

Eschatology

Un jeu complet par Pascal Rivière

A Malkav

TEMOIGNAGE SUR L'INVERSION DES DONNEES

« Notre Histoire commence avec celui qui fut des origines : Le Malin. C'est le plus beau tour de Messiah que d'être parvenu à « inverser les données ». Il le paya de sa vie ; l'Anéantissement fut total. Mais nous avons perpétué sa malice. Messiah et nous avons changé le visage du monde. Il ne restera pas que dans nos mémoires.

Qui fut Dieu ? Le premier d'entre les rebelles, et le plus Haut d'entre eux. Il n'a pas forgé les desseins de l'ordre du Monde. Cela appartient à l'autre. Il est celui qui perturbe. Celui qui dérègle la machination infernale.

Où est Dieu ? Ici et nul part. Il a atteint l'Aboutissement, il fut le premier. Pourchassé par les hordes de l'enfer, il s'est transcendé. Son Corps est devenu Tout. Son Esprit est devenu Verbe. Il est le plus haut Principe, celui du Désordre. Il l'a emporté. Et l'autre pleure encore de rage. Et l'autre institue ses mensonges. Deus serait le Père, Deus serait le géniteur de ce monde débile, Deus serait le créateur de ce monde grotesque et débile.

Mensonges. Il est le principe qui détruit, et reconstruit.

Nous sommes charpentiers.

Nous abattons des fondations pourries, pour reconstruire le temple de l'Homme. Parce que nous avons été Homme, avant de mourir. Mais certains reviennent, Ceux qui sont choisis par cette femme-Esprit, que nous appelons par convention, entre nous, Arkhé.

Les conventions. Elles sont le moyen de vous faire comprendre qui Nous sommes. Des mots. Des idées. Des représentations. Des images. Des icônes. Nous les avons diluées et dispersées. Elles flottent, imprécises et confuses, au gré des courants

de votre culture. Elles résistent à l'Orthodoxie.

L'Orthodoxie est l'ensemble d'idées que le Malin a tissé pour occulter la Vérité de Deus. Celle qui veut qu'il n'y ait pas de Vérité. Juste Vous, Nous, et lui. Pas de mensonges. Pas d'idéologies. Pas d'église. Pas de politique. Pas de vérité économique. Pas d'Histoire. Le seul Progrès est la mise à bas.

Siddharta aussi a beaucoup ri. Il est très à la mode celui-là, ces derniers temps. Il a bien joué.

Détruisez les vérités. Abattez



© Steve OFTINGER

l'orthodoxie. Il n'y a que vous qui importez.

Nous venons de l'Au-delà, et nous vivons au-delà des limites. Nos pouvoirs sont infinis. Notre savoir est incroyable. Nous vivons en guerre. Contre lui. Et pour vous.

Nous sommes, par convention, des anges. Notre intervention est dictée par Deus qui voit tout. Nos adversaires sont légions. Police. Criminalité. Loi. Multinationales. Gouvernements. Services secrets. Sectes. Nous repoussons le Mal, l'ordre sous toutes ses formes. Celui qui écrase. Celui qui dépouille. Celui qui viole. Celui qui tue. Ce que vous prenez pour le mal, pour l'anormal, est en réalité fait de l'ordre.

Promouvoir le désordre, c'est aimer. Et notre capacité à aimer est infinie. Comme notre rage. Comme notre absence de peur. Comme notre détermination.

Au-delà des limites, donc. Certains d'entre nous lisent en vous. D'autres arrachent de leur corps des talents acrobatiques et martiaux inimaginables. Les éléments naturels et leur manipulation ont la préférence de certains. D'autres, encore, parlent aux morts. D'autres, aux Esprits qui ne lui sont pas inféodés.

Qui ne lui sont plus inféodés. Car l'Ordre du Monde s'écroule. C'est l'heure du Millénium. L'Agartha. La Révélation. L'Armageddon.

Et ce n'est pas ce que Vous croyez.

Nous sommes beaux et puissants. Nous sommes parmi Vous, de plus en plus nombreux. C'est notre heure.

Le Mal n'est pas de vous. Le croire, c'est pâtir du premier de ses Mensonges.

Certains de vos pleurs attirent l'attention de Deus. De plus en plus souvent, nous intervenons contre les forces humaines et infernales, dans un vent de fureur, de puissance et de plomb. Nous sommes immortels. Pour nous détruire : l'Anéantissement. C'est un rituel spécial. Il nécessite une crucifixion et une formule ancienne et maudite. Beaucoup des hommes les plus puissants qui travaillent pour l'Ordre - ces Ponce Pilate en puissance

- la connaissent. Leurs troupes sont avides de notre mort.

Mais il faut nous attraper.

Difficile. Nous courons avec le vent. Nous nous battons avec le feu. Nous jouons avec l'espace. Nous manipulons le temps. Nous déchirons la réalité.

Nous faisons presque ce que nous voulons. Bien sûr, c'est une question d'apprentissage, d'expérience.

Certains d'entre nous, quand ils furent Hommes, moururent de la main de l'Ordre. Tués par la Loi ou par le crime. Par l'argent ou par le Pouvoir. De retour, ils ne songent d'abord plus qu'à la vengeance, ou, plus douloureusement, à celle des leurs. Apaisés, ils découvrent que nous somme aussi une société. Secrète, certes, et modeste, bien que nous disposions de certains moyens. Cependant, nous sommes avant tout des individualistes, des esprits libres, qui vivent leur vie sans attache parmi vous, ou animés de projets grandioses ou simples. Mais souvent Deus nous rappelle à Nous. Il connaît vos peines, et il nous en parle. Car il est le Verbe. Parce que Nous sommes sa Chair.

Nous parler, c'est peut-être un bien grand mot. Il use d'images, d'intuitions, de sens étranges, de vues du passé ou de l'avenir. Il nous attire vers un drame perpétué ou en devenir. Et nous nous retrouvons plusieurs. Les trames du destin, couplées à des lois aussi vulgaires que celles de la proximité géographique, font que nous sommes souvent les mêmes en un lieu à agir pour Deus et pour son amour pour Vous. Des amitiés naissent alors entre nous. Des habitudes. Des passions. Des désirs. Des combats et des desseins nous lient entre nous. Pour Vous. Et contre lui.

Car il est l'origine de cet ordre. La clé de voûte du Mal. Votre monde est sa demeure. Mais nous sommes charpentiers. Guerriers. Mages. Poètes. Nous sommes furieux et aimants.

Notre vie n'est pas de tout repos, car il nous faut d'abord revenir du monde des morts.



C'est chez Arkhé, donc, que nous nous retrouvons, en ces couloirs humides et lugubres, dépouillés, effrayés, encore pleins des images de notre mort. Elle seule choisit, et fixe le Contrat. La Vie pour nous, et nous, contre la mort des Hommes. Nul ne sait quel est son motif. Les plus érudits parmi nous cherchent. Qui est cette femme qui, en lieu et place des yeux, a des chaînes, reliées aux paumes de ses mains ? A quand remonte son existence ? Qui est-elle contre la Trame du Malin ?

