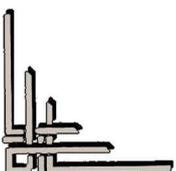




Un cube, vous avez dit ?

Scénario pour Magna Veritas 3^e édition, créé par
Pimouss, Archange des Martyrs ©B.F.I., 2005.

Pour la Convention des Griffons à Pessac (33).
Les 26-27 Février 2005



I) **Préambule :**

1) **Il était une foi... :**

Il y a quelques années de cela, environ une vingtaine d'année. Un démon (Grade 3) de Beleth (Alain Tonkin de son vrai nom Jork) tomba amoureux d'une ravissante et jeune humaine (Françoise Icarie).

Ce qui pouvait être qu'une banale histoire de coucherie, devint vite une grande histoire d'amour avec tout ce qu'elle comporte. Notre pauvre Jork pensait de plus en plus à sa dulcinée et de moins en moins à sa mission sur Terre. Dans son esprit, les idées qui rythmaient son existence depuis sa chute avec ses compagnons, étaient remises en cause. Il se reposait des questions qui avaient trouvées des réponses juste avant la chute. Mais voilà, à qu'il pouvait en parler de cette crise de foi ?...

Mais un jour, comme si le Seigneur veillait sur ses ouilles même déchus, Jork et sa compagne, en se baladant en forêt de Fontainebleau, croisèrent un garde champêtre. Celui-ci n'était pas n'importe qui.

Jork le reconnue tout de suite et réciproquement, c'était son frère Isidore (Ange de Jordi de son nom d'emprunt Rodrigue Ramirez) qui avait refusé de le suivre lors de sa réforme spirituelle.

Jork se dit que c'était une bonne opportunité de l'avoir rencontré. Comme cela, il pourrait sûrement l'aider dans son problème de choix (entre sa vie passée et son nouvel amour).

Alors les deux frères firent une trêve de non agression pour une durée indéterminée.

Evidemment, pour Isidore, grâce à cet événement, il pourrait peut-être refaire revenir Jork dans les hautes sphères célestes (mais cela va être sûrement long, même très long).

Pendant 3-4 ans, les deux frères se virent régulièrement pour parler de la situation de Jork envers Françoise. Bien entendu, Isidore influença Jork à continuer de fréquenter la jeune fille, et pendant ce temps Jork s'éloignait petit à petit de ceux d'en bas.

2) **Le grand saut :**

Tout se passait correctement, entre Jork et Françoise, jusqu'au jour où celle-ci lui annonça une bonne nouvelle (du moins c'est ce qu'elle pensait) : Elle était ENCEINTE.

Jork savait, que dans cette situation, le rejeton avait des chances d'être une créature maléfique. Et ne voulant pas cautionner cela, il décida de disparaître aux yeux de sa douce et tendre amie (encore un mec de plus qui fuit ses responsabilités paternelles).

II) Introduction des PJ :

Les joueurs sont convoqués par message officiel au 13, rue Castiglione dans le 1^{er} arrondissement de Paris (Annexe 1) dans un magasin d'antiquité japonaise. Où là, ils devront demander une certaine Julia Morales (Annexe 2).

A leurs arrivés, ils seront accueillis par une jeune japonaise. Lorsque les joueurs lui demanderont de voir Melle Morales, elle leurs dira de prendre l'escalier au fond du magasin qui descend et de frapper à la porte qui se trouve au fond du couloir.

Derrière cette porte, une charmante demoiselle les attend. Elle priera les joueurs de s'asseoir. Puis elle se présentera : « Je suis Julia (prononcé Roulia) Morales (et pour le nom toutes les lettres se prononcent), Grade 3 de Dominique ».

Puis elle leurs expliquera les formalités habituels sur l'administration angélique et que pour elle c'est le plus important avec la réussite des missions. Elle désignera le chef de mission (à vous de choisir le chef d'équipe).

Elle annoncera sur un ton un peu morose :
« J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle pour vous ; la première qui est la bonne, c'est que j'ai une mission pour vous ; et la mauvaise, c'est que vous serez la deuxième équipe à la faire. Puisque la première que j'avais mise dessus à bizarrement disparu.

Mais maintenant passons à autre chose : c'est à dire à vous.

Donc voici la mission, que vous devez exécuter avec **discrétion**. Nous avons repéré un Incube dans un quartier de Paris et la précédente équipe devait l'éliminer. Alors c'est à votre tour maintenant de l'exécuter.

Les derniers renseignements reçus par cet équipe sont :

- Il aurait 13 ans environ.
- Il va au Collège Edouard Pailleron à Paris XIX^{ème} (Annexe 3).
- Un nom avec une adresse : Icarie au 57, rue Manin à Paris XIX^{ème}.

Maintenant je vous demande un rapport soit téléphonique ou soit physique toutes les 6 heures, pour éviter le problème précédent, et j'y tiens fortement que vous respectez cette consigne et sachez que je suis très à cheval sur le règlement et je n'accepterai aucune entorse à celui-ci.

Je dois vous laisser et je vous souhaite bon courage, en cas de pépin n'hésitez pas à me joindre. »

III) Les lieux :

Voici des lieux où les joueurs pourront se rendre, mais il n'est pas impossible qu'ils veulent aller ailleurs. A ce moment là, je laisse la place à votre imagination pour faire la suite.

1) Le collège E.Pailleron :

Pour la description du Collège, prenez un collège que vous connaissez bien, cela fera l'affaire.

C'est un lieu surveillé par la police très discrètement : 2 flics (renouvelés régulièrement) sont garés dans une voiture non loin de l'entrée du collège (les joueurs pourront s'en rendre compte avec un jet de perception, la difficulté dépend si les joueurs tentent de voir si ils sont surveillés ou pas). Car les flics surveillent la bande de notre ami qui se nomme : Tanguy Icarie.

Il faut savoir que dans ce collège, il y a 5 démons (voir les PNJ) qui attendent le bon moment pour faire évacuer leur otage (qui n'est autre que l'Incube). Mais comme ils ne sont pas très en forme suite à la précédente altercation avec les Anges. Ils récupèrent de leurs blessures avant d'emmener le garçon en lieu sûr chez leur contact. Etant donné que notre gamin ne se laisse pas faire non plus, ils l'ont drogué et ficelé dans la chaufferie du collège en attendant le moment le plus propice pour l'évacuer.

Mais au moment, que nos démons feront évacuer le gamin, ils seront prêt à tout pour qu'il arrive vivant chez leur contact qui réside à Aulnay-sous-Bois (93). Et que les joueurs ne trouvent pas non plus la planque de leur contact. Quittes à appeler des renforts démoniaques pour se débarrasser des Anges, et même si un démon ou plus doivent se sacrifier, ils le feront sans hésiter.

