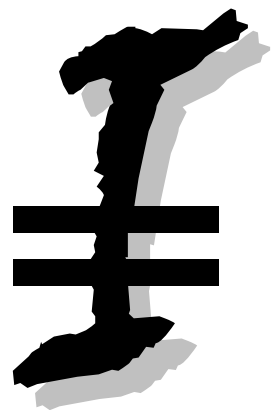


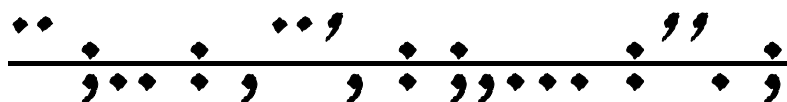
SECRET

QUETEURS /// \

Par Mikaël Cheyrias, alias Pyromago
Contact : Pyromago@wanadoo.fr
Testé, développé et approuvé par les
PeeJees

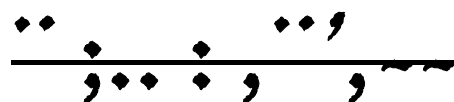


SOMMAIRE



Sommaire.....	2	Dégâts aux véhicules.....	19
Introduction.....	3	Résultat des courses	19
((Premier pas vers la suite... ..	3	((La santé mentale.....	19
((... Et qu'est-ce qu'on fout au milieu de ce		Listes des effets de crises niveau 1.....	20
joyeux merdier ?.....	3	Liste des effets de crises niveau 2	20
Le Personnage	5	Liste des effets de crise niveau 3.....	20
((La création du personnage d'un joueur		((Les Gimmicks de Héros	20
(PJ)	5	((L'expérience.....	23
1° étape : concept.....	5	L'entre deux et la perte de savoir-faire.	23
2° étape : les caractéristiques.....	5	Explorer le Mystère	23
3° étape : les Compétences	6	((L'histoire oubliée	25
4° étape : l'Héroïsme	7	Rappel des faits	25
5° étape : le Mystère	7	Terra incoginta	25
Liste des conclusions sur le Mystère	8	Exemples de PNJ	27
Liste des événements.....	8	((Quelques passionnés du Mystère	27
Liste des séquelles.....	8	L'érudit	27
6° étape : l'identité.....	9	L'aventurier	27
7° Caractéristiques secondaires.....	10	Le chasseur de sorcière	27
8° étape : Historique et description	11	Le religieux	27
Les Règles	12	Le sataniste.....	27
((Réaliser une action	12	((Quelques Infernaux	27
((Réussite et échec critique.....	12	Démons Majeurs Génériques.....	27
((Actions longues et actions en opposition	12	Démons mineurs et familiers génériques	
((Jets de caractéristique	13	28
((Les Points de Volonté.....	13	Monstres infernaux	28
((Le combat.....	13	((Quelques Célestes	28
Le Tour.....	13	L'ange gardien.....	28
Initiative	13	Le commando.....	28
Le déplacement	13	((Les races extraterrestres	28
Le Tir.....	13	Quelques autres.....	28
Le corps à corps	14	Le flic.....	28
La défense	14	L'inspecteur	28
((Les dégâts	14	((Objets du Mystère	29
Règles optionnelle d'aggravation :.....	15	Objets des Célestes.....	29
Points d'épuisement.....	15	Objets des Infernaux.....	29
Récupération et soins.....	15	Les Reliques	29
Sources de dégâts	16	((Les Brèches	29
Armures et protections.....	18	Description d'une Brèche typique	29
((Les poursuites.....	18	Derniers propos.....	30
Collision	19		

INTRODUCTION



"Une ancienne légende raconte qu'il y a bien longtemps, une gigantesque pierre noire venue du ciel heurta la Terre et se brisa en une multitude de fragments, apportant le feu et la destruction.

La légende dit que ces fragments frappèrent à leur tour le sol avec une puissance inimaginable, si bien qu'ils s'y enfoncèrent, y creusant de profondes galeries...

Si profondes, dit la légende, qu'elles atteignent les portes du royaume des Enfers..."

((PREMIER PAS VERS LA SUITE...

Il était une fois une civilisation merveilleuse et puissante, dont l'empire s'étendait des planètes de neige de Gmar au soleil de Hyorp, le tourbillon de la Voie Lactée. Son empereur Deus était un être bon et magnanime, animé par l'amour que lui portait son peuple.

Pour l'aider dans sa lourde tâche, Deus était secondé de douze apôtres. L'un d'eux, Tenebrarius, chef suprême des Armées Célestes était un être bien étrange. Contrairement à beaucoup d'autre, il ne vénérât pas Deus, mais adorait en Mystère une puissance bien plus violente et maléfique. Mater Tenebrarum, le vaisseau amiral de sa flotte de combat était une véritable cathédrale vouée à son culte impie.

A la tête de quelques milliards d'êtres, il tenta de détrôner Deus. Un conflit de plusieurs siècles s'ensuivit, sanglant et impitoyable. Finalement, le peuple de l'Empereur Eternel réussit à vaincre les hérétiques au cours d'un titanesque combat spatial durant lequel Deus lui-même fut tué et le Mater Tenebrarum sévèrement endommagé.

Tenebrarius réussit néanmoins à s'enfuir avec la poignée de fidèles qui lui restait. Le Mater Tenebrarium dériva quelques temps, hors de contrôle et sans énergie, ce qui permit aux Ténébreux de disparaître à la vue des Célestes. Finalement l'inévitable se produisit : l'énorme navire de guerre explosa, alors qu'il était entraîné par la force de gravité d'une jeune planète qui devait devenir le berceau des hommes.

Ses débris, propulsés par la puissance de l'explosion, s'enfoncèrent sous l'écorce terrestre. Ce cataclysme entraîna l'extinction de la principale forme de vie qui régnait sur la Terre à l'époque : les Dinosaures.

Mais le combat n'était pas terminé. Saa'than ("l'adversaire", c'est ainsi que les Anges avait rebaptisés Tenebrarius) n'était pas totalement mort. Même si son corps gisait au plus profond des entrailles de la Terre, son esprit, lui, vivait encore.

C'est de cette manière qu'il guida les survivants de l'explosion, enfouis avec lui. Et ainsi, ils battirent dans les abysses de notre monde un Royaume à l'image du Mater Tenebrarum : Inferno.

Très peu d'entre eux revinrent à la surface car la Terre, à cette époque là, était invivable.

Pendant que les habitants des ténèbres construisaient leur Abomination, alors même que les premiers hommes apparaissaient sur Terre, les Célestes, sous le nouveau contrôle de l'Archange, poursuivaient sans répit la recherche de des Renégats.

((... ET QU'EST-CE QU'ON FOUT AU MILIEU DE CE JOYEUX MERDIER ?

De nombreux hommes ont déjà été confrontés d'une manière ou d'une autre au Mystère. Apparitions spectrales, Ovnis, guérisons miraculeuses... toutes ces choses que nous cataloguons sous l'étiquette "paranormal" sont liées au véritable passé de l'univers.

Secret : Quêteurs propose aux joueurs d'incarner un de ces hommes dont le chemin a, un jour ou l'autre, croisé celui de l'Etrange, un de ces hommes qui, depuis un événement mystérieux, reste en proie à un immense doute sur la nature de notre passé, de notre présent et de notre futur, un de ces "obsédé du mystère" qui, pour une raison personnelle, a décidé de sceller son destin à l'inconnu.

Mais S:Q est aussi, est surtout un jeu de Héros des temps modernes, dans la lignée des grands films d'action Hollywoodiens, où tout s'enchaîne, se démêle, se brouille, où les hasards trop chanceux et les improbabilités grotesques sont les armes d'une épopée au rythme infernal, un univers merveilleux où les simples "figurants" tombent comme des mouches alors que les héros sont quasiment immortels, où les chargeurs ne se vident jamais, où les Grands Méchants manigancent

leur Terribles Plans qui leur permettront de DOMINER LE MONDE! AH AH AH !!!

Enfin bref, vous l'aurez compris : le fantastique, l'action et l'humour sont les trois principaux ingrédients de ce jeu. A vous de doser chacun d'eux afin d'obtenir VOTRE jeu...

Mais assez parlé ! QUE LE SPECTACLE COMMENCE !

LE PERSONNAGE

" La pièce fut soudain plongée dans l'obscurité, et Jack comprit qu'il n'était plus seul.

Un souffle lui caressa le cou, lui donnant la chair de poule. Il se retourna vivement mais ne trouva rien, dans le néant, de ce qu'il voulait voir. Jack savait qu'il était trop tard, et eut une dernière pensée pour son maître, Satan, pour un idéal pour lequel il s'était battu toute sa vie. Mais tout cela n'avait maintenant plus d'importance, car, il le s'avait, celle-ci arrivait à son terme.

Dans le noir, il sentit quelque chose effleurer son épaule.

Il sentit sa raison le quitter, fuyant à toutes jambes un esprit qui l'avait renié au profit des puissances obscures.

C'est à ce moment là qu'une douleur fulgurante le traversa.

Il tomba à genoux, et petit à petit quitta son corps pour un monde qui ne pouvait être que meilleur, alors qu'un rire guttural déchira le silence de la petite pièce obscure.

Jack mourut."

Le Personnage est l'incarnation du joueur dans le monde de Secret, au même titre que le personnage d'un film est l'incarnation de l'acteur dans l'univers où se déroule l'action : c'est au travers de celui-ci, de ses forces et de ses faiblesses, que le joueur vivra les aventures merveilleuses imaginées par le Maître de l'Obscur Dessein (MOD). Pour pouvoir juger des capacités du Personnage en terme de règles du jeu, celui-ci est défini par une série de données techniques : les Caractéristiques, les Compétences et la Santé en sont les principales.

((LA CREATION DU PERSONNAGE D'UN JOUEUR (PJ)))

1° ETAPE : CONCEPT

Evidement, à moins que vous ne soyez particulièrement bon en impro, il va vous falloir tout d'abord réfléchir un tant soit peu au concept de votre personnage : dans les grandes lignes, qui est-il ? Comment le résumeriez-vous à quelqu'un qui vous demanderait de lui expliquer en deux mots ?

Est-ce plutôt baffeur ? Baratineur ? Intello ? Vous êtes pas si pressés que ça : Prenez donc cinq minutes pour réfléchir un peu à ces questions. Aidez-vous, au besoin, du background fournit dans ce livre : il est fait pour ça. Lorsque vous sentez que vous y êtes, levez la main. Pour vous récompenser de cet effort colossal, nous vous gratifions de 20 points de création de personnage (PCP). De rien. Que faire avec ? Et bien c'est eux qui vont vous permettre de construire votre alter-ego. Voyons cela avec l'étape 2...

2° ETAPE : LES CARACTERISTIQUES.

Voilà : nous y sommes. L'instant fatidique. Le grand moment : Celui où on va enfin passer aux chiffres. Parce que votre perso est à grosse majorité un être humain, commencez par noter, dans la première case de chacune de vos carac votre base raciale : 3. Oui oui, 3. C'est con mais c'est comme ça.

Bien. 3, c'est la valeur moyenne de caractéristique d'un humain. Vous croisez un gars dans la rue ni grand ni petit, ni gros ni maigre : ben il a 3 en Constitution. Vous voyez le genre ? Partant de là, vous pouvez faire varier ces chiffres comme il vous plaît, mais à chaque fois que vous ajoutez un dans une des carac, il vous faudra retrancher 1 dans une autre. Je sais : c'est cruel. Autre solution : pour 3 PCP, vous pouvez augmenter une carac d'un 1 point (il est fréquent que les joueurs voulant faire des perso jeunes dépensent pas mal de leurs PCP dans les carac de cette manière), où à l'inverse, transforme un de ses points de carac en 3 PCP (qu'il dépensera en compétences. Fréquent chez les joueurs souhaitant incarner un personnage âgé, plus expérimenté mais moins en forme). Notez les vos calculs dans la première colonne, et le vos carac finales dans la seconde. Le maximum et le minimum pour un humain sont arbitrairement fixé à 6 et 0, bien que dans de rares exceptions, vous puissiez les dépasser dans un sens ou dans l'autre. Pour vous donner une idée de ce à quoi correspondent ces chiffres :

Score	Adjectif
0	Très mauvais
1	Mauvais
2	Faible
3	Moyen
4	Bon
5	Très bon
6	Exceptionnel

Voilà. Ah oui ! J'allais oublier un dernier petit détail : l'explication des caractéristiques. Faisons ça dans l'ordre alphabétique, ok ?

Agilité : utile pour faire des sauts perieux, danser le tcha tcha tcha ou esquiver une balle, l'agilité est la caractéristique qui mesure la coordination, la vivacité et la souplesse d'un corps. Bruce Lee était agile. Un vieux tout rouillé ne le sera pas.

Charisme : Et bien il s'agit d'une indication du charme du personnage, de sa bonne tête, de l'« agréabilité d'être avec lui ». Utile aussi bien pour séduire que pour faire gober un mensonge.

