

Les Vingt-huit

Je vais avoir du mal à écrire une aide comme ça, sur les Vingt-huit, vu que je les adapte à plusieurs jeux.

Mais au fil de quelques fichiers rassemblés en un, vous aurez la genèse des capacités et de la création pour Chaosium, des pouvoirs pour le Monde des Ténébres et un recueil de Pnjs pour le monde contemporain.

Le sacrifice prévu en 2012 n'est pas forcément nécessaire. Il a eu lieu dans les faits, pour que les vingt-huit se réincarnent dans le nouveau monde de Shadowrun, leur sacrifice ayant créé le retour du Mana.

Pour créer un 28 maintenant, c'est simple, considérez le niveau Ghost dans l'aide de Jeu [Ghost's Stories](#) et dans le fichier associé sur les [Pouvoirs](#).

Un 8, deux 7, deux 6, trois 5, deux 4, deux 3.

Répartissez-les sur les 12 caractéristiques universelles.

Constituez ensuite les Traits Universels (si besoin) et les compétences en rajoutant Education points de compétences.

Choisissez 4 atouts. Inventez un pouvoir au choix et prenez un pouvoir de Vingt-huit.

Pour utiliser ces pouvoirs, Arcanes fera l'affaire. Mais passions au pourquoi du comment.

Sur le plan purement technique, les 28, ont été créé pour plusieurs choses :

- Pouvoir laisser les pjs libres de leur création et rassembler une équipe hétéroclite (un éboueur, un milliardaire, un pompier et un trafiquant d'alcool ?, pas de soucis).

- Pouvoir continuer à avancer le scénario quand un joueur n'est pas là. En ce cas, POUF, il se retrouve dans la Cité (avec les portes bloquées, pas moyen de communication, sauf si vous appelez le joueur en partie). L'absent remplit le rôle de Gardien de la Cité, se recharge spirituellement, en apprend plus sur lui même et son potentiel...

- Ne pas s'emmerder avec l'expérience et ses règles bien trop peu logiques en jdr. Soit l'expérience est restrictive et c'est chiant pour les joueurs, soit elle ne l'est pas, et ça fait toujours bizarre de se dire qu'en deux mois de temps un personnage soit devenu le meilleur flingueur de tout l'univers, soit elle est basée sur le hasard et donc, bien souvent, très frustrante (j'ai une aversion totale pour la mécanique Cthulhu). Les pjs, lorsqu'ils sont dans la Cité, à rêver, tapent aux sources de la connaissance universelle. Et donc, eh bien, cette source est généreuse et tout le savoir est disponible. Ce qui permet aux personnages de développer ce qu'ils veulent (inspiration : énergie des possibilités de Torg). D'un autre côté, je ne suis pas fan des points d'expériences mis en Pouvoir (bien plus balaises souvent) d'un côté pendant que d'autres développent leurs attributs ou compétences. Les pouvoirs, j'ai toujours décidé par moi même en maître de jeu (je ne parle pas de sorts à la Cthulhu) de les filer là, à partir de ce moment, parce que quelque chose s'était passé. Je considère également que la vraie récompense en jdr, c'est le réseau de relations que le pj se crée, ses rapports avec les pnjs, les liens qu'il tisse, bien plus que le fait de devenir plus vite plus balaise que quelqu'un qui aurait loupé quelques scénarios. De fait, donc, l'expérience est généralement la même pour les absents et les présents. T'es pas toujours responsable en tant que joueur si t'as dû louper une partie.

- Pouvoir conserver ses personnages favoris pour faire des scénarios parallèles le jour où le mj a envie de faire un one-shot (c'est pas toujours simple de demander : allez, posez votre perso, on va faire autre chose). Là, c'est simple, pouf, les pjs se retrouvent en « feeling » dans le corps de pjs prévus pour le scénario (je ne remercie jamais assez les créateurs de Code Quantum) et zou, on avance la galère. Il suffit juste de rajouter un élément ou deux de votre crû dans le scénario du commerce lié au fait de sauver tel ou tel pnj qui serait amené à avoir un destin ou de récupérer tel ou tel artefact.

- Permettre au joueur qui en aurait marre de son perso d'en changer facilement en cours de partie (il suffit de filer son cristal à un pnj).

- Éviter les accidents du destin du type la balle du pnj lambda qui butte en pleine tête le pj en milieu de scénario. Je suis partisan du respect d'une chose appelée « Intensité dramatique » et il m'apparaît que c'est aussi bien aux joueurs qu'au mj de faire respecter cela. En gérant leur pouvoir et surtout leurs points d'héroïsme, les pjs sont maîtres de leur Destinée (car je lance les dés devant eux, en échange, ça crée plus de tension...).

- Permettre la gestion des conflits entre joueurs / personnages. Au départ, l'idée des 28, c'est qu'ils peuvent à eux tous former un gelstat psychique, une putain d'entité capable de lâcher une grosse menace apocalyptique. Donc, se mettre sur la gueule avec les autres, c'est pas l'idéal. Manipuler les autres pour arriver à ses fins, c'est différent. Là, on est bien d'accord. Toutes les engeuelades, tensions restent possibles... Dans un [fichier plus récent](#), j'ai dépassé un peu cette limite pour la cantonner aux 28 de même génération (oui, j'ai mis plusieurs générations de 28, plus pour un contexte super-pouvoirs d'ailleurs) et de même famille (au sein des 28, 7 familles de 4 ou 4 familles de 7 peuvent se former).

- Dépasser les règles du jeu de rôle, voire mes propres règles. Les mecs, ils ont un potentiel divin. Leur pouvoir, on devrait donc jamais dire non, ni s'embêter à lancer les dés. Pouf, ça marche. Retrouver un sens de la Magie aussi. Oui. Sans déconner. Les premiers, ils choisissent le pouvoir qu'ils veulent (alors bien sûr, si c'est un petit pouvoir, il marche plus avant que si c'est un gros, du genre voyage dans le temps qu'on ne maîtrise jamais tout à fait). Dans le fichier ghoststoriespouvoirs, c'est 13 Points de Pouvoir accordés pour construire ce qu'on veut sur la souche des super-pouvoirs du jeu de rôle Savage Worlds. Ça fait le travail.

- Pouvoir aller à « côté ». J'ai une tendresse sans borne pour le voyage temporel, onirique, dimensionnel ou astral. Le « feeling » sert aussi à ça. Ou le voyage, vraiment, dans d'autres dimensions grâce aux talents de certains (Le médium, le savant, le voyageur, la cité). Et j'irai plus loin : ce « feeling » m'a permis de toujours faire du « méta-jeu » lorsque j'ai voulu proposer à mes joueurs un nouveau jeu. Il suffisait de leur dire : vos pjs incarnent les pjs du jeu qu'on va tester. Bien plus fun, parce qu'on ne fait pas jouer qu'une fois à un truc pour voir, on y joue avec son perso qui découvre un nouvel univers.

- Faire un doigt de pied à la psychorigidité du Mythe de Cthulhu ou des Mythes en général. Non, là, pour le coup, les personnages ont les pouvoirs de changer la donne. Deux entités, Bastet et Noddens, sont de leur côté. Cthulhu pourrait l'être aussi si la terre était envahie et Nyarlathotep pourrait être un sale menteur, car il n'y a pas d'autres Dieux. Avec les « 28 », je me sentais plus libre avec un truc greffé « hors règles » de laisser les pjs faire ce qu'ils voulaient et même de devenir les propres mythes du Monde. A Necessary Evil, trois pjs devenus leur propre grand-père, ont été aussi responsables de la création d'un objet en trois parties, le Triskel, caché dans trois univers parallèles (auxquels ils peuvent accéder) par un Gardien des Portes pour empêcher que la réunion de cet objet ne donne naissance à une entité sans nom (du genre un obscurificateur de Torg). Ces trois univers parallèles sont ce qui m'a permis de créer [Ghost's Stories](#), pour changer de règles selon les univers (shadowrun, savage worlds et l'appel de cthulhu)

- Pouvoir changer d'ambiance de jeu selon les envies, en gardant les mêmes personnages. Oui, les 28 peuvent toucher au mode Supernatural, tout comme au mode Super-Héros ou épique (j'ai peu employé l'épique cela dit), mais surtout ils peuvent aussi revenir à des fichus scénarios bien ancrés dans le réel, bien « chair et sang » lorsqu'ils sont incarnés dans des corps de péqueros de base qu'ils doivent faire survivre.

Ce jour là... (première note)

19 heures 19 minutes et 19 secondes le 19 février 1919 dans la baie de San Francisco.

Une météorite chute sur l'avant du pont d'un paquebot affrété par un armateur grec : Dimitrios Angelopoulos.

Treize personnes décèdent. Plusieurs dizaines de blessés remplissent les hôpitaux, dont vingt-huit qui font l'objet de cette histoire, de ces histoires.

Ces vingt-huit personnes se réveillent toutes au bout de quelques jours, semaines ou mois... Elles ne se connaissent pas. Pour l'instant. Enfin, elles ne

se connaissent pas... Toutes, au cours de leur coma, ont rêvé d'une cité blanche au bord de la mer avec vingt-huit tours, chacune possédant une des couleurs de l'arc-en-ciel, comme s'il pouvait être divisé en vingt-huit parts...

Dans cette cité, ils savent vaguement qu'il y a deux personnages qui sortent du lot : l'Oracle (The Seer) et l'Ombre (The Shadow).

Mettez deux O (en français) ou deux S en superposition et vous obtiendrez une sorte de moebius, un symbole de l'infini.

Les personnages n'ont pas vraiment d'autres souvenirs de ces songes étranges qui peuvent les habiter pendant plusieurs jours. C'est un rêve qui se délite à chaque fois, fuligineux...

Peut-être, d'ailleurs, que certains des vingt-huit ne sont pas sortis encore du coma préférant pour l'instant rester dans cet étrange temps des rêves brumeux.

Ce qu'il y a de sûr, c'est que ceux qui se sont réveillés ont su qu'ils étaient maintenant différents.

Leurs goûts, leurs priorités, leurs passions avaient parfois changé. Les sentiments qu'ils pouvaient ressentir pour certains proches étaient parfois transformés. Comme s'ils avaient réalisé l'artifice de certaines chaînes. Des chaînes du temps en particulier. Alors que certaines lois sont encore en vigueur dans les années vingt, on peut considérer tous les personnages comme beaucoup plus éclairés. La notion de racisme ou de différence des sexes, par exemple, leur est devenue étrangère. Le corps n'est qu'un écrin sans importance qui permet de transporter un joyau : l'âme. C'est à la valeur de l'âme d'une personne, capable d'accomplir son destin – quel qu'il soit – que les personnages font maintenant plus confiance.

Cesser de déconsidérer les représentants des autres races, cesser de se sentir contraint par certaines règles de la morale judéo-chrétienne n'est pas sans impact sur la vie d'un individu... La sensation de Liberté doit s'accompagner d'actes qui permettent de la mettre en train... Oui, c'est ça qui a fait toute la différence... Les personnages étaient plus libres...

Notes de jeu : cela signifie que les joueurs peuvent totalement incarner leurs personnages avec une logique contemporaine, ce qui est autrement plus facile à jouer. Ils n'auront pas à se farder certains des aspects un peu rigides de la société de l'Epoque, ni à forcément avoir un petit racisme ordinaire.

En reprenant contact avec des proches, en enquêtant sur ce qui leur était arrivé, les personnages les premiers réveillés se sont rendus compte de plusieurs choses :

- Ils avaient le don de percevoir les âmes fortes.

- Ils savaient reconnaître ceux qui étaient comme eux et leur devaient impérativement assistance. Comme si chacun des vingt-huit représentait une partie d'un tout. Comme s'il n'y avait rien de plus important qu'appartenir à cette famille. Famille, oui. On ne parle pas d'amitié. Les vingt-huit n'ont pas tous besoin de s'apprécier... C'est juste qu'ils ne peuvent pas se nuire, ça serait un peu comme vouloir s'auto-mutiler.

- Ils avaient un pouvoir qui les plaçait au-delà des limites du monde des mortels. Un pouvoir accompagné d'autres dons : la capacité de parler des langues qu'ils ne connaissaient pas encore, une amélioration très critique de leur meilleur savoir-faire et un regain de santé. Que des choses qui appelaient le secret car il y avait trop de risques que la révélation de leurs talents à la Presse conduise le Gouvernement ou une organisation maffieuse à vouloir utiliser les utiliser, car les vingt-huit n'étaient pas tous réveillés et à même de se défendre et que se dévoiler maintenant était risquer la vie des autres membres de la communauté.

Certains crurent, qu'avec le Pouvoir, venaient les responsabilités. Nous reparlerons d'un de ceux-là, qui finit par découvrir quelques autres des vingt-huit et à leur proposer de travailler ensemble pour former enfin la Communauté.

Son nom ?

Eh, c'est vous le maître de jeu.

Dans ma chronique, c'était un milliardaire occultiste secondé par son boy (un métis avec le super pouvoir de Force) qui passait le plus clair de son temps à dormir et dont le don était celui de la possession. Il recevait des signes par l'intermédiaire de visions perçues dans la contrée des rêves et envoyait les pjs (un peu dur pour lui de partir, il passait l'essentiel de son temps à dormir).

Notes d'intentions sur des 28 de première génération, quelque part, dans une réalité empruntant au monde des Ténèbres, à Torg et au Mythe de Cthulhu.

Les 28...

