

Niveau 5 : Permet de connaître toute l'histoire de l'espionnage (grands noms, actions d'éclat, meilleures techniques). Permet de connaître les plus fameuses Cinquième Colonne.

Niveau 6 : Contrôle de tous les individus cherchant à obtenir des renseignements auxquels ils n'ont pas droit normalement avec une puissance dépendant du type de renseignement recherché et de l'expérience de l'individu (un gamin cherchant à savoir où ses parents ont planqué les cadeaux de Noël sera contrôlé mais tout juste. Un espion hyper balaise en plein espionnage industriel, on pourra pratiquement lui ordonner de se jeter par la fenêtre).

Traîtrise (et ses motivations)

Niveau 1 : Permet de savoir si la personne observée est adepte de la trahison (au sens large : tricherie au monopoly ou drague de la femme de son frère). Permet d'identifier un objet ayant un lien avec une trahison quelconque (savoir qu'un relevé de comptes n'est pas «normal» mais sans savoir en quoi par exemple). Permet de savoir si un objet peut pousser quelqu'un à trahir.

Niveau 2 : Permet de créer des faux «mineurs» (faux billets de monopoly, fausse photo d'identité). Permet de générer un sentiment de trahison ciblé sur une personne (en gros, donner l'impression que quelqu'un est prêt à trahir (si ce n'est déjà fait)).

Pousse un humain hésitant à trahir son camp pour celui de l'Ange à passer à l'acte, ou à résister à la tentation. Pousse un humain hésitant à expliquer les raisons de sa trahison (ou de sa non-trahison).

Niveau 3 : Permet de détecter les traîtres à proximité (toujours au sens large, un tricheur aux Dames Chinoises sera compris dans la catégorie Traîtres). Percevoir ce qui serait le plus susceptible de faire trahir quelqu'un (l'argent, le pouvoir, la reconnaissance...), mais sans précision sur la quantité à fournir.

Niveau 4 : Permet la création de fausses preuves poussant un humain à trahir son camp. Permet de créer de vraies preuves compromettantes pour un traître (photo le montrant avec son chef du camp adverse, mais uniquement si on sait qui sont les personnes à mettre sur la photo).

Permet de pousser un humain qui en émet le souhait à trahir pour passer dans le camp de l'Ange, ou à résister à toute tentation de trahison jusqu'à sa mort. Pousse un humain qui en émet le souhait à expliquer les motivations de son acte («ah, si tu savais pourquoi je l'ai fait...» *Hop, pouvoir de grade* «tu vois, en fait, je l'ai fait parce que...»).

Niveau 5 : Tout connaître concernant la trahison, les causes les plus fréquentes, les syndromes dont souffrent les traîtres, les moyens de démasquer un traître, de l'empêcher de trahir, de le faire revenir dans son camp. Connaître les armées, groupes, organisations, clans, sociétés secrètes... regroupant le plus grand nombre de traîtres.

Niveau 6 : Contrôle des traîtres. Permet de contrôler les traîtres connus de l'Ange, les personnes contrôlées ayant l'impression que la désobéissance entraînera la dénonciation. Pouvoir faire basculer une personne instantanément, si une journée d'entretien/interrogatoire aurait suffi à le faire changer de camp/dénoncer ses copains.

Renégats (le changement de camp, la renonciation)

Niveau 1 : Savoir si la personne observée serait susceptible de changer de camp si les conditions étaient favorables (mais sans savoir quelles conditions). Savoir si un objet ou une personne (ou une idée, ou...) serait susceptible de faire changer quelqu'un de camp. Savoir si un Renégat (qu'on sait être Renégat) l'est devenu par choix ou par obligation.

Niveau 2 : Créer un faux dossier pour faire croire que l'on est Renégat. Générer une impression laissant penser que l'Ange n'est pas clair (très dangereux devant des Justes, mais utile avec des Renégats). Pousse un humain hésitant à changer de camp, à passer à l'acte et à rejoindre le camp de l'Ange. Pousse un humain du camp de l'Ange à ne pas céder à la tentation de renoncer. Pousse un futur Renégat humain à expliquer les causes de son choix.

Niveau 3 : Permet de détecter les principales causes de renonciation (un Chargé de Mission psychotique, Andromalius, Georges...). Permet de détecter les principaux lieux de réunion de Renégats. Permet de détecter les Renégats (non protégés par un Acteur du Grand Jeu).

Niveau 4 : Permet de créer un sentiment de sympathie pour l'Ange (ne marche qu'avec des Renégats). Permet d'amener un Renégat (Ange ou Démon) à expliquer son geste. Extension des pouvoirs de Sermon aux Anges et Démons.

