

**NOM JOUEUR :**

<b>Nom de couverture</b>		Obi Sheen			
<b>Nom de l'Ange</b>		<b>Grade</b>		<b>SUPÉRIEUR</b>	
<i>Filasiel</i>		2		Laurent (épée)	
<i>Taille</i>	<i>1m82</i>	<i>Poids</i>	<i>100 kg</i>	<i>Profession</i>	Policier de la Magna Veritas
<i>Yeux</i>	<i>Marrons-</i>	<i>Cheveux</i>	<i>Châtains foncés</i>	<i>Nationalité</i>	Française
<i>Revenu mensuel : 2500 PDV</i>		<i>Age</i>	<i>32ans</i>	<i>Lieu d'habitation</i>	Nouvelle Jérusalem

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

**POINTS DE FORCE : 27**

**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
<b>Physique</b>			
Acrobatie	-3	+0	AG/FO
Escalade	-2		AG/PE
Nage	-1		FO
Course	-1	+0	FO
Moto	-2		PE/PR
Voiture	-2		PE/PR
Bateau	-3		PE/PR
Camion	-2		PE/PR
Vaisseau taille 2-4	-4	+0	PE/PR
<b>Artistique</b>			
Comédie	-3		VO
Danse	-4		AG
Dessin	-3		PE
Peinture	-2		PR
Sculpture	-4		PE

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

Talents	Diff	Niv	Caract
<b>Combat</b>			
Arme de poing	-3	+0	PE/PR
Arme d'épaulé	-2	+0	PE/PR
Arme lourde	-3		PE/PR
Esquive	-1	+1	AG
Lancer	-1		PR
Ar.de contact	-2	+1	AG
Ar.C.Lourde	-3	+1	FO
Corps à corps	-1	+0	AG
<b>Ruse</b>			
Discretion	-1		AG
Crochetage	-3		PR
Manipulation	-2		PR/AG

## POUVOIRS

Type	Nom	Niv	Coût	Portée	Déf	Page	Description
ment	Juste Lame de Laurent	+3	3	contact	-	130	Acquiert un tranchant divin Pu+5 pdt 5min
phys	Armure	+2	0	pers	-	112	4pts de protection
perm	Pas de nourriture	-					
perm	anaérobiose	-					
ment	télépathie	+1	1	200 km	-	148	20 mots max
perm	régénération	+1	0	pers	-	143	2 pts de force / h
perm	Membre de Magna Veritas	-					Faire progresser la Foi chrétienne devait être le but principal de tout Ange envoyé dans le Stella Vaticanum
ment	Télékinésie	+1	1/2/3	20/30/40	esq	148	+3/+4/+5— 2/3/4 cibles proches (projetent des petits objets qui sont à moins de 3m du Pj)
ment	Détection de l'invisible	+1	1/ess	pers	-	120	Faculté de percevoir les objets/personnes cachés, invisibles... pdt 2sec
perm	arme	+0					
phys	Esquive acrobatique	+1	1pp/ esq>2	pers	-	124	Faculté d'esquiver 3 attaques
perm	Agilité	-	-	-	-	-	
ment	charme	+1	4	5m	vo	115	Ru min. Suit les ordres (sauf suicide ou action résultant une mort)

<b>Limitations</b>	Restriction vestimentaire			
--------------------	---------------------------	--	--	--

## Notes / Equipements

Armure de la stella inquisitorus (6 ; champ magnétique +0)


Armes	Puissance	Bonus	Portée	Munitions	Capacité spéciale	Talents
<i>Sabre énergétique</i>	+6					AG
<i>Lance-Hostile</i>	+2*	-1	R=3m		*Démons +3	Pe/Pr

### POUVOIRS DE GRADE

2	Serviteur des armées divines et Ami des croisés
<p>Permet de jauger un adversaire potentiel et de lui faire comprendre par un simple regard que le combat est inutile car forcément mortel pour lui (uniquement humain). Il faut un contact visuel de 10 s dans le blanc des yeux</p> <p>Accorde une protection de +1 lors d'un combat singulier loyal avec un adversaire à sa mesure.</p>	

### RECUPERATION DES PP

Par créature du mal tuée par le Pj +1
Par 2h de repos dans une armurerie +1



## Description :



Homme de type asiatique pas très grand mais doté d'une musculature à damner un Saint ☺. Il est expert dans l'art du combat, rien de tel que les vieux combats à l'arme blanche. Il adore se balader en robe de bure car il trouve que cela lui donne un certain style pendant les combats et le style, c'est important ! Même si le résultat final doit être la victoire sur son adversaire.



Très discipliné sur les ordres qu'on lui donne surtout si c'est pour suivre les préceptes du Seigneur. En faite, dès qu'il y a de l'action, il est partant.