Constitution : il s'agit là du gabarit du personnage. Utile pour résister aux coups. Un rugbyman aura probablement beaucoup en constit, mais le vieux sur la tête de qui arrête pas de tapoter Benny Hill non.

Dextérité : Il s'agit de l'habileté manuelle et de la coordination œil-main. Utile pour crocheter un porte ou tirer avec un flingue. La différence entre l'agilité et la dextérité est grande : un vieux horloger aura probablement une grande maîtrise de ses mains, mais ne sera pas forcément capable de prouesses physiques extraordinaires.

Force : Ben, c'est une mesure de la force générale du personnage...

Intelligence : la présence et la finesse d'esprit du personnage. Einstein aurait eu un score exceptionnel en Intelligence. A distinguer du Savoir, qui mesure la culture générale. On peut être très cultivé mais très con... Je suis sûr que vous connaissez un ou deux exemplaires du genre.

Perception : Plus qu'une simple mesure de l'acuité des sens du personnage, la perception est aussi et surtout une évaluation de son attention à ce qui l'entoure. Un perso tête en l'air, du style à se prendre tous les poteaux

dans la rue, n'aura pas beaucoup en perception. L'Indien dans Prédator, si.

Pouvoir : Ah ! Voilà la carac grâce à laquelle beaucoup de joueurs vont récupérer des points. Hé hé hé, laissez les faire, et régalez-vous de la tête qu'ils feront lorsque il se rendront compte, en plein scénario, qu'ils n'auraient pas dû. Le Pouvoir mesure à la fois le Mojo du personnage (super) et sa capacité à influencer sur le cours des choses. Concrètement, ça sert à faire ou à résister aux pouvoirs psy ou magiques, et pour les jets de Chance. De plus, le Pouvoir détermine le nombre de points de Destin dont dispose le Personnage au début de sa vie de Héros.

Savoir : Comme dit plus haut, le Savoir est une indication des connaissances générales du personnage. C'est la caractéristique qui vous permettra de savoir où se trouve l'île du sombre Chtrukmuch, ou combien d'oreilles à un poulpe.

Volonté : La force de caractère du personnage, une évaluation de sa maîtrise de soi et de son courage. Ça sert aussi (qui a dit surtout ?) pour les jets de santé mentale et pour déterminer le nombre de Points de Volonté dont dispose le perso au début du scénario.

3° ETAPE : LES COMPETENCES

A quoi bon avoir des caractéristiques sans les éternelles compétences ? Pour savoir ce qu'elles recouvrent, reportez vous bêtement au chapitre « les Compétences ». Avec les PCP qui vous restent, probablement entre 15 et 25, c'est le moment d'augmenter les compétences. Au tarif d'une rare banalité d'1PCP pour 1 point de compétence (base : 0, maximum à la création de perso : 4), vous aurez probablement vite fait le tour. Pour vous donner une idée de ce à quoi correspondent ces scores :

Score	Niveau
0	Débutant / connaissances de base
1	Amateur
2	Bon
3	Pro
4	Expert
5	Maître
6	Génie

Vous remarquerez au passage que, par souci de place, la section Compétences de la feuille de perso comporte de nombreuses lignes vierges, et que la liste imprimée ne comporte que les plus fréquemment utilisées. Voici la liste plus quasi-complète, avec en italique les compétences qui n'apparaissent pas sur la feuille. N'hésitez pas, avec l'accord du MJ, à en inventer une ou deux sympatoches pour votre personnage.

Bases

Acrobatie/Esquiver / Grimpe
Athlétisme
Corps à corps / armes courtes
Furtivité / se cacher
Orientation
Remarquer/fouiller (perception active)
Vigilance/6° sens (perception passive)
Soigner

Baratin
Crédit / Etiquette / Séduction
Psychologie / empathie

Monter / conduire / piloter :

Voiture
Moto
Bateau
Hélicoptère
Avion
Nef

ARMES

Armes de poings
Armes d'épaules
Armes lourdes
Armes de mêlée :
Epées et sabres
Batons et lances
Hache
Masses
Armes d'art martiaux
Etc.

TECHNIQUES

Arts...
Musique, peinture, sculpture, danse, etc.
& artisanats:
Poterie, maçonnerie, menuiserie, cuisine etc.

Crochetage / Mécanismes
Mécanique
Electricité
Informatique

Sciences & Erudition

Histoire
Géographie
Connaiss. des peuples
Occultisme
Littérature
Comptabilité

Politique
Physique
Chimie
Astronomie
Etc.

Langues & patois

4° ETAPE : L'HEROÏSME

Bien qu'il soit un homme, le Personnage n'en est pas moins un Héros. A ce titre, il commence le jeu avec un Pouvoir de Héros (autrement appelé Gimmick) au niveau 1 (+1d3). Le joueur le choisi parmi la liste ci-dessous et le note sur sa feuille. Il est possible d'acheter des niveaux de Gimmick supplémentaires, au coût scandaleux de 2 PCP pour 1 niveau de Gimmick. Les effets de ces "pouvoirs" sont décrits dans le Troisième Chapitre : Les Règles.

Liste des Gimmicks :

- Charme destructeur
- Ultra-précision
- Intouchable
- Coups mortels
- Increvable
- Coïncidences bienheureuses
- Intuition infaillible
- 6° sens
- Chargeurs intarissables
- Réflexes éclairs
- Bricolo
- Sens du détail
- Moral d'acier
- Mémoire encyclopédique
- Rat de bibliothèque
- Foi / rationnel
- Dons artistiques
- Scientifique
- Geek
- Survivor
- Don pour les langues

5° ETAPE : LE MYSTERE

Il est maintenant grand temps de déterminer l'événement étrange qu'a vécu le Personnage et qui l'a amené à devenir un "Obsédé du Mystère", ainsi que les conclusions qu'il en a tiré et les séquelles qu'il en a gardé. Pour cela, il suffit de jeter 1D666 :

- Le chiffre des centaines définit la conclusion sur le Mystère à laquelle a abouti le personnage en réfléchissant sur l'événement mystérieux survenu dans sa vie. C'est cette réflexion qui a fait de lui un passionné du Mystère, car le Personnage

veut maintenant connaître LA vérité, toute la vérité, rien que la vérité.

- Le chiffre sans les unités (exemple 16 pour 164) définit l'événement en lui-même.
- Le chiffre dans sa totalité détermine la séquelle dont souffre le Personnage depuis l'événement

Exemple : un personnage tirant « 143 » aura acquit la certitude que nous ne sommes pas seul dans l'univers après sa rencontre avec une personne enlevée par les extraterrestres. Depuis cette rencontre, il a la phobie des étoiles.

LISTE DES CONCLUSIONS SUR LE MYSTERE
1 : Nous ne sommes pas seuls dans l'univers...
2 : "Ils" sont parmi nous...
3 : Il y a une vie après la mort...
4 : Il existe des forces supérieures...
5 : Certains hommes ne sont pas normaux...
6 : La Terre recèle des mystères enfouis...

LISTE DES EVENEMENTS
11 : Recherches personnelles
12 : A vu des lumières étranges dans le ciel nocturne
13 : A vu un Objet Volant Non Identifié
14 : Rencontre avec la victime d'un "enlèvement"
15 : Rencontre avec le 3 ^e type
16 : Enlevé par les extraterrestres !
21 : Recherches personnelles
22 : A reçu, une nuit, la visite d'un inconnu bien étrange...
23 : Découvert d'un objet étrange
24 : A assisté à une discussion entre « l'un d'eux » et une voix venue de nulle part...
25 : A assisté à la métamorphose d'un homme en « autre chose »...
26 : A assisté à un combat entre plusieurs d'entre eux !
31 : Recherches personnelles
32 : Discussions avec un parapsychologue
33 : Near Death Experience
34 : Séance de spiritisme concluante
35 : Apparition fantomatique
36 : A habité une maison hantée !
41 : Recherches personnelles
42 : Discussion avec un prêtre exorciste
43 : Rencontre avec un de leur « serviteur »
44 : Rêves prémonitoires
45 : A eu une « Vision »

46 : Possession !
51 : Recherches personnelles
52 : Guérison miraculeuse
53 : Discussion avec un vrai médium
54 : Visite d'un asile : patient très spécial
55 : Opéré par un guérisseur
56 : A assisté à la transe d'un médium
61 : Recherches personnelles
62 : Discussions avec une personne qui a beaucoup voyagé et qui en a beaucoup vu...
63 : Passage mouvementé sur le Triangle des Bermudes...
64 : Visite d'un lieu étrange
65 : Chute dans une brèche
66 : Exploration d'une brèche !

LISTE DES SEQUELLES
111 à 113 : aucune
114 à 116 : Paranoïa
121 à 126 : Jeter 1D6 <ol style="list-style-type: none"> 1) Détérioration d'un sens 2) Douleurs stomacales récurrentes 3) Marques rougeâtres sur la peau 4) Perte de cheveux / cheveux blancs 5-6) Aucune
131 à 132 : Aucune
133 à 134 : Crises de peur insensées en cas de stress
135 : Bégaiement
136 : Psychologiquement affecté : -1 niv d'Equilibre Mental permanent
141 à 142 : Aucune
143 à 144 : Peur du ciel nocturne et des étoiles
145 à 146 : Peur de dormir
151 à 152 : « Absences » passagères
153 à 154 : Claustrophobie
155 à 156 : Tendances suicidaires
161 à 162 : Parle peu / mutisme
163 à 164 : Absences quotidiennes
165 à 166 : Changement physique ! Jeter 1D6 <ol style="list-style-type: none"> 1) Membres / sens perdu 2) Excroissance osseuse 3) Cicatrice qui forme un symbole étrange 4) Partie du corps dépigmenté 5) Guérison d'un problème physique 6) Immunité aux virus !
211 à 213 : Aucune
214 à 216 : Paranoïa
221 à 226 : Besoin de se savoir en sécurité

231 à 232 : Curiosité malade
233 à 234 : Soif de savoir
235 à 236 : Zone de peau brûlée
241 à 242 : Paranoïa
243 à 244 : Foi inébranlable
245 à 256 : Paranoïa aigu
261 à 262 : Besoin d'être armé
263 à 264 : Peur permanente de l'Apocalypse
265 à 266 : Cauchemars terrifiants
311 à 313 : Aucune
314 à 326 : Morbidité ou cynisme
331 à 332 : Tendances suicidaires
333 à 334 : Foi inébranlable
335 à 336 : Pacte avec l'au-delà
341 à 342 : Peur de la mort
343 à 344 : Superstitieux
345 à 346 : Humeur changeante / schizophrénie latente
351 à 352 : Peur de la mort
353 à 354 : Peur du noir
355 à 356 : Amour pour un fantôme !
361 à 362 : Cauchemars terrifiants
363 à 364 : Peur du noir et de la nuit
365 à 366 : Poursuivi par un Poltergeist : Si le personnage reste plus d'une heure au même endroit, des phénomènes étranges vont commencer à se produire (chute de vase, vol de couteau, etc.), et leur intensité ira crescendo
411 à 413 : aucune
414 à 416 : Paranoïa
421 à 422 : Aucune
423 à 426 : Foi inébranlable
431 à 432 : Aucune
433 à 434 : Jeter 1D6 1 à 3 : porte la marque de la Bête (666) 4 à 6 : porte la marque de dieu (une croix)
435 à 436 : Jeter 1D6 1 : Membre perdu 2 ou 3 : Cicatrice(s) 4 à 6 : Fanatique de Dieu
441 à 442 : Superstitieux
443 à 444 : Foi inébranlable
445 à 446 : Visions prémonitoires
451 à 452 : Foi inébranlable
453 à 454 : Visions prémonitoires
455 à 456 : Pacte avec (1D6) 1 à 3 : un démon 4 à 6 : un ange
461 à 462 : Foi inébranlable
463 à 464 : Double personnalité
465 à 466 : Transes
511 à 513 : Aucune
514 à 516 : Essai de développer des facultés parapsychiques.
521 à 522 : Aucune

523 à 524 : Foi inébranlable
525 à 526 : A l'endroit guérit (jeter 1D6) 1) Perte de pilosité 2) Dépigmentation 3) Marques rougeâtres 4) Peau qui pèle 5-6) Rien
531 à 532 : Paranoïa
533 à 534 : Peur de la mort
535 à 536 : Doutes existentiels sur la nature de l'homme (perso chiant)
541 à 542 : Aucune
543 à 546 : Peur de la folie et des fous
551 à 552 : Foi inébranlable
553 à 554 : Cicatrice
555 à 556 : Crises de fourmillements à l'endroit opéré
561 à 563 : Aucune
564 à 566 : Esprit perturbé : perte d'un niveau d'EM
611 à 613 : Aucune
614 à 616 : Curiosité
621 à 623 : Aucune
633 à 634 : Peur des étendues d'eau
635 à 636 : Corps « magnétique » (les objets électrique ou électroniques se dérèglent au contact du perso)
641 à 643 : Foi inébranlable
644 à 646 : Marque de la Bête
651 à 653 : Foi inébranlable
654 à 656 : Attaqué par une bête (jeter 1D6) : 1 : membre perdu 2 ou 3 : cicatrices 4 à 6 : Peur de revivre un tel événement : arsenal et peur d'être désarmé
661 à 662 : Esprit perturbé : perte d'1 niveau d'EM
663 à 664 : Attaqué par une bête 1 : membre perdu 2 ou 3 : cicatrices 4 à 6 : Peur de revivre un tel événement : arsenal et peur d'être désarmé
665 à 666 : Malédiction (à définir par le MOD)

6° ETAPE : L'IDENTITE

Maintenant que le joueur commence à avoir une idée précise sur ce que sera son Personnage, il peut remplir le cartouche d'information sur l'identité de celui-ci.