- Note au MJ : Je vous laisse créer une bonne course poursuite entre les démons, les Anges, voir des morts-vivants ou familiers appelés en renfort (pas de démons en renfort). Mais si cela commence à dégénérer faites intervenir la police en plus. Et à ce moment là, ils se feront taper sur les doigts par leur contact, car ELLE AVAIT DIT AVEC DISCRETION. A vous de voir pour la punition.

Si les joueurs interrogent les potes de Tanguy (avec insistance et « fair-play »), ils découvriront que celui-ci est le chef d'une petite bande qui fait les quatre cents coups dans le quartier (vol à la tir, cambriolage, trafic de drogue, etc...). Et qu'ils n'ont pas vu Tanguy depuis hier dans l'après-midi. Après qu'il l'est vu discuter avec un groupe de personnes bizarres (un des même pourra même faire la réflexion : un peu comme vous en désignant les joueurs).

En alignant la monnaie correctement, l'un des gamin se rappellera, que le principal du collège, lui avait posé des questions sur ce groupe de personnes (c'est à dire les précédents Anges).

Suivant comment les joueurs interviendront sur le lieu, vous pouvez faire intervenir la police (aucun des flics qui est sur place n'est au courant du grand jeu), et les démons sont très méfiants, ce qui pourrait avantager les joueurs car si les démons s'aperçoivent qu'ils sont surveillés, ils décideront de faire évacuer l'Incube dans la nuit et en se précipitant ils peuvent faire des erreurs.

Si les joueurs rencontrent le Principal du collège, ils s'apercevront qu'il a le visage tout égratigné (du au combat contre la précédente équipe d'Ange). Puisque notre cher bon vieux principal fait partie de la fine équipe démoniaque.

2) **Chez Mme Icarie Françoise :**

Notre charmante dame d'une quarantaine d'année, accueillera nos joueurs avec grande peine. Elle pensera qu'ils viennent pour enquêter sur la disparition de Tanguy (son fils) et sera heureuse d'accueillir les joueurs (en se disant que pour une fois la police agit vite), même si les joueurs ne se présentent pas comme des flics, elle le pensera quand même. Car son fils unique et préféré n'est pas rentré chez lui depuis 24 heures.

Elle ne comprend pas pourquoi il n'a pas donné de nouvelles de lui depuis hier matin, car il est toujours passé la voir au moins une fois par jour sauf quand il l'a prévient.

Elle avouera après avoir bien fait l'éloge de son rejeton, qu'il a quelques problèmes de discipline mais pas seulement qu'à l'école. Et puis cela dure depuis tellement longtemps qu'elle ne fait plus attention à ça.

Si les joueurs posent des questions sur le père, elle répondra qu'il a disparu depuis le jour où elle lui a dit qu'elle était enceinte. Depuis elle n'a jamais plus entendu parler de lui (elle le critiquera jamais, elle essaiera toujours de lui trouver des excuses pour son geste)... Et qu'elle a élevé son même toute seule alors si il n'est pas parfait, c'est pas grave, mais elle l'aime et elle veut qu'il revienne.

Elle est au courant de rien sur le grand jeu et ce n'est pas elle qui est démoniaque dans cet histoire. Donc si les joueurs l'interrogent sur ce propos, elle ne pourra y répondre.

Elle donnera tous les renseignements aux joueurs pour qu'ils le retrouvent :

- Sa classe (3^e technologie).
- Le nom, la description de ses potes.
- Les lieux où il aime aller (un café).

IV) **Et pendant ce temps là :**

Françoise, après la disparition d'Alain, continua à voir Rodrigue de temps en temps.

Rodrigue consola Françoise en tout bien et tout honneur, et l'aida pour l'éducation du petit Tanguy. En pensant qu'il pouvait peut-être influencer ce jeune vers le bien comme il le fait avec son père.

Le problème, c'est que Tanguy a été engendré par le mal et non par le bien qui serait devenu mauvais. Et que surtout qu'il avait hérité des gênes de son père.

Alors Rodrigue décida de prévenir la hiérarchie Angélique pour liquider l'Incube. Même si cela lui faisait grande peine.

- Mais où est Alain (Jork) ?

En faite Alain, quant il quitta Françoise, il partie directement rejoindre son frère dans la Forêt de Fontainebleau. C'est là qu'il réside à l'abris de tout contact d'autres personnes. Il est en pleine méditation spirituelle, depuis qu'il a quitté sa bien aimée, sur son devenir.

Rodrigue n'interviendra ni pour aider les joueurs, ni pour aider Tanguy, il resta loin de tout ça, jusqu'à cela soit terminé, c'est à dire quand il apprendra de la hiérarchie, que l'Incube est hors circuit.

V) **Après le fils, on passe au parent :**

Dès que les joueurs auront tué l'incube, vous pourrez passer à ce paragraphe.

Après avoir liquidé l'Incube, les joueurs devront aller faire leur rapport à leur contact de visu.

A la fin du rapport, Julia Morales pourra leurs donner soit une récompense, rien ou une limitation (voir au cas par cas pour les récompenses), c'est à vous de juger suivant le rapport qu'ils auront fait. En sachant que Julia est très à cheval sur le règlement.

Donc maintenant, qu'ils ont mis hors d'état l'Incube. Elle veut que cette équipe s'occupe de tuer le démon qui a engendré cette créature...

Même consigne que précédemment, c'est à dire respecter scrupuleusement les règles du grand jeu, toujours avec DISCRETION (elle insistera sur ces points surtout si les joueurs ont déjà failli) et rapport toutes les 6 heures physique ou téléphonique comme précédemment.

VI) **Mais où qui sont mon papa et ma maman ? :**

1) **Chez Mme Icarie Françoise II, le retour :**

Le seul endroit, où ils pourront avoir des renseignements sur le parent démoniaque ; c'est chez Mme Icarie.

Evidemment, Mme Icarie répondra qu'elle n'a plus de nouvel de son compagnon depuis qu'elle est tombée enceinte.

