

LA FIRME

Fumer provoque des maladies graves

Les vieux routards d'INS/MV, ceux qui savent quel fut le destin de Gabriel ou comment Leviathan franchit les Marches pour accéder au Paradis, ont peut-être remarqué qu'un être d'exception a mystérieusement disparu des tablettes infernales, Nisroch, ex-Prince des Drogues. Officiellement, celui dont la froideur était proverbiale (Malphas l'avait surnommé « M. Spock »), a abdiqué en faveur d'un Prince bien mollasson, Nog le Paresseux, certes chargé de répandre sur le monde le fléau du chômage sur notre jolie planète.

Officieusement, la transition ne s'est pas passée en douceur. Alors que Malphas savourait sa victoire politique en s'offrant un safari photo au Zaïre, Nisroch se dit que la « Vipère » ne l'emporterait pas au Paradis (soit dit en passant, il aurait du mal à berner les détecteurs de malfaisance de la Cité Eternelle). Ainsi notre paria fit ses cartons et quitta son bureau de la Cité de Dis avant de céder les locaux à Malthus, bien heureux de récupérer les infrastructures des « Narcobaron ».

En seulement deux siècles Nisroch avait su imposer un nouveau vice à toutes les strates de la société, décuplé la puissance des effets secondaires de la moindre cigarette, bâti un empire invisible capable de faire trembler des Etats : autant dire que son intronisation en 1969 pendant le festival de Woodstock avait fait de nombreux jaloux au sein du cercle très fermé des « Grade 4 ». Un peu vieux jeu, Malthus avait d'emblée mis des bâtons dans les roues de ce jeune parvenu bien plus compétent que lui en matière de synthèse de produits chimiques. Le Prince des Maladies préférait quant à lui son chaudron de cuivre et son laboratoire d'alchimie, souvenirs émouvants de l'épidémie de peste noire au 17^{ème} siècle, car le progrès médical était selon lui trop lié aux progrès des technologies de pointe. En la personne de Malphas, trop heureux de pouvoir briser Spock à la racine, Malthus trouva bientôt son meilleur allié.

Le Prince de la Discorde échafauda un plan visant à écarter progressivement Nisroch des affaires de la Cour Démoniaque. Au faite de sa puissance en 1970, obnubilé par la gestion optimisée de son empire, Nisroch fut tout d'abord contraint de résider sur Terre. En effet, son réseau international était fragilisé par la diversité des nations impliquées dans les chaînes de production et de distribution. Les tensions entre groupes de trafiquants se traduisaient par des millions de perte en chiffre d'affaires, les Anges prenant conscience du phénomène et jouant sur l'opinion publique des pays riches. Nisroch s'impliqua donc dans la politique humaine : à mesure qu'il progressait sur Terre (Pays-Bas, Colombie, Maroc, Thaïlande), son influence s'effritait à la cour où on l'accusait de « concurrence déloyale », un comble de mesquinerie (merci Malphas) !

Aussi, lorsque sur Terre certains politiques optèrent pour la dépénalisation des drogues douces après l'échec des mesures répressives, nombreux furent ceux qui, dans la Cité de Dis, exigèrent la démission pure et simple de ce jeune arriviste incompetent :

- Mammon, craignant un gros manque à gagner par la diminution du blanchiment d'argent, exigea d'importantes compensations financières.
- Malphas soutint preuves à l'appui qu'une bonne partie du réseau était noyauté par des agents d'Emmanuel et de Novalis.
- Furfur hurla son désespoir de voir disparaître de grandes pointures du Métal à grands renforts d'overdoses.
- Enfin Andromalius, garant du principe de discrétion, imposa une réduction significative des interventions directes de Nisroch par invocation (résidant sur Terre, Nisroch était le seul Prince à garantir 83% - 5 chances sur 6 - de possibilité d'intervention à ses démons).

Destitué, Nisroch décidait de partir en beauté : une vague de scandales secoua la jet set mondiale, plusieurs conflits ouverts éclatèrent (Colombie, Russie, Cambodge), les circuits financiers de la drogue se grippaient peu à peu. Et pour finir il s'offrit le Rail, le plus grand shoot du siècle : bien qu'immunisé aux poisons, il restait tout comme Blandine (voir la nouvelle du Scriptarium Veritas) sensible aux effets euphorisants.