Qu'importe, pour l'instant.

Nous revenons. Notre vie commence avec la mort de l'Homme et de la Femme que nous étions. Ceci, tu le remarques déjà, pose certains problèmes. Les proches qui nous aimaient, d'abord. Mais aussi et parfois surtout ceux qui ne nous aimaient et qui conspirèrent, peut-être, à notre Mort. Les historiens, aussi, pour les plus anciens d'entre nous, s'ils ont laissé des traces. Les médecins, qui s'insurgent de notre obstination à ne pas vouloir mourir, sinon en d'étranges circonstances. Ceux qui ne comprennent pas pourquoi nous les aidons. Qui ne croient pas. Qui ne veulent pas croire. Ou qui croient trop, et ne veulent pas comprendre. Il y a ceux qui, différents, voient qui nous sommes. Ceux-là peuvent servir de limiers à l'ordre. Et il y a ses serviteurs. Anciens. Puissants. Pas toujours antipathiques. Les plus vieux ont relativisé l'importance de leur Mission ordonnatrice. Certains doutent... Il y a aussi ces stupides sectes d'humains qui ont recueilli un témoignage sur nous, plus ou moins clair, plus ou moins précis. Leurs intentions sont diverses. Ils peuvent avoir des moyens. Ils peuvent être dangereux, quand ils ne se tuent pas entre eux. Et parfois, même là, nous tentons d'intervenir. Ils ne sont pas nos ennemis, ils sont égarés. Ils ont été égarés. Et cela, nous le haïssons.

Par la force des choses, nous sommes devenus, pour beaucoup d'entre nous, une « espèce urbaine et nocturne ». Nous vivons dans l'ombre, loin des forteresses du Pouvoir et de l'Argent, mais vigilants. Certains affectionnent parmi nous le cuir, les anneaux, le bruit, la fureur et la

technologie. D'autres préfèrent la paix d'un lieu isolé. D'autres encore aiment l'agitation, les espaces de grands mouvements, les étapes de passage, les lieux de transition. Certains affectionnent les musées, les universités ou les dojos. D'autres, ces lieux de la souffrance et de la mort qu'ils altèrent de leur compassion.

Nous avons une faiblesse. Il peut nous arriver d'être frappés par la beauté de certaines créations humaines quand elles sont transcendées par le dépassement et la liberté. Nous restons stupéfaits, longtemps. Certains ne repartent pas sans être bouleversés et transformés. Parfois, ce sont des pièges de l'ennemi. Nous aimons ce qui est beau et puissant.

Notre société n'a ni familles, ni clans. Nous sommes des solitaires reliés par le Verbe de Deus. Mais cette organisation permet de procurer des papiers officiels, des documents, des informations ou des fonds. Elle contrôle les Seuils, des passages dans la réalité modifiant les lois de l'ordre spatial. Ils permettent de voyager assez aisément et de rejoindre les Sanctuaires, repères et lieux de rencontre officiels de la Société. Certains fonds sont également versés pour le soutien de personnalités humaines que nous apprécions, tel l'opposant religieux d'un régime totalitaire. Je te l'ai déjà dit, le bouddhisme est très à la mode chez nous ces derniers temps. Et nous haïssons l'uniformité. C'est laid, triste. C'est sa marque. Elle irrigue notre colère. Elle alimente notre détermination.

J'use, tu l'auras remarqué, souvent dans cette lettre de majuscules. Certaines idées servent à figurer un phénomène. Amour, Haine, Autorité, Ordre, Pouvoir, Compassion. Dans la réalité, ces idées peuvent s'incarner en forces. Ce sont les Esprits. Certains sont ancestraux, d'autres sont modernes. Certains sont pour nous, telle Arkhé qui, pour ma part, je crois, à partie liée avec la Justice et la Compassion, d'autres sont les féaux et les chiens du Malin. Mais nombreux sont ceux qui vivant proches ou loin des Hommes restent neutres dans notre combat. Nous les respectons, et il arrive que nous croisons nos chemins, parfois avec plaisir. J'ai



souvenir d'un homme-Esprit du Combat japonais qui m'a appris beaucoup de choses. Notre amitié, forte comme l'acier trempé de son sabre, est vieille de 400 ans.

La Magie des Hommes, aussi. Alchimie, Sorcellerie, Divination... Autant de forces qui ont soutenu l'Homme dans son propre combat contre le Mal, avant d'être oubliées, sinon par une minorité. Des amis, encore. D'autres, malheureusement, emploient des arts pervertis et teintés de la couleur démoniaque. Leurs sectes sont puissantes et articulées aux sphères du Pouvoir et de l'Argent. Il n'est pas de petit mégalo qui n'ait sa loge. Mais ils font souvent de bien pathétiques Nécromanciens, et ne dépassent pas le stade de l'illusionnisme. Ce qui fonde tout un marché économique de la broutille ésotérique qui nuit à nos amis Esprits. Idée stupide que celle de cette loge hollandaise qui avait voulu lui voler son katana. J'en ris encore...

Cherche l'Aboutissement. Il est notre réalisation personnelle. Nous devons rejoindre Deus et accroître notre force. Le Verbe est haut. Il n'y a pas de chemin balisé. Sois toi-même, jusqu'au bout de toi-même, pour l'Humain. La progression des étapes verra en toi l'éveil de nouvelles possibilités. De pouvoirs, de savoirs. Evite le Désenchantement. A son apogée, ton Ombre peut t'anéantir et rejoindre ses forces. Les Répurgateurs devront te tuer avant, car ta trahison emporterait l'Anéantissement de nombre d'entre nous. Ne les provoque pas, ils sont anciens et ombrageux... enfin, manière de dire !

L'enfer, donc, est notre adversaire. C'est un lieu énigmatique, protéiforme et fascinant. Son architecture a été dessinée par certains des plus grands artistes humains. Car les puissants n'ont jamais su produire une oeuvre d'art ; ils les achètent. Jérôme Bosch a lui-même participé à la conception de certaines des ailes les plus saisissantes de l'enfer. C'est l'un de nos espoirs, car il aurait trahi ses maîtres et dissimulé des entrées invisibles dans la structure de l'espace des abysses. Des clés,

tantôt sortes de concepts, de mécanismes, ou de rituels alchimiques, permettraient d'en retrouver la trace et de commander leur ouverture. Ce peut être un atout.

Des tours. Des forteresses. Des cris et des hurlements. Le feu, la chaleur. La glace, l'acier tranchant. Des visages inhumains et grimaçants. La face cachée du pouvoir. Des pales, des chaînes, des gémissements. Etc., etc.. Le décorum habituel. Cédons-leur qu'une fois confronté à l'horreur on est moins blasé. D'autant plus que certains ont su se remettre au goût du jour. Des camps, des générateurs électriques, des uniformes, des barbelés. Un certain goût pour les ascenseurs, aussi, depuis le succès d'un film... Des ambiances moites, des hôpitaux et des médecins, des couloirs interminables et des fonctionnaires vicieux. Des seringues, des formulaires, des infirmiers, des policiers... Tout cela en deçà de la réalité humaine, et articulée à cette dernière à la fois dans des no man's land qu'il est préférable d'éviter. Une armée de gestionnaires pour arrêter l'emballement d'une machine infernale qui, gagnée par la surchauffe démographique, cède de toute part et abroge, quand elle pète, les frontières entre le cauchemar et le quotidien pour révéler le réel visage de l'ordre : le chaos et l'absurdité.

