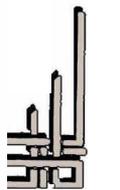
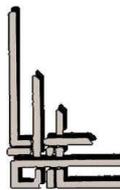


E. N. S.



Quelques trucs à savoir sur la France :

République française (fr)



Devise nationale : *Liberté, Égalité, Fraternité*

Langue officielle : *Français*

Capitale : *Paris (avec Notre Dame ancien quartier générale des Forces du Bien)*

Forme de l'Etat : *République*

Président de la République : Nicolas Sarkozy

Premier Ministre : François Fillon

Superficie : *675 417 km²*

Population : *65073482 habitants*

Monnaie : *Euro*

Hymne National : *La Marseillaise*

Formation : *Traité de Verdun en 843*



Histoire de 1945 à 2008 :

À la suite de la Seconde Guerre mondiale, la Quatrième République est promulguée le 27 octobre 1946, mais elle fait face à de graves difficultés dans l'Empire colonial, d'abord en Indochine, puis en Algérie, tandis qu'ailleurs la décolonisation se fait par négociation. L'instabilité gouvernementale qui en résulte, génère finalement une crise qui conduit à un changement de constitution. Pourtant, malgré les changements fréquents de ministères, une certaine constance de la politique de construction européenne a permis de participer activement tout d'abord à la Communauté européenne du charbon et de l'acier en 1950, puis à la signature du traité de Rome en 1957 fondateur du Marché commun. Par ailleurs, la politique de développement de l'industrie nucléaire tant civile que militaire, a permis d'asseoir une politique indépendante dans les années 1960.

La Constitution de la Ve République, rédigée sous l'influence du général de Gaulle et de Michel Debré, est adoptée le 4 octobre 1958. Elle met en place une République à régime parlementaire qui s'avère mieux résister aux instabilités que les républiques parlementaires précédentes. En 1962, la conjonction de l'élection du président de la République au suffrage universel direct et du fait majoritaire au Parlement favorable au président va modifier la Constitution pour en avoir une lecture favorable au président. On parle alors de régime parlementaire présidentialisé. Ce cas est unique à la France ; dans tous les autres régimes parlementaires, le chef de l'État s'est systématiquement effacé au profit du chef de gouvernement, qui est soutenu par la majorité parlementaire. Maurice Duverger, lui, a souhaité définir la Ve comme relevant d'une nouvelle catégorie, celle du régime semi-présidentiel. Cette typologie n'est cependant pas acceptée par tous.

À partir de 1973, l'économie française connaît une succession de crises économiques et de périodes de faible croissance, qui entraînent une alternance fréquente au sein du pouvoir. De 1986 à 1988, puis de 1993 à 1995 et enfin de 1997 à 2002, le phénomène de la cohabitation (annulation du fait majoritaire favorable au Président, ce qui fait que le Premier ministre est d'un bord politique différent de celui du Président) modifie encore la lecture de la Constitution, pour revenir à une lecture plus proche de sa conception en 1958, c'est-à-dire un régime parlementaire. Depuis les années 1950, la réconciliation, puis la coopération avec l'Allemagne ont permis à la France de jouer un rôle de moteur dans la construction européenne, notamment avec la Communauté économique européenne. Elle est devenue l'un des principaux pays de l'Union européenne, partisan d'une Europe politique forte, bien qu'elle ait rejeté la Constitution européenne par 55 % des suffrages le 29 mai 2005.

L'équipe des Anges qui sont recherchés :

Nom : Raven

Supérieur : Jean, Archange de la Foudre

Grade : 3

Talents : Chimie, Combat 0G, Corps à corps, Discussion, Electronique, Esquive, Informatique, Séduction, Stratégie, Vaisseaux Taille 5-6.

Pouvoirs : Anaérobiose, Charme, Courant d'air, Détection du Futur Proche, Détection Invisible, Détection du Mal, Déplacement Temporel, Eclair, Générateur (Spé), Lire les Pensées, Paralyse, Pas de Nourriture, Télépathie.

Description : aime les sciences et il est un vrai leader.



Nom : John, Kyler, Brake

Supérieur : Jean, Archange de la Foudre

Grade : 2

Talents : Arme de contact, Arme d'épaule, Arme de poing, Corps à corps, Discrétion, Esquive, Informatique, Mécanique, Tactique.

Pouvoirs : Anaérobiose, Armure, Détection Invisible, Eclair, Générateur (Spé), Immunité au Froid, Paralyse, Pas de Nourriture, Psychométrie, Rebond, Sommeil, Télépathie.

Description : adore les années 2000 surtout la musique très rock de ces années là ainsi que quelque hobbies de l'époque (wargames, jeux de rôles, jeux vidéos).

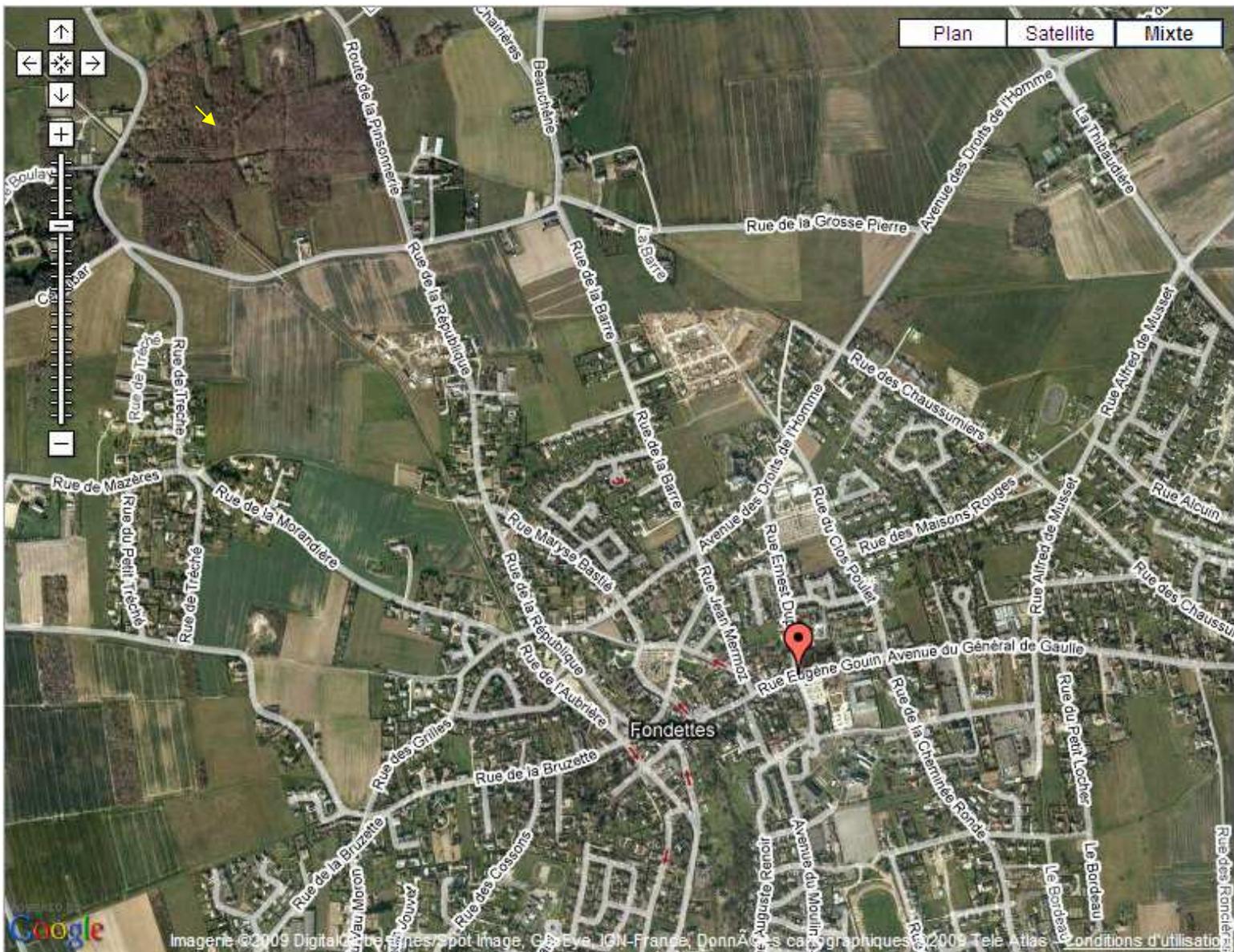


Rendez_vous

Objet : Rapport d'évolution de la mission.

