

POUVOIRS DE GRADE (4^e édition)

Introduction	2
Abalam	3
Andrealphus	4
Andromalius	5
Asmodée	7
Baalberith	10
Beleth	12
Belial	13
Bifrons	14
Caym	15
Crocell	16
Furfur	17
Gaziel	20
Haagenti	22
Kobal	23
Kronos	24
Malphas	25
Malthus	26
Mammon	27
Morax	28
Nisroch	29
Nog	30
Nybbas	31
Ouikka	32
Samigina	33
Scox	35
Shaytan	36
Uphir	37
Valefor	38
Vapula	40
Vephar	41

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. Ca 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...).

PRINCES-DEMONS

Abalam

Chevalier des fous, Capitaine de l'asile, Baron des psychopathes, Prince-Démon de la Folie

Folie (Les fous, les asiles psychiatriques, les psychologues)

Niveau 1 : Détection des porteurs de tares psychiques et des personnes habituées à l'entourage des malades mentaux. Cela inclut les dépressifs, les paranoïaques, les schizophrènes, les monomaniaques, les porteurs de lourdes phobies, les psychopathes et les angoissés, mais aussi dans l'autre mesure les psychiatres, les personnels d'hôpitaux psychiatriques ainsi que certains médiateurs.

Niveau 2 : Le démon peut créer une seringue, un taser, une sangle, un entonnoir, ainsi que tout type de cachets anxiolytiques, antidépresseurs, somnifères et excitants.

Il peut aussi créer des odeurs typiques de l'hôpital, ou encore un kit psy (calepin, stylo, lunettes).

Peut générer de petites impressions fugaces liées à la folie d'une personne (il peut donner la sensation d'être observé à un paranoïaque, l'impression à un monomaniaque que l'objet de sa manie est dans la pièce, etc.) qui pourront la pousser à instantanément la révéler (en d'autres termes, il agira dans le sens de sa folie).

Niveau 3 : Le personnage peut détecter les groupes de fous, les asiles, les conventions psychiatriques, un laboratoire Wyeth ou Roche...

De plus, il peut sentir la présence autour de lui d'un cas d'école de la folie (les super mabouls que se refusent à la chaîne tous les spécialistes).

Niveau 4 : Le personnage peut créer un chariot à sangles, un casque à électrochocs, des anesthésiques puissants ainsi que des médicaments en grande quantité. Il peut de plus capitonner un pan de mur, créer des blouses blanches et des camisoles.

Il peut faire l'équivalent du pouvoirs « Illusions » sur un taré, créant un phantasme illusoire lié à sa folie (faire apparaître des murs autour d'un claustrophobe, une foule autour d'un agoraphobe).

Il peut avec ruine transformer le désir exprimé d'une personne en manie pathologique.

Niveau 5 : Le personnage connaît toutes les tares, les soins utiles ainsi que (surtout) les manières de les amplifier et de taper là où ça fait mal, ce qui se traduit par un bonus de 8 rangs en psychiatrie.

Si il a les moyens de discuter, le personnage gagne 6 colonnes de bonus sur toutes ses actions envers un personnage possédant une lourde tare connue.

Il peut de plus connaître tout des cas d'école de la folie, des fous les plus célèbres et de leur folie, connaître instantanément la folie de n'importe qui et connaître par coeur toutes les théories psychiatriques et psychologiques existantes, de Freud à Jung.

Niveau 6 : Le personnage contrôle les fous de tout poil, mais dans le sens de leur folie. Il est capable de leur créer un délire commun et de les manipuler avec celui-ci.

Il possède aussi le contrôle des psychiatres, du personnel d'un hôpital psychiatrique en général. Ceux-ci seront enclins à avoir le jugement voulu par le démon sur une personne (juger fou une personne sensée et vice-versa).

Il peut en outre faire « Camisole » sur (Foi) cibles.

Andrealphus

Chevalier des plaisirs infernaux, Capitaine de la jouissance démoniaque, Baron de l'orgasme éternel, Prince-Démon du Sexe

Sexe (Le désir sexuel, le plaisir, le manque)

Niveau 1 : Permet de sentir toute personne ayant fait du sexe son métier : porno star, prostitué(e), ou encore maquereau.

Peut sentir toute personne sexuellement "déviant", à savoir possédant une manie sexuelle comme le Sado-Masochisme, la Scatophilie et l'urcopomanie ou encore la zoophilie...

Niveau 2 : Permet de créer un gode vibrant ou non, des menottes (avec fourrure), une laisse à clous, un préservatif, du poppers, des gouttes de lubrifiant, une photo de cul (aux acteurs anonymes, pour les fakes, faut prendre le PC).

Permet de créer des bruitages pornographiques tels que des orgasmes simulés ou encore des voix aux propos explicites.

Permet de provoquer une excitation entraînant une érection ou des sécrétions vaginales à la personne visée (si elle en est capable bien sûr)...

Pousse une personne hésitante à accepter un rapport sexuel avec le personnage (attention, il faut qu'elle soit excitée mais AUSSI qu'elle ait relativement confiance).

Niveau 3 : A portée, détecte automatiquement une partouze, une soirée très hot ou des activités fortement déviantes (de la giga tournante du coin au couple qui a décidé de se mettre au SM très hard). A la moitié de la portée, détecte un fort rapport sexuel, et au quart un rapport normal.

Peut sentir si quelqu'un pratique la veuve poignet en passant devant la porte...

Niveau 4 : Permet de créer tous les objets cités plus haut en "Sets" ou de manière permanente. Peut lancer en l'air des musiques ridicules dont le temps de composition ne peut excéder 5 minutes et au ton "coquin", de changer le décor d'un pièce pour un décor type "film X", créer tout outil de torture n'entraînant pas la mort, de faire apparaître tout déguisement (attention : blouse trop courte pour les infirmières, treillis moulant pour les militaires ou encore costume d'étudiante dans la version manga du terme).

Le personnage peut changer la taille de ses propres atouts dans des limites "existantes".

Le personnage peut pousser un humain voulant vivre telle ou telle expérience à en devenir maniaque, quelqu'un voulant se décoincer à devenir nymphomane ou encore donner à un humain toute l'aisance nécessaire pour faire un métier tourné vers le sexe.

Niveau 5 : Le personnage sait tout du sexe, donc connaît le Kama Sutra et ses équivalents par coeur (ce qui lui donne 3 rangs de bonus en kamasutra). Il connaît d'instinct les causes des vices et blocages des personnes qu'il rencontre, et du fait de son expérience dans le domaine, il gagne 6 rangs en discussion lors de confidences sur l'oreiller.

Niveau 6 : Le personnage peut immédiatement parler aux humains au travers de leurs pulsions sexuelles. Les ordres donnés doivent toujours pouvoir être justifiés d'une manière sexuelle.

Le personnage peut faire son orgasme mortel sur plusieurs personnes si tant est qu'il soit en rapport avec toutes et qu'elles aient leur orgasmes rapprochés de [Foi] secondes.

Andromalius

Chevalier du jugement, Capitaine des légions salvatrices, Baron de la justice, Prince-Démon du Jugement

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.

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

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.

Malfaisance (le Mal avec un grand "M", les mauvaises intentions)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est Mal (vraiment, du genre à paumer un aveugle exprès, à voler des vieilles et accuser des sans-papiers qui passent, bref, un être Mauvais, du niveau d'un Démon), si quelqu'un a de mauvaises intentions au moment où le Démon l'observe (sans précision sur la nature et l'objet de ces intentions).

Niveau 2 : Permet de faire apparaître tout objet de petite taille inspirant communément le mal (un rasoir façon old school, un pentacle en pendentif, une photo de Ben Laden).

Permet de créer de brèves illusions liées aux péchés capitaux (une liasse de billet passée en un éclair dans une poche pour l'avarice, une érection rendue une seconde visible pour la luxure (même si popaul dort), un reflet sur une lame, ou encore une odeur de sang ou de sécrétions).

Insuffler une envie de faire le Mal chez quelqu'un, à ne pas se retenir de faire le Mal, à laisser libre cours à ses pulsions négatives.

Niveau 3 : Détecter l'être le plus Mauvais de la région, la personne aux pensées les plus malsaines. Détecter tout regroupement de démons à partir de cinq, en gagnant un rang de portée supplémentaire par 10 démons en plus. Le personnage peut sentir si il est physiquement proche ou s'il se frotte à une

conspiration maléfique.

Niveau 4 : Permet de créer des objets de toute taille symbolisant le Mal. Dans la notion de symbole, j'entends qu'une arme à feu ne sera jamais chargée et qu'une arme blanche fera toujours +1 au maximum. Une ogive nucléaire sera sans charge, mais avec un beau symbole "radioactif" dessus. Le personnage peut créer des illusions solides liées aux péchés capitaux (une femme de rêve en postures alléchantes, le fantôme d'une personne assassinée dont le personnage connaît le physique etc.). Pousser un humain qui en émet le souhait à faire le Mal autour de lui, à se comporter en démon, à être Mal (voire à devenir prof de maths).

Niveau 5 : Tout savoir sur la malveillance, sur les catastrophes causées par de mauvaises intentions, sur la façon de détruire ou détourner de bonnes intentions, sur les façons les plus efficaces de faire le Mal, sur les personnes les plus Mauvaises de l'histoire, tout en se conformant aux limites des Secrets des Acteurs du Grand Jeu. Connaître précisément tout acte Mauvais d'une personne que le personnage côtoie pendant une journée (ça aide pas beaucoup un démon d'Andro infiltré dans votre équipe, mais ça sert devant un ange qui a limitation : tueur psychopathe).

Niveau 6 : Contrôle des gens Mauvais, ayant de mauvaises intentions au moment où le démon utilise son pouvoir de grade. Magnification de tous les pouvoirs permettant de faire faire le mal (Charme, tout ça).

Asmodée

Chevalier du Morpion, Capitaine du Juste Prix, Baron de la Roue de la Fortune, Prince-Démon du Jeu

Jeu (Les jeux, les paris, les joueurs, la passion du jeu, les cartes, les casinos)

Niveau 1 : Le personnage peut reconnaître tout joueur (et même les rolistes), mais aussi tout personnage potentiellement attiré par le jeu. Est aussi capable de savoir si la personne est « plutôt chanceuse » ou « plutôt malchanceuse ».

Niveau 2 : Le démon peut créer des dés, un plateau d'échecs ou de dames, une cible au mur, un jeton marqué de n'importe quel casino.

Peut « activer » un jeu à distance (faire tourner une roue, booter une console, mettre une télé sur TF1 à midi pour le millionnaire).

Le personnage peut en outre proposer une partie de tout jeu qui sera automatiquement acceptée par toute personne ayant une volonté de 3 ou moins, ou pousser toute personne en train de perdre et songeant à tricher à le faire.

Niveau 3 : Permet de repérer les salles de jeux clandestines ou officielles, une concentration de bulletins de jeux, un hippodrome, un stock de consoles ou de jeux vidéos ou encore une « ambiance de jeu » si il se retrouve dans un mécanisme possédant des règles (des règles ou l'on peut gagner et perdre).

Niveau 4 : Le personnage peut créer un ticket gagnant, une table de jeu complète, une grosse quantité de jetons ou encore un jeu de n'importe quel type du moment que le personnage est d'accord sur les règles avec les autres joueurs.

Si le démon joue à un jeu avec un humain à un jeu et que celui-ci montre un grand enthousiasme, il peut le rendre « vulnérable » à ce jeu. Le personnage devra à toute occasion où il pourrait jouer au jeu faire un jet de volonté avec 4 colonnes de malus.

Niveau 5 : Le personnage connaît les règles de tous les jeux, même les plus exotiques. Il gagne 8 rangs en Jeu, en métier (croupier), et Triche. Dans une « ambiance de jeu », le personnage peut immédiatement comprendre la logique si logique il y a.

Niveau 6 : Le personnage peut contrôler tout joueur dont l'esprit ludique est excité. Il peut tenter « Pari Stupide » sur Foi personnes.

Il peut en outre contrôler toute machine de jeu (y compris une console de jeu ou un logiciel de jeu sur PC, ou encore des dés ou un mélange de cartes).

Le Grand Jeu (Les règles du Grand Jeu, ses buts)

Niveau 1 : Si il scrute une personne, le personnage peut déceler si elle est acteur du grand jeu, sans aucune précision. En fait, il peut juste dissocier de manière binaire un humain normal d'un acteur du jeu (en d'autres termes de quelqu'un possédant des PP et étant au courant de ce qui se trame en ce bas monde).

Niveau 2 : Le démon peut créer une pièce d'échec, une carte ou un jeton à l'effigie d'un acteur du grand jeu. Il peut aussi en éditer les règles sous quelque format que ce soit.

Le personnage peut pousser quelqu'un à se comporter instantanément dans le sens du Grand Jeu (pousser un humain à tourner la tête si un acteur utilise un pouvoir par exemple), ou encore endormir la curiosité de quelqu'un extérieur au grand jeu ayant vu quelque chose y ayant trait.