Voici les renseignements que pourront obtenir les joueurs en l'interrogeant gentiment :

- Le nom du père : Alain Tonkin ; si ils font des recherches sur ce nom, ils trouveront quelques homonymes dans l'annuaire mais pas le bon car je vous le rappelle il se cache dans la forêt de Fontainebleau avec son frère, donc il est répertorié nul part.
- Le nom de deux amis de son compagnon avec qui elle a gardé contact :
 - Hugo Laquois : (démon de Baalbérit de son état, c'est le contact d'Alain. Etant très proche avec lui, Hugo ne l'a toujours pas déclaré renégat. Il le recherche encore et il espère le retrouver un jour). Il habite à Compiègne dans l'Oise et il est journaliste au « Courrier Picard », un journal régional. Elle ne possède pas son adresse mais il l'appelle régulièrement pour prendre des nouvelles et pour savoir si elle sait où est Alain. (C'est lui qui a prévenu la hiérarchie démoniaque sur l'Incube. Les joueurs pourront trouver assez facilement son adresse dans l'annuaire).

Note MJ : ce qui est entre parenthèse ; ce sont des indices que Mme Icarie ne connaît pas. Ce sont juste des précisions pour vous MJ.

- Rodrigue Ramirez : il vient de temps en temps la voir ou il appelle. Il travaille comme garde champêtre dans la forêt de Fontainebleau. Elle ne sait ni où il habite ni son téléphone. Si les joueurs le cherchent dans l'annuaire, ils trouveront rien sur lui. Il est aux abonnés absents.

2) **Chez Hugo Laquois** :

a) Les joueurs :

Il habite un appartement au 2^e étage dans le centre ville de Compiègne à côté de la mairie, dans un immeuble qui a 2 étages (Annexe 4).

A l'entrée, il y a un interphone avec le nom. Si les joueurs sonnent, personne ne répondra. Mais à peine une minute plus tard, si les joueurs n'ont toujours pas trouvé le moyen de passer la porte d'entrée de l'immeuble, 5 types barbues assez costaud sortiront par celle-ci (si les joueurs sont attentifs au gars, ils pourront voir que quelques uns ont des blessures), et laisseront rentrer les joueurs si ils le désirent sans trop prêter attention.

Les 5 barbues sont des Vikings (Annexe 5-IV) qui viennent juste tuer le Baalberith. Et ils le feront juste avant que les joueurs arrivent (même si ceux-ci mettent un peu de temps à venir). Ils se croiseront soit dans les escaliers ou à l'entrée de l'immeuble (à vous, MJ, de gérer ces 5 fanas de l'épuration divine).

Quand les joueurs arrivent sur le palier de l'appartement, ils trouvent la porte du domicile de notre homme entre ouverte. En poussant celle-ci, ils découvriront un appartement sans dessus-dessous avec une petite odeur de souffre en suspension. C'est un petit appartement (F2) avec cuisine, salle de bain et toilettes.

L'appartement a été complètement ravagé. Il y aurait eu l'apocalypse à l'intérieur cela n'aurait pas donné mieux.

Si les joueurs fouillent l'appartement, ils pourront trouver quelques photos intéressantes qui sont éparpillées par terre un peu partout. Elles montrent une femme et 2 hommes de loin dans une forêt, elles ont été prises au téléobjectif. La femme, les joueurs la connaissent bien puisque c'est Mme Icarie plus jeune évidemment. Quand aux 2 hommes, ils peuvent en reconnaître un, si ils ont déjà vu des photos d'Alain Tonkin et le deuxième homme, c'est Rodrigue Ramirez. Sinon il y a rien d'autre d'intéressant dans l'appartement.

b) Rodrigue Ramirez :

Dès que les joueurs ont fait leur rapport à Julia. Elle le transmettra directement à Notre-Dame sans perdre de temps.

Rodrigue attends scrupuleusement le rapport sur le décès de l'Incube à Notre-Dame.

Donc dès qu'il l'aura entre les mains et qu'il lira que les joueurs continuent la mission pour tuer son frère. Il partira chez Mme Icarie pour espionner les joueurs. Pour savoir, si les joueurs sont chez Mme Icarie, il lui téléphonera. Suivant sa réponse, il attendra la sortie des joueurs pour les suivre ou il ira la voir et la questionnera pour savoir où ils sont allés. Il faut savoir que Rodrigue est super discret pour les filatures (Annexe 5-II). Et il attendra le bon moment, pour les rencontrer.

VII) **Conclusion & fin** :

Après leur escapade à Compiègne, les joueurs seront sûrement amenés à aller revoir Mme Icarie.

A ce moment là, Rodrigue sera présent chez Mme Icarie. Il sera arrivé quelques minutes avant les joueurs pour soit disant une visite de courtoisie comme il a l'habitude de faire de temps en temps. A leur arrivé, les joueurs reconnaîtront une des personnes qui étaient sur les photos trouvées dans l'appartement d'Hugo, en la personne de Rodrigue. Ils pourront remarquer que si Françoise depuis les photos à vieillie, ce n'est pas le cas de Rodrigue.

Lors de la visite des joueurs, Rodrigue essaiera de prendre des renseignements sur leurs pensées en aiguillant la conversation sur les gens qui se repentissent.

S'il trouve que les joueurs sont prêts à épargner et à aider un « démon » dans sa quête de la rédemption. Il les conduira en forêt de Fontainebleau pour la rencontre.

1) **Les joueurs pataugent :**

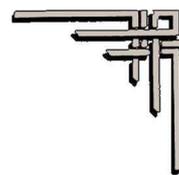
Sinon il les laissera s'enliser dans leur enquête, tout en les surveillant. Au cas, où il s'approchera trop prêt de Jork ou s'ils changent d'attitude. Mais il faut savoir que Julia ne laissera pas une équipe en mission pour rien pendant X temps. Donc s'ils pataugent trop dans la semoule et qu'ils avancent plus. Julia fera arrêter la mission et leur collera une limitation collective.

2) **Les joueurs rencontrent Jork mais échouent :**

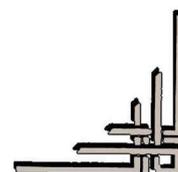
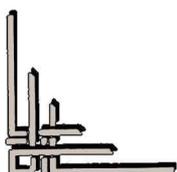
Lors de cette rencontre, si il y a la moindre offensive des joueurs, Jork & Isidore se téléporteront à l'autre bout de la forêt. Et ils disparaîtront définitivement. Les joueurs n'auront plus le moyen de retrouver le démon et de le tuer. Mais suivant le rapport, Julia peut être un peu indulgente avec eux, surtout si les joueurs ont découvert qu'Isidore protégeait un démon. Et ça Julia aime bien découvrir les brebis galleuses. Donc à vous, de voir pour la récompenses ou rien ou limitation.

