

THS
TV

Le Grand
Pardon



Le Grand Pardon

Vous pourrez vous demander ce qui se cache derrière un tel titre. Ce n'est ni plus ni moins qu'une petite aide de jeu de mon invention pour INS/MV 4^{ème} édition et plus précisément pour *Magna Veritas*. C'est après avoir découvert le « Septénaire » dans le supplément *Sur la Terre comme au Ciel*, que mon âme de Dominique s'est réveillée ! Pourquoi eux et pas nous ? Pourquoi les démons pourraient corrompre des âmes et que les anges ne pourraient pas, eux, sauver ces mêmes âmes. Il était nécessaire de rééquilibrer la balance. Alors voici pour le plus grand plaisir de tous « Le Grand Pardon ». Avec cette aide de jeu, de la même façon qu'un démon peut ruiner une âme, les anges peuvent maintenant obtenir sa rédemption.

Mais avant toutes choses, voici un extrait du « Septénaire », nécessaire au « Grand Pardon », pour les pauvres MJ sans le sous qui n'auraient pas pu se procurer cette sympathique extension (Je vous comprends les gars, pour moi aussi c'est pas toujours facile).

Le septénaire

Voici d'abord quelques définitions bien utiles :

Le péché n'est ni le désir, ni le plaisir, c'est un acte qui a des conséquences mauvaises sur le pécheur lui-même ou sur son prochain. Les conséquences mauvaises sont des atteintes à sa santé, voir à sa vie, sa liberté, son bonheur, sa foi, ses biens, etc.

Le vice est le dérèglement d'un désir qui le fait se manifester de façon excessive (et parfois même ostentatoire) et encourage l'homme à pécher. Les manifestations d'un vice ne sont des péchés que si elles portent à conséquence.

Notez que par l'un de ces curieux paradoxes de l'existence, les sept péchés capitaux ne sont ni des péchés (ce sont des vices) ni capitaux. Ils ne sont pas mortels non plus, enfin, ça dépend du degré auquel on les pratique.

Acédie. Réduite dans l'esprit des gens à la seule paresse, l'acédie embrasse aussi le mauvais esprit, la critique gratuite, l'amusement stérile, la perte de temps et d'une façon plus large le manquement à ses devoirs. Tout ce qui peut faire de quelqu'un un « branleur ».

Cupidité. L'avarice, ou cupidité, est le dérèglement du désir de posséder. Accumuler inutilement des montagnes de fric en est un bon exemple, mais collectionner avec acharnement des images Panini ou claquer tout son pognon en Superclix participe aussi à ce vice dont nous ne dirons jamais assez à quel point il est fort vilain.

Gourmandise. La gourmandise est littéralement le vice de trop ingurgiter. Trop ou mal d'ailleurs. Se gaver de bigmac bien sûr mais aussi de picoler, boire trop de café, prendre des tonnes de médicaments, sniffer de la coke... La drogue en fait partie quand elle est motivée par le plaisir (le drogote c'est de l'ambition et c'est traité plus bas).

Colère. Dieu a créé le monde, il est le seul à avoir le droit de le casser, nah ! La colère représente l'emportement, la révolte, la violence non justifiée, en acte, en parole ou en pensée. Et oui, pour rester pur il faut savoir garder son sang-froid. Bon, certaines violences (juste

rébellion, légitime défense, anges exterminateurs) sont quand même acceptées mais pas par tous les archanges.

Luxure. On va pas vous faire un dessin, y'a de très bon site web sur le sujet. Même si les perversions sont mal vues, il s'agit moins de savoir si vous préférez la brouette chilienne au tourniquet afghan que de mesurer jusqu'où vous êtes prêt à aller pour jouir d'une bonne baise. Attention le culte du corps et de la beauté physique relèvent eux aussi de la luxure.

Superbe. La superbe se divise entre la vanité (se croire supérieur à ses égaux) et l'orgueil (se croire égal à ses supérieurs). C'est la mère de tous les vices d'après certains et il est vrai qu'elle s'exprime de tout un tas de façons : ambition, démesure, hypocrisie, mépris, mondanité, racisme...

Envie. L'envie, le seul vice sans plaisir, est un peu à part. C'est la peine que l'on ressent à la vue du bonheur du prochain et la joie que nous procurent ses malheurs. Son nom ne vient pas de vouloir mais de voir, voir d'un mauvais œil pour être plus précis. Pour les penseurs chrétiens elle n'est pas complètement naturelle, c'est l'influence du diable tentateur qui s'exprime. Elle est (je cite) « l'adhésion gratuite et désintéressée au Mal » plutôt que la simple jalousie enfantine à laquelle on la réduit souvent aujourd'hui.