Niveau 3 : Le démon peut repérer dans le rayon actif un grand événement lié au grand jeu ou un important regroupement d'acteurs. Il sait si un lieu a été le théâtre d'un grand événement du grand jeu.

Niveau 4 : Le personnage peut créer un sentiment de répulsion ou une zone d'inattention sur un théâtre du grand jeu ou un élément immobile. Des lors, toute personne extérieure au Grand Jeu ne pourra s'y intéresser hormis si un élément important attire l'attention. Même pour tout acteur, cet élément sera anodin et il ne le notera que si son attention se porte dessus.

Le démon peut en outre créer de fausses preuves et éléments visant à protéger le grand jeu, comme transformer des blessures de griffes en blessures de lames ou rajouter des balles dans les trous des armes bénites sur un cadavre, ou encore effacer à distance une preuve d'une cassette vidéo en la rendant illisible.

Enfin, il peut avec Ruine faire d'un humain exprimant le souhait d'« être quelqu'un d'important » ou de « trouver un rôle dans la vie » de devenir un acteur silencieux du grand jeu. Dès lors, sa vie sera inchangée, mais le démon met dans l'inconscient de l'humain ses propres connaissances. Ainsi, dans une situation où la part du grand jeu est évidente, le personnage se comportera en parfait dissimulateur attirant l'attention des témoins vers ailleurs, ramassant les éléments compromettants pour les jeter à la poubelle.

Lui même ne se rappellera pas de ces moments où il décroche.

Niveau 5 : Le démon connaît toutes les règles et les acteurs du grand jeu. Si le personnage se retrouve confronté à un « dark secret », il en connaîtra l'importance et saura quelques éléments judicieusement donnés par le MJ ne pouvant pas excéder les connaissances d'Asmodée sur le sujet.

Niveau 6 : Le personnage peut contrôler toute personne dans le sens du Grand Jeu (c'est à dire pousser tout acteur à agir « dans le bon sens » tant qu'il se concentre).

Il peut momentanément priver des extérieurs au grand jeu de leurs sens et consciences.

Le Terrain (voir ci dessus) créé par le démon ne peut être pénétré que par les personnes qu'il y autorise.

Baal

Chevalier de l'ordre noir, Capitaine des armées infernales, Baron de la victoire, Prince-Démon de la Guerre

Armée (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 interrogatoire oral 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 ».

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 FREQUENTS 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 poings et couteaux dans la liste des armes). Le personnage dispose de trois colonnes de bonus en baratin des 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 sens 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 a son jet de repérage pour détecter une embuscade armée a son rencontre 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 a 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 (a 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) a 6+. Il est donc capable de savoir tout sur tout des 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 a 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 bonus du niveau 3 et 4). Le Pouvoir "Arme exaltée" utilisé par le personnage voit son efficacité augmentée de 4 rangs.

Baalberith

Chevalier des rumeurs, Capitaine du téléphone arabe, Baron du bouche à oreille, Prince-Démon des Messages

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 trimpler 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 rempli (« 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 permanents, 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 !

Beleth

Chevalier des preneurs de têtes, Capitaine des esprits torturés, Baron des cauchemars, Prince-Démon des Cauchemars

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

Niveau 1 : Permet de savoir en voyant un dormeur si il est en train de cauchemarder ou de rêver. Permet de reconnaître quelqu'un qui fait beaucoup de cauchemars, si il en inspire (par ses oeuvres, son apparence ou son comportement) ou si il en est un (comprendre : un Qui Construit Des Châteaux De Cartes Sur Le Seuil). Permet de savoir si un lieu observé abrite des dormeurs, si ce lieu provoque des cauchemars.

Niveau 2 : Permet de créer des cauchemars bénins chez un dormeur. Permet de générer des grincements sinistres, des mouvements furtifs à la limite du champ de vision, des ombres aux formes inquiétantes... Permet de faire apparaître une gélule de somnifère léger. Permet de faire apparaître une édition de poche de roman d'horreur et de dictionnaire médical avec illustrations. Permet de pousser un hésitant à succomber à la peur et à la panique, à dormir (ou à ne pas fermer l'oeil de la nuit), à produire des oeuvres terrifiantes ou cauchemardeuses, à devenir soi-même un cauchemar (pas un Qui Construit... plutôt une légende urbaine, un tueur en série, un violeur de jeunes filles dans les parkings, une sorcière bouilleuse d'enfants, un dresseur de loups... bref, un archétype cauchemardesque.)

Niveau 3 : Détecter le dortoir/hôtel/grande famille en train de mal dormir ou cauchemarder le plus proche (la distance est fonction de l'intensité des terreurs et du nombres de « cauchemardants »), détecter le plus « puissant » « cauchemardeur » du coin, la plus importante source de cauchemar (artiste, « archétype », lieu ou Constructeur de Châteaux De Cartes Sur Le Seuil). Savoir en permanence la position d'Inverness, Ecosse (ses ruines lugubres, ses châteaux hantés, son Loch...) et bizarrement d'Arkham (mais c'est un bug volontairement installé dans le pouvoir par Beleth pour inquiéter ses bozos).

Niveau 4 : Permet de générer une gélule de somnifère de cheval, une édition à la couverture de vieux cuir d'origine douteuse d'un livre d'horreur, générer une aura de peur, de gêne, de malsain... Faire apparaître le Necronomicon. Dans la MRC, permet de faire apparaître n'importe quoi, dans la mesure où ça tient dans la main, de la cohérence scénaristique du rêve (pas d'arme symbiotique extraterrestre dans un rêve de princesses et chevaliers) où c'est globalement inquiétant, voire cauchemardesque (une épée sera noire et sanglante au pommeau gothique et distordu, un pistolet aura d'inquiétants reflets et fera des blessures gores et crades, un costard sera sombre, à la coupe trop parfaite et à la symétrie parfaite mettant mal à l'aise...).

Permet de pousser quelqu'un qui en émet le souhait à succomber à la peur et à la panique, à dormir (ou à ne pas fermer l'oeil de la nuit), à produire des oeuvres terrifiantes ou cauchemardeuses, à devenir soi-même un cauchemar...

Niveau 5 : Connaissance de la MRC, de ce qui s'y passe et notamment des zones de terreurs, des cauchemars récurrents et stables, où trouver quoi où et quand et comment y aller...

Niveau 6 : Contrôle des « cauchemardeurs » et de ceux qui les font. Gros bonus dans la MRC. Bonus ou utilisation de masse des pouvoirs de type Peur, Illusions, Cauchemars, Cauchemars Mortels, et/ou à l'encontre des dormeurs ou des cauchemars (machines châteaux de cartes ou simples types qui font peur d'une manière ou d'un autre).

Belial

Chevalier des fournaies infernales, Capitaine du feu éternel, Baron du brasier démoniaque, Prince-Démon du Feu

Feu (Les flammes, les incendies, la chaleur, les matières inflammables)

Niveau 1 : Reconnaître un pompier (en civil), savoir que quelqu'un est un pyromane ou a été gravement brûlé. Reconnaître un bâtiment pour une caserne de pompiers ou un entrepôt de bombes incendiaires, savoir si un incendie a eu lieu dans cet endroit. Différencier un radiateur d'une chaîne hi-fi (pour certains démons de Belial, c'est utile : y'a pas que des génies dans le tas...). Connaître à tout instant la température ambiante au degré près.

Niveau 2 : Faire apparaître une allumette, un briquet, une paire de silex, ou même une petite flamme tout bêtement. Faire apparaître des gants de pompier, un masque de protection, un allume-feu... Faire légèrement monter la température d'ambiante ou celle d'un objet. Pousser quelqu'un qui hésite à allumer un incendie, à utiliser un matériau inflammable au lieu d'un autre ininflammable, à monter le chauffage.

Niveau 3 : Repérer la ou les casernes des pompiers d'une ville. Repérer les incendies (et autres explosions, éruptions volcaniques...) à une portée proportionnelle à leur intensité : un feu de cheminée dans un immeuble, une maison qui brûle dans toute la ville, un feu de forêt dans toute la région (voire le pays pour les grands feux de forêt de l'été). Connaître à tout instant la direction du Sahara, ainsi que la direction du soleil (même par temps couvert ou en sous-sol).

Niveau 4 : Créer un petit lance-flammes (il se maintient pour 5PP par dix secondes), un extincteur, un chalumeau, une tenue ignifugée complète avec masque à gaz... Faire apparaître des flammes importantes (un mètre environ). Faire monter la température suffisamment pour incommoder sérieusement d'autres personnes (disons de 10 ou 20 degrés). Permet de pousser un être humain qui en émet le souhait à allumer un incendie, à utiliser des matériaux inflammables. Permet de pousser quelqu'un à s'énerver ou à se montrer violent si les termes sont bien choisis (« Il serait pas le chef, je m'enflammerais et il verrait alors... - OK, montre-lui. »).

Niveau 5 : Connaître la localisation de tous les incendies à un instant donné, ainsi que la localisation des incendies les plus importants (même s'ils sont terminés). Connaître les propriétés de toutes les matières inflammables (gaz dégagés, risque d'explosion...). Connaître le nom de tous les pyromanes "passionnés" (pas le pyromane occasionnel qui fait brûler sa baraque pour toucher l'assurance).

Niveau 6 : Contrôler les pyromanes et les pompiers. Permet de contrôler le feu (non magique) lui-même : faire croître un incendie à une vitesse largement supérieure à la normale, pousser les flammes dans une direction plutôt qu'une autre, s'ouvrir un chemin au milieu des flammes... Faire brûler un objet bien plus vite ou bien plus lentement que la normale.

Augmenter la puissance de tous les pouvoirs liés au feu (Incendie, Jet de Flammes, Tourbillon de feu) qui peuvent faire brûler même les matériaux les plus difficilement inflammables : béton, pierre, os... Tous les pouvoirs pouvant potentiellement allumer un incendie le feront si le Démon le désire (Décharge électrique, Trait d'énergie...). « Sculpter » le feu pour lui donner une forme particulière : permet de se tirer dans les coins avec Jet de Flamme, de transformer son Tourbillon de Feu en épée embrasée, de faire apparaître des formes dans un incendie...

Permet de fabriquer instantanément une bombe incendiaire (pourvu qu'on ait l'équipement et les compétences nécessaires quand même).

Bifrons

Chevalier du Cimetière, Capitaine des Légions Infernales, Baron du Royaume des Morts, Prince-Démon des Morts

Mort (La mort, les cadavres, les morts-vivants)

Niveau 1 : Déterminer les causes de la mort en voyant un cadavre, déterminer la date de décès approximative (à une ou deux heures près), savoir si un objet a servi dans une situation en rapport avec le domaine (une pelle ayant enterré un corps, une épée ayant tué un zombie, un scalpel ayant servi lors d'une autopsie). Savoir si la personne observée est liée à la mort (légiste, pompier, secouriste, serial killer, Démon de Bifrons), mais sans précision sur le lien réel. Reconnaître un mort-vivant en le voyant, même en bon état de conservation. Savoir si un trou dans le sol a servi de sépulture (pas forcément consacrée).

Niveau 2 : Générer une pelle pour enterrer un corps. Faire apparaître un body bag. Faire apparaître des morceaux de cadavre (main, tête) histoire de pas se sentir seul (ce pouvoir ne permet de coller les morceaux pour avoir un zombie entier, de toutes façons les morceaux sont inertes). Générer une odeur de décomposition, désagréable ou douçâtre, au choix. Créer des clous pour fermer un cercueil (une heure enterrée vivant c'est pas long, mais suffisant pour rendre fou quelqu'un). Faire voler un feu follet. Instiller une peur de la mort dans les pensées des gens (une peur suffisante pour mettre mal à l'aise en face d'un cadavre, mais pas au point de fuir). Avoir toujours des asticots, de la terre de cimetière dans ses poches.

Inciter un humain qui hésite à toucher un corps, à fouiller un cadavre, à vider une tombe déjà ouverte, à utiliser des objets faits à partir d'ossements humains (bougeoir dans un crâne).

Niveau 3 : Repérer la plus grande concentration de corps (cimetière, fosse commune, maison de retraite). Un corps seul est trouvable dans une sphère de 10 mètres, une dizaine de corps à une centaine de mètres, le Père Lachaise depuis n'importe quel endroit de Paris, les charniers à l'échelle d'un pays. Permet de savoir où se trouvent les zombies les plus proches, dans quels sens ils se dirigent. Permet de savoir où se trouve le légiste le plus proche, la morgue la plus grande de la région. Savoir où se tient le congrès annuel des croque-morts. Peut aussi servir à repérer les gens fortement liés à la mort (comme en niveau 1).

