

L'Effet Mandela

Par Jack-Lang-VGB, sur une idée de Came développée par Gryfikki pour le Septième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC

« L'effet Mandela correspond à une sensation d'altération de la réalité... Une sensation ? Vraiment ? »

De multiples réalités

Une infinité de réalités naissent à chaque instant, de même qu'à chaque instant une infinité de réalités convergent et fusionnent entre elles provoquant différents effets sur la réalité résultante. Lorsque deux réalités très différentes convergent, il en résulte une annulation d'une de ces réalités. Certains individus n'étant pas parfaitement synchronisés avec la nouvelle réalité, ils conservent des souvenirs de leur ancienne réalité. Cette différence entre les mémoires et l'impression d'une série d'évènements alternatives est connue sous le nom d'effet Mandela qui agissent comme des nœuds entre les réalités.

Dans ce jeu de rôle, vous interprétez des individus capables de manipuler les réalités. Grâce à cela, vous avez été recruté par *l'Organisation*. Vous remplissez diverses missions telles qu'empêcher des convergences provoquées par des malveillants ou chasser des divergents.

Trois types de pouvoirs différents ont été à ce jour recensés :

- La fusion de deux réalités (*Agrégation*) : ce pouvoir permet d'accrocher des réalités différentes afin de les faire converger vers sa propre réalité. Cela peut servir par exemple à rattraper un échec en faisant converger une réalité où l'agent a réussi. La fusion volontaire de deux réalités crée toujours un effet Mandela.
- La séparation de deux réalités (*Dénouement*) : ce pouvoir permet de « déconstruire » un effet Mandela pour séparer 2 réalités qui auraient fusionné. Cela peut servir à éloigner une menace ou à rétablir un évènement effacé par une convergence.
- La perception des réalités alternatives (*Conscience*) : ce pouvoir permet de voir, et faire voir à d'autres personnes, la superposition de réalités alternatives. Les différentes réalités se superposent comme autant de calques visuels et de pistes sonores qui s'additionnent. Ce mode de perception devient progressivement incompréhensible, au fur et à mesure que les réalités continuent de diverger ; mais il est utile pour percevoir les fusions ou séparations de réalités.

Attention cependant, manipuler la réalité n'est pas sans conséquence, à trop échouer vous risquez de tomber dans la divergence.

La divergence

Échouer à manipuler les réalités expose à un fort stress et plus un individu est stressé, plus il s'expose à la divergence. Cette dernière est un état dans lequel l'individu perd totalement pied avec sa réalité d'origine, son esprit et son corps se fragmentent, il devient une entité dangereuse, le divergeant évoluant entre toutes les réalités sans pouvoir reprendre pied dans une réalité précise.

En termes de jeu, un PJ qui diverge disparaît définitivement : le joueur peut tirer un autre personnage. S'il le souhaite, le MJ peut réutiliser ce PJ, ou plutôt un de ses innombrables avatars, pour en faire une créature insaisissable, qui passe sans cesse d'une réalité à l'autre, et qui agit sans but, de façon primale et psychotique, avec quelques bribes de souvenirs des autres PJ.

Habitants d'autres réalités

Si les réalités qui nous entourent ne varient que dans des détails, expliquant de fait que les individus ne changent en règle générale pas ou peu, dans cette infinité de réalités existent des créatures très différentes de nous autres humains. Parmi cette infinité d'espèces possibles, *l'Organisation* est parvenue à identifier quelques espèces capables de se déplacer entre les réalités et de les manipuler.

Les Tourmenteurs

Les Tourmenteurs se nourrissent de l'énergie libérée par la création de nouvelle réalité au moment des *Dénouements*. Ils sont en général solitaires. En manipulant sa perception de la réalité, ils peuvent pousser un *Dénoeur* à bout, le faisant tomber dans la divergence et le forçant à créer toujours plus de réalités, jusqu'à tomber d'inanition ou être intercepté par *l'Organisation* ou les Sentinelles.