Bon, voilà, faut bien attaquer un jour ou un autre, alors pour commencer cette chronique de l'été, il faut savoir un peu ce que sont les 28..

Et là, bon...

Les 28, c'est en fait une excuse inventée par un maître de jeu fébrile pour dépasser toutes les règles qui l'emmerdent.

Les 28, en fait, c'est ce qu'on veut, un concept dont le principe est 28 personnes connectées, dépassant l'ordinaire et amenées à avoir un destin ensemble...

Les points communs, quels que soient les univers, sont qu'ils parlent 28 langues, dont le grec ancien, qu'ils ne vieillissent pas en apparence et qu'ils rêvent tous d'une cité où ils sont les maîtres d'une tour.

Une des théories les plus en vogue seraient qu'ils soient apparus le 19/02/1919 à 19h19 dans la baie de San Francisco lorsqu'une météorite tomba sur un bateau appelé le Queen of Athena...

13 personnes moururent et 28 furent plongées dans le coma. L'histoire des 13 qui moururent s'appellera alors "Les Sources", mais c'est pas pour l'instant le propos.

Les 28, c'est une manière de pouvoir utiliser un principe ou des principes hors règles quels que soient les univers.

L'idée est de confronter des personnages à un destin, une apocalypse, à des nœuds et des réseaux de possibles et de voir comment ils changent le monde.

Pour pouvoir le faire, il faut effectivement qu'ils soient supérieurs à la donne ordinaire.

Ouais, je sais c'est bizarre, mais en fait, c'est un principe adaptable partout, à Star Wars, c'est une strike team du passé clonée en quatre exemplaires. A shadowrun, pareil, des fils de cuve comme on dit. Dans l'appel de Cthulhu, le premier jeu où je les ai créés, essentiellement des milliardaires...

Dans mon donjons et dragons le même principe existe avec des personnages et des artefacts qui ont voyagé dans le temps, 28 ans en arrière et les 28 sont en faits 14 personnages et leurs clones.

Heuuu... Je m'aperçois que les choses sérieuses ne pourront pas être tout à fait traitées sans parler de deux ou trois principes mis en place...

De un, les 28 ont chacun trois pouvoirs majeurs. Un fixe, parce qu'il y a 28 pouvoirs qui existent dans les 28. Un, au choix. Et un dernier qui leur permet d'être une des sources.

De deux, les personnages puisent leurs autres pouvoirs des sources du pouvoir dans le multivers. Il y en a cinq principales : l'eau (l'esprit avec les shamans, les anges, les garous), la terre (l'homme avec les psions, les "chevaliers" et les mutants), le feu (le prédateur, avec les vampires, les éternutes et les Kiratu Utau, deux créations personnelles), l'Air (l'étranger, avec les sorcier, les démons et l'inconnu), l'éther (la magie avec les mages, les gardiens et les élus)

De trois, donc, les 28 sont des sortes de gros-bill d'une des sources avec une palanquée d'avantages en plus (lorsqu'ils en ont conscience)... Mais vraiment une palanquée d'avantages en plus. Et de responsabilités cela dit... Par exemple, ils sont tous capables du feeling, c'est-à-dire, à la code quantum, de se retrouver dans des corps normaux (et sans pouvoirs majeurs donc) pour aider des individus à accomplir des choses qui tissent le futur. Outre le fait de se lier des gens et des destins, ils doivent également se sacrifier, en formant un immense gelstat psychique, lors d'une Apocalypse - en l'occurrence 2012, pour décider du futur du monde avant de pouvoir se réincarner.

Ouais, à la fin, ils doivent se sacrifier... Ceci dit, il leur est possible de donner leur "statut" à quelqu'un d'autre par l'intermédiaire d'un cristal qu'ils ont dans le crâne... Car, c'est comme ça que se matérialise le pouvoir, par un cristal logé au-dessus de l'hypothalamus, qu'ils peuvent extraire par simple effet de la volonté.

Normalement, pour finir, les 28 ne peuvent pas se foutre sur la gueule entre eux, c'est comme s'ils étaient un. Mais je préfère éviter de vous raconter ce qui se passe si un cristal est détruit ou si quelqu'un arrive à tuer plusieurs 28 et collectionner leurs cristaux pour se les faire implanter d'un coup dans le crâne... Brr... Sinon, il n'y aurait plus de mystères...

Le Numéro 25, l'Oracle,

Le premier dans un des univers où je fais jouer, c'est euuuh, le numéro 25 (la rune blanche quand on utilise les runes, le premier des quatre gardiens de la magie)... Il porte la carte numéro 25 dans le grand Tarot des 28, le Tarot originel... La symbolique du numéro 25 est celle de l'Oracle...

Ouais, j'ai oublié de dire que les 28 étaient liés au 28 lames du tarot, chacune associée à une pouvoir... Il y a douze cartes qui sont doubles et peuvent s'échanger entre leurs propriétaires respectifs... L'oracle et le monde, l'ombre et le mat, la porte et le bateleur, la cité et l'étoile, Le gardien et le pape, le navigateur et la papesse.

L'oracle, en plus d'être un vampire a deux autres pouvoir : "Vampire", justement qui lui permet de copier tous les pouvoirs des 28 et "Voyage" dont le sens est laissé à la libre interprétation, très libre interprétation...

De plus, l'oracle, il semble que ça soit aussi le gardien d'une bibliothèque du savoir dans la ville de Vancouver, une bibliothèque décrite dans un supplément de jeu de rôle appelé Vancouver by Night, pour le jeu de rôle vampire. Mais, en fait on fait comme on veut, du moment qu'il soit un personnage très vieux, très ancien et très puissant.

Car j'ai bien dit il semble...

Car le statut de l'oracle est de donner une direction, de guider, et normalement c'est quelque chose qui devrait être extérieur aux 28, le porteur de la carte de l'Oracle ne devant être que le réceptacle privilégié de l'Oracle, pas l'Oracle lui-même, mais un incident est sans doute arrivé. Ou pas...

Mais passons car le plus intéressant dans cet oracle, si c'est bien lui, c'est qu'il est schizophrène et persuadé que tous les autres 28 sont des reflets de sa personnalité, ce qui est d'autant plus troublant qu'une fois tous réunis, les 28 formeront une entité et éventuellement l'ombre de celle-ci.

Hé, une des options possibles des 28, est quand même que tout se passe dans la tête d'un ex-maître de jeu schizophrène, hu hu hu.

Le numéro 26, l'Ombre.

L'Ombre est un sorcier muni du pouvoir imposé de la magie de détection et du pouvoir choisi, dans les sphères de l'Inconnu, de Possession.

Possession, oui, sans plus d'explications que cela, cela permet de comprendre comment il domine sur ses terres.

L'ombre, elle aussi mystérieuse que l'Oracle... Presque tout le monde croit que l'Ombre est un dénommé Philippe Lamoureux. Ce qui, comme l'Oracle, ne devrait pas être... Peut-être qu'il existe un élu appelé Ombre derrière le jeu de l'Ombre mais rien ne le laisse supposer.

Philippe Lamoureux est le maire de la ville de Lamoureux au nouveau Brunswick. Vous pouvez chercher sur une carte, vous ne la trouverez pas...

Bref, Philippe Lamoureux, lui, c'est peut-être un sorcier qui a tout pour faire un personnage de méchant mais c'est aussi un gars qui est très préoccupé par l'Apocalypse et l'ombre justement...

L'ombre, c'est la somme de toutes les frustrations des 28, de tout leur mal, qui pourrait se manifester sous la forme d'une entité appelée aussi bien le diable que le prince des mensonges que Nyarlathotep ou que Loki, Seth ou tout autre individu que vous auriez du mal à supporter.

Philippe espère pouvoir contenir l'ombre de toute le monde, voire la contrôler, pour préparer un futur dans lequel il ne serait pas obligé de se sacrifier lui et ses potes.

Philippe n'a pas hésité, pendant des années, à travers le temps, dans son village qui existe en dehors du temps de 1900 à 2012, à œuvrer pour développer le pouvoir des siens et de sa famille. Quitte à pratiquer des rites incestueux, dont prendre pour maîtresse sa demi-cousine bâtarde...

Le numéro 27, la Porte.

Il s'appelle Adam, il porte la carte de la Porte, une carte doublée avec celle du Magicien... Et le porteur de la carte du Magicien, qui viendra en dernier dans les explications, l'échange souvent avec Adam.

Il faut dire qu'Adam, il ne fait pas grand-chose de passionnant dans sa vie pour l'instant.

Adam, il est allongé dans un pentacle dans le sous sol du manoir de Philippe Lamoureux. Et c'est tout. Il faisait des tas de choses avant, ça pour sûr... Il était même quelqu'un de vachement important. Mais qui ? Ca, y a que Philippe pour le savoir.

Adam, quand on le regarde avec les yeux d'un 28, on connaît son pouvoir : il est invulnérable. Invulnérable à presque tout. Il y a 7 invulnérabilités possibles en tout et il y en a une, à la magie sans doute, qu'Adam ne doit pas encore avoir puisqu'il gît dans ce sous-sol, comme un abruti.

D'aucuns croient qu'Adam est une des quatre personnes qui, dans la première ligne temporelle ayant donné naissance au multivers, serait remonté dans le passé. Avant de finir dans cet état, prisonnier de Lamoureux.

D'autres pensent qu'Adam est le gardien et le créateur des portes et qu'il doit rester à rêver, maintenant, pour activer ou mettre ces dernières en usage...

Et non, je vous vois venir, Adam n'a pas été créé pour des joueurs passifs qui seraient capables de jouer un mec endormi dans un pentacle.

On pense qu'Adam se réveillera le jour venu et décidé par le Magicien.

Le numéro 28 s'appelle Eve et représente la Cité dans les grandes lames...

Et vous savez quoi ? Eh ben comme Adam, elle fait dodo dans un pentacle dans le manoir de Patrick Lamoureux.

Comme Adam, hier, on pense qu'elle est une des quatre personnes qui sont revenues du passé... Mais je m'aperçois que je n'ai pas beaucoup parlé de cela...

Il se trouve, donc, que quatre des premiers 28 dans le monde où je fais jouer survécurent miraculeusement à la fin d'un monde, en revenant chacun dans le temps... Dans leur temps, séparés en quatre entités chacun...

Dans chaque temps, un de ces quatre dominait et orienta le monde ou les événements selon son paradigme...

Les quatre personnes en question étaient un scientifique spécialisé dans la science étrange, un vieux briscard magicien, une flic chasseuse de créatures et la nièce de cette dernière, plutôt orientée bimbo au départ.

Ouais, d'aucuns pensent que la Bimbo s'est retrouvée plutôt dans un monde fortement emprunt de l'univers de Lovecraft jusqu'à devenir une sorcière très au courant de toutes ces histoires autour du mythe de Cthulhu.

Maintenant personne ne sait comment Eve est devenue la carte de la Cité, a accès au pouvoir de la Connaissance Universelle (et donc du Mythe Universel) et peut échanger son rôle avec la carte de l'Étoile... Personne ne connaît aussi son pouvoir choisi. C'est ça le mystère avec les gens qui ont

trop touché à l'essence du Mythe...

Le numéro 24, le Gardien.

Le LOUP, son pouvoir c'est la Métamorphose et la symbolique de sa carte est le Gardien...

Le LOUP garde le village de Lamoureux, en dehors du temps et de l'espace. Il ne semble pas contrôlé par Lamoureux... Personne ne sait vraiment d'où vient le loup... Le deuxième pouvoir qu'il possède est qu'il peut surgir des ombres... Et peut-être observer tout ce que les autres dans le village sont capables de faire.

Il apparaîtra évident à nombre de personnes que le LOUP puisse être un loup-garou, une des sources de pouvoirs du domaine de l'eau dans le multivers.

Mais le LOUP n'a pas répondu à cette question et n'a pas envie d'y répondre. Le LOUP se contente juste de garder et de surveiller certaines frontières, et certaines portes.

En particulier ce qui peut sortir du puits du Village de Lamoureux. Ouais, parce que de ce puits peuvent sortir des créatures et des monstres de tous les univers semble-t-il. Il y a d'autres failles de cette nature dans le monde. Une à Vancouver qu'on dit être celle du Feu, une sur l'île de Saint Kilda - celle de l'Eau, une en Australie du côté de Darwin qui a des chances d'être celle de la Terre, une dans le nouveau Brunswick qu'on dit être celle de l'air, et une dernière, mobile, souvent dans le Pacifique ou en Amérique du Nord qu'on dit être celle du Centre.

Ouais, d'aucuns croient que le LOUP garde surtout la faille de l'air parce que l'air laisse passer des tas de choses.

On aimerait bien savoir qui sont ces d'aucuns, d'ailleurs... Ça doit quand même être un peu emmerdant quand t'es un loup solitaire de n'avoir rien à faire d'autre que jouer au loup, tout seul...

Le numéro 23, avant d'arriver aux autres lames, les 22 connues du Tarot, c'est simple, c'est le Navigateur.

Le navigateur, c'est vraiment un truc à part, il navigue, sur son bateau, son moyen de transport, il fait voyager d'autres personnes à travers l'espace et les mondes.

Le navigateur a une particularité, c'est que parfois, comme c'est un voyageur, on en croise un autre... Dans l'univers où se situent les personnages, il y a deux navigateurs principaux. Le premier, c'est un certain Roland Kalouneq, qui n'est pas issu de ce monde et qui parfois prend d'autres formes ou d'autres visages. Physiquement, je me suis pas embêté, je lui ai mis cette tête là, celle de mon pôpa...