Niveau 4 : Créer une pelle, un cercueil, un (petit) crématorium, un atelier de légiste, un frigo à cadavres, un corbillard, une pierre tombale... Faire remuer la terre d'une tombe (façon le Retour des Morts-Vivants). Faire entendre des gémissements de zombies derrière la porte, la fenêtre... Créer des morceaux de zombies (main qui court sur le plancher). Faire des dizaines de feux follets.

Pousser un humain qui en émet le souhait à s'adonner à des pratiques que la morale réprouve (nécrophagie, nécrophilie), à piller un cimetière, voler des morceaux de corps, cambrioler une morgue (pourquoi pas hein).

Niveau 5 : Connaître le nom des plus grands serviteurs de la mort (génocidaires, assassins en masse, conquérants, barbares, bouchers – pas le métier hein -, serial killers). Savoir où se trouvent tous les cimetières de plus de 10 tombes, la localisation des plus grands charniers (même s'il n'y a plus de corps depuis le temps). Connaître toutes les causes possibles de décès (oui, il y en a BEAUCOUP). Connaître le nom des plus grands releveurs de morts (sauf s'ils sont cachés par des Acteurs Majeurs du Grand Jeu). Savoir comment déterminer à la seconde près la date de décès d'un corps.

Niveau 6 : Contrôler les légistes, serial killers, zombies, et autres gens affiliés à la mort de façon régulière. Contrôler les gens « normaux » (comprendre : pas liés à la mort de façon régulière) en présence d'un cadavre (et uniquement si le corps est celui d'une victime du Démon et que les humains à contrôler ont vu le meurtre). Augmenter le nombre de corps affectés par Résurrection Macabre (1d6 au lieu d'1), ou bien sa portée. Pouvoir utiliser le pouvoir Nécrose sur un humain normal blessé uniquement en le touchant, sans devoir le blesser (mais en dépensant quand même les PP). Pouvoir recoller des morceaux de zombies pour en refaire un tout neuf. Accélérer ou ralentir la décomposition d'un corps. Rendre impossible l'identification d'un corps. En dépensant 1 PP, faire disparaître totalement un corps (qui ne laissera derrière lui qu'un tas de poussière, comme dans une combustion spontanée). Creuser une tombe de façon instantanée, une fosse commune en une heure, un charnier en une demi-journée.

Créer un ossuaire dans un bâtiment vide et suffisamment grand. Transformer une cave en caveau.



Chevalier du chat noir, Capitaine de la nuée mortelle, Baron du loup démoniaque, Prince-Démon des Animaux

Faune (Les animaux, les gens qui haïssent les animaux)

Niveau 1 : Reconnaître un animal en le voyant, savoir si un animal est « naturel » (et pas un Démon de Caym, une créature surnaturelle, un Dragon...). Savoir si une personne aime les animaux ou pas en la voyant, savoir si elle serait capable de tuer des animaux, si elle y prendrait du plaisir. Savoir si un lieu abrite des animaux, identifier une empreinte animale en gros (classer l'animal dans une catégorie large genre « prédateur » ou « herbivore »).

Niveau 2 : Créer une laisse, un collier, de quoi maintenir un animal, mais une taille trop petit, pour lui faire mal (un aquarium minuscule pour un poisson tropical, une boîte à cigares pour une souris). Pousser un humain hésitant à faire du mal à un animal, à vendre un ou des animaux, à abandonner son chien sur le bord de l'autoroute (ou à le laisser dans la voiture en plein soleil sans eau et vitres fermées), à aller à la chasse, à consommer plus de viande et de poisson.

Niveau 3 : Détecter les concentrations d'animaux. Plus la concentration est grande, plus on la sent de loin, de même si l'animal est une espèce en voie de disparition. Détecter les lieux de souffrance animale (abattoirs, équarrisseurs, labos...). Détecter les gens n'aimant pas les animaux, les « serial-killers d'animaux », les scientifiques, les bouchers.

Niveau 4 : Faire apparaître tout ce qui peut servir à chasser un animal (et la liste est longue), du moment que ça sert à la chasse d'un animal ou assimilé (démon de Caym sous forme animale, créature incarnée dans un animal). Faire apparaître le matériel du parfait ami des animaux (scalpel, acide, pinces, muselière...). Créer un mouvement de panique chez les animaux alentour.

Pousser un humain qui en exprime le souhait à s'adonner aux joies de la souffrance animale sous toutes ses formes.

Niveau 5 : Tout savoir sur les animaux (espèces actuelles ou disparues, nourriture, cycles...). Tout savoir sur la lutte entre homme et animale (les massacres d'espèces, les meilleures façons d'anéantir un écosystème). Connaître les plus grands ennemis des animaux.

Niveau 6 : Contrôle des animaux (les rendre fous furieux principalement) et des humains haïssant les animaux si c'est pour faire souffrir (anéantir, massacrer...) des animaux. Magnification de tous les pouvoirs permettant d'amener un animal à souffrir sans le tuer.

Crocell

Chevalier des glaces, Capitaine du blizzard, Baron des statues translucides, Prince-Démon du Froid

Froid (Le givre, le gel, le froid, la glace)

Niveau 1 : Savoir si un objet est froid sans avoir à le toucher (utile avec du métal gelé, ça évite de le voir rester collé à la peau). Savoir si quelque chose peut geler, si le froid peut affecter la chose ou la personne observée. Savoir d'où vient la glace observée (glacier ou congélateur). Savoir si une personne est liée au froid (glaciologue, surfer).

Niveau 2 : Permet de créer des glaçons, des boules de neige, un courant d'air froid, de la condensation sur les vitres, un cornet de glace (parfum au choix, c'est magique).

Pousse un humain hésitant à aller au ski, à baisser la température, à acheter des glaces, à partir vivre au Pôle (Nord ou Sud, au choix), à s'habiller en bermuda en décembre.

Niveau 3 : Détecter les zones froides : un frigo sera détecté à 2m, une chambre froide de boucherie sur un pâté de maisons, une chambre froide de supermarché sur une ville, un glacier à l'échelle d'un pays, un gros glacier à l'échelle d'un continent (bonne chance en Australie), les Pôles en permanence (cumulé avec un glacier, on triangule sa position en 30 secondes). Détecter les glaciologues.

Niveau 4 : Création de bourrasques de neige, de petites congères. Fait apparaître un surf, des skis, une motoneige. Permet de geler le contenu d'une bouteille d'eau, d'un bénitier (si l'eau n'est pas magique).

Permet de créer des petits bonhommes de neige. Baisser la température d'une pièce de quelques degrés. Pousse un humain qui en émet le souhait à déclencher une avalanche, à aider à provoquer une ère glaciaire (pas facile hein), à s'installer dans un endroit froid (montagne, Laponie, congélateur).

Niveau 5 : Tout savoir sur le froid, le gel, la glace, le givre, les matériaux les plus résistants au froid, les moins isolants, comment créer un hiver nucléaire, les conséquences du froid sur un organisme, les lieux les plus froids, les températures les plus froides jamais atteintes.

Niveau 6 : Contrôle du froid et des glaciologues (trouvez lequel est le plus utile).

Furfur

Chevalier des rave-parties, Capitaine des DJs, Baron du sampling, Prince-Démon du Hardcore

Bruit (Les sources de bruit, les enceintes, les ondes radio)

Niveau 1 : Détecter précisément toute chose pouvant produire un fort volume sonore. Pressentir que quelque chose va émettre un fort bruit.

Détection des sourds (c'est assez explicite).

Niveau 2 : Créer des écouteurs de walkman, des baffles de PC, une pédale de distorsion basique, une boîte à meuh, des jouets de gosses (vous savez, ceux qui ne font que du bruit).

Créer un bruit à partir d'une source de bruit potentielle (ronflement et souffle avec un baffle, grattage sur les cordes avec une gratte, craquement de poutres).

Doubler le niveau sonore d'un bruit (le niveau, pas les décibels hein ?)

Créer une distorsion du son autour de lui (-2 colonnes en perception auditive pour tout le monde)

Tenter une personne à émettre un son quel qu'il soit pour briser le silence.

Niveau 3 : Détection de tout bruit fort à (Foi) fois la portée du bruit.

Détection des sources de bruits puissantes (non, le gorge d'un ange n'est pas une source de bruit énorme. Un Georges ? Faut voir alors...)

Niveau 4 : Créer tout format d'enceintes (même grotesque, mais bon, rappelez vous...).

Créer sans source tout bruit de niveau illimité partant de lui, (pouvant aller jusqu'à une onde de choc de niveau (1), mais attention, le personnage SUBIT AUSSI).

Peut créer tout bruit de n'importe quelle source à (Foi) fois le volume sonore maximum que peut produire la source.

Le personnage peut à volonté distordre le son autour de lui, mais sans rien générer d'audible et de compréhensible (-8 colonnes en perception auditive).

Peut donner à quelqu'un la sensation d'avoir les oreilles bouchées comme après un concert de Deicide.

Aide quelqu'un qui veut "se déchirer au son" et "s'en foutre plein les oreilles" à ne plus du tout sentir ses oreilles et à pousser le volume en permanence.

La personne ne se sentira bien que si le volume sonore autour est élevé.

Niveau 5 : Connaître tout d'un son. Le personnage gagne quatre colonnes pour toute tentative visant à le reproduire pour peu qu'il en ait les outils. Connaît toute l'histoire des surdités. Le personnage connaît précisément la cause de tout son qu'il entend. Il peut se guider de manière totalement aveugle pour peu qu'il puisse entendre.

Niveau 6 : Contrôle des sourds, des boutons de volume et des sources de bruit.

A portée spirituelle, le personnage peut aussi contrôler le son lui-même, comme si il avait une télécommande pour chaque source.

Le niveau de l'onde de choc créable par le personnage passe à (Foi).

Musique (Les instruments, les musiciens, les disques)

Niveau 1 : Permet de reconnaître toute personne dont la musique est la passion, et toute personne sachant se servir d'un instrument ou de platines.

Il peut détecter si un étui abrite vraiment un instrument de musique (pratique en Sicile).

Enfin, il reconnaît toute personne appréciant particulièrement le métal, le hard-core ou toute musique extrême.

Niveau 2 : Le personnage peut créer un vibrato, un diapason, tout instrument de petite taille, un sifflet, un tambourin. Il peut créer dans les airs une note ou un accord de tout instrument connu et peut jouer d'un instrument à distance de manière rudimentaire.

Il peut aussi créer un patch Bad Religion (ou autre), un tatouage Sepultura (pas un décalco, mais il part au bout de (Foi) heures), un piercing, une casquette, un ecsta, une bière ou encore une paire de rangers.

Le personnage peut donner l'impression à une personne d'entendre de la musique de loin sans la distinguer vraiment.

Le personnage peut pousser quelqu'un à instantanément se servir d'un instrument à disposition, ou pousse une personne à ressentir le besoin de mettre de la musique, ou de la changer pour écouter la sienne.

Niveau 3 : Le personnage détecte à distance les musiciens, les instruments, les stocks de CD audio, un studio d'enregistrement ou encore une salle de concert.

Le personnage peut aussi entendre toute musique ou son sortant d'un instrument comme si il possédait le Pouvoir "Sens Surdéveloppés".

Niveau 4 : Le personnage peut créer tous les instruments de musique possibles et inimaginables (et même le Gaffophone, sauf qu'il devra voir avec un Vapula pour avoir Séisme dessus), une scène de concert, une table de mixage, une platine CD, une boîte à musique (qui balance du Deicide, hein, faut pas déconner...) ou encore un CD de musique (et la encore, Pavarotti interdit. Quoique en fait, en matière de Hard-Core...).

De plus, il peut à volonté créer des blousons de cuir, des vestes militaires, un T-shirt de musique ou une bouteille de coca bourrée d'acides.

Le personnage peut créer de la musique dans les airs à partir de rien (centrée sur lui) ou faire jouer

jusqu'à (Foi) instruments à distance à son propre niveau de musique.

Le personnage peut pousser un homme voulant devenir une star de la musique de ne plus se consacrer qu'à ça au détriment de tout le reste. La personne aura par contre l'occasion de progresser (Foi) fois plus rapidement dans le domaine.

Si une personne dit devant le personnage vouloir mettre un peu d'ambiance dans sa vie, le démon peut lui donner une obsession de la musique. Si le personnage en a la possibilité, il voudra mettre de la musique, et de préférence la sienne, sinon quoi il deviendra plutôt désagréable.

Enfin, le personnage peut pousser un personnage à suivre ses réels goûts musicaux en dépit de tout et à en adopter le style si l'homme lui avoue "ne pas vivre dans la voie qu'il souhaiterait".

Niveau 5 : Le personnage connaît tout de la musique et des musiciens célèbres. Il connaît toutes les overdoses de Jim Morrison, les concerts de Cannibal Corpses (même privés) ou encore le set de Manu le Malin prévu pour la soirée du soir même.