La table du septénaire vous permet de coller un vice à un PNJ. L'intérêt est de le rendre plus aisément corrompible (ou plus difficile à sauver) par les PJs, et du même coup de les encourager à utiliser la tchatche et la manipulation plutôt que leurs griffes et leurs baves acides. Jetez un d66, les dizaines vous donnent le vice (cela ne veut pas dire que le PNJ n'est pas sensible aux autres, pas de raison à cela, mais celui-ci est le dominant, sa faiblesse, son péché mignon), les unités le bonus (ou malus) qu'aura un démon (ou un ange) à son jet s'il essaie de corrompre (ou de sauver) le PNJ avec le bon vice.

Pour que cela ne se limite pas à un modificateur tristouille, nous vous donnons des exemples de péchés à chaque fois. Un vice peut prendre bien des formes selon la position sociale ou l'éducation de la personne, à vous de vous inspirer de la proposition la plus pertinente. Le PNJ peut l'avoir en préparation dans un coin de son crâne ou le faire tous les jours, ça ne change rien : l'intention y est. C'est le plus gros péché qu'il ait fait ou qu'il s'apprête à faire, mais il en a évidemment plein d'autres, surtout dans la même catégorie.

Notez que pour des raisons d'ordre géométrique vous tomberez rarement sur envie. C'est une bonne chose. Tout le monde y est sujet, surtout sous sa forme de jalousie mesquine, mais les individus chez qui elle domine, son tout de même assez atteints pour que nous laissions à votre discrétion le soin de les faire apparaître dans vos séances de jeu.

Un démon (ou un ange) peut parfois, avec l'accord du MJ, détecter directement le vice d'une certaine personne s'il appartient à sa sphère, comme la gourmandise pour les sbires de Haagenti (ou de Alain). Certains cas paraissent plus fins comme celui de l'acédie, mais au maître de jeu d'être fair-play dans l'application. Après tout ce classement n'est pas aussi artificiel qu'il en a l'air : si on perd du temps à glander sur un jeu, c'est bien parce qu'il nous amuse. Et un bon resto, c'est de la bonne bouffe et du bon vin. Si vous tirez une forte gourmandise pour un PNJ, décidez arbitrairement si c'est de la drogue (alcool et clope inclus) ou de la goinfrerie qui prédomine, mais la personne est sans doute sensible aux deux même si on ne passe pas immédiatement du petit suisse au crack. Au chapitre de la colère, il me

semble que si le concept de guerre relève de Baal (ou de Michel), la violence est bel et bien l'une des sphères de Furfur.

Interprétez donc le résultat du jet comme vous le sentez mais faites-le dans le sens du jeu.