Niveau 5 : Pouvoir savoir la localisation des principaux lieux de réunion de Renégats dans la région (à Paris, un bar par ex, mais pas le QG de la TC ou de la ICC). Connaître l'histoire générale de la renonciation (des premiers Renégats à la RZO), les moyens de lutte au Paradis comme en Enfer, avec toujours la limite des Acteurs du Jeu qui font rien qu'à cacher des trucs.

Niveau 6 : Contrôle des Renégats. Si l'Ange connaît les raisons de la renonciation de la cible, peut la manipuler pour la faire revenir dans le droit chemin.

Michel

Serviteur de la Mort, Ami des Combattants, Maître de Guerre, Archange de la Guerre

Guerre (La violence, les mercenaires, les combattants)

Niveau 1 : Aussi appelé «détection des combattants», permet de reconnaître une personne ayant déjà participé à un véritable combat (armé avec risque de mort) ou ayant la volonté effective de le faire. Face à un mercenaire le personnage peut estimer à peu près son degré de professionnalisme d'un simple coup d'œil.

Niveau 2 : Le personnage dispose d'une autorité naturelle sur tous les combattants. Il dispose d'un bonus de 4 colonnes à ses jets de discussion et de baratin quand il doit les convaincre de rejoindre sa cause quelle qu'elle soit.

Création d'objets : maquillage de camouflage et treillis commandos adaptés à l'environnement (froid, chaud, jungle, etc.), munitions pour les armes et essence pour les véhicules en petites quantités (vu la durée de la matérialisation c'est vraiment du dépannage).

Niveau 3 : Aussi appelé «détection avancée des combattants». Permet de connaître la distance, la direction et l'intensité des regroupements de personnes ou d'objets et des lieux liés à la guerre. Le personnage sent donc (et estime) à la portée habituelle : les camps d'entraînement officiels ou clandestins, les entrepôts, les lieux de recrutement de mercenaires et les mouvements de troupes, ce qui lui confère un bonus de 3 colonnes en Tactique et en Logistique (talents militaires) ainsi que pour tous ses jets de repérage liés à une éventuelle embuscade vis-à-vis de lui ou de son unité tactique (20 hommes maxi).

Niveau 4 : La présence du personnage sur le champ de bataille influence grandement l'efficacité de ses hommes, il reçoit en permanence un bonus de 4 colonnes en Discipline (talent militaire) et, tant qu'il est debout au milieu de son homme, ou au moins que sa présence se fait sentir, ceux-ci bénéficient du bonus «avantages tactiques divers» en combat (voir table dans les règles du jeu).

Création d'objets : parachutes, lunettes de combat nocturne, fumigènes, radios, filets de camouflage, tentes, canots pneumatiques. Les objets «mineurs» (voir niveau 2) peuvent être créés à (FOI) exemplaires. Quelques armes de bases peuvent être envisagées (Fusil-mitrailleur, Carabine, Pistolet de petit calibre et baïonnette UNIQUEMENT).

Niveau 5 : Le personnage dispose gratuitement des compétences «Mercenaire» (métier) et «Guerres contemporaines» (culture générale) à 6+. Il est donc capable de savoir tout sur tout dès que du surnaturel n'entre pas en jeu directement (comme c'est le cas si il entre en conflit avec un autre pouvoir de grade de même niveau ou de niveau supérieur).

Niveau 6 : Aussi appelé «contrôle des combattants», le personnage peut se faire obéir de n'importe quel combattant humain «naturel» et tenter l'équivalent d'un pouvoir de charme de niveau 6 sur un combattant surnaturel de son camp, et de son camp uniquement (celui-ci dispose de (FOI) colonnes de bonus à son jet pour refuser l'ordre). Il bénéficie aussi de (FOI) colonnes de bonus à tous les talents de combat et à son talent de Tactique (cumulable avec les boni du niveau 3). Le Pouvoir «Peur» utilisé par le personnage affecte 1D6 personnes à chaque utilisation.

Armes (Les armes, le fer et l'acier, la forge, les armuriers)

Niveau 1 : Aussi appelé «détection des armes», le personnage «sent» les armes quand elles sont portées devant lui (en réalité il a «détection des personnes armées»). Il reconnaît aussi les fabricants, les utilisateurs fréquents et les trafiquants d'arme quand il les rencontre, simple non ?

Niveau 2 : permet de faire apparaître des munitions, du matériel d'entretien, des périphériques d'amélioration (silencieux, visée laser, visée infra rouge, trépied) et les armes les plus basiques (armes de poing et couteaux dans la liste des armes). Le personnage dispose de trois colonnes de bonus en baratin dès que la conversation tourne autour des armes (vente, achat, renseignement).