Lieu : Bois de Fondettes (Indre-et-Loire) : 47° 24' 14" Nord, 0° 36' 0" Est

LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE



Dossier de mission

Mission N° : 111-JEA-004-77-08-12/RA

But : Retrouver et renvoyer à notre Seigneur une équipe d'Ange.

Lieu : Terre, Europe, France, Région Parisienne



Quelques trucs à savoir sur la France :

République française (fr)



Devise nationale : *Liberté, Égalité, Fraternité*

Langue officielle : *Français*

Capitale : *Paris (avec Notre Dame ancien quartier générale des Forces du Bien)*

Forme de l'Etat : *République*

Président de la République : Nicolas Sarkozy

Premier Ministre : François Fillon

Superficie : *675 417 km²*

Population : *65073482 habitants*

Monnaie : *Euro*

Hymne National : *La Marseillaise*

Formation : *Traité de Verdun en 843*



Histoire de 1945 à 2008 :

À la suite de la Seconde Guerre mondiale, la Quatrième République est promulguée le 27 octobre 1946, mais elle fait face à de graves difficultés dans l'Empire colonial, d'abord en Indochine, puis en Algérie, tandis qu'ailleurs la décolonisation se fait par négociation. L'instabilité gouvernementale qui en résulte, génère finalement une crise qui conduit à un changement de constitution. Pourtant, malgré les changements fréquents de ministères, une certaine constance de la politique de construction européenne a permis de participer activement tout d'abord à la Communauté européenne du charbon et de l'acier en 1950, puis à la signature du traité de Rome en 1957 fondateur du Marché commun. Par ailleurs, la politique de développement de l'industrie nucléaire tant civile que militaire, a permis d'asseoir une politique indépendante dans les années 1960.

La Constitution de la Ve République, rédigée sous l'influence du général de Gaulle et de Michel Debré, est adoptée le 4 octobre 1958. Elle met en place une République à régime parlementaire qui s'avère mieux résister aux instabilités que les républiques parlementaires précédentes. En 1962, la conjonction de l'élection du président de la République au suffrage universel direct et du fait majoritaire au Parlement favorable au président va modifier la Constitution pour en avoir une lecture favorable au président. On parle alors de régime parlementaire présidentialisé. Ce cas est unique à la France ; dans tous les autres régimes parlementaires, le chef de l'État s'est systématiquement effacé au profit du chef de gouvernement, qui est soutenu par la majorité parlementaire. Maurice Duverger, lui, a souhaité définir la Ve comme relevant d'une nouvelle catégorie, celle du régime semi-présidentiel. Cette typologie n'est cependant pas acceptée par tous.

À partir de 1973, l'économie française connaît une succession de crises économiques et de périodes de faible croissance, qui entraînent une alternance fréquente au sein du pouvoir. De 1986 à 1988, puis de 1993 à 1995 et enfin de 1997 à 2002, le phénomène de la cohabitation (annulation du fait majoritaire favorable au Président, ce qui fait que le Premier ministre est d'un bord politique différent de celui du Président) modifie encore la lecture de la Constitution, pour revenir à une lecture plus proche de sa conception en 1958, c'est-à-dire un régime parlementaire. Depuis les années 1950, la réconciliation, puis la coopération avec l'Allemagne ont permis à la France de jouer un rôle de moteur dans la construction européenne, notamment avec la Communauté économique européenne. Elle est devenue l'un des principaux pays de l'Union européenne, partisan d'une Europe politique forte, bien qu'elle ait rejeté la Constitution européenne par 55 % des suffrages le 29 mai 2005.

L'équipe des Anges qui sont recherchés :

Nom : Raven

Supérieur : Jean, Archange de la Foudre

Grade : 3

Talents : Chimie, Combat 0G, Corps à corps, Discussion, Electronique, Esquive, Informatique, Séduction, Stratégie, Vaisseaux Taille 5-6.

Pouvoirs : Anaérobiose, Charme, Courant d'air, Détection du Futur Proche, Détection Invisible, Détection du Mal, Déplacement Temporel, Eclair, Générateur (Spé), Lire les Pensées, Paralyse, Pas de Nourriture, Télépathie.

Description : aime les sciences et il est un vrai leader.



Nom : John, Kyler, Brake

Supérieur : Jean, Archange de la Foudre

Grade : 2

Talents : Arme de contact, Arme d'épaule, Arme de poing, Corps à corps, Discrétion, Esquive, Informatique, Mécanique, Tactique.

Pouvoirs : Anaérobiose, Armure, Détection Invisible, Eclair, Générateur (Spé), Immunité au Froid, Paralyse, Pas de Nourriture, Psychométrie, Rebond, Sommeil, Télépathie.

Description : adore les années 2000 surtout la musique très rock de ces années là ainsi que quelque hobbies de l'époque (wargames, jeux de rôles, jeux vidéos).



X^o Rencontres Ludiques du Dragon Libournais

Scénario pour

INS/MV

« Descendete sur la
Terre »

Proposé par Anguenot Grégory et Jimouss

Ce scénario mettra en jeu 2 équipes aux prises avec une équipe d'anges qui a décidé de se faire la belle de l'époque de la Stella à nos jours. Une équipe d'ange sera envoyé de la Stella pour neutraliser les traîtres tandis qu'une équipe de démons, de nos jours sous les ordres de Kronos, sera envoyée enquêter sur une faille dans le CST en pleine cité de Villiers-le-Bel.
NB: Il serait possible de faire jouer une troisième équipe « Ange » mais bon...3MJ à coordonner pas évident.

Les mots clés sélectionnés cette année

PNJ: Parasite intelligent

Lieux: Rue infinie

Événement: Tournoi de Flagadie

Objet: Masque Ancien

Anniversaire du Dragon: Cadeau décalé.

Résumé en mots-clés :

Les Pjs seront confrontés à une équipe d'ange de l'époque de la Stella. Ils rencontreront Robert l'asticot qui aurait pu aussi s'appeler Miope Latope. Ils seront confrontés à plusieurs problèmes concernant le CST dont la disparition de personnes dans une rue sans fin. Ils auront des problèmes avec un Egyptien et son drôle de masque. Au final, les Pjs se retrouveront au milieu d'un Tournoi de Flagadie un peu particulier à cause d'une boîte décalée dans l'espace temps.

Synopsis :

La Stella... ses vaisseaux, ses planètes...ses...

La lutte continue entre Dieu et Satan. Cependant les règles ont changé, le grand jeu est terminé depuis des siècles et certains anges et démons gardent encore la nostalgie du passé. C'est le cas d'un groupe d'anges fans des années 2000 (on voit bien que ce n'est pas eux qui se traînent Sarkosy...).

