

Nouveaux profils

- Manipulateur/Affairiste ;

Le **manipulateur** est plutôt porteur de projet personnel d'ange à humain. L'ange manipulateur est sans scrupule contre les démons. L'ange manipulateur tourne dans les sphères des paradis fiscaux et lutte contre le loup de Wall Street. En politique la désinformation est à usage grégaire, où se regroupent humain, ange & démon.

L'**affairiste** lui aussi a un sens aigu du scrupule et de la morale humaine, et vice versa ange & démons. Or, le fait d'avoir de l'argent et d'avoir du pouvoir, le profil d'affairiste, permet d'avoir des idées de progression sur terre mais aussi au paradis ou en enfer. Le démon est aussi bien carriériste sur terre que dans les méandres de l'enfer. Rares sont les anges affairistes.

- Affable/Loyaliste

L'**affable**, sans être nié et Béné oui-oui, (une maladie pour les démons d'être gentil, une vocation pour certains anges). Une bonne partie des métiers au service de l'écoute de l'autre, on donne grâce à ces anges proches des humains mais aussi certains anges. Rares sont les démons affables

Le **loyaliste**, c'est qu'il y a des démons serviables (hiérarchiquement parlant, ça existe). Ces fiels loyalistes souvent faux avec leur supérieur collaborent souvent pour leurs intérêts mais aussi collectionnent des naïseries pour les faveurs de certains démons. Rarement des humains. Certains anges peuvent tomber dans la sagesse d'instinct animal et de perdre peu à peu leurs ailes d'être surnaturel pris dans le grand jeu divin.

Profils caractéristiques [cf On confine !]

Manipulateur/Affairiste : Force -1, Agilité -, Perception +2/-, Volonté +2, Présence -/+2, Foi/Chance +2

Affable/Loyaliste : Force -, Agilité -, Perception -, Volonté -1, Présence +2, Foi/Chance +4

Manipulateur/Affairiste :

- Talents principaux : Baratin +2, Défense +2, Discussion +3, Médecine +2/-, Séduction -/+2, Tir +0 (+1) [Arme discrète de petit calibre].
- Talents secondaires : Aisance sociale -/+4, Culture générale +0 (+2) [Art oratoire, Administratif, Bureaucratique, Financière, etc.], Hobby +2, Intimidation -/+2, Langues Anglosaxon, Métier +2, Science +4/-, Technique +2/- .

Affable/Loyaliste :

- Talents principaux : Défense +2, Discrétion +2, Discussion +1, Enquête +1,

Fouille +1, Séduction +1, Tir +0 (+2) [Arme discrète de petit calibre].

- Talents secondaires : Aisance sociale +2, Conduite +1, Culture générale +0 (+2), Hobby +2, Intimidation +2, Langues au choix, Savoir occulte +0 (+2).

1 Manipulateur/Affairiste et 2 Affable/Loyaliste :

- 11-12 Absorption du sommeil (démon), Absorption de l'amour+1 (ange), Absorption de présence (ange et démon), ou (un pouvoir de 8 PA en adéquation avec les profils 1 et 2)
- 13 Absorption du bien+1 (ange), +2 PP Absorption du mal+1 (démon), +2 PP
- 14 Absorption gentillesse+1, 2PP (ange) Absorption douleur+1 (démon)
- 15 Attaque intelligente+1 (ange), Défense Quantique+1 (démon), [cf On confine !]
- 16 Boomerang, +3PP, ou (un pouvoir de 8 PA en adéquation avec les profils 1 et 2)
- 21 Immunité électrique, +2PP
- 22-23 Immunité contre les maladies, Jeûne, +1PP
- 24-26 Lire les pensées+1, 2PP
- 31 Déphasage, Elastique,
- 32 Domination, +1pp
- 33 Charme+1, +2PP
- 34 Champ électrique+1, +2PP
- 35-41 Détection du danger+1, +2PP
- 42 Dépression+1 (démon), Béatification+1 (ange), 2PP [cf extension officiel]
- 43-45 Polymorphe, +3PP, ou (un pouvoir de 8 PA en adéquation avec les profils 1 et 2)
- 46 Membre blindé, +2 PP
- 51 Lueur insoutenable+1 (ange +2PP), Hurlement démoniaque+1 (démon).
- 52 Peur+1, +2 PP
- 53 Volonté supranormal+1, +2PP
- 54-55 Télépathie 1, +2 PP
- 56 Psychométrie+1,
- 61-62 Rêve+1(Ange), Cauchemar+1 (Démon), +2 PP
- 63-64 Œil de bœuf du judas 1 (ange), la vision d'enfer 1 (démon), [cf On confine !]
- 65-66 Matrice+1, +2PP, ou (un pouvoir de 8 PA en adéquation avec les profils 1 et 2).