Niveau 3 : Aussi appelé «détection avancée des armes». Permet de connaître la distance, la direction et l'intensité des regroupements de personnes ou d'objets et des lieux liés aux armes. Le personnage sent donc (et estime) à la portée habituelle : les lieux de fabrication et/ou de vente, les entrepôts, les collections d'armes les plus proches. Il bénéficie de trois colonnes de bonus à son jet de repérage pour détecter une embuscade armée à son encontre et aussi d'un bonus de deux colonnes pour le maniement d'une arme (et d'une seule ! au choix du joueur à l'obtention du grade).

Niveau 4 : Le personnage est un pro de l'armement, de la théorie à la pratique c'est son truc il bénéficie de 4 colonnes de bonus aux compétences «Explosifs» (savoir militaire) et «Armement» (technique).

Création d'objets : permet de faire apparaître n'importe quelle arme de la liste de base des règles (à part les armes improvisées, on ne fait pas donc pas apparaître de Twingo), ainsi que quelques armes de moyen calibre (LAW, mortiers...). Les objets mineurs du niveau 2 peuvent être matérialisés en (Foi) exemplaires.

Niveau 5 : Le personnage dispose gratuitement des compétences «Marchand d'armes» (métier) et «Trafic d'armes» (savoir criminel) à 6+. Il est donc capable de savoir tout sur tout dès que du surnaturel n'entre pas en jeu directement (comme c'est le cas si il entre en conflit avec un autre pouvoir de grade de même niveau ou de niveau supérieur).

Niveau 6 : Aussi appelé «contrôle des armes», le personnage peut utiliser l'équivalent du pouvoir «Poltergeist» de niveau 6 sur n'importe quelle arme et tenter l'équivalent d'un pouvoir de «charme» de

niveau 6 sur un individu «naturel» armé (celui-ci dispose de (CHA) colonnes de bonus à son jet). Il bénéficie aussi de 2 colonnes de bonus à tous les talents d'armes et à son talent d'armement (technique) (cumulable avec les boni du niveau 3 et 4). Le Pouvoir «Arme exaltée» utilisé par le personnage voit son efficacité augmentée de 4 rangs.

Vikings (la culture viking, les Dieux vikings, leurs héros et leurs pouvoirs)

Niveau 1 : Permet de savoir si la personne observée est Viking (liée à un Dieu Viking) ou viking (scandinave si vous préférez). Permet de savoir si une rune sur un mur, une arme, une personne... a un quelconque lien avec la magie viking (je ne parle pas des conneries new age hein). Permet de savoir si une personne observée est un Dieu viking (toujours utile, ça évite les ennuis). Permet de savoir si un événement surnaturel est un pouvoir viking. Permet de savoir si un objet est lié à la culture viking. Permet de savoir si une personne est liée à la culture viking (prof de fac, archéologue, pilleur de tombes, touriste).

Niveau 2 : Permet de faire apparaître une chope de bière, un crâne humain rempli de crème, un casque à cornes purement décoratif, une barbe. Permet de créer une rune, certes très belle, mais complètement inutile.

Pousse un humain hésitant à rejoindre les Dieux Vikings (se mettre à leur service, pas devenir un Dieu), à se documenter sur la culture viking, à prendre la mer, à boire de la bière, à hurler des slogans guerriers en faisant tourner une hache de bataille en combat (ou au bar), à changer de prénom pour celui de Sven (ou Olga pour nos amies Walkyries), à déménager pour des pays plus nordiques. Pousse un humain hésitant à quitter les Dieux Vikings et à passer du côté du Bien, à abandonner tout lien proche ou lointain avec les vikings. Pousse un humain à ne pas avoir peur.

Niveau 3 : Permet de repérer un rassemblement de vikings, héros ou Dieux (encore que le dernier cas ne se présente pas souvent). Un viking seul se repère à un pâté de maison (mais un viking n'est jamais seul), une troupe à l'échelle d'une ville, l'intégrale du panthéon en vacances à l'échelle de la planète. Permet de repérer la concentration la plus importante d'objets vikings de la région (musée, collection privée), la concentration de férus de la culture viking de la région (profs, Croc, GNistes).

Niveau 4 : Permet de créer une armure viking complète (c'est-à-dire pas grand-chose quand même, et en plus, purement décorative), un drakkar (très Discret ça), un Dieu (nan, je déconne), une encyclopédie complète sur la culture viking en général, une rune avec un pouvoir (faible le pouvoir, genre clignoter dans le noir).

Pousse un humain qui en émet le souhait à quitter le panthéon viking, à faire usage d'un pouvoir, à donner des infos sur son Dieu (pas trop précises hein), sur le panthéon en général, sur la culture viking en encore plus général, à rejoindre les vikings, à se documenter sur la culture, à essayer de voler du haut d'une falaise en n'ayant pas peur.