Telle une locomotive propulsée par une fusée psychédélique à travers l'Infini de l'Univers, il transcenda son esprit pour atteindre les sphères supérieures de la conscience collective, la Marche des Rêves et des Cauchemars. En fait une zone franche, une bulle de réalité alimentée par les rêveurs toxicomanes, un espace de liberté psychédélique... Extasis : une Marche Intermédiaire entièrement consolidée en secret par des humains prisonniers de leur toxicomanie, un nouveau départ ! Revigoré par sa découverte, il y planta le drapeau de son nouvel empire, la Firme.

Ne pas dépasser la dose prescrite

La Firme n'est ni plus ni moins qu'une organisation occulte comparable à une multinationale de la drogue. Alcool, tabac, stupéfiants et médicaments sont les principaux produits proposés par ce complexe réseau de chimistes, de trafiquants et de financiers. Son siège se trouve au cœur d'Extasis, dans un building démesuré de la mégalopole de Narcopolis. Sa structure s'appuie sur quatre branches opérationnelles : Force de vente, Logistique, Production et R&D.

Force de vente

Cette branche a pour rôle de conclure un maximum de contrats, d'élaborer une stratégie marketing efficace et agressive et de recruter les meilleurs agents pour la Firme (humains ou surnaturels). Des Barons de la drogue jusqu'aux dealers, elle a su établir un réseau solide d'influences dans toutes les strates de la société moderne en totale impunité, le développement du réseau MEDIC n'étant pas prioritaire aux yeux de Malthus. On peut estimer que c'est grâce à l'efficacité de cette branche que le chiffre d'affaires a atteint en 1999 son plus haut niveau depuis 1991, fin de l'épopée infernale de Nisroch. Ceci conforte la place de Directeur qu'occupe Mlle Isadora Thill, avocate galloise au charisme proverbial.

Logistique

La Firme s'appuie sur cette branche pour garantir la pérennité de son activité principale. Elle fait office de support transversal entre les autres branches, gérant les ressources matérielles (argent, biens immobiliers, parc informatique, etc.) et immatérielles (brevets, génie logiciel, influence politique, etc.). Déstabilisation politique, annihilation de la concurrence, fourniture de matériel annexe, blanchiment d'argent sont les principales missions que M. Hermann Crinos, Président et fondateur de la Firme a confié à M. Brice Luzabela, mercenaire suisse de renommée internationale.

Production

Le cœur des activités de la Firme se situe dans cette branche. Elle doit en effet satisfaire les volumes de commandes clients au moindre coût et dans la plus totale discrétion (et parfois illégalité). Grâce aux progrès techniques, sa productivité atteint des records, pondérée néanmoins par les pertes imputables au durcissement de la politique répressive menée par les USA depuis 10 ans. Heureusement, le flou artistique européen et la corruption latente des pays en voie de développement lui assure une confortable sécurité pour mener à bien ses missions. Le Directeur de la branche n'est autre que M. Larson Range, ingénieur texan très à cheval sur le principe de discrétion.

R&D

La branche R&D (Recherche et Développement) est chargée de réaliser toutes les expériences nécessaires à la conception de nouveaux composés chimiques susceptibles de fidéliser voire de renouveler la « clientèle ». On lui doit dans les années 90 l'apparition des drogues de synthèse, dérivés complexes du LSD. Ses principaux objectifs se résument à l'augmentation de la tolérance (accoutumance) aux produits, une simplification des procédures de production et la diversification des effets (néfastes ou non) sur l'organisme. L'actuel Directeur est M. Tarek Qatar, chimiste arabe assez maladroit mais ô combien créatif.

L'abus d'alcool est dangereux pour la santé

Le CA siège à Narcopolis, la seule Cité de la Marche d'Extasis. Il se réunit tous les samedis matin dès l'aube pour un bilan hebdomadaire d'une heure et discute des orientations possibles à moyen et long terme. Il se compose des Quatre Directeurs et du Président et se déroule exclusivement à huis clos. Ses membres sont actuellement :

- Nisroch (Présidence).
- Lilith (Force de vente).
- Baalzebul (Logistique).
- Nergal (Production).
- Tartaq (Recherche et Développement).

Baalzebul

Fonction : Directeur de la Branche Logistique

Anagramme : B. Luzabela

Couverture : Brice Luzabela, suisse, conseiller militaire freelance.