PROFILS DES SERVITEURS DU PRINCE PHIRUS :

Création rapide démon [cf On confîne !]

Caractéristique : Force -1, Agilité -, Perception +1, Volonté +2, Présence -1, Foi/Chance -

Talents principaux et secondaires : Culture général +1, Informatique +3, Science +3 et Technique +3, Discrétion +3, Hobby +2, Savoir [au choix] +2

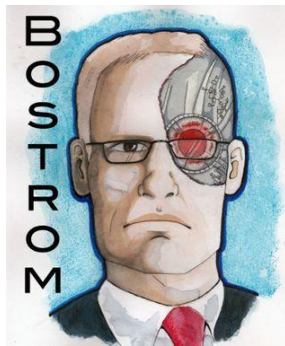
Pouvoirs : Corps digital, Matrice 1+

CONTRE MESURE SERVITEUR DU BIEN

Pour vous mettre en bouche, un personnage qui peut vous donner l'inspiration.

Affable, il a évolué dans les échelons angéliques.

Nick dit 33% ordre de l'archange Yves.



Il lutte avec certains de l'office 365 dans des lieux top secret pour mettre « ABBA » les forces du mal, c'est troll de la matriciel.

Philosophe suédois connu pour son approche du simulacre entre le réel, la réalité et l'intelligence artificielle.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	2	3+	4	4	6+

Talents : Baratin 4, Défense 3+, Discussion 8+, Enquête 6, Fouille 4, Séduction 8+ ; Aisance social 8+, Culture général 8+ (I.A.), Informatique 7 (Programmation 8+), Langues (Anglais, Français et Machine), Hobby [Auteur], Métier [Philosophe], Science 6+ (Matrice et *Ars Mekanica* 8 cf R.P. *Gimenez*), Savoir occulte 4+ (Marche Intermédiaire 6+).

Pouvoirs : Absorption de l'amour et la présence 2+, Arme exaltée 6, Attaque intelligent 3+, Boomerang 4+, Charme 3, Matrice 5+, Corps liquide, Défense quantique 6+, Détection du mal 2+, Digital, mémétique, Débug mnésique, L'œil de bœuf de Judas 2+, Pédagogue, Philosophie 4+, Science infuse, Sommeil 3+, Volonté supranormal 2+.

Combat : 6PF 5BL, 10BG, 15BF, 20MS, 36PP
Citation : « *Le but ultime de l'intelligence artificielle doit être la disparition du travail* »

PETIT RAPPEL ET REAJUSTEMENT

Matrice | mental | activé (3 PP) | général (3 PA)!
 attaque mentale (résistée par Volonté avec un malus de -2), portée mentale (sans ligne de vue) | spécial matriciel

Le personnage peut hanter le cyberspace d'une personne connectée à un ordinateur ouvert ou mal éteint et peu protégée, non-endormie derrière celui-ci. Il n'est pas nécessaire de voir sa victime au moment de la cyberattaque, mais il faut avoir une connexion !

¹ Corps digital pour accéder à ce pouvoir spécial.

Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la VO de la cible.

