

CHAPITRE III BIS

LES LISTES DE TOUT, LE RAB'

LES LIMITATIONS

Défauts d'incarnation

anges et démons sont censés arrivés dans un corps adulte en bon état général. Mais les services en charge de fournir les corps sont parfois en rupture de stock et ils font alors avec ce qu'ils trouvent.

Les défauts d'incarnation n'ont aucun effet sur les caractéristiques ou les talents. Ils peuvent toutefois avoir des conséquences dans vos interactions avec les PNJ.

Si vous tombez sur une limitation de ce type en cours de jeu, la transformation est temporaire. Dans le cas contraire, elle est définitive, bien qu'il soit toujours possible de faire un régime ou de porter une oreillette.

Asexué

Le personnage a une apparence parfaitement androgyne, sans aucun signe sexuel principal ou secondaire. Pas de bistouquette ni de frifri, il a l'entrejambe aussi lisse qu'une poupée Barbie. Pas non plus de barbe ou de seins.

Seule la façon dont il s'habille et il se comporte déterminera la réaction des gens.

Enfant

Le corps d'accueil d'un personnage ne vieillit plus. En général, c'est pratique, surtout quand on reste sur Terre un siècle ou plus. Mais quand on est dans le corps d'un enfant de 6 à 12 ans, c'est vite fatigant.

Muet

...

Obèse

Pratique pour se déguiser en sumo. Vous ne perdez pas en Agilité, parce que vous êtes un ange ou un démon, pas un humain. Par contre, si vous n'avez que 1 en Force, vous pouvez avoir des problèmes pour vous déplacer.

Sourd

Quoi ?

Vieillard

Vous êtes un centenaire à vie. À vous une éternité d'avantages avec la carte vermeil ! Par contre, vous aurez du mal à contracter un emprunt sur 20 ans.

Défauts d'apparence

Cette fois, ce n'est plus le corps d'accueil qui déconne, mais c'est la forme réelle du personnage qui se manifeste d'une façon ou d'une autre.

Les défauts d'apparence n'ont aucun effet sur les caractéristiques ou les talents. Le personnage est obligé de les cacher, sous peine de trahir le Principe de Discrétion.

Ailes de plumes/de cuir

Les anges ont des ailes de plumes, le plus souvent blanches, mais avec parfois une légère teinte bleue ou rose. Quant aux démons, ils ont des ailes de cuir, un peu comme des chauves-souris, mais sans prendre la place des bras.

Comme on n'est pas des chiens, ces ailes se plient assez facilement et peuvent se cacher sous un imper ou une cape. Évidemment, elles ne permettent absolument pas de voler.

Quelques démons ont conservé leurs ailes de plumes, mais ils sont excessivement rares (111 sur un d666).

Auréole/petites cornes

L'auréole est un espèce de frisbee lumineux creux qui flotte au dessus de la tête de l'ange. Les cornes font quelques centimètres, sont rouges et poussent sur le haut du front. Elles sont inefficaces comme armes.

Odeur suspecte

Le personnage dégage une odeur pas naturelle, plutôt agréable pour un ange, plutôt désagréable pour un démon. Elle est assez forte pour être remarquable à quelques mètres en extérieur, plus dans une salle fermée. Le personnage a beau se laver ou se parfumer, son odeur surnaturelle prend rapidement le dessus.

Pigmentation étrange

Votre peau est orange, bleu, verte ou une autre couleur pas naturelle. La teinte n'est pas forcément très vive, mais elle dénote quand on le remarque. Il est possible de se maquiller, mais c'est très long et fastidieux, même si on ne veut montrer que le visage et les mains.

Stigmates/petite queue pointue

Les anges ont des stigmates sur les mains et les pieds, c'est-à-dire des cicatrices de perforation par des clous, ainsi que des coupures sur le front.

Les démons ont une petite queue rouge et pointue à la base du dos.

Tic de langage

Le personnage finit une phrase sur deux par un juron, un « poil au ... » ou tout autre tic irritant. Le joueur doit faire de même.

Il peut aussi se voir interdire une certaine catégorie de mot : les couleurs, les directions, les métiers, etc. Dans ce cas, non seulement il se refuse de les dire, mais il ne les comprend pas non plus.

Vices

Qu'il soit un ange ou un démon, le personnage présente un vice exacerbé. C'est aussi une limitation pour un démon dans la mesure où son comportement dépasse les bornes d'un simple trait de personnalité.