Niveau 5 : Tout connaître sur la culture viking «officielle» (lieux, noms, guerres, migrations, tout ça). Connaître les grandes heures de l'histoire non-officielle du panthéon viking (guerre contre l'Enfer, les Géants, savoir qui a tué qui, qui est qui). Connaître toutes les runes et leurs effets. Savoir quels Dieux sont encore en activité et où (pas précisément, à l'échelle d'une Marche). Savoir qui était Michel avant de devenir Archange.

Niveau 6 : Contrôle des apprentis vikings (prof, Croc, GNistes) : l'Ange peut contrôler partiellement une personne liée à la culture viking si elle se trouve dans une situation où ses liens avec la culture viking sont utiles (déchiffrer des runes, fouiller un tumulus, mais pas arrêter une lame de hache avec sa tête). Permet d'augmenter d'un cran la portée d'Aura de Courage si l'Ange hurle des slogans guerriers.

Force (la culture physique, la musculation)

Niveau 1 : Permet de savoir si une personne est forte, d'évaluer sa force (en gros, savoir à un rang près son niveau de Force). Permet de savoir si une personne fréquente des salles de musculation, fait de la musculation, entretient son corps, voue un culte à la puissance physique.

Niveau 2 : Permet de créer des haltères miniatures, des bracelets de force, un bandana pour retenir la sueur, une serviette autour du cou, un short en lycra rose, une odeur de transpiration. Pousse un humain hésitant à prendre soin de son corps dans l'heure, à rejoindre un club de muscu, à pratiquer un «vrai sport d'hommes» (pas du cerf-volant par exemple), à se préparer physiquement. Donne un bonus de +2 colonnes en athlétisme.

Niveau 3 : Permet de détecter l'humain le plus fort du coin (bonne chance si c'est un Bifrons, j'ai jamais dit humain normal), la salle de muscu la plus proche, le lieu d'entraînement physique intense le plus proche.

Niveau 4 : Permet de faire apparaître le matériel nécessaire pour s'entraîner correctement, un punching-ball (avec en option la photo d'une personne détestée agrafée dessus), de la vapeur dans la salle de douche, une serviette pour claquer les fesses du voisin de douche. Pousse un humain qui en émet le souhait à s'adonner aux joies de la culture physique sous toutes ses formes, lui permet de progresser plus vite dans son sport, gagne une détermination incroyable pour tout ce qui a trait à son passe-temps. Donne un bonus de +4 colonnes en athlétisme.

Niveau 5 : Tout connaître du culte de la force physique (les êtres les plus forts de l'histoire, humains, Alignés ou 3ème Force), les tribus vénérant les hommes forts.

Niveau 6 : Contrôle des culturistes dans une situation où leurs talents sont utiles. Donne un rang gratuit et non-officiel en Force et dans les pouvoirs basés directement sur la Force (*Armure Corporelle* oui, *Corps Liquide* non).



Serviteur du repos divin, Ami des jardiniers, Maître du calme éternel, Archange des Fleurs

Flore (les végétaux, les gens qui les aiment)

Niveau 1 : Permet de savoir de quelle espèce est le végétal observé, si il a besoin d'eau, d'air, de lumière, de terreau... Savoir si une personne est liée aux végétaux (fleuriste, bûcheron), si elle aime ou pas les végétaux, si elle a des plantes chez elle. Savoir si une plante est bien traitée (ou a été bien traitée avant d'être coupée).

Niveau 2 : Permet de créer un pot de fleur, un petit sac de terreau, une bouteille d'eau pour arroser les bégonias, une lampe pour mettre dans le placard (Hmm !), une carte à mettre dans un bouquet de fleurs. Fait apparaître des sécateurs, un chapeau de paille, des gants de jardinage. Peut créer tout type d'odeur végétale, des graines de différents types et donner un coup de pouce à ses pousses (pousse Foi fois plus vite).

Pousse un humain hésitant à mieux s'occuper de ses plantes, à «adopter» un végétal, à devenir fleuriste, jardinier, bûcheron (avant les hurlements, je précise que l'abattage contrôlé des arbres permet un meilleur développement de la flore).

Niveau 3 : Permet de détecter les concentrations de végétaux. Un bégonia en pot se repère sur un étage d'immeuble (et encore), un bosquet sur un quartier, un petit bois sur une ville, une forêt sur une région, une grande forêt sur un pays, le Canada ou la Laponie à l'échelle de la planète (utile pour la triangulation). Permet de détecter les fleuristes, les hippies, les cultivateurs de plantes de placard, les magasins de jardinage, les arboretums, les pépinières.

Repérer les espèces en voie de disparition proches.