Si le jet de résistance réussit, la victime s'endort et pourra être capable de faire une bonne nuit de sommeil avec un nombre d'heures égale à la marge de réussite finale du test précédent.

Elle a une immunité contre l'absorption du sommeil ou/et vision d'enfer pendant la journée suivante.

Le voyage dans la matrice dure une heure entière, pendant laquelle le corps du personnage perd et fait perdre le sens et la notion du temps à la victime (le temps du monde réel en veille).

Matrice damnée | spirituel | activé (10 PP) | spécial Phirus (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée spirituelle (sans ligne de vue)

Ce pouvoir est une version plus puissante du précédent. Cette attaque spirituelle permet de structurer et d'animer un monde onirique dans le plan spectral de la matrice d'une personne en état de veille. La portée est spirituelle et sans besoin de corps digital. Il n'est pas nécessaire de voir sa victime au moment de l'attaque spirituelle, mais il faut avoir en vue, une connexion. Si le jet est réussi, le personnage prend connaissance de la mémoire optique et numérique du sujet et peut la modifier et la modeler à sa guise, à condition que les souvenirs concernés soit suffisamment récents. Le nombre d'années limite est égal à la marge de réussite finale du test précédent et le nombre de souvenirs structurels et fractionnels affectées est égal à cette marge. Le personnage ne peut agir sur les convictions profondément ancrées, les folies ou phobies et les limbes, les oniriques et la nature même du sujet. « *L'équilibrage énergétique devrait s'appeler équilibrage quantique parce qu'il se réalise à l'aide de la matrice quantique, aussi appelée matrice universelle* ». Dans laquelle les mouvements sont propres et la mort virtuelle. Du moins l'espère-t-on !

Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la FOI/CHA de la cible.

Il faut un quart d'heure au personnage pour transmuter les informations mémorielles en encode dans 'l'unforgettable' de la victime (un round de jeu, sans fuseau horaire réel sur la matrice).

Si le jet de résistance réussit, la victime s'endort et pourra être capable de faire une bonne nuit de sommeil avec un nombre d'heures égale à la marge de réussite finale du teste précédent.

Elle a une immunité contre l'absorption du sommeil ou/et vision d'enfer pendant la journée suivante.

Le voyage dans la matrice dure une heure entière, pendant laquelle le corps du personnage perd et fait perdre le sens et la notion du temps à la victime (le temps du monde réel en veille).

REVOYURE MATRICE (ON CONFINE !)

Autrement dit, la matrice est multiple, malgré son origine d'une marche bigarrée et azurée unique. Nos opinions sur la nature du réel sont physiques. Il ne faut pas perdre de vue que cette situation quelle qu'elle soit est elle-même un produit de nos sens.

La matrice éloigne la conception de physique et donc s'ancre dans le mental sur la marche du jeu ciel-terre et dans le spirituel sur la marche du jeu globe terrestre-matriciel. Cela fait doucement glisser la cible qui chute happé par le pouvoir matriciel d'interférer et d'agir sur les circonstances auxquels une personne fait face.

De même que sa réaction à ces circonstances, peuvent lui sembler inédites, irréalistes, irréels de l'évènement encouru de la nouvelle réalité dans laquelle le pouvoir l'embarque. Voilà une mise au point importante pour la lecture des pouvoirs suivants.

Ubiquité | *mental, spirituel* | *activé* (4 PP) | *spécial Phirus* (8 PA) | *interaction limitée* [Cf. On confine !]

Attention non dans le sens des théologiens et des philosophes, de prendre la place d'omni, mais la faculté d'être présent physiquement dans une multitude de lieu à la fois (nombre de lieu égale à la FOI/CHA+niv+2). Ubiquité permet de voir, t'entendre, de parler, de toucher ou de donner et de sentir, les sens multiples en alerte mais ne peut intervenir dans les évènements du lieu présentement. Ubiquité peut-être sur le même lieu, sans entraver un paradoxe, de l'origine de sa présence.

