

NOM JOUEUR :					
Nom de couverture		Saturnin Roy			
Nom de Démon		Grade		SUPÉRIEUR	
<i>Eylisiel</i>		2		Kronos (Eternité)	
<i>Taille</i>	<i>1m65</i>	<i>Poids</i>	<i>52 kg</i>	<i>Profession</i>	Horloger
<i>Yeux</i>	<i>marrons</i>	<i>Cheveux</i>	<i>gris</i>	<i>Nationalité</i>	Française
<i>Revenu mensuel : 5000 €</i>		<i>Age</i>	<i>45 ans</i>	<i>Lieu d'habitation</i>	Levallois-Perret (92)

F orce 2	V olonté 4	P erception 2	P écision 5	A pparence 1	A gilité 6
---------------------------	-----------------------------	--------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-----------------------------

POINTS DE FORCE : 12

POINTS DE POUVOIR : 28

6	■ ■
5	■ ■
4	■ ■
3	■ ■
2	□ □
1	□ □
0	□ □
-1	□ □
-2	□ □
-3	□ □

	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
+0	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
+1	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
+2	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
+3	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □
■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■ ■ ■ ■

Talents	Diff	Niv	Caract
Physique			
Acrobatie	-3		AG/FO
Grimpé	-2		AG/PE
Nage	-1		FO
Course	-1		FO
Moto	-2		PE/PR
Voiture	-2	+1	PE/PR
Bateau	-3		PE/PR
Camion	-2		PE/PR
Artistique			
Comédie	-3		VO
Danse	-4		AG
Dessin	-3		PE
Peinture	-2		PR
Sculpture	-4		PE

Talents	Diff	Niv	Caract
Communication			
Baratin	-1	+3	PE
Discussion	-2		VO
Tactique	-2		VO
Stratégie	-3		VO
Séduction	-1		AP
Savoir-faire	-4		VO
Langues	-8		VO
Anglais		+1	VO
Scientifique			
Médecine	-4		VO/PR
Chimie	-6		VO/PR
Mécanique	-3	+1	VO/PR
Electronique	-5	+1	VO/PE/PR
Informatique	-4	+0	VO

Talents	Diff	Niv	Caract
Combat			
Arme de poing	-3		PE/PR
Arme d'épaulé	-2		PE/PR
Arme lourde	-3		PE/PR
Esquive	-1	+1	AG
Lancer	-1		PR
Ar.de contact	-2	+1	AG
Ar.C.Lourde	-3		FO
Corps à corps	-1	+1	AG
Ruse			
Discrétion	-1		AG
Crochetage	-3		PR
Manipulation	-2		PR/AG

POUVOIRS

Type	Nom	Niv	Coût	Portée	Déf	Page	Description
ment	Projection temporelle	+3	10	2m	vo	143	Envoyer son adversaires dans un autre espace temps
perm	AG x 2	-	-	-	-	-	
ment	Déplacement Temporel	-	5	pers	-	120	Revenir ou avancer d'1 s ds le tps
ment	Paralysie (att)	+2	2	5m	vo	139	Ru min puis Fo facile pour se libérer
ment	Sommeil (att)	+2	2	5m	vo	146	Ru min ; réveillé si bruit très fort
ment	Lire les pensées	+2	3	10m	vo	133	
ment	Télépathie	+2	1	300km	vo	148	Max 20 mots
perm	communication	-					
perm	Caméscope maudit	-					
ment	Champ de force	+1	1/s	pers	-	114	Aura bleue contre les att.physiques (balles, ...) 4 pts de protection
perm	Anaérobiose	-					Pas besoin de respirer