3) **Les joueurs rencontrent Jork avec réussite :**

Si tout se passe bien, L'Ange d'Ange pourra invoquer Ange pour convertir n'autre Gros démon en Ange. Et à ce moment là, Ange enverra un rapport à Julia sur la mission des joueurs. Et là BRAVO aux joueurs réussites total de la mission. Au moins, ce démon ne reviendra pas sur TERRE. Donc le meilleur moyen d'éradiquer le mal, ce n'est pas de le tuer mais bien de le convertir. Je vous laisse réfléchir à cette pensée.



LES ANNEXES



Annexe n°1



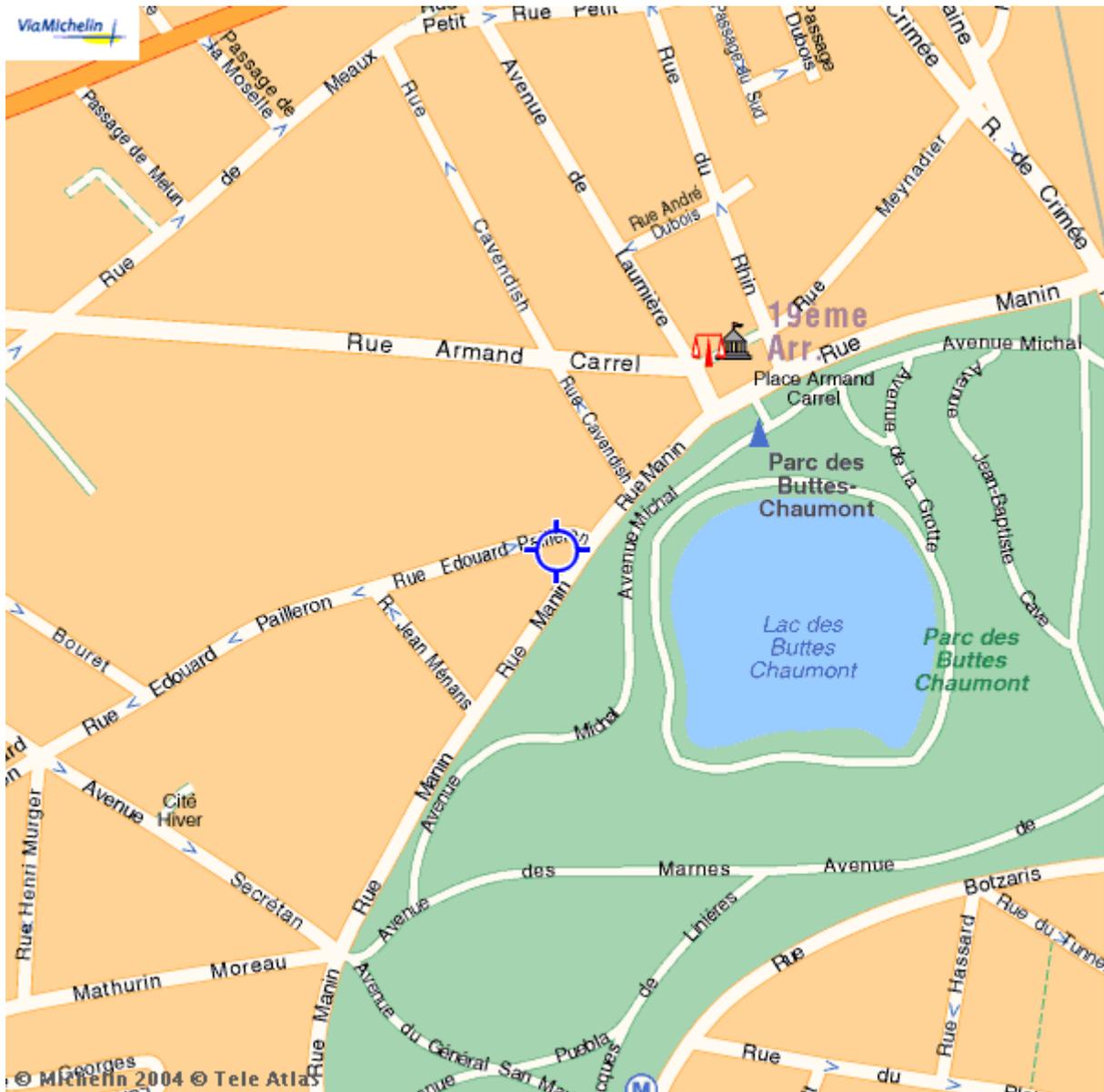
Antiquité japonaise : 13, rue Castiglione à Paris 1^{er}.

Annexe n°2



Julia Morales, Grade 3, Ange de Dominique
(je remercie mon pote Bubu pour cette illustration)

Annexe n°3



Collège Edouard Pailleron : 56, rue Edouard Pailleron à Paris XIX^{ème}.

Annexe n°5

Les PNJ

D) L'équipe démoniaque du Lycée :

* George, Chevalier de la Possession, Capitaine des Armées Humaines, Démon de Scox :
FOR : 1 ; AGI : 3 ; PER : 3 ; PRE : 3 ; VOL : 5 ; APP : 4 ; PP : 24

Talents : Esquive : 3 ; Savoir-faire : 4 ; Séduction : 3 ; Baratin : 3 ; Arme de poing : 3.

Pouvoirs : Possession : 3 ; Charme : 4 ; Immunité aux maladies & aux poisons ;

Malédiction phobie : 4 ; Jet d'énergie : 2 ; Maladie : 1 ; Couche de glace : 3 ; Lire les pensées : 3 ; Augmentation permanente d'Agilité.

Equipement : Revolver cal 44 (PUI :+1), il est surveillant au collège E.Pailleron à Paris.

* Maria, Chevalier des Plaisirs Infernaux, démon d'Andréalpus :

FOR : 1 ; AGI : 3 ; PER : 3 ; PRE : 2 ; VOL : 4 ; APP : 5 ; PP : 14

Talents : Esquive : 3 ; Séduction : 4 ; Savoir-faire : 2 ; Baratin : 4.

Pouvoirs : Orgasme mortel : 3 ; Absorption d'énergie sexuelle : 4 ; Paralyse : 3 ;

Invisibilité : 3 ; Régénération : 1.

Equipement : elle est femme de service au collège E.Pailleron à Paris.

* Myriam, Chevalier des Carpathes, démon de Samigina :

FOR : 5 ; AGI : 3 ; PER : 2 ; PRE : 1 ; VOL : 3 ; APP : 4 ; PP : 19

Talents : Esquive : 3 ; Savoir-faire : 3 ; Séduction : 3 ; Arme de poing : 2 ; Arme de contact : 3.

Pouvoirs : Baiser vampirique : 4 ; Vol : 3 ; Contrôle des animaux : 3 ; Jet d'acide : 1 ;

Immunité aux maladies & aux poisons ; Cornes : 4 ; Immunité.