- L'attitude envers le Mystère : il s'agit là de la manière dont se comporte le personnage vis-à-vis du Mystère. Nous décrivons ici six attitudes différentes, mais rien n'interdit aux joueurs d'en inventer d'autres.

Fasciné : le personnage est tout simplement fasciné par le Mystère, et est attiré vers lui comme un papillon de nuit par la lumière.

Terrifié : le Personnage est terrifié par le Mystère, et pense que le meilleur moyen pour vaincre une peur et d'en affronter la cause...

Opportuniste : le Personnage se rend compte de l'ampleur et de la puissance des forces existant dans l'ombre, et il entend bien exploiter le Mystère pour son propre profit.

Destructeur : pour le Personnage, le Mystère est une menace pour la race humaine et cherche à le détruire.

Dominateur : A la manière de l'Opportuniste, le Personnage se rend bien compte de la puissance des forces en jeu et souhaite en devenir maître.

Serviteur : le Personnage aime et vénère les acteurs du Mystère, sans vraiment les comprendre. Il les aidera par tous les moyens dans le but de devenir à son tour un pion sur l'échiquier.

- L'appel de l'Aventure : A la manière des héros de série TV, le groupe de Personnage possède un « truc » pour être toujours en relation avec le Mystère, une grosse ficelle pour commencer « l'épisode » et s'intégrer plus facilement aux scénarios. L'appel de l'Aventure est avant tout un moyen pour le MOD de créer ses histoires sans se préoccuper (ou presque) de l'insertion des personnages, et de disposer ainsi d'une marge de manœuvre plus grande. Pour connaître l'appel de l'aventure du groupe, il faut jeter 2D6 et consulter la table si dessous. Il est possible, et même conseillé après plusieurs parties, que le groupe invente lui même son appel de l'Aventure.

2 : relations avec un vrai médium
3 : Relations avec un journaliste de l'étrange
4 : Relations dans la police, département des affaires étranges...
5 : Activités divinatoires
6 : abonnement au Mystifer, le journal de l'étrange.
7 : Relation avec la Section Psy, société secrète de personnes qui en savent long...
8 : rêves prémonitoires
9 : lettres venues de nulle part
10 : relations avec un chef d'asile d'état aux patients très spéciaux
11 : visions
12 : QG hanté (aide supranormale)

- Lien avec les autres Personnages : notez ici les relations entre votre personnage et ceux des autres joueurs.

7° CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

L'étape la plus rébarbative, je sais, mais faut bien y passer. Tachons de faire ça le plus rapidement possible :

- Echelle : 3
- Initiative : faites la somme de votre Perception et de votre compétence la plus élevée parmi vos « compétences d'armes », votre « bagarre » et votre « vigilance ». Reportez le total ici.
- Vitesse : Votre base est égale, en mètres, à votre échelle. Donc 3. Le type de votre dé de déplacement rapide dépend de votre total
Agilité+Force+Athlétisme-
Constitution :

Total	Dé
2 et moins	D4
3 à 5	D6
6 à 8	D8
9 à 11	D10
12 et +	D12

- Expérience : 0. Oui, zéro.
- Destin : reportez votre niveau de pouvoir
- Volonté : reportez votre niveau de Volonté (je sais, je sais...)
- Santé mentale : 6
- Le gros morceau : dans la première colonne du tableau de blessures (celle avec marqué « dom » en haut), faites les opérations suivantes...
 - sur la ligne « blessures superficielles », après « De », calculez et reportez votre constitution+7. Après « à », calculez et reportez votre constitution+8 (par exemple, un personnage avec 3 en constit se retrouvera avec « De 10 à 11 » sur sa feuille).
 - sur la ligne « blessures légères », après « De », calculez et reportez votre constitution+9. Après « à », calculez et reportez votre constitution+10 (par exemple, un personnage avec 3 en constit se retrouvera avec « De 12 à 13 » sur sa feuille).
 - sur la ligne « blessures sérieuses », après « De », calculez et reportez votre constitution+11. Après « à », calculez et reportez votre constitution+12 (par exemple, un personnage avec 3 en constit se

retrouvez avec « De 14 à 15 » sur sa feuille).

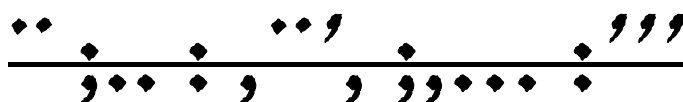
- sur la ligne « blessures graves», après « De », calculez et reportez votre constitution+13. Après « à », calculez et reportez votre constitution+14 (par exemple, un personnage avec 3 en constit se retrouvera avec « De 16 à 17 » sur sa feuille).
- Enfin, sur la ligne « blessure mortelle», avant « et plus » calculez et reportez votre constitution+15.(par exemple, un personnage avec 3 en constit se

retrouvez avec « 18 et plus» sur sa feuille).

8° ETAPE : HISTORIQUE ET DESCRIPTION

Votre Personnage est presque terminé. Il ne vous reste plus que l'étape qui demande le plus d'imagination : décrire, dans ses grandes lignes, le passé et les traits physique et psychologiques principaux de votre Personnage. N'oubliez pas une courte description du matériel (qui a dit guns ?) également...

LES REGLES



« D'étranges rumeurs ont toujours couru sur la vieille bâtisse du carrefour des trois chemins. Des rumeurs horribles sur un passé obscur remontant à plus d'un demi-siècle. C'est de ces rumeurs que naquit ma fascination pour cette baraque à l'aspect délabré. C'est cette fascination qui me poussa à franchir le portail pourri par la rouille, par cette belle nuit d'été, et à m'aventurer dans le domaine du diable lui-même... »

((REALISER UNE ACTION

Voilà : Le moment de jeter les dés est arrivé... Votre personnage cours comme un dératé pour échapper à une compagnie de soldats allemands lorsque soudain un précipice s'ouvre devant lui. Réussira-t-il à sauter de l'autre côté et à survivre ? Pour le savoir, rien de plus simple : jetez 2d6 et ajoutez au total la caractéristique et la compétence correspondant à l'action en cours, ici l'agilité et l'athlétisme. Le résultat de ce calcul est une note sur 20. Comme à l'école, plus la note est proche du 20, plus la réussite est grande. Un résultat égal à 10 est de toute façon un succès, et l'éventuel excédent est appelé la marge de réussite. Ainsi, si vous obtenez 12, vous réussissez avec une marge de 2 points. Lorsque la situation paraît plus difficile ou facile que la normale, le MJ peut faire varier la difficulté du jet en imposant au joueur un bonus ou un malus à son score. Pour s'aider dans l'évaluation du niveau de difficulté, il pourra se baser sur ce tableau, dérivé de celui des niveaux de compétences :

Difficulté	Niveau requis	Malus
Moyenne	Débutant	0
Mal aisé	Amateur	-1
Difficile	Bon	-2
Très difficile	Pro	-3
Extrêmement difficile	Expert	-4
Colossal	Maître	-5
Héroïque	Génie	-6

Ainsi, une action extrêmement difficile, que seule un expert serait normalement à même de réussir, pourrait subir sur un -4 de malus.

((REUSSITE ET ECHEC CRITIQUE

Si le jet des dés seul donne un résultat de 3 ou moins, le personnage vient de commettre un échec critique : c'est toujours un échec, mais dont les conséquences (à définir par le MJ sur l'instant) sont souvent catastrophiques, gênantes ou cocasses.

A l'inverse, si les dés affichent un résultat de 11 ou 12, le résultat est une réussite critique. Le personnage réussit ce qu'il a entrepris, et peut s'il le désire rajouter 1d6 supplémentaire à son résultat (qu'il peut relancer s'il affiche encore un 6, et ainsi de suite).

((ACTIONS LONGUES ET ACTIONS EN OPPOSITION

Deux types d'actions méritent quelques règles supplémentaires. Les actions longues, tout d'abord, sont celles qui demandent du temps pour être réalisées. Lire un épais grimoire, construire une maison, scier un gros arbre : de telles entreprises ne peuvent se contenter d'un simple « je réussis » : une indication de la vitesse de résolution est nécessaire. Lorsqu'une telle situation se présente, le MOD fixe le délai qui devra s'écouler avec chaque jet du personnage, et la marge que le joueur devra cumuler pour aboutir. Ainsi, pour fabriquer une grosse machine, le MOD pourra décider que le PJ pourra faire un jet tous les jours passés sur l'engin, et que 10 points de marges seront nécessaires pour le terminer. Tous les soirs (en jeu, pas dans la vraie vie), le joueur fait le jet approprié : en cas de réussite, il peut noter qu'il a cumulé 1+marge points de marges. Ainsi, s'il fait 11, il note qu'il a cumulé 2 points. S'il fait un échec critique, il perd tous les points de marges qu'il avait cumulé jusqu'ici à cause d'une bourde malencontreuse.

Les actions en oppositions sont celles où deux ou plusieurs personnages s'affrontent. C'est simple : chaque joueur fait un jet, et le plus gros résultat l'emporte. Il est possible aussi de faire des actions longues en opposition. Pour un bras de fer par exemple, le MOD pourra

décider que le premier à cumuler 3 points de marge de plus que son adversaire l'emporte.

((JETS DE CARACTERISTIQUE

Il peut arriver qu'un personnage entreprenne une action pour laquelle aucune compétence ne semble correspondre. Lorsque c'est le cas, il suffit de remplacer la compétence par une caractéristique, pourquoi pas la caractéristique déjà utilisée pour le jet ($2d6 + \text{Force} + \text{Force par exemple}$), et d'ajouter un malus de circonstance de -2 à la difficulté.

((LES POINTS DE VOLONTE

Au début de chaque scénario, la réserve de points de Volonté du personnage remonte jusqu'à son niveau de volonté. Durant la partie, il pourra, à tout moment, dépenser un de ces points pour refaire un jet qu'il vient de rater ou qui ne lui convient pas. Des deux jets, il garde celui qui a donné le meilleur résultat. Chaque matin, le personnage regagne un point de volonté dépensé, jusqu'à concurrence de son niveau de volonté. Au-delà, et jusqu'à un maximum de 6, il regagne un point de Volonté tous les 2 jours.

((LE COMBAT

LE TOUR

Pour plus de clareté, le combat est constitué par une succession de tours de combat au cours desquels tous les personnages pourront agir dans un ordre bien déterminé : l'ordre d'initiative. Lorsque c'est à lui d'agir, un personnage choisit quelle action il va entreprendre, et l'effectue. Il passe ensuite la main au personnage immédiatement sous lui dans l'ordre d'initiative. Un tour de combat dure environ 3 secondes, durée nécessaire à l'accomplissement d'une action classique. S'il souhaite se presser et effectuer plus d'une action, le joueur peut le faire, avec un malus cumulatif de -2 par action au-delà de la première sur toutes ses actions pour le tour. Ainsi, s'il décide de faire 3 actions, ses 3 actions s'effectueront à -4 .

INITIATIVE

Lorsque le combat commence, il est nécessaire de déterminer dans quel ordre agissent les protagonistes. Pour ce faire, chacun d'entre eux va faire un test d'initiative. Il s'agit d'un jet classique : $2D6 + \text{Initiative}$. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus gros score d'Initiative

qui commence (départagez au dés, une fois pour toute et pour le combat, si c'est toujours une égalité).

En commençant par les personnages ayant obtenu le plus haut résultat, tous vont pouvoir effectuer une action. Voici les règles permettant de gérer les plus communes :

LE DEPLACEMENT

Un personnage peut se déplacer de son déplacement de base sans pénalité durant le tour.

Se déplacer « Rapidement » est considérée comme une action (et impose donc un malus de -2 aux autres actions du tour), sauf si le mouvement est terminé par une attaque au corps à corps, auquel cas on considère que le personnage a chargé (et son attaque ne souffrira pas du malus). Un personnage en vitesse rapide peut rajouter à son mouvement de base le résultat d'un dé de déplacement rapide.

Un personnage se déplaçant à vitesse maximum ne peut rien faire d'autre durant le tour. Il peut rajouter à son mouvement de base le résultat de deux dés de déplacement rapide.