(Image générée avec l'IA Midjourney)

Dans notre réalité, les Tourmenteurs sont polymorphes et prennent une apparence humanoïde pour pouvoir rester au contact de leur proie. Ils peuvent ressembler à n'importe quel humain ; et changent d'ailleurs souvent d'apparence. Seule la *Conscience* des réalités alternatives permet de les voir sous leurs traits cauchemardesques.

Les tourmenteurs sont sensibles aux attaques physiques ; et s'enfuient dans une autre réalité s'ils sont sérieusement blessés.

Quand un PJ est pris pour cible par un Tourmenteur (typiquement après avoir procédé à un Dénouement), la créature déforme la vision de la réalité du PJ pour le pousser à créer une nouvelle réalité. En termes de jeu, le PJ ne sait pas qu'il est pris pour cible initialement. Le MJ

annonce régulièrement au joueur (quand il est seul de préférence) que quelque chose est en train de créer une convergence pour amener une entité maléfique dans notre réalité. Le joueur devrait alors réagir comme on le lui a appris à l'Organisation, en créant une réalité alternative pour y attirer la convergence maléfique. Ce faisant, le PJ renforce le Tourmenteur, et s'affaiblit : sa jauge de divergence (voir plus loin) augmente systématiquement de 1, qu'il réussisse ou pas à créer la réalité alternative.

Le Tourmenteur doit être à proximité immédiate de sa proie (< 5 mètres) pour pouvoir l'influencer.

Si rien n'arrête la créature maléfique, la victime finit inévitablement par sombrer dans la divergence : le Tourmenteur quitte alors notre réalité en quête d'une autre proie.

Les sentinelles

Les Sentinelles, espèce se déplaçant toujours en groupe, n'ont pas de visage ni d'organe de parole. Les Sentinelles ne possèdent que le pouvoir de naviguer entre les réalités mais craignent que la manipulation volontaire des réalités, au-delà des fusions et séparations naturelles, ne finisse par faire disparaître leur réalité d'origine. A ce titre, ils ont fait le serment de neutraliser toute personne abusant de son pouvoir de manipulation.

Les sentinelles collaborent à l'occasion avec l'Organisation, mais elles peuvent aussi éliminer des agents qui auraient abusé des manipulations (voir plus loin).



(Image générée avec l'IA Midjourney)

Dans notre réalité, les Sentinelles ressemblent à des humains de 2 mètres, vêtus de longues toges qui masquent le vide où devrait se trouver leur visage. Ils se déplacent en silence, et ne communiquent que par images télépathiques entre eux et avec les humains.

En termes de jeu, les Sentinelles sont invincibles. Elles sont invulnérables à toute attaque physique ou manipulation de la réalité, car elles peuvent se déplacer entre les réalités. Elles peuvent aussi éliminer n'importe quelle menace, en se déplaçant avec elle dans une réalité vide, où elles l'abandonnent (ce qui revient en pratique à éliminer la menace... en tous cas cela suffit à éliminer n'importe quel humain).

Les *Primitifs*, les *Renégats* et les *Indignés*

Les humains capables de manipuler la réalité, s'ils sont livrés à eux même, sombrent en général dans la folie et divergent rapidement. Les rares exceptions (qu'on appelle les *Primitifs*) finissent souvent très puissants mais profondément instables psychologiquement, et constituent toujours une menace.

Les autres personnes, que *l'Organisation* parvient à repérer à temps, apprennent à maîtriser leurs dons, et se voient proposer de devenir agent à leur tour.

Beaucoup acceptent, mais d'autres refusent et choisissent simplement de mener une vie normale, en s'engageant à ne pas user de leurs pouvoirs. Ils quittent alors *l'Organisation* et ne posent en général aucun problème par la suite.

Cependant, un petit nombre de personnes, formées par *l'Organisation*, décide de tourner le dos aux valeurs de celle-ci. Ils utilisent leurs dons à des fins personnelles, pour l'argent ou le pouvoir typiquement. Ces personnes (les *Renégats*) sont naturellement une des pires menaces pour *l'Organisation*.