La navigatrice en devenir, c'est une petite fille qui vit en Bretagne. Elle parle souvent au Navigateur et ensemble ils s'échangent leurs capacités, mais ça normalement personne ne le sait. C'est qu'ils ne sont pas beaucoup les navigateurs dans le multivers, y en a que 7, comme les ombres et comme les oracles... Alors qu'on compte bien plus de gardiens, de cités et de portes.

C'te gamine, elle aime bien se donner plein de noms quand elle rencontre des gens, mais elle ne donne jamais le vrai. Le plus connu reste Gwenaelle Lebreton. D'aucuns cependant prétendent qu'elle serait la fille des porteurs actuels des cartes du Magicien et d'Eve et qu'elle serait élevée dans une famille d'accueil.

Gwenaelle, c'est la seule de tous les 28 qui est restée seule, à part... Mais quand elle voit tous les fous que pourraient devenir les autres, quand elle sent à quel point le futur pourrait être affreux si elle ne préservait pas sa santé mentale, on peut la comprendre aussi.

Rha... J'aime bien c'te gamine, moi et son pouvoir secondaire qui lui permet d'invoquer une chasse fantôme sur tous ceux qu'elle n'aimerait pas. Et je peux vous dire qu'il n'y a pas beaucoup de personnes qui refusent d'écouter les très éclairés conseils écolos de cette petite fille dans la petite ville de Bretagne où elle vit, par peur d'être chassées la nuit par une nature en colère...

A partir de maintenant, sauf pour deux ou trois d'entre-eux, bien gratinés, les personnages sont un peu plus simples.

Le numéro 22, le mat, le fou,

C'est un cordonnier qui a les pouvoirs de la télékinésie de manière imposée et juste le mot "Fantasme" pour son pouvoir choisi.

Pour l'instant, il est en quelque sorte prisonnier du village de Lamoureux, perclus de tics, isolé dans une petite vie...

Il a le sombre désir très profond de porter sa descendance un maximum et pour cela peut projeter sa semence sur les personnes qu'il peut faire fantasmer ou sur lesquelles il fantasme.

Brrr...

Que deviendra Louis Lecordonnier lorsqu'il ne sera plus sous la coupe de l'Ombre ? Quels fantasmes pourra-t-il diriger ou créer ?

Combien d'enfants pourra-t-il avoir sur cette planète ? Arf, imaginez un peu pouvoir laisser votre patrimoine génétique sur un million de personnes, voire plus et sonner le glas de l'humanité par la consanguinité...

Le numéro 21, le monde

Samantha Patou (Athoum-Ré), une brave sorcière vivant dans le tout petit bled paumé de Sultan, Ontario.

Je vous conseille un petit tour avec Google Earth pour voir à quel point c'est paumé parce que nombre des 28 sont maintenant issus d'ici. Ils ont eu l'occasion au cours d'un rituel pratiqué par Samantha de se lier avec son paradigme (les dieux égyptiens, elle croyait qu'ils étaient réels) et avec le pouvoir des quatre cavaliers de l'Apocalypse (Mort, Pestilence, Famine et Guerre) lorsque ces derniers sont arrivés dans le village pour fermer une bouche de l'enfer.

Les pouvoirs de la brave vieille sorcière sont d'invoquer les forces du destin (en particulier la chance ou la création de paradigmes) et de se protéger, elle et les siens, contre les pouvoirs de l'inconnu.

L'inconnu, c'est une idée reprise du jeu de rôle Chill, un simple nom pour la force de tous les mystères qui se tapissent dans les ombres noires de la nuit profonde et qui voudraient corrompre l'humanité.

Gniii... Et la vieille Samantha et son village, eh ben ils sont autour d'une des 7 véritables portes du multivers. Ben oui. Et cette porte, elle se trouve à Sultan et elle se permet d'avoir le visage de la somme des 28 qui prennent la peine de lui parler.

Samantha, elle sait que la Porte, c'est la sixième faille... Il y a toujours 7 failles. Une de chaque élément, la Porte et la Faille du monde des rêves.

Samantha, elle est particulièrement fière que 16 personnes, toutes celles ayant consommé son sang lors d'un rituel, se retrouvent empreintes du panthéon égyptien et avec l'aura des dieux qui seront indiqués entre parenthèses...

Bazar.

Les dieux de la religion égyptienne qui prendraient corps aujourd'hui et avec de vrais pouvoirs... La gueule du créateur, là-haut, s'il y en a un...

Le numéro 20, le jugement.

C'est un instituteur, dans le village de Lamoureux, un prisonnier encore du maître du manoir. Il s'appelle Cyrus Pain. On a le droit de prononcer son petit nom de famille à la française, ce qui est rigolo, ou à l'anglaise, ce qui donne la couleur du bonhomme.

Les pouvoirs de Cyrus sont une super intelligence, mémoire, perception... Un mental hors du commun quoi et la capacité de faire souffrir sur n'importe quel plan n'importe qui.

Et Cyrus, il adore ça faire souffrir. Je crois qu'on peut dire que Cyrus est un psychopathe.

Pour l'instant Cyrus est prisonnier un peu du village, la mémoire parfois effacée, mais un jour il sortira... Un jour il pourra se repaître de la souffrance d'autrui tout son soul.

Oh oui...

Et il risque d'avoir des orgasmes à répétition parce qu'on peut dire que cette planète est surtout une planète de souffrance pas vrai ?

Le numéro 19, c'est le soleil

« Le vieux Bob » (Geb), c'est un ermite des bois qui est très endurant. Vraiment très endurant. Avant qu'il ne reçoive l'énergie des 28 dans un rituel apporté par Samatha Patou et les cavaliers de l'Apocalypse, le vieux Bob était déjà quelqu'un de pas normal.

Ca faisait quand même 60 ans que les gens de la communauté l'appelaient le vieux Bob. Et comme les archives du village de Sultan, Ontario, ont brûlé et que tous les anciens sont partis ou décédés. Eh bien, personne ne sait vraiment la date de naissance du vieux Bob.

Le vieux Bob, de toutes les manières, ses pouvoirs, ce sont "l'adaptation" et la maîtrise des végétaux.

Ouais, le vieux Bob, tu le mets dans n'importe quelle condition physique, sociale ou psychologique, il s'adapte. Il peut se passer de respirer ou de perdre ses neurones en écoutant de la musique de supermarché...

D'aucuns prétendent que la maîtrise des végétaux du vieux Bob lui permettrait de renforcer les propriétés de certaines plantes médicinales ou à effets récréatifs. Mais est-ce seulement possible de faire pousser du cannabis au Canada ?

Hum... Sans doute quand on considère la maîtrise absolue que Bob peut avoir sur les plantes et l'intention qu'il a de partir en guerre contre les saloperies génétiques inventées par Monsanto.

Le numéro 18, c'est la Lune,

C'est une carte sympathique la lune, quand on songe à des symboliques en dessous de la ceinture. Il faut dire que Geena Gavigan (Tefnout) était une institutrice un peu chaude et lasse de Sultan, Ontario, avant de recevoir le don...

Et lorsqu'elle l'a reçu, et qu'elle a obtenu du pouvoir qui EST, de réécrire sa vie, elle a choisi d'être une reine de la politique nord-américaine, de droite, parce que c'est mieux et avec un potentiel de fou pour le futur puisque son pouvoir donné est d'être super belle, charismatique et manipulatrice et qu'en outre elle dispose de la capacité choisie de coercition mentale.

Oui. Nous avons une brave chaudasse des campagnes transformée dans la plus parfaitement belle et capable de tous les politiciens qui aient existé à ce jour, prête à braver toutes les crises et à manipuler toutes les foules...

Mais la question est : pourquoi ?

Qu'est-ce que ça fera aux "vingt-huit" d'avoir un tel leader en représentation ? Pourra-t-elle influencer sur la création d'un organisme mondial chargé d'étudier le surnaturel ou les mystères ? Deviendra-t-elle le premier président de cette planète ?

Est-ce que des foules, en transe, ou jalouses, ne voudront pas la défier ou la brûler sur le bûcher ?

Geena est là pour répondre à toutes ces questions dans le futur : si vous aviez le pouvoir, un grand pouvoir, le dévoileriez vous au grand jour ? Feriez-vous connaître ceux qui sont comme vous ? Voudriez-vous régner sur le monde ?

Régner sur le monde, de droite, avec les pouvoirs du capital, bien sûr, faut pas déconner.

Le numéro 17, l'Étoile...

C'est joli aussi les étoiles, hein. L'étoile est actuellement Stephen Parks (Thot) et elle est associée en pouvoir à un des quatre cavaliers de l'Apocalypse, en l'occurrence Pestilence. Son pouvoir personnel est plus mineur, contrôler les sons, mais il y a de quoi quand même s'amuser pour faire des tas de choses sans être remarqué, du silence absolu au bruit de partouze le plus vrombissant. .

Stephen Parks était un employé du gouvernement chargé de mener des investigations occultes lorsqu'il se fit embarquer par Sarah O'Leary et deux autres individus dans une quête très particulière pour changer la donne du monde. Sarah revenait du futur pour la deuxième fois et elle a choisi une deuxième fois de changer le futur, créant une ligne temporelle de plus dans le multivers. Ce que Stephen trouva "intéressant".

Stephen n'a pas de bol, sa mère est en ce moment en ménage avec le fils d'une entité appelée le Prince des mensonges dont l'objectif est de contrôler cette planète lors de l'Apocalypse.

Stephen a le sens de l'humour, lorsqu'il s'est retrouvé dans le village de Sultan, en Oregon, pour fermer une bouche de l'enfer, et que celle-ci est devenu le Pouvoir qui EST, il a choisi que le monde le connaisse maintenant sous le pseudonyme d'Adam Bross.

Stephen emploie souvent sa "pestilence" pour rendre de la vigueur à ses potes ou baisser celles des gens dont il se méfie. Très souvent. Tellement souvent que l'état émotionnel de Stephen suffit à déclencher les pouvoirs de manière involontaires.

Est-ce que Stephen sera responsable de nouvelles épidémies du genre grippe espagnole ? Après tout, il est un cavalier...

Il faut dire que le pouvoir des quatre cavaliers est particulier. Ils peuvent changer leur pouvoir avec celui de n'importe lequel des autres 28 si ce dernier est d'accord et ce sont eux qui ont attribués les pouvoirs de chacun.

L'ombre et l'inconnu comptent beaucoup sur Stephen pour que ce dernier finisse par être dégoûté de nombre de choses dans la race humaine et éteigne une partie de cette planète afin de repartir sur des bases solides... solides pour des entités très anciennes qui entendent connaître un réveil éclairé lorsque les astres seront propices...

Brrr...

Le numéro 16, la Maison Dieu.

La petite Charlie Michigan (Shou), fille de Romuald Michigan et de Lilah Anders...

Charlie est la dernière de la famille, une petite fille de 8 ans, qui avait plié un dessin de son papa, censé représenter un héros, fait par son grand-frère Byron.

Ce faisant, Charlie avait tué son père car Byron avait déjà un pouvoir, avant de consommer le sang et d'être initié par Samantha Patou et les cavaliers de l'Apocalypse. Byron, le premier dessin qu'il fait d'une personne, eh ben, si tu touches au dessin, tu peux aussi toucher la personne, pareil. Imagine lorsque tu plies ou brûles quelque chose.

Heureusement, lorsque le pouvoir qui EST naquit, eh ben Charlie elle put voir son papa revenir à la vie.

Charlie, elle a toujours été fascinée par sa grande sœur et sa meilleure amie. Alors, elle a choisi d'avoir 16 ans au lieu de 8... Elle n'a pas choisi d'être un des trois autres cavaliers de l'Apocalypse non nommé dans les annales. Ouais, il y en a trois autres : Ruines, Folie et Colère de Gaïa. Au départ Charlie a reçu FOLIE mais elle a gentiment demandé à sa maman qui avait reçu Ruines si elle ne pouvait pas faire l'échange. Et Charlie, on peut pas trop lui résister quand elle demande gentiment. Charlie, elle a aussi choisi un pouvoir cool, celui de déplacer les objets par la pensée, de faire des murs de force, tout ça...

Associé au pouvoir de Ruines, on se dit que Charlie peut détruire des cités. Ce qui est d'autant plus drôle que Charlie veut être Architecte et développer des habitations écologiques, à visage humain, voire même des arcologies résistant aux éléments et intempéries. Parce que quand on a "Ruine", on a aussi son contraire.

Charlie, elle aura en gros l'âge que certains donnent au Christ en 2012, c'est-à-dire 37 ans... Elle n'aime pas le fait que tous devront se sacrifier pour créer une entité assez puissante, armée de tous les pouvoirs des 28, afin de lutter contre les menaces de l'inconnu ou de créer un autre monde. Charlie, elle se demande même si en tant que Ruines, elle ne pourrait pas ruiner l'Apocalypse. Eh, après tout... D'aucuns, prétendent cependant que Charlie, elle n'a pas changé avec sa maman, et qu'elle est en fait toujours FOLIE.

Le numéro 15, le diable

Jack Patou (*Sobek*), le neveu de Samantha Patou et un peu, jusqu'à présent, le léger du village. Jack, lui, par inadvertance, il avait tué sa tante en ébouillantant et brûlant le dessin qui avait été fait d'elle par Byron. Heureusement que le rituel mis en place par sa tante ne nécessitait pas qu'elle soit en vie.