Limitations	Paranoïa			
--------------------	----------	--	--	--

Notes / Equipements

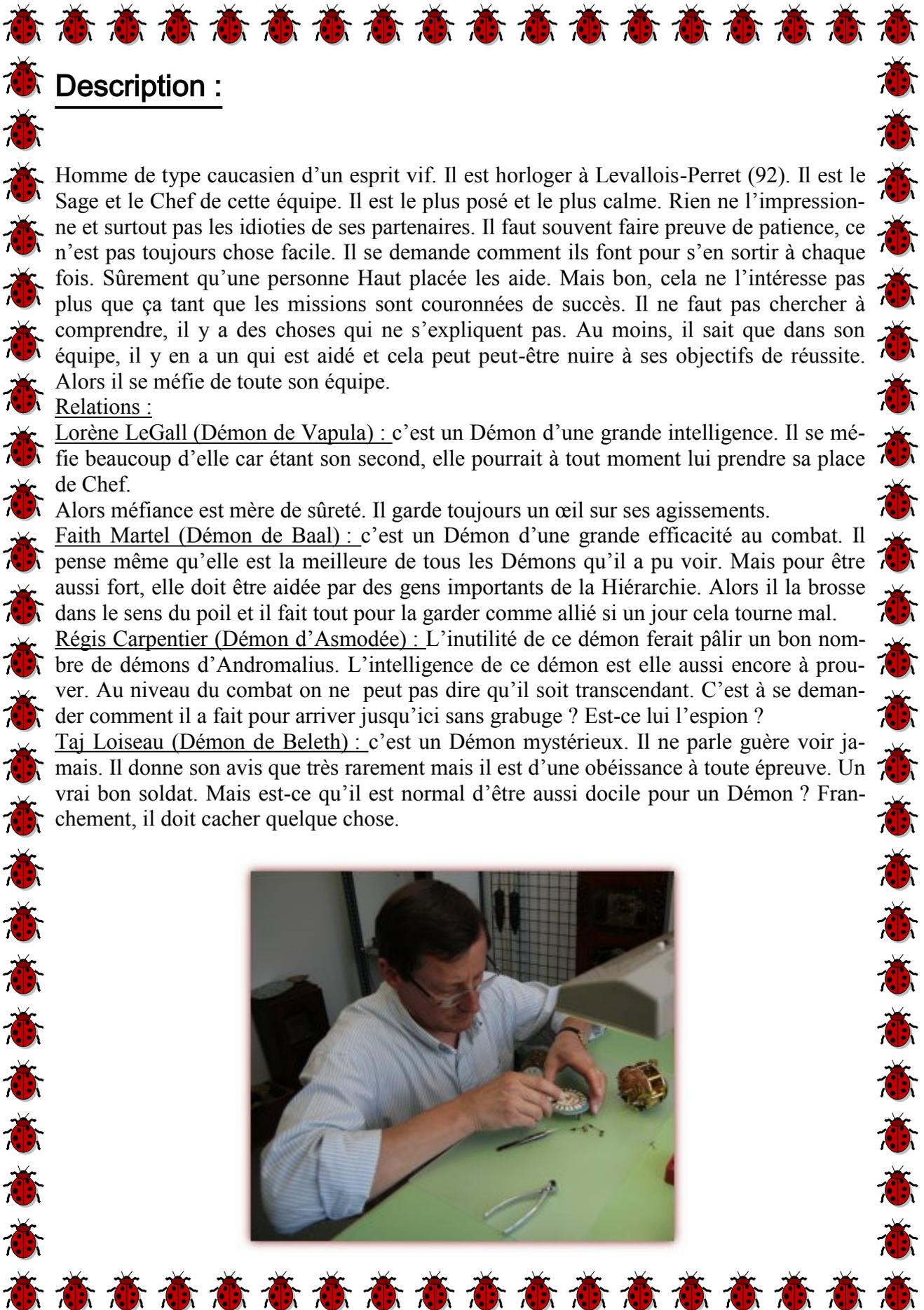
Armes	Puissance	Bonus	Portée	Munitions	Capacité spéciale	Talents
Caméscope maudit	-3	+1	contact	-	+3 pe ou pr	Film à l'infini

POUVOIRS DE GRADE

2	Chevalier de la 3ième dimension et capitaine du sablier infernal
<ul style="list-style-type: none"> connaître l'heure qu'il est à tout moment, peut faire chronomètre ou compte à rebours Connaître en le touchant l'âge d'un objet, d'un édifice, d'une personne. 	

RECUPERATION DES PP

Par 6h à écouter passer le temps +1 (horloge parlante, gros réveil)



Description :

Homme de type caucasien d'un esprit vif. Il est horloger à Levallois-Perret (92). Il est le Sage et le Chef de cette équipe. Il est le plus posé et le plus calme. Rien ne l'impressionne et surtout pas les idioties de ses partenaires. Il faut souvent faire preuve de patience, ce n'est pas toujours chose facile. Il se demande comment ils font pour s'en sortir à chaque fois. Sûrement qu'une personne Haut placée les aide. Mais bon, cela ne l'intéresse pas plus que ça tant que les missions sont couronnées de succès. Il ne faut pas chercher à comprendre, il y a des choses qui ne s'expliquent pas. Au moins, il sait que dans son équipe, il y en a un qui est aidé et cela peut peut-être nuire à ses objectifs de réussite. Alors il se méfie de toute son équipe.