## Relations :



Koffi Swat (Ange de Jean) : il le trouve trop intello, alors il ne fait que lui obéir et rien de plus (surtout si les ordres qu'il donne, vont dans le même sens que sa pensée). Leur relation est purement professionnelle. Et il s'en porte très bien comme ça. On n'est pas obligé de passer ses vacances avec tous les Anges du Paradis.



Pozzo Sapere (Ange d'Yves) : il trouve que cet Ange ferait mieux de faire plus attention à la parole du Seigneur qu'à la dernière lubie du dernier couturier à la mode. Mais étant plus gradé que lui dans la hiérarchie angélique, il préfère se contenter de l'ignorer. On peut dire que si Pozzo n'était pas dans l'équipe, il ne s'en porterait pas plus mal. Mais il faut de tout pour faire un monde.



Secura Lavillareal (Ange de Jean-Luc) : voilà un Ange dans toute sa grâce. Obi adore discuter avec elle. Car ils ont les mêmes centres d'intérêt. Même si leur avis diverge sur le mode opératoire d'un plan. Obi a une entière confiance en Secura car elle sera toujours là pour le protéger entre autre. Et cela il l'apprécie fortement. Dès fois, il aurait presque une pensée un peu plus poussée envers elle, mais il s'efforce de rester dans le chemin qu'il s'est tracé. Il frôle, il s'approche, il taquine mais il ne traversera pas la ligne avec elle. Il est un Ange de Laurent avant tout.



Soñado Delgado (Ange de Blandine) : il la trouve charmante mais un peu trop rêveuse à son goût. Cela ne l'empêche pas d'apprécier sa compagnie et son humour. Il la trouve assez complémentaire pour les enquêtes et elle n'est pas chiant avec lui donc leur relation s'en porte très bien.





## POUVOIRS

Type	Nom	Niv	Coût	Portée	Déf	Page	Description
phys	Armure corporelle	+3	0	pers	-	112	pierre 6pts
ment	Courant d'air	+2	1/s	pers	-	119	9 pts contre les attaques liquides ou gazeuses (feu, eau...) temps en sec = pp dépensés
perm	combat	-	-		-	-	
perm	Coup de poing	+1	0	pers	-	119	Toucher avec la Fo ; +3 dégâts coup de poing
phys	Attaques multiples	+2	1/mn	pers	-	112	4 x /sec (partie du corps)
ment	paralyse	+1	2	5m	Fo	139	
ment	Sacrifice ultime	+3	1/s	vue	-	144	Accorde 6ts de protection à la pers.de son choix. Tout point de dommage qui passe la protection est infligé au possesseur du pouvoir (qui peut utiliser sa propre armure ou pouvoirs de protection pour résister aux dommages)
perm	force	-	-	-	-	-	
perm	Pas de nourriture	-	-	-	-	-	
phys	Membre blindé	-	1/att	pers	-	137	Casse une arme. Pare l'attaque. 1pt de dégât si c'est une partie du corps
perm	Immunité (charme)	+0	0	-	-	-	Immunisé aux charmes
perm	anaérobiose	-	-	-	-	-	

<b>Limitations</b>	Nourriture (végétarien)			
--------------------	-------------------------	--	--	--

## Notes / Equipements

Armure Carbosteel (6/-2)

Armes	Puissance	Bonus	Portée	Munitions	Capacité spéciale	Talents
Pistolaser	+1/+3					

### POUVOIRS DE GRADE

2	Serviteur de l'armure divine/Ami des opprimés
<p>Accorde une aura de protection invisible permanente et intrinsèque de 1 pt                      Permet de faire bénéficier un de ses pouvoirs défensifs que l'ange possède</p>	

### RECUPERATION DES PP

Par personne sauvée d'une mort certaine +1
Par membre du groupe sauvé d'un mort certaine +2



## Description :



Femme de type hispanique de taille moyenne dont la musculature est bien profilée sans que cela soit excessif. Secura adore protéger les gens qui l'entourent et fera tout pour que rien ne leur arrivent. Elle est prête à sacrifier sa propre vie s'il le faut. Et oui, c'est un peu excessif mais c'est comme ça qu'elle vie. Jamais de demi-mesure pour la protection de la race Humaine, rien n'est plus fragile dans cet univers qu'une vie Humaine alors il faut savoir protéger les plus faibles. Et encore plus, si cet être Humain contient un Ange. Du coup, elle est appréciée dans toute l'équipe, et elle leur rend bien à chaque moment opportun.