Si il croise un musicien, le personnage sait pourquoi il s'est mis à la musique, le style qui le passionne et à quel point il est impliqué dans son mouvement musical. Il connaît tout de ceux-ci et de leurs activités. De plus, le personnage gagne (Foi) points en Musique, et peut apprendre à se servir d'un instrument à une vitesse déconcertante.

Il peut écrire une partition juste en entendant un morceau, et de toutes façons, il connaît tous ceux qui ont été joués au moins une fois en concert.

Il reconnaît tout symbole lié à l'appartenance à un mouvement musical, et gagne 4 rangs en bonus sur tous ses jets de social face à des musiciens.

Niveau 6 : Contrôle des zicos, le personnage peut contrôler toute personne dont la vie est consacrée à la musique, à savoir les travailleurs et les autres groupies, les musiciens, et toutes les sources de musique possibles à (Foi) kilomètres.

Violence (l'auto-mutilation, la haine envers les autres)

Niveau 1 : Ce pouvoir permet au démon de reconnaître toute personne « déviante » par rapport à la norme. Bien sûr, rares sont les personnes normales, mais le démon pourra juger si une personne est vraiment pure, faiblement déviante (la majorité, une branlette le soir, des envies d'insulter son patron ou sa femme, des envies de Kalachnikov dans les transports en commun...), déviante (envie de briser le système, révolte complète et difficile à dissimuler, mépris des autres ou encore regarde et approuve jackass), ou carrément révoltée (prêt à crever lui-même ou à faire crever tout le monde pour ses idées, complète haine du monde dans lequel il vit, pensées purement nihilistes).

Attention, cela peut vraiment contraster avec l'allure de la personne. Un riche industriel peut être mentalement déviant, voir carrément révolté si il exploite les failles d'un système qu'il méprise au dépit des autres, un black métalleux bourgeois qui passe son temps à se déguiser en Satan pourra être faiblement déviant, voire pur.

Le pouvoir tient compte des pensées de la personne, mais une personne qui refoule tout avec volonté (au point de ne pas y penser) pourra être pure.

Niveau 2 : Le personnage peut tenter une personne à fugacement se comporter selon sa nature si elle la refoule. Cela peut aller de pousser un faiblement déviant à dire « ta gueule » à sa femme qui lui prend la tête jusqu'à tirer sur le président pendant le défilé du 14 juillet.

Il peut aussi pousser quelqu'un lancé dans un acte violent ou un acte d'automutilation à aller « un peu plus loin que prévu ». Ce sera le dernier coup de pied au sol lors d'une baston, ou le couteau enfoncé un peu plus profond lors d'un self-scaring.

Il peut aussi faire ressentir du plaisir à quelqu'un ressentant une douleur (provoquant au maximum une blessure légère).

Le démon peut créer un couteau, un prospectus de parti radical (Anarchiste, Révolutionnaire, mais pas facho, parce que Furfur), une tomate pourrie, une petite arme improvisée (pied de biche, tesson de verre, caillasse, mousqueton ou planche, ou encore un couteau bon marché, +2 maximum), une bombe de peinture, une poignée de clous, un marqueur, un foulard, une photo gore (ne montrant que des personnages « imaginaires », quelques gouttes de sang, une seringue, un martinet).

Il peut créer des bruits de coups ou des sons de remous de foules, sans messages distincts, ainsi qu'une odeur de sang et de sueur.

Le personnage est en outre capable de se créer n'importe quelle blessure physique, ouverte ou fermée (pratique pour faire « CRS SS » pendant les manif), et capable par simple contact de faire apparaître une blessure légère ou grave FERMEE sur quelqu'un.

Niveau 3 : Le personnage détecte à portée une assemblée de forts dissidents (anarchistes, révolutionnaires), une baston, une bande en train de jouer à jackass, ou encore un cabinet de piercing, de tatouage ou (surtout) de scarification.

Il sent le sang à (Foi) kilomètres.

Niveau 4 : Le démon peut, si une personne dit « en avoir marre de ce monde pourri » ou qu'elle avoue envier les personnes plus rebelles qu'elle faire monter d'un cran son degré de déviance. Si la personne est déjà complètement nihiliste, elle n'aura plus droit à son petit jet de volonté si le démon lui fait Suicide.

Le démon peut créer un vent de révolte qui aura l'effet du pouvoir de grade de niveau 2 sur (foi) x 5 personnes.

Il peut aussi créer une sensation de plaisir chez une personne recevant une blessure.

Il peut à loisir créer des pavés, des casques de moto, des cocktails Molotov, une caisse de tomates pourries, une photo gore (impliquant toute personne qu'il a déjà vu), (Foi) litres de sang, n'importe quelle arme improvisée (utilisable par un humain, pas de Twingo), un fouet, un drapeau anarchiste, un porte-voix, un char de manif, une méga banderole, un baril d'essence, des barricades, un tatouage violent.

Il peut créer des voix hurlant des messages violents et des bruits de bagarre avec commentaires à volonté, ainsi que faire un tag ou écrire un message avec un marqueur à distance de vue.

Le personnage est en outre capable de créer sur quelqu'un une blessure légère fermée à distance (scarification, cicatrice), ainsi qu'un blessure légère ouverte ou n'importe quelle blessure fermée par simple contact.

Niveau 5 : Connaissance de la violence. Le personnage peut connaître toute origine d'une révolte ou d'un comportement déviant chez quelqu'un. Son pouvoir de grade 1 s'amplifie, il connaît précisément les comportements en question (et il a droit à une belle liste des limitations, gageons pour son grade qu'il n'en fera pas le même usage que Dominique).

Le personnage connaît toutes les grandes révoltes de l'histoire façon Kronos, ainsi que les livres ou textes de grands dissidents à l'ordre par cœur (de Karl Marx à Emile de Cioran en passant par Pétrus Borel ou encore Glenn Benton).

Il obtient un bonus de (Foi) colonnes sur ses jets de discussion visant à remuer les foules, et (Foi) colonnes à un jet de baratin ciblé sur une personne visant à le faire douter du bien fondé de sa propre existence telle qu'elle est.

Niveau 6 : Contrôle des révoltés. Le personnage peut influencer tous les révoltés et les déviants, en fonction de leur degré de déviance (d'une huée pour un groupe légèrement déviant jusqu'à une réelle révolution pour un groupe extrême). Il peut faire Suicide gratuitement avec un jet de discussion incroyable sur un homme poussé à bout déjà révolté au dernier degré ou au bord du suicide (on ne me tire pas dessus, je serais pour donner ce PdG aussi à Ouikka).

Le pouvoir Suicide PAYANT peut maintenant être utilisé sur des Anges ou des Démons, et les pauvres humains n'ont plus droit à un jet de volonté au moment fatidique.

De par sa connaissance du corps et de la mutilation, le personnage est en outre capable de réduire les dommages d'une blessure qu'il inflige de un cran pour la rendre incroyablement douloureuse (comme le pouvoir Douleur au niveau (Foi)).

Gaziel

**Chevalier des Cavernes, Capitaine des Armées Cavernicoles, Baron du Monde Souterrain,
Prince-Démon de la Terre**

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

Niveau 1 : Permet de savoir si un fleuve passe sous terre à un moment de son parcours. Savoir si une faille débouche sur une caverne. Savoir si une personne est liée à la terre (fossoyeur, géologue, éleveur de vers de terre). Permet de savoir sur quelle plaque tectonique on se trouve. Reconnaître la roche observée. Savoir si un bâtiment est dédié à la terre. Connaître l'activité des plaques tectoniques dans la région.

Niveau 2 : Permet de faire apparaître un verre d'eau (utile pour les secousses sismiques faibles). Faire apparaître une corde, une lampe frontale, du petit matériel de spéléo. Créer des secousses sismiques (trop faibles pour être détectées par un appareil mais pouvant perturber un animal). Faire apparaître des cailloux de diverses roches (sauf pierres précieuses), une carte IGN des couches sédimentaires de là où on est (dans la mesure où cette carte a déjà été dressée), dégager une odeur de terre, de boue, de poussière, de grisou. Faire apparaître des taches de boue ou de poussière.

Pousse un humain hésitant à faire de la spéléo, à aller se noyer dans une rivière souterraine, à étudier la géologie, à vivre dans une grotte.

Niveau 3 : Détecter les spéléologues, les géologues. Détecter les plaques tectoniques (triangulation assurée). Pouvoir suivre en surface le parcours d'une rivière souterraine. Repérer les cavernes et espaces assimilés (caves à vin) : une cave à vin sera repérée à un pâté de maisons, une caverne entre 100 à 1000 mètres suivant la taille. 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, un club de spéléo, un magasin de spéléo, une formation rocheuse remarquable : Ayer's Rock, le Grand Canyon...

Niveau 4 : Créer des secousses sismiques suffisamment fortes pour faire trembler une petite maison (sans effet autre que visuel et sonore). Détourner légèrement le cours d'une rivière souterraine (s'arranger pour qu'elle passe par une autre grotte par exemple). Créer le matériel du parfait spéléologue ou du parfait géologue. Faire apparaître de gros cailloux, voire des rochers, pour ne pas dire 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). Créer 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.

Pousser un humain qui en émet le souhait à s'adonner aux joies de la spéléo, de la géologie, à devenir mineur, géologue, à collectionner les pierres, à 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 organisations spéléo/volcano/géologiques...

Niveau 6 : Contrôle des mineurs, de spéléologues, des géo/volcanologues et autres cataphiles.

Magnification des pouvoirs sous terre ou dans une formation géologique remarquable, creuser instantanément un trou si ç'aurait pris moins d'un jour, sinon réduire de moitié le temps de creusement.

Ténèbres (Le noir complet, la peur du noir)

Niveau 1 : Savoir si une personne a peur du noir, si une zone d'ombres est proche, si une pièce est plongée dans l'obscurité. Savoir si une ombre est naturelle ou pas (comprendre, ombre créée par la lumière du soleil).

Niveau 2 : Créer une petite boule d'ombre qui tient dans la main (inutile mais classe), se déguiser en Nazghûl de base, c'est-à-dire avoir le visage toujours dans l'ombre. Approfondir légèrement les ombres environnantes (bonus de 1 colonne aux jets de discrétion). Créer un sentiment d'angoisse chez une personne ayant peur du noir. Faire baisser l'éclairage d'une pièce.

Pousser un humain à aller dans un endroit sombre, à ne pas y aller, à avoir peur du noir, à éteindre la lumière, à raconter des histoires qui font peur dans le noir.

Niveau 3 : Détecter les zones de ténèbres proches : une ombre humaine sera détectée à 5m, une ombre de véhicule (camion) à 15m, une cave mal éclairée à l'échelle d'une maison, une pièce totalement hermétique et obscure à l'échelle d'un quartier, la face cachée de la Lune en permanence (effet bonus, le Démon sait toujours où est la Lune). Détecter les gens ayant peur du noir : plus la phobie est prononcée, plus la personne sera détectée de loin.

Niveau 4 : Créer une ombre totalement obscure. Rendre les ombres déjà existantes complètement obscures. Animer les ombres (effet purement visuel). Plonger une pièce dans les ténèbres. En plein jour, baisser la luminosité (comme si un nuage passait devant le soleil). Créer un sentiment de panique chez un humain ayant peur du noir. Créer des effets spéciaux dans le noir (mouvements, bruits).

Pousse un humain qui en émet le souhait à avoir peur du noir, à couper le courant d'un quartier entier, à vivre dans les ténèbres, à élever des chauves-souris.

Niveau 5 : Tout connaître des ténèbres : savoir si une ombre est normale (angle d'éclairage, taille, déformation). Savoir comment faire craquer une personne ayant peur du noir.

Niveau 6 : Magnification des pouvoirs liés aux ténèbres et à la peur du noir. Les ombres animées du niveau 4 deviennent tangibles. Possibilité de donner une forme aux ténèbres (voir *Darkness*). Contrôle des ténèbres et des gens ayant peur du noir, si leur phobie entre en compte dans l'utilisation du pouvoir.

Haagenti

Chevalier des Festins, Capitaine des Cannibales, Baron des Mets Sataniques, Prince-Démon de la Gourmandise

Gourmandise (la faim, la glotonnerie, la nourriture, les restaurants)

Niveau 1 : Savoir si un bâtiment abrite un restaurant. Savoir si une personne a faim et à quel point. Savoir si quelque chose est comestible ou mangeable (il y a une différence). Savoir quels sont les ingrédients dans un plat en le voyant. Savoir si une personne mange beaucoup. Savoir si une personne est cannibale ou s'adonne à des plaisirs gastronomiques déviants.

Niveau 2 : Créer une fourchette, un couteau, une petite cuillère. Faire apparaître une serviette. Avoir un guide des restaus de la ville où l'on est. Générer un petit pot de mayonnaise ou de ketchup. Créer un cachet d'Alka-Selzer. Faire gargouiller le ventre de quelqu'un. Générer une odeur de nourriture agréable. Générer un peu de nourriture (peu, et qui disparaît au bout d'une heure).