Jack, il a reçu le pouvoir d'être super fort et super résistant. Comme Hulk. Mais sans la couleur grise ou verte, et sans la transformation. Comme Superman, mais sans le vol ou les yeux qui font des rayons, mais sans la kryptonite non plus.

Jack, il est content, c'est l'homme le plus fort du monde. Il a choisi alors un pouvoir cool pour mettre des patates aux méchants. Il peut voir le mal. Évidemment, Jack, il ne s'est pas rendu compte au départ que le mal est partout, que tous les êtres humains peuvent avoir cette racine qui germe en eux. Quand tu consommes sans te demander comment, quand tu achètes des produits qui ont causé la mort d'innocents, quelle est ta part de culpabilité et de mal dans le procédé ?

Le gros risque, finalement, c'est que Jack, un jour, il commence à voir trop de mal, partout. Alors, c'est sûr, pour l'instant, il s'entraîne seulement au village de Sultan, avant de choisir un costume, et d'être révélé au grand jour comme le plus grand redresseur de tort de l'humanité.

Charlie et le vieux Bob lui ont conseillé de choisir comme premières cibles les pollueurs de c'te planète, les salauds qui tuent le monde avec des produits chimiques... Jack, lui, il préférerait péter la gueule des trafiquants d'armes ou de drogues...

Mais allez savoir qui serait le plus mauvais si Jack avait l'occasion de les regarder tous dans les yeux.

Le numéro 14, la tempérance

Joshua Chanvre, le boulanger du village de Lamoureux. Un prisonnier, comme toutes les âmes en peine de Lamoureux...

Joshua, il a reçu le pouvoir de la magie d'illusion, inventer n'importe quel type d'artifice, créer n'importe quel type de spectacle. Mais dans le pauvre village où il est, ses pouvoirs contenus par ceux qui se méfient de lui, il se contente de faire du bon pain, du beau pain, et des beaux gâteaux aussi.

Joshua, il a choisi également le pouvoir "disparaître". Faire disparaître, disparaître... Allez savoir si ce n'est pas lui qui a fait disparaître le village de Lamoureux de la perception des mortels...

Ce que Joshua a fait disparaître vraiment de son plein gré, par contre, c'est sa femme. Plouf. Transformée en bacon et donnée à tous les habitants du village dans une remarquable et très goûteuse fougasse lardons – fromage.

D'aucuns prétendent que si Joshua n'était pas contrôlée, ça serait presque la réalité qu'il pourrait faire disparaître...

D'autres disent que ça a déjà été fait, sinon comment est-ce que le monde serait devenu ce qu'il est...

Tous, s'accordent pourtant à dire qu'il n'y a pas meilleur pain et fougasse lardons - fromage que celle de ce brave Joshua...

Le numéro 13, la Mort

Donatien Palenfrond (*Nout*), curé du village de Sultan, amant occasionnel de deux ou trois femmes du village et fervent leader de la communauté.

Donatien, avant de recevoir le don dans la communauté de Sultan avait organisé un concours de dessin "dessinez votre héros". C'est comme ça que la petite Charlie avait arraché un dessin, ne voulant pas que sa mère, sur le point de divorcer avec son père, voit ce dernier en héros de son grand-frère Byron.

Donatien, il était facilement la cible désignée pour être suspect numéro un de tas de choses pas catholiques : sorcellerie, pédophilie, etc... pour tout groupe d'aventuriers avec l'imagination débordante. Alors que non. Il y a des curés qui savent simplement vivre normalement.

Bon, peut-être qu'un léger péché d'orgueil, vouloir être maître des événements de la communauté, et de luxure, apporter un peu de confort à deux ou trois femmes vraiment très esseulées est sans doute considéré comme un péché dans la religion catholique. Mais au regard de tout le bien que Donatien faisait, non, franchement on ne pouvait pas accuser cet homme d'être le diable.

Le don qu'a reçu Donatien est la téléportation, le transport instantané. Bien pratique pour voyager dans tous les pays que Donatien aurait bien aimé visiter. Le pouvoir que Donatien a choisi, lui, est plus troublant. S'il le désire et que l'autre en face a les moyens de remplir la requête, on ne peut jamais lui dire non...

Vous imaginez tout ce qu'il vous serait possible de faire si personne ne pouvait vous répondre non ?

Le numéro 12, le Pendu

Cal Copernick, le boucher du village de Lamoureux...

Aaaah, il est aussi un prisonnier notre boucher, et ça vaut mieux. Parce qu'il a des pouvoirs pas piqués des hannetons... Il a reçu la super agilité, réaction, capacité de mouvement, vitesse... Mais surtout, il s'est choisi le pouvoir d'emprisonner. Oui. Il peut mettre dans toutes sortes de prisons toutes sortes de gens.

Heureusement qu'il est aussi contrôlé par Patrick Lamoureux, l'ombre qui règne sur le village et qui utilise son pouvoir de possession et celui de contrôler la mémoire de son assistant, le meunier du village... Parce qu'on ose imaginer quelle prison serait le village.

Quelle prison pourrait même être la terre.

En attendant, impossible de faire autrement, Cal, il s'est contenté d'emprisonner pour l'instant quatre de ses apprentis qu'il voulait abuser. Et il l'a fait. Et il se contente pour l'instant de vivre avec son petit secret, fort satisfait que personne au village ne semble se douter du fait qu'il ait fait beaucoup de tort à quatre jeunes innocents.

Houuu, c'est pas drôle, hein ? Ah ben, j'avais prévu que ça ne le serait pas tout le temps.

Ça serait d'ailleurs moins drôle si Cal se libérait de l'influence de ceux qui le contrôlent. Ou pire, s'il s'était déjà libéré et que c'était le monde qui était devenu une prison...

D'aucuns, après tout, prétendent qu'on est déjà au purgatoire...

Le numéro 11, la Force,

Lilah Beauval (*Hathor*), ex épouse Michigan, bâtarde de la famille Lamoureux...

Avant sa procédure de divorce avec son mari, Lilah était juste une petite agent immobilier avec un nouvel amant, Patrick Lamoureux, riche propriétaire terrien...

Lilah en avait assez de l'addiction à la cigarette de son mari et du temps qu'il passait avec ses potes dans les bois. Lilah voulait quelqu'un de moins rustique, plus ouvert sur les choses de la vie, avec l'envie peut-être de déménager un jour à la grande ville.

Puis un grand rituel est arrivé et Lilah a eu le choix de se réécrire. Du coup, elle a choisi d'être la propriétaire de nombreuses agences immobilières et alors qu'elle recevait aussi les pouvoirs de Ruines, un des trois pouvoirs cachés des cavaliers, elle choisit comme pouvoir personnel de pouvoir retaper

comme elle voulait n'importe quel bâtiment.

Sa fille Charlie, lui a demandé d'échanger le pouvoir qu'elle avait, Folie, contre son pouvoir Ruines. Lilah a dit : " écoute, si tu veux, on peut s'échanger ça juste quand tu auras vraiment besoin de Ruines..". préférant combiner ses deux talents pour un nouveau règne de l'habitat urbain.

Lilah a également découvert récemment qu'elle était la fille bâtarde du frère jumeau du père de son amant. Ça aurait pu lui mettre un choc. Mais entre demi-cousins, y a pas tant de consanguinité que ça et elle n'a pas l'intention d'avoir d'autres enfants. Ils ne feraient pas le poids en face des trois cavaliers de l'apocalypse qu'elle a engendrées.

Lilah espère beaucoup de l'Apocalypse, elle espère que ça sera simplement que le mot "Révélation" et qu'elle et sa fille Charlie sauront renouveler l'habitat urbain.

Il est toujours bon de rêver quand on a été une "housewife"...

Le numéro 10, la Roue de la Fortune,

Henri Gambier, le prêtre du village de Lamoureux... Henri est aussi retenu au village du fait de certains de ses vices. Essentiellement les péchés de paresse et de gourmandise. Henri adore boire et manger. Beaucoup. Et il se fait inviter. Beaucoup.

Le pouvoir de 28 reçu par Henri est la télépathie, mais comme il est paresseux et contrôlé, il ne s'en est pas bien rendu compte. Le pouvoir qu'il s'est choisi, c'est "vice"...

Oui, Henri a les moyens d'intensifier les vices de quiconque, en particulier les sept péchés capitaux. Vous connaissez les 7 péchés capitaux ? Pensez au fleuve Po, en Italie... Pensez à ce fleuve l'hiver et ça fait Po Glacé, toutes les lettres des sept péchés : Paresse Orgueil Gourmandise Luxure Avarice Colère et Envie.

Lâché dans le monde, voyant les choses cachées dans l'âme des gens et avec le pouvoir d'intensifier leurs vices et ses vices que ferait Henri Gambier ? Heureusement, vraiment heureusement que pour l'instant ses défauts n'incluent pas l'envie ou l'orgueil...

Mais ne raconte-t-on pas que l'oisiveté est mère de tous les vices ? Qu'est-ce qui au cours de toutes ces années va se passer pour Henri et pour tous les prisonniers du village de Lamoureux ?

Ah si... Le plat préféré d'Henri, c'est le travers de porc sauce cajun avec des patates douces. Et d'une manière générale toute la nourriture cajun. Offrez-lui un bon plat et s'il n'est pas fatigué peut-être qu'il pourra dévergondé sans s'en rendre compte la petite voisine délurée d'en face...

Le numéro 9, l'Ermite.

Fanny Michigan (Isis)... Une grande et sympathique jeune fille, très responsable. Elle est l'aînée des trois enfants. Elle, dans le divorce de ses parents, elle aurait préféré être du côté de son père shérif. Parce qu'outre faire ce qu'on attend d'une gamine de son âge, le rêve de Fanny, c'est les forces de l'ordre, et même les forces spéciales de l'ordre.

Fanny, avant de recevoir ses dons du pouvoir qui EST, elle faisait semblant d'être un peu bimbo mais en fait, à une heure où internet n'avait pas la force de maintenant, puisque l'action commence en 1992, Fanny se contentait aussi de collectionner les magazines sur les armes et la sécurité.

Y a pas mal de garçons de l'école qui disaient que Fanny était amoureuse de Brittany, sa meilleur amie et l'ex-petite copine pendant quelques jours de son frère Byron. Mouais, et alors ? Ça la faisait marrer, Fanny, de laisser courir ces rumeurs. Et bien malin serait celui qui pourrait savoir la vérité sur les préférences de Fanny... pourquoi se couper de la moitié du monde, hein ?

Depuis qu'elle a reçu ses dons, Fanny se pose des questions. Non seulement elle est un des cavaliers de l'Apocalypse caché, Colère de Gaia, mais en plus elle doit gérer avec le don qu'elle a choisi : voler la vie...

Qu'est-ce qu'on peut faire avec un talent comme ça ? Quelles sont toutes les possibilités ? On prend des années d'une personne pour les donner à une autre ? On prend sa santé pour en soigner une autre ? Et que faire aussi de tous ces orages qui se déchaînent quand Fanny est en colère, voire même de la terre qui tremble... Sans compter le fait que son frère et sa sœur ont choisi de vieillir lorsqu'ils ont été confrontés au pouvoir qui est. D'aînée, elle passe presque à la plus jeune puisque la petite Charlie a son âge et que son frère jumeau, Byron, a choisi d'en avoir 25...

Est-ce qu'elle aurait dû se choisir une nouvelle identité et demander au pouvoir qui est de lui trouver une place dans une agence fédérale ? Où est-ce qu'armée des nouveaux pouvoirs dont elle dispose, elle ne pourrait pas donner la justice elle-même. Punir des criminels et sauver de la sécheresse certains pays ?

Huuuu. Fanny, c'est la preuve qu'il y a des personnages, quand même, où on sent bien qu'ils sont plus des fantasmes que d'autres, hein...

Le numéro 8, la Justice...

Romuald Michigan (Osiris)... Romuald Michigan, avant d'être inclus dans une cérémonie pour éveiller plusieurs 28, c'était surtout en apparence un shérif, un garde forestier et un gros fumeur.

En vrai, il aimait bien aussi se réunir avec d'autres gars pour pratiquer le vaudou. Ouais, ça peut paraître étrange, mais Romuald, sa grand-mère, elle était mambo à la Nouvelle Orléans et elle lui avait passé le don. Ce fut une tragédie lorsque Charlie plia le dessin que Byron avait fait de son père. Cric crac, riche raque, mort d'un père de famille plié en quatre, mort d'un futur sorcier. Mais retour à la vie aussi...

Seulement pas forcément de la manière dont tout le monde s'attendait. Ce qui revint dans l'incarnation d'Osiris, puisque rappelons-le 16 personnes furent transformées avec l'essence du panthéon égyptien, c'était un esprit perturbé se pensant être Baron Samedi.

Oui. Le Baron Samedi. Un des principaux loas invoqués par Michigan du temps de son vivant cela dit. Mais quand même...

Et quel pouvoir il s'est choisi Baron Samedi ? Celui de ramener quelqu'un à la vie en le touchant une fois et de le tuer à nouveau en le retouchant. Et quel pouvoir il a reçu du pouvoir qui EST ? Celui de contrôler le temps, de l'arrêter, de l'accélérer un peu, peut-être beaucoup...