Comportement : si Nisroch sait s'entourer de collaborateurs compétents, Baalzebul occupe une place à part. Il a connu la Chute, corrompu les civilisations mésopotamiennes, persécuté les premiers chrétiens, précipité la fin de l'Empire romain avant de suivre Magog dans son trip musulman. Plus connu sous son nom occidental de Belzébut, le « Seigneur des Mouches » possédait l'étoffe d'un Prince Démon. Cependant, l'humanité allait définitivement sceller son destin vers l'an 1000 et lui réserver un sort à la hauteur de son ignominie. Les progrès de la sorcellerie rendus possibles par les échanges culturels des Croisades se sont notamment appuyés sur l'utilisation massive de la magie des noms, spécialité des kabbalistes juifs et autres talebs musulmans. Or, les exactions de Baalzebul marquèrent à tel point les esprits des sorciers que son vrai nom fit rapidement le tour des laboratoires d'alchimie. Son rituel d'invocation fut actualisé et amélioré tant et si bien qu'il devint la star incontesté des sabbats. Mais ses apparitions régulières aux quatre coins de l'Europe (parfois plus d'une fois par mois !) en ferait la bête noire l'Inquisition. Majjuj ne pouvant plus partager aucun secret avec son acolyte de peur qu'il ne tombe entre les mains de sorciers retors ou d'inquisiteurs zélés, il fut mis à l'écart de toutes les grandes opérations terrestres, contraint à mener une existence morne et solitaire. Il entama alors une croisade personnelle contre les sorciers, changeant de corps d'accueil au gré des invocations. Aussi, quand Lilith lui proposera un poste à responsabilité après sa capture au Thanatodrome, il ne fera pas prier. Nisroch ne l'a pas regretté.

Pouvoirs spécial : Intoxication.

Intoxication

Type	Mental	Caract.	VO
Coût	5 PP	Portée	Niveau m
Défense	FO		

Ce pouvoir permet d'empoisonner une cible à distance. Aucun contact physique n'est requis pour intoxiquer sa victime. Si le jet d'opposition est réussi, la cible subit une perte de (RU) PV sans bénéficier d'aucune protection physique. Néanmoins, le pouvoir d'Immunité aux maladies et aux poisons opérera toujours.

Lilith

Fonction : Directeur de la Branche Force de vente.

Anagramme : I. Thill.

Ancien statut : Néphilim rescapée du Déluge, fille présumée de Samael.

Couverture : Isadora Thill, britannique, avocate pour le cabinet Turner & Bloodway, experte en commerce international.

Comportement : Lilith a fini par avoir sa chance. Son engouement pour la race humaine ne date pas d'hier : à l'époque du péché originel, elle avait déjà réussi à séduire Adam pour le détourner de Dieu. Subjugué par cette bombe sexuelle capable de décupler la libido d'un morceau de glace, Adam s'était séparé d'Eve pour suivre sa nouvelle compagne sur les chemins du stupre et de la déchéance. Rapidement plaqué, il se réfugia dans la prise de stupéfiants (surtout le haschich) pour retrouver quelques visions de l'Eden, son Paradis perdu. Il est d'ailleurs admis que c'est la puissance mentale d'Adam qui sépara Extasis de la Marche Onirique, en définit les frontières et en verrouilla les principaux accès. Malheureusement, Malphas s'opposa ouvertement à sa promotion au rang de Prince du Mensonge craignant probablement pour son siège et elle intégra finalement les effectifs d'Andromalius, se contentant d'entraîner les quelques Succubes en transit à la Cité de Dis aux techniques de manipulation démoniaque. Après des siècles d'attente, ses talents pour la manipulation et la communication sont enfin exploités comme il se doit. A priori, la Maleficium Demonis a eu raison de placer tous ses espoirs sur son leader...

Pouvoirs spécial : Hallucination.

Hallucination

Type	Mental	Caract.	VO
Coût	3 PP	Portée	Vue
Défense	PE		

Ce pouvoir permet de créer des illusions très réalistes. Si le jet est réussi, la victime croit fermement que l'illusion existe bel et bien pendant RU h. L'illusion ne pourra en aucun cas occasionner de dommages physiques. Le

niveau donne le nombre de sens qui seront affectés (de 1 à 6).

Nergal

Fonction : Directeur de la Branche Production.

Anagramme : L. Range.