Relations :

Lorène LeGall (Démon de Vapula) : c'est un Démon d'une grande intelligence. Il se méfie beaucoup d'elle car étant son second, elle pourrait à tout moment lui prendre sa place de Chef.

Alors méfiance est mère de sûreté. Il garde toujours un œil sur ses agissements.

Faith Martel (Démon de Baal) : c'est un Démon d'une grande efficacité au combat. Il pense même qu'elle est la meilleure de tous les Démons qu'il a pu voir. Mais pour être aussi fort, elle doit être aidée par des gens importants de la Hiérarchie. Alors il la brosse dans le sens du poil et il fait tout pour la garder comme allié si un jour cela tourne mal.

Régis Carpentier (Démon d'Asmodée) : L'inutilité de ce démon ferait pâlir un bon nombre de démons d'Andromalius. L'intelligence de ce démon est elle aussi encore à prouver. Au niveau du combat on ne peut pas dire qu'il soit transcendant. C'est à se demander comment il a fait pour arriver jusqu'ici sans grabuge ? Est-ce lui l'espion ?

Taj Loiseau (Démon de Beleth) : c'est un Démon mystérieux. Il ne parle guère voir jamais. Il donne son avis que très rarement mais il est d'une obéissance à toute épreuve. Un vrai bon soldat. Mais est-ce qu'il est normal d'être aussi docile pour un Démon ? Franchement, il doit cacher quelque chose.



NOM JOUEUR :

Nom de couverture		Taj Loiseau			
Nom de Démon		Grade		SUPÉRIEUR	
<i>Ezoth</i>		2		Beleth(cauchemar)	
<i>Taille</i>	<i>1m65</i>	<i>Poids</i>	<i>52 kg</i>	<i>Profession</i>	Informaticien
<i>Yeux</i>	<i>marrons</i>	<i>Cheveux</i>	<i>gris</i>	<i>Nationalité</i>	Française
<i>Revenu mensuel : 5000 €</i>		<i>Age</i>	<i>20 ans</i>	<i>Lieu d'habitation</i>	Paris 15

F **orce** **3** **V** **olonté** **6** **P** **erception** **1** **P** **recision** **2** **A** **pparence** **2** **A** **gilité** **5**

POINTS DE FORCE : 14

POINTS DE POUVOIR : 25

6	■	■
5	■	■
4	■	■
3	□	□
2	□	□
1	□	□
0	□	□
-1	□	□
-2	□	□
-3	□	□

	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
+0	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
+1	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
+2	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
+3	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□
■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■

Talents	Diff	Niv	Caract
Physique			
Acrobatie	-3		AG/FO
Grimpé	-2		AG/PE
Nage	-1		FO
Course	-1		FO
Moto	-2		PE/PR
Voiture	-2		PE/PR
Bateau	-3		PE/PR
Camion	-2	+1	PE/PR
Survie forêt		+1	
Artistique			
Comédie	-3		VO
Danse	-4		AG
Dessin	-3		PE
Peinture	-2		PR
Sculpture	-4		PE

Talents	Diff	Niv	Caract
Communication			
Baratin	-1		PE
Discussion	-2		VO
Tactique	-2		VO
Stratégie	-3		VO
Séduction	-1		AP
Savoir-faire	-4		VO
Langues	-8		VO
Scientifique			
Médecine	-4	+1	VO/PR
Chimie	-6		VO/PR
Mécanique	-3		VO/PR
Electronique	-5	+1	VO/PE/PR
Informatique	-4	+1	VO

Talents	Diff	Niv	Caract
Combat			
Arme de poing	-3		PE/PR
Arme d'épaule	-2		PE/PR
Arme lourde	-3		PE/PR
Esquive	-1	+1	AG
Lancer	-1		PR
Ar.de contact	-2		AG
Ar.C.Lourde	-3		FO
Corps à corps	-1	+1	AG
Ruse			
Discrétion	-1		AG
Crochetage	-3		PR
Manipulation	-2		PR/AG

POUVOIRS

Type	Nom	Niv	Coût	Portée	Déf	Page	Description
ment	Cauchemar mortel	+3	3	400m	vo	114	Hante le sommeil d'une personne vue 1 fois, réveil avec RU dégâts
ment	cauchemar	+1	3	400km	vo	114	Hante le sommeil d'une personne vue 1 fois, réveil et ne peut se rendormir avt Ru +6 Heures et 1col de malus durant ce temps
ment	sommeil	+2	2	5m	vo	146	Ru min. Ne peut se réveiller que par des bruits très forts (hurlements; explosion...)
phys	énergie	+1	1 à 3	100/200/500	Esq.	123	+3/+4/+5
ment	Dialogue mental	+1	1/mn	2km	-	121	Doit être détectable et vu 1 fois
ment	Peur (att)	+1	2	10m	vo	141	Ru min si bloqué 2 col de malus (si ru>6 peut paralysé 1s)
perm	volonté	-	-	-	-	-	-
perm	Pas de nourriture	-	-	-	-	-	Pas obliger de manger pour vivre
ment	folie	+0	Tous-1 (mini 4)	vue	vo	127	Ru semaine doté d'un folie (paranoïa...)
ment	volonté	+0	1	pers	vo	150	+2 en Vo. Ru min.