Niveau 4 : Permet de se transformer en Nicolas le Jardinier. Faire apparaître un sac de terreau de 50 kg, une pelle, une pioche, bref, tout le matériel nécessaire à l'amélioration des conditions de vie d'un végétal. Faire pousser une haie, un pied de superskunk qualité «j'ai poussé sous 2000W Sodium», un baobab... Permet de renforcer à mort la résistance d'un végétal existant (en y ajoutant Foi x2 PRs). Pousse un humain qui en émet le souhait à devenir fleuriste, à arrêter la déforestation sauvage, à mieux traiter ses bégonias.

Niveau 5 : Tout connaître de l'histoire des végétaux, de l'apparition de la première cellule végétale au débat sur les OGM. Connaître la liste complète des espèces en voie de disparition, remise à jour en permanence (en gros, vous pouvez dire «oh, le bégonia du Bengale vient de disparaître», ce qui est toujours utile). Connaître les plus grands amoureux des plantes de l'Histoire, ceux qui ont contribué à l'évolution des espèces (Nicot et le tabac par ex). Connaître le vécu d'un végétal juste en le regardant.

Niveau 6 : Contrôle des végétaux : permet de se faire obéir, de façon relative, par les végétaux (les racines qui font trébucher, les branches basses vicieuses). Attention, les arbres ne deviennent pas des Ents, ils sont juste disposés comme il faut pour vous favoriser. Magnification de Pollen si utilisé en présence d'autres végétaux (au choix, la portée est étendue ou il est plus dur de résister).

Contrôle des jardiniers : l'Ange peut se faire obéir des personnes aimant les végétaux, du moment que cela reste cohérent avec le domaine de grade. Les actions possibles dépendent de l'humain contrôlé : un intégriste de Greenpeace sera près à plus de choses qu'un banal fleuriste du coin de la rue.

Amour (les sentiments amoureux, le romantisme)

Niveau 1 : Permet de savoir si quelqu'un est amoureux, si quelqu'un a déjà aimé véritablement (pas juste un béguin, mais le vrai Amour), si quelqu'un cherche l'amour, si quelqu'un est prêt à aimer ou au contraire ne veut plus aimer (ça existe). Savoir si quelqu'un est romantique dans l'âme.

Niveau 2 : Permet de créer une rose, une petite boîte de chocolats, une carte ou une lettre d'amour, un poème. Permet de créer une impression d'amour autour de soi quand on est avec l'autre. Attention, ne pas oublier qu'au bout d'une heure, ça disparaît !

Pousse un humain hésitant à déclarer sa flamme, à être plus romantique, à apprendre à aimer, à exprimer ses sentiments. Stopper une amorce de dispute entre deux gens amoureux.

Niveau 3 : Détecter le couple le plus «fort» dans le coin, l'amoureux le plus passionné, l'amoureux bafoué le plus malheureux, la relation la plus heureuse, la plus ardente. Permet de repérer les lieux de rendez-vous des amoureux dans la ville (les quais de Seine, les parcs, les terrasses des cafés, mais pas les ruelles sombres, les arrière-cours, les wagons déserts...).

Niveau 4 : Permet de créer un bouquet de fleurs (à la discrétion de l'amoureux), une boîte de chocolats, une déclaration d'amour, un poème, une carte (avec écrit ce que ressent réellement la personne pour le destinataire de la carte et pas juste le texte type de la carte du commerce). Permet de faire apparaître un arc et des flèches à pointe en forme de cœur pour s'amuser dans les parcs.

Pousse un humain qui en émet le souhait à prendre son courage à deux mains et à aller déclarer sa flamme, à comprendre ce que veut l'autre, à ne pas avoir peur d'exprimer ses sentiments, son romantisme. Effet Cupidon : l'Ange peut générer un sentiment de sympathie instantané entre deux personnes, qui désireront alors mieux se connaître.

Niveau 5 : Connaître le nom des couples célèbres, les actes d'amour les plus héroïques ou les plus stupides (sauf si un Acteur du Grand Jeu l'en empêche), les plus grands romantiques, les amoureux les plus malheureux, l'histoire de l'amour (évolution des mœurs amoureuses, de la drague à la massue par Cro-Magnon à la drague par SMS en passant par la fin'amor et l'amour courtois) et du romantisme.

Niveau 6 : Contrôle des amoureux, dans la mesure où ce contrôle ne met pas la vie de l'humain en danger (sauf pour sauver celle de l'être aimé). L'Ange peut également tenter de modifier les relations des gens dans le sens de son Domaine (rendre des amoureux encore plus amoureux, des ennemis un peu moins haineux). Magnification des pouvoirs liés à l'amour (les *Bénédictions*, tout ça).

Paix (les mouvements pacifistes, le calme, les hippies)

Niveau 1 : Permet de savoir si une personne est d'un naturel calme, si elle est pour le pacifisme, à quel degré de pacifisme et de calme elle se situe (de 1-« reste calme 20s face aux insultes » à 6-« continue à dire 'je te pardonne' à son tortionnaire qui le travaille depuis 48h »). Savoir si une personne est ou a été hippie. Savoir si quelqu'un fait partie d'un quelconque mouvement pacifiste.