Couverture : Larson Range, américain, ingénieur en électronique pour Texas Instruments.

Comportement : depuis Babylone, Nergal n'a pas fait beaucoup parlé de lui. C'est un intellectuel du mal, ancien bras droit de Malphas, concurrent de Mammon et admirateur secret d'Andromalius. Son amitié avec Nisroch remonte au 19^{ème} siècle où sous l'impulsion de nouveaux Princes (Vapula et Crocell), il révèle être un redoutable théoricien de la Révolution Industrielle et du matérialisme triomphant. Il l'aide à établir son réseau de trafiquants à travers le monde, notamment grâce aux volontés d'expansion coloniale des pays européens. Après la Seconde Guerre Mondiale, il perd cependant l'essentiel de son influence à la Cours Démoniaque à cause de la politique généralisée de décolonisation. Cette faute professionnelle ne lui sera jamais pardonnée. Il claque la porte en 1948 alors que l'Inde accède à l'indépendance et s'exile en Australie en attendant des jours meilleurs. Lilith mettra un point d'honneur à le recruter en pleine exposition universelle de Séville en 1992 : gérer le pavillon australien n'était probablement pas assez trépidant.

Pouvoirs spécial : Stimulation.

Stimulation

Type	Physique	Caract.	FO
Coût	4 PP	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Ce pouvoir permet de renforcer temporairement une caractéristique du personnage de (Niveau) points pendant RU min. Si une caractéristique vient à dépasser le seuil de 6, les points en surplus seront considérés comme autant de colonnes de bonus supplémentaires pour tout jet impliquant son usage.

Nisroch

Fonction : Président de la Firme.

Ancien statut : Prince des Drogues.

Anagramme : H. Crinos

Couverture : Hermann Crinos, allemand d'origine grecque, milliardaire, PDG du groupe Firmament Ltd.

Comportement : Nisroch s'était déjà forgé une réputation de dirigeant implacable pendant sa période sataniste. C'est toujours le cas aujourd'hui. Son « entreprise » est à son image : froide, sévère et

La Firme

rigoureuse. Son costume trois pièces sombre, ses chaussures cirées et ses cravates sont toujours impeccables et son visage ne trahit pas d'expression particulière susceptible le confondre. Il reste cependant très disponible, notamment lors des invocations, mais ne se dévoilera pas s'il se trouve opposé à l'un de ses anciens homologues : il préfère garder une aura de mystère, un paravent illusoire derrière lequel il pourra savourer sa revanche. Il est bien parti pour...

Pouvoirs spécial : Accoutumance.

Accoutumance

Type	Mental	Caract.	VO
Coût	5 PP	Portée	-
Défense	VO		

Ce pouvoir permet de rendre la victime dépendante d'une substance donnée que le Narcodémon vient juste de lui faire absorber. Si la victime rate son jet de défense, elle devient accro après (10 - RU) jours et devra en consommer à raison d'une prise par jour ou perdre (Niveau) PP et PV. La substance incriminée n'a pas besoin d'être une drogue mais devra ne jamais tuer la victime sur le coup (à petit feu tout au plus).

Tartaq

Fonction : Directeur de la Branche R&D.

Anagramme : T. Qatar.

Couverture : Tarek Qatar, saoudien, chimiste chez British Petroleum.

Comportement : si on s'en tient au cortège de catastrophe qui accompagne Tartaq partout où il passe, il est difficile de penser qu'il ne fut pas un Baron du Cyanure avant d'intégrer la Firme. 1986 reste sans aucun doute l'année phare de sa carrière : en pleine détente est-ouest, l'objectif fixé par le Bureau Politique Démoniaque consistait à « durcir la glace afin d'éviter le dégel », en clair à contrer les directives réformatrices de la gladnost. Une escalade militaire en Ukraine semblait le scénario idéal : un commando nationaliste ukrainien financé par le bloc occidental serait chargé de voler une barre d'uranium dans une centrale nucléaire puis de placer une charge atomique à Moscou ; obliger le Soviet Suprême à précipiter l'indépendance de l'Ukraine sous la pression terroriste n'aurait plus été qu'un jeu d'enfant. Bien entendu, le KGB aurait déjoué le plan et l'URSS demandé des comptes aux pays de l'OTAN. La suite est devenue funestement célèbre... Le fiasco du commando à Tchernobyl fut mémorable : les durs du Parti adoptèrent un profil bas, Tartaq devenant le parfait bouc émissaire. Dégradé, humilié, il épousa sans remords l'idéal renégat et accéléra la chute du Bloc de l'Est en collaborant épisodiquement avec les Forces du Bien. Avec un tel CV, pas étonnant que la Firme l'ait recruté.