Equipement : Poignard, Revolver cal 44 (PUI :+1), elle est femme de service au collège E.Pailleron à Paris.

* Boris, Chevalier du Moteur à explosion, Capitaine du Béton armé, démon de Vapula :

FOR : 3 ; AGI : 2 ; PER : 3 ; PRE : 4 ; VOL : 5 ; APP : 1 ; PP : 28

Talents : Chimie : 4 ; Electronique : 4 ; Electricité : 3 ; Informatique : 4 ; Mécanique : 3 ; Esquive : 2.

Pouvoirs : Invention (pin's) ; Champ de force : 4 ; Pattes : 3 ; Augmentation temporaire de volonté : 4 ; volonté supra normale : 3 ; Malédiction phobie : 3 ; Tourbillon de feu : 4 ;

Arme contact mobile (hachette).

Equipement : Pin's du collège E. Pailleron (invention : Jet d'énergie & Armure corporelle), Hachette (Pui : +4 ; Pré : +4), il est directeur au collège E.Pailleron à Paris.

* Constantin, Chevalier des festins, démon d'Haagenti :

FOR : 4 ; AGI : 5 ; PER : 1 ; PRE : 2 ; VOL : 3 ; APP : 3 ; PP : 15

Talents : Esquive : 4 ; Corps à corps : 4 ; Baratin : 2 ; Cuisine : 3 ; Acrobatie : 3.

Pouvoirs : Goinfrerie : 4 ; Rebond : 3 ; Immunité au froid ; Liquéfaction : 1 ; Détection du bien : 1 ; Sommeil : 3.

Equipement : il est cuisinier au collège E.Pailleron à Paris.

II) Les Frères Tito & Toti :

* Alain Tonkin (Jork), Chevalier des Preneurs de tête, Capitaine des Esprits Torturés, Baron des Cauchemars, démon de Beleth :

FOR : 2 ; AGI : 3 ; PER : 4 ; PRE : 2 ; VOL : 5 ; APP : 4 ; PP : 34

Talents : Séduction : 3 ; Baratin : 3 ; Discussion : 3 ; Arme de poing : 4 ; Esquive : 6 ; Photographie : 3 ; Course : 2.

Pouvoirs : Cauchemar mortel : 5 ; Augmentation permanente de l'Apparence ; non-détection ; Jet de glace : 2 ; Téléportation : 5 ; Malédiction laideur : 3 ; Rebond : 5 ; Physique (esquive) ; Vol : 3 ; Augmentation permanente de la Force ; Maladie : 2 ; Griffes : 3 ; Volonté supra normale : 4.

Équipement : Revolver cal 44 (PUI : +1), il est photographe et il se cache dans la forêt de Fontainebleau avec son frère surnaturel Isidore.

* Rodrigue Ramirez (Isidore), Serviteur des Animaux, Ami des Bêtes, Maître de la Puissance animale, Ange de Jordi :

FOR : 5 ; AGI : 4 ; PER : 3 ; PRE : 2 ; VOL : 4 ; APP : 5 ; PP : 35

Talents : Corps à corps : 3 ; Discrétion : 6 ; Esquive : 3 ; Arme de poing : 3 ; Acrobatie : 3 ; Connaissance de la forêt : 4 ; Survie en forêt : 3 ; Discussion : 2 ; Course : 4.

Pouvoirs : Appel des animaux : 5 ; Augmentation permanente de l'Apparence ; Champ magnétique : 4 ; Immunité au feu ; Contrôle des animaux : 5 ; Augmentation permanente de l'Agilité ; Parc (forêt de Fontainebleau) ; Dialogue mental : 4 ; Ruse (discrétion) ; Augmentation permanente de la Force ; Lire les pensées : 4 ; Faiblesse : 4 ; Volonté supra normale : 3 ; Bond : 4 ; non détection ; Téléportation : 3.

Équipement : revolver cal 44 (PUI : +1), il est garde champêtre dans la forêt de Fontainebleau. Il est le frère surnaturel de Jork.

III) Le Fils :

* Tanguy Icarie, Incube :

FOR : 2 ; AGI : 3 ; PER : 4 ; PRE : 2 ; VOL : 5 ; APP : 4 ; PP : 9

Talents : Esquive : 6 ; Discussion : 2 ; Baratin : 3 ; Crochetage : 2 ; Discrétion : 2 ; Nage : 1 ; Grimpe : 2 ; Manipulation : 2.

Pouvoirs : Physique (esquive) ; Volonté supra normale : 4.

Équipement : Il est le fils d'Alain Tonkin (Jork) et de Françoise Icarie (Humaine). Il a 16 ans et c'est un vrai chef de gang du XIX^{ème} arrondissement de Paris.

IV) Les Bersekers and Co :

* 5 barbues qui sortent de l'immeuble d'Hugo Laquois, Jarl, Viking de Njord :

FOR : 4 ; AGI : 4 ; PER : 2 ; PRE : 1 ; VOL : 3 ; APP : 1 ; PP : 16

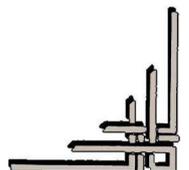
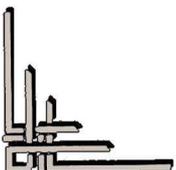
Talents : Français : 1 ; Astronomie : 3 ; Arme de contact : 4 ; Acrobatie : 2 ; Esquive : 3 ; Archéologie : 3 ; Danois : 3.

Runes : Rune du Voyage (Enfant perdu, Marche forcée, Tel le vent, Globe-trotter, Repli) ; Rune de Combat (Niveau 2 : +1 FOR, +1 compétences de combat, +1 en protection).

Équipement : Ils ont des haches (PUI : +1), des blousons de cuirs (PRO : +1).



