

ANARCHIE★DIVINE ZKZ

Préambule

En 1996, à l'aube de la vague Internet qui n'avait pas encore ruiné les petits porteurs en quête d'argent facile, je découvrais avec émerveillement les perspectives qu'ouvrait le réseau mondial pour le jeu de rôles. A cette époque, rares étaient les rôlistes francophones ayant publié gratuitement leur prose, et plus rares encore ceux qui avaient choisi de parler de mon jeu préféré, INS/MV. Stéphane Gallay faisait partie des pionniers partageant leurs aides de jeu avec le plus grand nombre, qui plus est avec brio. La qualité de ses travaux a directement influencé la façon dont j'ai voulu orienter mon propre site trois ans plus tard. Les cyborgs d'« Ars Mecanica » et surtout les vampires de « Carpe Noctem » sont quelque part les cousins éloignés des humains rebelles de l'« Anarchie Divine » et il me semblait important de rendre hommage au « doyen » Gallay.

Vous trouverez ci-après le résultat qui, validé par l'auteur lui-même, se veut une adaptation d'Anarchie Divine pour la 3^{ème} édition d'INS/MV. Autant que possible, j'ai voulu faire en sorte que ce travail garde le cachet rebelle et surtout athée de la mouture de 1996 (avec de bonnes reprises du texte original) tout en s'accordant au maximum avec les derniers développements officiels, notamment avec les derniers guides parus (cycle des « Liber » et des « Encyclopedia Spiritis »). Ainsi, vous pourrez les intégrer sans douleur à votre campagne. A vous de juger maintenant...

R.P. Gimenez

L'Anarchisme pour les nuls

Génération désenchantée

L'histoire officielle de la pensée anarchiste est indissociable de celle de la gauche, notamment la gauche européenne. C'est pendant la Renaissance qu'on trouve les prémises de ce courant politique dans des œuvres comme « Utopie » de Thomas More où la société tend naturellement à s'organiser autour des valeurs de tolérance et de partage. Le schisme chrétien entre catholiques et protestants et la chute des anciens régimes féodaux en faveur d'un despotisme éclairé vont alors provoquer un débat de fond où les premiers concepts anarchistes vont éclore dans la tête des philosophes des Lumières. Jusqu'ici tout va bien, Yves et Kronos maîtrisent la situation de statu quo voulue par le Grand Jeu.

Puis vient le temps des révolutions. En Angleterre (vers 1750) puis en France (à partir de 1789), les mouvements populaires réclamant l'émancipation du tiers état vont faciliter la propagation des théories anarchisantes, encore

balbutiantes. Le 19^{ème} siècle et sa Révolution Industrielle arrivent enfin et à travers l'Internationale Socialiste naît le véritable mouvement anarchiste moderne. Malheureusement, les bourgeois modérés et les ultras marxistes vont marginaliser et réduire l'influence de l'anarchie militante qui revendique maladroitement des idéaux trop éloignés des réalités de l'époque, et ce malgré quelques expériences intéressantes (les phalanstères). Yves et Kronos respirent un bon coup, comprenant qu'à force de jouer avec le feu anarchiste ils vont finir par se brûler au troisième degré du Chaos.

Cendres de lune, petites bulles d'écume

Les deux frères sous-estiment cette force étrange aussi vieille que Dieu lui-même. En pleine révolution de 1848, les espoirs de tout un peuple provoquent une réaction en chaîne sans précédent et, intrigué, l'omniscient (mais pas omnipotent) Yves laisse courir le flux chaotique. Depuis la Marche des Rêves et des Cauchemars (MRC), la bulle fantasmagorique de la conscience anarchiste internationale a tant grossi qu'elle s'est décrochée sous le regard impuissant et mélancolique du couple Blandine-Beleth. Volant à travers les Marches Intermédiaires, elle s'échoue sur une Marche désaffectée proche de celle du Purgatoire où elle s'anime d'une vie propre sous la densité des fantasmes humains. Cendres est née, reflet steampunk d'une époque où le capitalisme et la science font trembler les derniers reliquats du fondamentalisme religieux de la vieille Europe. Et ça, Yves apprécie.

Alors que sur Terre, les socialistes passent sous la tutelle des Archanges progressistes et les marxistes entre les mains des Princes infernalistes (voir Encyclopedia Spiritis volumes I et II), les anarchistes minoritaires restent indépendants. Même si Ouikka tente un temps de récupérer le bébé, une explication musclée avec un certain Noz en novembre 1917 sur le front russe suffira pour qu'il perde progressivement son influence et que le mouvement passe entre les mains de son leader légitime : l'humanité.

Tout est chaos, à côté

Bien que des générations de mystiques et d'érudits se soient penchés sur la question, l'existence de Dieu reste un mystère. Dans le monde d'INS/MV, Dieu existe, puisque c'est tout de même Lui qui est à l'origine du Grand Jeu. Il ne fait pas partie de l'Univers, Il L'est, tout simplement. L'extension « Heaven and Hell » nous conte par ailleurs Sa création « bigbangesque » mais n'évoque qu'à mots couverts le principe contraire qui s'oppose forcément à Lui : le Chaos.

Par principe, le Chaos cherche à annuler le concept de Dieu (en cela on pourrait l'appeler « Ordre ») ce qui laisse envisager un jour l'effondrement sur lui-même de

l'Univers-Dieu comme un soufflé trop cuit, théorie connue comme étant celle du « Big Crunch ». Ce phénomène naturel de réaction porte le nom d'Entropie et certaines créatures vivantes ont manifestement une prédisposition à en user. La plupart s'est regroupé à travers les époques au sein de sociétés secrètes plus ou moins anecdotiques pour fuir les purges des trois Forces de l'Ordre (Bien, Mal et « Neutres ») mais c'est véritablement au 20^{ème} siècle avec l'émergence de l'Anarchie⊕Divine que le Chaos a repris son inexorable ascension.

En effet, l'Entropie des Anarchistes Divins remet sérieusement en cause la cohérence de l'Univers. Avant de parler des forces en présence pour son maintien, il faut commencer par définir cette fameuse « cohérence ». Yves a tendance à privilégier l'analogie musicale. En considérant que depuis l'aube des temps qu'une main céleste écrit la partition de la Symphonie Universelle, deux principes fondamentaux concordent à la permanence de cette écriture :

- La Mélodie, plus connue sous le nom de Marches Intermédiaires.
- L'Harmonie, plus communément appelée Continuum Spatio-Temporel (CST).

Lorsqu'un de ces principes est perturbé, par les répercussions d'un voyage spatio-temporel ou l'utilisation intempestive de l'Entropie, on parlera de « fausse note » ou de « faux accord ». L'Ange de Puissance Raphaël (alias le Prince-Démon Kronos) en est immédiatement averti et ce quelle que soit la violence de la perturbation. Malheureusement, seul Dieu peut discerner les priorités dans cette cacophonie permanente et Raphaël reste donc constamment débordé. Lors d'une rencontre accidentelle dans le Monde des Rêves avec Catherine, à l'époque encore prénommée Eve, il lui proposa de s'occuper du maintien « mélodique » de la Symphonie afin de réparer la « fausse note » du Péché Originel. Lui préférerait se consacrer pleinement à l'aspect « harmonique » sous son identité infernale de Kronos.

Les Anarchistes sont considérés comme des « Désaccordés », tout comme les créatures qui rompent leur lien avec leur Marche d'origine en tombant sur Cendres. Bien que pourchassés par Raphaël, ce dernier n'a que peu de chance de les démasquer : ils restent humains par essence et sont donc indétectables tant qu'il ne font appel au pouvoir de l'Entropie. De plus, même si l'ex-Ange de Puissance reste en permanence à l'écoute, il ne peut que rarement intervenir en personne, Grand Jeu oblige. Par conséquent, la riposte ne dépend que de sa capacité à inciter les Anarchistes à commettre des erreurs grossières ou à pousser les différentes forces en présence à combattre sciemment la menace chaotique.

Les Forces du Bien

Chez les Anges, les seuls à être véritablement au courant de l'existence du Chaos sont Catherine et Yves. L'une a choisi la clandestinité pour accomplir sa mission : elle

contrôle les Marches afin d'éviter que les Egarés n'accélèrent trop le phénomène d'Entropie. Il s'est d'ailleurs avéré que les Portes entre les Marches permettent aux Anarchistes d'amplifier significativement leur pouvoir d'Entropie (il passe à niveau x 2 utilisations par jour à moins de 500 m d'une porte).

Yves préfère quant à lui se concentrer sur son cheval de bataille : l'équilibre. Ses théories ont fortement inspiré Michael Moorcock et sa Balance Cosmique où le Bien et le Mal sont issus de l'Ordre s'opposant lui-même au Chaos. Voilà pourquoi il laisse Dominique prendre des initiatives illusoire au Conseil : au-delà de sa fonction d'Archange de la Justice, Dom représente en effet la quintessence de l'Ordre dans les rangs angéliques. A la vue de ses choix politiques ultra-conservateurs, on est en droit de le croire...

Les Forces du Mal

Pas de surprise chez les Démons, Andromalius assume la fonction implicite de Champion de l'Ordre dans toute sa splendeur, sous l'œil bienveillant du puissant Kronos. Le téléphone rouge lui permet de rester en contact permanent avec son frère Dominique, facilitant de fait la coordination des actions indirectes contre le Chaos. Malheureusement, il arrive parfois que le pire soit l'ennemi du mal : à force de vouloir tout régler et ordonner, certaines dérives fascistes finissent par faciliter la tâche au Chaos (bien qu'on ne puisse pas le qualifier d'entité consciente) : on se souviendra notamment du projet « Antéchrist » détaillé dans le supplément « Rigor Mortis ».

La Troisième Force

Là, les choses se corsent. En fait, aucun panthéon n'a ouvertement combattu le Chaos bien que certains aient mentionné explicitement son existence (les gréco-romains par exemple). Dans toute leur diversité, ils ont soit ignoré le concept, soit évité soigneusement l'affrontement, soit participé involontairement à son expansion en s'opposant au Bien et au Mal réunis, notamment dans le cas des panthéons polythéistes antiques.

Il serait trop long de décrire en détail les actions de chaque groupe « Neutre » face à la menace ; on peut néanmoins noter le développement des concepts de paradoxe, d'équilibre et de vide chez les orientaux qui force le respect d'Yves et de Kronos dans les domaines de la métaphysique et du mysticisme. Comme quoi, les humains sont pleins de ressources.

Anarchie⊕Divine

Historique

De tous temps, des gens se sont levés pour refuser le pouvoir de la religion, quelle qu'elle soit. Des gens pour prôner la liberté d'expression et d'existence, loin des querelles cosmiques stériles et généralement

incompréhensibles. Des pour lesquels la lutte entre Bien et Mal n'était qu'un mythe, l'un ne valant pas mieux que l'autre. Des enfin pour revendiquer la supériorité de l'Humain sur le Divin. Bref, des anarchistes de la cosmogonie !

Ainsi se forma aux alentours du 18^{ème} siècle, un mouvement philanthrope basé sur l'athéisme dont le but était alors de forcer l'Eglise à respecter ses propres principes de paix et de tolérance. En 1893, il devint Anarchie⊕Divine sous l'impulsion de son Secrétaire Général, Jacques Nozier, businessman américain issu d'une famille française émigrée en Louisiane après la défaite de 1870. Il en changea la structure et les objectifs, faisant prendre conscience à ses partisans de la présence d'êtres surnaturels les manipulant depuis toujours et les exhortant à lutter pour une totale émancipation de l'humanité.

Objectifs et moyens d'action

Le principal but d'Anarchie⊕Divine (abrégé en A⊕D) est de faire cesser les agissements des divers conspirateurs surnaturels qui traînent depuis trop longtemps sur Terre, en employant la violence si nécessaire. Le mouvement doit faire prendre conscience aux autres humains qu'ils sont traités comme des pions sur l'échiquier cosmique et que cette époque est définitivement révolue.

Au chapitre des axes retenus pour le triomphe de cette juste cause, on trouve :

- Casser le mur de la censure imposé par les Anges (surtout) et les Démons (un peu aussi).
- Enquêter sur les affaires louches et tenter de faire la lumière sur l'existence de ces deux (voire trois) Forces.
- Semer le bronx dans les réseaux d'espionnage et de renseignements des deux camps et (suprême astuce) les opposer entre eux afin d'éliminer plus facilement les survivants.

Effectifs

Le mouvement compte environ 95% d'humains, le reste étant des renégats de tous bords mais un peu gauchiste et idéaliste quand même. A⊕D recrute dans les milieux anarchistes, écologistes, pacifistes et intellectuels de gauche ; on trouve aussi pas mal de petits truands, genre monte-en-l'air, escrocs à la petite semaine, pickpockets et autres petits délinquants fatigués des abus angéliques mais pas assez pourris pour fricoter avec le Diable.

La moyenne d'âge se situe aux alentours de la quarantaine mais est plutôt trompeuse vu que la pyramide des âges montre deux pics : l'un vers 20-35 ans (ravers, jeunes intellos, marginaux grunge ou fuzion), l'autre vers 60-80 ans (compagnons d'Aragon, surréalistes, anciens des Brigades Internationales).

Organisation

Comment devient-on un Anar Divin ? Eh bien autant dire que ce n'est pas si facile !

De par son statut hautement illégal et anti-institutionnel, A⊕D s'apparente nettement plus à une société secrète, du genre qui firent la fortune d'écrivains comme Jean Ray ou H.P. Lovecraft, qu'à une Association loi 1901. La sélection est minutieuse et répond à des critères précis : de préférence des personnes sans attaches familiales importantes, dont les convictions anticléricales sont relativement apparentes et qui n'ont pas de contacts directs et reconnus avec des Forces du Mal.

Cette entreprise de pré-recrutement est ensuite confirmée ou infirmée par différentes entrevues avec un ou plusieurs psychologues d'Anarchie⊕Divine, le plus souvent sous couvert de conversations à bâtons rompus, l'air de rien, ou alors d'entretiens d'orientation professionnelle. Ces psychologues se feront une idée assez précise de son engagement, de même que de ses capacités réelles, et en feront part au responsable de la cellule locale.

En cas d'avis défavorable, on n'en parle plus ; dans le cas contraire, il y aura rencontre entre ledit responsable et le futur Anarchiste, au cours de laquelle on lui révélera les buts et les moyens d'Anarchie⊕Divine et on lui posera la question fatidique : « Etes-vous avec nous ? ». Bien entendu, la personne aura le droit de refuser, auquel cas on lui fera oublier cette rencontre par hypnose.

En général, suivant les sections, entre les 15 à 250 personnes pressenties, environ 1 sur 5 parvient à la rencontre finale, et sur ce nombre un bon 75% intègre effectivement les rangs d'A⊕D. Ces perles rares sont invitées un peu plus tard à des « stages » d'été ou d'hiver. Toujours en rapport avec l'activité du nouveau membre, ces stages sont en fait la couverture des camps d'entraînement financés par A⊕D.

Outre les joies du surf des neiges ou du volley-ball, de même que les différentes matières sensées être enseignées sur le prospectus, les Anarchistes ont aussi le choix entre de nombreux cours « officieux », tels que Angéologie/Démonologie, Armes Légères, Aspects Contradictaires de la Théologie Occidentale, Conduite Offensive, Cryptologie et Sécurité Informatique, Développement Parapsychique Personnel, Eléments de Stratégie, Explosifs et Démolition, Informatique et Réseaux, Liberté et Libertarisme au Quotidien, Rhétorique Athée, Tactique de Groupe, etc. Le mot-clé de tout ce catalogue est « optionnel ». Les cours sont là, au perso de choisir !

Il est évident que les autres camps ont déjà tenté d'infiltrer A⊕D mais, à première vue, personne n'y est parvenu. A cela plusieurs raisons :

- Compte tenu de leur faible nombre (quelques milliers dans le monde concentrés en Europe et en

Amérique), pas grand-monde dans les Hautes ou Basses Sphères ne les prend vraiment au sérieux.

- Ensuite parce qu'ils peuvent être partout et nulle part. Et là, impossible de les repérer par la Détection du Bien/Mal !
- Enfin parce que ce sont eux qui choisissent leurs futurs membres, et non pas le contraire.

Pour des humains, ils possèdent un fichier impressionnant sur les Anges, Démons, Vikings et autres créatures surnaturelles, ainsi que leurs pouvoirs et tactiques. Il ne faut pas non plus négliger Noz, qui est connu pour avoir un 6^{ème} sens pour flairer l'ennemi.

Il n'empêche que les Anarchistes ont une trouille bleue des Démons d'Andromalius qui pourraient infiltrer le réseau d'autant plus facilement que pas grand-chose ne les distingue d'humains normaux grâce à leur pouvoir d'Humanité.

La majeure partie des membres d'Anarchie⊕Divine agissent en solo. Ils ont l'air de types quelconques, menant une existence banale et ne faisant qu'observer, noter et transmettre, parfois agir mais rarement. Environ 50 à 60% des Anarchistes font partie de cette catégorie et c'est grâce à eux que s'est créé le solide réseau de renseignement d'Anarchie Divine.

Les groupes Anarchistes sont appelés des Cellules et regroupent 10 à 50 personnes sous des sobriquets ridicules afin de ne pas attirer l'attention (Front Extrémiste Contestataire et Anticlérical de Lorient, Coordination Révolutionnaire Anarchiste Suisse pour la Suppression de l'Eglise, Travailleurs Urbains Buveurs d'Alcool, etc.). On les trouve le plus souvent dans des grandes villes, autour d'universités et de facs diverses.

Chaque Cellule désigne ou élit un Responsable (ou « Boss »). À un niveau plus élevé, régional ou national suivant les pays, on trouve le Superviseur (ou « Big Boss »), ainsi qu'un Administrateur (ou « Admin ») qui s'occupe avec quelques hackers du réseau informatique d'AD pour le périmètre du Superviseur. Au sommet, on trouve Noz et c'est tout.