DEPLACEMENT FURTIF

Tant qu'il reste dissimulé et qu'il ne se déplace pas de plus de la moitié de son mouvement de base, un personnage peut progresser furtivement. Tous les tours, il doit tester son $\text{Agilité} + \text{Furtivité}$, tandis que ceux de qui il essaye de rester caché testent $\text{Perception} + \text{Vigilance}$, avec un éventuel bonus ou malus dû aux conditions (s'ils sont trop nombreux, il est possible de ne faire qu'un seul jet en utilisant la $\text{Perception} + \text{Vigilance}$ la plus haute du groupe). Si le personnage discret l'emporte, il n'est pas détecté. S'il échoue mais que sa marge d'échec ne dépasse pas 2, les « ennemis » ont perçu quelque chose et sont maintenant vigilants ($+2$ aux jets de détection suivant). Si sa marge d'échec dépasse 3, il est détecté.

LE TIR

Fréquemment, les PJ voudront faire parler la poudre. Pour se faire, les joueurs devront faire jet de $\text{Dextérité} + \text{Compétence de l'arme correspondante}$. Voici un tableau des bonus et malus susceptibles d'intervenir (ils sont évidemment cumulatifs) :

Visée : $+2$ par tour de visée

Portée : -2 par tranches de (portée) mètres ; +2 en dessous de 5 mètres ; +4 en dessous de 3 mètres.

Taille de la cible : Pour chaque niveau d'échelle le différenciant de sa cible, le tireur bénéficiera d'un bonus de +1 (s'il est plus petit) ou d'un malus de -1 (s'il est plus grand).

Vitesse du tireur : -1 par tranche de 20 km/h

Vitesse de la cible : -1 par tranche de 20 km/h

Obscurité ou personnage ébloui : de -2 (cave mal éclairée) à -8 (noir total)

Système de visée : +2

Mauvaise main : -2

Tir en dégainant : -2

Plusieurs tirs par tour (sauf armes automatiques) : malus normal d'actions multiples. Le nombre de tirs maximum est précisé dans la description de l'arme.

LE TIR EN RAFALE

Lorsqu'il dispose d'une arme automatique, le personnage peut arroser ses ennemis d'un plomb meurtrier. En terme de règles, les armes automatiques affichent une valeur de Recul et une Cadence. Plus le score de cadence est petit, plus l'arme tire de balle à la fois. On ajoute à la Cadence de base de l'arme la différence entre le Recul et la Force du personnage. Ainsi, pour un personnage avec 3 en Force utilisant un fusil mitrailleur (Cadence de base 3 ; Recul 4), la Cadence de l'arme dans ses mains est de 4. Notez qu'un tireur possédant une Force plus élevée que le Recul de son arme ne bénéficie pas d'un bonus à la Cadence : le Recul ne peut être qu'une pénalité.

Lorsque le personnage tire avec son arme automatique, le joueur effectue le jet classique de Dextérité + Compétence d'arme. Si le résultat est un succès, la cible est touchée par une balle. Pour chaque tranche de (Cadence) points de marge, une balle touche (par exemple, pour une Cadence de 2, 2 balles touchent sur 12, 3 balles sur 14, 4 sur 16, etc.).

Un jet de dégât est effectué pour chaque projectile qui fait mouche.

LE CORPS A CORPS

Pour les situations extrêmes et les PJ_retors, voici les règles de combat au corps à corps :

Lorsque c'est son tour d'agir, le personnage fait un classique jet d'Agilité+Compétence

d'arme correspondante. Pour rajouter du piment, il a le droit de se donner un malus au jet d'attaque, qui se transformera en malus au jet d'esquive de l'adversaire OU en un bonus au jet de dégâts.

LA CHARGE

Un personnage qui charge avant de frapper favorise la puissance d'impact à la finesse : sa compétence de combat sera majorée d'un niveau et ses dégâts de +1. En contrepartie, il ne pourra pas défendre ce tour-ci.

LA DEFENSE

Vu qu'il est rare qu'un personnage se frappe tout seul, ce ne sera jamais son tour lorsqu'il subira une attaque. Un personnage à malgré tout le choix d'esquiver (en utilisant la compétence Esquive ; marche contre les tirs ou en corps à corps) ou de parer (en utilisant la compétence d'arme ou la bagarre, uniquement au corps à corps) à ce moment là. C'est la seule action qu'il a le droit de faire en dehors de son tour. S'il n'a pas encore agit, il peut décider de sacrifier son tour et de défendre à pleine compétence, ou d'agir également à son tour, et de subir la pénalité d'actions multiples de -2 à la défense et à son action à venir. S'il a déjà joué, plusieurs solutions : soit il a passé son tour en vu de sa défense et ne subit pas de malus, soit il a agit mais à prévu de défendre et à appliqué le malus de -2 à son action (et peut défendre à -2), soit enfin il n'avait pas prévu de défendre, mais peut quand même le faire avec un malus de -4. Notez que si le personnage effectue d'autres actions en plus de son action de base et que sa défense, il devra compter un -2 supplémentaire pour toutes ses actions, comme d'habitude.

Si le jet est réussi, le jet d'attaque de l'attaquant est diminué de la marge+1.

((LES DEGATS

Donc votre personnage vient d'être touché... Comment faire à partir de là ? C'est simple : l'attaquant effectue son jet de dégât. Pour se faire, il doit utiliser deux dés différents. L'un d'entre eux est le dés de localisation, et l'autre le dés de dommage. Le résultat du dés de localisation va indiquer la zone du corps du personnage qui a été touchée :

1 à 3 : un membre. Il s'agit soit des jambes, soit des bras, en fonction de la situation (par exemple, si le personnage visait la poitrine, ça

sera plutôt les bras). Le résultat du dés de dommage indique, si nécessaire, s'il s'agit du membre droit (pair) ou gauche (impair)

4 : abdomen

5 : poitrine

6 : tête

A ce stade, le personnage peut utiliser son éventuelle marge au jet d'attaque pour modifier le résultat des dés, au rythme de trois points de marge pour un plus ou moins 1 (c'est à dire un ajustement de 1 pour un jet de 13, un ajustement de 2 pour un jet de 16, etc.). Il peut ainsi faire varier la localisation et/ou les dommages, dans les deux sens.

Le cumul du dé de localisation+dé de dommage+bonus de dégâts de l'arme indique le niveau de dégâts subit par la cible. Le joueur de celle-ci regarde sur sa feuille de personnage à quel niveau de blessure cela correspond pour lui (pour un personnage de Constitution 3, cela donne : 10-11 : superficielle ; 12-13 : légère ; 14-15 : sérieuse ; 16-17 : grave ; 18 et plus : mortelle), et coche une des cases de blessures correspondantes.

Par exemple, si le personnage prend une balle de 9mm (+6 de dégâts) dans la tête (6 au dé de localisation), et que le résultat du dés de dommage est de 4, il subira un niveau de dégâts de 6+6+3=16. Sur ça feuille, ça correspond à blessure grave. Il coche.

A chaque niveau de blessure correspond un malus.

Blessure	Malus
Superficielle	-1 pour 2 blessures
Légère	-1
Sérieuse	-2
Grave	-4

Ce malus s'applique à tous les jets du personnage jusqu'à sa guérison. Les malus de différentes blessures se cumulent. Si ce cumul dépasse la Constitution du personnage, celui-ci doit dépenser 1 point de volonté par tour ou tomber inconscient jusqu'à régénération ou soins. S'il dépasse sa Constitution+2, il meurt. De même si il subit une blessure mortelle.

Heureusement les personnages sont des Héros, et disposent de points de destin. Lorsqu'ils sont censé mourir, un point de destin est perdu à la place, et le personnage

tombe inconscient mais survivra in extremis. S'il n'en a plus, il meurt définitivement.

REGLES OPTIONNELLE D'AGGRAVATION :

Lorsqu'un personnage subit une blessure sérieuse ou grave, le choc est si puissant que son état va empirer durant quelque temps, sous l'effet d'une hémorragie interne ou ouverte. Tant qu'un jet de soins n'est pas réussi pour stabiliser sa blessure, il subira toute les heures une nouvelle blessure du niveau inférieur à celle qui a causé l'aggravation (des blessures sérieuses suite à une blessure grave, etc.).

POINTS D'ÉPUISEMENT

en plus des niveaux de blessure, l'état d'un personnage est défini par son niveau d'épuisement.

L'épuisement est un outil permettant au MOD, notamment lors des scénars d'exploration ou d'aventure, de faire ressentir à ses joueurs un peu de la souffrance de leurs personnages. Le système est simple : au bout d'un certain temps, en fonction de sa compétence d'Athlétisme, le personnage coche une case d'épuisement correspondant à l'effort fourni, comme indiqué dans ce tableau :

Durée Effort	Athlétisme Tours	Athlétisme Minutes	Athlétisme Heures
Léger (marche)	rien	1 point d'essoufflé	1 point de fatigué
Modéré (jogging)	1 point d'essoufflé	1 point de fatigué	1 point d'épuisé
Intense (sprint)	1 point de fatigué	1 point d'épuisé	1d6 épuisé

Les points d'épuisement ont un effet sur le niveau de santé général du personnage, qui se traduit par des malus : une case d'épuisement cochée entraîne une pénalité de -1 à tous les jets. Ce malus est cumulable avec ceux des blessures, et si le cumul dépasse la constitution du personnage, celui-ci tombe inconscient. Il ne peut toutefois pas en mourir. Inutile de dire qu'un personnage épuisé devrait sérieusement envisagé un peu de repos avec de repartir à l'aventure.

RECUPERATION ET SOINS

Pour les blessures superficielles et légères, aucun jet n'est nécessaire : celles-ci se régénèrent au rythme d'une superficielle par minute et d'une légère par heure. A partir du niveau « blessures sérieuses », les dégâts sont

trop importants et ne guérissent pas seul. Un jet de soins est nécessaire pour stabiliser et nettoyer la blessure, retirer la balle, etc. Ce jet s'effectue par le blessé lui-même s'il est en état, ou par un autre personnage. Il s'agit de tester Intelligence+Soigner, avec une difficulté égale au malus correspondant à la blessure (-2 pour une sérieuse, -4 pour une mortelle). Le temps nécessaire pour soigner est d'1d6 minutes pour une blessure sérieuse, et 1d6 heures pour une blessure grave. En cas de réussite, la blessure guérira au terme du délai indiqué (sérieuse : 1/jour, grave : 1/semaine).

SOURCES DE DEGATS

ARMES								
	Ini.	Por.	Pré.	Cad.	Rec.	For.	Dom.	Ech.
Corps à corps								
Poings, pieds	0	/	0	/	/	/	For	/
Griffes	0	/	0	/	/	/	For+1	/
Bâtons	+2	/	+1	/	/	1	For+1	2
Couteaux, Masses	0	/	0	/	/	1	For+2	2
Epées courtes	+1	/	0	/	/	2	For+2	2
Masse d'arme	-1	/	0	/	/	2	For+3	2
Epées	+1	/	0	/	/	3	For+3	3
Epées et haches à 2 mains	-2	/	-1	/	/	5	For+4	4
Armes de poings								
	Ini.	Por.	Pré.	Mun		T/T	Dég.	Ech.
Derringer	+2	5	0	2		1	4	1
Petit calibre	+1	15	0	6		2	5	2
Moyen calibre	0	15	0	6		2	6	2
Gros calibre	0	15	0	6		2	7	2
Armes d'épaules								
	Ini.	Por.	Pré.	Mun		T/T	Dég.	Ech.
Carabine	0	50	+1	5		2	6	4
Fusil	0	20	0	2		1	8	4
Fusil à pompe	0	20	0	6		1	8	4
<i>Chevrotine</i>		10 20 30					9 7 5	
Armes automatiques								
	Ini.	Por.	Pré.	Cad.	Rec.	T/T	Dég.	Ech.
Pistolet mitrailleur	0	15	0	2	D6	1	6	2
Fusil d'assaut	0			3	D6	1	7	4
Mitrailleuse	-1			4	D10	1	8	4
Armes explosives								
	Ini.	Por.	Pré.	Aire	Eclats		Dég.	Ech.
Grenades à fragmentation	/	10	0	2m	3		5	2
Lance-roquettes	-2	50	+1	4m	3		7	4

Ini. : Modificateur d'initiative.

Por. : Portée de base. Jusqu'à la moitié de cette distance, la cible est à courte portée (+2 au tir). Au-delà de la Portée, le tir souffre d'un malus de -2 par tranche de (Portée) mètres.

Pré : Bonus ou malus à l'attaque. S'applique au jet pour toucher

Cad. : Cadence de base. Voir règles de Tir en rafales

Rec. : Recul. Voir règles de Tir en rafales.