Attaque intelligente, Défense quantique | *mental, spirituel* | *activé* (3 PP) | *général* (3 PA) | *spécial matriciel, utilisable après une première attaque.*

Attaque intelligente permet, après une première attaque, de voir la faible de l'adversaire et d'utilise la RU aux dégâts RU de la prochaine attaque.

Une attaque intelligente annule une défense quantique

Défense quantique est un garde-fou d'une bascule de blessure à l'autre et permet d'éviter donc une MS (une seule, le prochain, c'est la bonne).

« Vous irez boire une bière chez Régis ».

C'est deux pouvoirs spéciaux sont matriciels mais avec des combos peut être utilisé dans l'univers INS/MV au tout venant. Remarquer, cette utilisation terrestre est mentale et n'a plus spirituel - les RU peuvent être utilisés en bonus défensif ou comme une potion de soin de blessure dans la réalité subtile de la matricielle.

Subjection divine (ange), Suggestion du Chaudron (démon) | *mental* | *spécial* (4 PP) | *général* (4 PA) | *spécial matriciel,*

Il y a aucune prise de contrôle, aucune subordination du sujet. La personne sous influence garde son libre arbitre. Le pouvoir joue sur les points de vue dans la matriciel comme un « Troll? » ou « Chabot ! ».

On se jette ici dans un débat pour orienter le sujet, il y a une limite. Cette limite est physique car pouvoir spécial matriciel.

Ce pouvoir permet donc une bascule de la réalité subjective ou d'une suggestion pour le voyage dans la matricielle. L'un envoie et l'autre fait revenir dans le réel. Elle permet donc de mettre des obstacles (*Chimère, Virtuel, Transhumaniste, Onirique captif*) ou de les enlever. Celles-ci sont projetées dans le mental et nom dans le réel comme les deux pouvoirs suivants : Œil et Vision.

Le personnage peut rejeter cette attaque par un jet de volonté (VO). Ces vignettes, ses icônes, ses .gifs sont présentes dans la matrice mais peuvent avec le pouvoir Matrice venir dans la réalité virtualisant et théorique permet à cette animation de prendre vie et de jouer. La limite entre ses pouvoirs et les deux autres sont « physique/mental » et « mental/spirituel ».

Après un jet réussi le personnage physique est du côté du personnage mental (frontière de marche) ou spirituel (matrice) après avoir perdu la neutralité de l'action mais gardant le libre arbitre, il reste profondément enclin à son être, son identité, ses préférences et goûts personnels.

Le RU permet de savoir le temps d'action du pouvoir. Il y a aussi la différence entre l'action et le dialogue.

Attention : divergent de **suicide** et **domination**, obsolète sur la matricielle.

Si la personne a une fracture et qu'elle est sous influence, celui-ci perd des points de fatigue qui peut la conduire soit vers une mort subite, soit vers un suicide malgré la non-utilisation possible de ce pouvoir dans la matrice

L'œil de bœuf de Judas (ange), La vision d'enfer (démon) | *spirituel* | *activé* (3 PP) | *général* (4 PA) | *spécial matriciel,*

Le personnage humain peut en perdre la raison, donc son libre arbitre. Un peu moins pour les être surnaturel. Il est donc ici de voir une différence avec le pouvoir président plus sur un plan encore physique

Verrouillé, ce pouvoir ne marche pas en combos avec d'autre. Il est suggéré, dans l'instant présent, et par la situation présente, acte ou non acte, le binaire ou le non binaire. Le pouvoir ne peut donc être basé dans le passé, et bien sûr dans le futur en revanche l'animation peut l'être.

L'intérêt essentiel, des vignettes animées, de l'icône, de .gif, réside dans leurs dialogues symboliques et humoristiques. Elles doivent être décrites par le maître du jeu pour en donner une représentation partielle d'une aide ponctuelle sans déborder sur les pouvoirs de détections, cette animation résiduelle en mouvement est dans l'instant présent. Elle s'efface et peut donc être obsolète d'un instant à l'autre.