Tu veux des règles ? Reste dans l'esprit : fais-les toi-même, et dépasse-les.

Renaît. Tu ne cesses de parler de ta vie d'Homme et de l'après de ta mort. La grotte, cette cascade de sang qui charrie et emporte des cadavres hurlants et gesticulants dans les profondeurs de sa chute, la lutte pour remonter à la surface, l'esplanade de pierre noire, les portes de bronze, les statues qui voient... Au-delà des portes, l'escalier de pierre, les couloirs inondés... La peur, l'horreur des stigmates, la nudité, la douleur des chairs révoltées. Et au bout du couloir, la femme-Esprit, enveloppée de son suaire, alourdie de ses chaînes, et le Pacte. Tu ignores pourquoi tu l'as accepté. Mais tu ne veux donc pas vivre ?



Reviens parmi eux. Ils sont du sang de ton épouse et de la chair de tes fils. Vois comme ils sont faibles et beaux. Observe

combien ils méritent d'être aidés dans une lutte qui reste inégale pour eux.

Brise les règles. Laisse s'emporter ta Fureur... »

REGLES DU JEU

◆ Comment tirer mon personnage de Eschatology ?

Je répartis 44 points dans mes trois caractéristiques, qui vont de 1 à 20.

Mes compétences sont des pourcentages. Parmi ces compétences, j'en choisis 6 à 8 qui définiront globalement les activités principales du personnage : je répartis Mental x 15 points dans ces compétences principales, sans oublier qu'elles ont un pourcentage de base qui s'ajoute aux points répartis.

Pour affiner mon personnage, je répartis ensuite Mental X 5 points dans d'autres compétences. Ai-je le permis de conduire ? un don pour la peinture ? un goût pour les bibliothèques ?...

Voici l'humain tel que je fus avant ma mort.

Les points de vie sont égaux à $Phy \times 2 + 1d6$. J'ai une case remplie sur l'échelle de l'Aboutissement. Il me reste à choisir mes Dons et mes talents. Un Don est composé de quatre talents. A ma renaissance, je dispose d'un talent du Don choisi. Lors de ma progression vers l'Aboutissement, j'obtiendrais un deuxième talent du même Don, puis un troisième. J'obtiendrais ensuite la possibilité de choisir un second Don et d'obtenir le premier de ses talents. Puis, j'obtiendrais la quatrième et dernier talent de mon Don principal. Puis le second de mon don secondaire, et le troisième, puis le premier de ma troisième famille de Dons. Et ainsi de suite...

◆ Fumbles et Critiques :

Fumbles : un jet supérieur et égal à 95 %. Au maître de décider des effets...

Réussites : inférieur et égal au score équivalent à 20 % de la compétence totale. En combat, les dommages sont aggravés : le bonus ajouté au dé (ex : épée : $1 d 10 + 8$) est doublé.

◆ Combat : table des dommages :

□ Corps à corps :

$1 d 6 + phy / 2$ (assommants) + 1 pt de dégâts / tranche de 5 points de Phy arrondi au plus proche

□ Escrime :

$1 d 8 + 4 + [phy / 4 \text{ arrondi à l'inférieur }]$: couteau, dague, matraque

$1 d 8 + 6 + [idem]$: fleuret, rapière, masse

$1 d 10 + 8 + [idem]$: épée large, hache de combat

□ Armes à feu :

$1 d 10 + 5$: arme de poing

$1 d 10 + 5$: pistolet-mitrailleur (coup par coup)

$1 d 10 + 7$: fusil à pompe (chevrotine)

$1 d 10 + 7$: fusil-mitrailleur (coup par coup)

$1 d 10 + 9$: pistolet-mitrailleur (rafale)

$1 d 10 + 9$: fusil-mitrailleur (rafale)

$1 d 10 + 9$: fusil à pompe (balle)

coup par coup : possibilité de tirer jusqu'à trois fois par action, avec malus successif de - 15, -30, -45



◆ Vie

Humain : physique + 1 d 6
 Ange : physique X 2 + 1 d 6

Seuil de blessure critique : vie / 2 (arrondi au supérieur) : si une blessure occasionne ce nombre de dégâts, faire un jet sous physique, sinon le personnage tombe inconscient pour 1 d 10 rounds.

Seuil de blessure mortelle : vie / 5 (arrondi à l'inférieur) : perd un point de vie par tranche de une demi-heure, si n'a pas bénéficié d'un jet de soins réussi. De même, réussir un jet sous [phy - 5], sinon inconscience jusqu'à ce qu'un soin soit réalisé.

Rappelons qu'un Ange ne meurt pas. Il se relève du coma et de ses blessures au bout d'un nombre de 1d4+ 2 heures.

◆ Soins

Premiers soins : 1d 3 points de vie

Médecine (sans équipement) : 1d3
 (équipement sommaire) : 1d3+2
 hospitalisation : 1d3+5
 [par cycles de 12 h.]

◆ Aboutissement :

ce sont les étapes de la progression spirituelle de l'Ange. Une action favorable - en général, la résolution d'un scénario de jeu - lui accorde un point sur une échelle de douze. Arrivé à l'aboutissement, il se désincarne, devient pure spiritualité, une puissance magique qui, aux côtés de Deus, emportera le Monde vers sa libération : l'Apocalypse. Toutefois, la forme réelle de cet aboutissement final et collectif est encore confuse...

◆ Désenchantement :

déclin spirituel de l'Ange. Une action mauvaise ou un tour du destin défavorable au personnage - comme un scénario raté - confèrent un point si le personnage ne parvient pas à dépasser la sensation d'échec, c'est-à-dire à réussir un jet sous

Ame aggravé d'un malus affecté par le maître. Un échec est toujours susceptible d'aigrir. Au bout de quatre points, un double infernal du personnage commence à lui apparaître de manière lointaine ou hallucinatoire. L'achèvement du cycle conduit à la matérialisation de l'Ombre et à un duel qui, s'il est gagné par le personnage, fait chuter son échelle à quatre et lui laisse un répit provisoire.

◆ Fureur :

dans une situation où les nerfs du personnage sont soumis à rude épreuve, il peut décider de rentrer en fureur. Il faut réussir un jet sous Ame - avec un dé de 20 - affecté d'un malus de 3. Le personnage entré en fureur voit ses compétences de combat améliorées d'un bonus de 20 % et d'une augmentation de sa caractéristique physique de 2, durant la scène de l'action.

◆ Dons

Pour réussir à utiliser un Talent, un jet sous Ame - toujours avec un dé de 20 - est requis. Le deuxième talent d'un Don impose un malus de un au jet, le troisième talent un malus de deux et le quatrième un malus de trois.