For.: Force requise. Un porteur d'une Force inférieure à celle requise par son arme souffre d'un malus de -2 par point de différence. Lorsque c'est possible, un personnage peut utiliser son arme avec les deux mains. Sa

Force est alors considérée à cet égard comme supérieure de deux points. Ainsi, un humain de Force 3 peut utiliser une épée à 2 mains sans malus s'il l'utilise... à deux mains !

T/T : Tirs par tour. Le nombre de tirs simples qu'il est possible de faire avec cette arme.

Dég. : Bonus aux Dégâts. S'il y a un chiffre après un slash, c'est la valeur de perçage d'armure. Retirez cette valeur à l'éventuelle armure de la cible.

Ech. : Echelle. Un personnage ne peut utiliser à une main que les armes dont l'échelle est inférieure ou égale à la sienne, et à deux mains que celles ne dépensant pas son échelle+1.

Hormis les armes, il existe une foule de sources de dégâts potentielles pour un PJ aventurier.

CHUTES

En cas de chute d'un Personnage, le MOD effectuera un jet de dégât classique, avec un bonus de dégâts égal au nombre de mètres de chute au delà du troisième. Un personnage tombant de 10 mètres subirait donc un impact de Dé de loc+dé de dommage+7.

FEU, ACIDE ET ASSIMILES

Deux facteurs sont importants lorsqu'un personnage est en proie aux flammes, à la brûlure de l'acide ou de toute autres sources de dégâts assimilables (lave, gaz corrosifs etc.) : le niveau d'exposition, et la virulence de la source. Le niveau d'exposition est exprimé par le nombre de localisations touchées. La Virulence est un chiffre de 0 à 6, où 0 représente les sources les moins puissantes et 6 les sources tels que la lave ou l'acide pur. Le feu est considéré comme ayant une Virulence de 3, voire 4 pour le Napalm. Tous les tours d'exposition, le personnage subit une blessure d'un niveau correspondant au résultat d'2D6 + niveau d'exposition + Virulence. Ainsi, un personnage plongé dans l'acide subirait chaque tour une blessure correspondant à 2d6+12.

ETOUFFEMENT, NOYADE

Lorsque le personnage est privé d'oxygène, il va subir tous les tours une blessure superficielle. Avant le début de ce processus, et uniquement s'il n'a pas été surpris, le personnage peut retenir son souffle durant Volonté+Athlétisme x30 secondes.

S'il ne trouve pas assez vite de l'oxygène, le cumul des malus finira par le faire tomber inconscient, et il mourra peu de temps après.

GAZ, EMPOISONNEMENT

Lorsqu'il inhale un gaz toxique ou qu'il ingère un poison, un personnage teste 2d6+constitution contre le niveau de Virulence de l'agent. Si le jet est réussi, le personnage subit les effets mineurs décrits dans la description de la toxine. S'il échoue, il en subit les effets majeurs.

EXPLOSIONS

Les explosifs sont décrits par trois caractéristiques : leur aire d'effet, leur niveau d'éclats, et leur puissance. L'aire d'effet est le rayon dans lequel les dégâts de l'explosif est maximal. Pour chaque tranche d'aire d'effet au delà, le niveau d'éclat est réduit de 1, ainsi que sa puissance. Une personne prise dans l'aire d'effet d'un explosif subit un nombre de

touches égal au niveau d'éclat de l'explosif, avec un bonus de dégât égal à sa puissance. Ainsi, un explosif doté d'une aire d'effet de 5 mètres, d'un niveau d'éclats de 3 et d'une puissance de 6, infligerait 3 touches avec un dégâts de +6 à toutes les personnes dans les 5 mètres de la zone d'explosion, 2 touches avec un dégâts de +5 à toutes les personnes comprises entre 6 et 10m, etc. Les jets de dégâts sont fait par le MOD, ou par les joueurs si la première solution prend trop de temps.

ARMURES ET PROTECTIONS

Les armures et protections offrent à la localisation qui les revêt une score d'absorption de dégât. Celui-ci est simplement retranché aux dommages subits. Ainsi, si un personnage portant un gilet pare-balles (absorption 4) prend une balle de 9mm dans la poitrine lui infligeant une blessure initiale de niveau 15 (6 pour l'arme+5 pour la localisation+4 pour le jet de dommage = 15), il ne souffrira finalement que d'une blessure superficielle (11), probablement due au choc.

((LES POURSUITES

Lorsqu'une poursuite éclate, le MJ fixe la distance qui sépare, en mètres, les différents participants. La poursuite est un tour de combat normal : il commence par un jet d'initiative, et les protagonistes agissent dans cet ordre.

Lorsque vient le tour d'un participant, qu'il cours, chevauche ou pilote un véhicule, celui-ci choisit s'il se déplace normalement, rapidement ou au maximum. Les malus de mouvement rapide s'applique à lui et toutes les autres personnes sur la bête ou dans le véhicule subissent un -2 en vitesse rapide ou un -4 en vitesse maximum s'ils veulent interagir avec l'extérieur (par exemple tirer).

Dans tous les cas, le personnage qui court / chevauche / pilote doit faire un jet de « Contrôle ». C'est un jet d'Agilité+Acrobaties pour courir, Agilité+Equitation pour chevaucher, de Dextérité+Voiture pour conduire, etc.

Voici les modificateurs qui s'appliquent :

Condition	Modificateur
Terrain totalement dégagé	+2
Terrain légèrement	-1

encombré	
Terrain encombré	-2
Terrain très encombré	-4
Surface glissante	-2
Allure prudente (50% vitesse normale)	+4
Vitesse normale	+2
Vitesse rapide	0
Vitesse maximum	-2
Manœuvre	Implique en général un changement d'orientation soudain. Le malus est au choix du joueur. Si le jet réussi, ce malus deviendra un bonus appliqué au résultat d'un des dés de vitesse.

Voici ce qui se passe en fonction du résultat du jet :

3 et moins : Accident ! Le coureur se prend un obstacle, la voiture fait des tonneaux, le vaisseau heurte une météorite solitaire, etc. Non seulement il n'avance que de la moitié de son mouvement normal, mais il subit également des dégâts. Le joueur rajoute au dé de localisation et de dommage le déplacement qu'il aurait du faire (c'est à dire qu'il tire quand même ses dés de vitesse mais ceux-ci deviennent des dégâts).

4 à 6 : Wizzz ! Le personnage tombe dans sa course, le véhicule fait un tête à queue, etc. Il n'avance que de la moitié de son mouvement normal.

7 à 9 : Incident mineur. Le personnage dérape, le véhicule fait une embardée, etc. Pour ce tour, l'allure du personnage est diminuée d'un niveau (vitesse maximum à vitesse rapide, vitesse rapide à vitesse normale, vitesse normale à ½ vitesse normale).

10 et plus : rien de plus, le participant avance :

En vitesse normale, il peut avancer de son déplacement de base.

En rapide, il rajoute le résultat d'un dé de déplacement rapide.

En vitesse maximum, il rajoute deux dés de déplacement rapide.

COLLISION

Lorsque deux véhicules se percutent, trois situations sont possibles :

CHOC PAR L'ARRIERE

Les deux véhicules subissent des dégâts égaux au Dé de localisation + Dé de dommage + différence des deux vitesses.

CHOC LATERAL

Les deux véhicules subissent des dégâts égaux au Dé de localisation + dé de dommage + vitesse du véhicule qui percute l'autre.

CHOC FRONTAL

Le deux véhicules subissent des dégâts égaux au Dé de localisation + dé de dommage + vitesse cumulée des deux véhicules.

DEGATS AUX VEHICULES

Les dégâts fonctionnent sur les véhicules exactement comme sur les personnage : ou fait un jet de Dé de localisation + dé de dommage + bonus de dommage – armure de la localisation. On compare le résultat à la table de niveaux de dommages de véhicule :

Niveau	Dommages	Malus
10-11	Superficiels	-1/2
12-13	Légers	-1
14-15	Sérieux	-3
16-17	Graves	-5
18 et plus	Critiques	Partie détruite

Les malus peuvent être appliqués aux dés de vitesse, aux jets de maniabilité, aux jets de tirs, etc. en fonction de la zone touchée. Cela est précisé véhicule par véhicule.

RESULTAT DES COURSES

Donc les personnages s'affrontent dans des duels successifs de jets de dé. Jusqu'à quand ? Et bien, ça, c'est au MJ et aux persos d'en décider. L'échelle des poursuites étant le mètre, il est facile dévaluer les distances pour les tirs, l'abordage, etc. Lorsque la distance tombe à 0, le poursuivant peut tenter une collision par l'arrière pour forcer le poursuivi à s'arrêter. A l'autre extrême, on peut considérer que le poursuivi a semé son poursuivant lorsque la distance qui les sépare atteint 10 fois la vitesse normale de ce dernier.

((LA SANTE MENTALE

Au fil de leurs aventures, les Personnages de Secret : Descendance seront souvent

confrontés des situations traumatisantes ou à des créatures à l'aspect horrible. Les règles de santé mentale sont là pour gérer ces situations. Au départ de sa vie d'aventurier, le personnage possède une caractéristique de Santé Mentale de 6. Lorsqu'il est confronté à une scène horrible, le MOD doit annoncer au joueur qu'un jet de santé mentale s'impose. Celui-ci jette alors Volonté+score actuel de Santé mentale, avec comme difficulté le Niveau d'Horreur fourni dans le profil de la créature rencontrée, ou un niveau d'Horreur fixé par le MJ qui pourra baser son évaluation sur les exemples fournis ici.

Découverte d'un cadavre	5
Découverte d'un cadavre mutilé	7
Voir un cadavre se relever	9

Le résultat du jet détermine de la réaction du personnage :

- 1 à 3 : crise de niveau 3
- 4 à 6 : crise de niveau 2
- 7 à 9 : crise de niveau 1
- 10 et plus : le personnage surmonte sa peur.

LISTES DES EFFETS DE CRISES NIVEAU 1

Lancer 1d6 :

- 1 Le personnage est prit de tremblements (-2 en Dex pour le reste de la scène)
- 2 Un cri échappe au personnage (audible à 20m)
- 3 Le personnage vomit
- 4 Le personnage fuit ou attaque
- 5 Le personnage s'évanouit
- 6 Le personnage reste bouche-bée

LISTE DES EFFETS DE CRISES NIVEAU 2

Lancer 1d6 :

Automatique : le personnage perd 1 niveau de Santé mentale, et fait une crise niveau 1.

- 1 Le personnage sera sujet à une phobie
- 2 Le personnage fera des cauchemars
- 3 Le personnage aura des problèmes alimentaires
- 4 Le personnage acquiert des tics et manies
- 5 Le personnage fera des crises d'angoisse
- 6 Le personnage aura des hallucinations

LISTE DES EFFETS DE CRISE NIVEAU 3

Lancer 1d6 :

Automatique : le personnage perd 2 niveaux de santé mentale, et fait une crise de niveau 1 et une crise de niveau 2.

- 1 Crise cardiaque
- 2 Catatonie
- 3 Schizophrénie (délires incohérents)
- 4 Paranoïa (délires cohérents)
- 5 Le personnage devient muet
- 6 Le personnage devient amnésique

((LES GIMMICKS DE HEROS

Les personnages ont beau être des hommes et des femmes normaux, ils n'en sont pas moins les personnages principaux d'une épopée effrénée et, en tant que tel, disposent de dons dignes des héros de ces formidables films d'actions et d'aventures qui ont bercés nos tendres années.

Comme les caractéristiques, les Gimmicks sont évalués par un score allant de 0 à 6. A ce niveau correspond la valeur du Dé Gimmick, dont il est fait mention dans la description.

Niveau de Gimmick	Dé bonus
1	+1d3
2	+1d4
3	+1d6
4	+1d8
5	+1d10
6	+1d12

Voyons exactement quels sont les extraordinaires effets des Gimmicks.

- **Charme destructeur** : le personnage a un petit quelque chose en plus qui le rend irrésistible pour les membres du sexe opposés (ou les membres homosexuels du même sexe). Ce Gimmick « Bondien » permet au joueur d'ajouter son Dé Gimmick au résultat de tout jet prenant en compte le Charisme sur une telle personne.
- **Ultra-précision** : Le gimmick Nicky Larson / Clint Eastwood : Le personnage est bon quand il s'agit de dégommer les autres. Il peut choisir un type d'arme (ou de projectile) : lorsqu'il tire avec celles-ci, il peut ajouter son Dé Gimmick au résultat.
- **Intouchable** : Le personnage peut rester seul, debout au milieu du couloir, au cœur de la fusillade, les balles vont avoir tendance à prendre des trajectoires improbables pour l'éviter. Gimmick fréquent chez beaucoup de héros de film d'action (ceux qui, d'un mouvement agile sont capable d'esquiver une rafale de

rotative...), il permet au personnage d'ajouter son Dé Gimmick à ses résultats de jets d'esquives.