Vous avez ici une animation présente d'événement futur ou passé qui peut être d'une importance dans une campagne mais peut avoir aucun impact dans le scénario en cours. RU est le nombre d'interdépendance de la projection animé. Sur un temps et un espace très court.

Absorption du sommeil | *mental* | *spécial matriciel*
(3 PP) | *spécial Phirus* (3 PP) | *Bandwidth 2048*

L'effet lumière bleue, ou absorption du sommeil, permet au démon de compenser la perte des PP, le démon pompe d'énergie de la personne connectée et le transfert en énergie spirituelle. Il se réalise une bascule des PF de la victime en PP pour le jeteur.

La sensation de frisson et de froidure voluptueuse ressentis. Ce n'est pas qu'il fasse froid ou chaud dans l'impression matricielle. Mais l'utilisation du pouvoir absorption du sommeil transforme 1PF RU + niveau du pouvoir en 1 PP RU + niveau du pouvoir pour le démon. Mais la victime, ou plutôt les victimes, peuvent renouveler leur tentative de jet VO sur la table de résistance.

Il est aussi à noter que les porteurs de ces nouvelles montures de lunette anti-lumière bleue eux aussi peuvent faire deux jets de résistance au lieu d'un (VO + FOI/CHA), mais peuvent quand-même reprendre leur *space opéra* sur le net sans trop de fatigue ou d'user d'un code triche pour pouvoir gagner et aller coucher.

Le maître des lieux de la marche matricielle, met donc un garde-fou pour limitation d'un coupe-circuit qui est binairement ordre 800, Article 4F6

Apogée du déluge | *mental* | *activé 4 PP* | *spécial*
4 PA | 3eme force | *lier à un talent*

Un événement comme la fin du monde par des agitateurs, des prêcheurs, les apôtres, les zélotes, les machiavels, l'homme public captieux :

« C'est la fin du monde actuel, vous pauvres âmes mortelles regardez ! Cher agneau, je vis voler dans le ciel les anges annonciateurs, et j'entendis les trompettes alarmantes de l'approche des quatre cavaliers. Je vous dis, n'écoutez pas les belles paroles lacunaires des biens pensants, ce sont des fous. J'ouvre les textes bibliques, je vous annonce par la voix du seigneur, impénétrable, le jour, l'heure de votre mort ».

Un événement pour les 3^{èmes} forces, une approche du futur incertain est à votre discrétion MJ. C'est un pouvoir et non un talent. Aligner celui-ci sur les améliorations d'un contrôle des humains pour et par les humains apôtres et fanatiques de tous les bords. C'est un pouvoir qui permet d'accentuer des talents comme le baratin, l'éloquence, la rhétorique, l'intimidation, la discussion, la pédagogie verbale car dieu créa le verbe pour que le grand jeu s'exprime dans son libre arbitre. Le pouvoir est dédié à des hommes et femme d'influence mais aussi avec des aptitudes particulières pour avoir des points de pouvoir et des points d'administrations pour son usage d'*influenceur* sur terre, sur le web, et sur la matrice. L'apogée du déluge

s'accorde avec diapason à un talent. Ces verbatims racoleurs peuvent en prendre plusieurs mais doivent dépenser des PP pour chacun.

Les doctes peuvent en être immunisés et peuvent par leur métier aider à sensibiliser d'autres personnes.

PETITE ATTENTION MENTAL, SPIRITUEL

Vous pouvez remarquer des doublettes, |mental, spirituel|, il y a une notion matricielle dans cette explication. Il y a le réel de la vie quotidien représentatif du monde « Terre » qui utilise le mental [*entre marches ciel et terre*]. Et la bascule dans la matrice qui est la réalité du prince Phirus [*entre marches globe terrestre et matriciel*]. Pour mémoire le prince Phirus est un ex-lieutenant du Prince *Nibbas*, mais c'est une courte parenthèse qui est à lire dans « On confine ! ». Il faut aussi parler des pouvoirs physiques, celles-ci sont ralentir avant même l'usage du pouvoir *Attaque intelligente*, s'il y a aucune contre-mesure spirituelle ou d'un pouvoir spécial matriciel.