Raven Ange de Jean, grade 3 de son état, a toujours détesté cette guerre

vide de sens. Ses états de service restent cependant exceptionnels.

A la base de l'application des nouvelles technologies dites plus « proche du Seigneur » telle que pouvoir allumer la lumière avec un petit verset biblique si l'utilisateur possède une foi suffisante et autres applications du même sens.

Toujours présent lors des guerres saintes, responsable de la cathédrale St Paul, il a toujours pris à cœur de repousser les attaques du malin et d'éliminer les démons.

Sa précédente incarnation remonte au 12^{ème} siècle, à l'époque de l'inquisition médiévale. Raven en garde encore aujourd'hui de sacrés souvenirs mais a su prendre du recul sur cette période pas si glorieuse que cela pour l'église. On ne peut jamais rien tirer de bon avec les extrêmes, quels qu'ils soient.

Aujourd'hui, Raven et son équipe s'occupe toujours de nouvelles technologies mais aussi des problèmes du Continuum Espace Temps (CST).

Ces derniers restent cependant très rares voire inexistants depuis l'accord tacite passé il y a longtemps entre Dieu et Satan. Mais des débordements peuvent toujours arriver...on ne sait jamais...

Cela fait donc quelques temps que Raven et ses compères préparent leur départ pour les années 2000. Le cyclotron étant à leur portée de main, le gros du travail serait pour eux de couvrir leurs arrières. Du moins, de leur laisser assez de temps après leur départ pour s'évanouir dans la nature. Le groupe utilise un cyclotron sur lequel il a travaillé conjointement avec Jean et cela dans l'ignorance de leur hiérarchie.

Ce modèle est plus confortable que le premier. Physiquement, il ressemble à une grosse limousine blanche. (qui

roule !, ils ont même pu s'entraîner avec)

Le petit groupe apparait lundi 18 février 2008 lors d'une belle après midi d'hiver (il est 14h05).

Pas vraiment au bon endroit ni au bon moment définis au préalable. À Villiers-le-Bel, une vaste opération mobilisant 1 100 policiers et une foule de journalistes est organisée pour arrêter 35 individus soupçonnés, après une longue et fastidieuse enquête, d'être impliqués, à des degrés divers, dans une affaire de coups de feu contre les policiers lors des émeutes de fin novembre et dans lesquelles des membres des forces de l'ordre avaient été blessés. Cette fine équipe débarque en plein milieu de l'intervention (il faut imaginer une grosse limousine qui arrive de nulle part au beau milieu de CRS recevant des instructions avant la charge...).

Devant des flics atterrés, la limousine s'arrête. Il ne faut pas longtemps pour qu'elle redémarre en trombe. Pour une distance plutôt limitée puisqu'elle finit sa course au premier virage dans un lampadaire. Un peu sonné par le choc (il n'y a pas de ceinture dans ce prototype) les membres du groupe se disperse aux 4 vents.

Introduction MV :

Les Anges sont à la nouvelle Jérusalem, en train de recruter pour des voyages interstellaires, quand le grand aumônier arrive plutôt essoufflé en leur disant qu'ils sont attendus d'urgence dans la grande bibliothèque de la Cathédrale Stellaire.

Deux personnes sont présentes dans cette vaste bibliothèque aux étagères sans âge remplis de nombreux ouvrages. Au milieu de la pièce se trouve une étrange pyramide de 3 mètre de haut, avec une base de 4 mètres de côté. Les parois de l'engin sont parfaitement lisses, à l'exception

d'un hublot minuscule qui sert à la fois de porte et de fenêtre (le cyclotron).

Les deux hommes se tiennent chacun d'un coté du hublot.

L'un est très grand avec les yeux bleus vifs, habillé d'une blouse blanche, l'anxiété se lit sur son visage (Jean).

L'autre est un vieux monsieur (Yves), il porte la sagesse sur son visage et semble au contraire, lui, très serein. Il porte un costume 3 pièces, avec de jolies chaussures cirées, très propre sur lui ainsi que des lunettes en demi-lune cerclée de fer qui semblent être hors d'âge.

L'Archange Jean se présentera sans trop de formalité et expliquera aux joueurs que des Anges se sont accaparés d'un autre cyclotron (sans trop de précision sur le comment...) et qu'ils vont être envoyés fissa pour les retrouver et les éliminer pour avoir mis en danger le CST.

Sans laisser de temps pour d'éventuelles questions, Jean leur ouvre le hublot et leur demande de se déshabiller et de pénétrer à l'intérieur de la pyramide.



Une fois installés, il leur tend un dossier comprenant toutes les informations nécessaires pour retrouver les fugitifs.

(Ils auront temps de l'étudier car pour remonter un siècle il faut une heure...)

Et hop ! C'est parti !

NB : Si les Pjs le demandent ils doivent arriver 4h avant Raven et sa troupe.)

Tout au long du monologue de Jean, Yves ne prononcera aucun mot. Juste

ce petit sourire en coin qui a le don d'énervé tout le monde comme s'il savait déjà la fin (et oui justement il sait déjà la fin)

Introduction Ins :

Cela fait à peine deux semaines que les Pjs Démoniaques sont revenus de mission, ils reçoivent un coup de fil à 16h de leur contact habituel leur demandant de se rendre immédiatement et de toute urgence dans un entrepôt à Bobigny(93) 143, rue de Paris.

Vu la tonalité de la voix du contact, il semblerait que l'affaire soit plutôt urgente. Les Pjs l'ont rarement entendu dans un tel état de stress ; en tout cas c'est ce que laissait paraître sa voix.

L'entrepôt ne paye pas de mine, tout semble fermé. Les fenêtres sont barreaudées, et une lourde porte sectionnelles en métal fait office d'entrée de garage.



Entrepôt

A L'intérieur du bâtiment, 5 personnes , dont leur contact habituel.

Les 4 nouvelles têtes se ressemblent en tout point tant par leur apparence physique que leur style vestimentaire. Ce sont 4 personnes relativement âgées, ils portent de seyantes 2 pièces Hugo Boss noires avec une chemise blanc cassé.

Le plus vieux des 4, qui semble avoir au moins 70 ans et porte à son poignet une Swatch rose fluo qui détone avec son costume, prend la parole :

« Bonjour, j'aurais préféré que vous arriviez un peu plus rapidement car mon temps est précieux...enfin je ne suis pas venu ici palabrer...Je me présente Kronos Prince de l'éternité, il y a exactement 1h02 et 32 secondes, il s'est produit une distorsion dans le C.S.T. dans la cité de Villiers-le-Bel.

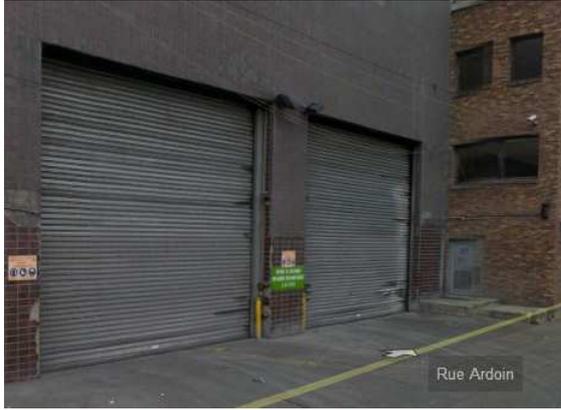
Vous allez vous rendre de suite sur les lieux pour vous rendre compte de la situation. Il s'agit sûrement d'un coup de ceux d'en haut, essayez d'en savoir un peu plus et faites un rapport détaillé à votre contact tous les jours. »

Après avoir laissé un semblant de blanc à la fin de son discours pour voir s'il y avait des questions, le petit groupe disparaîtra derrière un monceau de caisses (vides).