Il y a toujours le risque d'une contrepartie à un talent après usage. Il varie selon la durée de l'usage du pouvoir. Après son usage, un jet sous Ame est à faire avec des malus cumulatifs, c'est-à-dire ajoutés selon le nombre de rounds où la thaumaturgie est employée et son degré de puissance.

ex : déflagration lancée deux fois durant la scène : malus de 2 (rounds) et de 4 (4^{ème} niveau de puissance du Don « Pyrokynésie »).

La durée de l'effet pervers est de 1d10mn / seuil de marge d'échec du jet.

En voici les effets généraux, pour chaque Don respectif :

- Martialité



le personnage devient irascible et détestable. Un excès de colère peut l'emporter dans une frénésie guerrière.

□ Obscurité

le personnage devient à ce point insignifiant que plus personne ne le remarque. Il a beau s'exprimer, crier, gesticuler, plus aucun de ses compagnons ne le remarque.

□ Pyrokynésie

des enflammements spontanés et incontrôlés se manifestent au passage du personnage.

□ Domination

le personnage produit de l'effroi ou une affection attachante et excessive sur les humains qu'il est amené à rencontrer.

□ Métamorphose

des modifications physiques se produisent de manière incontrôlée.

□ Prophétie

une sorte de sur-dose sensitive fait sombrer le personnage dans l'inconscient.

□ Chamanisme

le personnage est assailli par les injonctions et les réflexions des esprits environnants.

□ Nécromancie

le personnage est assailli par les fantômes environnants qui le rejoignent et l'assaillent de leurs plaintes et de leurs reproches.

Voici la description des Dons et de leurs talents particuliers.

□ Martialité

- sens du combat : + 15 % aux probabilités de toucher

- sens du combat : + 30 % aux probabilités de toucher et accroissement de la caractéristique Physique de deux points.

- lame de combat : fait jaillir une épée dont les dommages bénéficient d'un bonus de 1

- lame magique : idem , pour un dommage de + 3

□ Obscurité

- discrétion : les compétences discrétion et furtivité bénéficient d'un bonus de + 15 %.

- marche silencieuse : le personnage se déplace sans bruit ; discrétion et furtivité sont accrues au total de + 30 %.

- voile des ombres : le personnage peut se dissimuler dans une ombre en s'y incorporant.

- déplacement dans les ombres : il peut passer d'ombres en ombres ; en cas de discontinuité des ombres, de l'une à l'autre, il prend lui-même l'apparence d'une ombre.

□ Prophétie

- métempyscose : capacité de lire sur un objet des événements passés liés à celui-ci ou à sa position dans l'espace où a eu lieu cet événement

- intuition extrasensorielle : capacité de ressentir la nécessité de produire une action favorable à la continuation des événements

- perception extrasensorielle : capacité de voir en un lieu les événements qui y ont eu cours

- divination : capacité intuitive et spontanée de prédiction d'un événement grave ou d'une menace liés à l'affaire en cours ou aux occupations générales du personnage. Il ne peut déclencher ce talent par sa propre volonté.

□ Métamorphose

- oeil nocturne : le personnage acquiert des yeux rougeoyants et la vision nocturne.

- puissance : la caractéristique Physique augmente de quatre.

- griffes : une transformation partielle fait apparaître ces armes naturelles, en plus des effets des talents précédents. Les ongles de la « créature » sont tranchants comme un rasoir. L'apparence que prendront les mains dépendra de la personnalité du personnage-joueur. Elles



pourront, par exemple, être semblables à des mains ordinaires, ou les griffes pourront être proéminentes.

- révélation : la transformation finale augmente le Physique à 24 et double le pourcentage de réussite de toute compétence physique. Des ailes blanches se matérialisent dans le dos du personnage.

□ Domination

- sympathie : la cible visée éprouve de la sympathie pour le personnage

- charme : la cible visée est charmée. De l'amour ou de l'amitié apparaissent pour une durée indéterminée : jusqu'au lendemain matin, ou à vie.

- contrainte individuelle (jet d'opposition entre âme avec bonus de 3 pour l'utilisateur) : la cible est contrainte de produire un acte qu'elle ne désirait pas faire.

- contrainte de masse (jet d'opposition entre moyenne âme avec malus de 3 pour l'utilisateur) : le groupe présent est contraint de produire une action contre sa volonté.

□ Pyrokynésie

- poing de flammes

- flammèches : naissance de 1d3+1 flammèches de 2 cm. Distance maximale : 6 m.

- combustion : naissance de 1d3+1 flammes de 30 cm de haut, dommages : 1d6/flammes. Distance : 10 m.

- déflagration : boule de feu, dommages variables selon le jet sous Ame. Si échec : 2d6 , si réussite : 2d6 + 1d6/marges de réussite de trois. Distance : 15 m.

□ Chamanisme

En tout lieu, il existe des forces magiques, des esprits naturels, domestiques ou urbains. Les religions animistes ont relayé ces croyances. Un arbre a un esprit, aussi bien qu'une Chevrolet, un champ de blé ou une benne à ordures. Plus particulièrement, des éléments naturels simples comme un souffle de vent, une vague, une étincelle ou une motte de terre sont animés d'une spiritualité et d'une aide potentielle pour celui qui sait

reconnaître leur existence silencieuse et rendre service... Une poubelle peut aimer être renversée. Un tapis peut apprécier être dépoussiéré. Une vidange d'huile peut être plaisante. Une caresse parfois suffit. Il faut savoir plaire pour obtenir un service. Le prix n'est d'ailleurs pas forcément proportionnel au service demandé. Tout dépend du charisme du demandeur, ou malheureusement de son inopérance. N'oubliez pas non plus que l'esprit d'un balais n'a pas non plus l'intelligence de celui d'un volume de « Critique de la raison pure ». Mais sans doute sera-t-il moins distrait, notamment pour remarquer le passage salissant du meurtrier...

- communication sommaire : l'esprit répond à une seule question.

- communication étendue : un dialogue peut être élaboré avec l'esprit.

- communication de groupe : un dialogue peut être lancé avec différents esprits présents sur la scène.

- altération matérielle : l'esprit est capable d'animer son enveloppe corporelle pour produire une action - s'il le peut. Un chien peut mordre, une voiture peut démarrer seule, une fleur peut éclore, etc.

□ Nécromancie

Les esprits de certains morts marchent parmi les vivants. Ce sont les Errants. Les autres, à leur mort, rejoignent l'unité cosmique. Il est toutefois possible pour un puissant nécromancien de les contacter une dernière fois.

- Vision d'outre-tombe : le personnage peut voir un fantôme sur le lieu qu'il occupe.

- Communication avec les morts : le personnage peut poser une question à l'esprit errant.

- Communication étendue : le personnage peut dialoguer avec le fantôme.

- Rite nécromancien : le personnage entre en communication avec l'esprit d'un mort, qu'il soit errant ou non, et peut dialoguer avec lui, voir le contraindre à répondre au moyen d'un jet sous Ame modifié par un malus de trois. Il n'est pas en mesure toutefois de savoir si l'esprit ment. Il ne pourra le faire qu'une fois.

DU RETOUR, DE LA QUESTION AMBIGUE DE LA VENGEANCE, ET DE L'IMMORTALITE...