Pousse un humain hésitant à manger comme dix, à devenir boulimique, à voler de la nourriture, à affamer quelqu'un, à ne plus se nourrir, à gaver quelqu'un.

Niveau 3 : Détecter les restaurants, les personnes affamées, les gros mangeurs. Détecter la nourriture dans un rayon de 2m en ville, 15m à la campagne, 1km en plein désert ou à la montagne. Détection des cannibales.

Niveau 4 : Création d'un service de couverts complets. Création d'une table de dîner pour deux.

Toujours avoir un guide de tous les restaus du monde. Création d'ingrédients. Donner l'impression à un humain qu'il meurt de faim. Génération d'aliments simples (pain, eau). Changer légèrement le goût des aliments que le Démon touche. Générer beaucoup de nourriture (qui ne dure qu'une heure) ou un peu de nourriture (qui est permanente).

Pousse un humain qui en émet le souhait à devenir boulimique, à se gaver ou à gaver un autre, à voler de la nourriture, à devenir cannibale.

Niveau 5 : Connaître l'histoire de la nourriture, le nom et les ingrédients de tous les plats de toutes les époques depuis l'invention du repas. Connaître les sectes cannibales, les cannibales célèbres. Connaître les restaurants les plus fameux, les plus chers, les moins chers et ainsi de suite. Connaître les plus gros mangeurs et les lieux où l'on mange le moins.

Niveau 6 : Contrôle des cannibales, des gros mangeurs, des affamés, des restaurateurs. Contrôle de la nourriture (les aliments deviennent toxiques, changent de goût...). Magnification de *Goinfrerie*.



**Chevalier du calembour, Capitaine du jeu de mots, Baron du fou qui repeint son plafond,
Prince-Démon de l'Humour Noir**

Humour (Le sens de l'humour, les blagues, les humoristes, le mauvais goût)

Niveau 1 : Permet de déterminer si quelqu'un a le sens de l'humour, est un humoriste (cela va du collectionneur de blagues carambar au comique professionnel, en passant par les clowns et autres auteurs satiriques. Attention : à ce niveau il n'est pas possible de repérer les présidents de la première puissance mondiale). Détecte si une personne aime rire ou vient de s'en payer une bonne.

Permet aussi de savoir si un endroit, une pièce a été le lieu de franche rigolade.

Permet de déterminer si un objet a servi ou peut servir à faire rire (de l'évidente fleur arrosoir à accrocher au veston, au carambar donc, le coussin péteur, un livre de V.G.E., un recueil des blagues de Carlos (Ah non, pas ça me dit-on. Bien. Je le note), une écharpe 'PSG Champion de France', etc. En revanche un couteau de boucher, non. Ni un téléphone portable d'ailleurs. En revanche ces deux éléments combinés en présence d'une blonde à forte poitrine, là, si, ça marche. Mais il faut du pop-corn).

Niveau 2 : Permet de créer un pistolet à eau, un emballage carambar avec une blague ultra usée et méga pas drôle dessus, faire apparaître de sa poche un des volumes de la compil Monsieur Manhattan (niveau 3 pour sortir les deux simultanément). De même qu'il est possible de faire apparaître une caricature du plus mauvais goût de son meilleur ami ou de sa voisine. Ou un autographe de Bigard...

Permet de créer un esprit facétieux et plein de roublardise chez quelqu'un surpris en train de lorgner sur mamie Mougeot qui essaye de traverser l'avenue Foch à l'heure de pointe.

Permet de pousser un humain hésitant et facétieux à hurler « Attention le camion !!! » à Mamie Mougeot qui venait de vérifier trois fois à gauche et à droite la circulation. Ou forcer Lagaff' à dire quelque chose de vraiment drôle.

Niveau 3 : Permet de détecter la personne la plus drôle de la région. Gégé le blagueur fou se détectera à l'échelle d'une ville, Benoit Poelvorde à l'échelle continentale. Là oui, vous pouvez sentir un président à la tête d'une première puissance mondiale à l'échelle planétaire.

Permet aussi de détecter les lieux « humoristiques » à une certaine échelle : les lieux de tournage de « C'est arrivé près de chez vous » à l'échelle d'un pays, repéré l'endroit le plus proche où trouver « Very Bad Things », ce genre de choses.

Niveau 4 : comme pour le niveau 2, mais permanent. (Ouah... les DEUX volumes de Mr Manhattan, gratuit et à jamais ! Ooohhh...).

Permet la création d'un parfait accoutrement de Krusty le Clown, du gaz hilarant, un tube de colle super-forte. Mais pas un couteau, non. Ni un téléphone portable. Pas même une Blonde à forte poitrine.

Toujours pas. Il faut un Andrealphus, un Baalberith et Baal pour ça et la on peut faire apparaître du pop-corn.

Aide à empêcher un humain de se retenir de pousser Mamie Mougeot sur l'avenue Foch après lui avoir déchiré le sonotone, en clamant à ses amis ébahis de stupeur par ce sens de l'humour si frais et chatoyant : « Renée, sors la camera, y'a moyen de se faire 5000 boules chez Montiel. Et si ça marche pas, on revendra la cassette à la sécurité routière pour leur prochaine campagne. »

Aide un humain à « se lâcher ».

Niveau 5 : Permet de connaître toutes les blagues de chez carambar, de Bigard, sur les blondes, racistes, homophobes, sur les culs-de-jatte et les bossus, toutes les rimes rigolotes à faire avec Andromalius et Dominique. Etc.

Niveau 6 : Permet de contrôler les humains qui ont ri aux blagues de Mickael Kael, à celles de Bigard ou encore devant Road trip et de leur faire faire un concours pour gagner 5000 boules chez Montiel. Ou attaquer un prêtre à coups de légumes surgelés. Magnification de Gag Absurde et Illusions.

Kronos

Chevalier de la quatrième dimension, Capitaine du sablier infernal, Baron du temps, Prince-Démon de l'Éternité

Temps (Le temps, les montres, le calendrier, le passé, le futur)

Niveau 1 : Très puissante détection permettant au démon, outre de sentir toute personne liée au temps (horlogers, mais aussi démineurs et coordinateurs en tout genre), de connaître l'heure et de connaître précisément l'âge APPARENT d'un objet ou d'une enveloppe corporelle.

Niveau 2 : Le démon peut créer tout type de montre, des bruits d'horloges de tout poils (de la cloche au tic tac), du matériel léger d'archéologie (flacon de C14) et altérer la perception du temps (mais pas d'un rapport de plus de deux). Cette altération passera pour une distraction (« déjà midi ? » ou un ennui (« encore six heures à bosser ! »).

De surcroît, il peut tenter une feignasse regardant l'heure à être en retard, ou au contraire « scotcher quelqu'un à l'horloge » (dans ce cas, il faut que les personnes aient un truc à faire après).

Niveau 3 : Le démon peut détecter tout lieu en rapport avec le temps (serveur de l'horloge parlante, Big Ben et l'horlogerie « chez Ali », mais aussi tout théâtre de lourds événements historiques passés ou futurs (dans la portée, selon l'événement).

Niveau 4 : Le démon peut créer de façon permanente les mineures, ainsi que tout type d'horlogerie. Il peut de plus altérer la perception sur un lieu de manière à lui rendre un aspect passé ou futur.

Enfin, il peut faire apparaître tout objet CONNU appartenant au passé ou au futur, mais n'existant pas dans le présent pendant un temps variable.

Il peut en outre avec Ruine libérer quelqu'un de la fainéantise en le rendant super stressé ou au contraire en rendant négligent un mec un peu speed.

Ils auront l'effet de « temps altéré » en permanence et tenteront de pousser leur entourage à se synchroniser avec eux.

Niveau 5 : Le personnage connaît le passé « historique » sur le bout des doigts (à savoir ce que connaissent les historiens (il gagne 8 rangs en histoire).

Il peut connaître le passé d'une personne à l'aide de tout indice visible ou connu (cette cicatrice a été faite au Viêt-Nam, son traumatisme apparent vient de son emprisonnement de 2 ans...).

Il peut prévoir un jeu de futurs en fonction des aléas (dont un est forcément le bon) si il réfléchit sur les « suites possibles de situations » et obtient le talent « coordination » à 8, permettant de planifier avec brio une opération chronométrée.

Niveau 6 : Le personnage est alors vraiment maître du temps. Il peut dérégler à sa guise tout mécanisme d'horloge et toute coordination dans une portée spirituelle (stopper, ralentir ou avancer l'explosion d'une grenade ou d'une bombe, dérégler les feux de signalisation).

Il peut altérer le temps pour lui-même à sa guise du moment qu'il n'interagit pas pendant ce temps avec d'autres personnes, sinon quoi elles se « synchronisent instantanément » à sa vitesse.

Ce changement de débit ne peut pas excéder un rapport égal à la foi du personnage (exemple, un personnage avec 5 en Foi peut ralentir le temps par 5 pour lui-même, mais si il interagit, ce rapport s'appliquera aux autres).

Malphas

Chevalier de l'embrouille, Capitaine de la mauvaise foi, Baron de la mesquinerie, Prince-Démon de la Discorde

Discorde (Les engueulades, les désaccords, la confiance et la méfiance)

Niveau 1 : Permet de repérer les personnes en conflit avec une tierce, ou ayant mal digéré un conflit ancien, et d'estimer l'influçabilité d'une personne.

Permet aussi de voir le niveau d'accord de quelqu'un avec ce à quoi il est attentif, et éventuellement de repérer si la personne a un petit secret croustillant qui pourrait faire de sa vie un enfer si il sortait de sa tête (attention, ça ne veut pas dire que le secret est révélé hein ?)

Permet aussi de savoir si une personne est habile en conflits (diplomate, avocat, juge...) mais pas de savoir dans quel sens elle oeuvre.

Niveau 2 : Pousse quelqu'un ayant quelque chose à dire à ne pas se gêner pour le faire. Permet aussi de faire ressortir un conflit mal digéré si celui ci revient dans l'esprit de la personne.

Pour la Création mineure : création de biens d'autrui, déjà perçus une fois et sans complexité (sons de voix, odeur du parfum, rouge à lèvres ou encore signature pendant 5 minutes max).

Permet de réveiller subtilement un souvenir de conflit si le démon le connaît (précisément je veux dire) par la sensation ad hoc.

Niveau 3 : Détection des conflits non physiques et des actions diplomatiques. Le personnage connaît de surcroît la situation des protagonistes par rapport à la discorde complète.

Niveau 4 : Les créations mineures deviennent permanentes. D'autres choses sont alors temporairement possibles au personnage, comme modifier un traité ou un contrat. Il peut falsifier énormément de choses (du moment que cela ne tue pas le scénar), créer des photos et des vidéos compromettantes et rendre fausse une preuve réelle (changer le numéro d'un gun pour un autre sur une balle par exemple) afin de prouver sans équivoque sa propre innocence.

Ruine : Le personnage peut bien évidemment désinhiber toute personne ayant manifesté de l'agacement envers une autre ou envers une entité (dans le cas d'un leader par exemple). Peut convaincre une personne jusqu'à lui donner une mauvaise foi inébranlable sur un point, au point que la personne sera elle-même convaincue.

Niveau 5 : Le personnage sait tout sur les discordes (oui, c'est chouette, c'est le bouquin qui le dit) MAIS il ne connaît que celles qui sont encore d'actualité à l'obtention du pouvoir (si les personnes ont sincèrement fait la paix, le démon ne pourra connaître le trouble ancien qu'en voyant les deux). Aussi, ce pouvoir n'apporte pas les connaissances des discordes dont Malphas se charge tout seul et celles concernant des éléments importants du Grand Jeu.

Niveau 6 : Le personnage peut rediriger sans souci la rage de personnes en conflit avec d'autres vers la personne ou la représentation désirée.

Plus le conflit est fort et plus la rage canalisée sera puissante. Même avec des preuves accablantes, le personnage sera toujours hors de cause pour tout ce qui peut arriver autour de lui.

Malthus

Chevalier des épidémies, Capitaine de la garde morbide, Baron de la lente décrépitude, Prince-Démon des Maladies

Maladies (les malades, les différentes maladies, les vecteurs d'infection)

Niveau 1 : Savoir si une personne est malade, et si oui, de quoi elle souffre. Savoir si un animal est porteur d'une maladie. Savoir si un objet est vecteur de maladie. Savoir si un lieu abrite des malades ou des maladies (nuance). Savoir si une personne est immunisée aux maladies. Savoir si une personne contaminée l'a été à coups d'*Infection*.

Niveau 2 : Créer un masque de chirurgien, une aiguille sale, un scalpel rouillé (uniquement dans le but de contaminer quelqu'un). Faire tousser quelqu'un. Dégager une impression de maladie. Le Démon résiste deux fois mieux qu'un humain normal à la contamination en général. Cette résistance lui permet de mieux résister aux effets de la maladie, mais pas à la maladie elle-même. Le Démon est deux fois plus contagieux.