Matos et Maille

Les Anarchistes ne sont pas des surhommes. Leur équipement est plutôt standard, néanmoins on recense bon nombre de secrets technologiques volés aux Anges et aux Soldats/Serviteurs de Dieu, notamment du côté de l'équipement véhiculaire et de l'électronique. On remarquera aussi que certains membres d'Anarchie Divine ont pas mal de contacts avec les sources habituelles d'approvisionnement en armement des terroristes, comme les « Brigade Rosse », les restes de la « Rote Armee Fraktion » mais ni l'OLP (trop noyauté par les Anges), ni les Mafia italiennes et russes (repaires notoires de Démons).

C'est par leur biais qu'ils peuvent obtenir relativement facilement des armes, des munitions et des explosifs. La plupart du temps, il ne s'agit que d'armes de poing ou de fusils d'assaut, quelques grenades et des explosifs (le plus souvent fabriqués dans des labos clandestins ou la nuit, dans les salles de chimie).

En règle générale, les membres d'AD, contrairement à leurs adversaires faisant partie d'organisations un tantinet plus aisées, ne sont pas riches. Originaires de milieux étudiants, voire marginaux, ils ne disposent en général que d'une source de revenus mensuelle variant (après paiement des charges diverses, comme le logement, la bouffe et autres) entre 200 € et 800 €, suivant les cas. Bien évidemment, ceux ayant comme métier une des Couvertures (voir au chapitre « Avantages ») seront un tantinet plus friqués.

Stages et entraînement

Anarchie⊕Divine organise régulièrement de nombreux stages qui, sous couvert de colloques interprofessionnels, de séminaires ou de cours de remise à niveau, dispensent à ses membres une instruction qui n'a que peu de rapport avec les méthodes de vente agressives ou la vie sexuelle des morpions dans un bocal de confiture. Ces stages sont de durée variable, organisés une fois par saison par un organisme bidon chaque fois différent. Ils suivent évidemment les règles des stages décrites plus loin (cf. « Stages d'entraînement »).

Parallèlement à cela, sont aussi organisés une fois par an ce que l'on appelle des Stages de Développement Personnel. Ils permettent aux Anarchistes d'apprendre de nouveaux pouvoirs extra-sensoriels, ou de progresser dans ceux qu'ils ont déjà. Là, ils pourront rencontrer des Grands-Maîtres, des Voyageurs et autres, qui se feront, si ce n'est une joie, du moins un devoir de leur enseigner leurs connaissances. Pour ce qui est de l'enseignement, voir le chapitre « Apprentissage de nouveaux pouvoirs ».

À la suite d'une action incroyablement favorable, extrêmement courageuse et/ou démontrant d'un coup de bol démentiel, genre aplatis un Ange ou un Démon tout seul comme un grand, Noz peut accorder une faveur au personnage : augmenter son niveau d'Entropie. Cependant, pareille chose est très rare car elle coûte beaucoup à Noz en terme de santé mentale. Si cela devait arriver, le perso gagnerait, outre un niveau supplémentaire dans le pouvoir Entropie, une aura de prestige non-négligeable auprès des autres Anarchistes, suffisante pour se voir confier une Cellule. Un peu comme pour les Anges et Démons, ce pouvoir se développera progressivement pour n'atteindre sa maturité qu'au bout de 1D6 semaines.

PARAGON

Toutes les Cellules sont reliées entre eux par plusieurs réseaux informatiques, connectés de manière indirecte à une banque de donnée géante, constamment mise à jour et contenant les identités, couvertures, pouvoirs et

photos de tous les créatures surnaturelles recensées par les Anarchistes. Ce réseau s'appelle PARAGON (Paranormal Activities General Observations Network). Il est très connu des milieux ésotériques et des fans de parapsychologie de par le monde, mais constitue en fait la couverture du grand fichier de Noz.

Pour l'utilisateur non « aware », ce n'est rien de plus qu'une messagerie-bibliothèque pour fanas de chasse aux fantômes, mais dès qu'on branche son décodeur spécial et qu'on saisit son mot de passe, on accède à différents services :

- Un fichier central de tous les Anges, Démons, Héros, sorciers et autres manipulateurs de paranormal. On y trouvera aussi un succinct résumé de leurs activités et une liste non-exhaustive de leurs pouvoirs surnaturels connus.
- Une base de données sur les sociétés-paravents employées par les précités pour leurs petites magouilles.
- Une messagerie discrète, par boîte aux lettres, chat ou forum.

- Une newsletter quotidienne (Tomorrow Never Comes) et une mensuelle (Anarchy-X), traduites en quatre langues (anglais, allemand, espagnol et français).

Au niveau international, il est accessible par Internet à travers des portails divers et variés (hacking, phreaking et jeux en ligne le plus souvent).

Les fichiers sont dotés d'un programme de recherche rapide et efficace, par nom, adresse, pouvoirs, supérieur, dates et même photo. Pour chaque Démon ou autre sur lequel les persos veulent avoir un renseignement, tirer un D66 et regarder sur la table ci-dessous. Le chiffre indiqué est le seuil en-dessous duquel on détient le renseignement.

Ex : si on cherche des renseignements sur un Soldat de Dieu et qu'on fait 26, on n'obtiendra que sa photo. Si par contre on avait fait ce même résultat en enquêtant sur un Ange de Grade 3, on obtiendrait sa photo, son nom d'emprunt, son supérieur, son adresse et une (petite) partie de ses pouvoirs.

Type	Photo	Nom d'emprunt	Supérieur	Adresse	Pouvoirs (25%)	Pouvoirs (50%)	Pouvoirs (75%)	Vrai Nom
Ange (sans grade)	22	16	15	14	14	13	12	11
Ange (Grade 1)	31	25	23	21	16	15	14	11
Ange (Grade 2)	36	34	26	24	23	21	16	11
Ange (Grade 3)	46	44	35	33	31	24	21	11
Démon (sans grade)	36	34	32	24	22	21	15	11
Démon (Grade 1)	41	36	33	26	25	22	15	11
Démon (Grade 2)	45	41	35	31	31	25	21	11
Démon (Grade 3)	51	43	43	34	33	31	24	11
Familier	36	33	31	24	22	16	14	11
Serviteur de Dieu	21	15	14	13	-	13	12	11
Soldat de Dieu	26	22	16	15	-	14	12	11
Autre (Héros, sorcier...)	33	31	24	21	16	14	12	11

Symbole



Le symbole le plus couramment utilisé par Anarchie Divine est le pentagramme, à l'endroit, qui représente l'Homme, associé aux initiales A et D. Il est la plupart du temps peint au pochoir sur le mur des sites de rencontre anarchistes, plus rarement sur les lieux d'attentat. On l'a entraperçu également sur quelques drapeaux noirs lors de manifestations anti-mondialisation aux quatre coins du monde.

Cette signature a souvent été assimilée par le passé au groupe terroriste Action Directe. Or, s'il se trouve que le groupe terroriste a effectivement existé, la plupart des

actions qui lui ont été imputées étaient le fait d'un groupe extrémiste au sein d'Anarchie★Divine... manipulé par un Ouikka très revancharde. Une fois arrêtés, leurs membres en sont restés à la version du « terrorisme aveugle » pour ne pas attirer l'attention de l'Inquisition Angélique.

L'Alliance de la Voie Grise

Les Boss d'Anarchie★Divine se méfient comme de la peste des apprentis-sorciers qui se révèlent parfois dans leurs rangs. Ils les considèrent en général comme des fous inconscients, des catastrophes en puissance, bref des dangers publics (ce en quoi ils ne sont pas loin d'avoir raison, mais passons). Heureusement pour nos magiciens du dimanche, Noz les soutient.

En effet, ce dernier trouve extrêmement amusant que de

simples mortels puissent enquiquiner en toute impunité - ou presque - Anges et Démons. De plus, la sorcellerie constitue une arme de premier choix contre les susmentionnés, ainsi qu'en général une ligne directe avec l'Enfer et le Paradis.

Histoire de stimuler la compétition et ne pas les mettre dans les pattes de simples Anarchistes, Noz a créé pour les sorciers l'Alliance de la Voie Grise. Fondée en 1902 à partir des restes d'un obscur ordre de sorcellerie dont les origines remontent à la Perse de Mani (le fondateur du manichéisme), c'est une branche parallèle d'Anarchie Divine, tournée entièrement vers l'étude de la magie et de son application dans la lutte athée.

Cela signifie qu'il existe de par le monde de nombreuses bibliothèques traitant de magie que l'Alliance a patiemment mis en place et que les apprentis-sorciers pourront consulter si on leur en accorde la permission. En effet, les archimages de cette vénérable organisation n'accordent pas leurs connaissances occultes au premier venu. Ils établissent un contrôle plutôt strict sur chaque nouveau « Mister Potter », comme ils les surnomment. C'est peut-être frustrant pour les candidats, mais ça augmente très nettement leurs chances de survie ; il y a déjà assez d'accidents violents et spectaculaires en temps normal.

« Mr Potter »

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

Talents : Demande 1, Ecriture 1, Invocation 2, Lecture 2, Pentacle 2, Occultisme 1 (VO), Sorts annexes 1, Métier 2.

Sorts : 3 au choix.

Avantages : Sorcier.

Limitations : aucune.

Diviseur de dommages : 1 (humain).

Mage Gris

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

Talents : Demande 1, Ecriture 1, Invocation 2, Lecture 2, Pentacle 2, Occultisme 2 (VO), Sorts annexes 1, Métier 2.

Sorts : 5 au choix.

Avantages : Sorcier.

Limitations : Passionné.

Diviseur de dommages : 1 (humain).

Archimage Gris

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

Talents : Demande 2, Ecriture 3, Invocation 3, Lecture 3, Pentacle 4, Occultisme 4 (VO), Sorts annexes 4, Métier 2.

Sorts : 10 au choix.

Avantages : Sorcier, Château.

Limitations : Passionné, Némésis (au choix).

Diviseur de dommages : 1 (humain).

Les Editions du 3^{ème} Œil

Derrière cette société écran se cache une branche importante d'Anarchie Divine, destinée à faire le lien entre les différentes Cellules dispersées à travers le monde. Le siège de cette multinationale est basé à Atlanta, avec à sa tête le descendant de la dynastie Nozier, Stephen Nozier. C'est bien entendu la couverture actuelle de Noz sur Terre.

Outre des publications à caractère politique de gauche modérée (démocrate, travailliste, socialiste, etc.) ou informatique (Cryptographie, Linux, réseaux et télécoms, etc.), cette société respectable finance ces fameux centres d'entraînement philanthropes dont nous parlions précédemment. Les employés sont tous des Anarchistes sous contrat. On distingue par ailleurs parmi les cadres une majorité de psioniques qui mettent au profit de tous leur formidable potentiel.

Le serveur web des E30 est le cœur de PARAGON et est relié à tous les réseaux locaux des Cellules, l'ensemble pouvant se comparer à un gigantesque réseau P2P si cher à la pensée Anarchiste. On murmure que les Editions seraient derrière la plupart des initiatives importantes de freewares (Winamp), services P2P (échanges de fichiers MP3 et DivX) et d'open sources (Linux) de la planète, sans compter les milliers de serveurs FTP et de réseaux de hackers qu'ils entretiennent de près ou de loin.

Cadre des E30

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	4	3	1	3	3	-

Talents : Discussion 3, Gestion 3, Histoire 2, Informatique 4, Politique 2, Anglais 3, 1 autre Langue 2.

Pouvoirs psis : 4 au choix.

Avantages : Psionique, Contact (Syndicat).

Limitations : Pacifiste.

Diviseur de dommages : 1 (humain).

Les Voyageurs

Ils représentent l'élite d'Anarchie Divine. Peu sont appelés, plus rares sont les élus, mais ceux qui le deviennent font figure de héros de l'athéisme combattant.

Choisis parmi la crème des Anarchistes, ils ont plusieurs choses en commun :

- une force de volonté peu commune et un caractère bien trempé, n'hésitant pas à être critiques, voire acerbes à l'occasion (au moins 3 en VO).
- une expérience non négligeable dans un bon nombre de domaines, autant physiques que parapsychologiques (au moins 3 pouvoirs psioniques et une bonne dizaine de talents).
- les bonnes grâces de Noz.

En gros, ils lui ont tapé dans l'œil d'une manière ou d'une autre; ce sont un peu ses chouchous, voire même un peu plus que cela...

Le passage du statut de simple Anarchiste à celui de Voyageur n'est pas une sinécure. C'est un peu l'équivalent moderne de l'initiation d'un shaman tribal, quelque chose de long et difficile, et qui n'est pas sans danger quant à l'intégrité physique et mentale des aspirants. Parfois, on en meurt. Ceux-ci ont bien évidemment le choix d'accepter ou de refuser.

Le premier point est la « disparition » du personnage, chose ardue si celui-ci a noué des attaches sentimentales en dehors du cercle admis des Anarchistes ; on murmure que Noz en serait déjà arrivé, de mauvaise humeur, à prendre des solutions radicales pour couper définitivement lesdites attaches. Officiellement, l'Anarchiste partira pour un long stage à l'étranger, comme coopérant technique de Greenpeace au Salvador ou bénévole de Médecins sans Frontières au Cambodge.

Commence ensuite le « Voyage ». C'est ainsi qu'on désigne le parcours initiatique des Voyageurs. Il dure environ six mois; pour être précis, sept mois lunaires. La première partie du Voyage consiste généralement en une mission relativement longue, durant en tous cas la plus grande partie du premier mois et se déroulant dans des endroits reculés, comme la jungle amazonienne (à combattre les propriétaires terriens et les chercheurs d'or) ou le désert saharien (contre des intégristes musulmans).

Après chaque mission vient une période de repos, appelée « Rock n'Roll ». Elles se passent le plus souvent dans les résidences luxueuses de Noz, où se tiennent régulièrement des cérémonies orgiaques à faire passer les fêtes de la jet set pour une séance du Parti Royaliste Intégriste. Ça peut paraître anecdotique, voire même artificiel, mais ces périodes ont leur raison d'être, au-delà du simple délassement : l'ouverture d'esprit et le

rapprochement des futurs Voyageurs. Il est évident qu'on ne les forcera pas à agir contre leurs convictions, mais plutôt à accepter les différences de chacun et de ne plus se laisser aveugler par les préjugés.

La dernière partie du Voyage se déroule dans certains monastères tibétains et autres lieux mystiques de connaissance par-delà le monde, pour y apprendre avec des fakirs - des vrais - les rudiments de la Paix Intérieure et augmenter la puissance psychique et physique du personnage. Ce sont peut-être ces épreuves-là qui sont les plus dures. Morts et dépressions nerveuses peuvent alors survenir parmi les aspirants Voyageurs.

Le point d'orgue de cette initiation est la prise d'une drogue douce dérivée du LSD qui ne crée pas de dépendance. Cette drogue fera passer au perso les Portes de la Mort et l'enverra sur Cendres pendant 24 à 48 h, sous forme de Fantôme. Auparavant, Noz leur expliquera qui il est vraiment et pourquoi il veut virer Anges et Démons hors de la Terre. Ils pourront ensuite voir ce qu'il y a effectivement au-delà de leur existence terrestre et en tirer les conclusions qui s'imposent. S'ils posent des questions d'ordre philosophique à Noz, celui-ci se contentera d'éluder par un « À chacun sa réponse ! » quelque peu frustrant.

Dans le cas d'un PJ, il est évidemment recommandé au meneur de ne pas dire « Bon, six mois plus tard... » mais de faire jouer toutes les phases de cette initiation. D'abord, c'est psychologiquement très important, comme toutes les bonnes initiations, et ensuite ça fait sentir au joueur que ce n'est pas gagné d'avance.

À la fin du Voyage, les persos sont devenus de véritables légendes vivantes : ils disposent maintenant de tout l'éventail d'Anarchie Divine à leur disposition, peuvent se consacrer à la lutte anti-théiste comme bon leur semble et ne sont plus aux ordres de personne, pas même de Noz... en théorie.

D'un point de vue technique, ils ont vu une de leurs caractéristiques augmenter d'un point (tirer au hasard, ou laisser choisir le joueur si vous êtes de bonne humeur - maximum 4) et ont gagné 2 pouvoirs psioniques supplémentaires au cours de ces six mois.

Voyageur

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	4	2	3	2	3	-

Talents : Arme de contact 2, Arme de poing 3, Esquive 3, Démolition 3, Discussion 3, Discrétion 2, Méditation 2, Survie en milieu hostile 3, Voiture 2, Métier 3.

Pouvoirs psis : 5 au choix.

Avantages : Psionique.

Limitations : aucune.

Diviseur de dommages : 1 (humain).

Création de personnage

Age

La tranche d'âge du personnage va permettre de déterminer la puissance et l'expérience relative du personnage à la création.

Pour la déterminer, lancez 1D6 et consultez le tableau suivant :

D6	Tranche	Entropie	Désavantages
1	10-19 ans	1	Jeune
2	20-29 ans	2	-
3	30-39 ans	3	-
4	40-49 ans	4	-
5	50-59 ans	5	Coup du sort
6	60 ans et +	6	Coup du sort, Vieux

Tranche : tranche d'âge du personnage (âge exact au choix du joueur).

Entropie : niveau du pouvoir inné d'Entropie (voir ci-après).

Désavantages : limitations associées au personnage en fonction de son âge, sans compensation aucune.