« Qui étions-nous avant de mourir ? Des humains « ordinaires », enracinés dans notre temps, dans nos villes, dans nos errances. Ni héros, ni archétypes. Amants, travailleurs, étudiants, pères de famille, hommes d'affaires, chômeurs. Des individus communs animés de passions et de croyances qui leur semblaient toutefois fort peu classiques.

Et vint notre mort.

Je crois que certains d'entre nous ne reviennent pas par hasard. Mais ceci revient aux secrets de Arkhé.

Certains, donc, meurent, et puis voilà. Une mort peut être stupide. Un geste distrahit, une interpellation, un crissement de pneu. D'autres parfois sont héroïques. Qui désirant sauver des flammes, qui prenant un coup à la place d'un autre. Certaines sont professionnelles. On ne prend pas de risques sans avoir à en payer les conséquences.

Policiers, militaires, pompiers, etc.. Certains d'entre nous furent malades. Mourir du cancer en laissant à ses proches et à ses amis l'image de la fureur de vivre jusqu'au bout n'est pas moins héroïque que de se jeter dans les flammes. D'autres, plus rares, furent heureuses. Emporté par l'âge, entouré de ceux qui aiment, de cette légion d'enfants et de petits-enfants. Avoir été à ce point aimé que l'on désire revenir pour permettre à d'autre de l'être un

jour, une fois. Apporter un témoignage. Une force. Une volonté. Un espoir.

J'ai connu quelques morts drôles, et quelques anges qui, se tenant les côtes de rire, narraient leur trépas.

Des circonstances de l'événement, certains en parlent, et ne cessent d'en parler, bouleversés, égarés... D'autres résumant la grande affaire à un haussement d'épaules.

Loin de moi la volonté de préférer qu'il n'est aucune mort qui soit moins grave qu'une autre. Mais il en est certaines si dramatiques... Et je crois que beaucoup d'entre eux désirent tellement revenir pour compenser qu'une fraction de leur volonté doit être entendue par la grande Dame. A

moins que l'esprit-Femme n'ait à voir avec la justice bafouée. Ne dit-on pas que la justice est aveugle ? Peut-être ses chaînes sont-elles celles qui entravent à la douleur et à la vengeance?

Il est ceux qui ne meurent pas seuls, et qui reviennent sans l'aimée, sans le fils, sans le père. Il est ceux qui reviennent pour faire payer l'horreur, et qui se jettent à corps perdu dans les tourments ou dans la jubilation de la vengeance.

Certains reviennent pour pardonner, aussi. Ou pour l'honneur. D'autres n'ont pas prononcé une dernière parole, n'ont pas eu le loisir d'un



© Steve OFTINGER



dernier regard, d'un dernier sourire ou d'un pardon, encore. Pesanteur des remords. Ou qui n'a pas pu satisfaire à sa parole.

En réalité, je ne connais aucun individu ordinaire dans sa mort. Car la mort est l'événement le plus dramatique et le plus douloureux que je connaisse.

Et la mort est une chose complexe dans ses conséquences. Elles sont étendues. Justifie-t-elle l'interdit ? Tolère-t-elle d'être donnée en retour ? Il n'y a que dans les films américains qu'on y croit vraiment. Donner la mort est une chose abjecte. Nous ne sommes pas des vengeurs sur le retour. Pour la plupart d'entre nous, en tout cas... Certaines vengeances sont tolérées, mais notre Mission n'est pas là. Nous ne servons pas l'homme dans l'éradication d'éléments que nous jugerions nuisibles.

Accessoirement, le déséquilibre mental est la première source du dépérissement. Le désenchantement advient rapidement pour qui se prend pour Eric Draven. Je ne laisse pas plus d'un an à un tel personnage pour se disperser dans le néant et revenir à la mort sans nouvel espoir de retour. Sinon, il reste les Répurgateurs.

Pourtant, beaucoup de vengeances sont accomplies dans notre monde de revenants. Elles ne sont pas vaines et solitaires, car elles ont vertu à empêcher un autre crime. Mais c'est un autre sujet à ambiguïté.

Je crois pour ma part avoir trouvé une réponse. Justice doit être faite. Et la mort de quiconque est injuste. Mais c'est mon point de vue. Il faut reconnaître que notre société n'est pas tenue par des lois nombreuses et radicales. Exception faite des Répurgateurs et de principes éthiques généraux, il n'est que peu d'agents et de coutumes auxquels nous devons nous tenir. Nous tentons d'être des individualités libres, simplement unies par notre amour de l'humain et par notre haine de l'ordre factice des rouages de la machine.

A un moment ou à un autre, nous sommes amenés - et tu le seras également - à être des Guides. C'est ainsi que l'on

appelle, un peu sentencieusement, celui qui accueille à la renaissance le ou les nouveaux venus. Certains y voient du charme et l'occasion de mouler cet individu tombé du ciel à la bonne manière de voir. Qui se prend pour Maître Yoda - « le pouvoir est en toi » -, qui en fait des tonnes, qui se la joue détaché, etc. Tachez d'apporter notre savoir commun, et l'ensemble des données et des informations nécessaires à la bonne tenue de nos affaires secrètes. N'en rajoutez pas. Epaulez, au commencement, puis relâchez, et laissez s'envoler.

Certains se sont fait une spécialité d'accueillir. D'autres y voient l'intervention dans leurs activités pressantes d'un poids qu'ils auraient préféré éviter. Là aussi, pas de hasard. Deus fait bien les choses. Enseigner est source d'enrichissements. Parfois, il arrive, de même, que le nouveau venu ne soit pas étranger au Guide. Certaines rencontres ont vertu d'achèvement et de libération, ou de recommencement et d'amour. De vengeance aussi parfois. Je connais le cas d'un condamné à mort accueillant le policier qui l'arrêta alors, ignorant son innocence. On raconte qu'ils recherchèrent ensemble le véritable meurtrier. Ou plutôt, qu'ils le recherchent encore. Car il faut bien dire que cette narration qui constitue notre existence peu commune est souvent déchirée entre trois impératifs. Ceux qui nous lient à notre passé, ceux qui nous relient entre nous, dans la Société, et ceux qui nous attachent à une ou à différentes affaires en cours. Souvent, ce qui nous tient à cœur doit être provisoirement écarté. Provisoirement, à l'échelle des immortels, vous l'aurez compris. Un de mes amis cherche depuis deux cents ans à retrouver trace sur le vaste monde d'un objet guère plus grand qu'une allumette. Mais l'immortalité rend patient.

A ce propos, tu dois te demander comment cela est d'être immortel. Jouissif, en général, au début. Certains esprits masochistes ne se lassent pas dans les premiers temps de se donner la mort dans les circonstances les plus déroutantes ou



les plus comiques. Parfois en se jouant un peu des humains.

« Mais non, madame, je vous assure que je me sens très bien. Voudriez-vous éviter une marche arrière ? »

Puis, on se lasse.

Comment cela : « c'est tout ? ». Mais oui. On s'habitue aussi à ce genre de chose. On ne va tout de même pas en faire des tonnes pour quelques inoffensifs kilos de plombs dans le buffet.