Limitations	Interdit de donner son avis			
--------------------	-----------------------------	--	--	--

Notes / Equipements

Armes	Puissance	Bonus	Portée	Munitions	Capacité spéciale	Talents

POUVOIRS DE GRADE

2	Chevalier des preneurs de tête et capitaine des esprits torturés
<ul style="list-style-type: none"> Provoque des cauchemars bénins (- 500m). Permet d'éviter le monde des rêves Détecte si une personne est victime d'un rêve ou d'un cauchemar juste en la regardant. 	

RECUPERATION DES PP

Par 6h de sommeil +1



Description :

Homme de type caucasien, au physique banal. Il est ingénieur informaticien dans sa propre boîte à Boulogne-Billancourt (92). Il est très timide, introverti comme personne ne peut l'être. Mais il travaille beaucoup là-dessus pour essayer d'avoir un peu plus confiance en soit. Et il faut dire que dans l'équipe, il est un peu le mec qu'on isole dû à son problème de sociabilité. Mais il s'en fout car la nuit venue, quand tout le monde dort, il se crée une Marche des Cauchemars où il est le Roi et ses esclaves sont les membres de son équipe. Il fait en sorte que lorsque ses compagnons dorment, ils viennent sur sa Marche des Cauchemars. Il peut à ses moments là, se venger de tous les sévices qu'il supporte la journée. Mais combien de temps durera son manège ?

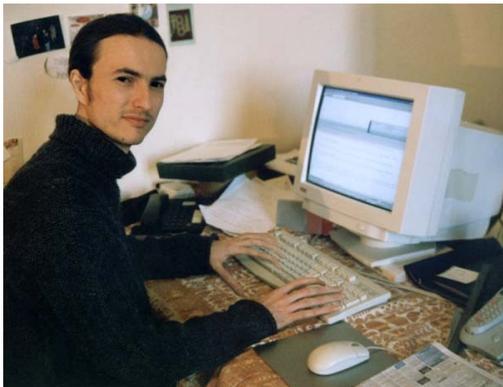
Relations :

Saturnin Roy (Démon de Kronos) : c'est le Démon qui est le Chef de mission. Mais Taj ne l'aime pas et il ne supporte pas toutes les méfiances qu'il a envers lui. Mais il est trop timide pour l'envoyer balader. Alors en attendant de trouver le courage, il obéit sagement.

Lorène LeGall (Démon de Vapula) : c'est un Démon très intelligent et même s'il parle très rarement avec elle, Taj l'apprécie bien pour son côté scientifique. C'est bien le seul coéquipier avec qui il s'entend le mieux.

Faith Martel (Démon de Baal) : c'est un Démon brutal mais il paraît qu'il en faut pour combattre les youyous. Alors il la laisse faire son taf et il évite surtout d'être sur son chemin pendant son délire combatif.

Régis Carpentier (Démon d'Asmodée) : c'est un Démon qui est des plus maladroits qu'il soit. Mais bon, au moins, il ne vient jamais l'embêter et il ne le critique jamais. Alors il se côtoie sans se connaître vraiment et pour Taj cela est suffisant.



Votre propre marche :

Dans un coin de la MRC, vous avez bâti votre petit havre de souffrance Il s'agit d'une petite ville de 1000 âmes. Vous êtes le seigneur maléfique qui possède le droit de vie et de mort sur vos terres. Vous êtes craints, et vous vivez en surplomb de cette ville dans un manoir avec vos servants... vos équipiers de mission. Vous pouvez dans votre marche leur faire subir les pires hontes qu'ils ne pourraient faire dans la réalité.

Jusqu'à présent votre maîtrise est-elle, qu'ils ne se souviennent de rien (ils ont quand même 1 colonne de malus à toutes leurs actions). Mais que se passera t-il quand ils remarqueront que c'est vous qui êtes derrière tout ça...

Cela vous permet de récupérer 1pp/Pj amené supplémentaire à votre récupération.