- **Jeune :** le perso fait partie de la « Nouvelle Vague ». Lycéen contestataire ou jeune militant radical de gauche, il ne dépasse pas les 19 ans. En conséquence, il ne commence qu'avec 10 points de talents à la création du personnage, au lieu de 15.
- **Coup du sort :** l'Entropie d'un Anarchiste finit inmanquablement par lui attirer des ennuis. Le perso commence la partie en tirant une limitation dans la liste sans en tirer avantage (pas de PPE).
- **Vieux :** le perso fait partie de la « Vieille Garde ». Ancien du Front Populaire, vétéran des Brigades Internationales ou proche de Che Guevara, il traîne au moins 60 balais. Le perso commence avec 2 points de caractéristiques de moins mais ajoute 2 points de talents. Si le personnage tombe à 0 PV, il doit réussir un jet de FO Facile (avec la FO initiale), sinon il meurt.

Caractéristiques

Le joueur répartit 15 points dans les 6 caractéristiques du personnage (minimum 1, maximum 4).

Talents

Le joueur répartit 15 points dans ses différents talents (minimum 1, maximum 4 en fonction des caractéristiques associées).

Effets des blessures

Les Anarchistes encaissent les dommages comme les humains normaux : à 0, ils sombrent dans le coma ; à -1, ils meurent (mais rejoignent Cendres sans passer par la case Purgatoire).

Avantages et pouvoirs innés

Entropie

Ce pouvoir inné des Anarchistes permet de recombinaison (niveau) fois par jour les dés 6 d'un jet de D666 (du personnage ou d'un PNJ en vue, au choix). Le pouvoir augmente d'1 niveau tous les dix ans (maximum 6).

Ex : Razor Bobby Truth effectue un jet de PE. Il obtient 612 et rate son action. Grâce à son Entropie, il recombine les dés pour la réussir : un 126 fera l'affaire !

Ligne de chance

La ligne de chance permet la réussite d'une action exceptionnelle comme les 111, 666 et autres 421. Pour les Anarchistes, c'est le 154, référence numérique à l'acronyme A♦D (A=1, Etoile=5 et D=4). En outre, l'Anarchiste récupère son niveau d'Entropie pour la journée.

Relation

Quand l'Anarchiste donne un coup de pied dans une fourmière un peu trop grosse pour lui, who you gonna call ? Noz, bien sûr ! Reste à savoir s'il est là et s'il est d'humeur à intervenir d'une manière ou d'une autre. Pour cela, le plus sûr moyen est de lui téléphoner (154-VOYAGE à Atlanta, USA) ou de lui laisser un e-mail à l'adresse noz@154.org. Lancez 1D6 : en général, il sera là sur un 5 ou 6, sinon il faudra lui laisser un message. Sa secrétaire particulière pourra éventuellement y répondre s'il y a urgence entre 8h00 et 20h00, heure d'Atlanta (GMT -5, GMT -4 d'avril à septembre) ; elle connaît le numéro (secret) du téléphone portable de Noz, mais refusera de l'utiliser pour une peccadille (jet de Discussion difficile avec -3 col. pour la convaincre).

Une fois contacté, il faut encore le convaincre de l'utilité de la chose. Pour cela, un jet de VO moyen, avec un modificateur variant de -2 à +2 col. suivant la situation (au gré du MJ), ainsi qu'un bonus de +1 col. par niveau dans le talent Discussion. L'humeur de Noz varie aussi avec le temps ; tirez 1D6 (le bonus/malus de colonnes est à appliquer au jet de VO) :

D6	Humeur de Noz
1	Bad trip intégral, grosse déprime ! (-2 col.)
2	Coup de blues soudain (-1 col.)
3-4	Ça pourrait être pire...
5	La pêche !!! (+1 col.)
6	Sur qui il faut taper ? Il est où ton Démon ? (+2 col.)

S'il consent à intervenir, il dépêchera sur place une douzaine d'Anarchistes (1D6+6) plus un Voyageur, ou alors débarquera carrément lui-même dans les cas extrêmes. En cas d'échec, et si la situation craint vraiment, il s'arrangera quand même pour donner un petit coup de pouce aux persos (1D6 Anarchistes).

Avantages

Le PJ dispose de 10 PPE (Points de Personnalisation) à investir dans les Avantages. Il doit tous les dépenser dans les listes suivantes. Sauf indication contraire, on ne peut choisir qu'un seul avantage dans la même catégorie. Chaque catégorie contient en outre une option permettant d'en modifier les règles ou d'améliorer les avantages eux-mêmes.

Contact

Un contact est défini ici comme un milieu ou une institution dans lequel le perso a ses entrées et où il peut glaner quelques rumeurs et/ou renseignements intéressants. Il connaît quelques personnes qui ont l'habitude de traiter avec lui, mais il ne faut pas trop en attendre quand même. Ces contacts ne peuvent en aucun cas servir de source de matériel ; ils sont plutôt à considérer comme des informateurs, à la limite comme des alliés dans certains cas particuliers. Ce ne sont ni des créatures surnaturelles ni des humains possédant des pouvoirs paranormaux. On peut choisir plusieurs avantages de cette catégorie à la création.

Syndicat (1 PPE)

Lancer des grèves et organiser des manifs et, c'est ça le début de l'anarchie. A force de faire partie de mouvements contestataires, vous avez fini par connaître un représentant des syndicats de travailleurs indépendants. Ca peut toujours servir en cas de pépin.

Armée (2 PPE)

Avec un parrain colonel ou un grand-oncle héros de guerre, le personnage parvient parfois à faire parler la Grande Muette. C'est le plus souvent anecdotique, mais on peut parfois obtenir quelques échos amusants.

Pègre (2 PPE)

Le personnage a des contacts avec les milieux du banditisme, petit ou grand. Il connaît les bars louches, sans doute a-t-il un ou deux indics, peut-être est-il au parfum quelques combines, sans plus.

Police (2 PPE)

Le personnage est dans les petits papiers des forces de l'ordre, ce qui lui vaut quelques sauts de contredanses (parfois) et 2-3 nouvelles du front (souvent). Facile quand on traîne ses basques du côté des bars à flics.

Groupe terroriste (3 PPE)

Le perso connaît du beau linge dans les milieux du terrorisme nationaliste (ETA, FLNC, IRA) ou international (Brigado Rosso, RAF). Il sait plus ou moins ce qui s'y trame mais n'est pas dans le secret des dieux.

Institution chrétienne (3 PPE)

Viell habitué des concerts de la chorale paroissiale du quartier ou ami d'enfance du fils du pasteur, le personnage a ses entrées au sein des joyeux allumés de la You You Power Force.

Secte sataniste (3 PPE)

Thrasher impénitent, dealer récidiviste ou DJ hardcore à ses heures perdues, le personnage a ses entrées auprès du Satan's Fan Club.

Trust (3 PPE)

Soit pour cause d'ancien job, soit par des contacts personnels et/ou privilégiés, le perso connaît quelqu'un (ou quelques personnes) au sein d'un Trust. On ne sait jamais, ça peut toujours servir.

Autre organisation occulte (4 PPE)

Marabouts vaudous, bikers vikings et autres néo-druides celtiques sont des choix possibles de contacts pour le perso avec la notable exception de certaines sectes un peu trop hermétiques comme la Rose ou la Res Vampirica.

Option : Amitié (+ 2 PPE)

Un des contacts devient une très bonne connaissance, sur lequel le perso peut compter comme un véritable ami, pour un petit coup de main en douce par exemple. Il ne connaît en général rien des activités occultes du perso mais ne se fera pas prier pour offrir un coupe de main. Il peut également lui fournir une petite quantité de matériel. Eventuellement, il pourra s'agir d'une créature surnaturelle (Ange, Démon, Héros) ou d'un humain doté de pouvoir paranormaux (Soldats de Dieu, psionique).

Couverture

Une couverture apportera au perso, en plus d'une certaine renommée médiatique et d'une autorité non-négligeable, une source appréciable de revenus, équivalente à un Revenu de niveau (PPE -1), sauf cas contraire (voir plus loin l'avantage Argent pour le détail des niveaux).

Ecrivain (3 PPE)

La plume est dit-on plus forte que l'épée. Bon, faut pas pousser quand même, mais un peu de philosophie athée n'a jamais fait de mal à personne. Sinon, il reste toujours les romans et les essais littéraires pour réveiller la masse encore inconsciente du péril « extra-terrestre ».

Grand reporter (3 PPE)

Voyager aux quatre coins de la planète au frais de la boîte, c'est toujours agréable. En plus, personne ne peut vous reprocher d'être curieux, vous faites uniquement votre métier de journaliste, parfois au péril de votre vie quand même.

Professeur d'université (3 PPE)

Bien qu'assez prenante, une telle occupation permet d'avoir un oeil sur tout ce qui se passe dans le campus ou les laboratoires de haute-technologie. De plus, cela permet d'avoir accès à une sympathique infrastructure (salles diverses, petit matériel de base, ordinateurs, etc.).

Politicien (3 PPE)

Pour ceux qui n'ont pas peur de faire triompher leurs idées et idéaux au grand jour, la carrière politique offre de formidables débouchés. Moralisez le débat et démoralisez vos adversaires !

Chef d'entreprise (4 PPE)

Entrepreneur ou investisseur, vous détenez les clés de la réussite d'une solide PME. Et quoi de plus sympathique que de manger au resto 4 étoiles tous les soirs et de faire passer l'addition en note de frais professionnels (Revenu niveau 4). Attention toutefois à ne pas vous attirer les foudres des actionnaires.

Officier de police (4 PPE)

À première vue assez contraignant, un tel travail a plusieurs avantages, dont les moindres ne sont pas le permis de port d'arme et l'autorisation officielle de foutre son nez partout... Par contre la paye laisse à désirer (Revenu niveau 2).

Pop-Star (4 PPE)

La puissance phénoménale de la musique au bout des doigts. Idéal pour véhiculer les messages. Subliminaux ou non...

Présentateur (4 PPE)

Une bonne plage d'antenne pour faire parler de vous et de votre combat, ça vous tente ? Quel meilleur support que la radio ou la télévision pour de croustillantes révélations ?

Vedette de cinéma (4 PPE)

Jeune premier au profil romantique, vous incarnez sur grand écran « le héros au sourire si doux ». Variante : « le méchant de service », ou « l'héroïne sans peur ni reproche », etc.

Option : Renommée (+ 2 PPE)

Au lieu de n'être qu'un second couteau médiatique, le personnage est connu et reconnu au niveau

international. Selon les cas, la pression des paparazzi et autres journaliers sera plus ou moins importante mais cela lui permettra de vivre dans une relative sécurité face à des adversaires occultes (Ange, Démons, etc.) respectant le principe de discrétion. Autre avantage : le Revenu sera revu à la hausse (le niveau passe de PPE-1 à PPE. Par contre, il peut faire une croix sur sa vie privée...

Don

L'Entropie s'accompagne souvent de dons spécifiques.

Champion (4 PPE)

Le personnage est un athlète accompli dans une voire plusieurs disciplines sportives. Sa Force ou son Agilité augmente de 1 en fonction de sa spécialité (maximum 4).

Surdoué (4 PPE)

Le personnage est exceptionnellement doué pour quelque chose. Un de ses talents lui est accordé gracieusement au niveau 6.

Inébranlable (5 PPE)

Le personnage fait preuve d'une volonté hors du commun en toutes circonstances. Il ne subit les effets d'aucune attaque psychique (pouvoir offensif) dont il pourrait être la cible mais reste affecté par les pouvoirs mentaux de détection ou utilitaires.

Polyglotte (5 PPE)

Le perso est doué pour les langues, à tel point qu'on pourrait soupçonner une quelconque entourloupe surnaturelle. Cet avantage lui accorde le niveau 2 pour tous les langages parlés sur Terre (pour des dialectes et les langages « extra-terrestres » comme l'Angélique ou le Démoniaque, seulement le niveau 1).

Virtuose (5 PPE)

Le personnage est capable d'entendre la « Symphonie », enfin plutôt le bruit de fond de l'Univers que peuvent capter les astrophysiciens du monde entier. Il peut dès lors ressentir les plus infimes fluctuations de la Partition Céleste lorsqu'une créature en modifie le rythme. En clair, quand une créature surnaturelle dépense des PP dans un rayon de (PE x 5) m, il est immédiatement au courant... sans pour autant pouvoir l'identifier. Enfin, il pourra toujours se consoler maintenant qu'il a « l'oreille musicale »...

Psionique (6 PPE)

Le personnage est né avec un potentiel psionique latent qui s'est révélé à la puberté. Il a accès aux pouvoirs psioniques dès la création et peut en choisir 3 dans la liste du « Guide de la Troisième Force » au chapitre des psioniques.

Sorcier (6 PPE)

Le personnage connaît les arcanes de la magie et peut prétendre à intégrer la Alliance de la Voie Grise. Il a accès aux talents de sorcellerie dès la création et peut choisir 3 sorts dans la liste du « Guide de la Troisième Force » au chapitre des sorciers.

Génie (7 PPE)

A l'image du « Caméléon », le personnage est capable d'assumer toutes sortes d'identité en restant crédible. Il ne subit aucun malus lorsqu'il utilise un talent qu'il ne connaît pas et lancera ses jets sur la ligne « Moyen ». Seuls les talents qu'un humain normal peut apprendre sont concernés (exit donc les talents de sorcellerie, les langages Angélique et Démoniaque et autres compétences exotiques).

Endurant (8 PPE)

Le personnage devient capable d'encaisser plus de dommages que le commun des mortels. Son diviseur de dommages passe à 2 (au lieu de 1). Par contre, il tombe toujours dans le coma arrivé à 0 PV.

Option : Signe du Chaos (+ 2 PPE)

Le personnage est né avec une marque de naissance très rare, la fameuse croix du Chaos. Il peut choisir un autre Don en payant le surcoût habituel pour le premier choisi. Les Mages Gris appelle ça le « Logrus », allez savoir pourquoi...

Equipement

Les Anarchistes sont connus pour leur habileté à se procurer de l'équipement de manière plus ou moins illicite en un temps record. On peut choisir plusieurs avantages de cette catégorie à la création.

Garde-robe (1 PPE)

Par son tempérament branché et ses contacts très « fashion », le personnage peut obtenir tous les vêtements qu'il souhaite, du plus rare au plus commun. Il ne pourra néanmoins jamais obtenir plus de 10 costumes par semaine en même temps. Et après on dit que l'habit ne fait pas le moine...

Matériel embarqué (1 PPE)

Par son métier ou diverses sources dites « marginales », le personnage peut obtenir des pièces détachées et autres gadgets véhiculaires (voir aide de jeu « Equipment Ltd ») ; il a aussi accès à un garage où il pourra installer ou faire installer ces petites choses à l'abri des regards indiscrets. Cela n'inclut en aucun cas les armes. Initialement, le personnage a 10 de ces objets.

Armement (2 PPE)

Le personnage a accès à des armes, soit par son métier,

soit par quelques contacts marginaux. Initialement, il a 10 armes à sa disposition, avec 2 chargeurs pour chaque ; les armes de Catégorie 0 et 1 comptent comme une arme, celles de Cat. 2 comme 2, celles de Cat. 3 comme 4 et celles de Cat. 4 comme 8. Par la suite, il pourra en obtenir assez facilement, mais c'est déjà une autre histoire.

Explosifs (2 PPE)

Le personnage a accès à une source d'explosifs, soit par son métier, soit par quelques contacts marginaux. Par cette même source, il peut aussi obtenir détonateurs et grenades, ou des bombes déjà toutes faites. Initialement, il a 5 kg d'explosifs à sa disposition et des détonateurs ; il peut éventuellement échanger 1 kg d'explosif contre 5 grenades. Par la suite, il pourra en obtenir assez facilement, mais c'est déjà une autre histoire.

Matériel électronique (2 PPE)

Grâce à des contacts marginaux, le personnage peut avoir accès facilement à toutes ces merveilles de l'électronique d'aujourd'hui (voir aide de jeu « Equipment Ltd »). Il possède initialement 1D6+6 de ces gadgets (les engins de classe 1 comptent pour 2, ceux de classe 2 comme 2 et ceux de classe 3 comme 4).

Matériel NBC (3 PPE)

Grâce à des contacts officieux, le personnage peut avoir facilement accès du matériel nucléaire, bactériologique ou chimique ce qui inclut déchets de centrale nucléaire (made in Super Phénix), gaz moutarde (millésime 1914), virus à propagation rapide (Ebola for ever) et autres bactéries en poudre (le premier qui dit Anthrax a gagné). La quantité disponible est suffisante pour tuer 10 personnes en quelques jours (sans compter les risques de contamination, la panique populaire et tutti quanti). La tenue NBC et le matériel de manipulation est livré gracieusement, au cas où...

Argent (variable)

Evidemment, pour survivre, un Anarchiste a quand même besoin d'un petit peu de pognon. Contrairement au psionique de base, l'Anarchiste moyen ne bénéficie pas forcément d'un compte en banque bien garni et d'un revenu confortable. Pour simuler cela, voici une petite table de revenus :

Niveau	Revenus (€)	Economies (€)
Marginal (-1 PPE)	VO x 100	150 + (VO x 150)
Etudiant (0 PPE)	VO x 150	300 + (VO x 300)
Retraité (0 PPE)	VO x 800	100 + (VO x 100)
Employé (1 PPE)	VO x 800	500 + (VO x 500)
Aisé (2 PPE)	VO x 1500	600 + (VO x 600)
Riche (3 PPE)	VO x 4000	800 + (VO x 800)
Opulent (+ 1 PPE)	+(VO x 800)	+[200 + (VO x 200)]

Relique (variable)

Le personnage est « l'heureux possesseur » d'une relique magique créée par la Alliance de la Voie Grise. Cet objet détient l'essence d'une créature surnaturelle et possède par conséquent ses propres PP ; lorsqu'on emploie les pouvoirs qu'il contient, ce sont les PP de cet objet qui diminuent. La relique récupère son potentiel au rythme de 1 PP par 24 h.