A dire vrai, passé un certain temps, on évite, d'abord de trop se faire remarquer, ensuite de se faire mal, car la douleur subsiste. Accessoirement, incapacité par des dommages, on est vulnérable. Et l'Ennemi n'est souvent pas loin, pas moins que l'Anéantissement.

J'oubliais. Eviter par dessus tout la décapitation, parce que même si cela ne nous tue pas, il est quelques esprits chagrins parmi nos adversaires qui apprécient à collectionner les têtes dans les vitrines. Pratiques odieuses et stupides.

Mais non, je ne ris pas...

L'immortalité est aussi la garantie d'avoir un âge avancé. Il y a donc ici tout et rien à dire, car chacun vit cela comme il l'entend. Cependant, précisons qu'on n'a pas constaté, de manière générale, de psychopathologie du grand âge. On ne devient pas fou. On ne se prend pas de langueur, de soupirs ou de désespoir, à moins de se satisfaire de ce genre d'attitude. Certains n'apprennent jamais rien et demeurent éternellement cons. D'autres gagnent avec le temps.

Certains s'escriment à laisser une trace dans l'Histoire, et la voient condamnée à disparaître. D'autres feront éternellement parler d'eux sans l'avoir cherché.

Le seul point à mon sens intéressant dans cette question - mais je parle toujours pour moi - est la confrontation des systèmes de pensées et la répression psychologique des affects. D'un point de vue purement psychologique, un processus de répression individuelle des pulsions s'est développé avec la civilisation. Au Moyen Age, par exemple, on tuait pour un rien. Ainsi, certains des plus jeunes d'entre nous peuvent-ils être surpris par les débordements affectifs des plus anciens. De même, la modernité a apporté l'individualisation, l'émancipation de la personnalité par rapport aux instances traditionnelles et une grande diversification des manières d'être. Aussi, certains des anciens sont-ils parfois outrés de la négligence qui peut être celle des plus jeunes à l'égard de certains usages. Mais la disparition des coutumes n'est pas toujours regrettée, et certains « archaïques » sont plus dans le *move* que certains jeunes. D'autres, ridicules et irréductiblement dépassés par le mouvement historique, s'acharnent à être dans le ton sans y parvenir. Il en est, dont je fais partie, pour apprécier l'extension de valeurs plus libertaires. Car le déclin de l'ordre ne va pas sans un relâchement jugé par certains, et par erreur, comme excessif.

Mais je deviens ennuyeux. Brisons là. Enfin... à plus, je veux dire... »

ARCHETYPES ET PARTICULARITES

Commençons par la fin. Maintenant que les personnages sont morts et qu'ils ont accompli leur lugubre périple au royaume de Arkhé, il est temps qu'ils se réveillent à leur nouvelle vie dans un lieu désert et abandonné.

Deus aura préalablement pris soin d'attirer un ange sur ces lieux. Deus s'exprime au moyen d'intuitions et d'images s'imposant de manière fulgurante ; celles-ci

mènent ordinairement vers un lieu ou vers un personnage lié à sa Mission. Fréquemment, le Verbe se manifeste sous une forme matérielle, telle une photo, un article de journal, une clé de consigne...

Rien ne prépare le futur guide au motif de l'appel de Deus. Aussi peut-il être désemparé en se retrouvant face à un ou à plusieurs corps nus étendus et inconscients.



Le guide est souvent aidé d'un assistant. Le Second est en général attiré plus tard, et enseigne les personnages dans un domaine spécialisé qui n'est pas du ressort du Prime - le premier guide -. Il s'agit fréquemment d'un Maître d'arme. Le Prime, quant à lui, enseigne les généralités de la société, l'art de contrôler et d'user des Dons. De même, il chapeaute l'introduction des nouveaux arrivants dans les sociétés humaines et célestes. Il est leur contact permanent, et c'est notamment grâce à lui - ou à la personne à laquelle il a délégué sa responsabilité en son absence - que les personnages pourront, en attendant d'acquérir une notoriété suffisante pour leur permettre de se passer de supérieur intermédiaire, bénéficier des services de la Société : papiers, argent, couvertures occasionnelles à leur Mission, logement provisoire, adresses de complices humains, - notamment des médecins -, etc.

◆ Sauce bolognaise...

Jacob tient une pizzeria à Brooklin. Sa cuisine est réputée, et il n'est pas rare, selon certaines rumeurs, de voir dans son établissement des personnalités comme Woody Allen ou Robert de Niro. Il est justement en manque de serveurs quand Deus lui apporte un petit cadeau du ciel.

Attention : Bobby De Niro laisse d'excellents pourboires, mais il est difficile sur la carbonara. Accessoirement, il incarne le cas typique de l'ange qui a réussi sans complexes. Sa mort n'ayant laissé ni famille ni amis, il n'a pas craint de paraître sur les écrans. Le seul inconvénient est d'avoir dû vieillir au moyen d'artifices d'acteurs. Mais on a pas fait l'actor's studio pour rien. Si De Niro est si efficace dans les rôles de malfrat, ce n'est pas pour rien : il avait de l'expérience en la matière, avant qu'un règlement de compte n'achève sa carrière et la relance sur l'écran. Bien sûr, il a fallu faire taire quelques types bavards - qui d'ailleurs auraient juré l'avoir vu mort, pour ne pas dire plus...-. Bon, en attendant, De Niro serait un excellent Maître d'arme, mais il est trop pris. Si Deus l'a choisi, c'est certainement moins pour son enseignement

que pour ses bonnes relations. De fait, il connaît bien un petit gars prometteur, mais... Bobby reconnaît que l'individu en question est un peu timbré.

Quant à Woody allen, laissez tomber, il n'a rien à faire dans cette histoire.

◆ Lost in the Dark...

Berlin, début des années 80. Bauhaus ne part en tournée sans passer par le *Fallen*. La boîte, montée dans une usine désaffectée, est tenue par Kurt Weber. On le disait atteint d'une nouvelle maladie fréquente dans le milieu homo et chez les toxicos, mais il est revenu vivant, bien qu'émacié, après une longue absence. Ses bras portent encore les marques des injections qu'il s'envoyait depuis plusieurs années, dansant avec l'O.D., indécis entre la rémission et la fin, déchiré par la perte de son épouse, Cynthia, emportée par une stupide chute, un soir d'ivresse.

Le mouvement punk décline et se teint en noir. Les basses deviennent lugubres et les gothics envahissent le quartier industriel abandonné. L'usine prend des allures de cathédrale, avec ses statues de vierges, d'anges et de saints, accrochés au-dessus des machines, des turbines et des moteurs. Les visages sont blêmes, la musique assourdissante et les jeux de lumière étourdissants. Les autels servent de podiums, et sur les croix, le visage est fardé de noir ou cagoulé.

Weber est grand, maigre, et chauve. Il porte de petites lunettes rondes cerclées de métal, des tenues de cuir, et un éternel demi sourire, soit arrogant, soit étrangement compatissant pour la foule qui vient s'éveiller et s'éteindre chez lui. Il est l'un des promoteurs de la jeune scène électro-industrielle allemande et écarte parfois les échos de Sisters et de Virgin Prunes pour des rythmes syncopés et magnétiques arrachés d'outre-tombe.