POUVOIRS

Type	Nom	Niv	Coût	Portée	Déf	Page	Description
ment	Art de combat	+3	1/ att>2	pers	-	112	5 attaques / sec (physique ou mental). Les attaques doivent être différentes.
prem	combat	-					
phys	Armure	+3	0	pers	-	112	Pierre—6 pts
phys	Griffes (grandes)	+1	0	pers	esq	128	15cm Pu +3
phys	Dents (grandes)	+1	0	pers	esq	120	+2 et +1 Pr
perm	Epée 2 M maudite	-	-	-	-	-	
phys	Feu (att)	+1	1/2/3	10/15/20	esq	126	+5/+6/+7— 2/3/4 cibles proches
phys	Acide 'att)	+1	1/2/3	30/45/60	esq	106	+5/+6/+7— 2/3/4 pts d'armure dissous . 1pp=250cl d'acide
perm	Force	-	-	-	-	-	
ment	Vo supra Norm.	+0	1/def	pers	-	151	+1 col de bonus

Limitations	monomanie			
--------------------	-----------	--	--	--

Notes / Equipements

Armes	Puissance	Bonus	Portée	Munitions	Capacité spéciale	Talents
Epée 2 m	+3	-1	contact		+3 pu ou pr	Arme contact Lourde

POUVOIRS DE GRADE

2	Chevalier de l'ordre noir et capitaine des armées infernales
Savoir en un coup d'œil si la personne est apte à combattre (cad s'il a la volonté de se battre et non les possibilités)	
Connaître la position exacte des personnes sous ses ordres et leurs états de santé.	

RECUPERATION DES PP

Par adversaire tué +1



Description :

Femme de type afro américaine, très athlétique et sportive. Elle est professeur de sport dans une salle de gym à Paris. Elle aime les efforts physiques et dès qu'elle peut relever un défi, ce n'est pas la dernière. Elle aime la compétition et plus l'adversaire est fort plus elle prend du plaisir à le vaincre. Aucun défi ne lui fait peur. Surtout affronter des Anges cela la met dans un état second. Elle ne vit que pour le combat physique et rien ne peut la détourner de cet objectif.

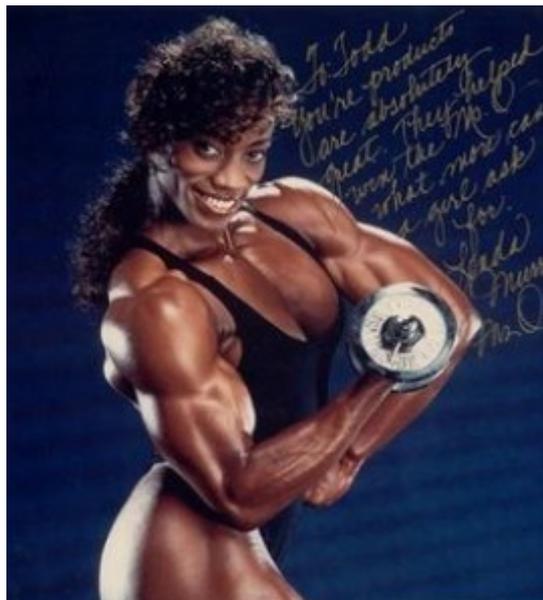
Relations :

Saturnin Roy (Démon de Kronos) : c'est le Chef et elle lui doit obéissance. Tant que celui-ci ne l'empêche pas de combattre un Ange. Elle ne voit pas pourquoi elle irait contre ses ordres. En tout cas, il est toujours attentif envers elle. Du coup cela simplifie leur relation.

Lorène LeGall (Démon de Vapula) : c'est un Démon très intelligent. Mais elle s'intéresse très peu à elle. Car elle est trop intellectuelle et pas assez physique. Même si dès fois ses trouvaillies, l'aide au combat. On peut dire que tous les séparent sauf le but final : « la victoire du Grand Jeu ».

Régis Carpentier (Démon d'Asmodée) : c'est un Démon qui essaie toujours de faire le maximum qu'on lui demande. Même s'il est faible physiquement, il arrive quand même à être d'une grande utilité lors des combats. Même si Faith n'a pas trop besoin d'aide dans ces moments là.

Taj Loiseau (Démon de Beleth) : c'est un Démon muet... Du moins, il ne parle jamais ou presque. Et de toute façon quand il parle, cela n'est pas très intéressant. Et comme il n'est pas très efficace au combat, elle ne voit même pas l'intérêt que pourrait avoir ce Démon.