LES PERSONNAGES JOUEURS



<u>Pouvoirs</u>	<u>N°</u>	<u>Niv</u>	<u>Type</u>	<u>Coût</u>	<u>Car</u>	<u>Déf</u>	<u>Portée</u>	<u>Effets</u>
Membre blindé	114	*	P	1/att	Fo*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de parer toute attaque (au corps à corps ou au contact) automatiquement à l'aide d'un membre de son choix. Le membre ne subira aucun dégâts. L'arme qui a donné le coup est cassé (à moins quel ne soit magique, bénite ou maudite). Si c'est une partie du corps (poing, tête griffe), l'attaquant prend un point de dommage.
Volonté supranormale	241	3	M	0	Pe*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de résister plus efficacement (s'il dépense 1PP) à une attaque mentale. Son jet de résistance bénéficie alors de niv. col. de bonus. Le point de pouvoir doit être dépensé au moment où le MJ indique au personnage qu'il est victime d'une attaque mentale (ce pouvoir permet donc aussi, par la même occasion, de savoir à quel moment le possesseur de ce pouvoir est victime d'une attaque mentale).
Télépathie	421	2	M	1	Vo*	*	Niv x 100km	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'envoyer un message mental de 20 mots maximum à 1 personne connue (que l'Ange a au moins vue 1 fois).
Vitesse	451	2	P	1/min	Ag*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se mouvoir (mais pas d'agir) beaucoup plus rapidement que la normale. La vitesse du personnage est alors multipliée par (niv.+2). Ce pouvoir peut évidemment être cumulé avec celui de vol.
Augmentation perm. PER Philosophie	513 spé	* 3	P M	0 3	Pe* Vo	* Vo	* 2 m	+1 en Perception définitif. Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire admettre pratiquement n'importe quoi à n'importe qui. En moins de 2 min (et un conflit psychique réussi), vous aurez prouvé par a+b à la "victime" que vous avez raison et que toute autre possibilité est exclue. Evidemment, n'essayez pas de prouver à un Prince-Démon que le Bien est l'unique voie envisageable. Attention! Vous devez être persuadé de ce que vous êtes en train de démontrer.

Pouvoirs de Grade

Serviteur de la Connaissance : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de lecture rapide.

Récupérations

+1 PP/24h

+1 PP/h de discussion philosophique.

+1 PP/h passée à déambuler dans une bibliothèque en méditant.

Limitation

Magnus Veritas

Nom du joueur :
 Nom de l'Ange : Rillum
 Distinctions : Serviteur des Pauvres
 Supérieur : Janus, Archange des Vents

Nom d'Emprunt : Bruno Montfort
 Couverture : V.R.P.
 Description : 1m80 pour 77 kg ; yeux bleus ; cheveux châains clairs ; 35 ans

Agilité : 4 Apparence : 3 Force : 2 Volonté : 4
 Précision : 3 Perception : 4 P.Vie : 2 P.Pouvoir : 13

<u>Talents</u>	<u>Niv.</u>	<u>Equipement</u>
Séduction	6	1 Beretta G92
Arme de poing	2	1 Mercedes classe CLS
Crochetage	2	100 costumes différents
Discussion	1	1 Appartement F5 à Paris XVIème
Baratin	1	1 téléphone portable.
Esquive	1	de l'argent sans compter
Français	2	
Voiture	2	

Armes	PUI	Bonus	Port	Coups	Nb Ch.	Talents	Notes
Beretta G92 (9 mm Parabellum)	+1	+0	15 m	15	5	Arme de poing	*

<u>Pouvoirs</u>	<u>N°</u>	<u>Niv</u>	<u>Type</u>	<u>Coût</u>	<u>Car</u>	<u>Déf</u>	<u>Portée</u>	<u>Effets</u>
Charme	141	2	M	4	Ap	Ap	Niv m	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de charmer une victime humaine. Cette attaque n'affecte qu'une cible qui obéira aveuglément aux ordres de l'utilisateur du pouvoir (sauf se suicider ou agir de telle façon qu'il résulterait une mort certaine) pendant RU min. Pour donner des ordres, il faut utiliser un langage que la victime peut comprendre.
Non détection	244	*	M	0	Vo*	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être indécélable par quelque moyen psychique que ce soit. Il peut être affecté par un pouvoir psychique si l'attaquant le voit.
Couche de glace	324	1	P	3/s	Vo*	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se protéger de niv.+2 points contre toutes les attaques solides (mais les points de dommages causés par le feu sont doublés) en recouvrant son corps d'une couche de glace solide bien qu'assez souple pour lui permettre de continuer à agir normalement. Le personnage est aussi considéré comme étant immunisé contre le froid pendant la durée d'utilisation du pouvoir.
Rebond	333	1	M	2/s	Vo*	*	20 m	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se protéger de niv. points contre tout type d'attaque solide (balle, arme blanche, flèche). De plus, si l'utilisateur le désire et pour 2 PP supplémentaires, l'attaque sera retournée contre son agresseur avec les mêmes effets (RU identique), s'il se trouve à portée.
Passe muraille	453	2	P	3/s	Fo*	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de passer à travers les murs et les plafonds. Attention! L'utilisateur reprend forme dès qu'il sort de la matière. Il peut emporter niv.x20 kg avec lui. Attention (bis)! Si l'utilisateur n'a plus assez de PP et s'il se trouve au milieu d'un mur, il en fera partie intégrante pour toujours. Utilité en défense, ce pouvoir permet d'éviter toute attaque physique à raison de 3 PP par attaque évitée.
Talent de communication	464	*	P	0	Ap*	*	*	Séduction : 6
Ouverture	spé	3	P	0	Pr*	*	contact	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir ouvrir n'importe quelle porte ou objet ayant une serrure de mécanique simple et mécanique compliquée (clef bizarre, système de sécurité)

Pouvoirs de Grade

Serviteur des Pauvres : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de parler par gestes avec d'autres personnages qui connaissent aussi ce langage.

Récupérations

+1 PP/24h

+1 PP/h passée à prier entouré de richesses (valeur minimum 15000 €).

Limitation



Nom du joueur :
Nom de l'Ange : Illiam
Distinctions : Serviteur de la Mort
Supérieur : Michel, Archange de la Guerre

Nom d'Emprunt : Georges Dupont
Couverture : Bûcheron
Description : 2m09 pour 135 kg ; yeux noirs, cheveux très longs noirs ; 40 ans

Agilité : 4 Apparence : 1 Force : 5 Volonté : 5
Précision : 2 Perception : 3 P.Vie : 5 P.Pouvoir : 13

Talents

Niv.

Arme de contact
Arme de contact lourde
Esquive
Course
Français
Connaissance de la forêt

2
2
2
1
2
2

Equipement

1 hache de bataille
1 hache
1 tronçonneuse (dans un sac de sport).
1 téléphone portable.