Les reliques sont conçues à partir d'objets manufacturés divers, souvent artisanaux, et constituent des pièces uniques très convoitées. Contrairement à certains objets bénits ou maudits, elles ne sont pas invoquées sur la Marche Terrestre. Si leur possesseur meurt, elles tomberont à terre en attendant qu'un nouveau porteur s'en empare. Elles sont par contre invisibles aux moyens de détection modernes (portiques des aéroports, détecteurs de métaux et autres) et ont une aura spécifique le cas échéant (bénéfique ou maléfique).

Le joueur choisit d'abord son type : bijou (dissimulable), pièce d'armure (Prot. 3), arme de contact (Puiss. +2, Préc. +2) ou arme à distance (Puiss. +1, Préc. +1). Il détermine alors l'aspect exact de l'objet en question.

Type	Coût (PPE)	PP	Pouvoirs
Bijou	2	1D6+4	1
Pièce d'armure	3	1D6+4	2
Arme de contact	4	1D6+4	3
Arme à distance	5	1D6+4	3

Ensuite, il choisit la nature des pouvoirs de la relique (bénéfique, neutre ou maléfique) et lance 1D6 pour les déterminer précisément :

D6	Bénéfique (MV)	Neutre	Maléfique (INS)
1	Eclair	Lumière solaire	Jet d'acide
2	Champ magnétique	Armure	Champ de force
3	Electricité	Invisibilité	Forme gazeuse
4	Détection du mal	Détection d'aura	Détection du bien
5	Vol	Téléportation	Déplacement temporel
6	Bombe karmique	Bombe karmique	Bombe karmique

Véhicule (variable)

Tous ces modèles peuvent être modifiés à loisir, selon les règles indiquées dans l'aide de jeu « Equipment Ltd ». Encore faut-il pour cela avoir les pièces et le matériel idoines (voir l'avantage Matériel embarqué).

- **Moto (1 PPE)** : Petit, très rapide, look d'enfer. Peut être éventuellement munie d'un sidecar.
- **Petite voiture (1 PPE)** : genre Golf ou Mini.
- **Grosse voiture (2 PPE)** : la bonne vieille berline familiale.
- **Camionnette (3 PPE)** : transports de troupes

camouflés, ils peuvent accueillir jusqu'à dix personnes sous couvert publicitaire.

- **Poids-lourds (3 à 6 PPE)** : plutôt rares, par les temps qui courent. On s'en sert généralement pour enfoncer des endroits fortifiés, pour bloquer le passage ou comme QG roulants.
- **Autres (1 à 10 PPE)** : hélicoptères, avions, bateaux, engins de chantier, etc. Evidemment, ces petites merveilles sont elles aussi sujettes à modifications.

Option : Garantie (+ 2 PPE)

« Lorsqu'on veut vraiment quelque chose, tout l'univers conspire à ce que vous y parveniez ». C'est beau, c'est du (Paulo) Coelho. En optant pour cette devise, le personnage constatera qu'il ne pourra jamais manquer de l'équipement en question, comme s'il était sous une étrange « garantie ». Si le matériel venait à disparaître ou se dégrader (vol, destruction, détournement, etc.) , il ne faudra pas plus de (VO) jours pour que le personnage en bénéficie à nouveau comme auparavant. Merci qui ? Merci l'Entropie !

Lieu de rencontre

Squat (-1 PPE)

Vivre dans un squat c'est s'exposer à une expulsion à tout moment. Les sans-papiers, marginaux et autres vagabonds modernes se rassemblent parfois dans ce genre de lieu où il partagent volontiers leur « domaine » avec les Anarchistes de passage, quand ils ne font partie eux-mêmes de la Cellule.

HLM (0 PPE)

Ce lieu de rencontre est le plus courant parmi les Anarchistes. C'est un bon compromis entre espace habitable et budget serré même s'il faut composer avec les voisins. En moyenne, ce sont des 2 pièces de 50 m², pouvant accueillir un petit groupe de 6 personnes.

Appartement (1 PPE)

Ce lieu de rencontre est le plus courant parmi les Anarchistes issus de la classe moyenne. Le personnage est considéré comme propriétaire ou co-propriétaire de cet appartement. Il sera relativement grand (4 pièces, 80m²) dans la perspective de pouvoir accueillir au moins une dizaine de personnes.

Bureau (1 PPE)

Le personnage est employé dans une entreprise quelconque et peut à l'occasion accéder aux locaux pour y stocker du matériel ou organiser une réunion de la Cellule.

Locaux municipaux (1 PPE)

Les MJC et autres locaux associatifs de la municipalité peuvent parfaitement abriter les réunions des cellules locales. Le perso travaille pour les services municipaux ou connaît quelqu'un susceptible de le laisser entrer.

Université (1 PPE)

Le personnage travaille voire habite sur un site universitaire muni de tout le confort moderne en matière de briefing (rétroprojecteurs, tableaux noirs, moyens vidéos divers, etc.).

Pavillon (2 PPE)

Cet avantage correspond à l'appartement mais avec en plus le charme d'un isolement relatif. L'habitation inclura une petite propriété avec jardin et pelouse, la piscine et le mur d'enceinte restant en option.

Petit commerce (2 PPE)

Bar, petit resto ou magasin quelconque, ce commerce a pignon sur rue et une petite salle discrète au fond... Le perso est, soit propriétaire du magasin, soit bailleur de l'endroit et y a facilement accès.

Château (3 PPE)

Cet avantage correspond au pavillon mais en nettement plus grand et isolé (domaine forestier, écuries, dépendances et tout et tout). Idéal comme camp d'entraînement ou comme base d'opération.

Option : Planque (+ 2 PPE)

Comme un des lieux ci-dessus, mais répertorié sous un faux nom, avec faux papiers et autre petit matériel de ce genre. Il sera très difficile de remonter la piste jusqu'à l'Anarchiste, même pour des policiers ou des Anges.

Limitations

Les limitations se tirent au hasard, à l'aide d'un bon vieux D66. Un joueur peut tirer deux fois dans la liste suivante à la création, chaque jet lui rapportant 2 PPE supplémentaires. Que demande le peuple, n'est-ce pas ?

I. Tare physique

Si le Chaos a comblé les Anarchistes, il leur a parfois laissé un goût amer en travers de la gorge, sous la forme de tares physiques notamment.

11. Chétif

Le personnage est une petite nature. Il s'enrhume pour un rien, se blesse souvent et se fatigue rapidement. Sa santé fragile le destine à des tâches moins physiques qu'intellectuelles : autant dire que les actions commando lui sont fortement déconseillées (FO -1).

12. Cicatrice

A force de jouer avec les explosifs et de se prendre pour un guérillero de l'ombre, on finit par en garder des séquelles. Le personnage a subi une importante blessure (brûlure, griffure, impact) qui lui a laissé une marque impressionnante au visage. Son charisme s'en ressent (AP -1).

13. Gros

Le personnage est obèse. Vraiment, les activités sportives, c'est pas son truc. Il préfère l'anarchie assis derrière un ordinateur sans avoir à bouger. C'est moins risqué et surtout moins fatigant. Et puis les plateaux-téléés ou les soirées bières/chips/pizzas entre potes anars ça n'arrange pas la ligne (AG -1).

14. Maladroit

Le personnage a deux mains gauches. Quand il s'agit de réaliser une tâche compliquée qui requiert un minimum de dextérité et d'attention, la catastrophe n'est pas loin. Mieux vaut pour tout le monde qu'il ne touche à rien (PR -1).

15. Handicap

Le personnage est soit né avec un lourd handicap, soit devenu handicapé après une opération qui a mal tournée. Quoi qu'il en soit, il en souffre tous les jours mais a quand même appris à vivre avec. Lancez 1D6 et consultez le tableau suivant :

D6	Handicap	Conséquence
1-2	Mental	VO -1
2-3	Moteur	AG -1
3-4	Sensoriel	PE -1

16. Poisse

C'est en quelque sorte l'inverse de la Ligne de chance : le perso attire la poisse. Son numéro porte-bonheur est en fait un numéro porte-malheur. A chaque tirage, il perd l'usage de son Entropie pour le reste de la journée.

2. Trouble psychologique

Chez certains Anarchistes, l'Entropie a provoqué de singuliers changements de comportement, dignes cas d'école pour de futurs psychiatres.

21. Claustrophobe

Le personnage n'aime pas, mais alors là pas du tout, les lieux clos. Une pièce sans fenêtres le mettra mal à l'aise, une cave le fera flipper, de même qu'un ascenseur. Au bout de dix minutes, soit il sort, soit il panique (-2 col. à toutes ses actions).

22. Double personnalité

Le personnage est frappé du cerveau. Il souffre d'un important décalage de personnalité à la « Dr. Jeckill &

Mr. Hyde » mais pourra se contrôler... plus ou moins bien (jet de VO difficile selon la situation au gré du MJ).

23. Monomaniaque

Le perso a ce que l'on appelle une idée fixe, qu'il n'a de cesse de réaliser. Cela peut inclure les vengeances personnelles, les recherches scientifiques ou les idéaux solidement implantés.

24. Passionné

Le personnage est un fan de quelque chose ou de quelqu'un. Il n'arrête pas de prendre la tête à son entourage sur ce sujet. Choix classiques : musique, flipper, cinéma, science-fiction, jeux de rôles, politique, football, etc.

25. Peur des armes à feu

Tel le MacGyver moyen, le personnage n'utilisera pas d'armes à feu et protestera si quelqu'un de son entourage le fait. S'il en touche une, ce sera pour la passer par le vide-ordures.

26. Vaniteux

Le personnage est sûr d'être le meilleur en quelque chose (ou, pour les cas graves, en tout). Il se la joue en permanence ce qui a le don d'exaspérer la plupart de ses camarades.

3. Morale

Victime du syndrome dit de « Spider-man », certains Anarchistes appliquent à la lettre le principe du « Avec de grands pouvoirs, viennent de grandes responsabilités ».

31-32. Élégant

Toujours sapé « up to date », le personnage ne supportera pas qu'on se foute de ses vêtements ou simplement de se salir. C'est une question de respect de l'autre, prétendra-t-il. Quoi qu'il en soit, pour ce qui est de la discrétion, oubliez !

33-34. Honorable

Le personnage obéit à un code moral assez strict. Il ne peut pas mentir ni faire un coup en vache à un adversaire par exemple. Il attend d'ailleurs la même chose de son vis-à-vis ; si vous voulez mon avis, il va être déçu...

35-36. Pacifiste

Le personnage refusera d'employer une arme ou de blesser quelqu'un. Pour lui, la lutte s'accomplit avec les mots, pas avec des flingues. Si c'est lui qui le dit...

4. Poursuivants

S'attirer des problèmes, c'est une chose, mais quand ces

problèmes vous réveillent en pleine nuit et ne vous laissent aucun répit, on aimerait tout laisser tomber et partir en Antarctique.

41. Créanciers

Vous croulez sous les dettes et toute la clique des créanciers, huissiers et autres emmerdeurs bancaires ou fiscaux veut vous mettre le grappin dessus. Galère !

42. Détective

Quelqu'un vous a collé un détective au cul. Ça va être coton pour le larguer, vu que c'est le genre « pot de cyanolite en balade ».

43. Famille

Quelqu'un de votre famille, voire même toute votre famille, vous en veut. Pas jusqu'à vouloir vous tuer, mais en tous cas assez pour vous poser de sérieux problèmes. Notez que la « famille » inclut aussi les amants éconduits.

44. Fan

Vous avez tapé dans l'œil de quelqu'un qui vous considère comme son modèle ou son idole. Et comme il est du genre possessif, il fera tout pour passer un max de temps en votre compagnie. Pas cool, ça...

45. Flic

Un flic sait que vous vous livrez à des activités illégales et a décidé de vous faire tomber. Les gardes à vue et commissions rogatoires vont pleuvoir...

46. Gangsters

Pour une raison quelconque, un ou deux truands ne peuvent pas vous saquer. Comble de malchance, ils ne sont pas en tôle (ou, s'ils y sont, ils ne vont pas tarder à en sortir d'une façon ou une autre) !

5. Tueurs

Il y a des jours où on préférerait ne pas être né. L'Anarchiste a désormais un ou plusieurs tueurs à ses trousses pour le lui rappeler.

51. Famille

Allez savoir pourquoi, votre propre famille vous hait au point de désirer votre mort ! Vous êtes le mouton noir du troupeau, le déshonneur du clan, le renégat du groupe et le temps est venu de payer pour votre crime.

52. Terroristes

Vous avez blousé une équipe de joyeux terroristes en beauté et ils sont décidés à vous donner le change. Attention donc aux pains de plastic surprises, fusillades à gogo et autres animations à haut risque de ces intermittents du spectacle.

53. Mafia

On vous avait pourtant bien dit de faire gaffe à l'argent du Parrain ou de l'Oyabun ! Maintenant, il veut vous couler dans le béton ou vous dissoudre à l'acide.

54. Société secrète

ILS sont après vous, vous les avez embêté par hasard, maintenant ILS veulent vous tuer. Mais qui ça, ILS? Ben, c'est là qu'est le problème. Peut être, entre autres, la Rose, le Bureau, la Maison voire un bête Trust...

55. Police

Allons bon, vous voilà recherché par les forces de l'ordre (Antigang, Brigade Antiterroriste, PJ, Stups, Mœurs, etc.) ! Il ne manquait plus que ça !

56. Services secrets

Agent triple pour le compte de la Chine Populaire, des Etats-Unis et de la Russie, ça paye, mais bon...

6. Némésis

Lorsque deux personnes vivent une relation harmonieuse et fusionnelle, on parlera d'âmes sœurs. L'Anarchiste a quant à lui découvert le contraire...

61-62. Forces du Bien

Un Ange (Grade 1), 1 section de Soldats de Dieu ou 2 de Serviteurs de Dieu vous en veulent personnellement. Ils ne soupçonnent pas votre appartenance à l'AD, mais ils ont décidé d'en finir avec la nuisance que vous êtes !

63-64. Forces du Mal

Un Démon (Grade 1), 1D6 Familiars ou 2D6 Morts-Vivants ou assimilés vous en veut personnellement. Ils ne savent pas que vous faites partie de l'AD et ils s'en foutent ! Leur but est de vous éclater contre un mur.

65. Héros antique

1D6 Héros des Panthéons antiques, vous en veulent personnellement. Eux non plus ne savent pas avec qui vous fricotez, mais ils se sont jurés de voir de quelle couleur est votre cerveau.

66. Autre affaire non-classée

Une créature surnaturelle ou un groupe de créatures surnaturelles, ou quelque chose d'autre, mais de bien costaud, vous en veut personnellement. Exemples : Psionique, Sorcier, Vaudouissants, créature fantastique indépendante (Vampire, Loup-Garou, etc.). Pour le reste, lisez au-dessus, vous devriez avoir l'habitude.

Stages d'entraînement

Contrairement aux autres forces surnaturelles, les Anarchistes n'ont pas de main divine pour leur accorder

des récompenses en fin de mission. En conséquence, ils bénéficient des fameux stages d'entraînement pour progresser, programmés dans des centres secrets disséminés aux quatre coins de la planète (mais principalement en Europe et aux Etats-Unis).

Le premier tableau ci-dessous présente les gains en PPE dont bénéficieront les Anarchistes après chaque mission :

Victoire	PPE
Echec	-2*
Marginale	0
Normale	1
Totale	2

* Le total des PPE peut devenir négatif. S'il dépasse le seuil de 3 x AP, alors l'Anarchiste est exclus du mouvement sans aucun espoir de retour !

Le second tableau ci-dessous donne les coûts en PPE des modifications ouvertes aux Anarchistes :

Modification	Coût en PPE
Acquérir un nouveau talent*	-(Malus)
Acquérir un nouveau sort	Difficulté
Acquérir un nouveau pouvoir psi	5
Talent +1 (max. 6)	Niveau à atteindre
Caractéristique +1 (max. 4)	Niveau à atteindre x 2
Pouvoir psionique +1 (max. 6)	Niveau à atteindre x 3
Nouvel avantage*	Selon avantage

* Soumis à l'approbation du MJ, en fonction du roleplay et du contexte.

** Le Anarchistes peuvent apprendre certains talents occultes (langages angéliques et démoniaques, talents de sorcellerie, etc.) pour 12 PPE. Leur niveau dans ces talents ne pourra excéder leur VO et devront dépenser (Niveau à atteindre x 2) PPE pour le faire progresser.

Post mortem

À la base, tous les Humains étant créés à l'image de Dieu (bien que les Anarchistes prétendent que c'est plutôt le contraire...), ils sont tous liés au Créateur par un Lien qui n'a rien de symbolique. Seulement voilà, le Chaos est une force implacable qui n'épargne ni les hommes, ni les dieux. Au fil du temps, le Lien s'est progressivement effacé, ne subsistant que chez les dévots, les pratiquants et les croyants. Certains, sans doute plus malins que d'autres, se sont crus intelligents en tissant un Lien avec Satan (immortalisé par la « Divine Comédie » de Dante). Le résultat est simple : les Humains liés ont toutes les chances de finir, soit en Enfer, soit au Paradis, suivant la nature du Lien.

Et pour les autres ? Eh bien parfois Dieu et Satan essayent de les récupérer, mais la plupart du temps ils court-circuitent le réseau, en ratant une Marche, en se réincarnant ou en passant simplement par la case revenant sur Cendres voire sur Terre. En terme de jeu, cela veut dire que, pour les Humains, on lance 1D6. Si le

résultat est inférieur à la force du Lien, on se retrouve jugé dans les règles de l'art par ses pairs cosmiques : il suffira de consulter les tables de réincarnation des règles de base. Autrement, l'âme sortira véritablement du réseau « officiel » et on appliquera les règles décrites ci-après.