Pouvoirs spécial : Dépression.

Dépression

Type	Mental	Caract.	VO
Coût	5 PP	Portée	Variable
Défense	VO		

Ce pouvoir permet de créer un sentiment de désespoir chez sa victime. Si le jet d'opposition est réussi, celle-ci ne peut plus rien faire à part se lamenter sur son sort pendant RU h. En cas d'agression, elle pourra se défendre mais sans grande conviction quant à sa victoire : elle subira en conséquence (Niveau) colonnes de malus à tous ses jets.

Extasis

Grâce à Adam, la bulle de réalité psychédélique à laquelle se raccordait tous les toxicomanes de la planète s'est détaché de la Marche Onirique pour former Extasis. Nisroch se l'est approprié après son « Bad Trip Day » et comme tout conquérant d'une terre nouvelle, a entrepris de la transformer en quartier général pour la reconquête de son empire.

Pour des habitués de la Marche Onirique comme les Anges de Blandine ou les Démons de Beleth, Extasis ressemble à l'extérieur à un gigantesque soleil noir auréolé d'une couronne de lumière blafarde. Les seuls moyens d'accéder à l'intérieur sont d'être sous l'emprise d'une drogue hallucinogène ou de forcer la porte C53 de l'Escalier de Service qui relie la Terre à l'Enfer (voir à ce sujet la campagne de G.E.Ranne « La concierge est dans l'escalier » paru dans Rigor Mortis). L'intérieur de cette astre mort est creux et une fois dedans on aura l'impression de flotter dans l'immensité de l'espace tout en perdant la notion du temps.

Ce firmament est constellé d'étoiles dont la position, la couleur et l'intensité lumineuse caractérise chaque prise de drogue par un humain, de la moindre cigarette au rail de coke pur et dur. Au centre, de vide intersidéral brillent les feux de Narcopolis, une cité posée sur un disque plat, bâtie par les âmes des morts par overdose devenus prisonniers d'Extasis. Nisroch en a dessiné lui-même les plans et continue à aménager de nouveaux quartiers selon les arrivages des « Dovers » (Dead by OVERdosis) au Thanadrome.

Dover type

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	1	3	2	1	1	-

Talents : Arme de contact 2, Corps à corps 2, Consommer 4*, Produire 4*, Obéir 4*.

Limitations : Dépendant (drogues dures).

Diviseur de dommages : 1 (humain).

Équipement : uniforme couleur tabac, passeport.

* Ces talents et leurs niveaux surhumains s'expliquent par la nature onirique de la Marche d'Extasis.

Narcopolis

La cité de Nisroch se divise en quartiers spécialisés dans une activité donnée. Le look général peut se résumer à une cité américaine gothique qui resterait figée dans les années 50 (comme Dark City ou Gotham).

Le Thanatodrome

Vu du ciel c'est une piste d'atterrissage pour les Dovers, les Narcodémons et la flotte de la Stardust. En forme de croix, elle permet d'organiser les décollages et atterrissages, les PCP (Préposés au Contrôle Psychédélique) coordonnant les vols à partir de la tour de contrôle. Des hangars sont disposés autour des pistes pour parquer les âmes, procéder à leur étiquetage par code-barre et leur faire passer une batterie de tests afin de déterminer leur futures affectations dans les usines et administrations de la ville. Une fois référencés, les Dovers peuvent entrer en ville leur passeport en poche.

La Défonce

Une vaste concentration de buildings sombres, démesurés et rectilignes a donné son nom à ce quartier (copié sur celui de la Défense à Paris). On y trouve l'ensemble des administrations de la Firme (comptabilité, divers services de gestion, ressources humaines) qui occupe le Syringe Building. En tant qu'holding, la Firme a sous traité ses activités de production en filiales qui se livrent entre elles une concurrence acharnée (Nirvatech, Toxicorp et Snifworks en tête). Perpétuellement, des employés stressés se bousculent dans les transports en commun pour rejoindre des bureaux austères où des cadres sous amphétamines leur feront faire des tas d'heures supplémentaires. Ils tiennent grâce à toute une panoplie de pilules miracles vendus dans les drugstores souterrains qui augmentent de manière significative leur rendement. Aussi, personne ne s'étonne qu'ils aient tous d'énormes cernes sous les yeux et le teint blême même après plusieurs séances d'UV.