Il revient au joueur de jouer son vice de lui-même. Il n'est pas obligé de les suivre en permanence, mais le personnage doit être malheureux et traîner des pieds quand il décide ou qu'on le force à aller à leur rencontre.

Cependant, si le MJ estime que le joueur ne joue pas assez le jeu, il est en droit de prendre temporairement le contrôle du personnage dans une situation adaptée, juste le temps de commettre l'irréparable. Il n'y a pas de jet de Volonté contre ce dictat héméugiesque.

Les vices sont : l'avarice, la colère, la gloutonnerie, la luxure, l'orgueil et la paresse.

Vertus

Les vertus fonctionnent comme les vices, mais à l'envers. Ce sont aussi des limitations pour les anges, parce qu'elles sont excessives.

Les vertus sont la générosité, la pitié, l'ascétisme, la chasteté, l'humilité et l'hyperactivité.

Phobies

Malgré le titre de cette section, ces limitations tiennent plus de la simple frousse ou d'un dégoût prononcé que de la phobie irraisonnée. Le personnage n'est pas à l'aise lorsqu'il est présence de l'objet en question et rechignera à s'en approcher.

Comme pour les vices et les vertus, c'est au joueur de tenir compte de sa phobie dans son interprétation.

Attention, la peur des certaines personnes (ou des animaux) ne signifie pas que le personnage les attaque à vue ou qu'il refuse de les attaquer (même s'il n'aime pas ça). Par contre, il aura du mal à leur parler.

Peur de la technologie

Le personnage a en gros un siècle de retard. Il accepte les trains à vapeur, mais ne fait pas confiance aux TGV. Il peut se battre avec un épée ou une carabine de collection, mais pas avec un FAMAS. Il lit les journaux, mais ne regarde pas la télévision, et ainsi de suite.

Peur des symboles sataniques/religieux

Les symboles sataniques comprennent les pentacles, le 666 l'index et l'auriculaire levé, etc. Pour les religieux : la croix, mais aussi le croissant, l'étoile de David, etc.

Imprévu

Même dans les limitations, il y a parfois des cafouillages. Tout ce qui suit n'est pas prévu formellement par l'administration, et pourtant cela arrive régulièrement.

Inimitié d'un Archange/d'un Prince

Avant de descendre sur Terre, ou lors d'une incarnation précédente, le personnage a fait un truc qui n'a pas plu à un Archange (si c'est un ange) ou un Prince (si c'est un démon). Sans aller jusqu'à chercher sa mort, il va essayer de lui nuire en bloquant son avancement, en sabotant les missions secondaires ou en interférant dans la vie de son corps d'accueil.

Le MJ peut choisir le supérieur ou le tirer sur la table de création de personnage.

Sous l'œil de Dominique/d'Andromalius

Le personnage a du avoir un comportement pas très orthodoxe avant son incarnation. Les services de Dominique ou d'Andromalius (selon son camp) l'ont particulièrement à l'œil. Il devra remplir deux fois plus de paperasse, justifier toutes ses décisions et dépenses et faire gaffe au moindre écart.

Sous les ordres d'un autre PJ

Le personnage a un autre PJ de la table comme officier. Il lui doit respect et obéissance, dans la mesure où ses ordres ne vont pas à l'encontre de ceux de l'administration ou de son supérieur. Pour toute réclamation, il doit s'adresser à l'administration par voie hiérarchique.

Responsable des fautes des autres PJ

Le personnage est considéré comme garant moral de son équipe. À lui de les conseiller et de les surveiller pour qu'ils ne fautent pas. S'il échoue et que ses camarades font des conneries, il sera puni au même titre qu'eux.

Besoin de sexe

Au moins une fois par jour, le personnage est pris d'une irrésistible envie de baiser. Il ne récupère plus de PP tant qu'il ne l'a pas assouvie. Le partenaire peut être un être humain, un ange ou un démon, consentant ou non.

Contrairement au vice de luxure, le personnage n'aime pas particulièrement ce qu'il fait. Au contraire, il est probablement dégoûté par son propre comportement.

Besoin de tuer

Comme la précédente, mais avec l'envie de tuer au lieu de baiser. Les victimes peuvent être des humains, des anges ou des démons, mais pas des animaux, même des mignons comme les lapins.