Pousse quelqu'un hésitant à s'inoculer une maladie, à en inoculer une à quelqu'un, à éternuer sans mettre la main devant la bouche, à infecter une petite source de nourriture (bouteille, paquet de gâteaux).

Niveau 3 : Détecter les malades. Une personne enrhumée sera détectée à 10m, un cancéreux à 500m, quelqu'un ayant la joie d'être atteint du virus Ebola (ou autre ami sympathique) à 1km. Détecter les lieux où *Infection* a été utilisé. Détection des lieux abritant des malades ou des maladies. Détection des vecteurs de maladies (sur le même modèle que la détection des malades).

Niveau 4 : Création de virus bénins. Faire attraper un rhume à une personne en la touchant. Faire tousser aux larmes une personne. Création de matériel médical absolument pas stérilisé. Rendre un animal, une personne ou un objet vecteur d'une maladie. Le Démon résiste quatre fois mieux qu'un humain normal à la contamination en général, comme en 2.

Pousse un humain qui en émet le souhait à répandre la maladie, à s'infecter soi-même, à contaminer du matériel, à développer de nouvelles maladies.

Niveau 5 : Connaissance des maladies, de leurs évolutions (naturelles ou non) en temps réel (sauf si un Acteur du Grand Jeu souhaite garder le secret). Connaissance de tous les vecteurs d'infection possibles en fonction de chaque maladie. Connaissance de tous les symptômes de toutes les maladies (le Démon gagne un bonus de 2 colonnes pour se faire passer pour un malade). Bonus de 3 colonnes en Médecine si cela concerne une maladie (le Démon ne saura pas comment fermer une fracture mais pourra s'occuper de la gangrène). Bonus de 3 colonnes pour l'élaboration d'une nouvelle maladie.

Niveau 6 : Contrôle des malades si la maladie est utilisée dans le contrôle : déclencher des crises chez un épileptique, réveiller une douleur ou la fièvre... Contrôler aussi leurs sentiments quant à leur maladie : fatalisme, espoir, désespoir...

Contrôle des maladies : le Démon peut rendre une maladie plus ou moins virulente, la faire changer de vecteur, de durée d'incubation, de mode de fonctionnement (avec une certaine limite). Magnification d'*Infection*, *Malédiction* : *Maladie*, *Poison*.

Mammon

Chevalier du pourboire, Capitaine des pots-de-vin, Baron de la corruption, Prince-Démon de la Cupidité

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 billet 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 calculette 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.

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.

Cupidité (l'avarice, l'endettement)

Niveau 1 : Connaître le degré de cupidité d'une personne (de "1-donne son manteau aux clochards les jours de neige" à "6-laisse mourir sa mère plutôt que lui payer un croissant"). Savoir si une personne est endettée.

Niveau 2 : Faire apparaître une petite somme d'argent (qui ne dure qu'une heure) pour tenter une personne cupide.

Pousse un humain hésitant à dépenser plus d'argent qu'il n'en possède, à devenir un rapiat, à s'enfoncer dans l'avarice.

Niveau 3 : Détection des avares, des gens endettés.

Niveau 4 : Faire apparaître une somme d'argent suffisante pour acheter un avare ou une personne endettée.

Pousse un humain qui en émet le souhait à devenir avare, à s'endetter, à enfoncer une personne endettée.

Niveau 5 : Tout connaître de l'avarice, les personnes les plus avares ayant existé...

Niveau 6 : Contrôle des avares et des gens endettés. Magnification de *Corruption*.

Morax

Chevalier de l'imagination morbide, Capitaine de l'inspiration ultime, Baron du génie démoniaque, Prince-Démon des Dons Artistiques

Art (les différentes formes d'art, les œuvres, les artistes, l'inspiration)

Niveau 1 : Savoir si une personne est un artiste (reconnu ou non), si elle aspire à la gloire, si elle cherche l'inspiration, si elle est calée en art (non, je ne mettrais pas de majuscule). Savoir si une chose, un objet, un lieu est lié à l'art en général. Savoir à quel courant appartient une œuvre et son auteur. Comprendre une œuvre.

Niveau 2 : Créer un petit guide de musée, un pinceau, une plume, un diapason, une feuille blanche. Donner un coup de pouce à un artiste manquant un peu d'inspiration. Faire apparaître sa signature sur une œuvre non signée (et si possible pas célèbre).

Pousser un humain hésitant à devenir artiste, à se rapprocher des milieux artistiques, à lire du Beigbeder, à ne pas réfréner son inspiration.

Niveau 3 : Détecter les lieux de réunions des artistes (le Café de Flore, Beaubourg), les galeries d'art, les musées, les artistes.

Niveau 4 : Créer une œuvre. Donner l'inspiration à un humain. Créer tout le matériel de travail pour créer. Modifier le sens d'une œuvre, la rendre un peu plus malsaine.

Pousser un humain qui en émet le souhait à devenir artiste, à se rapprocher des milieux artistiques.

Niveau 5 : Tout connaître de l'art, son histoire et ses différents mouvements, dans toutes les formes possibles d'art. Connaître toutes les méthodes de création. Connaître tous les noms, grands ou petits, liés à l'art.

Niveau 6 : Contrôle des œuvres : la peinture change sur le tableau (la Joconde tient bien un joint, d'où son sourire), la musique fait des fausses notes...Magnification d'*Œuvre d'Art*. Contrôle des artistes, si l'œuvre d'art ultime est en jeu.

Nisroch

Chevalier du joint, Capitaine des junkies, Baron des dealers, Prince-Démon des Drogues

Drogue (les drogues, leurs effets, leurs sources, les drogués, les dealers)

Niveau 1 : Savoir si une personne est droguée, a été droguée (de façon consentante ou non), si elle a de la drogue sur elle (ainsi que la dose approximative), si elle travaille dans la drogue (sans précisions), si elle est dealer. Reconnaître une drogue en la voyant. Savoir si quelque chose est drogué (plat, boisson).

Niveau 2 : Créer une boîte d'allumettes, un briquet, un étui de cd, un tire-bouchon, un paquet d'OCB, un filtre de clope, un décapsuleur, une petite cuillère, une cigarette, un cigare, une cannette de bière, une barrette de shit, une tasse de café, une plaquette de chocolat. Générer une odeur de beu, de tabac, de boisson. Provoquer chez un drogué une envie de prendre sa dose là maintenant tout de suite.

Pousse un humain hésitant à se droguer, à droguer quelqu'un, à devenir dealer, détaillant en vins ou à ouvrir un tabac, à quitter les stups, à piquer dans un portefeuille pour se payer sa conso.

Niveau 3 : Détection des drogués : un alcoolique sera détecté dans un immeuble, alors qu'un junkie prêt à s'arracher un rein à la main pour se payer sa dose sera détecté à l'échelle d'un pays. Détection des dealers : le dealer du coin de la rue sera détecté au coin de la rue justement, Pablo Escobar à l'échelle de la planète. Détection des drogues : une barrette à 10m, une saisie record des douanes à l'échelle d'un pays, la Colombie en permanence.

Niveau 4 : Créer une ligne de coke, une dose d'héroïne, de PCP, une bouteille d'alcool fort. Pousse un humain dépendant à tuer pour se payer sa dose.

Pousse un humain qui en émet le souhait à se droguer, à devenir dealer, à passer à la vitesse supérieure.

Niveau 5 : Connaissance des drogues : composition, origine, effets, effets secondaires. Bonus aux jets de Médecine et Chimie pour utiliser une drogue ou en concevoir une. Connaissance des drogués : symptômes, crises. Connaissance du milieu de la drogue : barons, narcotrafiquants, stups, DEA (et leurs méthodes).

Niveau 6 : Contrôle des drogues : le Démon peut rendre une drogue plus dure, accroître son pouvoir d'addiction, faire pousser les plantes plus vite. Contrôle des drogués si leur drogue est en jeu.



Chevalier des bâillements, Capitaine de la glande, Baron de l'ANPE, Prince-Démon de la Paresse

Paresse (la paresse, la fatigue)

Niveau 1 : Savoir si une personne est paresseuse ou fatiguée, si elle aimerait être dans son lit, si elle est liée à la fatigue (vendeur chez Epeda, médecin dans une clinique du sommeil, présentateur sur Arte). Savoir si la personne a dormi une nuit complète, si elle a le sommeil lourd. Savoir si un bâtiment abrite une clinique du sommeil, un magasin de literie, des gens fatigués ou paresseux.

Niveau 2 : Faire bâiller quelqu'un, fatiguer une personne juste en la regardant. Création d'oreiller, de bonnet de nuit. Ne jamais être à l'heure. Faire avoir une panne d'oreiller à un paresseux. Pousser un humain hésitant à rester au lit, à se recoucher, à rentrer se coucher, à dormir sur son lieu de travail.

Niveau 3 : Détection des paresseux (aussi bien homme qu'animal), des chats, des oreillers, des magasins de literie, des gens fatigués, des fonctionnaires, des élèves près du radiateur, des cliniques du sommeil, des gens regardant Derrick ou Arte.

Niveau 4 : Création de hamac, de lit, de transat. Faire dormir un paresseux ou une personne fatiguée en lui parlant (ne marche pas avec une personne qui n'est pas fatiguée). Faire bâiller un Ange ou un Démon (même de Dominique ou Andromalius, c'est dire). Faire avoir une panne d'oreiller à n'importe qui. Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à dormir, à arrêter de travailler pour se consacrer à la sieste, à suivre une thérapie du sommeil.

Niveau 5 : Tout savoir de la paresse, comment reconnaître un paresseux, comment le motiver, les meilleures berceuses.

Niveau 6 : Contrôle des lits, oreillers, couettes ("*aaaaah, mon oreiller m'agresse !*"). Contrôle des paresseux (homme ou animal), des chats, des gens fatigués, si ce contrôle leur permet de dormir.

Chômage (les chômeurs, l'ANPE, les licenciements)

Niveau 1 : Savoir si une personne est au chômage, si elle a été au chômeur, si elle a été licenciée ou si elle est au chômage pour d'autres raisons (sans précisions), si elle travaille ou a recours à l'ANPE. Savoir si une entreprise licencie ou pas (et si oui, s'il s'agit de licenciements massifs). Savoir si un bâtiment abrite une ANPE.

Niveau 2 : Création des petites annonces de l'ANPE, d'un avis de licenciement, d'une feuille d'allocs. Pousser un humain hésitant à virer quelqu'un, à aller à l'ANPE, à ne pas y aller.

Niveau 3 : Détection des chômeurs, des ANPE et des licenciés. Détection des patrons en train de licencier un employé.

Niveau 4 : Pousser un humain à démissionner, à se faire virer volontairement.

Niveau 5 : Connaissance de toutes les causes de licenciements possibles, des règlements de l'ANPE, des modalités du chômage (papiers, démarches).

Niveau 6 : Contrôle des chômeurs, licenciés et licenciés et gens de l'ANPE (demandeurs d'emploi aussi bien qu'employés de l'ANPE).

Nybbas

Chevalier des divertissements de masse, Capitaine des leaders d'opinion, Baron de l'opium du peuple, Prince-Démon des Médias

Médias (la télévision, la radio, les journalistes, les leaders d'influence)

Niveau 1 : Savoir si un objet sert d'émetteur-récepteur. Savoir si une personne est journaliste ou assimilé (cameraman pour M6, pigiste...). Savoir si quelqu'un est animateur télé. Savoir si une personne est un leader d'influence (patron, gradé, politique). Savoir si un bâtiment sert de rédaction ou de lieu de transmission.

Niveau 2 : Créer un walkman radio, un gros micro (style micro trottoir), un casque de technicien du son, une oreillette. Créer une fausse carte de presse (un examen d'une personne compétente révélera la supercherie). Créer un bruit de fond de télé (neige) ou de radio (parasites). Avoir un sourire de présentateur télé. Pouvoir regarder Bloomberg TV sans devenir fou. Pousser un humain hésitant à travailler dans la télé, la radio, les médias en général, à devenir présentateur ou journaliste.

Niveau 3 : Détection des journalistes, des télés et radios, des antennes, des satellites télé (pas les satellites militaires). Détection des hommes politiques, des leaders (dans une manif, le chef du syndicat, le chef des casseurs, avec une patrouille de militaire, le caporal).

Niveau 4 : Création de cartes de presse. Création de télé (modèle au choix), de radio, de liaison téléphone, de serveur Web, de PDA, de stylo et Autres Choses Qu'Un Journaliste Utilise. Création de caméra. Perturber une retransmission télé ou radio, brouiller les communications téléphoniques (la conversation reste possible mais il y a de la friture).