Les MUGG (Massive Ugly Gas Generators)

Chaque filiale de Narcopolis dispose de son propre pool d'usines concentré dans la zone industrielle des MUGG. Ce quartier tire son nom des tonnes de fumée noire crachées par les cheminées de ce gigantesque centre de production sur 7 niveaux (dont 4 sont souterrains). Le produit phare est le Powder, fine poussière rose fluo que consomment les Narcodémons pour récupérer leurs PP. Mais d'autres produits sont élaborés ici avant d'inonder le marché sur Terre. Les employés y travaillent dans des conditions infernales (15 heures par jour, grosse pression des cadres, pas de vacances) mais bénéficient d'une pose cigarette obligatoire de 30 minutes pour décompresser à la mi-journée. Les chiffres sont éloquentes : 90% de la production est exportée vers la

Terre et le marché est en croissance constante depuis 10 ans ! Autant dire que le chômage n'existe pas.

Smogtown

C'est le quartier résidentiel de Narcopolis où les nantis profitent de mille plaisirs hédonistes dans de superbes villas. Perpétuellement baigné dans le smog (le brouillard londonien), ses rues sont de véritables coupe-gorges pour celui qui se déplace à pied sans protection rapprochée. A l'abri des regards indiscrets, les cadres supérieurs de la Firme organisent des soirées orgiaques dont la devise est le célèbre « Sex, Drugs and Rock n'Roll ». Mais le principal intérêt de ces fêtes est la masse de complots qui en émerge chaque nuit pour mieux mourir le lendemain.

Los Cigarillos

On peut comparer ce quartier à une formidable ruche dont chaque alvéole serait occupée par un Dover groggy. Ces alvéoles cylindriques sont l'unique domicile des ces travailleurs anonymes et sont tout juste molletonnés pour justifier un confort minimum. Bien loin du luxe de Smogtown, la communauté Dover perd peu à peu son humanité pour devenir une banale ressource humaine dont le destin sera de produire encore et toujours les poisons dont elle aura elle-même besoin pour oublier sa déchéance. Une autre brique dans le mur en somme...

Stonehedge

Ce quartier est bâti autour d'une immense place au centre de laquelle se trouve un cercle de dalles de béton armé érigés rappelant un célèbre site anglais du mégalithique (Stonehenge). Autour de cette place se trouve le Mall, gigantesque centre commercial où les Dovers viennent dépenser leurs salaires de misère contre quelques pilules miracles. Des drugstores pour tous les goûts et pour toutes les bourses se partagent une clientèle bigarrée provenant de Smogtown comme de Los Cigarillos. Mais l'autre intérêt de l'endroit est d'accueillir sur cette singulière place centrale un tournoi permanent de Stone Kombat où les meilleurs combattants boostés par la dope se rencontrent dans des luttes à mort. Les meilleurs peuvent même prétendre à devenir des Tobakommandos à condition de survivre assez longtemps et de trouver un solide sponsor prêt à les soutenir.

Stardust

Stardust est le nom d'une compagnie spécialisée dans le transport international de colis, appartenant à 100% à la holding Firmament Ltd. Implantée à Miami, elle livre ses clients aux quatre coins de la planète en un temps record, sans se soucier des contraintes de distance ni du contenu des colis. Une telle qualité de service et la garantie de discrétion absolue impliquent bien entendu des tarifs prohibitifs que seuls quelques nantis ou grands groupes peuvent se payer : la plaquette publicitaire annonce en effet un prix de 1 millions de dollars US pour

La Firme

un volume de colis maximum de 1 m³. Mais quel est donc le secret de cette entreprise lucrative ?