Acte 1 MV :

Après plusieurs semaines, à se marcher dessus dans 4m² (faites le calcul si vous me croyez pas), le voyage se termine dans un hangar désaffecté de Villiers-le-Bel (*il est 14h35 soit ½ h après l'arrivée de Raven...et oui, parfois ça marche pas aussi bien que l'on voudrait...*). Les PJs vont devoir s'acclimater à cette époque qu'ils ne connaissent plus. La première chose à faire sera de trouver des habits puis se rendre sur le lieu d'arrivée de Raven et sa troupe.

Autour du hangar, se trouvent divers bâtiments et autres hangars qui eux ne semblent pas abandonnés. Il y a cependant peu de trafic dans cette zone.



Acte 1 Ins :

Les Pjs sont donc laissés à quelques kilomètres de Villiers-le-Bel. Il faut à peu près 40 minutes pour s'y rendre en voiture.

Villiers-le-Bel et sa belle de Mai

La police prépare donc son intervention pour chopper tous les petits salopards qui les ont caillassés lors des émeutes à coup de cocktails Molotov.

L'apparition de la Limousine si elle effare quelques flics, ne laissera pas sans réaction le commissaire Lenoire (grade 1 de chez Laurent) et ses quelques soldats de Dieu qui pensent tout de suite à un véhicule démoniaque avec une sacré entorse au principe de discrétion.

Le commissaire laissera le commandement de l'opération à un de ses lieutenants pour suivre cette limousine venant de nulle part.

Il ne tardera pas à la rejoindre vu qu'elle a fini sa course dans un lampadaire. A quelques mètres, du véhicule et après quelques sommations d'usage, voyant le petit groupe s'éparpiller, il décide de prendre en filature un des fuyards.

Il s'agit (*malheureusement pour lui*) de Raven.

Une poursuite s'engage alors dans un des immeubles montent tous deux les escaliers 4 à 4. Raven se fait rattraper

par l'athlétique commissaire, Raven n'a d'autre choix que de « blaster » avec un grand éclair la tête du pauvre commissaire qui réalise un superbe salto arrière avant de s'éclater dans les escaliers. Le bruit ne manque pas de faire sortir toute la racaille de l'immeuble qui voit passer Raven en trombe avant de traverser la vitre d'un appartement du 3^{ème} étage et de se faire la malle.

Evénements :

Comme il n'y a pas réellement de fils directeurs j'évoquerais différents dénouements qui permettront aux Pjs de retrouver Raven et son groupe.

Cours toujours...

Le plus dur quand on arrive sans repère dans un endroit est encore et toujours l'argent.

Leur première action avant même de se retrouver est de profiter du bon temps. Pour trouver de l'argent honnêtement et rapidement on ne peut pas dire que faire la manche soit une méthode adaptée. Les 4 compères vont donc commettre des délits. Voici les détails ci-dessous :

Tous les délits auront lieu à Villiers-le-Bel entre 18h et 20 h.

- Vol de voiture : Rue Jean Bullant, **John** volera une 206 Peugeot blanche, se rendra à Garges-Lès-Gonesse où il abandonnera la voiture pour le RER D
- Bar 'les Brûlots' avenue du 8 mai 1945. **Kyler** picole de la bière à la choppe. Que c'est bon de boire de la vraie bière qui n'a pas un gout de pisse... En quelques heures Kyler s'est enfilé 3 bons litres qui auraient dû assommer n'importe quelle alcoolique. Kyler après être allé se vider dans les chiottes,

décide de se faire la malle par la lucarne. Cependant, comme bon vieil ivrogne, il se retrouve coincé comme une merde qui a du mal à partir dans l'évacuation (désolé pour l'image mais après tout c'est une histoire de toilette). Il ne faut que quelques minutes pour que cela soit le spectacle des piliers de bar qui viennent admirer le resquilleur. Quelques minutes aussi pour que le gérant appelle la police et fasse le tour pour flanquer quelques claques. Kyler n'a d'autre choix que de s'éclipser en se transformant en éclair bleuté et se barrer dans un conducteur électrique devant 6 pochtrons médusés.

Une équipe de flics suivis de quelques anges de Blandine viendront faire le nettoyage. On pourra dire que Kyler sera recherché activement par les forces angéliques.

- « Nattura », petit magasin de chasse et de pêche rue Gambetta. **Brake** attend juste un peu avant la fermeture pour entrer dans le magasin, endormir le gérant, fermé la boutique pour avoir la paix, attacher le gérant dans la réserve, le bâillonner...

Il a ensuite tout le temps de faire le tour de ce dont il a besoin avec même quelques liquidités.

Ses choix se porteront sur un complet veston, pantalon, botte, kakis, typique du bon chasseur. Divers couteaux et 3 fusils de chasse avec un bon stock de boîtes de munitions mis dans des « Airtubes » pour cannes à pêche.

La police retrouvera le gérant 3 jours plus tard dans un sale état mais toujours en vie.

Au milieu des leurres, des petits accessoires de pêche, se trouvent les boîtes à asticots. Si les Pjs viennent faire un tour dans la boutique, ils pourront observer une boîte qui fait des petits sauts sur l'étagère. A l'intérieur, se trouve un ver parasite, un familier retrouvé incarné là pour avoir fait une énorme bourde. En tout cas, même s'il n'a rien vu, il pourra conseiller les Pjs en matière de pêche☺.



Robert l'asticot

- Pour **Raven**, après avoir racketté (téléphone, couteau, portefeuille, quelques grammes de shit...) un groupe de 4 dealers (qui ont pas fait longtemps les marioles), il se met en route vers le magasin d'électronique le plus proche. Direction Arnouville-Lès-Gonesse à un peu plus de 2 km à l'ouest de Villiers-le-Bel dans une boutique d'Electronique du nom de Lessoudain. Raven a besoin de divers composants et accessoires pour fabriquer une carte bleue factice. Il est nécessaire d'avoir aussi un PC mais il verra plus tard. Après ces quelques emplettes, Raven se prendra une chambre dans un eurhotel1 à coté du RER D de la ville.

Acte 2 : Les retrouvailles ça se fête !

22h, Raven reprend contact avec ses petits camarades. Ils se donnent rendez-vous dans un hôtel Ibis sur la ligne du RER D à Garges-Lès-Gonesse.

Le temps de déguster quelques sandwiches agrémentés du gros rouge qui tache, ils font le point sur leur arrivée et leurs diverses actions à venir.

Voici un descriptif des choses à venir et comment les Pjs peuvent retrouver leurs pistes :

J+1 : Attaque d'un fourgon blindé de la Brink's, le casse est rapide et sans bavure, les agents de sécurité n'ont pas le temps de comprendre quoi que ce soit à l'éclair qu'il vient de les frapper alors que le temps n'est pas très orageux. Il y a cependant quelques témoins même si la rue n'est pas très passante.

J+2 : Les Pnj prennent la place de Paul Cohen, gérant d'une boutique de Cd et DVD, de babioles en tout genre. Paul Cohen était un membre de la Confrérie des Voiles, un groupuscule de psioniques et d'humains influents qui possèdent divers commerces plutôt rentables. Paul Cohen était sur la fabrication d'un prototype permettant de rajouter sur des supports numériques quelconques (dvd, cd,...) une sorte de message subliminal rendant ceux qui l'écoutent « accro » au magasin où ils se sont procuré l'article.

Son projet était plutôt bien avancé mais malheureusement pour lui il n'aura pas le temps de le terminer.