Enfin, il arrive qu'un agent de *l'Organisation* n'accepte plus la règle de non-intervention dans les drames « naturels » (voir plus loin). Un tel agent, dit « *Indigné* », n'écoulant que son cœur, décide de sauver des vies en empêchant des accidents, en altérant la réalité. Il en résulte souvent d'autres drames, et l'intervention d'agents « loyaux » à *l'Organisation* pour neutraliser l'*Indigné* dans un combat fratricide et moralement très ambigu.

L'Organisation

L'Organisation est un groupe d'humains, qui sont tous dotés des pouvoirs *Agrégation*, *Dénouement* ou *Conscience*, et qui se sont donnés pour mission de protéger notre réalité contre les manipulations.

L'Organisation est une société millénaire. Par le passé, elle n'a pas pris la peine de se cacher ; pensant naïvement que ses bonnes intentions lui vaudraient la sympathie des populations... il n'en n'a rien été ; et après plusieurs drames où elle a été accusée de sorcellerie ou de complots et ses agents persécutés, *L'Organisation* est rentrée dans la clandestinité depuis le moyen-âge. Ainsi, *L'Organisation* est devenue une société secrète qui n'a aucun lien avec les états. Son existence a contribué à donner naissance à certains mythes complotistes, selon les époques (Illuminati, sorcières...).

Déontologie

Les membres de *L'Organisation* font tous serment de protéger notre réalité contre les manipulations. Dans ce but, et seulement dans ce but, ses membres font usage de leurs capacités extraordinaires.

Après de longs débats, *L'Organisation* a décidé de ne pas intervenir en cas de drames « naturels » (qui ne sont pas issus de manipulation de la réalité), afin de ne pas mettre notre réalité elle-même en danger, ou ne pas induire d'autres drames. Ainsi, les agents ne sauvent pas les passagers d'un avion qui s'écrase, bien que techniquement ils en auraient les moyens en provoquant une convergence avec une réalité où le vol aurait été annulé à cause d'une tempête sur l'aéroport de départ. Dans cet exemple, *L'Organisation* n'intervient pas car la tempête aurait pu provoquer le naufrage d'un bateau ; créant ainsi des dilemmes insolubles. La politique de non-intervention sur les drames « naturels » pousse certains agents à quitter le groupe (les *Indignés*). L'enfer étant pavé de bonnes intentions, ces agents causent souvent de terribles problèmes pour *L'Organisation*, tant pratiques que moraux.

Structure

L'Organisation, comme beaucoup de sociétés secrètes, est structurée en cellules, où chaque membre connaît seulement les pairs avec lesquels il travaille directement, ainsi que son supérieur immédiat. L'effectif de *L'Organisation*, ses revenus et sa gouvernance sont tous également secrets.

En termes de jeu, le secret généralisé offre des opportunités de scénarios paranoïaques, dans lesquels les PJ peuvent se faire manipuler, ou bien devoir chercher le traître Renégat au sein de leur cellule.

L'Organisation dispose de plusieurs types de cellules. Les plus répandues sont les cellules investigation, dont font partie les PJ. Il y a aussi quelques cellules d'*Annihilateurs* (voir plus bas), des cellules de recherche théorique sur les réalités multiples, et encore d'autres inconnues des PJ.

Les ressources

L'Organisation dispose de certaines ressources auxquelles les PJ peuvent faire appel en contactant leur supérieur.

- En ce qui concerne l'équipement et l'armement, les PJ peuvent avoir accès à ce qu'ils désirent, dans la limite de la discrétion qu'impose le secret de *L'Organisation* (les armes de guerre sont donc exclues, car trop faciles à pister pour la police).
Outre les armes à feu et les armes blanches, les PJ ont accès à des grenades de gaz soporifique à effet foudroyant (mais qui peuvent s'avérer mortelles pour des personnes fragiles... raison pour laquelle les PJ emportent aussi un antidote).
- Les *Annihilateurs* forment de petites équipes d'agents spécialement entraînés et équipés pour détruire les menaces ; après qu'elles ont été identifiées et localisées précisément par une cellule d'enquête. Les PJ peuvent faire appel à eux, en passant par leur supérieur.