La société emploie en réalité de nombreux Narcodémons et l'élite d'Extasis, les Tobakommandos. Ces derniers pilotent des véhicules très particuliers pour mener à bien leurs missions, des familiers incarnés dans toutes sortes de bolides américains de légende : Ford Mustang, DeLorean DMC-12, Pontiac Firebird, etc. Ces véhicules bénéficient, outre les pouvoirs classiques de familiers, d'une motorisation spéciale leur permettant de voyager à travers les Marches Intermédiaires ! Techniquement parlant, les ingénieurs de la Firme ont conçu un moteur capable de reproduire le fameux Rail de Nisroch grâce un mélange détonant de super sans plomb et de Powder, une drogue psychotrope surpuissante. Dès la vitesse de 88 Mph (142 km/h) atteinte, le système injecte l'additif à base de powder dans le réservoir, le familier se shootant alors brutalement. Le véhicule apparaît instantanément au Thanadrome où il est prêt à effectuer un nouveau « saut » dès que le familier a récupéré ses esprits (en 24 h) et après un nouveau plein.

Bolide Stardust

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	1	4	2	1	3	7

Talents : Esquive 3, Voiture 6.

Pouvoirs : Caméléon 2, Champ magnétique 2, Talent physique.

Limitations : Dépendant (Powder).

Diviseur de dommages : 2 (familier).

Équipement : carrosserie (Prot. 4), moteur Rail.

Création d'un Narcodémon

Les Narcodémons de la Firme sont créés comme des Démons chrétiens classiques. Lorsqu'ils tirent leurs pouvoirs privilégiés, ils le feront dans la table suivante quel que soit leur Supérieur :

D6	Pouvoir
1	Absorption de volonté
2	Absorption de douleur
3	Poison
4	Couverture : Rock Star
5	Relation : Politicien
6	Pouvoir spécial de leur Supérieur

Il sont en tout point identiques à leurs homologues concurrents à quelques exceptions près :

- Ils récupèrent leurs PP au rythme de (Grade) PP par jour sous forme de pilules roses (les Powder Pills ou PP) qui apparaissent quotidiennement dans une

petite boîte métallique dont il ne doivent pas se séparer.

- Sans prise de PP, ils deviennent rapidement nerveux et instables. Pour chaque jour de sevrage, ils subissent un malus cumulatif de -1 colonne à tous leurs jets. Ils peuvent compenser ce manque en consommant des drogues douces (1 kg) ou dures (10 g).
- En cas de problème, ils pourront invoquer leur Supérieur et devront se débrouiller avec ce qu'il leur enverra. Les possibilités d'intervention de tous les Directeurs sont de 4, celles du Président de 5. Le tableau suivant donne la nature du soutien que leur enverra le CA de la Firme.

D66	Soutien envoyé
11-26	2D6 Dovers
31-46	1D6 Tobakommandos
51-56	1 Narcodémon de Grade 0
61-63	1 Narcodémon de Grade 1
64-65	1 Narcodémon de Grade 2
66	1 Narcodémon de Grade 3

- A leur mort, ils se décomposent corps et âmes sans revenir en Enfer. Ils laissent derrière eux une vague odeur chimique et une fine poudre rose (le fameux Powder).

Hierarchie

La hiérarchie narcodémoniaque est calquée sur celle des Forces du Mal tout en adoptant un vocabulaire d'entreprise conventionnel. Le tableau ci-après donne les nom et les privilèges de chaque grade :

Grade	Nom	PP	Bonus d'Invocation
0	Stagiaire	1-10	-3
1	Agent	11-20	0
2	Collaborateur	21-30	+2
3	Manageur	31 et +	+4

Armes spécifiques

Dispair Glove

Puiss.	Préc.	Portée	Mun.	Talent
+1	+1	-	-	AC

Notes : Cette arme légère pourrait faire penser au gant de Freddy dont chaque doigt se terminerait par une aiguille creuse. De petits réservoirs permettent d'y ajouter des substances narcotiques sous forme liquide de toutes sortes (pouvoir Poison au contact 2). C'est l'arme de prédilection pour les adeptes du Stone Combat.

Lance-grenades Crybaby

Puiss.	Préc.	Portée	Mun.	Talent
+2	-1	20	6	LG

Notes : ce lance-grenades à barillet est exclusivement réservé à la projection de grenades lacrymogènes. Sa puissance n'est utilisée que pour les dommages infligés si la grenade touche un adversaire de plein fouet.

Grenade Lacrymogène Sadness

Puiss.	Préc.	Portée	Mun.	Talent
+6	-2	5	-	Lancer

Notes : cette grenade lacrymogène handicape toute cible touchée par le gaz dans un rayon de 5 m qui raterait un jet de Course moyen pour s'éloigner. Les dommages sont équivalents à un malus de 5 colonnes pendant RU min. On peut traverser le nuage moyennant un jet de Force Difficile réussi.