### Relations :



Koffi Swat (Ange de Jean) : il est le Chef, et il faut savoir obéir aux ordres. Tant qu'il ne lui demande pas d'aller contre son idéologie : la protection. Elle ne voit pas pourquoi elle n'obéirait pas aux ordres de celui-ci. Sinon elle n'a aucun point commun avec lui mais cela n'empêche en rien de faire du bon boulot ensemble.



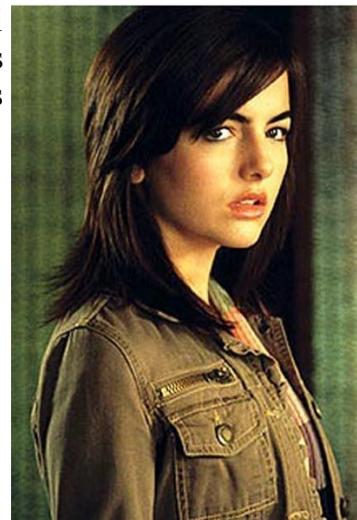
Pozzo Sapere (Ange d'Yves) : s'il s'occupait plus des gens qui souffrent que de la dernière mode, il pourrait être un bon élément. Son sourire en coin à chaque fois qu'il la regarde l'énerve au plus haut point mais c'est un Ange alors il doit être utile. Evidemment, elle donnerait sa vie pour sauver la sienne, car sa mission de protection est bien plus importante que l'amertume qu'elle peut ressentir envers lui.



Soñado Delgado (Ange de Blandine) : c'est une charmante personne en qui on peut avoir confiance. Elle amène du bonheur pendant que les gens dorment et cela est bien. Mais elle trouve qu'elle se laisse un peu trop embobiner par Pozzo. Alors elle a décidé de la protéger de cet énergumène. Même si chacun fait ce qu'il veut.



Obi Sheen (Ange de Laurent) : voilà un Ange à qui elle peut parler et qui a la même dévotion sur le but principal d'une mission et du sacrifice de soi. Même si elle préfère défendre qu'attaquer, il faut bien des attaquants pour qu'il y ait des défenseurs. Elle sait qu'elle doit avoir un œil constamment sur lui, car il part plus vite qu'un éclair vers le combat, et la perte d'un être aussi efficace pourrait nuire au reste de l'équipe (comme tous les autres mais ils sont moins souvent en première ligne dans les combats).



<b>NOM JOUEUR :</b>					
<b>Nom de couverture</b>		Koffi Swat			
<b>Nom de l'Ange</b>		<b>Grade</b>		<b>SUPÉRIEUR</b>	
Rivielle		2		Jean Archange de la foudre	
<b>Taille</b>	2m04	<b>Poids</b>	82kg	<b>Profession</b>	Scientifique de la 2ième Eglise
<b>Yeux</b>	marrons	<b>Cheveux</b>	Gris	<b>Nationalité</b>	afro-américaine
<b>Revenu mensuel : 1800 PBV</b>		<b>Age</b>	55	<b>Lieu d'habitation</b>	Nouvelle Jérusalem

<b>F</b> <b>orce</b> 3	<b>V</b> <b>olonté</b> 6	<b>P</b> <b>erception</b> 3	<b>P</b> <b>recision</b> 5	<b>A</b> <b>pparence</b> 2	<b>A</b> <b>gilité</b> 2
---------------------------	-----------------------------	--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-----------------------------

**POINTS DE FORCE : 21**

**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
<b>Physique</b>			
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		PE/PR
Vaisseau taille 1	-4	+1	PE/PR
Survie	-2		PE/AG
<b>Artistique</b>			
Comédie	-3		VO
Danse	-4		AG
Dessin	-3		PE
Peinture	-2		PR
Sculpture	-4		PE

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

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

## POUVOIRS

Type	Nom	Niv	Coût	Portée	Déf	Page	Description
Phys.	Eclair	+3	1 à 3	100 200 400	Esq.	122	(+1 pu et +50m contre créature du mal) Projetée des éclairs des mains +6/+7/+8
ment	Champ magnétique	+3	1/s	pers	-	114	Contre les att. Métalliques (balles, épée..) de pts
Ment	Télépathie	+2	1	Var	-	148	20 mots à une portée de 300 km
phys	Electricité	+1	4	pers	-	123	2min se transforme en éclair bleuté se déplaçant dans des conducteurs. Si Att phys. Assomme 2 s
ment	Vo sup Norm.	+1	1	pers	-	151	+2colonnes
phys.	Générateur	+3	1 à 3	Contact (FO)	Esq.	128	Se transformer en générateur Haute puissance pdt 1s. Pu :+4/+5/+6 Victime sonnée (5+PP dépensés—FO victime) secondes. Ou 1pp/min → pile 9V
-	Talent scientifique	x3	-	-	-	-	
ment	Abs. de volonté	+1	0	contact	-	150	1 fois toutes les 2h. Ru pts Vo perdu et récupéré.
ment	Guérison des folies	+1	Pp/2	vue	-	129	7-ru jour pour guérir —prier pdt 1 jour avec la cible
ment	Faiblesse	+1	1	10m	Fo	124	Force/2 arrondi inférieur pdt Ru min
perm	Anaérobiose	-					
perm	Pas de nourriture	-					
ment	Multiplication	+1	1/s	pers	-	138	3 esprits
ment	Détection du mal	+1	1/s	R=20m	-	121	Position approximative