Vice	Exemples de Péchés	Vice	Exemples de Péchés
Acédie		Cupidité	
11	S'amuser au lieu de travailler, ne rien prendre au sérieux.	51	Ne jamais donner un sou dans le métro, être un bon consommateur, courir après les soldes.
12	Arriver toujours en retard, vanner ses petits camarades, être hardcore gamer.	52	Juger les gens sur leur fortune, ne jamais prêter quoi que ce soit.
13	Ne jamais donner de coup de main, se faire servir, passer 15 heures d'affilée à jouer à la PS2.	53	Ne dépenser que le strict minimum pour vivre ou au contraire la totalité, être un peu cleptomane.
14	Refuser de travailler pour subvenir à ses besoins, être irresponsable, regarder la télé ou jouer toute la journée, se faire entretenir, délaissé son hygiène corporelle.	54	Etre prêt à faire des choses illégales pour de l'argent, escroquer ses proches.
15	N'avoir jamais travaillé de sa vie, envoyer sa grand-mère atteinte d'Alzheimer faire les courses, ne s'être pas lavé les dents depuis six mois.	55	Trahir ses amis ou sa famille pour de l'argent, faire fabriquer des pompes par des enfants.
16	Etre trop feignant pour allumer la télé, ne pas avoir pris de douche à se millénaire, laisser une catastrophe évitable se produire plutôt que de bouger un doigt.	56	Ne pas appeler les pompiers pour économiser son forfait, voler ses propres gosses.
17	Etre resté au lit durant les 1d6 dernières semaines, laisser quelqu'un mourir par flemme de l'aider.	57	Pratiquer l'esclavagisme, empoisonner ses parents pour l'héritage, faire exécuter régulièrement ses concurrents.
Luxure		Superbe	
21	Se procurer du plaisir solitaire tous les jours, juger à l'apparence.	61	Etre à la mode, se vanter régulièrement, aimer les ragots.
22	Tromper occasionnellement, peloter les copines des copains.	62	Ne pas supporter les critiques, être élitiste ou arrogant, mépriser ses voisins.
23	Tromper régulièrement, avoir des perversions soft (échangisme, exhibitionnisme...).	63	Etre hypocrite à haute dose, refuser tout conseil, prendre les gens pour des cons.
24	Se taper les copines des copains, refuser de vieillir et y consacrer tout son argent.	64	Etre raciste, vouloir être chef à la place du chef, collectionner des photos de soi.
25	Organiser sa vie autour de sa sexualité, se faire refaire le corps pour la 11 ^{ème} fois.	65	Parler de soi à la troisième personne, piétiner des vies pour bâtir la sienne.
26	Etre esclave de ses pulsions sexuelles, avoir des perversions bien corsées (nécrophilie, zoophilie...).	66	Se croire un génie, mépriser ses amis, sacrifier inutilement des vies.
27	Pratiquer le viol, la barbarie ou autre perversion dure au détriment d'autrui (pédophilie...).	67	Se prendre pour Dieu ou Satan, décider d'exterminer un peuple.
Gourmandise		Envie	
31	Apprécier beaucoup les sucreries, cloper (Bah, c'est mal).	71	Aimer torturer les insectes, dire du mal de ses amis, rire du malheur d'autrui.
32	Ne jamais refuser un verre ou de la nourriture, ne pas tenir plus d'une heure sans clope.	72	Punir gratuitement ses enfants ou ses subordonnés, faire courir de fausses rumeurs.
33	Manger trop ou mal, picoler ou se droguer à l'occasion.	73	Aimer torturer les animaux, humilier les gens en public.
34	Se goinfrer comme un porc, être bourré à chaque soirée, se droguer quotidiennement.	74	Salir la réputation d'un de ses proches par plaisir, être raciste militant.
35	Faire sa troisième crise de foie depuis Noël, ne pas avoir été net depuis 2d6 jours.	75	Aimer les <i>snuff movies</i> , haïr secrètement ses amis.

36	Avoir encore pris 8 kg la semaine dernière, être prêt à tout pour avoir sa dose.	76	Aimer torturer les gens, assassiner ses rivaux, pousser l'un de ses proches au suicide.
37	Etre prêt à manger de l'humain pour goûter, tuer pour avoir sa dose.	77	Massacrer un ami pour passer le temps*, ne pas tenir une journée sans faire le Mal.
Colère		*Attention, on ne parle pas ici de psychopathe au sens médical. La personne à conscience de ses actes.	
41	Hausser le ton facilement, aimer les films très violents, être arrogant.		
42	Hurler souvent sur sa familles ou ses subordonnés, casser pour se défouler.	Il existe bien évidemment des modificateurs, en voici quelques-uns pour la bonne bouche :	
43	En venir facilement aux mains et aimer ça, perdre facilement le contrôle.	Adolescent	-01 (minimum 1, les petits enfants, même les plus chiants, ne sont pas pervers).
44	Se passer les nerfs sur ses proches, tout résoudre par la force.	Businessman, politique, arriviste	+10 (les feignants ne font pas carrière)
45	Etre prêt à sortir une arme dans une bagarre, battre sa femme ou ses enfants.	Criminel, soldat volontaire	+01
46	Rêver d'étrangler quelqu'un ou avoir commis un meurtre de sang chaud, cogner ou torturer par plaisir.	Humain béni, serviteur ou soldat de Dieu	-02 (minimum 1)
47	Etre capable de tuer de sang froid, par plaisir.	Humain maudit	+03 (maximum 7)

Le Grand Pardon

Tous les anges ne sont pas des brutes, des purs, des durs, des tatoués. Certains sont plus enclin au dialogue et à la non-violence pour résoudre des conflits (non, je ne parle pas là que de Jésus et Novalis). Sauveur du genre humain avant tout, ils ne font pas qu'éliminer le pécheur, certains tentent de ramener les hommes dans le droit chemin par le dialogue ou de pieux mensonges (mais c'est pour la bonne cause, donc ça ne compte pas... Non ?). Cette aide de jeu vise à rappeler l'étendu de ce qu'ils savent faire sans griller un PP.