LA MERE D'UN VAURIEN

Trois amis ont des noms vraiment étranges.

Un s'appelle Fou, un autre Rien et le dernier se nomme Personne.

Un jour, Personne tombe à l'eau. Rien qui l'a vu faire, demande vite à Fou d'appeler la police. Alors Fou court au téléphone et dit :

« Bonjour, je suis Fou. J'appelle pour Rien. Personne est tombé à l'eau. »

Pour ce pouvoir, il est classifié. En effet il est unique car directement la vacuité -*car rien ne peut être de manière définitive* - pour la mère du divin univers qui a accouché d'un ersatz de Dieu. Yves, la contingence ontologique, a créé - *car c'est le premier né de confiance* - les énergies avant la forme de cet être divin. Mais pour en revenir à la mère du vaurien, elle est pur amour inexplicable et inextricable avant même la force cosmique, bien avant. Le grand boum est un modèle cosmologique pour expliquer physiquement l'amour d'une mère à Dieu, « *univers physique* ».

Cette nébuleuse voie lactée d'un *big-bang* a donné naissance physiquement à un grand jeu divin de dilatation universelle. On peut admettre avant le raisonnement de l'annexe de prendre le postulat d'une procréation mystique d'une révélation d'un cœur-mère à défaut d'avoir un cœur physique.

Autrement dit, dans le supplément *Heaven and Hell*, dans la genèse selon Saint Croc, Dieu est constellation de son propre jeu de naissance, son bain béat et dévot de l'amour d'une mère. Cette mère du divine univers est bien avant le *big bang* physique, ce *vide-néant* sacré est destiné à laver l'origine dans un pseudo oubli de l'accouchement douloureux.

C'est elle qui a fait naître ce thérianthrope universellement divin, et le grand jeu qui vous est offert par XXI ciel sur le web sous protection d'un VPN (*Vatican Papale Numérique*).

En annexe un extrait.

Don de (lui-ange) / Don de (soi-démon) | émotionnel | spécial unique 111 PP | général 111 PA | Création

« *Le don d'être deux frères ou sœurs dans la planification de Dieu. Il a aussi donné à chacun des êtres de lumière et de l'ombre l'opportunité d'évoluer.* » *Fanfan la tulipe*

Ce pouvoir directement lié par les sentiments d'une mère pour son fils omni. Dieu pour ne pas le mentionner, et le nouveau partenariat décomplexé du personnage joueur ; ils peuvent ainsi connaître l'un et l'autre ça capacités d'être qui prendre place dans un futur dessin. Dans le grand jeu quoi !

Il voyage vers un autre niveau 7+. Il devient un archange ou de prince démon... où une 3^{ème} force.

Dieu est amour, cet 'unique' pouvoir émotionnel est en lien entre le susnommé Dieu et sa mère !

C'est ça qui fait que le pouvoir n'est, ni physique, ni mental, ni spirituel, mais la trinité des trois réunis dans l'intelligence d'un corps céleste émotionnel.

Ce pouvoir permet la genèse d'un pouvoir par l'intermédiaire de ce pouvoir. Ceux des cieus, mais aussi ceux du pandémonium. Qui a les dents longues ? Qui est vertueux ? Une volonté - l'idée - d'être intronisé par le conseil angélique ou démoniaque.

Don de Dieu a l'essence pour devenir un pouvoir personnel pour l'ange et le démon pour qu'ils puissent éventuellement devenir un être divin ou démoniaque.

Accessible au niveau 6, permet d'entrer au niveau 7 et arriver là, il peut défendre son projet auprès des conseils. Avec ou sans les pots-de-vin.