NOM JOUEUR :					
Nom de couverture		Régis Carpentier			
Nom de Démon		Grade		SUPÉRIEUR	
<i>Morthuroth</i>		2		Asmodée (jeu)	
<i>Taille</i>	<i>1m75</i>	<i>Poids</i>	<i>65 kg</i>	<i>Profession</i>	vendeur
<i>Yeux</i>	<i>marrons</i>	<i>Cheveux</i>	<i>blond</i>	<i>Nationalité</i>	Française
<i>Revenu mensuel : 1500 €</i>		<i>Age</i>	<i>33 ans</i>	<i>Lieu d'habitation</i>	Aulnay-sous-Bois (93)

F orce 3	V olonté 6	P erception 5	P recision 2	A pparence 2	A gilité 1
---------------------------	-----------------------------	--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-----------------------------

POINTS DE FORCE : 20

POINTS DE POUVOIR : 24

6	■ ■
5	■ ■
4	■ ■
3	□ □
2	□ □
1	□ □
0	□ □
-1	□ □
-2	□ □
-3	□ □

	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
+0	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
+1	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
+2	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
+3	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □
■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■ ■ ■ ■

Talents	Diff	Niv	Caract
Physique			
Acrobatie	-3	+1	AG/FO
Grimpé	-2		AG/PE
Nage	-1		FO
Course	-1		FO
Moto	-2	+1	PE/PR
Voiture	-2		PE/PR
Bateau	-3		PE/PR
Camion	-2		PE/PR
Artistique			
Comédie	-3		VO
Danse	-4		AG
Dessin	-3		PE
Peinture	-2		PR
Sculpture	-4		PE

Talents	Diff	Niv	Caract
Communication			
Baratin	-1	+1	PE
Discussion	-2	+1	VO
Tactique	-2		VO
Stratégie	-3		VO
Séduction	-1		AP
Savoir-faire	-4	+1	VO
Langues	-8		VO
Scientifique			
Médecine	-4		VO/PR
Chimie	-6		VO/PR
Mécanique	-3		VO/PR
Electronique	-5		VO/PE/PR
Informatique	-4		VO
S.Physiques			VO/PR

Talents	Diff	Niv	Caract
Combat			
Arme de poing	-3		PE/PR
Arme d'épaulé	-2	+2	PE/PR
Arme lourde	-3		PE/PR
Esquive	-1		AG
Lancer	-1		PR
Ar.de contact	-2	+1	AG
Ar.C.Lourde	-3		FO
Corps à corps	-1		AG
Ruse			
Discretion	-1		AG
Crochetage	-3		PR
Manipulation	-2		PR/AG
Jeux		+1	PR/VO

POUVOIRS

Type	Nom	Niv	Coût	Portée	Déf	Page	Description
ment	Pari stupide	+3	3	vue	vo	140	« pas chiche » oblige la victime à tenter de gagner son pari magique (essaye 4 fois avant de renoncer)
ment	Détection de la vérité	+2	1/mn	pers	vo	120	Faculté de savoir si la personne dit la vérité
ment	Absorption de volonté	+1	0	contact	vo	150	1 fois toutes les 3h. Ru pts de vo en moins et gain au pj durée 1h.
perm	Non détection	-	0	pers	-	138	Indétectable par moyen psychique. Ne peut être affecté par un pouvoir que si la personne la voit.
ment	Multiplication	+2	1/s	pers	-	138	4 esprits
ment	VO.Sup.N	+1	1/def	pers	-	151	+2 col
ment	VO	-	-	-	-	-	
ment	Déplacement temporel	-	5	pers	-	120	Avance ou recul d'1 sec.
ment	Détection invisible	+0	1/ess	pers	-	120	Percevoir des personnes ou des objets cachés, camouflés, invisibles pdt 1sec.
perm	Pistolet à eau intelligent	-	-	-	-	-	

Limitations	maladroit			
--------------------	-----------	--	--	--

Notes / Equipements

Armes	Puissance	Bonus	Portée	Munitions	Capacité spéciale	Talents
<i>Pistolet à eau intelligent</i>	-2	+1	contact	eau	Glace +1 Glace (déf.) +0	+1 pe ou pr 6pp VO 3 Pe 4

POUVOIRS DE GRADE

2	Chevalier du morpion et capitaine du juste prix
<p>Déterminer ses chances de gains dans n'importe quel jeu</p> <p>Permet un fois toutes les 3h de jeu (réel) faire une partie de dés avec le MJ. Chacun des joueurs devra alors tenter de réaliser le plus de doubles possibles en 10 jets de 2 dés de 6. Si le Joueur gagne, il récupère tout ses pp s'il perd il perd tout ses pp sauf 1 (sauf s'il était à 0)</p>	