Les Tobakommandos

Ces Dovers un peu plus doués que la moyenne ont fait leurs preuves en tant que champions de Stone Kombat. Après une période d'entraînement intensif, ils intègrent le prestigieux service de convoi Terre-Extasis, la Stardust. Ils font désormais parti de l'élite et sont prêts à tout pour le rester...

Tobakommando

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	2	3	3	2	1	6

Talents : Arme de contact 2, Arme d'épaule 2 ou Lance-grenades 2, Corps à corps 3, Esquive 3, Lancer 2, Pilotage (tous véhicules) 3.

Pouvoirs : Augmentation temporaire de la perception 2, Immunité aux maladies et aux poisons, Familier véhicule.

Limitations : Dépendant (tabac).

Diviseur de dommages : 1 (humain).

Équipement : fusil à pompe SPAS-12 ou Lance-Grenades Crybaby, tenue Tobakommando, 6 Grenades Sadness.

Tenue Tobakommando

Prot.	Ajust.
2	+1

Notes : Cette tenue est réservée aux convoyeurs de Stardust, les Tobakommandos. Elle se compose d'un masque à gaz intégral (2 h d'autonomie), d'une tenue moulante ignifugée (Prot. 4 contre la chaleur et les flammes) et d'un diffuseur progressif d'adrénaline en bracelet (d'où l'ajustement positif). Sans oublier la tabatière chromée...

Relations avec les différents camps en présence

Camp	Considération	Réaction
Anarchie Divine	Ennemi	Ennemi
Anges	Ennemi	Ennemi
Celtes	Hostile	Ennemi
Démons	Ennemi	Ennemi
Egyptiens	Neutre	Neutre
Faërie	Neutre	Neutre
Gothic Horror	Neutre	Neutre
Käinites	Neutre	Ennemi
Anges Musulmans	Ennemi	Ennemi
Démons Musulmans	Neutre	Neutre
Psioniques	Ennemi	Ennemi
Renégats	Allié	Neutre
Romains	Neutre	Hostile
Sorciers	Neutre	Neutre
Terre Creuse	Neutre	Neutre
Vaudou	Neutre	Neutre
Vikings	Hostile	Ennemi

- **Considération :** comment la Firme considère le camp en question.
- **Réaction :** relations que le camp en question entretient avec la Firme.

Intérêt pour les joueurs

Jouer un Narcodémon est possible mais devra rester rare afin de ne pas trop vite éventer le retour de Nisroch. Pour les intéressés, il faudra bien garder à l'esprit qu'il joueront à un jeu très dangereux en infiltrant les Forces du Mal. Rester renégat peut constituer une alternative intéressante mais dans un groupe compatible. L'autre intérêt de ces nouveaux venus est qu'ils s'allient régulièrement avec les ennemis des Forces du Mal. Ils feront d'excellents contacts pour vos joueurs et leur prouveront qu'ils savent aussi dealer bien de la cocaïne pure que d'excellents tuyaux.

Intérêt pour les meneurs de jeu

Pour ceux qui ont apprécié comme moi le film « Traffic », il sera maintenant possible de livrer le combat contre les narcotrafiquants de Nisroch. Les faire entrer en scène devrait être chose aisée vu la puissance économique d'un tel groupe au niveau international. Une campagne basée sur les interactions entre les différents acteurs du marché pourrait donner le tournis à vos joueurs en leur faisant perdre leur repères : trois forces démoniaques (Malthus Mammon et Nisroch) tentant de se partager le gâteau, des services secrets angéliques (CIA) jouant avec le feu pour conserver le contrôle d'états sud-américains, un Trust (World Trade Association) occupé à blanchir sans bouillir et quelques petits amateurs vaudous ou égyptiens

cherchant à rafler la mise en montant les précédents les uns contre les autres.

Inspirations

BD

- Comics : DV8.

Films

- Dark City.
- Dune.
- Révélations.
- Traffic.
- Transpotting.
- La trilogie Retour vers le Futur.

Jeux de rôles

- Cyberpunk.
- Fading Suns.

Jeux vidéos

- Kingpin.
- Emperor, Battle for Dune.

Romans

- La saga de Dune.

© 2002 - René Philippe GIMENEZ