Pousser un humain qui en émet le souhait à entrer dans la politique, à faire la Star Ac', à aimer la Star Ac' (et c'est là qu'on voit que c'est Magique et Mal), à donner son argent à la télé, à regarder le téléachat.

Niveau 5 : Tout connaître des médias, depuis l'invention de la dépêche (et ça remonte à loin) jusqu'aux télés d'Internet. Connaître la grille de programmes de toutes les chaînes. Connaître les fréquences de tous les satellites, les codes d'accès, les noms de tous les gens importants des médias et de la politique.

Niveau 6 : Contrôle des médias : le Démon peut modifier totalement ce qui passe à la télé ou la radio en sa présence (Bambi qui se fait poursuivre par Rocco qui est décidé à lui apprendre la vie à une heure de grande écoute). Contrôle des journalistes, des politiques et autres leaders d'influence, si on leur fait miroiter le scoop du siècle, des parts de marché, des points dans les sondages...

Ouikka

Chevalier des géoliers, Capitaine des terroristes, Baron des attentats, Prince-Démon des Airs

Air (le vent, les nuages, les avions, les oiseaux)

Niveau 1 : Savoir si un lieu observé est sujet aux vents et courants d'air, connaître la vitesse et le niveau sur l'échelle de Beaufort d'un mouvement d'air à portée de vue, savoir si quelqu'un travaille ou a une passion lié à l'air (aviateur, hôtesse de l'air, ornithologue, fabricant de cerf-volant...), déterminer si un truc est capable de voler par lui même (oui, un avion ou cerf-volant volent par eux même. Pas un pilote de Mirage qui doit être mis dans un Mirage pour voler). Connaître le nom de ce nuage et si il est signe de beau temps ou de tempête de grêle. Connaître l'espèce d'un oiseau observé.

Niveau 2 : Créer un petit fanion pour s'indiquer le vent, un petit anémomètre en plastique façon "pif gadget", un cerf-volant simple (film plastique+baguette plastique+fil en nylon), un avion en papier, un poster d'avion ou d'ornithologie, un appeau. Générer une légère brise, des bruits d'oiseaux, une odeur de kérosène.

Pousser un hésitant à s'engager dans un des nombreux métiers de l'aviation, à prendre l'avion, à s'intéresser aux objets volants identifiés, aux oiseaux, à tenter de voler, à acheter un véhicule aérien...

Niveau 3 : Repérer les courants aériens dans leur domaine d'échelle (un courant d'air dans un bâtiment, un courant dépressionnaire à l'échelle d'un continent, un cyclone sur la planète). "Sentir" les avions, dirigeables, ULM, ballons et autres cerfs-volants. Connaître la direction des aéroports "de tutelle" de l'endroit. Savoir où est la convention aérienne la plus proche. Repérer à courte portée les passionnés de l'air. Repérer dans les alentours des oiseaux et si on est dans leur "zone".

Niveau 4 : Créer des avions, ballons, dirigeables, ULM, jet-pack, parachutes, des cerfs-volants de grande qualité... Du matériel de contrôle aériens (radar compris), ou d'observation de la météo, ou des oiseaux. Permet de créer un fort vent (attention, il n'est pas contrôlé, et elle est autour de vous en priorité ! Evitez de créer une tempête dans un coin où des choses peuvent vous tomber dessus ! Ou si vous avez prévu de passer en Forme Gazeuse...).

Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à s'engager dans un des nombreux métiers de l'aviation, à prendre l'avion, à s'intéresser aux objets volants identifiés, aux oiseaux, à tenter de voler, à acheter un véhicule aérien...

Niveau 5 : Tout savoir des mouvements d'air sur cette planète, des horaires d'avion, de la répartition des oiseaux, des fronts climatiques en oeuvre actuellement, de l'organisation du transport aérien, savoir qu'est ce qui est actuellement sous le ciel sans toucher la terre ou l'eau (et qu'aucune être du Grand Jeu n'essaye de garder secret).

Niveau 6 : Contrôle des aviateurs et assimilés, des météorologistes, des ornithologues... et de l'air, du vent, des nuages, du cycle de l'eau. Permet de toujours garder une certaine cohérence en forme gazeuse. Magnification de Forme Gazeuse, Vol, et de la plupart des pouvoirs tant que le Démon ne touche ni le sol ni l'eau et qu'il a le ciel au dessus de lui.

Terrorisme (les terroristes, les bombes)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est un terroriste ou se considère comme tel ou soutient une organisation terroriste. Permet de savoir si un truc est explosif, voire sur le point d'exploser. Savoir si un lieu ou une personne a déjà subi un attentat terroriste.

Niveau 2 : Faire apparaître des pétards, sentir la poudre, faire des bruits d'explosions, avoir toujours du petit matériel de fabrication d'explosif ou de déminage sur soi.

Convaincre un hésitant à se livrer au terrorisme, à soutenir des terroristes, à fabriquer des bombes, à les faire exploser, à faire en sorte qu'un maximum d'innocent meurt en générant une grande terreur.

Pousser une foule sur le fil du rasoir à paniquer.

Niveau 3 : Détection des actes terroristes (la zone est fonction de l'impact en mort et en peur. Une explosion de cabine téléphonique en Bretagne sera sentie en Bretagne. Le 11 Septembre a été ressenti jusqu'en Enfer). Repérer les locaux et points de chute d'organisation terroriste au niveau d'une ville. Sentir les "esprits terroristes" au niveau d'un quartier. Sentir les vagues de terreur et de panique.

Niveau 4 : Avoir à disposition tout ce que le démon juge nécessaire pour son attentat. Permet de transformer un lieu en Point De Chute pour les terroristes (tant que l'effet est en place, des terroristes ne peuvent s'y faire repérer par des moyens normaux).

Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à se livrer au terrorisme, à soutenir des terroristes, à fabriquer des bombes, à les faire exploser, à faire en sorte qu'un maximum d'innocent meurt en générant une grande terreur.

Niveau 5 : Tout savoir sur l'histoire du terrorisme depuis la Chute jusqu'à nos jours, les organisations terroristes et leur organigrammes et projets, les explosifs et leur emploi...

Niveau 6 : Contrôle des terroristes et sympathisants. Contrôle des foules lors d'un acte terroriste (ha, le joli mouvement de panique de la foule apeurée qui se jette dans le nuage de sarin...).

Magnification des pouvoirs dans le cadre d'un acte terroriste, ou pour générer la peur.

Samigina

Chevalier des Carpates, Capitaine de la Roumanie, Baron des armées vampiriques, Prince-Démon des Vampires

Vampires (le sang, les vampires, la nuit)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est un vampire (que ce soit un authentique mort-vivant ou un malade buveur de sang), déterminer la quantité de sang dans quelqu'un, savoir si quelqu'un a déjà été victime d'un vampire, si elle s'intéresse à ces bêtes là, si il est un chasseur de vampires. En regardant du sang, ou en le reniflant ou en le goûtant, permet d'obtenir des renseignements ressemblant grosso modo à une analyse sanguine (« haaa, du O+, mon préféré, légèrement au cholestérol, ça donne un p'tit goût de foie gras, hmm, par contre faites gaffe à votre diabète...»). Permet de ne pas rater les symboles anti-vampires (le vampire, qu'il le veuille ou non, sentira toujours la gousse d'ail, remarquera le cercle d'hosties pilées par terre, verra en gros les symboles religieux même cachés... Chiant pour les blâmés « Superstitieux », hein ?). Permet de savoir, en voyant l'affiche d'un film ou la couverture d'un livre, si ça parle de vampires. Permet de savoir si un lieu est hanté par un vampire.

Niveau 2 : Créer une ambiance sombre, baroque et lugubre. Générer des bruits d'orgues, des grincements de portes ou de planches, une illusion de nuées de chauves-souris s'envolant autour de soi. Saigner/pleurer/cracher du sang en petites quantités. Faire apparaître une petite seringue de prise de sang.

Pousser un hésitant à se livrer au vampirisme sur ses contemporains (réel ou plus métaphorique... parasitage, quoi), à devenir un chasseur de vampires (pourquoi ?), à donner son sang (y compris au démon), à servir le démon en tant que vampire, à devenir noctambule, à ne sortir que la nuit...

Niveau 3 : Sentir la présence d'un vampire au niveau d'un quartier (cela peut varier avec la puissance de ce dernier), d'un « château de vampire » dans un département, sentir les « rassemblements de sang ». Savoir si il fait nuit ou jour dehors. Suivre les déplacements de la dernière personne à avoir subi « baiser vampirique » ou d'une partie de son propre sang (en s'ouvrant les veines sur le camion des Soldats de Dieu pendant qu'ils ont le dos tournés, vous pourrez le suivre jusqu'à leur planque...).

Niveau 4 : Faire apparaître un Authentique Château Des Carpates, ou du moins l'intérieur et son ameublement, un cercueil, l'habit complet du Vampire Qui Fait Bien (dépend quand même du « genre » de vampire que se donne le démon). Faire baisser la luminosité sur une grand zone (pas vraiment le noir complet, mais sombre...), tous les bruits et ambiances souhaitables pour foutre les jetons à autrui... Permet de transformer quelqu'un en vampire pour, disons, 5PP et utilisation de Baiser Vampirique. Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à se livrer au vampirisme sur ses contemporains (réel ou plus métaphorique... parasitage, quoi), à devenir un chasseur de vampires (pourquoi ?), à donner son sang (y compris au démon), à servir le démon en tant que vampire, à devenir noctambule, à ne sortir que la nuit...

Niveau 5 : Tout savoir des vampires aussi bien littéraires que "réels", connaître les déplacements et activité des vampires et de leurs victimes à la surface de la planète.

Niveau 6 : Contrôle des vampires et de leurs victimes.

Magnification des pouvoirs associés/associables aux vampires.

Goths (les goths, leurs coutumes, leur musique, leurs jeux de rôles)

Niveau 1 : Savoir si quelqu'un est un goth (même lorsqu'il est en civil), si il écoute de la musique gothique, si il joue ou maîtrise Vampire. Permet de savoir si un disque est de musique goth. Permet de se donner une idée du contenu d'un supplément Vampire. Permet de savoir si un magasin vend de la musique, des vêtements, des accessoires ou des JdR goths.

Niveau 2 : Faire apparaître un petit pendentif en étain, générer une vague musique gothique, avoir un teint de tuberculeux et assez de khöl sous les yeux pour maquiller un département français en entier, générer un vague sentiment chez les gothiques qu'on pourrait rapprocher de la sympathie si ces bêtes là avouaient qu'elles peuvent ressentir de la sympathie pour quelque chose. Avoir toujours tous les D10 nécessaires au Système Brouette.

Pousser un hésitant à adhérer au mouvement gothique, à sa mode et sa musique, à jouer à Vampire (ou à en Maîtriser une partie...), à pratiquer des actes "gothiques" plus poussés que ce qu'il fait déjà (à se faire de piercing dans des endroits inavouables, à se faire une crête, à partir vivre dans un squat, à se droguer, à voler cette société décadente, à se livrer à des actes de débauche SM filmés, à pratiquer des messes noires, à vendre son âme à Belzébuth, à profaner des tombes, à pratiquer des sacrifices humains, à acheter "Berlin by Night"...).

Niveau 3 : Sentir les rassemblements de goths, les bars et boîtes goths, les magasins de modes et accessoires gothiques, retrouver le rayon de musique goth dans une FNAC ou assimilé, trouver du premier coup le rayon "World of Darkness" dans une boutique de JdR. Détection des messes noires (la distance de réception dépend du sérieux et de la décadence des actes. Un petit traçage de pentacle avec chants rituels, un quartier. Un sacrifice animal ou une partie de jambes en l'air tantriques, une ville, une profanation de sépulture ou une orgie, un département, un sacrifice humain une région, un massacre, un pays.)

Niveau 4 : Se créer la tenue complète et idéal du Vrai Gothique Qui Rigole Pas, avec les griffes en

argent, le manteau long en cuir noir, les cheveux en cône au dessus de la tête, les bas résilles et un pentacle scarifié sur le torse ! Avoir de la musique gothique forte autour de soi. Être éclairé de manière inquiétante. Imposer le respect chez les Goths. Rentrer dans n'importe quelle réunion gothique. Avoir la complète de Vampire (Mascarade, Dark Age, Victorian Age et les suppléments des autres gammes qui parlent des vampires !). Créer tout les effets spéciaux nécessaires à une bonne partie de Vampire (l'encens, l'éclairage à la bougie, les tâches de cire et de sang, la musique d'ambiance, tout !). Pousser quelqu'un qui en émet le souhait à adhérer au mouvement gothique, à sa mode et sa musique, à jouer à Vampire (ou à en Maîtriser une partie...), à pratiquer des actes "gothiques" plus poussés que ce qu'il fait déjà.

Niveau 5 : Tout savoir de l'histoire du mouvement goth et des déplacements et actes passés et présent de ses représentants. Connaître tout Anne Rice par Coeur.