La nature des agents Annihilateurs est secrète : ce ne sont pas des humains, mais des Sentinelles, qui viennent au secours de notre réalité à la demande de membres exécutifs de l'Organisation.

Comme les autres Sentinelles, les agents Annihilateurs sont muets, et communiquent uniquement par images télépathiques. En termes de jeu, la première rencontre entre les PJ et une équipe d'Annihilateurs devrait être... surprenante.

Création de personnage

La création d'un personnage, agent de *l'Organisation*, commence par le choix de son nom et son niveau de pouvoir.

Pour chacun des 3 pouvoirs (*Dénouement, Agrégation, Conscience*), le joueur choisit un niveau entier, entre - 2 et +2, avec une somme de 0.

Définir à l'avance le concept du personnage que vous voulez jouer (attribut principal, origine, objectifs personnels...) est aussi un bon moyen de procéder en essayant ensuite de faire coller le personnage au concept.

Les agents sont ensuite définis par 4 attributs :

Vigueur : la puissance musculaire et les muscles à l'état brut.

Agilité : contrôle du corps, précision, vitesse et motricité.

Cœur : charisme personnel, empathie et capacité à manipuler les autres.

Intellect : la perception sensorielle, l'intelligence et la santé mentale.

Lorsque vous créez votre personnage, vous devez répartir 16 points entre vos attributs. Vous pouvez attribuer au minimum 2 points et au maximum 6 points à n'importe quel attribut.

La valeur des **points de vie est déterminée par la somme des valeurs de vigueur et d'intellect.**

Enfin chaque agent dispose aussi d'une jauge de divergence, représentant son état et sa proximité avec la divergence.

Systeme

Jauge de divergence

Afin de mesurer l'influence des agents sur les réalités les entourant, on utilise la jauge de divergence. Cette jauge est gérée par le MJ mais doit rester consultable par les joueurs à tout moment. Dans le cas classique, on commencera les scénarios avec une jauge à 0 mais si le MJ souhaite représenter une distorsion des réalités préexistante, il pourra initialiser la jauge à une valeur supérieure.

Résolution des actions

Pour accomplir des actions, vous jetez un nombre de D6 égal à votre niveau dans l'attribut utilisé. Si vous avez un équipement qui peut vous être utile, vous obtiendrez des dés supplémentaires. Chaque 6 obtenu est une réussite.

La réussite ou non de votre action dépend du nombre de réussites obtenues, selon le tableau suivant :

Résultat = Nb de réussites	Catégorie de la résolution de l'action	Description
- 2 et moins ^(*)	Échec critique	L'action tentée échoue dans les grandes largeurs. La conséquence de l'action est inverse à l'effet escompté par le joueur. Les agents sont perturbés par cet échec et la jauge de divergence de tous les PJ présents augmente de 1.
- 1 ^(*)	Échec conséquent	L'action tentée échoue fortement. L'effet escompté ne se réalise pas et une conséquence crée un léger handicap pour le groupe des joueurs.
0	Échec simple	L'action tentée échoue de peu. L'effet escompté ne se réalise pas mais la situation n'empire pas pour les joueurs.
1	Réussite simple	L'action tentée réussit avec l'effet escompté.
2	Réussite conséquente	L'action tentée réussit admirablement. L'effet escompté se produit et entraîne avec lui une situation favorable pour le groupe des agents.
3 et plus	Réussite critique	L'action tentée réussit de façon spectaculaire. L'effet est au-delà de toutes les espérances et paraît cinématographique à tout observateur extérieur. Le groupe est revigoré par cette réussite et la jauge de divergence de tous les PJ présents diminue de 1.

^(*) : les résultats négatifs peuvent se produire en cas d'opposition ; voir plus loin.