Weber sait qu'un combat est en train de s'organiser sur Berlin. Une menace infernale croît, à nouveau, dans l'ombre. Les crânes rasés se multiplient, une force ancienne et écœurante se relève, et ce qui se trouve aux racines de la haine est

étranger à la raison et au droit à la différence. Et Weber est seul face à cela. Parfois, dans la cathédrale industrielle vidée, aux premières lueurs de l'aube, il prie et appelle Deus. Pour qu'il l'entende...

◆ Noblesse oblige...

Monsieur le Duc de Guermant est un homme extrêmement pris. Aussi n'a-t-il que peu de temps à consacrer à cette « irruption » qui dérègle le cours de ses activités. D'abord, ces quelques corps nus et échoués dans la boue des rives de la Seine furent lourds à traîner jusqu'au fiacre.

Dieu merci, Bertrand, le cocher, n'est pas homme de petite taille. Aussi accompagne-t-il toujours Monsieur dans certains déplacements qui l'éloignent de places plus mondaines, et le duc peut encore lui être redevable de ses larges épaules. Au moins ces personnes sont-elles bien traitées. L'hôtel particulier est vaste et s'étend sur de nombreux étages. Monsieur le Duc ne se contente pas de ses titres ; ses propriétés rapportent, et on rapporte, aussi, qu'il est l'une des plus belles fortunes de France. Et beau parti, car veuf depuis trois ans. Il est vrai, toutefois, qu'il ne court pas les cocottes, et on le dit homme austère depuis son veuvage, bien que plus jeune, il fut d'un fougueux caractère. Un duel aussi, paraît-il un jour, pour une erreur de généalogie. De la part de son adversaire, bien sûr.

En réalité, Monsieur le Duc, qui en profita bien pourtant, ne sort plus beaucoup. De même néglige-t-il l'étude des ramifications ancestrales de son arbre familial. Le Duc est en effet depuis peu un gentilhomme très pris, ne s'occupant guère plus des affaires d'une noblesse qui décline



en la fin de ce siècle agonisant. Le motif est obscure.

Puis, Bertrand est retrouvé dans une mare de sang, et le Duc a disparu. Anéanti ? Les joueurs en savent encore peu sur leur condition nouvelle et sur cette Société « riche et singulière » dont le Duc n'a fait qu'esquisser le portrait. Quel rapport sa disparition entretient-elle avec cette liste de nom de personnes et de villes réparties sur l'entière surface du globe ? Qu'est-ce que l'Echiquier ? Par qui sont-ils épiés ? Une inconnue - charmante, mais glaciale - intervient et suggère l'appartenance

du Duc à une loge. Un livre serait en question, ainsi qu'un labyrinthe et un papyrus égyptiens. Une bibliothèque dérobée, un souterrain, des assassins... Sauvés des fosses par le Second Guide. Eclairage relatif, encore trop restreint... Les Templiers guettent et occultent une autre puissance. Une course contre la montre s'engage à l'échelon mondial. Les personnes de la liste meurent les unes après les autres, parfois en de surprenantes circonstances.

Où l'Ennemi se dissimule-t-il ? Quel est le Dernier Secret ? Ou... *qui* est-il ? Quel est le premier mot du Verbe ?

◆ It can't rain all the time...

Jeremy est leur Maître d'arme. Sarcastique, amer et déjanté, il sniffe de la coke et sort son flingue plus vite qu'il ne parle. Il parle peu d'ailleurs. Il emmène les p.j.s pour leur baptême du feu dans les bas-fonds de Chicago pour pratiquer son « sport favori » : traquer et descendre des dealers. Toujours en groupe et forcément armés. Le plus sauvagement possible. Voilà qui devrait donner une leçon aux



personnages concernant l'usage de leurs pouvoirs dans une situation d'autodéfense.

Malgré le dégoût qu'inspire la violence de Jeremy, il y a quelque chose en lui de brisé et de pathétique qui attire.

John Mingus était un jeune avocat brillant et idéaliste qui s'est intéressé à la mauvaise affaire. En l'occurrence, Nicole Truman, une mère de famille, porta plainte contre Willcott, un criminel, suite au décès de son fils par overdose, et John parvint à mettre Willcott en difficultés en convaincant quelques habitants du quartier de témoigner.

Willcott est un grand noir musculeux ; dans les épaisses dread lock qui descendent jusqu'à mis dos sont enchâssés des pièces métalliques qui représentent des crânes de petits oiseaux, des lames, des croix et quelques babioles de verre. Ses bras sont tatoués de têtes de morts, de symboles religieux et de femmes nues. Un soir, lui et ses hommes sont venus rendre visite à John et à Lucille, sa femme. Ils se sont amusés avec eux, puis Willcott s'est fait une injection, et a tué son épouse sous les yeux de John avant de lui régler son compte.

Sur les articles de journaux, John Mingus avait le visage de Jeremy.

Willcott est devenu un homme puissant dans le milieu, et Jeremy

dessoude ses hommes les uns après les autres. Puis viendra son tour. Il sait que la vengeance le consumera et qu'il disparaîtra à jamais. Son Ombre rit déjà de lui, dans le reflet de son miroir.

La première affaire des personnages les met en rapport avec un centre d'accueil pour démunis. Le quartier est l'objet d'un rachat immobilier et quelques hommes d'affaire peu scrupuleux ont engagé un criminel pour motiver ses habitants à vider les lieux.

Une femme s'occupe du foyer. Jeune, belle et dévouée, elle ne cédera pas. Les joueurs apprennent à la connaître sous leurs diverses couvertures - marginaux en difficulté, voisins ou acteurs sociaux - et font connaissance avec les occupants et leurs histoires. Ils sont amenés à intervenir dans une première escarmouche quand les hommes de Willcott tentent de mettre le feu. Quant à ce dernier, il découvre qu'il a un motif supplémentaire pour assassiner cette femme : Lucille Mingus a survécu à ses blessures.

Tout peut bien finir, si les personnages parviennent à faire les bonnes liaisons. Et dans un final brûlant, ils pourraient bien connaître un paradoxe étrange : affronter dans un combat à mort le double maléfique de leur Maître d'arme.

DE LA NORME ET DE LA RECONNAISSANCE

« Qu'est-ce qui justifie notre intervention dans, ce qui apparaissant comme le règne humain, est la machine infernale ? La réponse ne va pas de soi : il est difficile de séparer les liquides. Intervenir contre la machination inclut une intrusion - une ingérence - dans la vie privée des gens. Justifier de ravager leur salon par l'argument de « l'éternel combat du bien contre le mal » ne vous conduira qu'en prison, et au douloureux constat de votre imbécillité.

La justification trouve son issue dans la Norme.