RECUPERATION DES PP

Par 3h passées à jouer (fictif) +1
Par heure passée à jouer (réel) +1



Description :

Homme de type caucasien, physique banal. Il est vendeur chez Toy's R us à Aulnay-sous-Bois (93). Il aime tout, il essaie toujours de faire du mieux qu'il peut pour aider à la réussite des missions qui lui sont confiées. Mais le problème, c'est qu'il n'est pas très adroit de ces 10 doigts et du coup cela le met dans des situations improbables par moment. Et lui vaut les mécontentements de son Chef de mission. Mais il lui en faut plus pour ne pas arriver en haut de la Hiérarchie car ça détermination est Grande. C'est un joueur invétéré et passe tout son temps libre (et son argent) dans les casinos à jouer au poker.

Relations :

Saturnin Roy (Démon de Kronos) : c'est un Démon qui a un rôle de Chef de mission. Mais il sera content le jour où il ne le sera plus. Car celui-ci le met toujours à l'écart et le considère comme un moins que rien. Il rêve du jour où il ne sera plus Chef pour pouvoir avoir enfin sa chance. Serait-il cap' de n'être plus le Chef ?

Lorène LeGall (Démon de Vapula) : c'est un Démon avec qui les conversations sont agréables et en plus elle est charmante. Au moins, elle essaie de le comprendre et cela le touche beaucoup. Mais il se demande si elle ne le manipule pas pour son propre chef.

Faith Martel (Démon de Baal) : c'est un Démon de combat, très très puissant. Franchement, à chaque combat, il est de plus en plus impressionné par elle. Il essaie toujours de l'aider au cas où. Mais cela est rarement utile.

Taj Loiseau (Démon de Beleth) : c'est un Démon des plus obscures. Il ne dit rien, il parle rarement comme s'ils se désintéressaient de l'équipe. Mais Régis le trouve sympa car au moins il ne le critique pas par rapport aux autres membres de l'équipe.



NOM JOUEUR :

Nom de couverture		Lorène LeGall			
Nom de Démon		Grade		SUPÉRIEUR	
<i>Alkim</i>		2		Vapula (Technologie)	
<i>Taille</i>	<i>ImSO</i>	<i>Poids</i>	<i>65kg</i>	<i>Profession</i>	Prof de sciences physiques
<i>Yeux</i>	<i>bleus</i>	<i>Cheveux</i>	<i>blonds</i>	<i>Nationalité</i>	Française
<i>Revenu mensuel : 1800€</i>		<i>Age</i>	<i>29 ans</i>	<i>Lieu d'habitation</i>	Levallois-Perret (92)

F **orce** **2** **V** **olonté** **6** **P** **erception** **4** **P** **recision** **2** **A** **pparence** **2** **A** **gilité** **3**

POINTS DE FORCE : 12

POINTS DE POUVOIR : 28

6	■	■
5	■	■
4	■	■
3	■	■
2	□	□
1	□	□
0	□	□
-1	□	□
-2	□	□
-3	□	□

	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
+0	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
+1	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
+2	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
+3	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□
■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■

Talents	Diff	Niv	Caract
Physique			
Acrobatie	-3		AG/FO
Grimpé	-2		AG/PE
Nage	-1		FO
Course	-1		FO
Moto	-2		PE/PR
Voiture	-2	+1	PE/PR
Bateau	-3		PE/PR
Camion	-2		PE/PR
Artistique			
Comédie	-3		VO
Danse	-4		AG
Dessin	-3		PE
Peinture	-2		PR
Sculpture	-4		PE

Talents	Diff	Niv	Caract
Communication			
Baratin	-1		PE
Discussion	-2		VO
Tactique	-2		VO
Stratégie	-3		VO
Séduction	-1		AP
Savoir-faire	-4		VO
Langues	-8		VO
Anglais		+1	VO
Scientifique			
Médecine	-4		VO/PR
Chimie	-6	+3	VO/PR
Mécanique	-3	+1	VO/PR
Electronique	-5		VO/PE/PR
Informatique	-4	+3	VO
S.Physiques		+3	VO/PR

Talents	Diff	Niv	Caract
Combat			
Arme de poing	-3		PE/PR
Arme d'épaulé	-2		PE/PR
Arme lourde	-3		PE/PR
Esquive	-1	+1	AG
Lancer	-1	+1	PR
Ar.de contact	-2		AG
Ar.C.Lourde	-3		FO
Corps à corps	-1		AG
Ruse			
Discrétion	-1		AG
Crochetage	-3		PR
Manipulation	-2		PR/AG