Niveau 2 : Permet de faire apparaître un brin de laurier, un mouchoir blanc, un badge «halte à la guerre» ou ce genre de choses, une odeur de patchouli, des tracts pour la prochaine manif pacifiste ou hippie (encore que pour la deuxième, ça ne doit pas servir souvent). Permet de générer une impression de paix autour du personnage.

Pousse un humain hésitant à renoncer à toute forme de violence, à rejoindre un groupe hippie, un mouvement pacifiste, à rester calme face aux provocations.

Niveau 3 : Permet de détecter l'humain le plus calme du quartier, les pavillons des comateux dans un hôpital, les cliniques du sommeil, les parcs, bref, les endroits calmes. Permet de détecter les concentrations de hippies, les lieux ayant accueilli beaucoup de hippies ou de manifestants pacifistes (ainsi, un Novalis avec Paix à 3 pourra toujours localiser en permanence Woodstock et Washington avec Martin Luther King).

Niveau 4 : Permet la création de toutes sortes de banderoles pacifistes ou hippies, de générer une zone de paix (plus étendue qu'au Niveau 2) ou de calme intense autour de soi. Permet de rendre permanent les objets créés au Niveau 2.

Pousse un humain qui en émet le souhait à renoncer à toute forme de violence, à rejoindre un groupe hippie, un mouvement pacifiste, à rester calme face aux provocations.

Niveau 5 : Permet de connaître l'histoire complète du pacifisme, depuis la première fois qu'un homme a refusé d'aller se battre jusqu'aux manifs actuelles en passant par les exécutions pendant la Première Guerre Mondiale. Connaître l'histoire du mouvement hippie. Connaître les grands des deux mouvements précités.

Niveau 6 : Contrôle des pacifistes et hippies, si cela ne met pas leur vie en danger et que cela reste cohérent avec le Domaine. Magnification des pouvoirs d'*Aura de Confusion*, *Aura de Pacification*, *Pollen*, *Sommeil*, *Domination* (si c'est pour empêcher la cible d'attaquer), voire de *Glandage* si ça arrange l'Ange.

Walther

Serviteur des Esprits Perdus, Ami des Guerriers Psychiques, Maître des Âmes, Archange des Exorcistes

Exorcisme (les rituels, les démons)

Niveau 1 : Permet de savoir si la personne que l'on regarde croit être possédée, si elle a déjà été exorcisée, si elle est exorciste, si elle a un lien avec l'exorcisme (marabout). Savoir si un pouvoir est un pouvoir de Démon rien qu'en le voyant (ce qui fait que les Anges de Walther peuvent savoir qu'un tableau renferme *Œuvre d'Art*, et ce *avant* de se manger un *Jet de Flammes*).

Niveau 2 : Permet de générer un petit manuel d'exorcisme, un prospectus de marabout (sans fautes d'orthographe !), un chapelet, une croix, un encensoir, une cassette vidéo de *l'Exorciste*. Générer une légère odeur de soufre.

Pousse un humain hésitant à se faire exorciser (?), à consulter un exorciste, à dénoncer une personne à exorciser (ce qui peut paraître ridicule, mais ça peut mener à des Démons), à devenir exorciste.

Niveau 3 : Permet de sentir les concentrations d'exorcistes (chrétiens ou non). A Paris, l'Ange sentira en permanence Notre-Dame et le quartier de Barbès. Savoir si un exorcisme a lieu dans un immeuble en passant à côté. Sentir les auras activées de Démons à proximité (même si on les voit pas).

Niveau 4 : Permet de créer de la vrai eau bénite (juste de quoi faire un rituel), de diviser par deux un rituel d'exorcisme, de faire apparaître le matériel complet de l'exorciste, un DVD de *l'Exorciste*.

Pousse un humain qui en émet le souhait à devenir exorciste, à pratiquer lui-même un exorcisme, à dénoncer un Démon (ou ce qu'il pense en être un).

Niveau 5 : Tout connaître de l'histoire des exorcismes, depuis les trépanations à la pierre taillée pour faire fuir les esprits mauvais jusqu'au désenvoûtement de PC contaminés par des Gremlins. Connaître tous les exorcistes (et rien qu'en Île-de-France ça en fait un paquet croyez-moi). Connaître tous les rituels d'exorcisme depuis l'invention de l'exorcisme. Savoir quel rituel est le plus approprié suivant le type de Démon (ce qui donne un bonus de 4 colonnes au *jet d'Exorcisme*). Connaître l'histoire des Démons de la Chute à nos jours (sauf les Secrets du Grand Jeu). Connaître le nom de tous les pouvoirs démoniaques et leur puissance approximative.