Modificateur

Parfois, des facteurs externes vous aident à réussir. Cela vous donne des dés supplémentaires à lancer. Et vice versa. C'est un modificateur. Un modificateur +1 signifie que vous lancez un dé supplémentaire. Plusieurs modificateurs peuvent se cumuler. Si vous n'avez plus de dé du tout, vous n'avez aucune chance de réussir cette action. Vous pouvez obtenir des modificateurs de plusieurs manières différentes : par des talents, par la difficulté de l'action et par l'aide d'autres personnes.

Difficulté

Parfois, le MJ peut vouloir souligner que des facteurs externes aident ou entravent une action. Ce dernier indiquera au joueur un modificateur.

Difficulté	Modificateur
Triviale	+3
Simple	+2
Facile	+1
Moyenne	0
Exigeante	- 1
Difficile	- 2
Redoutable	- 3
Impossible	Echec systématique <i>pour un humain</i>

Jets en opposition

Dans certains cas, vous devez battre votre adversaire sur un jet adverse. Dans un jet d'opposition, on compte uniquement la différence des réussites obtenues entre les deux parties en jeu. On peut ensuite se référer au tableau précédent pour résoudre le conflit.

Jets de combat

Un cas particulier de jets en opposition sont les situations de combat. L'ordre d'initiative est déterminé par les valeurs de l'attribut agilité. En cas d'égalité, les PNJs jouent toujours après les joueurs et les joueurs peuvent définir entre eux l'ordre d'action.

Quand un personnage (joueur ou non) prenant part au combat agit, il peut, sauf cas exceptionnel, réaliser une seule attaque. Pour cela, il décrit l'action tentée et le PJ/PNJ visé.

En cas d'attaque, le personnage attaquant fait son jet suivant le moyen d'attaque : pour les coups au corps à corps, on utilise l'attribut Vigueur et pour les tirs à distance, l'attribut Agilité. En cas de corps à corps uniquement, le personnage attaqué choisit quant à lui la défense qu'il souhaite présenter : soit une parade basée sur la Vigueur, soit une esquive basée sur l'Agilité. Chaque tour, un personnage peut réaliser une unique parade et une unique esquive. Une fois ces deux défenses utilisées, il est à la merci de son adversaire et on considère qu'il a fait 0 réussites.

Le nombre de dégâts infligés correspond à la différence de réussites si l'attaque réussit, avec les modificateurs suivants (cumulatifs) :

Type d'arme	Modificateur de dommages
Mains nues	0
Arme blanche courte (couteau...) ou arme de poing (revolver...)	+1
Arme blanche longue (épée...) ou arme d'épaule (fusil)	+2
Vigueur de l'attaquant = 5 ou 6 avec une arme blanche ou à mains nues	+1
Vigueur de l'attaquant = 1 ou 2 avec une arme blanche ou à mains nues	-1

Les blessures

Quand un personnage a perdu plus du tiers de ses points de vie, il est considéré comme légèrement blessé, et subit un malus de 1 à tous ses jets.

Quand un personnage perd plus des deux tiers de ses points de vie, il est gravement blessé, et subit un malus de 2 à tous ses jets.

La mort

La première fois qu'un personnage subit une blessure qui devrait lui être mortelle, il utilise instinctivement son pouvoir *d'Agrégation* pour échapper à la mort en tentant de provoquer une convergence avec une réalité où il a échappé à cette blessure. S'il y parvient, il ajoute obligatoirement 1 à sa jauge de divergence.

Manipulation des réalités

Principe

Quand les joueurs souhaitent utiliser leurs pouvoirs de manipulation de la réalité, ils doivent réaliser un jet sur une valeur moyenne (arrondie à l'entier supérieur) entre l'Intellect et un autre attribut dépendant du type de pouvoir :

- Pour une *Agrégation*, la fusion de deux réalités peut être très gourmand en énergie, le deuxième attribut utilisé est donc la Vigueur.
- Pour un *Dénouement*, pour séparer deux réalités, le PJ a besoin de se représenter les événements alternatifs visibles dans l'effet Mandela. En faisant ainsi appel à son empathie, le deuxième attribut est le Cœur.
- Enfin, pour prendre *Conscience* des réalités alternatives (ou en faire prendre *conscience* à quelqu'un), seul l'intellect est pris en compte.