POUVOIRS

Type	Nom	Niv	Coût	Portée	Déf	Page	Description
perm	Invention	-	0	var	var	130	Ray-ban. 6pp 1/24h
perm	Scientifique x 3	-					
phys	Forme gazeuse (def)	+2	4	pers	-	127	Gaz Bleu pdt 3 min
ment	Rebond (balles)	+1	2/renv	pers	-	143	10 contre les balles = durée de pp. Si 2pp supp. Renvoyer l'att.avec mm RU
ment	sommeil	+1	2	5m	vo	146	Ru min. Réveil si bruits très fort.
phys	énergie	+1	1/2/3	100/200/500	Esq.	123	+3/+4/+5— Traits d'énergie destructrices.
perm	volonté	-	-	-	-	-	
ment	Champ de force	+1	1/s	pers	-	114	Aura bleue contre les att.phys. 4 pts
perm	véhicule	-	-	-	-	-	
perm	Immunité au froid	-	-	-	-	-	Immunisé aux effets du froid.
phys	douleur	+1	0	contact	fo	122	Rendre ses att.corporelles douloureuse (2col.de malus Ru sec.)
phys	armure	+1	0	pers	-	112	Ecailles ; 3pts

Limitations	Pas d'ombre			
--------------------	-------------	--	--	--

Notes / Equipements

Mégane familial coupée sport Fo : 3 Vo : 3 Pe : 3 Pr : 1 Ag : 3 Ap : 2 voiture +2 esquivé +2 /
 Pouvoirs : armure +0 (chitine 2 pts) ; vitesse +1 (1/min : x 4)
 Pv : 12 Protection 1 Fo : 15/-2 PP : 7

Ray-ban : champ magnétique +0 (1/s - 3pts : métal) et Perception +0 (1pp- +2PE pdt Ru min)

Armes	Puissance	Bonus	Portée	Munitions	Capacité spéciale	Talents

POUVOIRS DE GRADE

2	Chevalier du moteur à explosion et capitaine du béton armé
Connaître le mode d'utilisation de tout objet technologique qu'il observe Pourra détecter une panne dans tout objet technologique	

RECUPERATION DES PP

Par 6h passées dans un laboratoire ou une usine +1

Par 3h de sommeil dans un laboratoire ou une usine +1



Description :



Femme de type caucasien, assez grande et blonde. Elle est professeur de sciences physique dans un collège de Vincennes (94). Elle est d'une grande intelligence et les sciences c'est son dada. Elle aime ça, il semble que cela soit inné. Mais elle fait tout pour que la science progresse et si en plus cela peut casser les pieds aux youyous alors : « c'est que du bonheur ». Elle espère bien qu'elle trouvera l'idée qui lui permettra de passer au Grande supérieur. C'est la seconde de l'équipe, elle attend juste le moment propice pour détrôner le Chef, il faut juste qu'il fasse une erreur. Et d'après les probabilités cela viendra, il suffit de se montrer patient.



Relations :



Saturnin Roy (Démon de Kronos) : c'est un Démon intelligent mais qui est un peu trop sur le qui-vive. Il se montre bizarre par moment avec ses questions. Comme s'il suspectait quelque chose sur l'ambition de Lorène. Alors elle se méfie de lui car elle n'est pas loin d'approcher du but, ce ne serait pas bon pour elle si Saturnin commençait à lui mettre des bâtons dans les roues.



Faith Martel (Démon de Baal) : c'est un Démon de combat, ça, il n'y a rien à dire dessus. Mais à part ça, que dire de plus... Frapper, boire, vomir, reboire, refrapper et revomir (ça marche dans tous les sens). Individu utile seulement que si on se frotte un peu trop aux youyous, sinon rien à battre d'une personne pareil.



Régis Carpentier (Démon d'Asmodée) : c'est un Démon d'une agréable compagnie. Il est serviable et il essaie toujours de se rendre utile même si dès fois il peut être un peu dans la Lune. Mais bon, cela n'en fait pas un mauvais élément. Je suis sûr qu'il ira loin. Donc c'est une personne à surveiller.



Taj Loiseau (Démon de Beleth) : c'est un Démon silencieux. Qui ne parle pas du moins presque jamais. Il ne donne jamais son avis, on ne sait jamais ce qu'il pense. Cela pourrait paraître bizarre comme attitude mais il obéit bien aux ordres et il fait très bien son boulot. Alors s'il veut être en marge de la société cela le regarde.