- **Coups mortels** : Le personnage frappe dur, très dur. Il peut ajouter son Dé Gimmick à son jet de Dégât lorsqu'il tape à main nue.
- **Increvable** : Brûlez-le, électrocutez-le, roulez-lui dessus avec un 38 tonnes, le perso reviendra. Et il ne sera pas content... Ce Gimmick permet au personnage d'ignorer un total de malus dû aux blessures égal à son niveau de Gimmick. Ainsi, un personnage possédant ce Gimmick au niveau 2 et ayant subi deux blessures sérieuses (malus cumulé théorique de -4), ne subira en fait qu'un malus de -2.
- **Coïncidences bienheureuses** : Particulièrement chanceux, le personnage a la l'irritante (pour les autres PJ) tendance à bénéficier de coïncidences inattendues qui, si elle ne lui permettent pas de finir le scénario en 5 minutes, le sortent en général des mauvaises situations ou font tourner les choses à son avantage. Durant le scénario, le Personnage peut piocher dans sa réserve de points de Coïncidences bienheureuses (égale à son niveau de Gimmick. Se recharge au début de chaque scénario), et ajouter le Dé Gimmick correspondant au nombre de points dépensés (1D3 pour 1 point, etc.) au résultat de n'importe quel jet raté. Dés exemples de tels hasards ? La balle ricoche sur le mur et fait finalement mouche, le personnage a justement lu hier un article sur ce type de détonateur, etc. Au MOD et au PJ d'expliquer la Coïncidence d'une manière intéressante. Une autre application des points de Coïncidence bienheureuse est le « coup de bol ». En dépensant au moins 1, le joueur peut annoncer qu'il demande un coup de bol, et, s'il ne va pas de soi, expliquer l'effet qu'il attend de celui-ci (« je voudrais que ces loubards me laisse tranquille»). Il peut alors faire un jet de chance (2d6+pouvoir+Dé Gimmick correspondant au nombres de points dépensés) contre une difficulté moyenne. En cas de réussite, et en fonction de la marge, le MOD peut faire survenir un événement qui ira dans le sens de la demande du PJ.
- **6° sens** : Fréquent chez les Héros militaires, ce Gimmick est en fait un sens du danger très aigu qu'a probablement développé le Personnage à force de se

retrouver dans des situations impossibles. Lorsqu'une menace invisible s'apprête à frapper le PJ (un sniper lui tire dessus, il va marcher sur un piège, etc.), le MOD lui demande un jet de Perception+Dé Gimmick de 6° sens. Si le jet est un succès, le personnage sent un danger immédiat (bien qu'il ne sache pas d'où il vient) et le joueur a le droit d'accomplir une action (2 si le jet est de 13+, 3 s'il est de 16+, etc.) avant l'instant fatal (se jeter à couvert avant le tir, sauter par la fenêtre avant l'explosion, reculer d'un pas avant de poser le pied sur le piège, etc).

- **Chargeurs intarissables** : Ce Gimmick, vous le connaissez bien. C'est celui que possèdent nos chers héros de films d'action pour tirer 24 fois avec un 6 coups (oui, ils leur arrive de recharger... mais c'est par pur soucis esthétique). Lorsque le personnage devrait se retrouver à court de munitions, jetez le Dé de Gimmick : le résultat est le nombre de projectiles encore disponibles...
- **Réflexes éclairs** : Puisque comme le dit ce bon vieux Jack : « Tout est dans le réflexe », voilà un Gimmick simple d'utilisation et utile dès que les choses se corsent. Ajoutez simplement le Dé Gimmick au jet d'initiative de votre perso...
- **Bricolo** : Le Gimmick de Mac Gyver, celui qui vous permettra de faire un hélicoptère de combat avec un chewing-gum et une feuille d'aluminium. Diminuez les malus dû à un manque de matériel du Niveau de Gimmick. De plus, le Dé Gimmick s'ajoute aux résultats de tous les jets de Mécanismes, Mécanique et Electricité (etc.).
- **Sens du détail** : Pourquoi nos enquêteurs favoris tombent-ils toujours immédiatement sur le détail qui tue ou la preuve irréfutable ? Parce qu'ils ont le Gimmick Sens du détail tiens ! Grâce à lui, le joueur peut rajouter son Dé Gimmick à ses jets de fouille.
- **Intuition infallible** : Le Gimmick de Colombo : le personnage sait immédiatement si on lui ment. Ajoutez le Dé Gimmick à vos jets d'empathie.
- **Mémoire encyclopédique** : Etonnamment, personne ne peut se souvenir quel était le nom de ce second couteau mentionné par le MOD au début du scénario... Sauf vous ! Votre Dé Gimmick s'ajoute aux jet de mémoire pour se souvenir de menus détails. De plus, vous avez la faculté de fouiller dans vos

souvenirs à la recherche d'éléments qui vous ont échappé. Pour peu que vous ayez passé au moins quelques secondes dans un lieu, vous pouvez le mémoriser et, plus tard, faire un jet de fouille (Perception+Remarquer+Dé de Gimmick) avec une difficulté de -3, comme si vous vous trouviez toujours sur les lieux. Cela ne vous permet pas de savoir ce qu'il y avait dans les tiroirs ou dans les armoires : il faut que l'indice à découvrir ait été visible au moment où vous avez mémorisé les lieux.

- **Rat de bibliothèque** : Vous êtes né avec un livre à la main, et vous n'avez pas cessé d'engranger des connaissances sur tous les domaines depuis. Le Dé Gimmick vient s'ajouter à tous vos jets portant sur un domaine d'érudition (histoire, géo, anthropologie, etc.).
- **Moral d'acier** : Le personnage a un moral inébranlable. Il regagne 1 point de Volonté toutes les demi-journées au lieu de tous les jours.
- **Pure Foi / rationnel** : Vous avez une foi profonde ou êtes obstinément rationnel. Dans les deux cas, vos certitudes vous rendent particulièrement stable et confiant. Vous pouvez ajouter votre Dé Gimmick à vos jets de Santé mentale.
- **Dons artistiques** : Ah je vous vois rire ! Vous, vous êtes des purs hein ? Les arts et la poésie, vous laissez ça aux nazes ? Bon alors je ne vous expliquerai pas que, grâce aux Gimmick Dons artistique, vous pouvez reproduire une image (vous pouvez par exemple dessiner le visage de votre agresseur ou les motifs compliqué gravés sur une antiquité) ou un son (en bidouillant un peu sur votre synthé, vous pouvez retrouver le son que vous avez par exemple entendu en bruit de fond de votre conversation téléphonique avec le grand méchant) avec suffisamment de précision pour qu'il puisse être analysé. Intéressé ? Sachez alors que le perso doit choisir soit un don pour la reproduction de ce qu'il a vu (dessin, sculpture) soit un don pour la reproduction de ce qu'il a entendu (musique).
- **Scientifique** : Vous avez la bosse des maths, et ne parlez qu'en chiffres, courbes et équations. Votre façon de penser particulière vous permet, outre d'ajouter votre Dé Gimmick à tous les jets portant sur un domaine scientifique, de calculer des probabilités. En croisant les faits et données à votre disposition, et grâce à vos

vastes connaissances scientifiques, vous êtes capable d'inférer un certain nombre de conclusions sophistiquées sur le sujet de vos réflexions, et de remarquer quand les choses ne vont pas. Concrètement, si votre personnage passe au moins 5 minutes à plancher sur la question, vous pouvez demander au MOD qu'il fasse pour vous un jet caché de 2d6+Intelligence+Dé Gimmick. Si le jet rate, il ne vous dit rien. S'il réussit et que les choses sont bien ce qu'elles ont l'air d'être (le corps est bien là où il devrait être, la quantité d'explosifs a suffi à faire un tel trou, etc.), il vous répondra « ça colle ». S'il réussit et que quelque chose cloche (le corps n'est pas au bon endroit, la quantité d'explosif n'est pas suffisante pour expliquer un tel trou), il vous répondra « c'est louche ». A vous après de découvrir le reste.

- **Geek** : Vous faites parti de l'espèce de plus en plus nombreuse des geeks, des amoureux de l'informatique et de l'électronique. Vous pouvez rajouter votre Dé Gimmick à tous les jets portant sur ces deux domaines, mais aussi à tous les jets permettant de comprendre des technologies avancées ou extraterrestres.
- **Pilote** : Le pilotage d'un type de véhicule (ou la monte d'un type de monture) n'a aucun secret pour vous. Vous pouvez ajouter votre dés bonus à tous vos jets de Contrôle.
- **Survivor** : Vous êtes un aventurier, un baroudeur et un explorateur ? Vous avez fait le tour du monde, affronté les pires conditions, subi les pires climats, survécu aux pires milieux ? Vous vous êtes adapté, et êtes devenu aussi à l'aise en pleine jungle ou au sommet d'une montagne que chez vous ? A vrai dire, c'est là que vous êtes chez vous hein ? Alors ce Gimmick est fait pour vous ! Tous les malus dus aux milieux sont diminués de votre Niveau de Gimmick. De plus, ajoutez votre Dé Gimmick à tous vos jets de perception quand vous êtes dans votre milieu de prédilection (au choix : jungle, désert, landes, montagne, etc.).
- **Don pour les langues** : Quelqu'en soit la raison, vous avez des facilités avec les langues, et cette faculté vous permet d'avoir une compréhension rudimentaire de tous les langages que vous pourrez entendre. Lorsque vous entendez des personnes parler dans un langage que vous ne connaissez pas, faites un jet d'Intelligence+Dé Gimmick. Sur un résultat

de 10 à 12, vous comprenez le sens général. De 13 à 15, vous comprenez quelques subtilités telle que les noms de lieux ou les dates mentionnées. Avec un résultat de 16 ou plus, vous devenez à même de parler quelques mots de cette langue, pour demander des choses de base. Une option de ce Gimmick est le don pour les langues mortes. Il fonctionne comme le don pour les langues, hormis qu'il s'applique uniquement à l'écrit et sur des langues anciennes.

- **Arme fétiche** : Le personnage possède une arme personnelle qu'il soigne et chéri depuis déjà quelques temps. Elle peut lui avoir été confiée par ses ancêtres ou avoir été l'arme de son ancien amour, peu importe : elle a quelque chose de spécial. Déjà, le personnage ne peut pas définitivement la perdre : s'il lui arrive de l'égarer durant une l'aventure, elle lui reviendra au maximum au début du scénario suivant. Par exemple, une arme tombée dans la lave aura été miraculeusement rattrapée par une pie voleuse qui viendra la lâcher comme par hasard juste devant son propriétaire... Plus que cela, cette arme est meilleure que la plupart des autres. Pour chaque niveau de Gimmick Arme Fétiche possédé par le personnage, il a le droit de lui choisir un Gimmick d'arme.

GIMMICKS D'ARMES

- Rapide : +2 au bonus d'ini.
- Portée accrue : +50% de portée
- Précision accrue : +2 en précision
- Cadence accrue : -1 en cadence (min. 1)
- Faible recul : -1 en Recul
- Légère : -1 en Force Requête
- Dégâts augmentés : +1 aux dégâts
- Capacité augmentée : +2 munitions
- Canons juxtaposés : en dépensant un nombre de munitions supplémentaire correspondant aux nombres de canons qui font feu, le personnage peut faire un coup multiple. S'il touche, un jet de dégâts est effectué par canon qui tire.
- Fiable : l'arme ne s'enraye que sur un résultat d'un résultat de moins de 3

((L'EXPERIENCE

A la fin de chaque scénario, chaque PJ va recevoir un certain nombre de points d'expérience (XP), compris en général entre 50 (petit scénario sans gros risques) et 200 (gros

scénar héroïque), 125 étant une bonne moyenne. Le MJ peut baser son évaluation sur différents critères : la dangerosité de l'aventure, l'héroïsme et l'astuce des personnages ou encore la qualité d'interprétation des joueurs. Il peut choisir de faire un « prix de groupe » ou d'attribuer les XP séparément.

Le joueur peut transformer ces XP en PCP, au coût de 50 XP pour 1 PCP, qu'il va pouvoir dépenser au même tarif que durant la création de personnage. Une compétence, une caractéristique ou un Gimmick ne peuvent pas être augmenté de plus d'un point à la fois : +1 au maximum à la fin d'un scénario. Par exemple, un personnage souhaitant augmenter son baratin de 2 à 4 devra commencer par l'augmenter à 3 à la fin d'un scénario, et la passer de 3 à 4 à la fin du scénario suivant.

L'ENTRE DEUX ET LA PERTE DE SAVOIR-FAIRE

Et que font les personnages entre deux scénarios ? En tout cas, ils ne doivent pas rester chez eux sans rien faire. Pour cette raison, au début de chaque scénario, le MJ devra dire aux PJ combien de temps s'est écoulé depuis leur précédente aventure (si c'est le premier scénario, passez...). En fonction, si ce délai est assez long, ceux-ci vont recevoir des points qui vont leur permettre d'améliorer leurs compétences, mais vont aussi devoir en diminuer quelques-unes, pour lesquelles ils n'ont pas pris ou pas eu le temps de s'exercer et ont « perdu la main ». Là aussi, les compétences ne peuvent augmenter ou diminuer que d'un point pour chaque Entre-deux.

