



# Psychic RESIDENT

## Rapport d'information et d'évaluation des membres du PRIOR.

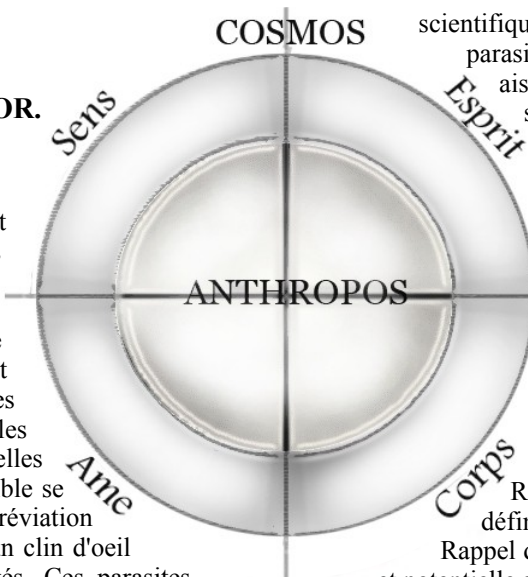
### INFORMATION

#### Les P-Resident.

Depuis les années trente, nous avons découvert un fait étrange et néanmoins avéré : l'humanité a été infiltrée par des parasites dominateurs qui veillent d'un peu trop près à sa destinée. Sans doute d'origine extraterrestre, ces créatures -pas plus grandes qu'un insecte- prennent possession de leur hôte pour le contrôler totalement, de l'intérieur. Ces créatures sont pensantes et organisées : elles noyautent la société humaine depuis très longtemps, certains de nos scientifiques pensent même que les premiers pharaons étaient déjà parasités. Elles aiment le pouvoir et veulent prendre l'ascendant sur l'humanité : elles occupent ainsi les postes clefs de la société sans que personne ne semble se douter de rien. Nous les appelons ironiquement les P-Résident, une abréviation du nom que nous leur avons donné, Psychic résident, tout autant qu'un clin d'oeil puisque la plupart des chefs d'état du monde semblent être parasités. Ces parasites deviennent de plus en plus fort à mesure qu'ils demeurent dans un même hôte, mais, heureusement, ils sont amenés à changer de plus en plus souvent de corps au gré des changements de gouvernement, ce qui les affaiblit considérablement.

#### Le Prior.

Malgré leur discrétion et leurs efforts pour contrôler la société des hommes, celle-ci a évolué et les démocraties ont émergé. C'est à cet instant de l'histoire, et essentiellement à cause des nécessaires succession de mandats et de l'existence d'organismes proches des présidents tels le Secret Service des EU, que les premiers soupçons se sont éveillés. Un changement de comportement radical suite à leur investiture a souvent été constaté (Ce serait après l'investiture que le parasite changerait d'hôte pour « investir » le corps du nouveau président et abandonner le précédent à un statut de demi-légume sur lequel il semble conserver néanmoins une influence). Mais, sans preuve, peu de choses étaient possibles. Les bases du Prior furent néanmoins posées à cette époque, même s'il n'en portait pas encore le nom : il était chargé de recouper des preuves potentielles et de surveiller les faits et gestes des P-résident ou de ceux qui étaient soupçonnés l'être. Les activités du Prior conduisirent à augmenter les soupçons et à décider d'une mission visant à autopsier un corps de P-Résident encore en activité dans son hôte. C'est ainsi que l'assassinat de Kennedy fut programmé et exécuté. L'autopsie confirma les pires craintes et le premier P-Résident fut ainsi annihilé tout en livrant beaucoup de ses secrets aux scientifiques de la jeune organisation. C'est ainsi que le Prior prit son titre définitif : Psychic Resident Investigation, Opposition and Radiation. Depuis, le Prior joue un jeu dangereux puisqu'il doit faire face à une humanité incrédule tout en œuvrant pour la libération de celle-ci. Si le Prior est devenu une organisation puissante, dont les plus hauts membres évoluent généralement dans l'environnement proche des P-Résident, il pourrait aisément passer pour une organisation terroriste s'il venait à être découvert. Il agit donc généralement par un subtil jeu de machination destiné à affaiblir les P-Résident et à s'assurer qu'ils ne deviennent pas trop puissants. Ainsi, le Prior est à l'origine de la plupart des scandales politiques de ces dernières années -Watergate et consort- afin d'accélérer le jeu de succession politique qui les force à changer d'hôte, à s'affaiblir et à se révéler davantage. Désormais, et grâce aux avancées