A ce stade, si le PJ ou PNJ rate un jet de VO Facile, il rate une Marche et disparaît totalement, se perdant dans un néant ultime et gagnant ainsi ce que l'on appelle vulgairement le Repos Eternel. Amen. S'il réussit ce jet, il pourra par contre aller découvrir l'Au-Delà, cet étrange univers « post-mortem », et ainsi choisir son avenir : réincarnation, retour en fantôme, départ pour Cendres, etc. Il peut même tenter sa chance en Enfer ou au Paradis, s'il le souhaite. Anges, Démons, Vikings et autres surnaturels de ce genre, eux, devront réussir un jet de VO difficile, avec un malus de (Force du Lien) colonnes, pour pouvoir espérer sortir du circuit au moment de leur mort. En cas d'échec, c'est retour à la maison par les lignes ley, et fissa.

Les humains ne sont d'ailleurs pas les seules créatures à être liées : Anges, Démons et consorts le sont aussi, et c'est ce qui fait qu'ils rentrent toujours au Paradis après la destruction de leur corps humain. Cela peut poser un problème, surtout si on veut faire défection (ex : les amants maudits dans « Baron Samedi », le familier amoureux de « Cette manie... », etc.).

Néanmoins, il existe un moyen de couper ce cordon ombilical gênant, faisant ainsi d'eux des Renégats à part entière. C'est un rituel magique, très connu des Mages Gris, appelé Sécession (et surnommé « FLNC » - Formule de Libération Nihiliste Cosmique) seulement utilisable sur des individus consentants. Reportez-vous aux annexes pour le découvrir en détail.

L'Au-Delà : visite guidée

L'Au-Delà ressemble fort à notre Terre, si ce n'est un détail : il y a beaucoup moins de monde. En effet, l'image qu'en ont les décédés est décalée par rapport à la réalité de manière à ce qu'ils ne voient que ceux qui, comme eux, sont morts ou en passe de l'être. Comble du dark, la luminosité est en permanence aussi faible que celle d'un début de crépuscule d'automne. Il y règne également en toutes saisons un épais brouillard.

Le défunt pourra assez rapidement se rendre compte des choses suivantes : seuls lui sont visibles les bâtiments et véhicules immobiles. Il se trouvera un peu comme dans une ville-fantôme (c'est le cas de le dire !). Il peut passer à travers les murs et marcher sur l'eau et en fait aucune matière ne pourra l'affecter sans qu'il le désire. Le pays semble vaporeux, comme s'il baignait dans une brume persistante, et on n'y voit mal à plus de 50 m.

On peut évidemment rencontrer dans l'Au-Delà des gens morts, des qui errent à la recherche d'un Portail, des qui ont décidé de rester là. À part les habitants, au demeurant assez rares et qui sont eux assez ouverts et

hospitaliers, la plupart des gens que l'on rencontre dans l'Au-Delà manifestent une morne apathie et un désintéressement proportionnel à la non-existence qu'ils ont connu sur Terre de leur vivant. On les sent désorientés, apeurés, paranoïaques, en un mot perdus !

On peut parfois rencontrer dans ces contrées toutes sortes de créatures angéliques ou démoniaques, ainsi que d'autres plus fantasmagoriques, le plus souvent en train de faire la chasse aux âmes égarées. Cependant, l'Au-Delà reste un no man's land. Ni les pouvoirs de Démons, ni les pouvoirs d'Anges (aucun pouvoir, en fait) ne semblent fonctionner, sauf à proximité des Portails (la distance exacte variant avec l'importance du Portail). Ceci conjugué à l'incorporalité des morts fait qu'il n'y a jamais d'affrontements. Mais ça, pas grand-monde ne le sait, ce qui fait que les « chasseurs » de l'Au-Delà font plus de l'intimidation qu'autre chose.

Les Portails sont de formes et de types divers, de la simple porte au chambranle de lumières psychédélics. Certains sont très connus, comme les Portes du Paradis, situées dans d'anciennes cathédrales ou basiliques et gardées par des Anges. Il existe aussi des Portes de l'Enfer, quelques portes du Walhalla (au nord de l'Europe et au Groenland), etc. Mais pour franchir ces portes (à moins d'être un expert en baratin ou en discrétion), il faut d'abord comparaître devant ses juges...

Moins connues sont les Portes de Réincarnation ; elles permettent au défunt de retenter sa chance sur Terre. Les habitants de l'Au-Delà les connaissent et se feront un plaisir de guider l'âme perdue vers elles (ou vers tout autre Portail, d'ailleurs). S'il est sûr de se retrouver dans un corps humain en passant la Porte, il ne peut par contre pas décider ni du lieu, de la personne et de son passé... De plus, il ne se souviendra pas de sa vie antérieure, à moins d'un jet de VO difficile réussi avec -2 col. après une situation de stress intense ou une séance d'hypnose.

Il existe aussi d'autres Portes, vers d'autres univers de poche. Peu sont réellement connues et le fait qu'elles puissent ressembler à n'importe quoi n'arrange pas les choses. Il en existe une donnant directement sur Cendres. Elle se situe sur un haut-plateau de la Cordillère des Andes, non loin des ruines du Mato Grosso. Seuls quelques Voyageurs, les derniers Incas et Noz, bien sûr, la connaissent.

Cendres

Tout commence sur Cendres... C'est en quelque sorte là que se situe la cause principale de tout le bordel qui se passe sur Terre. Et puis, si on veut parvenir à cerner la personnalité torturée de Noz, mieux vaut savoir d'où il vient, le cher petit.

Cendres, c'est un peu la sœur jumelle de notre bonne vieille Terre, un champ de bataille créé il y a des lustres par un consensus des deux puissances du Bien et du Mal,

Alpha et Omega, le Créateur et le Destructeur. Du moins c'est ce que l'on enseigne à ses habitants. En effet, si vous avez bien suivi, Cendres n'a réellement que deux siècles. Alors quoi ? Alors prenez une aspirine, c'est parti pour le Grand Voyage...

Cosmogonie

Alpha

Après la création de la Terre, Dieu, le Seul, l'Unique, Se reposa un peu plus loin que le fameux septième jour. Il S'endormit et fit ce qu'Il savait faire le mieux, rêver de tout et n'importe quoi. En fait, la chose ne L'amusa pas très longtemps. Il décida alors de refaire une autre planète qu'Il pourrait alors manipuler à Sa guise, en espérant que la comparaison entre les deux mondes s'avèrerait intéressante.

Puis arriva l'affaire Samael et le projet en resta au stade de chantier, dans les cartons. Dieu, qui n'aime pas être dérangé dans Ses petites expériences, sépara Sa conscience en deux parties inégales, l'une s'occupant de la Terre, l'autre de la planète en construction. Cette dernière, largement moins puissante que l'original, prit comme nom Alpha, le Créateur. En fait, on pourrait le comparer à Yves-Mikael : Alpha est l'équivalent d'un Archange un peu plus puissant que les autres et là où Yves hérita de l'omniscience, Alpha hérita de l'omnipotence.

Mais le corollaire de cette glorieuse initiative signifiait la subdivision inévitable du Chaos. Et Alpha de rattraper environ 4 milliards d'années de terraforming, avec moins de pouvoir que l'original et le bonus chaotique en prime. Autant dire que Ciel, le nom de cette charmante jumelle, resta à l'état de boule gazeuse pendant pas mal de temps (jusqu'au 19^{ème} siècle, si vous ne dormez pas encore). On comprend maintenant mieux l'apparence brumeuse de l'Au-Delà, charmant endroit dont nous parlions précédemment, et la signification ésotérique d'expressions banales comme « monter au Ciel » ou « le Ciel nous est tombé sur la tête ».

Lorsque survint le choc de 1848, la boule de roche en fusion qu'était encore Ciel se refroidit instantanément et les âmes perdus de l'Au-Delà tombèrent sur le « Ciel » ferme, couverts de cendres, avec armes et bagages. Sous leurs eux ébahis, surgissaient des continents entiers, du sol émergeaient une faune et une flore inédites, puis des cités tentaculaires conformes aux fantasmes des milliers d'humains qui les avaient générées. A l'aube du 7^{ème} jour, Alpha vit que cela était (trop) bon... Battant le fer tant qu'il était chaud (c'est le cas de dire), Alpha créa immédiatement une religion centrée sur sa personne, religion qui serait dévoilée et transmise par ses serviteurs directs, les Anges.

Pour faire bonne mesure, il effaça les souvenirs de toutes ces âmes en perdition et leur implanta SA version de l'Histoire, depuis l'aube des temps. Les Ecritures le présentent aujourd'hui comme le « Père Créateur du

monde, commandant aux forces de l'Air et de l'Eau » (ou du Feu en fonction des courants religieux) et régnant sur Elyséum, dernier refuge des âmes bienheureuses et méritantes (Amen !). Tout un programme...

Anges

Pour se faire servir, Alpha créa les Anges. Construits sur le modèle des hommes, il les fit cependant parfaits, génétiquement parlant, et dotés de nombreux pouvoirs extra-sensoriels. Cependant, la création d'êtres vivants doués d'intelligence est un processus coûteux en pouvoir, et Alpha, comme on l'a déjà dit, est limité. Alors, dans son infinie sagesse, il dota ses Anges de la reproduction sexuée : autant dire que la chose fit grimper Dieu au plafond lorsqu'il l'appris. « Ca y est, il nous fait son Samael » aurait-il lâché à Yves en réunion privée !

Intemporels, mais faits de chair et de sang, les Anges d'Alpha sont mortels. Heureusement pour eux, ils génèrent autour d'eux une anomalie du champ électromagnétique, ce qui leur permet d'arrêter - en théorie - tous les projectiles solides, ainsi que les lames diverses. En pratique, seuls les projectiles allant à une vitesse de moins de 350 m/s (environ la vitesse du son) sont déviés par ce champ. En effet, au fil du temps et la consanguinité aidant, les Anges devinrent de moins en moins puissants. Les Archanges ne sont en fait que des Anges de la 1^{ère} ou 2^{ème} Génération.

Le plus important concept au sein des Anges est celui de la Génération. Comme on l'a déjà dit, la race des Anges est en pleine décadence, à cause de la consanguinité ; en effet, ils descendent tous des Archanges Rael et Valia qui n'ont rien trouvé de mieux que de marier leurs filles (sauf la vierge Angelus) à leurs frères David, Ezéchias, Galaad et Métatron. Ils sont en général condescendants, voire franchement méprisants envers leurs cadets. Plus que les Chœurs (voir plus loin), c'est la Génération qui détermine le statut social des Anges. Il y a eu jusqu'à présent 7 Générations d'Anges, chacune moins puissante que la précédente. On dit que la race s'éteindra définitivement avec sa 12^{ème} Génération ; d'autres avancent plutôt le chiffre de 7 Générations... soit avec la première Heptade.

La Hiérarchie Céleste compte 5 grades, appelés Chœurs : Messenger, Gardien, Guerrier, Exterminateur et Archange. Pour les différencier, ils portent un symbole particulier baignée de l'aura divine d'Alpha. Ces symboles se cumulent jusqu'à former la panoplie complète des Archanges, appelée la « Célestine ».

Messenger

Génération : 7^{ème} Génération exclusivement.

Symbole : Cestus (main droite).

Mission : Le Messenger est chargé de répandre sur Cendres la parole d'Alpha. Ils sont donc le plus souvent implantés auprès des différents courants religieux en

qualité de théologiens.

Gardien

Génération : 5^{ème} et 6^{ème} Générations.

Symbole : Ecu (main gauche).

Mission : Le Gardien est en quelque sorte un investigateur, agissant publiquement au sein de la population. Sa mission est de repérer les Démons et protéger les pauvres humains de leur propre bêtise.

Guerrier

Génération : 3^{ème} et 4^{ème} Générations.

Symbole : Epée longue.

Mission : Le Guerrier est le premier adversaire du Démon, le défenseur de l'opprimé et le bras armé d'Alpha. Les Guerriers forment le gros des troupes célestes.

Exterminateur

Génération : 2^{nde} Génération.

Symbole : Armure de plaques (sans heaume).

Mission : Là où le Guerrier ne suffit plus, l'Exterminateur entre en action. Il incarne l'élite des armées lumineuses. Les Exterminateurs constituent, quand ils ne sont pas en campagne d'extermination, la garde prétorienne des Archanges.

Archange

Génération : 1^{ère} Génération.

Symbole : Heaume.

Mission : les Archanges incarnent une qualité particulière, dite Vertu. En outre, leur autorité s'étend sur un secteur géographique de Cendres, dont ils sont responsables.

Les Archanges siègent à Elyséum (l'équivalent de notre Paradis), situé au cœur de l'Arctique. Ils sont au nombre de sept :

- **Rael** est responsable de l'Europe. C'est le seul Archange marié à un autre Archange, Valia en l'occurrence. Austère et droit, il incarne la Vertu de l'Humilité.
- **Ezéchias** dirige l'Afrique. Bon et généreux, il incarne la Vertu de la Charité.
- **David** s'occupe de l'Asie orientale (Extrême-Orient et Japon). Brillant et charismatique, il incarne la Vertu de la Patience.
- **Galaad** dirige l'Asie occidentale (Moyen-Orient et

Inde). Doux et charmant, il incarne la Vertu de la Sobriété.

- **Méatron** dirige l'Amérique du nord et centrale. Grand et fort, il incarne la Vertu de la Foi.
- **Valia** dirige l'Amérique du sud. Petite et réservée, elle incarne la Vertu de la Pudeur.
- **Angelus** préside à la destinée de l'Antartique. Comme cela ne lui prend que peu de temps sur son planning, elle est aussi chargée des affaires internes et des relations entre Alpha et les autres Archanges (c'est en quelque sorte le bras droit d'Alpha). Fille de Rael et Valia, elle incarne la Vertu de la Concorde.

Ange de Cendres

Gén.	Caract.	Talents	Pouvoirs	PP	Diviseur
1	20	20 (5)	10 (5)	VO+32	4
2	19	18 (5)	9 (5)	VO+28	4
3	18	16 (4)	8 (4)	VO+24	3
4	17	14 (4)	7 (4)	VO+20	3
5	16	12	6 (4)	VO+16	2
6	15	10	5 (3)	VO+12	2
7	14	8	4 (3)	VO+8	2

Gén. : Génération.

Caract. : points à répartir entre les différentes Caractéristiques.

Talents : points de Talents. Le niveau maximum est indiqué entre parenthèses.

Pouvoirs : nombre de niveaux de pouvoirs en plus de leurs deux pouvoirs innés, Champ magnétique 2 et Vol 2. Le niveau maximum est indiqué entre parenthèses.

PP : Points de Pouvoir.

Diviseur : diviseur de dommages.

Limitations : Ailes.

Armure Céleste

Pièce	Puiss.	Préc.	Talents	Protection	Malus
Cestus	+3	-	AC	1	-
Ecu	+2	-	Bouclier	6	-
Epée	+5	-	AC	-	-
Plaques	-	-	-	7	-
Heaume	+2	-	CC	2	-

Notes : les différentes pièces qui constituent l'Armure Céleste ne se salissent jamais et brillent de manière éclatante (un peu comme celles du film « Excalibur »). Elles sont taillées sur mesure pour leur porteur.

Omega

Lors d'une discussion philosophique avec Yves, venu voir son ami « Théo » (c'est ainsi qu'il le surnomme), Alpha décida d'introduire le Mal dans son royaume. Il choisit parmi ses Archanges celui qui semblait le plus indépendant et l'expulsa du Paradis à la première occasion : ce fut son premier bras droit, Elohim, pour « procréation illicite en dehors des liens sacrés du mariage ». Ulcéré (on le serait à moins), il prit par dérision le nom d'Omega et entreprit de corrompre la Création d'Alpha.

Pour les Cendriens, Omega est le Corrupteur, le Destructeur, la Puissance Infernale aux 1000 Visages, Seigneur des Forces Telluriques. Il commande de ce fait aux puissances de la Terre et du Feu (ou de l'Eau, ça dépend encore une fois des théologiens, une théorie prétendant même que ces deux derniers éléments seraient neutres). Il règne aussi sur Inferno, lieu de tourment éternel pour les mécréants et autres âmes impures.

Par rapport à son alter-ego Satan, Omega est à considérer comme un Prince-Démon très puissant, si puissant même que Satan est très content qu'il se trouve dans un autre univers que lui. Satan le connaît, le respecte, vient même parfois boire un verre avec lui, mais il ne l'aime pas trop.

Démons

Contrairement à Alpha, Omega n'a pas le pouvoir de Création : il ne peut donc pas créer ses propres êtres. Par contre, il s'est approprié celui de la Transformation. Tous les Démons sont par conséquent des créatures polymorphes. Moins nombreux que les Anges, les Démons n'ont par contre eu aucun scrupule à fortifier leur race en s'accouplant avec des Humains ou avec des Anges, donnant naissance à des hybrides monstrueux.

Les Démons d'Oméga ont certains pouvoirs identiques aux Anges, en plus de celui de polymorphe. Contrairement à ces derniers, ils n'ont pas de problèmes de consanguinité. Ils ont donc gardé plus ou moins les mêmes caractéristiques au cours du temps, ce qui en fait de redoutables adversaires.

Les Seigneurs Noirs forment le sommet de la Hiérarchie et sont tous d'anciens Anges qui suivirent Omega dans sa chute. En dessous d'eux, on trouve, un peu dans le désordre, une dizaine de Confréries, de taille et d'habilité variable, toutes spécialisées dans une activité différente (mais n'ayant qu'un très lointain rapport avec la broderie ou la mycologie). Les Seigneurs Noirs sont les chefs de ces Confréries ; n'y sont admis que les Démons à part entière, appelés Diabes. En-dessous d'eux, on trouve les Mânes, ou Démons Inférieurs, à qui reviennent les tâches ingrates : les cibles, quoi.

Confrérie de l'Avare

Seigneur Noir : Harpagone.

Etendard : trois deniers en triangle.

Mission : cette confrérie détient les cordons de la bourse chez les Disciples d'Oméga et aucune autre ne dispose d'autant de moyens. Outre la propagande matérialiste en direction des humains, elle fournit de précieux services contre espèces sonnantes et trébuchantes aux autres confréries.