Difficulté

La difficulté d'une *Agrégation* dépend de l'écart temporel entre les 2 réalités à faire converger (date de leur divergence), de la facilité de trouver la réalité alternative (sa probabilité) et du nombre de personnes qui seront impactés. Ainsi, changer le résultat d'un jet de pile ou face avec seulement 3 témoins est facile (les 2 réalités ont divergé il y a moins de 1 seconde, l'autre réalité est aussi probable que la nôtre, et très peu de personnes sont impactées). Cependant, annuler une blessure par balle mortelle en convergeant avec une réalité où l'arme s'est enrayée est une *Agrégation* difficile, car cette réalité est très improbable, donc difficile à trouver. Enfin, « annuler » la mort de Nelson Mandela en prison après son enterrement public, en provoquant une convergence avec une réalité où il a survécu à la prison, était d'une difficulté « impossible » pour des êtres humains... mais peut être pas pour d'autres créatures ?

En ce qui concerne les *Dénouements*, il s'agit souvent d'un jet d'opposition contre un PNJ qui cherche à créer une convergence (si le PJ réussit, une réalité alternative est créée, et la convergence se produit dans cette autre réalité, sans modifier la nôtre). Dans le cas où il n'y a pas d'opposition, le MJ prend en compte la probabilité de la nouvelle réalité alternative, et le nombre de personnes impactées, pour définir le niveau de difficulté.

Enfin, prendre *Conscience* des réalités alternatives qui se créent naturellement à chaque instant est en général une tâche « simple ». Elle devient « difficile » quand il s'agit de percer à jour un Tourmenteur, et d'une difficulté variable quand il s'agit de faire partager cette vision à d'autres personnes, qu'elles aient ou non le don (malus de 1 par tranche de 10 personnes, arrondi à la dizaine supérieure).

Résolution

L'action est ensuite résolue normalement à ceci près que chaque tentative ratée de manipulation augmente de 1 la jauge de divergence du personnage (en plus des effets des réussites ou échecs critiques, expliqués dans le tableau d'interprétation des résultats).

La divergence

Plus vous avancez dans la divergence, plus il vous sera difficile de manipuler les réalités. Vous obtiendrez un modificateur dépendant de votre jauge de divergence. Par exemple, si votre jauge est à 3, vous aurez un modificateur de -3 à vos jets *d'Agrégation*, de *Dénouement* ou de *Conscience*. Cependant, lorsque vous atteignez 5 de divergence, vous devenez un divergent. Mais juste avant, il est possible pour vos compagnons de tenter de vous sauver en réussissant un jet d'opposition en Intellect contre vous. Vous lancez avec un modificateur de -2 du fait que votre esprit se désagrège. Chaque réussite de différence obtenue par votre compagnon fait baisser votre jauge de divergence de 1. Si vous êtes sauvé, vous conservez votre modificateur de -2 le temps que votre santé mentale se régénère.

Apparition des créatures d'autres réalités

A chaque fois qu'un PJ réussit un *Dénouement*, le MJ lance en secret un dé. Sur un résultat inférieur ou égal à la jauge de divergence du PJ, un Tourmenteur apparaît dans notre réalité, et prend en chasse le personnage sans que ce dernier le sache. Tant que le Tourmenteur n'a pas été tué ou chassé, il se met à provoquer des hallucinations chez le PJ afin de l'amener à provoquer d'autres *Dénouements*.

Par ailleurs, quand la somme des jauges de divergence des PJ atteint 8, c'est que les joueurs ont attiré l'attention des Sentinelles. Mais peut-être pourront-ils négocier leur survie ?