Les plus de cent points (*de PP et de PA*) sont uniques pour la création du pouvoir. Après le personnage avec l'accord du maître des cieus et des séances peuvent ensemble définir la pertinence de son pouvoir et des intentions pour pouvoir faire la cour au conseil et de pouvoir y entrer.

Pour le MJ, comme moi, qui trouve le pouvoir encore trop fort de café. Il peut demander au personnage une difficulté supplémentaire. Les personnages doivent posséder le pouvoir *talent universel*, et faire passer le futur pouvoir par un talent, ainsi que *contrat divin* et y ajouter aussi *langage universel*. Et tous les pouvoirs de la page 96 avec une dérogation du *pouvoir universel*.

Un coût pour que la mère du divine univers nommé Dieu daigne aider ces créations célestes.

La matrice a-t-elle fini de réclamer son règne. Il ne s'agit pas de battre sa coulpe, mais de changer de logiciel. Phirus a-t-il réussi son implantation. C'est l'icône du métavers, la « bien » nommée aujourd'hui.

Le métavers versus le multivers, c'est un vice-versa qui peut créer une certaine amnésie ou un nouveau big-bang vers une nouvelle version de jeu.

Imaginez le néant. Non pas le vide, car il contient déjà plus de matière que vous ne pouvez le concevoir, mais le néant, le rien, l'absence totale de quelque chose, un peu comme le cerveau de Kennedy, après qu'il ait joué à la balle magique.

Imaginez l'univers, ou plutôt ne l'imaginez pas, imaginez l'absence d'univers. Et maintenant, dans ce rien, soyez le témoin privilégié de l'apparition de quelque chose. On évoque souvent le Big Bang comme explosion originelle de l'univers, mais il n'en est rien. Il y eut bien un Big Bang, mais ce n'est pas dans le sens physique que nous devons l'entendre. Dans ce non-espace, ce néant total jaillit soudain une idée, une pensée qui s'éveilla dans une explosion de silence. Un concept si puissant qu'il enfla démesurément et qu'il s'étendit d'un bout à l'autre de sa propre création. Et qui, maintenant encore, à l'heure où je vous parle est toujours en extension, bien au delà des quatre dimensions spatiales, bien au-delà des mondes physiques, loin dans les Marches Intermédiaires. Et de même que le corps humain est composé de cellules qui, accrochées les unes aux autres, constituent des organes et par leur empilage forment un corps plus ou moins réussi suivant les cas, le corps de Dieu est constitué d'étoiles, de systèmes planétaires, de galaxies, d'amas stellaires et de nébuleuses. Et si Dieu a réellement créé l'homme à son image, on peut en déduire la forme générale de l'univers, vaguement humanoïde. Par analogie, on peut également affirmer que les trous noirs sont les points noirs de Dieu et que son foie se trouve à peu près là où se trouve la galaxie d'Andromède. Quant au vide stellaire, il reflète à peu près le grand vide qui se trouve dans les molécules entre les composants minimum, protons, neutrons et électrons, sans oublier les ineffables gluons.

Cette idée de base, qui n'était même pas consciente de sa naissance ressentit un jour, après une bonne douzaine de milliards d'années, le besoin d'exister. Pour cela, après avoir créé des étoiles majestueuses, des soleils qui tels des balises troueraient l'obscurité, des pulsars qui tels des phares guideraient les navires sidéraux du futur, des planètes sur lesquelles s'épanouissait déjà la vie, elle décida de créer des êtres puissants et de leur donner à chacun un Nom et une forme. Mais, afin de les accueillir comme il se doit, elle désira avoir elle-même nom et aspect. Elle créa alors un être, qui ne serait pas la plus puissante de ses créatures mais qui serait toujours le plus sage. Et cet Ange, ce premier-né donna forme et nom au concept. Il ne lui donna pas qu'un nom unique, il lui en donna 100. Et le centième était le Vrai. Des 100 noms, pour simplifier, nous n'en retiendrons qu'un : Dieu.