Avantage : 2 objets maudits (pas d'armes).

Confrérie du Colérique

Seigneur Noir : Baalkarim.

Etendard : un nuage noir lançant un éclair.

Mission : cette confrérie compte obtenir la destruction de l'Eglise par l'explosion de la haine, de la manière la plus violente qui soit. Cette confrérie est réputée pour les qualités martiales de ses Démons.

Avantage : Jet de flammes 2.

Confrérie du Désespéré

Seigneur Noir : Tristanas.

Etendard : un smiley de mécontentement.

Mission : cette confrérie considère que pour vaincre l'ennemi il faut d'abord saper le moral de ses troupes. Ils forment de redoutables assassins psychologues qui n'hésitent pas à frapper au meilleur moment, lorsque personne ne s'y attend, là où ça fait mal (famille, ami, VIP, etc.).

Avantage : Invisibilité 2.

Confrérie du Discordant

Seigneur Noir : Norgrid.

Etendard : une pomme d'or.

Mission : cette confrérie est chargée de générer ou d'entretenir les situations conflictuelles partout sur Cendres, en faisant échouer par exemple toute action diplomatique. C'est de loin la confrérie la plus active sur le plan politique.

Avantage : Lire les pensées 2.

Confrérie du Fol

Seigneur Noir : Lokkor.

Etendard : un bonnet à grelots.

Mission : cette confrérie veut forcer l'homme à basculer dans la déraison, de la plus petite prise de risque inconsidérée à la folie clinique pure et simple. Sa force réside dans la subtilité et la créativité « démentielles » de ses Démons.

Avantage : Malédiction Folie 2.

Confrérie de l'Adôlatre

Seigneur Noir : Mestigoth.

Etendard : la lettre oméga majuscule.

Mission : cette confrérie préfère détourner l'humanité de la Lumière d'Alpha, voire des autres dieux le cas échéant. Elle sape l'influence de l'Eglise en créant de toutes pièces des cultes plus ou moins influents autour de concepts forts (l'Argent, le Pouvoir) ou de personnes (Vedettes, Mystiques).

Avantage : Armure corporelle 2.

Confrérie du Luxurieux

Seigneur Noir : Evora.

Etendard : un X rose.

Mission : cette confrérie cherche à libérer l'homme de ses tabous sexuels imposés par le dogme des « Illuminés ». Un travail de longue haleine quand on sait les moyens que l'ennemi met en face pour contrôler ses « brebis » dans ce domaine.

Avantage : Charme 2.

Confrérie de l'Orgueilleux

Seigneur Noir : Brahaman.

Etendard : une couronne de lauriers.

Mission : cette confrérie doit exacerber l'ego humain afin de le corrompre. Elle compte parmi les plus puissantes confréries car elle n'a aucun mal à trouver matière à corrompre.

Avantage : Lire les sentiments 2.

Confrérie du Paresseux

Seigneur Noir : Dyonesh.

Etendard : le chiffre 0 pointé.

Mission : cette confrérie veut contraindre la société cendrienne à l'oisiveté. Elle se complait à organiser des orgies et des jeux décadents, voulant réveiller l'hédoniste qui sommeille en chaque être humain.

Avantage : Sommeil 2.

Démon de Cendres

Type	Caract.	Talents	Pouvoirs	PP	Diviseur
S. Noir	18+1d3	30 (5)	10 (5)	VO+20	4
Diable	16+1d3	20 (4)	4 (5)	VO+15	3
Mâne	14+1d3	10 (4)	2 (4)	VO+10	2

Type : Type de Démon.

Caract. : points à répartir entre les différentes Caractéristiques.

Talents : points de Talents. Le niveau maximum est indiqué entre parenthèses.

Pouvoirs : nombre de niveaux de pouvoirs en plus de leur pouvoirs inné, Polymorphie (niveau 2 pour les Mânes, 4 pour les Diables et 6 pour les Seigneurs Noirs). Le niveau maximum est indiqué entre parenthèses.

PP : Points de Pouvoir.

Diviseur : diviseur de dommages.

Limitations : Cornes (que leur pouvoir de polymorphe permet de cacher).

Pouvoirs

Comme dans la marche du Gothic Horror, certains pouvoirs d'INS/MV ne fonctionnent pas :

- les Couvertures.
- les Serviteurs.
- les Signes Extérieurs de Richesse.
- Tous les pouvoirs privilégiés d'Archange, de Prince-Démon et de dieux antiques.

A la place, on accordera 1 PP supplémentaire pour tout tirage dans la table de création correspondants à ces pouvoirs. A noter qu'aucun Archange ou Seigneur Noir n'accorde de pouvoir spécial : aucun ne dispose en effet de table privilégiée.

Différences

Les différences entre Anges et Démons de Cendres et ceux de la Terre sont nombreuses. La principale est le fait que ce ne sont pas des esprits incarnés, mais des êtres vivants « comme vous et moi ». Ils n'ont donc qu'une peau, et même s'ils sont pour la plupart totalement fanatisés, ils y tiennent. Ils grandissent jusqu'à l'âge adulte et deviennent pour l'éternité de fringants jeunes hommes ou de délicieuses jeunes filles le jour de leurs 20 ans : Alpha semble avoir un faible pour le jeunisme.

L'autre point important est que les « Forces du Bien » n'ont pas l'appui technologique dont disposent les Anges sur Terre. De leur côté, les Démons se contentent d'être

des utilisateurs passifs : l'invention n'a pas la cote à Inferno. La technologie est considérée comme source de mort, et donc laissée aux Démons les plus technophiles et aux rares humains qui s'y connaissent assez pour l'utiliser.

Le Grand Défi

Un beau jour, Omega, jaloux, vint réclamer la planète pour sa propre jouissance, arguant qu'Alpha avait fait son temps et qu'il devait céder sa place. Evidemment, ce dernier refusa alors Omega lui proposa un défi : une petite guerre et le vainqueur emporterait la planète. Ainsi Cendres devint-elle, environ au début de l'ère victorienne, le plateau de wargame géant qu'elle est aujourd'hui.

Dans un premier temps, seuls Anges et Démons s'y affrontèrent, mais cela s'avéra très rapidement stérile. Alors, sur une suggestion d'Yves, Alpha et Oméga choisirent de puiser parmi les âmes au Purgatoire et de leur redonner vie sur Cendres, afin que les Humains ainsi ressuscités puissent se battre pour eux.

La première vague d'« émigration » massive eut lieu pendant la Première Guerre Mondiale, alors que l'Europe était à feu et à sang. Depuis cette date, Alpha n'a eu de cesse de magouiller avec l'administration du Purgatoire afin de peupler son monde, au grand soulagement de cette dernière, d'ailleurs, qui put ainsi améliorer nettement sa productivité (et se la couler un peu plus douce...). Evidemment, tous les Humains se font pas forcément réincarner sur Cendres. À peine un petit millièmè, parfois moins en période de surpopulation...

Cendres

La planète est appelée ainsi à cause de ses grands déserts calcinés, souvenirs des guerres que s'y sont livrés les « Puissances Supérieures », comme on les appelle. Car elle n'est rien d'autre qu'un champ de bataille, une sorte de gigantesque plateau de wargame géopolitique pour dieux en délire...

Cendres et la Terre sont un peu plus que jumelles : elles sont pourrait-on dire « siamoises ». En effet, il existe plusieurs portes pour passer de l'une à l'autre. En tous cas, le chemin le plus court et le plus rapide reste la mort ! Pour ceux qui ont pu en témoigner, cette planète leur est apparu similaire au Purgatoire chrétien ou aux Enfers grecs. On peut se la représenter comme une deuxième chance, une forme de vie après la mort. En fait, tout cela a été conçu par et pour les Puissances Divines.

Géographie

« Physiquement parlant », Cendres est une copie quasi-conforme de la Terre, du moins à l'origine. De l'espace, elle est certes plus terne, plus grise et tout vire vers les tons noirs et blancs, un peu comme dans « Avalon » pour les cinéphiles. A croire que Dieu a utilisé la fonction

« Copier-Coller » avec un écran monochrome... La différence fondamentale entre les deux est que seule la Planète Bleue a vu réellement l'apparition de l'homme. Cendres a plutôt servi de biosphère expérimentale : Alpha y laissa en grande partie la Nature suivre son cours, agrémentant la chose de quelques expériences génétiques ou géologiques... Malheureusement, le Créateur n'étant qu'un piètre écologiste, doublé d'un inconscient notoire, il a provoqué un certain nombre de « glitches » dans l'écosystème de Cendres...

Certains coins ont muté jusqu'à devenir de véritables enfers avec animaux géants et plantes intelligentes (ce qui, vous l'avouerez, est tout de même un comble !), tandis que d'autres ont tellement créé de soucis qu'il a fallu effacer tout ça à la gomme thermonucléaire. D'où les grands déserts de cendres qui ont donné son nom à la planète. Mais la principale conséquence de ces dysfonctionnements écologiques reste la présence dans l'atmosphère de certains éléments mutagènes biogénétiques persistants. Cela a son importance, on le verra plus tard.

Afrique

Il est à noter que ce continent bénéficie d'une des rares réussites d'Alpha : le recul des déserts ! En conséquence, le désert du Sahara n'est pas plus grand que le Tchad, le reste de la région étant recouvert par un épais tissu de broussailles et de petits bosquets très secs, mais très bucoliques quand même.

Sinon, le plus grand changement reste la scission de l'Afrique en deux au niveau du rift, créant l'île d'Uthiopie entre l'Afrique et Madagascar. Aucun empire colonial n'y a pris pied pour la simple raison qu'elle abrite un véritable « Jurassic Park » géant.

Amérique

La région des Grands Lacs a subi la Colère Divine, à un tel point que lesdits lacs se sont fondus en une mer intérieure du plus bel effet. Pourquoi tant de haine ? Tout simplement à cause d'une implantation de Dragons Asiatiques en exil. Ces bestioles se reproduisaient tellement vite qu'il lui a fallu leur aménager une réserve et lancer un programme de contrôle des naissances. Mais les négociations semblent tendues depuis qu'ils ont l'impression d'être devenu les Amérindiens de Cendres...

Sur la Côte Ouest, la Californie eut à subir un tremblement de terre un poil trop violent, dû à une saute d'humeur de Baalkarim, Seigneur Noir de la Colère : elle s'est transformée en un archipel volcanique. La communauté asiatique, notamment japonaise, en a fait une véritable plaque tournante du commerce international en intégrant l'alliance des ISLE (voir plus loin).

Quant à l'Amérique Centrale, elle est couverte par une jungle inextricable tellement hostile que personne n'ose y pénétrer, pas même les Eclaireurs, c'est dire ! Normal,

avec ses « lianes-serpents » et ses « champignons carnivores »...

Antartique

Ce continent ne présenterait que peu d'intérêt si Angelus n'y résidait pas. En fait, il faut comprendre qu'elle garde l'accès au Pôle Sud, véritable paradis cendrien puisque c'est là que se trouve Ellyséum, la Cité des Anges, sous un dôme de lumière. Alors que les 95 % de la surface sont gelés et balayés par le catarctique, le micro-climat d'Ellyséum est tempéré pour le plus grand confort de ses habitants. Une destination de rêve en quelque sorte...

Asie

Toujours aussi doué pour l'assemblage de plaques continentales, Alpha y est de nouveau allé un peu fort avec l'Inde, d'où un super-glissement tectonique qui fit plonger toute la partie est du sous-continent dans les eaux de l'Océan Indien, Bengladesh et Birmanie inclus. Autre conséquence : le massif de Himalaya est beaucoup plus étendu et élevé que sur Terre, remontant beaucoup plus au nord et culminant à près de 10500 m !

Les immenses steppes russes sont elles vouées à la désertification, sillonnées par quelques peuplades nomades. L'Ukraine est devenue un gigantesque « dust pan » totalement désertifié, suite à une autre tentative foireuse du Créateur...

Europe

Les plaques continentales de l'Afrique et de l'Europe se sont rentrées dedans un peu trop violemment (Alpha était un peu pressé), et par conséquent les chaînes montagneuses des Alpes et des Pyrénées sont beaucoup plus hautes que sur Terre : elles culminent entre 5000 et 7000 m. Même chose d'ailleurs pour l'Atlas, en Afrique. Autre conséquence : le détroit de Gibraltar ne fait guère plus de 30 m de large. On a même jeté un pont par-dessus et construit une mégalopole autour, qui, de par ce fait, est une des cités les plus riches de la planète.

Le nord du continent est pour ainsi dire sous les neiges éternelles : la température y monte rarement au-dessus de 0, même au plus fort de l'été. C'est là que vivent les Nordmen vénérant les anciens dieux germaniques et scandinaves.

Océanie

L'Australie a disparu. Si ! En gros, on ne sait pas si elle existe, et si oui, sous quelle forme... Aucune reconnaissance, aussi poussée soit-elle, n'a pu aboutir à la découverte d'un continent au sud de l'Océan Pacifique, ce qui n'a pas manqué de donner naissance à moult légendes sur l'endroit : Porte des Enfers, nouveau Triangle des Bermudes, Continent Fabuleux ou Piège à Con, les questions restent posées.

Et pourtant, il y a bien quelque chose perdu entre les

brumes australes qui sont monnaie courante dans cette région de la planète... Une île : Terminus. Aucun Cendrien ne peut y pénétrer, pas même les Anges ou les Démon du cru, condition qu'Yves imposa à Alpha lors de son « achat ». Apparemment, elle serait habitée par les agents de la Maison tués sur Terre et ne pouvant se réincarner après le bris de leur Lien. Quant à savoir si Yves la destine à autre chose qu'un camp de vacances pour renégats cosmiques en mal d'un pied à terre, mystère...

Arrivés

Ceux que l'on appelle les Arrivés sont les humains qui se réincarnent sur Cendres. Tous se voient changés. Ils deviennent le reflet plus ou moins fidèle de leur âme (ou, pour être plus précis, de l'opinion inconsciente qu'ils ont d'eux-mêmes, sans la censure imposée par le subconscient). Cela peut parfois réserver des surprises...

Les Arrivés « sortent de terre » nus, durant la nuit. Il existe une myriade de points précis où apparaissent les Arrivés. On les appelle « points de résurgence ». Ce sont généralement autour de ces points que se sont fondées les grandes civilisations de Cendres. Cependant, il arrive aussi que des Arrivés sortent en des points temporaires et aléatoires.

La mémoire de la vie antérieure revient généralement aux Arrivés, mais par bribes. Des impressions de déjà-vu laisseront la place à des souvenirs précis de visages, de lieux. Mais tout cela est très lent et rares sont les Arrivés qui se souviennent totalement de leur vie antérieure.

Toutes ces modifications sont dues, entre autres, aux agents mutagènes, cités plus haut, qui ont donné cinq « races » distinctes : les Cendrés, les Xénos, les Mentas, les Aliens et les Ethérés.

Les humains normaux ou « Cendrés »

Les « Monsieur-tout-le-monde »... Ils n'ont subi aucune mutations et forment la majorité (environ 60%) des habitants de Cendres. En général ce sont de simples citoyens de la Terre ayant vécu une existence sans histoires, ils sont restés par-delà la mort plutôt beaux.

Cendrés

Caract.	Talents	Pouvoirs	PP	Diviseur
10 (3)	10 (3)	-	-	1

Les altérés physiques ou « Xénos »

Ceux-ci ont vu apparaître des caractères secondaires animaux (oreilles de chat, queue de loup, yeux de hibou, etc.), plus ou moins nombreux suivant les cas. En général, ce sont juste des petits détails, parfois même pas visibles, ou alors des modifications de métabolisme (branchies, sang froid, adaptation alimentaire, etc.). Environ 15% de la population de Cendres est Xéno.

Xénos

Caract.	Talents	Pouvoirs	PP	Diviseur
13 (4)	10 (4)	1	-	1

Spécial : ils possèdent le pouvoir de leur mutation animale (caméléon, griffes, dents, vol, etc.) au niveau 1. Le coup du pouvoir tombe à 0 PP.

Les altérés psychiques ou « Mentas »

Les Mentas possèdent des capacités paranormales. Il est à remarquer que ce n'est pas incompatible avec le cas précédent ou un des deux suivants mais l'exercice de tels pouvoirs est très mal vu. 20% de la population a vu apparaître des mutations de Menta. Il est à noter que, sur ces 20%, 5% sont aussi des Xénos (ce qui en fait des Xéno-Mentas ou X-Men).

Menta

Caract.	Talents	Pouvoirs	PP	Diviseur
11 (4)	15 (4)	1	-	1

X-Men

Caract.	Talents	Pouvoirs	PP	Diviseur
12 (4)	12 (4)	2	-	1

Spécial : ils possèdent le pouvoir de leur mutation psychique (cauchemar, charme, lire les pensées, sommeil) au niveau 1. Les X-Men possèdent en plus la mutation des Xénos. Le coût des pouvoirs tombe à 0 PP.

Les mutants instables ou « Aliens »

Les Aliens ont vraiment fait quelque chose de très grave de leur vivant pour atteindre ce stade. Ce sont des Xénos, Mentas voire X-Men un peu plus puissants que la moyenne mais n'ayant qu'un contrôle limité de leurs pouvoirs. Généralement asociaux, ils sont considérés comme des monstres par un peu tout le monde. Ils sont si rares qu'on peut les assimiler à quantité négligeable sur l'échiquier de Cendres (en gros, ils représentent 0,01 % de la population).

Aliens

Caract.	Talents	Pouvoirs	PP	Diviseur
15 (4)	8 (4)	2	-	1

Spécial : ils possèdent les pouvoirs de leur mutation physique et/ou psychique au niveau 2. Par contre, il gagne la limitation Instable qui se traduit par une transformation en forme humanoïde hybride (à caractère animal ou énergétique) sous le coup d'une violente émotion (jet de VO difficile pour se contrôler).