Durée de l'entre deux	Bonus	Malus
Moins d'une saison	Pas de modification	
Une saison	1 point	1 point
Six mois	2 points	2 points
Un an	3 points	3 points
Deux ans	4 points	4 points
Cinq ans	5 points	5 points
Dix ans	6 points	6 points

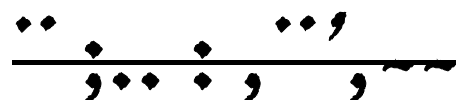
EXPLORER LE MYSTERE

A la fin de chaque Aventure, tous les Joueurs doivent se concerter afin d'essayer de classer et d'analyser ce que viennent de vivre leurs Personnages. Au final, le MOD interprète ces conclusions et choisit à laquelle des 6

conclusions sur le Mystère (p10) elles se rattachent. Ceci fait, chaque joueur note celle-ci sur ça feuille de personnage et au regard de celle-ci, il note le nom du scénario qu'il vient de jouer (ou n'importe quoi afin de pouvoir ce souvenir des circonstances). Chaque joueur jette alors 1D66 et note le résultat obtenu en

regard de la conclusion. Si le personnage possède déjà cette conclusion sur ça feuille, il reporte seulement le nom du scénario et ajoute à son score actuel le résultat du D66. Si le cumul dépasse 60, il perd un niveau de santé mentale.

LE BACKGROUND



« Une silhouette approchait irrémédiablement, traversant les lignes qu'on avait écrit sur le livre de son destin. Elle avançait, la démarche gauche, les bras ballants le long de son maigre corps. Au dessus d'elle, la lune brillait, blafarde et pleine. La silhouette s'arrêta au niveau de l'escalier puis, une à une, monta les marches. Un gargouillis immonde sortit de sa bouche, et s'éleva jusqu'à la fenêtre de la chambre de Jason. Il était l'heure d'enfin connaître la vérité. »

((L'HISTOIRE OUBLIEE

RAPPEL DES FAITS

Il était donc une fois une civilisation merveilleuse et puissant, dont l'empire s'étendait des planètes de neige de Gmar et bla bla bla et bla bla comme au début jusqu'à « maudits »... Non, attendez... jusqu'à « hérétiques ». Voilà...

TERRA INCOGINTA

L'Homme, pendant les premières millénaires, ne fut guère plus qu'un animal comme les autres. C'est alors qu'un événement inconnu lui permit de devenir l'homo sapiens sapiens, la race prodige de la terre. Certains érudits du Mystère affirme avec conviction que la soudaine illumination de l'homme serait dû ou au moins liée à Saa'Than. Mais la seule preuve qu'ils ont réussi à apporter pour étayer leurs propos est une étrange série de dessins préhistoriques retrouvés sur les murs de plusieurs cavernes de part le monde (détruites depuis par ces mêmes érudits...). Ces fresques était constituées de six croquis esquissés avec une qualité artistique surprenante pour l'époque. Cinq d'entre eux représentaient ce que les experts nomment « les Cinq Savoirs Impies ». Le sixième, placé au centre d'un pentacle formé par les autres signes, représente un homme.

D'après ces mêmes experts, de nombreux signes permettent d'affirmer la venue sur Terre d'êtres venus du ciel il y a des milliers d'années, dont les énigmatiques pierres de Stonehenge, les Pyramides d'Egypte et certains temples Inca serait les témoignages.

Les illuminations du Secrétaire : nombreux sont les vestiges inexplorés de cet époque ancienne qui furent construit sur l'entrée d'une Brèche (une galerie formée par le passage des débris en fusion du Mater Tenebrarum au moment de l'explosion, et conduisant tout droit... à Inferno) : ruines perdues dans la forêt Amazonienne, cité enfouie sous les sables du Sahara, etc. et beaucoup de ces sites auraient servis de « barrières » interdisant aux infernaux l'accès à l'extérieur... Mais qui sait, avec le temps, tout fout le camp...

Puis, petit à petit, la société humaine commença à naître. Les premiers groupes, les premiers clans...

Cette époque marqua le début d'une ère terrible : l'Exhumation. En effet, certains Infernaux s'aperçurent que l'extérieur était redevenu vivable. Et c'est ainsi que de nombreux Démons surgirent des entrailles de la Terre pour se l'approprier. Malheureusement pour eux, cette époque possédait déjà son lot de Héros. Et la lutte s'engagea. De là naquit les premiers mythes, les premières légendes sur des monstres horribles et des hommes hors du commun, érigés au rang de demi-dieux.

C'est aux environs de l'an 7 avant JC que les « Anges », poursuivant leurs fouilles dans tout l'univers, localisèrent la Terre. Malheureusement, ils ne localisèrent pas Inferno, trop profondément enfouit. Mais, comme sur chaque planète qu'ils exploraient, ils laissèrent sur Terre une poignée des leurs, armés et chargés de défendre les Hommes et de leur enseigner la parole de Deus. Seul un petit nombre d'entre eux, dont les plus illustres répondait au nom de Jesus Christ, Mahomet ou encore Bouddha, choisirent de se faire accepter auprès des hommes en tant que non-humains et se firent appeler Prophètes, les autres préférant se fondre dans la masse de la société pour accomplir leurs tâches. Mais leurs œuvres réussirent à modifier le destin de la race humaine comme on le sait. Ceux-ci disparurent du jour au lendemain d'une façon mystérieuse, et personne n'entendit plus jamais parler d'eux. Mais les hommes n'avait plus besoin de guides. Ils connaissaient

maintenant le danger que représentait le Mal, et le haïssait comme ils vénéraient Deus, chacun à sa façon. Et c'est ainsi que les Infernaux furent contraint de retourner sous la Terre, chassés par les Adeptes de Deus. Cette époque de rébellion est appelé la Traque. Néanmoins, très peu d'hommes réussirent à localiser Inferno, et ceux qui y parvinrent y périrent.

Les illuminations du Secrétaire : le Traque n'est pas totalement achevée. De nombreuses sociétés plus ou moins secrètes, parfois gouvernementales, poursuivirent cette chasse au démons au fils des siècles. La plus importante fut l'Inquisition, mais il en existe bien d'autres qui continue à œuvrer de nos jours . les agents de ces sociétés peuvent faire de précieux alliés ou de terribles ennemis pour les PJ.

C'est lors que les premiers grands voyages maritimes vers le nouveau continent que l'on découvrit l'Ile du Métal Blanc. L'étude de journaux de bord datants de l'époque permet aux érudits du Mystère d'affirmer qu'il ne s'agissait pas d'une île faite de terre mais d'un matériau inconnu « duquel émanait un étrange halo blanchâtre ». De nombreux fragments de cette roche furent rapportés en secret en Europe, qui aujourd'hui crouissent dans de lourdes malles au fond de greniers et de caves. La vérité sur l'origine de cette roche reste inconnue, mais le fait est que l'île d'où elle provient a disparue depuis des siècles et jamais personne n'en a plus jamais entendu parler, hormis les érudits du Mystère. Evidement, l'hypothèse selon laquelle l'île en question était l'épave d'un engin extra-terrestre possède beaucoup de partisans...

Quoiqu'il en soit, des expériences tentées sur des cobayes infernaux permettent d'affirmer que cette roche possède un fort potentiel destructeur contre tout être maléfique.

Il y a seulement quelques dizaines d'années que les Célestes commencent à s'intéresser de

plus près à la Terre et qu'ils surveillent celle-ci avec une attention particulière, attendant la confirmation que le mal s'y cache bel et bien pour surgir de l'ombre (bien que des contacts ai déjà probablement était établis avec les dirigeants de l'espèce humaine). De nombreux hommes ont déjà fait l'expérience de leur présence. Extraterrestres, martiens... tels sont les noms sous lesquels on les connaît.

Mais il faut que vous sachiez que tout ceci n'est qu'une partie du Mystère. Il existent un quatrième protagoniste, une quatrième dimension inconnue même des Anges pourtant si évolués. L'Au-delà et ses fantômes, qui conservent leurs mystères. De nombreux rapports et analyses des érudits du Mystère apportent la preuve qu'en règle générale les « entités esprits », quelque soient leurs natures, ont tendance à essayer d'aider les hommes lorsqu'ils sont confrontés au Mystère. La théorie la plus avancée et que ces esprit ont accès du fait même de leur état à des informations inaccessibles aux autres. En tout cas, une chose est sûre : y'a quelque chose de louche la dessous.

L'Illumination du Secrétaire : L'au-delà, ça sert aussi pour les histoires de fantômes. C'est bien. Faites-en.

Un dernier point d'importance : il semblerait que depuis la nuit des temps, et plus intensément depuis à peu près un siècle, des humains naissent avec des facultés « psychiques » hors du commun. Télékinésie, télépathie, divination, don de guérison, etc. autant de pouvoirs mystérieux communément acceptés mais discrédités par les instances scientifiques. Une récente étude des érudits du Mystère n'a pas permis de découvrir l'origine de ce phénomène, et chaque chercheur y va de son hypothèse. La plus partagée considère l'existence d'un potentiel héritage des Anges Gardiens de l'humanité, dont la trace a été perdu depuis fort longtemps...

CINQUIEME CHAPITRE :

EXEMPLES DE PNJ

Voici une brève présentation de quelques Personnages non-joueurs, alliés, ennemis, objets et lieux que les PJ risquent de rencontrer dans leurs Aventures (Lorsque les scores caractéristiques ne sont pas précisés, ils sont à 3) :

((QUELQUES PASSIONNES DU MYSTERE))

L'ERUDIT

Qu'il soit archéologue, collectionneur, astrophysicien ou encore écrivain, il fait partie des gros cerveaux de ce côté-ci du Mystère. Il fera un très bon allié ou au contraire un « grand méchant » fantastique pour vos parties.

Carac : Savoir 5 ; Intelligence 4 ; Force 2 ; Agilité 2 ; Constitution 2

Comp : Crédit 2 ; Histoire 3 ; Géo 3 ; Occultisme 4.

Héroïsme (si PNJ majeur) : Rat de bibliothèque
Équipement : L'érudit est souvent quelqu'un de riche, et il y a beaucoup de chance pour qu'il possède une relique du Mystère qu'il protège comme la prunelle de ses yeux.

L'AVENTURIER

Constamment au cœur de l'action, l'aventurier est, comme son nom l'indique, autant passionné d'aventure et d'exotisme que du Mystère. Il se trouve rarement chez lui, et mieux vaut le chercher dans les îles du Pacifique ou dans la Jungle Amazonienne ...

Carac : Agilité 4 ; Constitution 4 ; Force 4 ; Perception 4 ; Charisme 2

Comp : Athlétisme 2 ; Acrobaties 2 ; Vigilance 3 ; Bagarre 2 ; Armes de poing ou d'épée 2

Héroïsme (si PNJ majeur) : Intuition infaillible

Équipement : Boussole, machette

LE CHASSEUR DE SORCIERE

Ce qui est sûr, c'est que celui-là, il en veut au Mystère. Peut-être fait-il parti d'un secte, ou d'une société secrète. Quoiqu'il en soit, si les PJ ne sont pas avec lui, ils sont contre lui...

Carac. : Volonté 4 ; Pouvoir 2

Comp. : Vigilance 3 ; Empathie 2 ; Armes de poing ou d'épée 3 ; Occultisme 2

Héroïsme (si PNJ majeur) : Chargeur intarissable

Équipement : Tout l'attirail logique : crucifix, balles en argent, et un arsenal à faire pleurer X (remplacer X par le nom de votre bourrin de service)...

LE RELIGIEUX

Voilà un passionné du Mystère relativement courant. Évidemment, sa réaction envers le Mystère découlera de sa foi...

Carac : Pouvoir 4 ; Charisme 4 ; Force 2 ; Agilité 2

Comp : Crédit 3 ; Empathie 2 ; Connaissance : Théologie 4

Héroïsme (si PNJ majeur) : Foi

Équipement conseillé : selon confession

LE SATANISTE

Moins fréquent que le religieux, du moins plus discret, il est l'équivalent du religieux mais vénère le côté obscur.

Il possède les mêmes attributs que le religieux, et possède en général une pièce aménagée chez lui spécialement pour son culte.

((QUELQUES INFERNAUX))

DEMONS MAJEURS GENERIQUES

Ils sont l'élite d'Inferno, les Démon en chef.

Généralement, ils préfèrent rester « au chaud », dans leur royaume, mais parfois d'obscur desseins peuvent les pousser jusqu'à la surface. Au niveau look, tous les goûts sont dans la nature : en fonction de l'ambiance du scénario, préférez le modèle PineHead ou le modèle Bête à Corne.