Niveau 6 : Contrôle des exorcistes : l'Ange contrôle les exorcistes (quelle que soit leur confession) dans la mesure où ce contrôle ne met pas leur vie en danger et si cela va dans le sens de l'Exorcisme (organiser une réunion entre un Rabbín et un Prêtre intégristes pour un exorcisme, oui, lever une troupe d'exorcistes pour aller combattre, non). Magnification d'*Exorcisme*.

Celtes (les dieux celtes, leurs héros et leurs pouvoirs)

(Note : pour simplifier, les différents panthéons des différentes peuplades celtes ne forment qu'un seul panthéon dans le jeu, sinon, prise de tête).

Niveau 1 : Permet de savoir si une personne est liée au panthéon celte (c'est à dire si elle est Dieu ou Héros), si elle est possède des pouvoirs. Savoir si un événement surnaturel est un pouvoir celte.

Niveau 2 : Permet de créer un petit précis sur les celtes, le panthéon... Permet de dégager une odeur de bière (d'hydromel, de vin...). Faire apparaître des tatouages sur une petite partie du corps (main, visage). Faire apparaître un torque, un bracelet, des parures celtes...

Pousse un humain hésitant à abandonner les celtes, à se documenter sur les celtes.

Niveau 3 : Détection des celtes, héros ou dieux, des gens affiliés de près ou de loin au panthéon celte (les wannabies Druides et autres guignols new age ne comptent pas).

Niveau 4 : Magnification des créations du niveau 2.

Niveau 5 : L'Ange sait tout des celtes, leur histoire, les panthéons, les héros, les pouvoirs, tout, sauf ce qui est caché par un Acteur Majeur, c'est-à-dire personne.

Niveau 6 : Contrôle des Celtes.

Occulte (les connaissances cachées, les grimoires magiques)

Niveau 1 : Permet de savoir si un livre observé est magique (comprendre, qu'il renferme des sorts ou qu'un sort a été jeté dessus). Permet de savoir si une personne a déjà lu un vrai livre magique. Si cela est possible, permet d'utiliser un sort dans un grimoire (ne marche pas avec les pouvoirs démoniaques mais, on ne sait comment, sur le papier). Savoir si une personne connaît quelque chose de secret (pas un secret type qui couche avec qui, un «Secret», type un Vrai Nom, une idée du Grand Jeu, bref, la *Aware-attitude*).

Niveau 2 : Permet de créer une petite liste de livres à acheter/détruire. Permet de faire apparaître un calque, ou équivalent suivant la situation, pour faire des copies partielles de grimoires (attention, le « photocopillage » tue le livre). Permet de savoir dans quel livre regarder lorsqu'on cherche un sort.

Pousse un humain hésitant à avouer qu'il possède un grimoire, qu'il a lu un grimoire, qu'il aimerait en lire un, qu'il en a vu un quelque part, à détruire un grimoire, à sauver un grimoire. Pousse un humain hésitant à dévoiler ses connaissances occultes à l'Ange, à ne pas dévoiler ses connaissances à qui que ce soit.

Niveau 3 : Détection des boutiques occultes, des concentrations de grimoires occultes (à l'échelle de la planète, l'Ange saura toujours où se trouve la Bibliothèque du Vatican, celle de l'Université de Miskatonic

et celle de Notre-Dame). Détection des gens ayant des connaissances occultes.

Niveau 4 : Création d'un appareil photo pour copier un livre entier, d'un exemplaire de chaque grimoire déjà lu par l'Ange. Donne la faculté de mémoire photographique uniquement pour les grimoires.

Pousse un humain qui en exprime le souhait à ouvrir une bibliothèque occulte (publique ou non), à rechercher des grimoires occultes à travers le monde, à protéger un ou des grimoires. Pousse un humain qui en émet le souhait à confier ses connaissances occultes, à ne pas les dévoiler, à les coucher sur le papier...

Niveau 5 : Connaître tous les grimoires et ouvrages magiques (entre autres, citons *le Nécronomicon*, *De Vermis Mysterii*, *les Codex* des peuples d'Amérique du Sud, et bien sûr, les Règles du Grand Jeu) et leur puissance relative (en gros, le nombre sorts contenus dedans), sauf pour ceux cachés par un Acteur Majeur du Grand Jeu. Connaître les plus grands amateurs de grimoires, les plus grandes concentrations de grimoires (Babel, Miskatonic, Notre Dame, et, par-dessus tout cela, la Bibliothèque d'Yves...).

Niveau 6 : Contrôle des grimoires : si l'Ange le désire, le pouvoir enfermé dans un grimoire ne se libérera pas. Contrôle des gens possédant une connaissance occulte, si ce contrôle ne les met pas en danger et si cela va dans le sens du Domaine.