Exemple de fiche de personnage

Hinata Ikeda

Hinata est une jeune caméraman employée par une chaîne d'info continue. Née en France d'une famille d'origine japonaise, elle se spécialise dans les prises de vues « difficiles », en camera cachée ou au contact d'un groupe hostile par exemple. Hinata est généreuse, instinctive et d'un caractère fonceur.



Image by Toshiharu Watanabe from Pixabay

Caractéristiques

Vigueur 3

Cœur 5

Agilité 4

Intellect 4

Vie 7

Altération de la réalité

Agrégation -1

Conscience +1

Dénouement 0

Jauge de Divergence 0

Scénario d'introduction

Trigger Warning : maladie psychique, exclusion, mort violente

Premier choc

Les PJ n'ont pas (encore) de capacités extraordinaires ; et ignorent tout de l'effet Mandela. Ils travaillent comme reporters ; et leur boss a entendu parler d'une nouvelle sorte de secte qui recrute chez les « VIP » parisiens. Il les envoie enquêter sous fausse identité. Les PJ parviennent à se faire inviter à la prochaine réunion secrète, qui aura lieu sous une grosse tente dans un camp sauvage de SDF/migrants au bord du périphérique. Une vingtaine de « VIP » sont présents, déguisés. Le « gourou » apparaît et affirme être le messenger d'un « Être supérieur » aux pouvoirs immenses ; qui viendra bientôt parmi les hommes. Il leur donne un aperçu du pouvoir de l'Être, en leur faisant prendre *Conscience* des réalités qui se séparent. A peine remis du choc, les PJ voient alors quelques personnes (un par PJ) se lever et ordonner au « gourou » d'arrêter ses manipulations. Il s'agit d'agents de *l'Organisation*. Le « gourou » réagit en faisant sauter une mine enterrée entre le public et lui, au passage des agents. Ceux-ci sont tués sur le coup ; et il s'ensuit une bataille de convergence/divergence, perdue par les agents... qui divergent et dont une fraction de la personnalité et des pouvoirs fusionne avec les PJ.

L'hôpital et *l'Organisation*

A peine remis de leurs blessures physiques, les PJ deviennent la proie d'hallucinations (*Conscience* non maîtrisée), et sont hospitalisés. Ils déclenchent des *dénouements* à leur insu, et l'un des PJ devient la proie d'un Tourmenteur. Son état empire, jusqu'à ce qu'un nouveau médecin vienne à leur chevet : il s'agit d'un chef de cellule de *l'Organisation*, qui leur explique ce qui leur arrive et leur propose de le rejoindre. Les PJ apprennent à maîtriser leurs nouveaux pouvoirs et reprennent leur ancienne vie, tout en œuvrant désormais pour *l'Organisation*.

La traque

Les PJ retrouvent la trace du gourou (qui continue de recruter des gens puissants à des fins mystérieuses), en interrogeant ou en suivant des VIP qu'ils ont reconnu sous la tente au camp de migrants. Il continue d'organiser ses réunions clandestines, maintenant en province, toujours dans des lieux « marginaux », discrets mais très peuplés. Il faut neutraliser cette menace, sans faire de victimes innocentes.

Conclusion et ouverture sur la suite

En supposant que les PJ parviennent à capturer le gourou, celui-ci est transféré à *l'Organisation* pour interrogatoire sur « l'Être supérieur ». Il meurt assassiné dans des conditions mystérieuses, avant d'avoir révélé quoi que ce soit. Ce meurtre peut faire l'objet d'un 2^{ème} scénario, voire d'une campagne autour de « l'Être supérieur ». Celui-ci peut être un *Renégat* par exemple ; qui désire prendre le pouvoir par un coup d'état avec l'appui des fidèles.

A chaque instant, une infinité de réalités naissent et d'autres convergent. Des personnes conservent des souvenirs antérieurs aux convergences : c'est l'effet Mandela.

Votre personnage, capable de manipuler et percevoir les existences, a été recruté pour préserver notre réalité.