Les fantômes ou « Ethérés »

La plupart des fantômes sont des humains de la Terre dans le coma. Ils apparaissent sur Cendres sous forme éthérée (d'où leur nom) et ne peuvent pas ou peu agir sur le monde extérieur. Certains parviennent à parler

avec leur entourage mais c'est rare. Lorsque leur corps sur Terre meurt enfin, ils s'incarnent pleinement. Il est difficile d'estimer le nombre d'Ethérés présents sur Cendres, notamment parce qu'on ne les voit que rarement. Néanmoins, c'est un phénomène beaucoup plus courant sur Cendres que sur Terre. On estime leur nombre à 5% de la population.

Ethérés

Caract.	Talents	Pouvoirs	PP	Diviseur
10 (4)	10 (4)	1	-	1

Spécial : ils bénéficient du pouvoir de Déphasage qui ne leur coûte aucun PP. Ils ne possèdent pas de caractéristiques de FO et d'AG, et utilisent leur VO à la place.

Politique

Malgré le chaos ambiant (ou peut-être grâce à lui...) quelques civilisations ont réussi à se développer en Etats. Il ne faut pas rêver, la plupart de ces états ont une influence risible au-delà de leurs capitales et villes principales. De plus, ce sont tous des régimes plus ou moins dictatoriaux. Il faut dire qu'entre les Nomades, les populations campagnardes hostiles, les bandits et pillards, ainsi que les voisins, la situation historique est loin d'être joyeuse...

Dominion de la Lumière

Principale force politique de Cendres, le Dominion est totalement contrôlé par l'Eglise de la Lumière d'Alpha. Il s'étend de l'Europe du sud à l'Afrique du nord, jusqu'aux portes de l'Asie et même sur un petit bout de l'Amérique du Sud (Vénézuéla et les Guyanes). Bien sûr, le Dominion ne s'étend pas plus loin que le Maghreb, mais il possède de nombreux vassaux, protectorats et autres colonies qui lui sont officiellement rattachés.

Théocratie comme on n'en fait plus, elle mène depuis sa capitale Avignon une guerre sainte contre tout ce qui n'est pas en accord avec son dogme, à commencer par les Voyageurs et l'Empire de Viracocha. A côté de cela, elle éprouve aussi les pires difficultés à contrôler l'Europe Centrale, face aux bandes nomades de l'Est, sans parler des raids Nordmen ou des accrochages avec le Commonwealth.

Lumineux

Caract.	Talents	Pouvoirs	PP	Diviseur
10 (3)	10 (3)	-	-	1

Spécial : les Lumineux accèdent au pouvoir de la Foi équivalent à la Volonté supra normale au niveau 1. CE pouvoir ne coûte aucun PP.

Nordska (Les Royaumes du Nord)

On ne sait que bien peu de choses sur ce qui se passe au nord de la Baltique. Il semblerait que de nombreux

seigneurs locaux se soient mis d'accord pour former une fédération et aller dire deux mots aux Lumineux qui squattent le sud. Cependant, vu le peu de visiteurs, on nage dans le vague et le mal-défini. Il est cependant sûr que, depuis 2 ans, les raids des Nordmen sur le Dominion deviennent de plus en plus violents.

Du peu qu'on en a vu, ce sont des solides combattants, armés le plus souvent de haches, de lances et - pour les chefs - d'arbalètes ou d'armes à feu. La technologie semble y être nettement mieux appréciée que plus au sud, bien qu'elle reste comme partout relativement rare.

Nordmen

Caract.	Talents	Pouvoirs	PP	Diviseur
14 (4)	14 (4)	2	VO+4	1

Spécial : ils bénéficient de deux pouvoirs de vikings au choix comme décrits dans le Guide de la 3^{ème} Force.

Commonwealth de Freeland

Formé du Danemark, de l'Islande et des Iles Britanniques, c'est une des rares démocraties de la planète, au gouvernement difficile et à la position qui ne l'est pas moins. Coincé entre deux agités notoires (les Lumineux et les Nordmen), le Commonwealth tente tant bien que mal de mener une politique pragmatique pour ne pas se faire taper dessus trop fort.

Brighton, capitale de l'Etat, est considérée comme le centre culturel de Cendres par ses habitants, tant il est vrai que de nombreux artistes et scientifiques ont quitté le continent pour rejoindre le calme de l'ancienne Angleterre. On leur doit notamment la création des Golems, automates géants équivalents des cyborgs terrestres.

Freelanders

Caract.	Talents	Pouvoirs	PP	Diviseur
12 (3)	14 (3)	-	-	1

Golems

Caract.	Talents	Pouvoirs	UP	Diviseur
16 (5)	16 (5)	4	FR+6	1

Spécial : les Golems sont créés comme les cyborgs d'Ars Mecanica, à quelques différences près. Leur taille est de (FO) mètres, ils n'ont pas de peau synthétique et fonctionnent pas grâce à la cybernétique mais grâce à la mécanique (steampunk oblige). A noter qu'ils ne fonctionnent pas à l'électricité mais à la vapeur !

L'Empire de Viracocha

Réminiscence de l'Empire Inca, cet état couvre une bonne partie de l'Amérique du Sud et est en guerre permanente contre le Dominion. La population est la seule de tout Cendres à être considérée comme « autochtone », puisqu'elle a émigré, petit à petit, grâce à la Porte située sur le Mato Grosso et connue des

derniers Incas en fuite face aux Conquistadores.

C'est un état riche et puissant, culturellement et technologiquement, dont la faiblesse réside dans son gouvernement élitiste, réservé aux seuls Fils du Soleil : les premiers Incas qui passèrent la Porte et leurs descendants directs. Ceci laisse penser que l'Empire repose sur des bases relativement faibles, et d'aucuns prédisent que c'est ce qui causera sa fin.

Viracochans

Caract.	Talents	Pouvoirs	PP	Diviseur
12 (5)	14 (5)	2	VO+4	1

Spécial : les Viracochans choisissent deux pouvoirs accordés aux Chaudronniers sud-américains de Michel (voir Liber Angelis).

ISLE (Îles Solidaires Libres de l'Est)

Les ISLE constituent un gigantesque empire commercial, qui assoit sa domination sur tous les archipels du Pacifique, de la Californie au Japon et à la Malaisie. Tenues par une coalition de Princes-Marchands, elles étendent leur influence jusqu'en Europe, via de nombreuses caravanes et convois qui sillonnent la Route des Iles, comme on l'appelle.

Dépendant de la fluidité des routes commerciales, les ISLE sont en perpétuelle lutte avec les pirates indiens et les brigands russes. Pour cela, ils font le plus souvent appel à des mercenaires d'autres contrées, alléchés par les richesses de la coalition marchande, pour assurer l'escorte de leurs navires et (parfois) lancer des expéditions punitives ou se lancer dans le merchandising pur et dur.

Isliens

Caract.	Talents	Pouvoirs	PP	Diviseur
12 (3)	12 (3)	-	-	1

Spécial : les Isliens ont un sens inné des affaires et bénéficie du talent Commerce 2, équivalent à celui de Discussion limité au transactions marchandes.

Société

Là-dessus s'est développé une civilisation hétéroclite, dominée par une myriade de courants religieux, se rattachant tous à une des deux Puissances. Le niveau technologique moyen, assez bas, est trompeur, puisqu'il recouvre une échelle allant du Bas Moyen-Age à la Belle Epoque. Pour tout arranger, Cendres est à la croisée de nombreux marches intermédiaires et engendre de ce fait un mélange d'histoires, de coutumes et de langages assez explosif.

Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il y a des choses qui ne changeront jamais : le commun des Arrivés est xénophobe et soumis. La superstition règne en maître sur des populations pour la plupart incultes. La science et la

connaissance sont en général refoulées, car facteurs de rébellion. Les mutants sont considérés comme des Démons (au pire) ou des animaux (au mieux), les étrangers sont très mal vus, surtout s'ils sont différents. Bref que du bonheur...

À peu près tous les langages de la Terre (passés, présents ou à venir) sont parlés sur Cendres et il n'existe vraiment aucun langage commun à toutes les populations. Le Dominion a bien tenté dans un premier temps d'imposer le latin puis une variante de l'espéranto, sans grand succès. Seuls les érudits et les gens aisés prennent en général la peine de l'apprendre.

Technologie

Le niveau technologique de Cendres est assez variable. Hors des villes, on est en plein Moyen-Age. Le métal est rare, l'électricité tient de la légende, les communications passent par les sémaphores (quand ils fonctionnent), quant aux routes.. n'en parlons pas. Par contre, dans les cités, il est encore relativement facile de trouver des objets de technologie nettement plus avancée. L'électricité et/ou le gaz, bien que très chers, sont installés un peu partout, de même que la radio (pour la télévision, il faudra encore attendre un peu...). C'est toutefois au niveau de l'armement et des véhicules que la technologie reste, sans surprise, la plus avancée...

Il faut quand même voir que, dans le monde de Cendres, la possession de technologie avancée reste quelque chose d'assez rare pour les non-militaires. Des civilisations comme le Dominion de la Lumière bannissent l'usage de tels objets pour de simples citoyens, même visiteurs. Pour la population de ces états, quelqu'un possédant ostensiblement un artefact technologique sera vu, au mieux comme un homme dangereux, au pire comme un Sorcier ou un Démon.

Économie

Peu d'états ont une monnaie réelle. Alors on se débrouille : un peu de troc, surtout avec des métaux ou minerais précieux (or, argent, acier, pierres précieuses, etc.). Le tout marche au poids. 1 g d'or équivaut à environ 20 à 25 g d'argent et à entre 100 et 250 g d'acier. L'acier est comme on le voit assez bien coté, car il permet de faire les armes. Quant aux pierres précieuses, leur valeur dépend comme d'habitude de leur taille, de leur type et de leur finesse.

D'un autre côté, armes modernes et munitions, essence, pièces détachées pour véhicules et autres objets de ce genre ont une valeur de troc inestimable. Les esclaves mutants sont également une marchandise de choix, pour peu qu'ils sachent rester dociles.

Religions

Sur Cendres, il existe de nombreux cultes, inspirés soit par Alpha, soit par Omega, soit par quelqu'un d'autre. En effet, les prophètes abondent, la superstition est

monnaie courante et beaucoup de gens choqués par leur mort se raccrochent à ce qu'ils peuvent. Les «Vendeurs d'Espoir», comme les appellent les Voyageurs, sont légion. Parmi la myriade de sectes, examinons quelques-unes d'entre elles.

L'Eglise de la Lumière d'Alpha

Principal mouvement religieux, il regroupe une grande majorité des Cendrés de Cendres. Jouant à fond la carte du manichéisme pur et dur, ils représentent Alpha comme le Père Créateur, accordant à ses fidèles une seconde chance de rachat pour une vie de péchés. Les Arrivés doivent vivre selon Ses préceptes pour gagner l'Elysée, ou alors, lorsqu'ils mourront, ils iront rejoindre les Damnés dans les Enfers.

De base, les Lumineux, comme on les appelle (leurs détracteurs préfèrent dire « les Allumés »), prônent pour les gens du peuple la non-violence, la discipline, la modestie, l'humilité matérielle et la rédemption. Evidemment, la hiérarchie de l'Eglise n'est pas soumise à toutes ces contraintes. On y trouve une ménagerie de soldats fanatiques, d'évêques en draperies d'or, de curés débauchés et de moines psychopathes.

Parmi les dogmes de l'Eglise figure aussi l'épuration ethnique. Les mutants sont en effet considérés comme des suppôts d'Omega et donc traités en conséquence. Il existe cependant certains ordres au sein de l'Eglise qui ont banni ce comportement de leurs lois (les Eveilleurs Blancs notamment).

Au sein de l'Eglise, on reconnaît plusieurs ordres, comme l'Ordre du Glaive de Lumière, bras armé chargé de la conversion de masse, de l'escorte des dignitaires, de la protection des lieux saints et de la répression en général. L'Ordre des Ombres Radieuses est consacré à l'espionnage, la délation et les renseignements en tous genres. Ce sont les Services Secrets et la Police Religieuse de l'Eglise. L'Ordre des Éclaireurs Sacrés est un corps de moines-guerriers guérisseurs, chargés de répandre sur le monde la Parole Divine. Les moines de cet ordre sont les « Témoins de Jehovah » de Cendres ; une fois qu'ils ont accroché une victime potentielle, ils ne la lâchent pour ainsi dire plus, et malheur à celui qui tenterait de les expulser par la force : ce sont d'excellents combattants, même s'ils paraissent inoffensifs et désarmés de prime abord. Citons enfin l'Ordre des Eveilleurs Blancs, qui est présent en de nombreux points de résurgence et « capture » les Arrivés dans le but de leur enseigner la Vérité de l'Eglise et pas une autre. Ils construisent aux alentours des sites de véritables monastères fortifiés, dans lequel ils donnent aux Arrivés le gîte, le couvert et le vêtement, leur enseignent leur vision de Cendres, de même que certains talents « utiles », puis ne les relâchent qu'après de nombreuses semaines de bourrage de crâne.

Les Croisés du Chiffre

A l'origine, les Croisés sont d'anciens Éclaireurs Sacrés.

Sous l'impulsion de Shamir Al-Varid, ils formèrent une troupe de guerriers nomades. L'idée d'Al-Varid, éclaircur et mathématicien à la cour du Sultan de Rabbat, était de contrecarrer le mouvement de surpopulation qui, selon lui, menaçait le consensus qui avait donné vie à Cendres. Les humains commençaient à s'adapter à la planète et donc à se reproduire. Les progrès de la médecine aidant, la population augmentait rapidement. Pour éviter l'explosion démographique, il lança les premiers Croisés, avec comme mot d'ordre une phrase qui avait déjà fait ses preuves historiques : « Tuez-les tous! Alpha reconnaîtra les siens ! »

On peut rencontrer des Croisés surtout dans des régions désertiques ou peu peuplées. Ce sont des bandes de 10 à 40 cavaliers. En général, les rencontrer n'est pas une bonne nouvelle. S'ils repèrent qui que ce soit, ils dépêchent un nombre de Croisés égal à celui du groupe en face d'eux. L'idée est la suivante : « Il ne peut en rester qu'un ! ». Ils tuent tout et n'importe quoi, du temps que c'est humain (mutant ou pas). Autant dire qu'ils ne sont pas considérés comme des gens extrêmement sympathiques...

Les Croisés sont tous, on s'en doute, d'excellents combattants. Ils n'emploient cependant d'armes à distance que pour se protéger d'éventuelles agressions. Si quelqu'un parvient à vaincre un Croisé, il doit le tuer. S'il le fait, les autres Croisés lui remettent la Pierre de Vie, médaillon constitué d'une pierre rouge dont l'éclat se ternit à la mort de son possesseur (pour dire que c'est quelque chose de personnel et d'infalsifiable). Le porteur de ce joyau ne sera plus attaqué par les Croisés (à condition qu'il soit visible au moment de l'attaque et à moins qu'il n'attaque lui-même).

Les Disciples d'Omega

C'est sous ce nom générique que l'on désigne toute personne soupçonnée, à tort ou à raison, d'être de mèche avec des Démons. Il existe, il est vrai, de nombreuses sectes ou groupuscules d'origine démoniaque ou païenne sur Cendres. Aucun de ces groupes ne sort vraiment du lot.

Ils font généralement des cérémonies lunaires, offrent des sacrifices aux Puissances de la Terre et s'adonnent à des danses rituelles qui feraient frissonner le fan de hardcore moyen. Ils vénèrent Omega comme les Lumineux adorent Alpha, seulement eux présentent Alpha comme l'Usurpateur, celui qui renie l'humanité comme il a renié Omega. Pour la plupart totalement fanatisés, les Disciples d'Omega n'hésitent pas à se lancer dans des actions suicidaires, genre « USA 2001 » ou « Palestine 2002 ».

Les Enfants de Cendres

Ex-hippies simili-bouddhistes revus et corrigés façon New Age, ils forment des communautés pacifistes que n'aurait pas renié ce cher Aquarium (les connaisseurs apprécieront). Leur philosophie est la suivante : « nous

devons réapprendre la Vie puisque la Mort nous a rejetés ; notre ancienne vie n'était qu'une erreur que nous devons réparer en nous unissant à la Nature. »

Hérétiques pour les Lumineux, doux dingues pour les Disciples d'Omega, cibles faciles pour les Croisés, ils vivent le plus souvent en complète autarcie et ne demandent qu'une chose : qu'on leur foute la paix !

L'Anarchie

Au commencement...

Vers 1865, Alpha, dieu mégalomane s'il en est, décide de redonner un petit coup de fouet à une Eglise en pleine crise d'adolescence. Il s'inspira du coup de pub qui avait permis à son alter-ego, il y a 2000 ans sur Terre, de décrocher le jackpot. Insufflant une partie de sa puissance dans un nouveau-né Cendré, il le présenta aux foules émerveillées comme son fils : Noz était né !

Messie divin, Noz parcourut Cendres de long en large et (sans doute) dans la 4^{ème} Dimension pendant une vingtaine d'année. Son message était d'amour, de paix et de pardon ; comme d'habitude, il se fit ridiculiser, poursuivre, humilier et n'échappa au martyr que grâce à quelques suivants et amis courageux.

Aurélia

Mais un jour, il rencontra Aurélia, une Cendrée. Et il l'aima. Pour un Fils d'Alpha, ça la fout mal ! Papa prit, il faut le dire, assez mal la chose. Il envoya aux trousses des amants maudits une pléthore d'Angeles, ainsi que tous ses fidèles. La rupture entre Alpha et Noz fut un choc terrible pour ce dernier. Il faut dire qu'il venait de constater amèrement que si parler d'amour lui était permis, faire l'amour ne l'était visiblement pas...