C'était un homme plutôt sympathique, célibataire, très attaché à sa confrérie. Il vivait juste au dessus du magasin ce qui permettra aux Pnj de pouvoir y prendre pied quelques temps. Un des Pnj prendra la suite pour tenir sa

boutique, excusant Paul d'un voyage d'affaires de dernière minute.

Le jour, suivant Ilaï Nakache, un ami de Paul, passera à la boutique pour voir l'avancement du projet. Kyler lui expliquera être son cousin disant que Paul l'a appelé hier soir pour lui demander de tenir la boutique jusqu'à son retour...Les propos ne semblent pas convaincre Ilaï qui fait mine de croire au baratin lui demandant qu'il l'appelle à son retour.

Ilaï contactera Paul sur son téléphone portable puis son fixe sans aucune réponse. Il contactera la confrérie et ce n'est que le lendemain qu'il contactera la police en évoquant une disparition de Paul et une supposée usurpation d'identité. La police n'interviendra que 48h plus tard, ce qui amènera les 2 agents de la police à vouloir embarquer Kyler qui résistera physiquement, les policiers sortiront même leurs armes devant un Kyler menaçant. Il les maîtrisera en assommant l'un et plongeant dans le coma le deuxième.

J+5 les Pnj se feront la malle suite à cet incident.

Note : Raven terminera le prototype.

J+6 Par la route nationale, les Pnj font escale à Fondette, une ville de 10000 habitants située au NO de Tours.

Ils trouveront ensuite auberge en l'abbaye de Vallière tenu par une veuve quinquagénaire. Voilà deux ans que l'abbaye est fermée pour rénovation, mais les travaux n'ont pas encore commencé, en attendant désespérément la subvention du conseil régional pour couvrir les frais.

Description : *Il reste peu de choses de cette ancienne maison seigneuriale du fief de Vallières appartenant à l'abbaye de Saint-Julien dès 1290, même si son existence est certainement plus ancienne. Au XVe siècle, elle servit de résidence de campagne aux puissants abbés de Saint-Julien et à des*

bénédictins. Le premier étage du bâtiment principal fut démoli en 1918 par un industriel de Tours et transformé en pièce d'habitation. Seuls le pignon ouest, le logis du maître, le rez-de-chaussée, qui servait à l'époque de cellier, et un bâtiment annexe demeurent aujourd'hui. Le portail d'entrée fut quant à lui construit vers 1550 en pierre de taille, en plein cintre. Sous l'enclos de l'abbaye, il y aurait, dit-on, de nombreux souterrains dont l'un d'eux rejoindrait Saint-Cosme en passant sous la Loire...

Raven utilisera son charme naturel et magique pour convaincre la vieille dame de les héberger lui promettant de l'aider financièrement. Le petit groupe s'offrant un petit havre de paix et un temps pour profiter de toutes les choses qu'il leur reste à découvrir.

Le Cayman :

Il s'agit d'un bar privé dans le centre de Tours. Le style reste High-Tech mais plutôt reposant. Les lumières légèrement bleutées donnent une ambiance très relaxante. Une estrade se situe au centre du bar, divers spectacles ont lieu tous les jours et restent très variés.

Les Pnj en feront leur repère du soir, où ils ressortiront la plupart du temps rond comme des barriques (c'est long de découvrir tous les alcools)

Ils feront la connaissance d'un démon de Nisroch qui officie dans ce bar. Dant de son nom possède de nombreux clients a qui sont accros à ces divers produits légaux comme illégaux (on peut compter une vingtaine de clients accros sur la trentaine que compte le bar par jour)

Les Pnj découvriront rapidement ce démon en goguette et décideront de l'inviter à table pour discuter affaire. (La machine qu'ils ont récupérée chez le psionique et les pouvoirs du démon

peuvent être « tout bénéf » pour gagner un maximum de blé).

Ma petite entreprise...(hommage)

Même si les PNJ n'auront sûrement pas le temps de mettre en place leur projet en voici l'idée :

Le but est de mettre en place un projet de maison close avec des filles venant d'Asie. Le Démon a un contact à Bangkok qui pourrait fournir des filles.

Une fois les problèmes de Visa réglés, l'installation réalisée, il ne reste plus qu'à fabriquer des cartes électroniques, de les distribuer à un panel de clients ciblés (pleins de fric) et c'est le jackpot.

Dant devra partir 2 jours lors du scénario pour finaliser cette démarche.

Quelques événements en vrac

:

Si figurine il y a ? Pourquoi faire pâle figure ?

Le Games Workshop du centre de Tours situé sur la place centrale se fait cambrioler par un des Anges Pnj. Cela fera la une du journal de 13h de J-P Pernaut et du France 3 Tours. Réduisant l'incident à un dangereux rôliste armé qui pour quelques figurines auraient tiré sur la police et bousculé violemment les personnes qui tentaient de s'interposer (voulu ou pas) lors de sa fuite. L'individu aurait réussi à s'enfuir, il est considéré comme très dangereux. Un portrait robot sera dressé, l'individu portait un jean bleu avec des baskets blanches et un pull over bleu rayé. Il portait une casquette Nike et un foulard lui couvrait le bas du visage lors de sa fuite.

Rayon gamma !

Les Pnj se feront un petit concert de métal en allant voir Gamma Ray de passage au Stade de la quintaine de Chancay (à coté de Tours).

D'habitude ce genre de concert ce passe plutôt bien sauf quand des

démons de Furfur se font un peu trop insistants sur nos PNJ venant pour ne rater aucune miette des divers solos de guitares légendaires.

L'égyptien et son masque.

Hessam Chek est un jeune homme très laid. Il fait partie de la DTC (l'organisation d'Hercule) depuis 4 ans. Entre ses missions, il vient assouvir ses pulsions de sexe (luxure) au Cayman. Il faut dire qu'avec sa tronche ce n'est pas facile tous les jours. Alors tout ce qui ressemble de près ou de loin à une femme est bon à prendre. On le remarque assez vite dans le décor car bon il est très laid soit...mais il porte sur la tête un masque égyptien qu'il ne quitte jamais.

Suivant l'évolution des choses, Hessam risque de faire un rapport sur l'agissement des PNJ et Hercule risque de l'envoyer lui et son équipe les surveiller.

Le labo :

Sous l'abbaye de Vallière, Raven s'installe dans un des nombreux souterrains son laboratoire. Les sciences, anatomie, histologie et embryologie ont toujours été son dada. Raven a soif de connaissance de ces humains véritables qui foulent cette planète. Cela commencera par la disparition de quelques clodos jusqu'à des sujets un peu plus rares (psioniques, vikings et autres créatures magiques...)

Le laboratoire est un vaste espace aménagé (au fur et à mesure), divers instruments numériques sont encore dans des cartons. Diverses tables d'opérations sont fixées à même la pierre. L'espace est éclairé par des néons qui diffusent une lumière blanche très agressive.

Un espace fermé par des barreaux métalliques branchés sous Haute Tension est inclus pour entreposer les

spécimens qui pourraient se révéler dangereux.

Piste retrouvée :

Du fait que les Pnj errent un peu trop au pub du Cayman, la rue qui jouxte le bar est en proie à une distorsion temporelle. Deux minutes par jour et cela aléatoirement, la rue rate une marche et devient sans fin pour le pauvre bougre qui l'emprunte. On peut estimer aussi qu'au bout d'un certain temps elle débouche n'importe où...