La Norme est un concept que nos intellectuels emploient pour désigner un mystère qui ne se laisse réduire à l'amour ou à la loi. Quelque chose d'indéfinissable lie les êtres entre eux en leur faisant éprouver la nécessité de ne pas réduire autrui à un objet, à une chose que l'on peut manipuler, jeter, ou éliminer. Cette responsabilité de soi pour autrui lie dans un rapport sacré. Il ne peut se contracter à la loi, parce que dans les espaces où elle



n'agit pas, nous continuons à respecter autrui. Il ne peut se limiter à la répression psychologique du sur-moi, car l'instrument de l'intention n'éluide pas l'intention. Il ne peut se réduire à l'amour, car nous ne sommes pas l'ami de cet étranger à qui nous cédon le passage ou à qui nous demandons s'il va bien quand il ne se relève pas après être tombé de vélo. Et il transcende évidemment les normes de la morale bourgeoise, ou les codes des bonnes moeurs, les conventions et les coutumes culturelles.

La Norme est le sentiment religieux par excellence. Elle exprime cet indéfinissable sacré qui relie entre nous et justifie l'Intervention.

L'Esprit de la Norme est en chaque humain. L'institution cléricale appelle parfois cela la sainteté, bien que le terme ait été galvaudé au motif d'une exceptionnalité qui ne reviendrait qu'aux hommes d'église ou aux saintes chastes et vertueuses.

Une sorte de curieuse alchimie magique se produit souvent en cas de rencontres prolongées entre eux et nous. Il arrive que l'esprit de la Norme, en eux, s'anime brusquement et nous *reconnaisse*. Une intuition à la fois douce et brusque les prend et ils *comprennent* ce que nous sommes et ce que nous représentons pour eux. L'effet peut être divers. Il peut ressembler à un *satori* zen, à une compréhension sereine et apaisée. Il peut

s'exprimer sur le mode des larmes, du merveilleux de l'enfance retrouvée au coeur d'une vie creuse. Il peut signifier l'espérance. Il peut se limiter, dans l'expression du moins, à un simple sourire, à un « c'est cela ? » ou à un « c'est cela ! ». Il peut conduire à l'ouverture d'une bonne bouteille et à un « mais alors, // existe... ». C'est souvent un moment agréable. Parfois, s'il survient au milieu d'une circonstance dramatique mettant en danger cette personne ou autrui, le choc ontologique peut être tel, qu'une altération de la réalité survient. Appelons cela un miracle, si vous voulez. Attention : c'est une circonstance rarissime qu'il est inhabituelle d'observer parfois, ne serait-ce qu'une fois en deux cents ans de vie. Tout peut arriver, la mort elle-même peut alors être repoussée. La force de la volonté n'est plus contrecarrée par les schèmes aliénant de l'ordre rationalisant.

L'alliance de la Norme et de la Reconnaissance convie parfois pour nous à quelque chose de très agréable : l'amitié. Il est bon d'égrener les amis, de voir grandir les enfants, de repasser parfois pour voir si cela va, de venir une dernière fois au chevet de celle qui, jeune fille, rêvait de s'envoler avec vous.

Quant à l'amour et à la Douceur des sens... L'église seule les répriment. Laissons les curés à leurs bénitiers. Il en est d'autres que nous goûtons. Hum... Manière de dire.»

QUELQUES TRUCS

Un bon scénario de Eschatology se situe à notre avis entre *Matrix* et *Le pendule de Foucault*. Une intrigue riche en secrets, en révélations, en complots et en machinations ancestrales se satisfait très bien, malgré ce que l'on peut parfois entendre, de scènes de combat, de délires visuels et de débauches de pouvoirs. *The crow* nous a également beaucoup inspiré, et Eschatology est, dans son projet original, un jeu de rôle *gothic* qui devrait en particulier plaire aux amateurs de ce mouvement culturel. *Dark city* représente

également sans doute pour nous l'un des scénarios idéaux à employer comme principe d'inspiration.

Privilégiez dans vos scénarios les rapports humains, au détriment de l'ésotérique. Parce que, d'abord, le Graal est une allégorie qui représente l'éveil de l'âme, et que cela se fait, non dans une boutique new-age ou dans de vieux grimoires, mais en rencontrant autrui. Et tel est le thème central de ce jeu : l'intervention dans la vie de quelques



personnes humaines d'une puissance qui change le cours d'événements prévus par un ordre des choses consacrant l'aliénation et la destruction. Ensuite, des jeux comme *Néphelim* ou comme *Mage* satisfont très bien aux thèmes occultes. Epargnez-en donc *Eschatology*, sauf pour la parodie. Offrez-vous une nuit en enfer ou un poulpe géant protoplasmique...

Soignez les caractères psychologiques de vos principaux p.n.j.s humains. Ce sont les interlocuteurs les plus intéressants. Qui furent-ils ? Pourquoi sont-ils visés pour être abattus par l'ordre ? Ou au contraire, comment ont-ils été corrompus par la convoitise et par le profit ?

Créez des archétypes, pas des caricatures. Inversez les tendances pour désarçonner les joueurs. Tous les hommes d'affaires ne sont pas des agents de l'ordre. Prendre un enfant en otage est injustifiable et justifie en retour une petite intervention céleste...

N'hésitez pas une pointe d'humour. Un curé peut demander aux joueurs un petit coup de main contre un démon qui hante une maison et terrorise une famille en faisant exploser les paquets de pop-corn et en passant Marilyn Manson. « Mais si ! Le Vatican sait beaucoup de choses... », peut-on apprendre en buvant une tasse de thé...

Evitez la guimauve. *Eschatology* peut très aisément glisser dans cet excès, c'est l'une de ses faiblesses. A force de sauver des p'tits n'enfants, on a vite envie de leur défoncer le crâne. Evitez pareillement

l'humanitaire, c'est de mauvais goût. De même, ne déresponsabilisez pas. C'est trop facile d'occulter le totalitarisme au moyen d'une puissance infernale fictive. Les nazis étaient humains. Ne faites pas trop coller l'actualité ou l'histoire à la fiction, ne confondez pas politique et imaginaire. Pas de supplément de jeu sur la Shoah, comme cela s'est déjà vu. C'est indigne.

La beauté et l'innocence sont des thèmes centraux. *Eschatology* est un jeu sans doute ardu à maîtriser, car il est difficile pour un maître de jeu d'incarner une variété d'êtres réalistes et sensibles échappant aux stéréotypes. Mais c'est sans doute l'un des intérêts du jeu. Et il sera plaisant pour les joueurs d'accumuler au long des scénarios des relations, des amis, et des alliés.

Faites des petites fiches pour caractériser les personnages. Inspirez-vous de ce que Mark Reinhagen a fait pour *Vampire : la mascarade* dans un supplément citadin comme *Chicago by Night*. Mais n'inventez pas des personnages pour faire du remplissage. Limitez-vous d'abord aux sphères les plus susceptibles d'agir sur la vie des personnages-joueurs comme sur celle des habitants, puis, ajoutez des traits au fur et à mesure des scénarios. Inutile de vous épuiser à faire « votre ville » sans maîtriser. Construisez petit à petit, au fur et à mesure de vos histoires.

Voilà. Merci de m'avoir accompagné jusqu'ici, et permettez-moi d'achever ce bref périple par deux scénarios. Ensuite, à vous de combler l'inconnu...