Aurélia lui permit de retrouver un semblant de stabilité et de découvrir la réalité des humains au lieu de planer au-dessus. Prenant conscience de ce qu'il était et de tout ce qui se passait sur la planète, il expliqua dès lors à ceux qui voulaient l'entendre quel était le véritable enjeu de leur résurrection. Peine perdue. Alors Noz décida de travailler directement à la source, sur la Terre, en fondant en 1893 l'A⚡D à partir d'un groupuscule humaniste, laissant Aurélia organiser la résistance sur Cendres.

L'errance de Noz et d'Aurélia dura 25 ans, si l'on s'en réfère au Voyage, sorte de « journal de bord » écrit dans un style poétique souvent hermétique au profane. La colère d'Alpha les rattrapa au milieu d'un des déserts de Cendres. Là, une douzaine d'Exterminateurs parmi les plus puissants, attaquèrent la caravane, tuant Aurélia et son fils, avant d'être annihilés par la colère de Noz.

La légende dit qu'à l'endroit où Aurélia et Jordan périrent, une oasis apparut et qu'ainsi se créa le Pays de Noz. Situées dans le grand désert ukrainien, ces terres ont été dès le début le refuge des Voyageurs, mais aussi de

nombreuses personnes fuyant, qui la misère, qui la guerre, qui les persécutions. Il y a aujourd'hui près de 1000 personnes autour de l'oasis, formant un grand village de toile et vivant en une société autogérée, selon le désir de Noz (une anarchie, dans le bon sens du terme, quoi).

Les Voyageurs

Les cinq années suivantes ne sont pas retranscrites dans le Voyage. Certaines légendes disent que Jordan, le fils de Noz, aurait survécu. D'autres disent que c'est Noz lui-même, au plus fort d'une crise de démence, qui aurait tué Aurélia et Jordan. Comme il n'y eut pas d'autre témoin à la scène que Noz, personne ne saura sans doute la vérité. Ce dernier passa, toujours selon la légende, une année entière à pleurer auprès du corps de sa compagne, puis l'année suivante à rire comme un perdu.

Ce dont on est sûr, c'est que cinq ans après la mort d'Aurélia apparurent les premiers Voyageurs. Le plus souvent en bandes nomades, parfois seuls ou en couple, ils s'égayèrent sur Cendres, parlant d'auto-ironie, de révolution et de liberté, prêchant le refus des dieux. Méprisés par tous, craints par les autorités, la seule raison qui empêcha qu'on les extermine à vue était qu'ils aidaient ceux qui en avait besoin. Ils étaient mécaniciens, médecins, bâtisseurs, troubadours. On avait besoin d'eux, dans un monde exsangue, car ils avaient la connaissance. A leur tête, quoique le plus souvent à l'écart, celui que toutes les religions bien-pensantes désignaient comme l'Antéchrist et que personne ne reconnaissait jamais : Noz l'Hérétique, Noz le Fou...

D'après le Voyage, un jour Alpha tombera, et avec lui toute la cosmogonie qui règne sur Cendres. Alors Noz partira et les humains devront, soit prendre leurs responsabilités, soit s'inventer de nouveaux dieux. Dans tous les cas, les Voyageurs resteront pour jouer leur rôle d'empêcheurs de prier.

Dans un bureau, au sommet d'une tour de verre parmi tant d'autres à Atlanta, un homme le dos tourné à une paroi d'écrans vidéos, pleure doucement sur une photo jaunie. Puis il éclate de rire... Et le Voyage continue...

Noz, aujourd'hui

Physiquement parlant, Noz n'est pas un mickey : environ 1m95, épaules larges, taille mince, il a tout du footballeur américain, l'intelligence en plus. Ses cheveux sont gris (gris cendre, justement), ses traits fins et réguliers ; la seule caractéristique anormale de son visage réside dans ses yeux, qui semblent briller d'une vie propre. Personne ne peut vraiment soutenir son regard très longtemps.

Noz possède de nombreuses identités secrètes, qu'il utilise comme bon lui semble avec les déguisements appropriés (comme Jacques Nozier par exemple). Cependant, c'est toujours comme Noz, habillé décontracté, qu'il viendra dire bonjour aux Anarchistes en

détresse.

Du point de vue psychologique, c'est là que le bât blesse... Lunatique au possible, ses sautes d'humeur sont imprévisibles. Néanmoins, il tentera toujours de se contrôler suffisamment longtemps pour pouvoir sauver, si ce n'est la situation, du moins la face, voire même sa vie ! C'est quelqu'un d'extrêmement cynique et de très calculateur. Même s'il est le plus souvent sympa si ce n'est carrément cool, il peut s'avérer véreux et machiavélique quand quelque chose lui résiste.

Alors fou, Noz ? Ah, ça oui ! Complètement même ! Le décès d'Aurélia a fragmenté le peu de raison qui lui restait en de nombreuses facettes. Une seule chose reste égale en lui : son cynisme. Autrement, il passera d'un jour à l'autre d'un état de prostré végétatif à une exubérance d'halluciné. Tour à tour amant passionné, chef de guerre visionnaire, diplomate subtil ou psychopathe impitoyable, c'est loin d'être quelqu'un de fiable. A mi-chemin entre la folie libertaire du Dr Frank'n'Furter (« The Rocky Horror Picture Show »), la dinguerie d'halluciné psychopathe de Martin Riggs (« L'Arme Fatale »), la folie poétique de Kerouac et la dégénérescence noire d'Alice Cooper (période « Raise your Fist and Yell »), Noz ne cherche qu'une chose, la paix, tout en sachant pertinemment qu'il ne la trouvera jamais.

On pourrait assimiler le personnage au Champion Eternel de Moorcock, trimbalé de monde en monde pour rétablir l'équilibre universel. C'est un peu l'idée : sa méthode consiste à mettre tout le monde au niveau zéro (comme Elric et Corum), sauf qu'il est volontaire et parfaitement conscient de sa destinée. Le Chaos a désormais un nom...

Passeur, la dague de Noz

Puiss.	Préc.	Portée	Mun.	Talent
+2	+2	-	-	AC

Notes : Cette arme est forgée dans un métal aux reflets changeants, où se croisent dans un subtil ballet ombre et lumière. Elle confère le pouvoir d'affaiblir les Liens, à raison d'1 niveau de moins par coup porté. En outre, si la victime meurt sous les coups de cette dague, elle tombera sur Cendres dans le cas d'un humain ou rejoindra la matrice du Chaos dans tous les autres cas.

Intérêt

Intérêt pour les joueurs

Les Anarchistes Divins peuvent constituer des groupes de PJ intéressants. Primo, ce sont des humains, donc ils n'ont pas la même approche de la réalité que les Anges ou les Démons par exemple. Secundo, leur Entropie leur donne un côté très « Spidey » (« avec un grand pouvoir vient de grandes responsabilités ») tout à fait attachant mais aussi dramatique. Tertio, leurs pouvoirs surnaturels sont limités et ils devront réfléchir un peu plus pour

réussir leurs missions. La variété des profils anarchistes donnera à tous les PJ l'occasion d'incarner le personnage idéal : éco-terroriste, philosophe, punk, surréaliste, syndicaliste, hacker, grunge, rider, etc.

Intérêt pour le meneur de jeu

Une fois de plus, la variété de la 3^{ème} Force éclate au grand jour. « Eclater » justement est le mot-clé à retenir dans toute cette affaire anarchiste. Toutes les forces en présence sont concernées par cet électron libre qui n'en fait qu'à sa tête et qui peut difficilement être démantelé dans sa globalité. Cela augure de méchants scénarios tordus où les Anarchistes ne manqueront pas de mettre leur grain de sel chaotique. Les attentats aveugles, manipulations de masse, appels à la révolte peuvent très bien être leur œuvre alors que tout accuserait l'autre camp. N'oubliez pas cependant que leur organisation est lâche et peu représentée en dehors de l'Europe et de l'Amérique (Nord et Sud) : plus ils se feront rares et plus ils créeront la surprise le moment venu.

Annexes

Les pouvoirs des reliques

Voici la description des pouvoirs des reliques anarchistes. Noter que les niveaux 4 à 6 ne sont accessibles qu'aux reliques des Mages Gris via le sort de Création de relique.

Lumière solaire (N1)

Type	Physique	Caract.	PR
Coût	3 PP	Portée	Variable (x5)
Défense	Esquive		

Ce pouvoir permet de lancer un trait de lumière solaire vers sa cible. On ne peut donc l'utiliser qu'en plein jour, même sous abri tant qu'une ouverture quelconque laisse pénétrer directement la lumière (pas à travers les rideaux ou des vitres teintées par exemple).

Niveau	Puissance	Précision	Portée
1	+3	+1	50
2	+3	+1	80
3	+4	+1	80
4	+5	+1	100
5	+5	+1	100
6	+6	+1	150

Armure (N2)

Type	Physique	Caract.	FO, automatique
Coût	1 PP/min	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Ce pouvoir confère au porteur de la relique une protection intrinsèque de (niveau) x 2 points contre tous les dommages physiques.

Invisibilité (N3)

Type	Mental	Caract.	PE
Coût	1 PP/3 s	Portée	Personnel
Défense	PE		

Ce pouvoir permet de disparaître à la vue des animaux et des capteurs électroniques. Tout adversaire (vivant ou artificiel) ayant réussi un jet de PE ou SC très difficile contre la PE du personnage invisible pourra tenter d'interagir à l'encontre de ce dernier avec un malus de (niveau) colonnes.

Détection d'aura (N4)

Type	Mental	Caract.	PE
Coût	1 PP	Portée	(Niveau) m
Défense	Aucune		

Ce pouvoir permet de détecter la présence de créatures surnaturelles dans un proche périmètre. La ou les cibles seront entourées d'un halo lumineux pâle, en donnant ni la puissance ni la qualité de la créature en question, seulement son statut de créature surnaturelle. Ce pouvoir ne fonctionne que sur des êtres vivants ou morts-vivants, pas des créatures artificielles (homoncules, golem ou cyborgs).

Téléportation (N5)

Type	Mental	Caract.	VO
Coût	5 PP	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Ce pouvoir permet de se téléporter à (niveau) km avec armes et bagages (n'excédant pas les VO x 20 kg). Toute matérialisation à l'arrivée en milieu solide entraînerait la mort immédiate du personnage (6 sur 1D6 si la probabilité existe).

Bombe karmique (B6, N6 et M6)

Type	Mental	Caract.	VO
Coût	Variable	Portée	(Niveau) m
Défense	Aucune		

Ce pouvoir permet de lancer à travers les lignes ley une onde de destruction karmique. En fonction des PP investis dans cette attaque, la cible perd autant de PP en conséquence qui se propageront à travers le maillage des lignes de force tellurique universel.

Les sorts de Magie Grise

Les Mages Gris ont hérité des connaissances ésotériques de leurs prédécesseurs antiques, communes à la plupart des sorciers. Ils ont créé d'autre part un certains nombre de sorts particuliers à leur Voie depuis un siècle. Sauf indication contraire, les exécuter demande (Difficulté) heures de préparation et de rituel. Voici un extrait de ce contiennent leurs grimoires.

Création de golem

Difficulté : 3

Ce sort permet de créer à partir d'un morceau de glaise sculpté et d'un parchemin inséré dedans, un être humanoïde dévoué corps et âmes à son maître. La glaise devra être sculptée au préalable en réussissant un jet de Sculpture difficile. On peut également les réparer en employant ce même talent. Enfin, comme leurs cousins cyborgs, les pouvoirs psychiques ne les affectent pas.

Golem

FO	VO	PE	AG	PR	AP	UP
4	1	2	2	1	1	-

Talents : Corps à corps 4 (FO), Esquive 2.

PS* : 20/-4.

Bonus de Dommages : +2.

Diviseur de dommages : 1.

* La nature minérale des Golems leur confère une protection intrinsèque de 6. Ils ne disposent pas de PV mais de PS, comme les cyborgs : à -4, il deviennent irrécupérables par le talent Sculpture.

Création d'homoncule

Difficulté : 4

Ce sort permet de créer à partir d'un morceau de chair de créature surnaturelle et de sang humain un petit être humanoïde dévoué corps et âme à son maître. Le Sorcier devra verser 1 PV de sang pour animer l'homoncule.

Homoncule

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	3	2	2	2	1	8

Talents : Corps à corps 2, Discrétion 2, Esquive 2.

Pouvoirs* : 3

Limitations : ailes.

Diviseur de dommages : 2.

* Les pouvoirs sont à tirer sur la table des reliques en fonction de la nature de la créature amputée.

Création de relique

Difficulté : 5

Ce sort permet de créer à partir d'une arme classique une relique magique. On doit pour cela sacrifier une créature disposant de Mana (PP). En fonction de certains paramètres, le jet sera considéré comme très difficile avec un modificateur plus ou moins élevé :

Créatures sacrifiées	Diff.	Pouvoirs
Humains, Démons mineurs, Morts-vivants	-2	1
Héros, Serviteurs	-4	2
Anges, Démons	-6	3

Les Sorciers expérimentés savent améliorer le potentiel de leur reliques en lançant plusieurs fois ce sort sur le même objet (avec une difficulté de -2 cumulative par amélioration).

Notes :

- **Humains :** inclut les mortels dotés de pouvoirs exotiques ou illégaux (Dhampires, Stadium Dei, descendants de Saints, etc.).
- **Héros :** inclut les héros antiques (Celtes, Gréco-romains, Egyptiens, Vikings), les héros modernes (Animistes, Bouddhistes, Confucianistes, Hindous, Shintoïstes, Vaudouisants) et les autres acteurs majeurs de la Troisième Force (Dragons, Fées, Kaïnites, etc.).
- **Serviteurs :** inclut les Familiers, les Serviteurs et Soldats de Dieu, les Assassins et les acteurs mineurs de la Troisième Force (Guerriers vikings, Sectateurs kaïnites, etc.).

Sécession

Difficulté : variable

Ce sort permet de briser le Lien entre une créature et sa Marche d'origine. La cible doit être absolument consentante. Après un rituel éprouvant de 24 h, le Sorcier peut tenter un jet. La Difficulté du sort sera égale à la Force du Lien, telle que décrite ci-dessus. En cas d'échec, un feedback alerte immédiatement « qui de droit » que pareille chose se produit.

Voici la force des différents Liens pour la plupart des créatures intelligentes présentes dans le Grand Jeu :

Force	Ferveur	Créatures liées
0	Athée	Humains, Agnostiques (ex : Malum), Cyborgs
1	Croyant	Humains
2	Pratiquant	Humains, Démons mineurs, Morts-vivants
3	Dévoit	Humains, Héros, Serviteurs
4	Fanatique	Anges, Démons, Voyageurs (spécial)
5	Illuminé	Archanges, Prince-Démons, Dieux

Notes :

- **Humains :** inclut le commun des mortels et les Sorciers (sauf ceux liés par un Pacte dont le Lien est de Force 3). Les humains dotés de pouvoir exotiques ou illégaux ont quant à eux un Lien de Force 3.
- **Héros :** inclut les héros antiques (Celtes, Gréco-romains, Egyptiens, Vikings), les héros modernes

(Animistes, Bouddhistes, Confucianistes, Hindous, Shintoïstes, Vaudouïsants) et les autres acteurs majeurs de la Troisième Force (Dragons, Fées, Kâïinites, etc.).

- **Serviteurs** : inclut les Familiers, les Serviteurs et Soldats de Dieu, les Assassins et les acteurs mineurs de la Troisième Force (Guerriers vikings, Sectateurs kâïinites, etc.).

Cas particuliers :

- **Reliques** : les Liens sont aussi valables pour les reliques et autres objets magiques. Une fois le Lien d'une relique cassé, celui-ci reste dans ce monde, sauf s'il est détruit dans lequel cas il disparaît définitivement (pour détruire un objet magique, il faut en général y aller TRES fort, et avec des moyens surnaturels conséquents). Un objet magique a généralement un Lien de force 2, sauf pour les objets intelligents, qui sont de force 3.
- **Serviteurs du Mal** : Les Morts-vivants et Familiers sont liés à leur maître démoniaque par un Lien de force 5. Théoriquement, un Familier peut donc rester sur Terre après la mort de son maître. C'est cependant très rare, de par la force même dudit Lien.
- **Voyageurs** : lorsqu'ils meurent, s'ils n'échappent pas au Lien, ils tombent automatiquement sur Cendres. S'il meurent à nouveau sur Cendres, ils tomberont sur Terre et ainsi de suite de manière cyclique.

Inspirations

Bibliographie

- En Terre Etrangère (Robert Heinlein).
- L'Anarchisme en Europe (Gaetano Manfredonia, col. Que sais-je ?).
- Les Chroniques du Vampire (Anne Rice).
- Le Monde du Fleuve (Philip José Farmer).
- Les romans de Michael Moorcock.
- La saga Harry Potter (Joanne Kathleen Rowling).
- La Trilogie de Gaïa (John Varley).

Films

- Charlie (Firestarter).
- Dangereuse Alliance (The Craft).
- Dreamscape.
- Highlander (I et III).

- Les Aventures de Jack Burton dans les griffes du Mandarin (Big Trouble in Little China).
- Les Experts (Sneakers).
- Les Misérables.
- The Rocky Horror Picture Show.

Séries TV

- Charmed.
- Les Chants de l'Invisible.
- La Quatrième Dimension (The Twilight Zone).
- X-Files.

BD (Comics)

- Grendel, Mage (Matt Wagner).
- The Sandman (Neil Gaiman).

Discographie

- Elizium (Fields of the Nephilim).
- Fugazi, Clutching at Straws (Marillion).
- La discographie de Renaud.
- Music for Jilted Generation, The Fat of the Land (Prodigy).
- Nevermind (Nirvana).
- No Exit (Fates Warning).
- Opera (Le Voyage de Noz).
- Rage for Order, Operation Mindcrime (Queensrÿche).

© 2002 - René Philippe GIMENEZ & Stéphane GALLAY