Carac : Force 6+1d4 ; Constitution 8 ; Agilité 2 ; Pouvoir 8 ; Volonté 5 ; Intelligence 4 ; Savoir 1 ; Charisme 6 (sauf forme humaine) ou 0 (sous forme démoniaque) ; Perception 5 ; Dextérité 2

Comp : Toutes à 2

Héroïsme conseillé (car PNJ majeur) : Increvable

Niv. de Peur : 10

Équipement conseillé : au choix

DEMONS MINEURS ET FAMILIERS GENERIQUES

Les esclaves des Enfers, utilisés pour accomplir toutes les besognes. Leur apparence est variable, mais le plus souvent ce sont des créatures humanoïdes souffrant d'affreuses déformations et mutations. Il arrive parfois que l'un d'eux s'échappe vers la surface et dans ce cas, son maître fera en général le maximum pour le récupérer.

Carac : Force 4 ; Constit 5 ; Charisme 0 ; Intelligence 2 ; Savoir 1 ; Volonté 2 ; Pouvoir 5
Comp : Athlétisme 4 ; Acrobaties 3 ; Corps à corps 3 ; Furtivité 4 ; Vigilance 2 ; Armée de mêlée 3 ; Occultisme 2

Héroïsme (si PNJ majeur) : Incevable

Niv de Peur : 6

Equipeent : haillons, voire objets infernaux volés.

MONSTRES INFERNAX

Nombreux sont les animaux qui s'introduisent dans les Brèches et qui mutent sous l'effet du Mal. Ces bêtes ne font pas parti de la « société infernale ». Elles sont les bestioles de l'enfer et sont en général domptés afin de servir. Il arrivent parfois que l'une de ces bêtes parviennent à fuir jusqu'à la surface... Vu la diversité de la nature et la richesse de votre imagination, il vaut mieux vous laisser le soin de développer vos propres bebettes...

((QUELQUES CELESTES

L'ANGE GARDIEN

Il est là depuis des siècles, caché parmi nous, traquant sans relâche le Mal sous toutes ses formes, attendant le jour où les siens reviendront enfin pour l'affrontement.

Carac : Force 5 ; Constitution 7 ; Agilité 7+1d6 ; Pouvoir 8 ; Volonté 5 ; Intelligence 4 ; Savoir 5 ; Charisme 6+1d4 ; Perception 5 ; Dextérité 4

Comp : Toutes à 2

Héroïsme conseillé (car PNJ majeur) : Incevable

Equipeent conseillé : quelques artefacts technologiquement hyper-avancés auquel il tient plus que tout.

LE COMMANDO

Ce sont les soldats de l'a'change, infiltré sur Terre depuis un demi-siècle. Ils sont la relève des Anges Gardiens, beaucoup mieux équipés, beaucoup mieux entraînés, beaucoup plus dangereux... Entre autres missions, il ont

ordre de retrouver les premiers Anges Gardiens, dissimulés parmi les hommes, et de les rapatrier.

Carac : Force 6 ; Constitution 9 ; Agilité 5+1d6 ; Pouvoir 7 ; Volonté 5 ; Intelligence 4 ; Savoir 3 ; Charisme 5+1d4 ; Perception 6 ; Dextérité 5

Comp : Toutes à 2

Héroïsme (si PNJ majeur) : Ultra-Précision et immortel

Equipeent de folie : exarmes (armes à énergie intégrées dans la paume de la main), matériel de communication, plus tout le reste en fonction des besoins du scenar...

((LES RACES EXTRATERRESTRES

Bien que la Terre et ses habitants jouent un rôle primordial dans l'univers, il existe d'autres planètes habitées et beaucoup de peuples ont déjà fait union avec les Célestes. Des membres de certains d'entre eux ont Les vaisseaux des commando Célestes.

De plus, toutes les autres races ne sont pas intelligentes/bien attentionnées, et certaines sont en fait de véritables animaux. Et imaginons un instant qu'un monstre prédateur se soit dissimulé dans un vaisseau Céleste et de là parviennent jusqu'à la Terre... mettons à New York...

QUELQUES AUTRES

LE FLIC

Un PNJ que les joueurs risquent de rencontrer souvent

Carac : Agilité, Force ou Constitution 4 ; Charisme 2

Comp : Athlétisme 2 ; Acrobaties 2 ; Corps à corps 2 ; Fouiller 1 ; Vigilance 3 ; Armes de poings 2

Héroïsme (si PNJ majeur) : Ultra-précision

Equipeent conseillé : 1 arme de poing, menottes, insigne, uniforme...

L'INSPECTEUR

Moins fréquent que le flic, mais plus dangereux.

Carac : Volonté 4, Intelligence 4 ; Charisme 2

Comp : Fouiller 3 ; Empathie 3 ; Furtivité 1 ; Crédit 2 ; Armes de poings 1 ; Médecine légale 2

Héroïsme conseillé (si PNJ majeur) : Intuition infallible

Equipeent conseillé : arme de poing, plaque de police, mandat...

((OBJETS DU MYSTERE

OBJETS DES CELESTES

Les Célestes sont parvenus, grâce à leur technologie avancée, à doter les choses inertes d'une sorte d'âme. Ainsi, chacune d'elle possède une espèce de Perception extra-sensorielle qui lui permet de réagir et d'interagir avec son environnement, dans la limite de ses possibilités physique. Par exemple, une voiture doté d'une telle âme freinerait à l'approche d'un obstacle, éclairerait ses phares à la nuit tombée, etc.

C'est pour cette raison que les Célestes sont beaucoup plus attachés à leurs possessions que les hommes : les objets s'habituent à eux et vice versa.

Le Métal Blanc, découvert au cours du XV^e siècle par les explorateurs du nouveau monde, est ainsi formé : il a été créé pour sentir le Mal et protéger le rendre inopérant. A son approche, les êtres se sentent emplis de la bonté de Deus et des siens, et même certains Démons peuvent succomber à ce charme.

OBJETS DES INFERNAX

Le Mater Tenebrarum était à l'origine fait de Métal Blanc mais la perversion de son maître a transformé celui-ci en Matière Obscure. Lors de l'explosion du navire de guerre, de nombreux fragments de cette matière s'enfoncèrent dans la Terre. Cette substance a les mêmes effets que le Métal Blanc, mais inversés : au lieu de propager la bonté et la compassion, et fait naître la haine et la violence. Seules les âmes fortes peuvent résister à son pouvoir et de nombreux conflits sont nés de la présence d'un fragment de Matière Obscure dans les parages.

LES RELIQUES

Il existe évidemment un grand nombre d'objets étranges en relation avec le Mystère, mais nous vous laissons les créer vous-même en fonction des besoins de vos scénars (facile ça).

((LES BRECHES

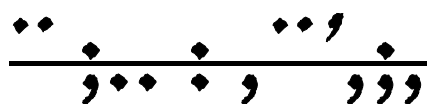
Les Brèches sont donc les galeries, creusées par les fragments du Mater Tenebrarum lors de son explosion, qui s'enfoncent jusqu'à Inferno. Le temps en a bouché certaines, élargi d'autres, mais elles existent toujours là, quelque part... Elles peuvent être de toutes les tailles et se cacher n'importe où... n'importe

où... prêtes à déverser leurs horreurs cauchemardesques à la surface.

DESCRIPTION D'UNE BRECHE TYPIQUE

La Brèche a l'aspect, sur les premières centaines de mètres, d'une galerie naturelle classique. Ses parois, naturelles, sont pierreuses ou terreuses. Parfois, certains peuples qui ont pu y vivre les ont aménagés et décorés de peintures ou de sculptures. Après une bonne heure de marche, la pente de la grotte s'accroît et, bientôt, des formes de vie végétales commencent à en recouvrir les murs : mousses, champignons, etc. Déjà à cette distance, la corruption d'Inferno se fait sentir. Les plantes ont un aspect maladif ou, à l'inverse, sont particulièrement vigoureuses, et les explorateurs commencent à devenir agressifs ou étrangement nerveux. Plus profondément vivent des animaux mutés, comme des araignées ou des insectes géants. Il n'est pas rare que la galerie principale se divise en de multiples corridors, débouchant parfois sur des cavernes ou des salles, et forment un véritable labyrinthe. Ici ou là, des symboles ou des bas-reliefs sinistres, gravés par des créatures impies ou des peuplades perverses, peuvent apparaître sur les murs. La chaleur augmente au fur et à mesure, devenant étouffante. Après près de deux kilomètres de descente, les couloirs pentus peuvent s'ouvrir sur des falaises, des failles ou des crevasses, enjambées parfois par des ponts à l'aspect très ancien. D'autres fois, il faut sortir cordes et piolets et entamer l'escalade. Au fond, d'étroits sentiers courent au milieu de petits lacs ou d'étangs d'eaux bouillonnantes et de couleurs peu naturelles, peuplés d'une faune et d'une flore riche et cauchemardesque. Il n'est pas rare, à partir d'ici, de rencontrer des créatures d'Inferno travaillant ou en fuite. Les couloirs deviennent de plus en plus souvent ouvragés et artificiels, et s'ouvrent finalement en de larges et hautes voies de formes le plus souvent trapézoïdales ou triangulaires. Des bruits sinistres, comme des ricanements ou des grondements brisent le silence oppressant. La température avoisine les 60° et la progression devient épuisante. Finalement, des grilles marquent la frontière entre le monde des hommes et celui des Renégats. Evidemment, cette description n'est qu'indicative. D'autres brèches peuvent avoir un aspect plus « bio-organiques », ou d'autres plus « technologiques ». Mais sur le fond, vous avez compris l'idée. A vous de voir ce qui va le mieux dans votre scénario.

DERNIERS PROPOS



Et pour finir, voici transformés quelques uns de vos films et livres préférés façon Secret :

- Abyss : Lorsqu'un sous-marin nucléaire américain cesse étrangement de répondre aux appels radios et ne donne plus aucun signe de vie, il y a de quoi se poser des questions, surtout quand on sait qu'il a disparu à proximité de Tridemonia, une Brèche gigantesque située au fond de l'océan atlantique. Au Pentagone, seul l'amiral Grant, érudit du Mystère, a une quelconque idée de la gravité de la situation. Mais il est seul et a les mains liées par sa position hiérarchique. C'est alors que de mystérieux inconnus (les PJ) entrent en contact avec lui par une étrange coïncidence (l'appel de l'Aventure). Il va alors pouvoir s'arranger pour les envoyer sur une base maritime située à proximité de la dernière position du vaisseau.
- Ca (de S. King) : Il était une fois Catsbury, une petite ville tranquille du nord des Etats-Unis. Bien tranquille... jusqu'à ce que de jeunes enfants commencent à y disparaître mystérieusement. Les PJ arrivent, poussés par l'appel de l'Aventure. Mais à Catsbury, on aime pas les étrangers. Les PJ découvriront bien vite que de telles disparitions semblent se produire ici tous les 30 ans... Parviendront-ils à découvrir la Brèche perdue dans le véritable labyrinthe que forment les égouts de Catsbury, et terrasseront-ils le terrible Monstre Infrenal polymorphe qui s'y terre ?
- Le cauchemar d'Innsmouth (H.P. Lovecraft) : Voilà ce qui arrive quand la population d'un petit village de pêcheurs se voue au culte d'Inferno et qu'elle fréquente un peu trop souvent la Brèche située sous les uns des rochers du récif avoisinant : elle mute sous l'effet du Mal.
- Si vous voulez savoir si vos joueurs sont fins ou bourrins, c'est le cadre idéal.
- Piège de cristal : Une prise d'otage préparée avec une précision... diabolique. Le cadre : un des plus grands gratte-ciel du monde. Les méchants : une bande de terroristes hyper-entraînés et extrêmement bien armés. Leur but : rouvrir la Brèche située sous le gratte-ciel. Leur problème : les PJ...
- Poltergeist : Le coup classique de la maison hantée. Plusieurs hypothèses possibles : une Brèche minuscule dans la cave, un esprit frappeur particulièrement énervé... Les PJ ne sont pas seuls sur l'affaire : une bande de parapsychologues menée par une naine médium participe à la fête (l'occasion pour rencontrer de futurs alliés / ennemis ?).
- Terminator 2 : A force de fourrer leur nez partout, les PJ ont réussi à découvrir quelque chose de particulièrement dangereux pour Inferno : ils sont immédiatement pris en chasse par un Démon Majeur à forme humaine qui fera tout pour éliminer la menace. C'est alors que les PJ recevront l'aide d'un étrange inconnu : un commando Celeste qui a pour mission de les protéger...
- Les aventures de Jack Burton dans les griffes du Mandarin : Last but not least ! Très simple : un vieux Renégat ou Démon Majeur chinois, condamné il y a des millénaires à l'immatérialité par un Gardien, décide de rompre le charme en épousant et sacrifiant la femme d'un PJ ou d'un de leurs amis PNJ. Le Mandarin est aidé dans sa tâche par trois Renégats, des asiatiques se faisant appeler les 3 trombes. Au PJ de se rendre dans l'entre du diable pour y sauver la belle demoiselle.

Facile non ? Vous avez pigés ?
Alors... action !