scientifiques qu'il a mené, le Prior est capable d'identifier clairement les principaux parasites après avoir enquêté sur eux. Les plus puissants socialement et les plus aisés à identifier sont bien à la tête des gouvernements, mais leurs quelques subalternes posent parfois problèmes : ils peuvent s'avérer plus puissants physiquement (ils n'ont pas à changer d'hôte si fréquemment) et échappent mieux à la vigilance de nos agents. Les dictateurs et autres rois sont les plus terrifiants des P-Résident : ils disposent à la fois d'un pouvoir social et d'un pouvoir physique personnel très important (=corps x 2), c'est ainsi que de nombreuses tentatives de radiation ont échoué face à eux : ne vous êtes vous jamais demandé comment F.Castro avait pu échapper à autant de tentatives d'assassinat?

### EVALUATION et ETATS DE SERVICE.

Voici le résultat des différents tests prouvant l'aptitude de l'agent \_\_\_\_\_ à intégrer et servir le Prior. Il se verra bientôt confier des missions liées à l'action du Prior pour contrer les P-Resident. Il ne devra jamais agir seul et se verra affecté à une équipe définitive. Tout membre parasité devra être éliminé.

Rappel des missions du Prior : surveillance et contrôle des P-Resident, opposition et potentielle annihilation suite à des investigations et à une stratégie absolument fiables.

**Création et Évolution :** Les personnages de Psychic RESIDENT sont définis par 4 caractéristiques croisées à 2 dominantes, le tout noté sur 10 sur la cible ci-contre. L'anthropos est utilisé pour les interactions avec eux-mêmes (résister à une maladie, sentir la piqûre d'un aiguillon, se remémorer un fait etc) et le cosmos pour tout ce qui concerne l'interaction avec ce qui les entoure (frapper quelqu'un, percevoir un bruit, analyser un plan, sentir si quelqu'un ment etc). Sens concerne la perception, Ame le social, Esprit le mental, et Corps le physique. Répartissez 18 points entre les 4 caractéristiques régies par l'anthropos et 18 points pour les quatre même régies par le cosmos, avec un minimum de 1 à chaque fois. A chaque fin de séance, vous pouvez augmenter UNE caractéristique si, en lançant 1D10, le résultat du dé dépasse le score actuel de votre caractéristique.

**Système :** Toutes les actions se font en confrontation, soit face à un adversaire, soit face à une difficulté. Pour voir si l'action est réussie, on lance donc 1D10 qu'on ajoute au score concerné dans la cible. Le résultat le plus haut l'emporte. Les scores de difficultés sont les suivants : 4 = très facile / 6 = facile / 8 = moyen / 10 = difficile / 12 = Très difficile / 16 = Héroïque.

**Combat :** Chaque protagoniste fait son jet de Sens/Cosmos contre 1D10 + une difficulté correspondant à la portée pour un tir (6 = courte / 8 = normale / 10 = longue / 12 = exceptionnelle) ou de corps/cosmos contre 1D10 + score de corps/cosmos de l'adversaire pour la mêlée. Une réussite inflige des dégâts à la cible.

**Dégâts :** Les dégâts équivalent au résultat du jet de D10 divisé par 2 =(D5). On retranche les dégâts du score de Corps/Cosmos, puis du score de Corps/Anthropos. Un personnage à 0 en Corps/Cosmos est incapacité et s'évanouit. Un personnage à 0 en Corps/Anthropos est mort. Un personnage ayant survécu peut récupérer un point de Corps/Cosmos par heure, un point de Corps/Anthropos par jour complet de repos.

Un personnage ayant perdu des points de Corps/Anthropos ou de Corps/Cosmos fera ses prochains jets à partir de ce score actuel, jusqu'à rétablissement.