Et qu'est-ce qu'il compte faire avec tout ça ? Reprendre sa vie de Baron Samedi et s'installer dans le fief de la Nouvelle Orléans pour en faire son terrain de jeu. Adios, Sultan et famille. Voici le plus drôle, cynique et mystérieux des loas installé dans l'incarnation de ce qui aurait dû représenter Osiris.

Quelle justice va-t-il bien pouvoir amener sur le monde ?

Et surtout comment expliquer à ses enfants tout blanc que papa est maintenant tout noir ? Hu hu hu...

Le numéro 7, le Chariot...

Jake Olson (Sekhmet)... Jake, il était déjà un chasseur de créatures des ténèbres avant le rituel du village de Sultan et un camionneur. Il travaillait pour une agence d'investigation de l'occulte nommée l'Octogone et croyait, à tort, qu'il était un loup-garou.

Jake, en fait, non, c'était juste une sorte de mutant, fort, rapide, et résistant. Un peu comme un wolverine mais avec une régénération moindre...

Jake, il n'avait pas fait de grosses études et il était aussi persuadé que son nom se prononçait Djaque et non pas Jayke. Il mettait des baffes aux gens qui écorchaient son nom.

Jake, il n'a vraiment pas fait de grosses études parce que quand le pouvoir qui EST lui a proposé de réécrire sa vie, il a suivi les conseils de deux autres cavaliers de l'Apocalypse et a pris le nom de famille Chirac. Jake, il a reçu le pouvoir de Régénération par le pouvoir qui EST lorsqu'il s'est fait tué d'une manière très sale par un double, dans un univers parallèle, du petit Byron dont j'ai de plus en plus hâte de parler. Du coup, Jake Chirac, eh ben, il est comme son héros de comics préféré : Wolverine... La taille en plus et la coupe de cheveux ridicule en moins.

Sinon, Jake, avant de mourir il était un des quatre cavaliers. Oui. Heureusement que son pouvoir avait pu être récupéré par le petit Byron. Pour le

pouvoir à se choisir, Jake, il n'est pas allé loin. Il a choisi de pouvoir contrôler les véhicules. A sa guise. Quitte à les faire marcher même quand il n'y a plus d'essence.

Jake, à défaut d'être un loup-garou ou le président de la France, il sait qu'il est le meilleur pilote de tous l'univers. Bon sang, c'est dommage qu'il n'y ait pas encore de vaisseaux spatiaux sur cette planète. Mais qui sait ? Un jour, peut-être...

Le numéro 6, l'Amoureux...

Patrick Lamoureux (Anubis), riche propriétaire terrien, qui s'est mis en ménage avec sa demi-cousine histoire de pouvoir profiter d'un rituel permettant d'améliorer son apparence.

Patrick Lamoureux qui a choisi aussi d'avoir des compagnons issus du mythe de Lovecraft en la personne d'une petite bande de Byakhees affectueusement renommés Rifi, fifi et loulou et de profonds tout aussi affectueusement nommés Bloub, Blib, Blab, Blob et Blub.

C'est quelque chose, quand même...

Normalement Patrick a reçu le pouvoir du Médium, mais il est clair qu'il est assez intéressé par le pouvoir d'un des cavaliers de l'Apocalypse. C'est que Patrick, armé de la magie de 28, il est déjà médium et il trouve que ça fait doublon et double risque de devenir fou. Et ça l'embêterait de devenir plus fou qu'il ne risque de déjà être avec tous les sortilèges du mythe de Cthulhu qui ont un peu grêvé sa santé mentale.

Il a passé un marché avec Guerre pour pouvoir échanger de temps en temps leur fonction au sein des 28... C'est que Patrick, il voudrait bien préparer la guerre qui arrive. Etil ne sait pas si son pouvoir choisi - fermer les portes - suffira. Oui, fermer les portes, tout type de portes, même des enfers.

Il fait d'ailleurs beaucoup, à titre personnel, pour se préparer. Il n'a pas hésité à se perdre un peu dans le temps et à créer les germes de son passé.

Mais chut, c'est une histoire très personnelle...

Patrick frémit un peu en songeant que son père Philippe est l'ombre et qu'il tient plusieurs personnes prisonnières de son village. Il a aussi découvert qu'il ne se rappelle pas si bien que ça de son enfance. Quand est-ce qu'il a été conçu ?

C'est que le village de Lamoureux a commencé à exister en dehors du temps en 1890 et des patates. Et des patates, oui.

Oh ce que Patrick aimerait pouvoir faire la guerre à toutes les engances et tous les problèmes qu'il rencontrera sur son chemin...

Le numéro 5, le Pape...

Sarah, O'Leary ou O'Relly (Horus) au départ, c'est une flic New Yorkaise qui a essayé de résister à l'invasion de la Terre par des entités venues d'autres dimensions et avec trois compagnons d'aventure, elle a pu retourner en arrière, spirituellement, dans son propre corps. Ce faisant, elle avait un peu oublié son passé et sa psyché torturée lui faisait apparaître parfois la Sarah du futur.

Une deuxième fois, ensuite, Sarah, après avoir expérimenté une vision du futur très précise, a choisi de changer la donne et a à nouveau créé une autre ligne temporelle... C'est peut-être pas pour rien que Sarah est MORT au niveau des quatre cavaliers et du pouvoir qui est et que son pouvoir choisi est celui d'arrêter le temps sur toute la planète.

Sarah déteste les engances de la nuit. Et elle en a eu plus d'une. Sarah déteste l'inconnu. Et elle est souvent plongée dedans. Sarah déteste qu'on envahisse sa planète et elle est entourée d'envahisseurs.

Sarah, elle a aussi l'insigne honneur de faire partie d'une famille de cultistes dédié au grand Dieu Cthulhu. Les dits cultistes pensent en effet que le grand Cthulhu n'est pas le monstre qu'on raconte mais une créature à même de protéger la terre des invasions d'autres dimensions, une idée pas si idiote quand on considère que personne n'aime voir des étrangers chasser sur son propre terrain.

Sarah, elle a aussi un bras cybernétique qu'elle doit cacher et un chat parlant de 12 kilos qui s'appelle Horus.

Je sais.

Mais je suis pas responsable de tout, hein, au départ, Sarah, c'est un personnage créé par ma femme.

Le numéro 4, l'empereur

Caleigh Mills, c'est le bras droit de l'ombre. Son secret dans le village de Lamoureux, c'est qu'il est sorcier... Mais ses véritables pouvoirs sont la magie de combat - pouvoir qui EST - et le fait de contrôler les mémoires - pouvoir choisi. Caleigh, il peut défendre Lamoureux de l'invasion de toute créature voyageant à travers le temps et l'espace, dans les angles ou pas...

Il est aussi surtout chargé par Philippe Lamoureux de contrôler toutes les âmes en peine du village de Lamoureux pour que ces derniers ne découvrent pas qui ils sont et l'importance de leurs pouvoirs...

Caleigh, pour l'instant, il se contente de faire ce qui lui dit son mentor parce que tous les deux sont des sorciers et qu'il n'y a pas tant de sorciers que ça dans les 28, les autres sont souvent autre chose...

Caleigh, il a aussi remarqué que lire des livres impies pesait moins sur sa santé mentale que s'il était un humain ordinaire et à partir de ce moment se demande quelles sont les limites à toutes les lectures qu'il pourrait faire...

Tout lire, tout savoir, tout connaître des Dieux et découvrir, éventuellement, si l'ensemble des 28, une fois formés en un immense gelstat psychique le jour de l'Apocalypse ne représenteraient pas de fait un ou deux Dieux se battant pour le contrôle de cette fichue planète.

Et tant qu'à faire, essayer de privilégier le camp des moins mauvais ou à défaut se ranger du côté de celui qui est sûr de gagner la bataille.

Un sorcier doit se savoir opportuniste, nom des dioux.

Le numéro 3, l'impératrice.

Brittany Lovecraft (Nephtys)... Oui, je sais, c'est rigolo comme nom. Mais il fallait bien qu'un hommage soit rendu à celui dont les droits de certaines choses pourtant indicibles sont tombées dans le domaine publique...

Brittany, c'est l'ex petite amie de Byron, la meilleure copine de Fanny et la cheer leader la plus populaire du Lycée. Tout en apparence, en apparence, jusqu'à présent.

Ce que personne ne savait avant que Brittany ne soit éveillée, c'est que cette dernière avait déjà planifié sa vie envisageant de devenir proctologue parce que plusieurs membres de sa famille sont décédés d'un cancer ou de maladies dans ces régions sensibles.

Oui, je sais, c'est bizarre comme vocation.

Mais Brittany a reçu du pouvoir qui EST la magie de soins et elle s'est choisie l'intangibilité comme pouvoir personnel.

Vous ne croyez pas qu'avec ça, elle n'a pas les chances de devenir la plus grande proctologue du monde ?

D'ailleurs, depuis son changement, Brittany, envisage effectivement d'élargir le champ de ses activités, de pouvoir faire plus qu'un petit trou dans le milieu de la proctologie.

Oui, je sais... c'est bizarre, mais c'est pas comme si le destin n'était pas tordu parfois...

Le numéro 2, la Papesse

Byron Michigan (Ptah)... Byron, il descend comme ses deux sœurs de deux familles de sorcier... Le jour de ses 16 ans, son pouvoir choisi s'est révélé. Toute personne ou chose qu'il dessine de visu la première fois a une partie de son essence enregistrée dans le dessin. Et pour détruire ou changer cette personne, il suffit juste de détruire ou changer le dessin.

C'est comme ça que Byron transforme peu à peu les nombreuses créatures invoquées par Patrick Lamoureux, son nouveau papa... Byron, il a également reçu le statut de Cavalier de l'Apocalypse avec le pouvoir de FAMINE lorsque son ancien possesseur est passé de vie à trépas. Byron quand il a reçu le don et qu'il a pu se réécrire, il a choisi de se coller presque dix ans de plus et d'avoir un gros passé de scientifique dans l'université de Vancouver, BC... C'est vrai qu'il n'y a guère que dans des endroits comme cela, en 1992, qu'un réseau internet était viable... Personne ne sait si le pouvoir de Byron peut aussi marcher sur les images aperçues sur ordinateur, mais d'aucuns prétendent qu'il n'y a pas beaucoup de limites au pouvoir de Byron et qu'au final, peut-être que tous les autres devront combattre pour protéger Byron pendant que ce dernier fixera la réalité.

La réalité comme il faudrait qu'elle soit. Accessoirement, victime d'un incident temporel le bloquant temporairement avec trois autres 28 (le 1, le 6 et le 17, je vous laisse retrouver qui c'est) de 1916 à 1919, Byron a donné naissance à un sale sorcier qui va donner beaucoup de fil à retordre à tout le monde en 1992.

Ah oui, Byron a aussi un petit défaut. Il est facilement, quel que soit l'endroit où il se trouve, pris pour quelqu'un d'autre, comme s'il était affublé d'une malédiction étrange d'être un sosie permanent. Et ça le perturbe beaucoup d'être reconnu sur la côte Est comme étant une vedette du milieu hard crad gay, le petit Byron.

Le numéro 1, le Magicien

John Ghost (Bastet), je dois l'avouer tout de suite, c'est LE pnj fétiche que j'ai depuis des années. John Ghost est un voyageur, il se réveille de monde en monde, d'époque en époque parfois sans savoir où il est et comment il est arrivé là et il a des tas de messages qui lui arrivent dans sa tête pour lutter contre des trucs de l'inconnu. Alors, John, il trouve des gens pour l'aider ou faire ce qu'il y a à faire.

Mais John il est aussi radin, pas doué pour s'exprimer, obsédé par les trucs ronds, il ne mange d'ailleurs que des trucs ronds et ne se déplace jamais sans son emporte pièce rond...

Il est également hypocondriaque et obsédé par sa mortalité, persuadé d'avoir plusieurs cancers et ce n'est pas la peine d'essayer de cacher quoi que ce soit à Ghost si vous l'invitez chez vous, il fouillera toute votre maison.

La seule arme que possède John Ghost est un appareil photo qui lui sert occasionnellement à en faire et très occasionnellement à mettre un coup dans la tête des importuns.

Les pouvoirs de 28 de Ghost, c'est maintenant la GUERRE. Ceci par défaut, lorsqu'un de ses compagnons est mort. Mais d'aucuns prétendent qu'il aurait peut-être récupéré le médium, chose qu'il a toujours été.

Le pouvoir personnel de Ghost, c'est d'ouvrir des portes. Comme ça, n'importe où, de nulle part. Virtuellement ou pas. Ghost emprunte des passages consciemment ou pas et sert la grande cause de la gardienne du livre du temps et de l'espace, la grande déesse Bastet.

Où qu'il aille, John Ghost essaie aussi de sauver des chats. En certaines occasions d'aucuns prétendent que Ghost aurait préféré sauver des chats à des humains n'aimant pas les chats. Ce qui entre nous n'est pas forcément toujours un tort, non ? Eh eh eh...

Et il y plus fou...

D'aucuns prétendent aussi que c'est Ghost qui aurait écrit toutes ces pages que vous avez lue jusqu'à présent et qu'il me les aurait transmises, me demandant de raconter tout cela comme s'il n'existait pas d'univers parallèles et que tout cela n'était qu'un jeu.

Une idée lancée, sur un scénario, comme ça...

Or donc...