On rencontre trois cas : la manipulation, le sermon et la vertu.

-La Manipulation

Tout ange peut manipuler un humain, même s'il n'a aucun lien avec le domaine de son archange ou qu'il n'a pas assez de galon pour utiliser un pouvoir de grade. C'est de la manipulation dans le sens où l'ange n'obtiendra rien d'extraordinaire de l'humain. Il s'agit simplement d'influencer le comportement de l'individu pour que cela arrange le manipulateur. Pour que cela marche, il vaut mieux que cela arrange aussi l'humain. On utilise le Baratin, la Discussion ou la Séduction selon les cas. Pas l'intimidation car ici on parle d'influencer, pas d'obliger. Le jet se fait en opposition à la volonté de l'humain. Si la demande s'oppose au vice de celui-ci, l'humain bénéficie de son score de vice pour résister ; si la demande va dans le sens du vice, c'est le joueur qui bénéficie du score de vice de l'humain. D'autres modificateurs (en rangs) peuvent intervenir selon les circonstances :

L'humain a des raisons de se méfier de l'ange en particulier	-3
L'humain n'a jamais vu l'ange	-1
Proposition illégale ou suspecte de la part de l'ange (drogue, objet volé... Ne niez pas, je sais que certains le font)	-2
L'ange demande quelque chose à l'humain	-1 à -4 selon l'importance
L'ange propose un service opportun à l'humain	+1
L'ange propose un service (cas d'un grade 0) en rapport avec son domaine	+1

Prenons l'exemple de Roland, grade 0 de Francis, est devenu adjoint du maire J. Socrate car on l'a chargé de protéger ce personnage important de la ville, qui est au service de la chrétienté et des valeurs de la Famille. Alors que M. Socrate doit se rendre dans la petite commune voisine pour négocier l'aménagement d'espaces verts sur les deux communes, Roland a appris grâce à un informateur qu'un groupe de démons désiraient éliminer le pauvre maire un peu trop gênant pour eux. Roland propose alors à M. Socrate de le remplacer pour aller négocier ces accords barbant pendant que le gentil maire resterait bien au chaud dans ses charentaises. Roland doit alors effectuer un test de Baratin ou de Discussion en opposition à la volonté du maire. Comme l'ange propose un service, il a donc un bonus de +1, comme la négociation des accords est de son domaine, il gagne un autre bonus de +1, enfin comme M. Socrate est un pantouflard (niveau 2 d'acédie), l'ange obtient un autre bonus de +2, pour un total de +4 rangs. M. Socrate devrait donc pouvoir passer l'après-midi au coin du feu.

Maintenant voyons le cas de Taël, grade 1 d'Alain. Taël a reçu un message officiel. Il doit se rendre à l'étranger pour sa prochaine mission. Mais Taël est aussi le gérant d'un petit magasin de fruits et légumes de quartier, qui lui permet de vivre et de connaître un peu tout le monde dans le quartier. Il demande alors à l'une de ses connaissances, Jean-Baptiste actuellement en vacances, de lui tenir sa boutique pendant son absence de deux jours. Avec l'importance de sa demande, Taël reçoit un malus de -2 sur son jet de Discussion opposé à la volonté de son ami. De plus comme JB est un petit bourge assez méprisant avec des tendances racistes lors des élections (Superbe à 4), il n'a aucune envie de faire le gueux derrière une échoppe pour ses vacances. Taël reçoit un autre malus de -4, pour un total de -6 rangs. Taël va devoir en principe se mettre sa demande dans un endroit que la décence ne me permet pas de citer, et fermer sa boutique pour son absence.

-Le Sermon

Le sermon pousse à faire prendre conscience à un humain qu'il a ou va mal agir, ainsi que la honte et la douleur que lui apporte son acte. Avec un pouvoir de grade, l'ange peut faire prendre conscience à l'humain qu'il a péché. L'ange peut d'abord ressentir le péché et le vice de la personne s'il est en rapport avec son domaine. Là, s'il a du galon, l'ange peut faire naître le remord chez l'individu et exiger de lui bien plus qu'avec la manipulation. Si l'ange fait juste prendre conscience de son acte à une personne, il n'y a pas besoin de jet.