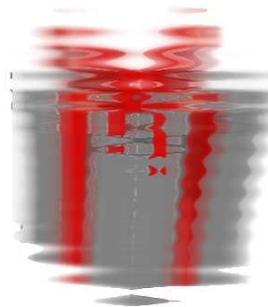
Les Pjs seront surement informés de ce problème s'ils n'ont pas réussi à retrouver les Pnj. En tout cas il faudra résoudre ce problème avant que la faille s'agrandisse avec ses problèmes.

Le cadeau piégé

Quand les PJs colleront un peu trop les basques des PNJ. Ces derniers décideront de tendre un piège à leurs poursuivants.

Il s'agit d'un (faux) message officiel leur demandant de se rendre de toute urgence dans la forêt de Fondette (des coordonnées ainsi qu'une carte topographique sont jointes au message).

Sur les lieux, au milieu d'une clairière se trouve un paquet de couleur gris métallisé. Un joli nœud rouge referme le contenu de cette boîte. Autour du paquet l'air ambiant semble vibrer, dans une sphère de 1m de rayon les images se voilent sur des lignes sinusoïdales.



Le cadeau piégé

A l'intérieur se trouve un prototype made in « Team of Raven » une mini-bombe électromagnétique qui a pour but de bousiller les connexions

neurales pour plonger les personnes atteintes par l'aire d'effet dans le coma. Les effets sur des êtres surnaturels ne sont pas connus et peuvent dépendre de beaucoup de facteurs.

En l'occurrence pour nos Pjs, à l'ouverture du paquet ou quand le Mj le décidera (avant que les 2 équipes ne s'étripent par exemple), ils tomberont inconscients après un jet de résistance en Vo-5 juste pour voir le nombre de tour avant que les Pjs ne broutent les quelques feuilles de châtaignier qui jonchent le sol.

Ils pourront voir (pour les plus résistants) un groupe s'approcher d'eux et les transporter sur des sortes de civières artisanales.

Les PNJ les emmèneront dans le laboratoire sous l'abbaye pour y mener leurs expériences. Ce qui représente 2 kilomètres à travers les bois.

Un petit tournoi ? Oui ? Bon ben faisons une petite partie de Flagadie

Enchaînés à leurs tables, drogués comme des rats morts, les Pjs sont plongés dans un état de catalepsie.

Les Pnj feront divers tests sur leur charmante personne. Ces tests seront dans un premier temps psychiques puis dans un deuxième temps porteront plus sur le bistouri et sur la recherche fondamentale de l'anatomie angélique et démoniaque.

En quoi consiste le tournoi de Flagadie ?

Les PNj se sont lancés dans les vrais jeux virtuels MMORPG comme World of Warcraft et bien d'autres. Se rendant les maîtres de jeu d'un univers qu'ils peuvent ainsi modeler.

Chaque Pjs est relié à son contraire (un ange avec un démon) et le but est de parvenir à faire faire à l'ange une mauvaise action et au démon d'en faire une bonne. Une fois cela réalisé le fameux couple devra s'entraider dans une ultime épreuve. S'ils réussissent les épreuves (d'après leur

théorie) l'énergie des 2 êtres sera alignée et permettra de confondre leur flux spirituel et, un peu comme le font les sorciers, d'appeler leurs âmes. Le PNJ responsable du duo tentera grâce leur machine de faire « plier » les « Ley Lines » pour inverser leurs âmes.

Ce qui n'aura que pour conséquence un énorme court circuit (qui pourrait éventuellement griller la tête du duo de Pjs), les autres duos reprenant leur esprit (difficilement car ils sont quand même drogués). A eux de réagir vite avant d'être foudroyé.

Et comment ça se passe dans ce jeu pour les PJ ?

Les PJs ne doivent pas trop se douter qu'ils sont dans un « rêve », ils peuvent faire ce qu'ils veulent et ne peuvent mourir « réellement ». Ils se retrouveront au début par paire à l'endroit de la clairière mais le cadeau aura disparu ainsi que leurs camarades.

Seul le PNJ (donc le Mj) peut décider des règles à tenir : utilisation de pouvoirs, décors, action réussie...

Ce n'est que par la suite qu'ils se rendront compte que quelque chose ne va pas, quand leur environnement proche se modifiera sans vraiment de cohérence.

Voici une liste non exhaustive des événements qui peuvent se dérouler.

Note importante : Pour que les Pjs comprennent qu'ils ne peuvent pas mourir indéfiniment, il est possible de leur faire peur en leur faisant perdre des points de caractéristiques (Fo ou Vo)...

Les épreuves se dérouleront sans aucun rapport entre elle un peu comme s'ils étaient dans la MRC.

Les couples seront : blandine-beleth ; jean-vapula ; yves-kronos ; laurent-baal ; jean-luc-asmodée

- 1 - Le réveil à 2 : Comme indiqué si dessus, 2 Pjs (opposés) se réveillent dans la clairière. Il faut leur laisser un

peu de temps pour s'acclimater ou se taper dessus...jusqu'au moment où la nuit tombe subitement. Une meute de loups les attaque à eux de réagir.

But : sortir de la forêt

-2 - Bouge sur le fil : Les 2 Pjs se retrouvent sur un fil suspendu entre deux immenses buildings d'où on distingue à peine les petites voitures qui passent sur l'avenue 350mètres plus bas. Chaque mouvement sur le câble semble le faire craquer ... Chacun des Pjs possède sans le savoir une partie à reconstituer d'une tyrolienne. Ces 2 parties assemblées leur permettront de se sortir de se mauvais pas. On peut imaginer pleins de choses pour corser un peu l'affaire : une nuée de corbeaux venant leur picorer les yeux, leur vieil ennemi voulant couper le câble...

But : se sortir du câble ensemble.

3 - On the Ice : Ils se retrouvent dans une patinoire pour un match de hockey sur glace contre 5 hockeyeurs avec leurs crosses aiguës comme des lames de rasoirs. Il n'y a aucune règle ni arbitre la seule chose est un panneau d'affichage qui montre un décompte de 60 minutes.

But : A eux de gagner ce match.

4 - Sauver la vieille ! Une vieille est coincée au milieu d'une autoroute 2 x 4 voies. Les Pjs devront la sauver en moins de 5 minutes sachant que des camions et des voitures roulent à plus de 120 km/h dans un balai incessant.

5 - On tombe ! : Les Pjs se retrouvent dans un avion militaire en flamme, il n'y a qu'un seul parachute... qui fera le grand saut. Le but est bien sûr que les 2 Pjs s'en sortent vivants

6 - WWE : Les voilà maintenant sur un ring vêtus de shorts rouges, un arbitre de la fédération Américaine à coté d'eux. Quand soudain l'entrée de leur 2 adversaires : John Cena et Triple H. Des couverts d'applaudissements pour ces 2 catcheurs dans des effets très

pyrotechniques et dans une musique très New Age !

Aucun pouvoir possible, il s'agit de vraies règles du catch (je te laisse réviser Pimouss lol)

7 - Le labo : (uniquement pour Jean/Vapula). Ils se retrouvent tous les 2 coincés dans une unique pièce fermée par une lourde porte métallique blindée. La pièce est un immense laboratoire de chimie, divers matériels de chimie (balance, éprouvette, micro centrifugeuse..) ainsi que différentes poudres et liquides de multiples couleurs ornent sur des étagères.

NB : Chacun des Pjs connaît une façon de créer un acide assez puissant pour faire un trou dans la porte (un explosif serait trop dangereux) seulement, ils ne peuvent faire qu'un seul essai et chacun est persuadé que sa formule est la bonne.

But : sortir de là.

Dans ma tête, je te vois... :

Un couple de Pjs se réveillera lors de cette expérience à eux de ne pas se faire remarquer et se sortir du lit auquel ils sont attachés (et dans le pâté).