Niveau 6 : Contrôle des gothiques et joueurs de Vampire.

Magnification des pouvoirs à l'encontre des gothiques, mais aussi de pouvoirs tels que Baiser Vampirique, Cauchemar, Crocs, Peur, Obscurité ou Voix Impérieuse...



Chevalier de la possession, Capitaine des armées humaines, Baron de la communion démoniaque, Prince-Démon des Âmes

Âmes (la possession, l'incarnation des Anges et Démons)

Niveau 1 : Savoir si une créature est incarnée ou non. Savoir le rang d'une créature incarnée en la voyant (sur le modèle "1-petite bouse" à "6-Gros Monstre"). Savoir si un humain est possédé par un Démon Mineur. Savoir où ira l'âme de l'humain à la mort.

Niveau 2 : Faire croire à un humain qu'il a vu un fantôme du coin de l'oeil ou entendu un bruit (*si tu es là, frappe un coup*). Bonus de 2 colonnes pour une *Possession*.

Pousser un humain hésitant à accepter de donner son corps au Mal, à Satan, à Scox ou qui que ce soit (en gros, à devenir un Démon Mineur).

Niveau 3 : Détecter les incarnations ayant lieu dans un rayon dépendant de la puissance de la créature incarnée (un Démon Mineur à 10m, un Familier à 50m, un Ange ou Démon à 100m, un Archange ou Prince à 1000m). Voir l'âme d'un individu (savoir s'il est plutôt gentil ou mauvais, mais cela n'indique pas le camp s'il s'agit d'une créature incarnée).

Niveau 4 : Création de fantôme, de guéridon. Bonus de 4 colonnes pour une *Possession*.

Pousser un humain qui en émet le souhait à donner son corps aux forces du Mal.

Niveau 5 : Connaître les mécanismes précis d'incarnation, les *ley-lines*, les erreurs possibles, les conditions...

Niveau 6 : Contrôle des âmes : bonus de 6 colonnes aux jets de résistance à un pouvoir attaquant l'âme. Le Démon peut également empêcher qu'une incarnation ait lieu si la créature qui s'incarne a un niveau de Foi inférieur au sien.

Sectes (les sectes, les gourous, le lavage de cerveau)

Niveau 1 : Savoir si une personne fait partie d'une secte (gourou ou adepte), si elle a subi un lavage de cerveau, si elle peut être enrôlée dans une secte. Connaître la religion d'une personne.

Niveau 2 : Création d'un livre religieux (Bible, Coran... mais aussi Guide de la Néo-Pensée Supra-Transcendentale de Skippy). Générer une odeur d'encens, de soufre, de trucs à brûler pendant un rituel, une cérémonie. Avoir une bougie (noire, blanche, rose, pourpre à pois orange...).

Pousser un humain hésitant à entrer dans une secte ou à en fonder une.

Niveau 3 : Détecter les adeptes de sectes (Mandarom, Raéliens, Chrétiens, Adeptes du Surfer d'Argent...). Détecter les gourous (Raël à l'échelle de la France, le Pape à l'échelle mondiale).

Niveau 4 : Créer tout l'attirail nécessaire à une cérémonie, quelque soit la religion.

Pousser un humain qui en émet le souhait à entrer dans une secte, à obéir aveuglément à ce que le gourou lui dit, à fonder sa propre secte.

Niveau 5 : Connaître toutes les sectes, religions, croyances, groupes religieux, ainsi que leurs pratiques, dogmes...

Niveau 6 : Contrôle des sectaires si le contrôle est tourné de façon à aller dans le sens de leurs croyances. Contrôle des gourous si cela leur fait gagner des adeptes.

Shaytan

Chevalier du furoncle, Capitaine des lépreux, Baron de l'eczéma, **Prince-Démon de la Laideur**

Laideur (les gens laids, l'art laid, l'architecture laide).

Niveau 1 : Savoir si une personne est laide (sous son maquillage), si elle se trouve laide, si quelqu'un la trouve laide (mais pas qui). Savoir si une personne laide est née comme ça ou si c'est suite à un accident ou au travail d'un Démon de Shaytan. Savoir si un bâtiment abrite des gens laids (pavillons des brûlés), de l'art laid (le musée Guggenheim). Savoir si une œuvre d'art est laide ou non (dur à dire des fois). Savoir si une personne est un monstre de foire, si un bâtiment abrite des monstres. Savoir si une personne est chirurgien esthétique, si un bâtiment en abrite.

Niveau 2 : Faire pousser un bouton, apparaître une ride sur quelqu'un (ne pas oublier que ça disparaît au bout d'une heure). Abîmer une œuvre (peinture qui s'écaille, pigments qui perdent leur teinte, son qui crachote). Faire apparaître un scalpel, une seringue, une goutte de collagène, un masque de chirurgien, des gants, une blouse (maculée). Générer une aura de tristesse et de laideur autour de soi (2m) : les gens à l'intérieur voient tout avec moins de lumière, de joie (l'effet cesse si on sort de la zone). Inciter quelqu'un à exprimer à haute voix son opinion sur la laideur de quelqu'un.

Pousser un humain hésitant à s'enlaidir à la main (auto-scarification) ou en ayant recours à la chirurgie esthétique, à enlaidir quelqu'un ou quelque chose.

Niveau 3 : Détecter les gens laids (une personne au physique un peu ingrat à 100m, Beigbeder à 1km, Barbara Streisand depuis n'importe quel point du pays où elle est, Michael Jackson sur toute la planète). Détecter le King of Moches actuel (Michael Jackson en ce moment). Détecter les cirques de monstres. Détecter les cliniques de chirurgie esthétique. Détecter les bâtiments laids (Beaubourg en permanence, la fac de Tolbiac dans tout Paris). Détecter l'art laid (tous les musées d'art moderne en permanence).

Niveau 4 : Provoquer une éruption d'acné subite. Créer un flacon de vitriol, du collagène, du silicone, du botox. Générer une zone de tristesse (comme en 2), mais l'effet perdure (FOI) heures. Inciter un humain à en trouver un autre laid (même si ce n'est pas vrai)

Pousser un humain qui en émet le souhait à s'enlaidir à la main (auto-scarification) ou en ayant recours à la chirurgie esthétique, à enlaidir quelqu'un ou quelque chose.

Niveau 5 : Tout savoir de la laideur, les gens laids les plus connus, comment provoquer la laideur, connaître les canons de beauté de chaque civilisation (et donc ce qu'ils considèrent comme la laideur). Connaître le King of Moches et son entourage.

Niveau 6 : Contrôle des laids, de l'art laid (*mais je te jure, ce monochrome m'a mordu !*), de l'architecture laide (attention, Beaubourg devient une sortie à hauts risques). Contrôle de ce que les gens trouvent laid (rats, cafards, Barbara Streisand).



Chevalier de la strychnine, Capitaine du pyralène, Baron de la dioxine, Prince-Démon de la Pollution

Pollution (les gaz toxiques, les pluies acides, les matières radioactives)

Niveau 1 : Savoir si une personne pollue, et si oui, si elle le fait de façon délibérée. Savoir si un véhicule est polluant, et si oui, avoir une idée approximative de son niveau de pollution. Reconnaître un gaz toxique en le sentant (marche aussi pour les gaz inodores, le Démon aura une impression bizarre). Savoir si quelque chose est radioactif, toxique, acide, non dégradable, non recyclable ou tout simplement polluant. Savoir si un bâtiment abrite des pollueurs, des matières polluantes ou dangereuses pour la nature, si on y fabrique des produits polluants.

Niveau 2 : Créer une odeur d'essence, de plastique brûlé, de gaz et autres odeurs associées à des matières polluantes. Rendre légèrement acide un verre d'eau. Irradier légèrement un sol, une zone de 1m (rien qui puisse faire des dommages à court terme mais suffisant pour déclencher un compteur Geiger). Créer une boulette de fuel. Tuer une petite plante en la touchant. Ne jamais trouver de poubelle qui ne soit pas pleine au point de déborder. Avoir toujours sur soi un papier, une cannette, un mégot... à jeter n'importe où.

Pousser un humain hésitant à ne pas descendre ses poubelles, à ne pas trier ses déchets, à jeter ses papiers sur le trottoir.

Niveau 3 : Détecter les décharges, les centres de retraitement des déchets radioactifs (La Hague en permanence), les convois de déchets radioactifs, les zones de pluies acides, les poches de gaz toxiques (naturelles ou non), les usines. Détecter les pollueurs.

Niveau 4 : Créer de l'essence, du pétrole, du mazout, du fuel. Rendre radioactif n'importe quel matériau (effets à long terme). Rendre polluante n'importe quelle émanation (fumée, fuite d'eau) à proximité du Démon. Faire flétrir les plantes, crever les poissons et les petits animaux (souris) à (FOI) mètres. Pousser un humain qui en émet le souhait à jeter ses papiers par terre, à ne pas trier ses déchets, à polluer un site protégé, à déverser des déchets dans une rivière, à ne pas tenir compte des normes de sécurité, à ne pas se mettre aux normes.

Niveau 5 : Tout savoir de la pollution, les plus grandes catastrophes, les zones les plus polluées. Tout savoir des matières polluantes, les plus toxiques, leurs modes de fabrication, d'action...

Niveau 6 : Contrôle de la pollution : le Démon peut utiliser les matières polluantes ou polluées pour attaquer (une vague de mazout, un nuage de gaz d'échappements, les effets sont fonction de la situation). Contrôle des pollueurs si le domaine entre en jeu.

Valefor

Chevalier des larcins, Capitaine des brigands, Baron du crime parfait, Prince-Démon des Voleurs

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' (« coooooomment, 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.



Chevalier du moteur à explosion, Capitaine du béton armé, Baron du cyanure, Prince-Démon de la Technologie

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.

Vephar

Chevalier des mers, Capitaine des légions aquatiques, Baron du royaume au-delà du miroir, Prince-Démon des Océans

Eau (les océans, les poissons et autres animaux aquatiques, les marins)

Niveau 1 : Détecter les marins, les sous-marinières, les pêcheurs, les poissonniers les océanographes et autres zoologistes spécialistes des poissons. Savoir quelle est l'étendue d'eau observée (nom, type, localisation le cas échéant).

Niveau 2 : Créer un peu d'eau (salée bien sûre, à boire c'est pas terrible), un petit poisson (mort), une moule, quelques algues, des palmes, un masque, un tuba... Créer une odeur d'eau salée, de varech ; créer des traces de sel sur un objet (comme quand de l'eau salée a séché dessus), augmenter le degré d'humidité de l'air ou de salinité de l'eau. Pousser quelqu'un à s'engager dans l'armée de mer, à plonger un peu plus profond (sympa pour provoquer des accidents de plongée), à manger du poisson...

Niveau 3 : Sentir la direction et la proximité de la plus proche grande étendue d'eau (une mare à quelques dizaines de mètres, un grand lac à plusieurs centaines de mètres voire quelques kilomètres pour les grands lacs type lac Léman, l'océan le plus proche n'importe où. Percevoir les poissonneries à l'échelle d'un village, les musées consacrés spécifiquement à la mer ou les ports à l'échelle d'une ville. Permet de percevoir la présence d'un sous-marin ou d'un animal marin important (pas les crevettes ni le plancton).

Niveau 4 : Permet de créer toutes sortes de poissons, de calamars, de coquillages... Permet de créer un harpon, un canot pneumatique, une rame, un équipement complet de plongée (avec bouteilles d'air). Permet de générer un courant d'air marin, une petite vague, un courant froid ou chaud. Permet de forcer un humain qui en exprime le désir à se lancer dans une pratique de la pêche intensive (à l'explosif par exemple), à s'engager sur un baleinier...

Niveau 5 : Tout connaître des différentes espèces peuplant les Océans (sauf Joséphine évidemment), de tous les capitaines au long cours et bateaux célèbres (du drakkar d'un certain Rollon au Charles de Gaulle, en passant par la Santa Maria et le Renard). Connaître toutes les routes maritimes. 6 colonnes de bonus pour toute activité de navigation en mer (c'est beaucoup, mais en même temps c'est quand même sacrément limité).

Niveau 6 : Contrôle des marins et sous-marinières (pas très efficace sur terre ferme, mais beaucoup plus en pleine mer), contrôle des animaux marins. Peut déclencher une petite tempête (juste la faire éclater si elle menace déjà, pas créer un cyclone dans un ciel sans nuage) ou au contraire la bloquer. Permet d'obtenir instantanément le résultat d'une journée de pêche. La deuxième utilisation du pouvoir de vie subaquatique (celle utilitaire) devient gratuite lorsque le démon l'utilise sur lui-même. Il peut inverser ses effets pour permettre à un animal marin doté de branchies de vivre à la surface (je suis pas sûr pour celui-là, mais ça me paraît assez sympa et compte tenu de l'utilité du reste, je vais pas chipoter...)