Armes	PUI	Bonus	Port	Coups	Nb Ch.	Talents	Notes
Hache de bataille	+2	+0	*	*	*	Arme de contact lourde	*
Hache	+1	+0	*	*	*	Arme de contact	*
Tronçonneuse	+5	-2	*	*	*	Arme de contact lourde	*

<u>Pouvoirs</u>	<u>N°</u>	<u>Niv</u>	<u>Type</u>	<u>Coût</u>	<u>Car</u>	<u>Déf</u>	<u>Portée</u>	<u>Effets</u>
Trait de lumière	123	2	P	2	Pr	Esq	15 m	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter par les mains, les yeux ou la bouche un rayon de lumière d'une PUI inouïe. (PUI +2/PRE +1).
Armure corporelle	221	2	P	0	Fo*	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire apparaître une couche de matériau accordant un bonus de protection non négligeable. Faire apparaître ou disparaître une protection prend 1 s et est considéré comme une action physique. Certains matériaux peuvent permettre au personnage de ressembler à une statue. (Matière : Or, Pro : 3).
Augmentation temp APP	316	1	M	1	Vo	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur niv. col. de bonus lorsqu'il utilise sa caractéristique d'APP, ainsi qu'un talent ou un pouvoir qui lui est associé. Ce bonus est valable pendant RU min (si le jet est raté, le PP est perdu et rien ne se passe).
Champ force	321	2	M	1/s	Vo*	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de produire une aura de protection de couleur bleue. Elle le protège de toutes les attaques physiques (balles, armes blanches, objets lancés, glace). La valeur de cette protection est de niv. points.
Réduction	354	1	P	1/min	Pe*	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de réduire sa taille de façon très importante. Toutes ses caractéristiques et talents restent les mêmes. Ses vêtements et son équipement ne sont pas affectés. (Taille/5, Malus : -2, Bonus +1). Malus : modificateur au jet de toucher d'une attaque physique qui le vise. Bonus : modificateur au jet de discrétion de l'individu ainsi réduit.
Télépathie	421	2	M	1	Vo*	*	Nx100 km	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'envoyer un message mental de 20 mots maximum à 1 personne connue (que l'Ange a au moins vue 1 fois).
Maîtrise	spé	3	M	0	Vo	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se spécialiser dans le maniement d'une arme : <u>Hache de bataille</u> . Il connaît tout de cette arme. Chaque fois qu'il touche, il doit réussir son pouvoir pour bénéficier pleinement de ses effets. Il augmente en effet la puissance de son attaque de RU points (ce bonus représente l'impact critique de l'arme maîtrisée).

Pouvoirs de Grade

Serviteur de la Mort : cette distinction accorde à son possesseur de parler un langage de combat qui lui permet de communiquer rapidement (environ 5 fois plus vite) avec d'autres Anges qui le connaissent.

Récupérations

+1 PP/24h

+2 PP/ duel gagné (on entend par duel le combat de l'Ange contre un être maléfique armé).

+1 PP/3h d'entraînement armé.

Limitation

Nom du joueur :
 Nom de l'Ange : Xeclam
 Distinctions : Serviteur de l'Armure Divine
 Supérieur : Jean-Luc, Archange des Protecteurs

Nom d'Emprunt : Lionel Grivois
 Couverture : Professeur de sport
 Description : 1m90 pour 100 kg, yeux marrons, cheveux châtain foncés ; 27 ans

Agilité : 5 Apparence : 2 Force : 5 Volonté : 5
 Précision : 1 Perception : 2 P.Vie : 5 P.Pouvoir : 13

Talents

Niv.

Esquive	6
Arme de poing	2
Corps à corps	2
Moto	2
Discussion	1
Français	2
Course	2

Equipement

1 Kawasaki ZZR1200
 1 appartement F3 à Viry-Châtillon (91).
 1 fusil à pompe scié.
 1 téléphone portable.

Armes	PUI	Bonus	Port	Coups	Nb Ch.	Talents	Notes
Fusil à pompe scié	+3	-1	3 m	10	5	Arme de poing	Jusqu'à 3 cibles à PUI : +1

<u>Pouvoirs</u>	<u>N°</u>	<u>Niv</u>	<u>Type</u>	<u>Coût</u>	<u>Car</u>	<u>Déf</u>	<u>Portée</u>	<u>Effets</u>
Armure corporelle	221	2	P	0	Fo*	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire apparaître une couche de matériau accordant un bonus de protection non négligeable. Faire apparaître ou disparaître une protection prend 1 s et est considéré comme une action physique. Certains matériaux peuvent permettre au personnage de ressembler à une statue. (En Or, Pro : 3).
Augmentation temp PRE	315	1	M	1	Vo	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur niv. col. de bonus lorsqu'il utilise sa caractéristique de PRE, ainsi qu'un talent ou un pouvoir qui lui est associé. Ce bonus est valable pendant RU min (si le jet est raté, le PP est perdu et rien ne se passe).
Champ magnétique	332	2	M	2/s	Vo*	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de produire une aura de protection de couleur argentée. Elle le protège de toutes les attaques d'origine métallique (balles, armes blanches). La valeur de cette protection est de niv.+2 points.
Rebond	333	2	M	2/s	Vo*	*	20 m	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se protéger de niv. points contre tout type d'attaque solide (balle, arme blanche, flèche). De plus, si l'utilisateur le désire et pour 2 PP supplémentaires, l'attaque sera retournée contre son agresseur avec les mêmes effets (RU identique), s'il se trouve à portée.
Talent physique	461	*	M	0	Fo*	*	Person	Esquive : 6
Sacrifice ultime	spé	3	M	1/s	Fo*	*	vue	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'accorder une protection (niv x 2) points à la personne de son choix. Tout point de dommage qui passe la protection est infligé au détenteur du pouvoir (qui peut alors utiliser sa propre armure ou autres pouvoirs de protection pour résister aux dommages).

Pouvoirs de Grade

Serviteur de l'Armure Divine : cette distinction accorde à son possesseur, une aura de protection invisible permanente et intrinsèque de 1 point.

Récupérations

+1 PP/24h

+1 PP/ personne sauvée d'une mort certaine.

+2 PP/ membre du groupe sauvé d'une mort certaine.

Limitation

Nom du joueur :
 Nom de l'Ange : Dinum
 Distinctions : Serviteur des Bambins
 Supérieur : Christophe, Archange des Enfants

Nom d'Emprunt : Miranda Ferrez
 Couverture : Etudiante en histoire
 Description : 1m60 pour 47 kg, yeux marrons, cheveux châtain clair, 18 ans

Agilité : 4 Apparence : 4 Force : 2 Volonté : 4
 Précision : 3 Perception : 3 P.Vie : 2 P.Pouvoir : 13

Talents

Niv.

Voiture	1
Arme de poing	2
Baratin	2
Esquive	1
Espagnol	1
Français	2
Histoire	2

Equipement

1 106 bas de gamme
 1 studio de bonne à Paris Xème
 1 pistolet d'alarme (pour tous les jours).
 1 Python .357 (pour les grands évènements).
 1 téléphone portable.