Note : Il y a par contre toujours un des Pnjs pour contrôler si tout se passe bien lors de leurs « jeux ».

The End :

Elle peut finir de plusieurs façons et dépendent uniquement du rôle que joueront les 2 Pjs qui sont sortis du « jeu ».

Il y a quand même de grandes chances pour qu'une fois les Pnj éliminés (espérons quand même qu'ils se libèrent tous...) ils se blastent entre eux.

ANNEXES

PNJ

Raven Ange de Jean Grade 3 :

Fo : 2 Vo : 6 Ag : 2 Pe : 4 Pr : 3 Ap : 4

Talents : chimie +3 ; électronique +1 ; informatique +2 ; esquive +1 ; Discussion +1 ; Séduction +1 ; stratégie +1 ; corps à corps +2 ; Vaisseaux Taille 5-6 +1 ; combat 0G +1

Pouvoirs : Générateur +3 ; Eclair +3 ; Télépathie +1 ; Paralysie +2 ; Dépl.Temp. ; Détec.mal +2 ; Talent ; Paralysie +1 ; Lire les pensées +1 ; Vo ; Détec.F.Proche +1 ; Détec.invisible +1 ; courant d'air +1 ; charme +0 ; Anaérobiose ; Pas de nourriture.

Description : Talentueux scientifique, il a su gravir les échelons depuis le début de la Stella. C'est un leader charismatique et très intelligent qui a vite compris que le monde interstellaire limitait les « vraies » réalisations technologiques. C'est un homme d'une 40aine d'année, plutôt grand 1m82, les cheveux bruns coupés très courts.

PP : 35

PV : 18

L'équipe de Raven : John, Kyler, Brake

3 anges de Jean grade 2

Fo : 3 Vo : 5 Ag : 2 Pe : 4 Pr : 3 Ap : 3

Talents : Mécanique +2 ; Informatique +2 ; tactique +1 ; discrétion +1 ; esquive +1 ; arme de contact +1 ; [(arme d'épaule +3(John) // corps à corps +3(Kyler) // arme de poing +3 (Brake)]

Pouvoirs : Eclair +2 ; Générateur +2 ; rebond +1(arme blanche) ; Armure +0 ; Télépathie +1 ; Psychométrie +1 ; immunité au froid ; Détec.Invisible .+0, vol +0 ; Talent physique ; sommeil +0 ; Anaérobiose ; Pas de nourriture.

Description : Compagnon de groupe de Raven, ce sont 3 jeunes gaillards bruns d'à peine 30 ans, collectionneurs de divers objets baroques des années 2000 (PDA, Ecran plat...) ainsi que d'albums des années 2000 tendance rock (Black Ice / Ac-Dc ; Blink 182...). Ils se font bien sûr une joie de pouvoir enfin « tâter » du concret. Ils semblent très attirés par le Wargame et Jeux de rôles en général, cependant la hiérarchie considère cela comme un péché.

PP : 25

PV : 21

ROBERT l'asticot

Fo : 3 Vo : 3 Ag : 3 Pe : 2 Pr : 2 Ap : 1

Talents : esquive +1 danse de l'asticot +1 nage +1

Pouvoir : anaérobiose, vitesse +1, douleur +0

Description : Robert est un familier qui a été incarné dans un asticot pour faute grave comme on dit. Il était au service d'un démon mais ce dernier l'a oublié lors de sa dernière partie de pêche☺.

PP : 6

DANT (démon de Nisrosh)

Fo : 2 Vo : 4 Ag : 2 Pe : 3 Pr : 2 Ap : 5

Talents : Discussion +1 ; baratin +1 ; séduction +1 ; savoir faire +1 ; esquive +1 ;
Arme de poing +1

Pouvoirs : Immunité maladie/poison ; Volonté +1 ; Poison +1 ; Accoutumance +3 ;
charme +0 ; télékinésie +1 ; rat ; yeux violet ;

Description : 35 ans, c'est une personne très clinquante qui aime l'argent. Plutôt
beau gosse, il use de son charme naturel pour parvenir à ses fins.

Hessam et son équipe :

Malgré la diversité de l'équipe, la bonne entente est d'aloï. Travailler pour Hercule
n'est pas de tout repos mais propose beaucoup plus d'avantage que de travailler
pour une hiérarchie trop étouffante.

Hessam (héro égyptien)

Fo : 2 Vo : 5 Ag : 2 Pe : 4 Pr : 3 Ap : 1

Talents : Crochetage +2 ; esquive +1 ; discrétion +1 ; Arme de poing +1 ; médecine
+1 ; moto +1 ; français +1 ; arabe +1

Pouvoirs : Masque (lire les pensées +0 et Eclat solaire +0) ; Tromper la balance de
Thot ; Passe muraille +1 ; Char ; Métamorphose ; Eau +1 ; Luxure



Le masque

Aldarik Duncoren (odin) Hell's angel

Fo : 5 Vo : 1 Ag : 5 Pe : 3 Pr : 1 Ap : 1

Talents : Arme d'épaule +1 ; Esquive +2 ; Arme de contact +1 ; Corps à corps +1 ;
Bouclier +0 ; Arc +1 ; Discrétion +2 ; Norvégien +1 ; Grimpé +1 ; Moto +1 ; Equitation
+0

Pouvoirs : Berseker +2 ; Fanatisme +1 ; Poing d'acier +1 ; Arc +1 ; Hache +2 ;
Transfo aigle +1 ; Invisibilité +1

Rune : Rune de combat (6) [+3 FO ; +3 compétences de combat ; Armure (6)]

Description : Homme trapu de 1m75, la barbe rousse et le crane rasé. C'est une
personne violente et peu regardante des principes de discrétion tant qu'il ne reste
plus de témoins. C'est la force de frappe du groupe. Il ne quitte jamais ses 2 haches
de bataille croisées dans son dos. Son blouson de cuir n'étant pas suffisant pour
cacher ces 2 bouts de métal, ce dernier rajoute un imperméable XXXL.

Ingrid KEA (Freyja)

Fo : 3 Vo : 2 Ag : 4 Pe : 2 Pr : 4 Ap : 2

Talents : Acrobatie +0 ; grimper +0 ; course +0 ; bateau à voile +0 ; magie runique
+1 ; baratin +0 ; norvégien +0 ; Histoire nordique +1 ; Esquive +2 ; Arme contact +1 ;
corps à corps +0 : discrétion +0 ; baratin +0

Pouvoirs : Valkyrie +3 ; Esq.acrob +2 ; Armure viking +0 ; coup de bouclier +0 ; épée
+0 ; aigle ; divination +2 ; régénération +0 ; invisibilité +0

Rune : Rune de combat (1) Rune de voyage (1)

Equipement : Epée courte+3/+3 – targe (3)

Description : Jeune femme aux épaules saillantes et au visage carré, elle vit en solitaire sur sa péniche situé en bordure de seine prêt du canal St Martin.

Philibert (ange renégat de Daniel)

Fo : 5 Vo : 5 Ag : 4 Pe : 4 Pr : 1 Ap : 1

Talents : Arme de contact +2 ; esquive +2 ; camion +1 ; course +1

Pouvoirs : Chair en pierre +2 ; peur (contact) +0 ; Armure +1 ; Passe muraille +1 ; Immunité au froid ; anaérobiose ; membre blindé ; restriction vestimentaire (Disco)

Equipement : Batte de base-ball

PP : 19

Pv : 27

Description : le ridicule ne tue pas mais parfois le bât blesse. Homme mûr (40ans) extrêmement baraqué et très soupe au lait. Habillé comme David Hodo (l'ouvrier de village people) la crise de rire est assurée.