Juste pour une histoire de contexte, dans les quatre mondes parallèles qui évoluent sur des vibrations différentes après le retour de 4 individus dans le passé, il y a 28 élus pouvant tirer le pouvoir de toutes les sources du pouvoir du multivers et 13 sources de pouvoirs.

Si tu captures une source, tu empêches la source d'exister et les 28 de les utiliser.

Parmi les 13 sources, il y a la Magie (au milieu) et 3 sources par élément : les anges, les shamans, les garous (eau) ; les psions, les "géants" et les "chevaliers" (terre), les vampires, les "cristaux" et les "chasseurs" (feu) et les démons, sorciers et "inconnus" (air).

De fait, les joueurs (les personnages non) ont appris que 6 sources sont capturées dans un asile dans la contrée des rêves (mise en abîme sur une autre partie en train d'être jouée en parallèle) et eux-mêmes, représentant 4 autres sources, étaient aussi sous l'oeil de certaines puissances...

La partie consistait en du feeling en premier lieu.

Le feeling, c'est une des essences des 28, s'incarner dans les corps d'autres individus.

En l'occurrence, 4 soldats britanniques de la guerre 14-18 (un sergent, un radio, un mitrailleur et un servent de mitraille) se réveillent à Charenton. Ils semblent avoir été gazés et être victimes d'hallucinations. Tous sont horriblement blessés et un docteur vient s'occuper du cas des pjs, parlant d'un éventuel transfert à Edinburg.

Problème, les pjs ne se voient pas comme des soldats, ils voient leurs vrais visage de 28, leur vrai corps aussi et l'un deux, une femme avec un bras cyber, persuadé d'avoir toujours son bras cyber, pète une vitre sans teint et pousse un peu tout le monde à l'évasion.

Il faut dire qu'ils ne sont pas rassurés après la discussion avec le docteur écossais qui leur a montré des photos d'eux morts et son intention d'en apprendre plus sur eux...

Ce faisant, voulant fuir, mais étant tous handicapés et blessés de guerre, ils rencontrent un "écorché", un type fou qui mange des araignées, leur parle de menace sur eux et qui les aide à se barrer.

Dans la première nuit de liberté, les pjs, dans une sorte de quête onirique, se lient à une des sources du pouvoir, en en devenant le gardien... Il n'existe, par les actions des personnages, que les sources des shamans, de l'inconnu, des chasseurs et des psions dans la ligne temporelle où ils se trouvent. Enfin que celles là, des sorciers et sans doute des démons ont éteint les autres sources de pouvoir, les ont enfermés.

Entre la fuite, apprendre qui ils sont (un mélange de leur perso et d'un pauvre hère de la guerre 18) et le fait de refaire (une énième fois sa fiche), les personnages découvrent qu'il leur manque pas mal de pouvoirs qu'ils avaient avant (forcément des sources sont "éteintes") mais que rien ne peut effacer les pouvoirs des sources auxquelles les personnages se sont liés.

Le futur des personnages, outre faire des scénarios écossais sera donc :

- aller à Edinburg pour comprendre qui est ce mystérieux docteur et ses deux assistants, au courant du retour à la vie des pjs, et désirant les étudier.
- aller au Canada, où les pjs (qui sont du futur quand même) étaient temporairement pour une période de trois ans (1916 - 19) dans le passé.
- apprendre comment le pouvoir d'un des pjs (Pestilence) a été utilisé pour fabriquer l'épidémie de grippe espagnole qui va ravager le monde de fin 18 à mi 19.
- se forger une identité, ils ne peuvent pas squatter éternellement le manoir qu'ils occupent illégalement, le temps de se remettre de leurs blessures.
- aller dans les tranchées, sur le site où les corps des 4 soldats qu'ils occupent sont morts pour savoir comment ils sont arrivés là...
- réapprendre à maîtriser leurs pouvoirs (Mort et arrêt du temps, source des chasseurs ; Famine et dessin magique, source de l'inconnu ; Pestilence et contrôle des sons, source des shaman et Force/Constitution exceptionnelles et voir le mal, source des Psions).

Je suis un peu gêné d'avoir fait recommencer une énième fois une fiche à certains de mes joueurs, mais au final, je suis vraiment plus à l'aise à raconter

des trucs dans les années 20 en mode pulp, certes, mais mortel...

Une menace røde, elle étouffe des pouvoirs auxquels les joueurs étaient habitués, c'est comme un nouveau monde, moins riche en possibilités (puisque nombre des choses qu'ils croyaient possibles n'existent plus)

Ce que les personnages ne savent pas encore c'est que les esprits des corps qu'ils occupent se retrouvent dans leurs corps à eux dans le futur (un échange comme dans la série Code Quantum, quoi). Endormis.

Un monde où il n'existerait plus certaines des choses sur lesquelles les personnages auraient tellement pu compter sera plus dur. Vraiment.

Et de toutes les manières, si mes pjs peuvent se faire assez facilement du profond, en face des vraies grosses menaces de nature divine, c'est pipi dans la culotte, comme tout le monde.

Pour une version classique de l'AdC.

Définition rapide d'un personnage :

Caractéristiques :

Minimum de 10 partout - dans toutes les caractéristiques - ah ben oué... au moins la moyenne. Et 16 en Pouvoir minimum.

Avec sept caracs à 10 et Pouvoir à 16, il reste 30 points à répartir...

Le maximum possible dans une caractéristique est 21.

Deux caractéristiques seulement peuvent dépasser 16, pour éviter les personnages trop déséquilibrés.

Tout point de caractéristique dépassant 18 compte double à l'achat, sauf Education et Taille...

Faites deux scores pour Connaissance, Idée et Chance avec les caractéristiques X 5 (jet moyen) et les caractéristiques X3 (jet ardu).

Exemples rapides de caractéristiques :

Physique : 16 Force, Constitution, Taille et Dex, Apparence 13, Intelligence 10, Education 13, Pouvoir 16

Intello : Intelligence 18, Education 20, Pouvoir 16, Taille 12, Force 10, Dex 13, Con 13, Apparence 14

Charmeur : Intelligence 16, Pouvoir 18, Education 16, Apparence 18, Taille 13, Force 11, Dex 12, Con 12,

Vamp : Intelligence 14, Pouvoir 18, Education 14, Apparence 19 (coût 20 donc), Taille 11, Force 10, Dex 16, Con 13,

Brute : Force 18, Taille 20, Dex 14, Con 16, Apparence 10, Intelligence 10, Education 12, Pouvoir 16

Medium : Force 10, Dex 11, Con 13, Taille 12, Apparence 13, Intelligence 14, Education 15, Pouvoir 20 (coût 22)

Gâté par la nature / Aventurier : Toutes les caractéristiques à 14, sauf Pouvoir = 18

Échelle des attributs :

9 – 12 = dans la moyenne / 13 – 14 = Assez Bon / 15 – 16 = Bon / 17 – 18 = Très bon / 19 – 20 = Excellent / 21 = Exceptionnel

Compétences : Pas plus de 4 compétences au-dessus de 70 (maximum 90 + points d'intelligence au-dessus de 11). Et **une seule**, possible, supérieure à 89. Ca coûte **un point pour 2 au-dessus de 79 et un point pour 4 au-dessus de 89**.

Il est important de définir son personnage par ses trois compétences privilégiées et sa compétence principale. Les joueurs doivent donc choisir une orientation professionnelle et définir 13 compétences :

- Une au niveau **Expert** (+80 – n'oubliez pas que les points au-dessus de 79 compte doublent et ceux au-dessus de 89 comptent quadruple). Cette compétence, si elle est basse au départ (c'est-à-dire égale à zéro), peut, au détriment de la perte d'un hobby ou d'un art à 25 %, avoir une base de 20 %
- Trois au niveau **Maître** (+50). Même chose que ligne précédente. Un hobby ou un art peut être sacrifié pour avoir une base de 20 dans une compétence qui serait sinon à zéro.
- Neuf au niveau **Compétent**... (+30 à la base).

Le personnage dispose également de 100 points de langage + 3 fois Intelligence + 3 fois Éducation.

Petite grille de conversion (Total représente pourcentage de base + bonus rajouté / Valeur représente la valeur réelle de la compétence au regard du surcoût pour posséder des compétences supérieures à 79 ou 89) :

Total	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130
Valeur	75	79	82	84	87	89	90	91	93	94	95	96

Pour les joueurs qui préfèrent des personnages plus touche à tout, il est possible – aussi – de répartir 500 points, mais il leur faudra impérativement prendre une compétence (et une seule) au niveau expert (+80) et pas plus de trois compétences (+50) au niveau maître.

Pour les compétences, par rapport aux règles classiques de Cthulhu, les personnages ont une base de % supplémentaire en :

Art / Hobbies 3 à +20, Baratin +20, Conduire automobile +10, Crédit +10, Discrétion +10, Dissimulation +10, Ecouter +10, Langues étrangères (100 points gratuits + 2 fois Intelligence et Education), Monter à Cheval +20, Occultisme +10, Persuasion +20, Psychologie +20, Se cacher +20, Sentir/Goûter +10, Trouver Objets Cachés +10.

Toutes ces compétences ont été indiquées avec les bonus cités, de base, sur le tableau ci-dessous :

.....	<input type="checkbox"/>	Géologie (00)	<input type="checkbox"/>	Piloter (00)		
.....	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Histoire (20)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
.....	<input type="checkbox"/>	Histoire Naturelle (10)	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)	<input type="checkbox"/>	
.....	<input type="checkbox"/>	Lancer (25)	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (01)	<input type="checkbox"/>	
.....	<input type="checkbox"/>	Langue Natale (EDU x 5)	<input type="checkbox"/>	Psychologie (25)	<input type="checkbox"/>	
Arts Martiaux (01)	<input type="checkbox"/>	Sauter (25)	<input type="checkbox"/>	
						
Astronomie (00)	<input type="checkbox"/>	Langues Etrangères (01)	<input type="checkbox"/>	Se Cacher (30)	<input type="checkbox"/>
Baratin (25)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sentir/Goûter (30)	<input type="checkbox"/>
						

Bibliothèque (25)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Serrurerie (01)	<input type="checkbox"/>
Biologie (00)	<input type="checkbox"/>	Marchandage (35)	Suivre une Piste (10)	<input type="checkbox"/>
Chimie (00)	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	Trouver Objet Caché (35)	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	<input type="checkbox"/>	Médecine (05)	Connaissances (Ed)	<input type="checkbox"/>
Conduire automobile (30)	<input type="checkbox"/>	Médium (POU/2)	Savoir-Faire (Pou)	<input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (00)	<input type="checkbox"/>	Monter à Cheval (25)	Sensorielles (Int)	<input type="checkbox"/>
Crédit (35)	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu	Influence (App)	<input type="checkbox"/>
Criminalistique (01)	<input type="checkbox"/>	Nager (25)	Action (Dex)	<input type="checkbox"/>
Discrétion (25)	<input type="checkbox"/>	Navigation (10)	Combat (Fo)	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (25)	<input type="checkbox"/>	Occultisme (15)	Mystère (Magie)	<input type="checkbox"/>
Droit (05)	<input type="checkbox"/>	Persuasion (35)	<input type="checkbox"/>
Ecouter (35)	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (00)	<input type="checkbox"/>
Electricité (10)	<input type="checkbox"/>	Photographie (10)	<input type="checkbox"/>
Esquiver (DEX x 2)	<input type="checkbox"/>	Physique (00)	<input type="checkbox"/>

Petits twits sur les compétences (rajout de certaines choses dans des domaines parfois trop restreints) :

Baratin = séduire, baratiner, charmer.

Eloquence = commander, discourir, composer devant une foule.

Marchander = faire un deal, diplomatie.

Etiquette = savoir se comporter dans diverses occasions sociales.

Discrétion = déguisement, suivre quelqu'un

Dissimulation = pickpocket, passe, passe

Suivre une piste = survie nature

Sixième sens (base Pou/2) = talent de base de médium. Un personnage peut choisir de mettre des points dedans au départ mais c'est une compétence dont le coût est doublé. Le personnage devra définir un talent de médium favori parmi clairvoyance, psychométrie, vision à distance, vision des auras...

Sentir/Goûter base 20 % (compétence rajoutée, mais finalement bien utile, il ne faut pas croire).

Bagarre, base 30 % (remplace coup de pieds, coup de poing, coup de tête)

Armes blanches courtes (dague, glaive, etc) 25 %

Armes blanches longues 15 %

Armes contondantes 20 %

Armes exotiques (à définir) 10 %

Rappel des niveaux dans les compétences : un personnage sait faire à 25 %. Il est professionnel à 50 %. Il est maître à 75 %. Il est expert de renommée internationale à 90 %

Le Pouvoir / le Don :

C'est ici qu'il est carrément laissé la plus grande plage de liberté aux joueurs. Chacun choisira un pouvoir avec lequel il s'est réveillé du coma. Un pouvoir dont il n'a pas bien pu parler à ses amis (ou alors seulement les plus proches). Un pouvoir qui l'oblige à se dire que les pans du voile sont ouverts et qu'il peut parcourir maintenant les étranges sentiers du monde Invisible, des ombres qui se tapissent dans la nuit.

Le Pouvoir est vraiment au choix total du joueur sachant qu'il y a quand même trois petites notions à prendre en compte :

- Il ne s'agit pas vraiment d'une chose chiffrée. C'est le maître de jeu qui finalisera les détails au feeling en essayant de concilier désir du joueur et intensité dramatique.