Exemple : Elsa s'apprête à aller passer la soirée avec des copines alors que ses parents absents lui avaient demandé de veiller sur son petit frère qui est malade (elle refuse de donner un coup de main, acédie à 3). Alors qu'elle sortait de chez elle, elle rencontre par hasard son ami Luc, grade 1 de chez Guy. Celui-ci, grâce à son domaine, sait qu'elle ne veille pas son frère et lui fait la morale. Prise de remords, elle rentrera chez elle et remettra sa soirée à une autre fois.

Si toutefois, l'ange attend quelque chose en retour de l'humain, il devra faire un test en opposition à la volonté de l'humain avec un malus égal au score de vice de celui-ci.

Prenons le cas de Zeny, grade 2 de Marc. Il est le patron d'une petite entreprise de construction en tout genre et avait posé sa candidature pour la construction d'une nouvelle bibliothèque municipale, qu'il pourrait aménager au passage en base pour la youyou power. Son projet était en bonne voie, lorsqu'il s'est fait souffler le projet au dernier moment par une autre boîte qui a donné un pot de vin au maire qui pourra ainsi refaire la façade de sa super villa (cupidité à 4). Un peu sur les nerfs, Zeny va voir le maire et lui fait un bordel sur l'illégalité de ses actions, qu'il s'est déjà fait faire une piscine et un terrain de tennis au frais de la municipalité, qu'il devrait avoir honte de ses actions alors qu'on l'a élu maire en toute confiance et qu'il devrait rendre le marché à l'honnête travailleur qu'est Zeny. S'il réussit son test avec le malus du score de cupidité du maire, celui-ci sera pris de remord (eh, ouais... on peut toujours rêver...) et Zeny pourra récupérer son marché et bâtir sa planque.

Si le remord est récompensé, l'individu se sort un peu de son vice de +1. C'est ainsi que l'on sauve une âme. Ex : Elsa qui est finalement allée veiller son frère verra son score d'acédie passer de 3 à 2.

-La Vertu

La vertu implique qu'après une discussion avec un humain, celui-ci exprime à l'ange qu'il veut rester pur, ou, s'il a péché d'en avoir honte et désire se faire pardonner et de ne plus jamais commettre de fautes. Ici, pas de jet de dés, l'ange peut exiger beaucoup de choses en retour de l'humain. L'ange n'a pas à lui promettre ou lui proposer grand-chose, il lui suffit juste de lui faire cracher le morceau (volontairement, pas sous la contrainte). De plus il faut qu'il existe un lien entre les envies du PNJ et la sphère de l'ange. C'est au joueur de bien gérer sa tchatche. A noter qu'en général, le vice de l'humain, si celui-ci exprime un profond repentir ou un désir de rester pur, passe à son minimum (1 !) et l'ange peut lui accorder une immunité à la tentation et un bonus de +4 rangs aux tests de résistance contre les pouvoirs qui cherchent à le corrompre.

Ex : Barton, grade 2 de Michel, vient d'entrer au sein d'un groupe de mercenaire. Il rencontre John Chepard, mercenaire à la gâchette facile qui n'hésite pas en cas de confrontation à descendre tout ce qui bouge, même certains collègues qui le cherchaient un peu trop (Ce qui correspond à peu près à de la colère de niveau 5). Un soir, alors qu'ils discutent après quelques bonnes bouteilles, John craque. En larmes, il raconte à Barton qu'il en a marre d'être mercenaire. Il en a assez de mener des guérillas où il risque sa vie, de massacrer des villages et de violer des jeunes filles... Il se sent trop vieux pour toutes ces conneries. Comme faute avouée est à moitié pardonnée dit-on (voir complètement en fait, son score de vice passe à 1), Barton grâce à sa sphère d'influence va le faire sortir de cet enfer, voir même le faire rentrer au sein des soldats de Dieu par exemple, où John pourra utiliser ses compétences pour servir le bien et buter du démon et du zombie pour changer un peu (et puis ce n'est pas un péché !) et se voit accorder une immunité pour ne plus céder à la colère.

Parfois, il n'y a pas de solution, pas la peine de se casser la tête pendant des heures. Evidemment les maîtres du roleplay seront les plus doués pour sauver quelques âmes et augmenter le nombre des fidèles de Dieu. Vous savez ce qu'il vous reste à faire, et que Dieu soit avec vous...