Serviteur de la Connaissance, Ami de la Sagesse, Maître du Savoir Divin, Archange des Sources

Connaissance (le savoir sous toutes ses formes, l'apprentissage)

Niveau 1 : Evaluer le degré de connaissance et la faculté d'apprentissage d'une personne (sur une échelle de 1 «Idiot» à 6 «Génie»). Savoir si un objet peut servir à instruire quelque chose à quelqu'un. Savoir si une information est contenue sur un support quelconque (papier, disquette, cd, tatouage, petits cailloux) mais sans précision sur l'info. Savoir si un bâtiment est une école.

Niveau 2 : Permet de créer un petit carnet de notes et le stylo qui va avec. Avoir toujours un sourire énigmatique. Avoir toujours un petit précis de grammaire, orthographe... de base (niveau 5ème grand max). Inspirer une impression de grande connaissance aux gens alentour (un peu comme un type en blouse blanche inspire une impression de médecin).

Pousse un humain hésitant à se cultiver, à reprendre ses études, à ne pas interrompre ses études, à apprendre quelque chose, à accumuler les connaissances.

Niveau 3 : Permet de détecter les lieux d'enseignement (de la maternelle aux facs de médecine). Permet de détecter les érudits, les historiens, les grands écrivains, philosophes, amateurs éclairés... un prof «normal» sera détecté à l'échelle d'un quartier, le Père Fouras à l'échelle d'un pays, Stephen Hawkins à l'échelle de la planète. Permet de détecter les lieux renfermant le plus de connaissances sous quelque forme que ce soit (bibliothèques, services de renseignements...). De plus, les lieux de connaissance doivent avoir quelques conditions matérielles d'existence : une mauvaise université parisienne ne sera pas un lieu de connaissance alors qu'une librairie/bibliothèque spécialisée le sera... Là où le «savoir» est remplacé par une espèce de chose pour techniciens, ça ne fonctionne pas.

Niveau 4 : Magnification des créations du niveau 2. Permet de créer des manuels plus complets (attention, ce pouvoir de grade ne remplace pas *Science Infuse*).

Pousse un humain qui en émet le souhait à se cultiver, à reprendre ses études, à ne pas interrompre ses études, à apprendre quelque chose, à accumuler les connaissances.

Niveau 5 : Tout savoir, du moment que cela a été couché sur un support quelconque (et même si celui-ci a été détruit depuis), sauf les habituelles restrictions concernant les Secrets du Grand Jeu ET les documents stockés uniquement dans la bibliothèque d'Yves (ce qui inclut les écrits rêvés mais pas couchés et autres Choses A Ne Pas Savoir). Cela ne marche qu'avec les connaissances théoriques et « livresques » uniquement. On peut retirer les connaissances les plus «techniques» (au sens général du terme). Par exemple, l'Ange peut tout savoir des mécanismes mis en jeu dans une greffe ou dans un moteur de voiture, sans avoir la moindre idée de comment s'y prendre pour en faire une ou en réparer un (on peut par contre lui ajouter un bonus costaud si il essaie quand même, avec le risque d'un échec retentissant à cause d'une précaution de base qu'il n'a pas prise ou un truc comme ça).

Niveau 6 : contrôle des connaissances et de ceux qui les détiennent : l'Ange peut effacer certaines connaissances d'un support (ne marche qu'avec des choses extrêmement ciblées), ou au contraire en imprimer.

Sagesse (l'utilisation raisonnée du savoir)

Niveau 1 : Savoir si une personne est sage, c'est-à-dire si elle tire parti de ses connaissances avant d'agir, ce qui permet de savoir si une personne réfléchit ou est impulsive.

Niveau 2 : Générer un manuel type *La Sagesse, C'est Bien*. Diviser le temps de sommeil nécessaire par le niveau de Sagesse (utile la méditation). Créer à volonté des motifs mystiques, écrire à distance, faire un cercle de cailloux autour de soi.

Pousse un humain hésitant à plus réfléchir ses actes, à regretter ses actes non prémédités, à envisager les conséquences, à peser le pour et le contre.

Niveau 3 : Détection des personnes les plus sages de la région. Détection des personnes les moins sages de la région.

Niveau 4 : Magnification du niveau 2. Protéger par la force de sa sagesse lui ou toute personne en méditation (mur de rochers autour, disposition miraculeuse d'obstacles). L'Ange acquiert le pouvoir *Aura de Pacification* au niveau 1 dans un rayon de 1m, s'il est en méditation (ou qu'il protège quelqu'un en méditation).

Niveau 5 : Tout savoir sur les meilleurs moyens d'utiliser ses connaissances avant d'agir.

Niveau 6 : Contrôle des sages si ce contrôle va dans le sens du domaine et qu'il ne met pas la vie des humains en danger.