- Plus le pouvoir sera balaise, moins il sera bien maîtrisé en situation de stress et plus il exigera la dépense éventuelle de points de magie.

- Si les personnages sont appelés à un endroit, le maître de jeu devra faire en sorte que les joueurs puissent utiliser chacun au moins une fois leur pouvoir afin de bien faire avancer le scénario.

Ce pouvoir qui relie les personnages est un gros bonus dans un jeu comme l'Appel de Cthulhu (mais à vrai dire, les joueurs vont plutôt jouer à « Les 28 » dans un contexte Lovecraftien un peu pulp) mais il ne va pas sans contrepartie.

Il est ce qui guide les personnages vers leur destin. Il représente la trame de leur avatar onirique (ce dernier le maîtrisant bien mieux que le personnage dans le monde réel). Il est aussi ce qui risque de les corrompre. A être aussi différent des simples mortels, ne risque-t-on pas de devenir comme les monstres que l'on combat ?

Les personnages peuvent aussi remarquer les faits suivants (qu'on pourra attribuer à d'éventuels autres dons pour l'instant inconnus).

- Ils n'ont jamais été malades depuis qu'ils sont devenus des vingt-huit.

- Ils ne semblent pas avoir pris une ride.

- Ils récupèrent physiquement et mentalement plus vite que la moyenne.

- Leur santé mentale est plus stable (Pouvoir X5 + 10 + 2D6 si une compétence est égale à 90)

- Ils parlent tous le grec ancien au niveau de leur langue natale et certaines langues qu'ils ne maîtrisaient pas forcément avant l'accident sont apparues.

Ils pensent qu'ils savent aussi parler peut-être des langues inconnues, du genre de celle qu'ils doivent utiliser dans leurs rêves. Rappel, un personnage a, en bonus, 100 + 3 X Intelligence + 3 X Pouvoir en points de langue.

- Ils ont impérativement un hobby, qui est apparu, qui correspond à ce qu'on pourrait attendre de ce qui se pratiquait dans la Grèce antique (Poésie, Chant, Comédie, Sculpture, Ecriture, etc...)

- Ils ont des périodes de narcose qui durent de quelques heures à quelques jours pendant lesquelles leurs fonctions corporelles se mettent assez en repos pour que leurs besoins en eau ou nourriture soient divisés par 5.

- Ils ont des périodes étranges d'absence, de fugue mentale où ils se retrouvent amnésiques, quelques jours plus tard, dans un endroit inconnu à devoir utiliser leur Don ou leur compétence d'Expert. Ils ont clairement la sensation d'avoir été appelé là pour leur don ou leur compétence d'Expert.

- Ils sont capables de plus ou moins « sentir » leurs interlocuteurs et de deviner quand quelqu'un a un potentiel (c'est-à-dire plus de 15 en Pouvoir). Ils savent aussi instantanément reconnaître un des 28. Comme ils ne se sont pas tous réveillés au même moment ou dans le même hôpital, ils sont bien

loin, bien loin de tous se connaître.

- Ils ont vraiment l'impression que c'est leur avatar onirique qui leur a donné leur don, qu'ils ont fait une sorte d'étrange choix, voici quatre ans.
- Ils ont totalement changé de personnalité, de tics ou de manies depuis l'accident. Leurs proches les trouvent changés, comme s'ils avaient su effacer les erreurs du passé et recommencer tout à zéro.
- Quelque chose les pousse à aider et sauver les autres 28, même si ces derniers n'ont pas un sens moral très prononcé. Comme s'il n'y avait pas de famille plus importante qu'être un des 28.
- Ils disposent de Pouvoir/3 points d'Héroïsme. L'Héroïsme permet de rajouter 50 % à une compétence, d'encaisser 8 points de vie ou de santé mentale, de transformer un échec en succès ou un succès en succès critique.

Points de Magie et Points de Vie :

Ils sont supérieurs, pour l'instant, de 3 points aux règles de base.

Les personnages peuvent remarquer qu'ils ont les facultés suivantes :

- Soins de 1PV par jour (guérison naturelle).
- Récupération d'1 point de Magie par heure. 2 dans certains endroits « empreints ».
- Possibilité d'utiliser 1 point de Magie pour améliorer de 10 % un jet de dé après lancer (maximum = +30)...
- Possibilité d'utiliser 1 point de Magie pour transformer le chiffre de l'unité en double sur 1D100. Par exemple, avec un résultat de 81, on peut obtenir un 11.
- Possibilité d'augmenter de 2 points une caractéristique physique (Maximum +6) pendant Pouvoir X Rounds pour un coût de 1 point de Magie.
- Possibilité d'utiliser des points de Magie pour activer mieux leur Pouvoir.

L'avatar onirique.

Tous les personnages ont une étrange faculté à se retrouver dans une espèce de temps du rêve. Ils n'ont que des souvenirs flous et épars d'une vie passée dans une étrange cité blanche aux allures à la fois byzantine et renaissance.

Leur avatar onirique est apparu lors de leur premier coma et représente pour eux l'essence de leur être. Une sorte de somme étrange entre Anima et Animus, ce qu'ils étaient avant et ce qu'ils sont maintenant. L'avatar pourrait apparaître aux plus mystiques comme une sorte d'ange gardien ou de conseiller spirituel... Aux plus rationnels, comme la manifestation d'une partie de la psyché à laquelle ils donneront le nom qui leur correspond le plus : ombre, moi, surmoi, petite voix intérieure.

Tout cela reste flou pour l'instant parce qu'il n'y a pas de communication avec l'avatar, à part peut-être dans des étranges phénomènes de synchronicité vécus dans le rêve et dans la vie réelle : l'avatar manque de se faire agresser, le personnage échappe de peu à un ennui.

Pour définir les caractéristiques de cet avatar, c'est simple :

Force = Apparence. Dextérité = Intelligence. Constitution = Pouvoir. Taille = Éducation. Réaction = Intuition (si vous utilisez ma fiche universelle). Les caractéristiques mentales ne changent pas.

Le personnage perd 1 point de Magie par tranche de 3 points (même non complète) qu'il gagne par rapport à ses attributs physiques.

Il gagne 1 point d'héroïsme temporaire par tranche de 3 points (même non complète) qu'il perd par rapport à ses attributs physiques.

Prenons le cas de la Vamp :

Force 10, Dex 16, Con 13, Taille 11, Apparence 19 (coût 20 donc), Intelligence 14, Pouvoir 18, Education 14.

Avatar onirique = Fo 19, Dex 14, Con 18, Taille 14. Gain de 15 points de caractéristiques au total par rapport au monde physique. Perte, le temps du rêve, de 5 points de Magie.

Considérons maintenant la Brute :

Brute : Force 18, Dex 14, Con 16, Taille 20, Apparence 10, Intelligence 10, Pouvoir 16, Education 12,

Avatar onirique = Force 10, Dex 10, Constitution 16, Taille 12. Perte de 20 points de caractéristiques par rapport au monde physique. Gain, dans le temps du rêve, de 7 points d'Héroïsme.

Exemples

Anna veut absolument jouer une vamp.

Elle choisit : Danse en tant qu'experte * 25 + 80 approchent les 105, mais les compétences valant plus chères après 79 et 89, elle n'a que 90.

Baratin, Persuasion et Chant en maître * 75, 82 et 75 respectivement.

Crédit, Marchandage, Ecouter, Voiture, Psychologie, Sentir/Goûter, Toc, Discrétion, Dissimulation en compétent.

Langues supplémentaires (184) : Français 44, Allemand 30, Italien 40, Espagnol 40, Latin 30

Force 10, Dex 16, Con 13, Taille 11, Apparence 19 (coût 20 donc), Intelligence 14, Pouvoir 18, Education 14. PV = 15, PM = 21 / Idée 70/42 ; Chance 90/54 ; Connaissance 70/42.

Avatar onirique : Fo 19, Dex 14, Con 18, Taille 14, PM = 16

Pouvoir = **Super séduction**. Elle peut obtenir bien plus que le commun des mortels quand elle demande quelque chose. Le maître de jeu dit au joueur que le jet se fera sous Apparence + un bonus de 0 à 10 selon l'interlocuteur contre Pouvoir. Le pouvoir permet d'induire des effets proches de l'hypnose, de la commande post-hypnotique ou carrément de l'ordre « lâche cette arme vil sectateur ! ».

Bill veut jouer un vieux prof d'université.

Il prend : Archéologie (art/hobby) en expert (89)

Anthropologie (art/hobby), Histoire, Crédit en maître : 70, 75, 82 respectivement.

Baratin, Persuasion, Marchandage, Histoire des religions (art/hobby), Occultisme, Bibliothèque, Photographie et deux langues étrangères en compétent.

Force 10, Dex 13, Con 13, Taille 12, Apparence 14, Intelligence 18, Pouvoir 16, Education 20. PV = 16, PM = 19 / Idée 90/54 ; Chance 80/48 ;

Connaissance 100/60

Avatar onirique : Fo 14, Dex 18, Con 16, Taille 20, PM = 12

Pouvoir = **Téléportation**. Bon, pour l'instant, il n'y a pas de notion de distance. Mais ça doit être impérativement dans des lieux que le personnage connaît et depuis un endroit où il a conscience de se trouver (qu'il arrive à situer sur une carte ou mentalement). En situation de stress, il doit faire un jet de Pouvoir X3 à X5 et peut se retrouver parfois dans des endroits indésirés.

Scott sera un privé :

Il choisit : Toc en tant qu'Expert * 35 + 80 = 115 donc 93 (90)

Maître : Psychologie 75, Baratin 75, Discrétion 75

Compétent : Crédit 65, Persuasion 65, Marchander 65, Se cacher 60, Serrurerie (remplace art/hobby) 51, Conduire auto 65, Ecouter 65, Bagarre 65, Esquive 60 (Dex de 15)

Force 13, Dex 15 (33), Con 15, Taille 13, Apparence 14, Intelligence 14, Pouvoir 18, Education 14. PV = 16, PM = 18 / Idée 70/42 ; Chance 90/54 ; Connaissance 70/42

Avatar onirique : Fo 14, Dex 14, Con 18, Taille 14, PM = 19

Pouvoir = Super dextérité... Améliore toutes les compétences où la Dextérité est très importante d'un niveau égal à Pouvoir/2.

Niels Nielson.

Expert : Crédit * 35 + 80 = 115 donc 93 (90)

Maître : Comptabilité 75, Marchander 82, Persuasion 82

Compétent : Baratin 65, Persuasion 65, Marchander 65, Se cacher 60, Serrurerie (remplace art/hobby) 51, Conduire auto 65, Sentir / Goûter 60, Bagarre 65, Esquive 56 (Dex de 13)

Hobbies : Golf, Pétomanie, Violon,

Force 13, Dex 15, Con 15, Taille 13 (PA 9), Apparence 14, Intelligence 14, Pouvoir 18, Education 14. PV = 16, PM = 18 / Idée 70/42 ; Chance 90/54 ; Connaissance 70/42

Avatar onirique : Fo 14, Dex 14, Con 18, Taille 14, PM = 19

Pouvoir = **Encaisse**. Pour une raison qu'il ne comprend pas, Niels a remarqué qu'il est du genre incassable. Ce n'est pas tant qu'il tient mieux les maladies, tous les 28 tiennent bien les maladies. C'est juste que il faut vraiment y aller pour le mettre au tas. Il y a bien sûr le recul dû à l'impact qui peut le paralyser. Mais les coups en eux-mêmes ne semblent pas faire grand-chose. Bien sûr, jusqu'à présent, Niels n'a été blessé que par des armes normales. Rien ne dit que sa résistance soit aussi grande face à des armes magiques ou des monstres. Ni qu'il puisse encaisser une décharge de fusil de chasse à bout portant... Scott a juste remarqué que la fois où il avait survécu à sa chute, il avait ressenti quand même une grosse fatigue. C'est que ça doit puiser quelque part d'être presque invincible...

Deuxième fichier, aide de jeu pour le Monde des Ténèbres avec le compte de tous les Vingt-huit pour le coup.

Les pouvoirs sont sur 7 niveaux. A chaque niveau, on choisit de maîtriser un des domaines associés au pouvoir. Il est toujours possible d'utiliser des choses qu'on ne maîtrise pas au prix de la dépense de points d'Héroïsme.

L'inspiration est que les personnages ont un niveau de Légende et un rapport avec un Dieu (ils sont en fait le Dieu) inspiré légèrement de Scion le jdr qui leur permet de maîtriser de plus en plus de pouvoirs.

Les pouvoirs.

Adaptation : De base, le personnage ne dort que 4 heures, supporte du -10 / +60 à poil, et se fond plus facilement dans n'importe quel milieu.

Température Froid-Chaud / Vide-Gaz / Pression-Gravité / Virus-Poisons / Radiations-Energie / Nourriture-Sommeil / Sociale-Physique

Intelligence Supérieure (Méga Perception et Intelligence) : Méga-Attributs = 1 par niveau

Appréhender le Temps : De base, le personnage connaît toujours l'heure, peut booster son nombre d'action par round (+1 tous les 2 niveaux). Vision (revenir 1 à 3 rounds en arrière, flashes, précognition), Présent - Arrêt, Vieillir - Rajeunir, Futur, Passé, Ligne Temporelle, Zone étendue

Combat (Magie) : Mana, Physique, Élémentaire, Zone, Zone étendue, Puissance renforcée (échelle des véhicules), Puissance renforcée (échelle des bâtiments).