Armes	PUI	Bonus	Port	Coups	Nb Ch.	Talents	Notes
Pistolet d'alarme	-1	-1	5 m	5	10	Arme de poing	*
Python .357	+1	+0	12 m	6	3	Arme de poing	*

<u>Pouvoirs</u>	<u>N°</u>	<u>Niv</u>	<u>Type</u>	<u>Coût</u>	<u>Car</u>	<u>Déf</u>	<u>Portée</u>	<u>Effets</u>
Sommeil	143	3	M	2	Vo	Vo	Niv m	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de charmer une victime humaine. Cette attaque n'affecte qu'une cible qui obéira aveuglément aux ordres de l'utilisateur du pouvoir (sauf se suicider ou agir de telle façon qu'il résulterait une mort certaine) pendant RU min. Pour donner des ordres, il faut utiliser un langage que la victime peut comprendre.
Régénération	234	1	P	0	Fo*	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se régénérer et de récupérer des points de FOR perdus (à cause d'une blessure) à raison de niv. points de FOR/h. Si le personnage est mort, le pouvoir n'a aucun effet.
Boomerang	252	2	M	2	Vo	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de retourner contre son agresseur une attaque psychique à laquelle il aurait résisté totalement (parce qu'il y est immunisé, en réussissant pleinement son jet de résistance ou simplement à l'aide d'un autre pouvoir). C'est l'utilisateur du pouvoir d'attaque qui en est la victime. Il peut essayer, à son tour, d'y résister. On utilisera le RU du jet de boomerang comme RU de l'attaque retour.
Immunité	254	*	M	4/s	Vo*	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être immunisé contre tous les pouvoirs psychiques pour une période relativement courte.
Téléportation	441	2	M	5	Vo*	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se déplacer instantanément d'un endroit à un autre, à partir du moment où l'utilisateur sait où il se trouve par rapport à l'endroit à atteindre et où il a vu cet endroit au moins 1 fois. La distance maximale franchissable est de niv. km. L'utilisateur peut emporter jusqu'à (niv.'20) kg avec lui. Attention! Une reformation dans une matière solide entraîne la mort.
Bond	445	2	P	1	Ag*	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de réaliser un bond de niv.'5 m (en hauteur ou en longueur). Il peut ainsi plonger sur une cible, échapper à un combat ou escalader un immeuble sans dommages.
Chance	spé	*	M	0	Vo*	*	Person	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être chanceux. Donc il peut, 1 fois/h de jeu (temps réel), refaire un jet de dé, au choix du personnage. Ce jet peut être de n'importe quel type (666 ou autre).

Pouvoirs de Grade

Serviteur des Bambins : cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'obtenir la confiance de tous les enfants d'un âge inférieur ou égal à dix ans.

Récupérations

+1 PP/24h

+1 PP/4h de repos.

+1 PP/2h de jeu (dans le jeu).

Limitation

Magnus Veritas

Nom du joueur :
 Nom de l'Ange : Eurils
 Distinctions : Serviteur des Pécheurs
 Supérieur : Ange, Archange des Convertis

Nom d'Emprunt : Rebecca Blaque
 Couverture : Journaliste
 Description : 1m74 pour 70 kg, yeux verts, cheveux blonds ; 33 ans

Agilité : 3 Apparence : 3 Force : 3 Volonté : 5
 Précision : 2 Perception : 4 P.Vie : 3 P.Pouvoir : 13

<u>Talents</u>	<u>Niv.</u>	<u>Equipement</u>
Baratin	2	1 ordinateur portable dernière génération.
Arme de poing	1	1 téléphone portable
Voiture	1	1 dictaphone avec 5 cassettes.
Informatique	1	1 clio RT
Esquive	1	1 appartement F4 à Paris IXème
Anglais	1	1 colt 44 magnum
Français	2	
Discussion	2	

Armes	PUI	Bonus	Port	Coups	Nb Ch.	Talents	Notes
Colt 44 magnum	+1	+0	15 m	6	5	Arme de poing	*

<u>Pouvoirs</u>	<u>N°</u>	<u>Niv</u>	<u>Type</u>	<u>Coût</u>	<u>Car</u>	<u>Déf</u>	<u>Portée</u>	<u>Effets</u>
Coup de poing	112	2	P	0	Fo	CàC Cont Esq	*	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de majorer la puissance de ses coups de poing de (niv.+1) pts. Le pouvoir est permanent, mais le niveau doit être utilisé pour déterminer le résultat d'un tel coup (le talent corps à corps est inutile).
Volonté supranormale	241	2	M	0	Pe*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de résister plus efficacement (s'il dépense 1PP) à une attaque mentale. Son jet de résistance bénéficie alors de niv. col. de bonus. Le point de pouvoir doit être dépensé au moment où le MJ indique au personnage qu'il est victime d'une attaque mentale (ce pouvoir permet donc aussi, par la même occasion, de savoir à quel moment le possesseur de ce pouvoir est victime d'une attaque mentale).
Non détection	243	*	M	0	Vo*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être indécélable par quelque moyen psychique que ce soit. Il peut être affecté par un pouvoir psychique si l'attaquant le voit.
Champ magnétique	332	1	M	2/s	Vo*	*	Pers	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de produire une aura de protection de couleur argentée. Elle le protège de toutes les attaques d'origine métallique (balles, armes blanches). La valeur de cette protection est de niv.+2 points.
Détection du danger	414	2	M	3/min	Ap	*	*	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être prévenu si un danger proche le guette. Le délai entre la survenance du danger et sa détection est d'au maximum de niv. min. C'est au MJ de lancer les dés (chaque fois qu'un danger se présente) qui n'indiquera au joueur qu'il est en danger que si le jet est réussi.
Attaque mentale	spé	3	M	5/att	Vo	Vo	20 m	Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'attaquer mentalement et à distance tout être vivant. L'attaque est en fait un conflit psychique standard. S'il est réussi, la victime perd RUx2 PP qui sont immédiatement transformés en points de dommages pour ladite victime (aucune armure ne la protège). Il est bien évident que ce pouvoir est peu utile (et même, n'ayons pas peur des mots, inutile) contre des adversaires qui n'ont pas (ou plus) de PP. On peut tenter niv. attaque(s) mentale(s) par tour.

Pouvoirs de Grade

Serviteur des Pêcheurs : cette distinction accorde à son possesseur la faculté de savoir si l'être qui l'observe est plutôt maléfique ou plutôt bénéfique (en sachant que le neutre absolu est très rare).

Récupérations

+1 PP/24 h

+1 PP/ point de pouvoir qu'un Ange vous offre (cela nécessite un simple contact de la part du donneur).

Limitation