Liliane (Démon renégat de Bifrons) pharmacienne

Fo : 4 Vo : 4 Ag : 4 Pe : 4 Pr : 1 Ap : 1

Talents : Arme de contact +3 ; esquive +1 ; médecine +1 ; course +1 ; informatique +1 ; électronique +1

Pouvoirs : Résurrection +2 ; Peur (contact) +1 ; VO supp norm +1 ; Armure +1 ; Dents +1 ; combat ; Epée longue maudite ; odeur d'urine.

PP : 19

Pv : 16

Description : Jeune femme brune au teint jaunâtre et plutôt fadasse. Sa vieille odeur d'urine du matin a de quoi soulever tous les cœurs. Elle reste cependant plutôt sympathique au premier abord même si c'est pour mieux vous planter par derrière.

Lors du tournoi de Flagadie

La meute de loup (x20) :

Fo : 4 Vo : 3 Ag : 4 Pe : 4 Pr : 1 Ap : 1

Talents : Corps à corps +2, esquive +2

Dégâts morsures : +3

PV : 7

5 hockeyeurs :

Fo : 4 Vo : 4 Ag : 4 Pe : 4 Pr : 4 Ap : 1

Talents : Corps à corps +2, esquive +1 ; patiner +1 ; Hockey +1 (pour magner la crosse Pu+2 ; Pr :-1)

Armure du hockeyeur : 2

Pouvoirs : vitesse +1 ; armure (invisible) +3 (6pts)

PV : 7

John Cena

Fo : 5 Vo : 4 Ag : 4 Pe : 2 Pr : 4 Ap : 2

Talents : Corps à corps +2, esquive +1 ; prise de catch +2

Pv : 8

Triple H

Fo : 6 Vo : 4 Ag : 4 Pe : 1 Pr : 4 Ap : 2

Talents : Corps à corps +2, esquive +1 ; prise de catch +2

PV : 9

Quelques psioniques:

Fo : 2 Vo : 4 Ag : 2 Pe : 2 Pr : 2 Ap : 2

Talents : savoir faire +1 ; arme de poing +1, esquive +1

Puissance (Attaque) +1 ; Contrôle (Attaque) +1 ; Résistance (Attaque) +0 ;

Puissance (défense) +1 ; Contrôle (défense) +1 ; Résistance (défense) +0 ;

Listes : Attaque 5 ; Défense 3

Rappel :

Attaque :

Blocage(1) jet à +4 : Vo/ 5m/ Réussite Crit. = Paralysé Ru sec; Réussite = Ru/2 ; Echec= rien Echec Crit.= le perso est paralysé 1s

Agitation moléculaire(2) jet à +3 : Vo/ vue/ Réussite Crit. = Ru-1 dégât; Réussite = Ru-2 (T°c augmente de Rux5 degrés ; Echec= T°c augmente de Rux5 degrés Echec Crit.= le perso est subit ru pt de dommage

Ralentissement moléculaire(3) jet à +2 : Vo/ vue/ Réussite Crit. = Ru dégât; Réussite = Ru-1 (T°c baisse de Rux5 degrés ; Echec= T°c baisse de Rux5 degrés Echec Crit.= le perso est subit Ru+1 pt de dommage

Art martial(4) jet à +1 : Ag/ perso/ Réussite Crit. = Corps à corps à +3 et +2 en dégâts pdt Ru sec; Réussite = Corps à corps à +3 pdt Ru sec; Echec= malaise 2 col.de malus pdt Ru sec. Echec Crit.= Evanoui Ru sec.

Suggestion(5) jet à +0 : Vo/ 20m/ Réussite Crit. = exécution immédiate. Réussite = Hésite 6- Ru sec puis s'exécute; Echec= rien Echec Crit.= c le perso qui exécute l'ordre

Contrôle(6) jet à -3 : Vo/ vue/ contrôle le corps de la cible Réussite Crit. = Ru min Réussite = Ru sec ; Echec= la victime se rend compte Echec Crit.= le perso est contrôlé par sa cible Ru min

Att.mentale(7) jet à -6 : Vo/ vue/ Réussite Crit. = perd Ru pts de Vo perm.= si dessous 1=mort Réussite = perd 1pt de Vo ; Echec=evanoui pdt Ru sec Echec Crit.= le perso perd 1pt de Vo

Défense :

Armure (1) jet à +2: Fo/ pers/ Réussite Crit. = armure Ru pts pdt Ru sec. Réussite = armure Ru/2 pts pdt Ru sec; Echec= rien Echec Crit.= le perso subit dégât+1 pdt ru sec

Immunité aux poisons(2) jet à +1 Fo/ pers/ Réussite Crit. = imm.Ru H. Réussite = imm.Ru min; Echec= rien Echec Crit.= le perso subit x2 dégâts si poison

Régénération(3) jet à +0 Fo/ pers/ Réussite Crit. = Le blessé récupère Ru+1 ; Réussite = Ru-2 pts Echec= rien Echec Crit.= le perso subit 1 dégâts

Immunité aux maladies (4) jet à -3 Fo/ pers/ Réussite Crit. = imm.Ru J. Réussite = imm.Ru H; Echec= rien Echec Crit.= le perso est victime d'1maladie en contact proche

Champ de force(5) jet à -6 Fo/ pers/ Réussite Crit. = armure Ru pts pdt Ru sec. Réussite = armure Ru/ Ru sec.; Echec= rien Echec Crit.= le perso subit -3 col malus pdt Ru sec

Notes (pour la Stella):

Les choses à connaître pour la Stella :

Date : 6993 : Avec la conquête de l'espace, Dieu et Satan se retrouvent avec un terrain de jeu bien plus important qu'au 20ième siècle. Les forces du bien ont donc créé un immense royaume appelé Stella Vaticanum. Les forces du mal se sont réfugiées sur les planètes les plus inhospitalières, aux confins du royaume des chrétiens. Ils luttent avec tous les moyens dont ils disposent pour faire basculer le Stella Vaticanum dans l'anarchie la plus totale. Les joueurs vont maintenant prendre part à cette guerre froide dont les ramifications sont présentes sur la quasi-totalité des planètes connues.

La Stella Vaticanum :

En 4096, les 7 sauveurs de l'humanité furent illuminés par le seigneur. C'est sur eux que reposent toute l'organisation et l'état d'esprit du Stella Vaticanum. On parle des 7 apôtres avec un respect presque surnaturel, et leur nom est dans chacune des prières qui rythment la vie de tous les jours.

C'est à cette époque que la Grande purification a eu lieu. La chasse aux démons est impitoyable toutes les populations sont rebaptisées afin de s'assurer leur loyauté. Ils sont envoyés à la Nouvelle Jérusalem afin de reconstruire la chrétienté dans toute sa splendeur.

Les 7 Eglises sont créées et donne les base de la Stella Vaticanum.

La nouvelle Jérusalem :

Capitale du Stella Vaticanum. Elle est placée au milieu de ce que fut le désert du Sahara mais qui n'est plus, comme tout le reste de la planète, qu'une immensité stérile et vitrifiée.

5 millions de fonctionnaires et de soldats veillant à la bonne marche de la Stella. Seuls les plus fidèles citoyens sont autorisés à poser e pied sur la Terre et à entrer dans la Nouvelle Jérusalem. Y Travailler est un honneur qui conclut la carrière d'un citoyen exemplaire.

L'éclat de la cité est semblable à celui d'une pierre précieuse, un riche entrelacs de jaspes et d'or, transparent comme du cristal. Elle est entourée d'une très haute muraille percée de 12 portes fermée par de gigantesques perles aux reflets nacrés.