Colère de Gaia (inclut aussi Manipulation de Force - Magie) : Magie des Forces dans Mage. Foudre (éclair, plasma), Précipitation (pluie, neige, grêle), Ouragan (vitesse du vent), Tremblement de terre (tsunami), Volcan (laves, roches, fumées), Zone étendue, Zone très étendue.

Connaissance universelle* (et aussi du temps) : Légende dans 2 champs +1 par niveau (tout le reste expert) ; connaissance de tous les sorts (2 domaines) +1 par niveau ; Parle et déchiffre toutes les langues possibles ; Connaît le contenu d'un livre au toucher, Possède 1 pouvoir de plus de Vampire, Mage ou Garou.

Détection (Magie) : Base, Etendue, Routine, Ancrage, Très étendue, Nouveaux Sens, Permanence (Ess / Sorts)

Aura Supérieure (Méga Charisme, App et Manip, Chance et Vol) Aura / Empathie

Famine : bonus = Faiblesse organique (Baisse de force), Stimulis (Hausse), Ressentir, Assécher, Faire pousser, Altérer, Contrôler, Zone étendue, Permanence.

Flamme Supérieure (Méga Dex et Astuce pour Ag et Réa) : Méga-Attributs = 1 par niveau

Folie (inclut aussi Manipulation de contrôle - Magie) : Faiblesse mentale (Baisse de volonté), Stimulis (Hausse), Ressentir, Soigner, Faire croître, Altérer, Contrôler, Zone étendue, Permanence.

Guerre : Stimulis attaque/esquive, Ressentir, Super guerrier, Calmer - Faire croître, Altérer (bonus à une armée), Contrôler, Zone étendue, Zone très étendue.

Illusions (Magie) : Base, Etendue, Routine, Ancrage, Très étendue, Toucher-Goût, Permanence (Ess / Sorts)

Immortalité (corps, âme, esprit) : Revient en 3 mois, 1 mois, 10 jours, 1 jour, 1 heure, 1 minute, 1 round. Reconstitue Souvenirs, Compétences, Attributs, Corps, Cristal, Magie, Pouvoirs. Littéralement intuable. Sauf à atteindre le mental. La différence avec adaptabilité ou régénération est que le pouvoir du personnage concerne son âme, son esprit et son pouvoir. On ne peut tout simplement pas le tuer de manière définitive. Même le cristal détruit, il revient. Ce qui n'est pas le cas des autres. Le personnage est immunisé en quelque sorte au seul pouvoir auquel ne peuvent résister l'adaptabilité et la régénération : la tempête de réalité. Il ne peut se faire voler son pouvoir par le Vampire. Copier, oui, pas voler. Il résiste même au pouvoir d'un obscurificateur. Confronté à un péril mortel, il meurt pour se reconstituer un peu plus tard.

Invocation du Destin (voir aussi d'esprits parfois) Méga-Chance, Volonté.

Invulnérabilité physique (et mentale normalement) : Différent d'Adaptabilité. Invulnérabilité Métal (objets fabriqués, bombes, armes à feu), Minéral (roches, pierres, projection), Animal (griffes, poings, cornes, etc), Végétal (lance, arbres, etc), Energie (Laser, Flammes, etc), Magie (armes magiques, sorts), Ombre (pouvoirs de l'Obscur, manipulation mentale). Le personnage reste sensible aux attaques de Réalité et aux maladies ou poisons (pour résister à ces deux derniers : super vigueur ou adaptabilité).

Alternatif : Résiste à dommages graves / mortels / échelle véhicule / échelle véhicule lourd / échelle nucléaire, résiste à Magie, résiste à Ombre.

Médium : psychométrie, rêver - projection astrale, vision astrale, précognition, invoquer esprits, révoquer esprits, feeling total.

Métamorphose (Magie) (Inclut Clones) : modifications mineures, moyennes (autre sexe, race proche), complexes (animaux, race éloignée), clones, intangible, très complexes (dragons), pure énergie ou essence.

Mort : Blesser - intensifier toute forme de dommage, Tuer (au toucher), Tuer à distance, Tuer (petite zone), Tuer (zone moyenne), Tuer (grande zone), Ramener à la vie.

Pestilence : Faiblesse organique (Baisse de vigueur), Stimulis (Hausse), Ressentir, Soigner, Provoquer, Altérer, Contrôler, Zone étendue, Permanence.

Régénération : De base, le personnage soigne tout en 1 jour (sauf étourdi 1 H et Cristal 1 mois). Les domaines sont Peau - Kératine, Os, Muscles, Organes, Dommages aggravés, Étourdissement, Super vitesse. Il y a trois durées : 1 heure (mort) à 1 jour (quasi atomisé), 1 minute à 5 minutes (quasi atomisé), 1 round à 5 rounds (quasi atomisé). Les durées sont fonction de si on a la super vitesse ou si on possède le domaine. Le sang permet de soigner n'importe qui des maladies et toxines. La régénération est toujours totale à plein fonctionnement de tous les organes détruits.

Alternatif : Tous les PVs, toute la Vie 3 heures / 30 minutes / 5 minutes / 30 rounds / 10 rounds / 3 rounds / 1 Round.

Ruine : Faiblesse structurelle (Baisse de dommages), Stimulis (Hausse), Ressentir, détruire, Faire croître, Altérer, Contrôler, Zone étendue, Permanence.

Soins (Magie) : Toucher, A distance, Ancrage, Régénérer, Récupération d'Essence et de santé mentale, Zone, Permanent

Télékinésie - Vol : objets légers, soi-même, attaque, véhicule léger, véhicule lourds, vitesse accélérée, bâtiments.

Télépathie : Lire, projeter, commander, attaquer, manipuler, zone étendue, zone très étendue.

Téléportation : objets légers, soi-même, attaquer, endroits seulement vus en photo, portée étendue, portails, inconnu.

Vigueur Supérieure (Méga Force et Vigueur) Corps / Vigueur. A shadowrun +6 par niveau en Force et Vigueur (séparer pour moitié vigueur et armure).

Vingt-Huit (Vampire et contrôle d'autres 28) : Copie 3 capacités, Copie 3 Pouvoirs, Copie 3 pouvoirs de 28, Contrôle les 28 à vue, Copie et efface temporairement un pouvoir, Copie et Change certains pouvoirs, Transfert de Copies.

Les autres capacités des 28 :

- Changer sa nature

- Accès aux méga-Attributs légendaires jusqu'au niveau 7 (légende 8) bonus de +2 si on les méga-attributs.

- Accès à la Magie de Mage (Légende/2 +2 pour les sphères maxi) avec moins de paradoxes...

- Un pouvoir de l'inconnu au choix, vraiment au choix

- Un pouvoir au choix (mais totalement)

- Historiques classiques de white wolf (contacts, ressources, etc considérés à 3), choisir deux choses qui se détachent du lot...

- Quatre historiques de Scion : suivants, reliques, guide et compagnon...

- Avantages et défauts, selon la nature...

Bon, progression sur les derniers jours d'une chronique à laquelle je tiens : 28, Chill Apocalypse...

Notes du mj, lisibles par les joueurs...

Mes 28, ils ont trois pouvoirs, dont un fixe, lié à la nature des 28...

Après une forte incartade dans le monde parallèle de la terre envahie (et une grosse galère pour trouver comment rentrer chez eux de Torg au monde des ténèbres), les pjs ont eu l'occasion de choisir quel pouvoir allait aller à quels personnages parmi les 16 de leur communauté de Sultan (Ontario), les 10 de la communauté de Lamoureux (Nouveau Brunswick) et une gamine ainsi qu'un vieux vampire... J'ai laissé les joueurs choisir qui aurait quoi (à savoir comment distribuer les bons pouvoirs à ceux proches d'eux et les pas trop balaises à ceux contrôlés par le 28 très rebelle en apparence) sur les autres pjs (absents) et pnjs...

Les pjs ont été manipulés par le double dans l'autre univers d'un des pjs, un double servant le décharné (le grand méchant de Torg) à contre coeur et ont finalement créé une sorte de pont abyssal entre les deux villages de Lamoureux, ces deux villages devenant "autre chose" (au point de vue des axiomes de Torg) et un endroit, entre-deux, où le maître des lieux (le double d'un des pjs) règne sans partage en attendant l'apocalypse et en déplaçant ses pions comme il se doit (les pions étant les pjs et d'autres pnjs).

En mode Torg pour le lancer de dés et avec les possibilités remplaçant des points de volonté, les personnages sont encore plus des monstres...

Leurs axiomes ont été légèrement changés par les machinations du prnj qui les a amenés à ce qu'il voulait : que les pjs embrassent leur nature de cavaliers de l'apocalypse, embrassent le pouvoir et créent la source de ce qui sera l'apocalypse en 2012 par l'intermédiaire de la faille qu'ils ont ouverte.

Je songe vraiment à abandonner la méthode de lancers de dés whitewolf pour faire du 2D10 à la masterbook (ou du D20 à la Torg mais ma femme est allergique au D20, pas mouleuse avec) en retranscrivant l'échelle Torg - White wolf sur une base de X2 +2 (les mégas attributs comptant pour 3 points)

Ainsi, Sarah O'Russ, 5 en dex, 2 en méga dex et 4 en Tir, aurait une base de $(5+4) \times 2 + 2 + 2 \times 3$, soit 26 en Tir (un truc de folie à Torg, tout comme à white wolf) alors que le jeune Byron 3 en vigueur, 2 en résistance, aurait une base de $(3+2) \times 2 + 2$, soit 12 en résistance.

Mais faut aussi que je teste une version D6 system du support whitewolf, l'idée étant, au final, de laisser choisir les joueurs, sur un support simple (la base 5 de whitewolf), quelle méthode de jets ils préfèrent... D100 / D10 en brouette / 2D10 / 1D20 / D6 en brouette, shadowrun style / 2D6 / D6 system...

J'ai une préférence marquée pour changer en fonction du monde dans lequel ils seraient histoire de les dépayser...

D10 dans le monde des ténèbres, D100 dans la contrée des rêves ou le monde de Cthulhu, D6 system s'ils font une incartade dans le futur et D20 torg lorsqu'ils sont sur la terre envahie...

Les pouvoirs des 28 ont été attribués comme suit (après quelques corrections apportées par John sur un oubli d'un des pouvoirs)...

Patrick Lamoureux (Anubis / 6, l'amoureux), sorcier, amant de Lilah et propriétaire terrien... **Médium**

Romuald Michigan (Osiris / 8, la Justice) tué et ramené à la vie, flic du coin et ex-mari de Lilah, possédé par Baron Samedi, **Appréhender le temps**

Jack (Sobek / 15, le diable), le "léger" de Sultan, neveu de Samantha. **Méga Vigueur (Force et Constitution)**

Vieux Bob (Geb, dieu de la Terre, fils de Tefnout et Shou / 19, le soleil) le gars des bois, **Adaptation**

Samantha Patou (Athoum-Ré / 21, le monde) la sorcière, la magicienne, **Invocation du Destin (charisme, volonté)**

Brittany (Nephtys / 3, l'impératrice) la copine de Fanny, **la Magie de Soins**.

Donatien Palenfroid (Nout, mère des astres, soeur de Geb / 13, la mort) un curé, **Téléportation**.

Lilah (Hathor, à l'origine une déesse céleste confondue avec Nout, déesse ensuite des festivités et de l'amour / 8, la Force) **RUINES**

Charlie (Shou dieu de l'air / 16, la maison dieu) fille de Romuald et Lilah, soeur de Fanny et Byron, **FOLIE**

Fanny (Isis / 9, l'Hermite) Une grande soeur assez responsable, **COLERE DE GAIA**

Byron (Ptah / 2, la papesse - le navigateur 23) Un demiurge, un créateur. **FAMINE**

John Ghost (Bastet / 1, le magicien / Pestilence) John c'est pas un gars comme nous. **GUERRE**

Stephen Parks, aka Adam Bross (Thot / 17, l'étoile / ex-Famine) **PESTILENCE**

Sarah (Horus / 5, le hierophante / Mort) **MORT**

Geena (Tefnout, déesse de l'humidité et de la rosée / 18, la lune) institutrice du village **Méga Aura (manipulation, apparence)**
Jake (Sekhmet, 7, le chariot, ex guerre) Régénération
Caleigh, le meunier sorcier. 4, l'empereur **Magie de Combat**
Joshua le boulanger 14, la tempérance **Magie d'Illusion**
Cyrus, l'instituteur, 20, le jugement. **Méga Esprit (intelligence, perception) [Logique et Intuition]**
Cal, le boucher, 12, le pendu **Méga Flamme (dextérité, astuce)**
Louis le cordonnier de Lamoureux, 21 le fou, le mat **Télékinésie, Vol**
Henri le prêtre de Lamoureux, 10 la roue de la fortune **Télépathie**
Adam, 27, la porte (le magicien) **Invulnérabilité (échange possible avec le Magicien)**
Eve, 28, la cité (l'étoile), **Connaissance universelle (échange possible avec l'Etoile)**
Le loup, 24, le gardien (le hiérophante), **Métamorphose (échange probable avec I)**
La gamine, 23, le navigateur (la papesse), fille apparemment de John Ghost, **Immortalité (échange possible avec l'impératrice)**
Necross, pnj majeur de Vancouver By Night, 25, l'oracle **VINGT-HUIT**
Philippe Lamoureux, 26, l'ombre, sorcier maître de Lamoureux. **Magie de Détection**