<b>Limitations</b>	Monomanie			
--------------------	-----------	--	--	--

## Notes / Equipements

Armorskin (4)

Armes	Puissance	Bonus	Portée	Munitions	Capacité spéciale	Talents
<i>pistolaser</i>	+1/+3	+0				

### POUVOIRS DE GRADE

2	Serviteur des créateurs / Ami des concepteurs illuminés
<p>Permet de procéder à des calculs mentaux très évolués. Pour simuler ceci le joueur aura le droit de se servir d'un calculatrice même dans les situations les plus périlleuse.</p> <p>Déterminer la fonction de tout objet technologique</p>	

### RECUPERATION DES PP

Par h de repos branché sur une centrale électrique +2
Par 2h de repos branché sur une prise de courant +1
Par h passé par temps d'orage sur le relief +1



## Description :



Homme de type afro-américain très grand (plus de 2m) mais pas très musclé. Il adore toutes les sciences, il jubile à chaque nouvelle découverte qu'il peut faire dans n'importe quel domaine. Tout ce qui est nouveau, est intéressant mais par contre il se lasse assez vite de ses nouveautés car ayant une intelligence démesurée, pas grand-chose ne peut lui résister longtemps. C'est pour cela qu'il est toujours à la recherche de nouvelle trouvaille. Il n'est pas très bavard, et il dit les choses assez directement avec des mots simples pour éviter de perdre du temps avec des choses connues. Car toute perte de temps dans les enfantillages connus, le ralenti dans sa course à la connaissance. C'est pour ça qu'on l'a nommé Chef de mission d'une petite équipe d'Ange.



## Relations :



Pozzo Sapere (Ange d'Yves) : il aime bien cet Ange avec qui il peut discuter philosophie même si il le trouve un peu superflu sur la façon d'aimer la mode. Il envie un peu qu'il est un Supérieur qui sache tout sur tout. Mais il se dit d'un autre côté que la vie serait ennuyeuse sans la recherche et les nouvelles découvertes. Donc, il a un avis assez partagé sur sa personne. Tout dépendra de ses agissements.



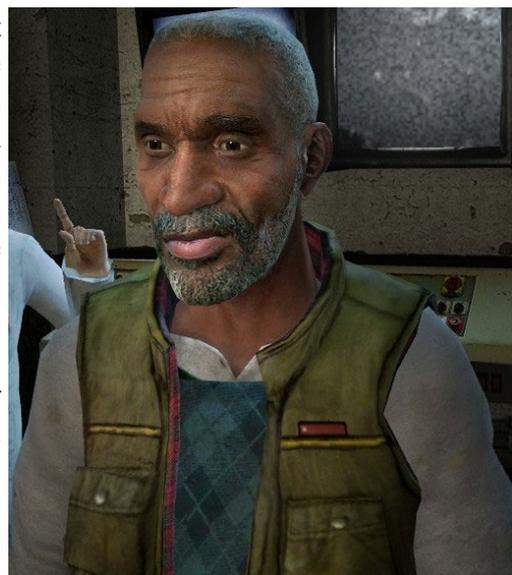
Secura Lavillareal (Ange de Jean-Luc) : voilà un Ange féminin qui semble un peu trop masculin dans sa façon d'agir. Mais il sait qu'elle est très efficace et très douée dans le domaine qui est le sien (la protection) et c'est pour cela qu'il a beaucoup d'estime pour elle. Tant qu'elle se tient dans son rôle de protecteur, il n'aura rien à dire envers elle. Mais si elle vient marcher sur ses plates-bandes, il deviendra moins compréhensif.



Soñado Delgado (Ange de Blandine) : si Koffi avait découvert pour la première fois le sexe opposé, il aurait aimé que cela soit elle. Il la trouve parfaite en tout point. Mais voilà, ce n'est qu'un être humain de sexe féminin et Koffi s'est déjà tout ce qu'il y a à savoir sur cette espèce. Alors il fait toujours en sorte sur les rapports officiels d'être indulgent sur les erreurs que pourrait commettre Soñado, c'est sa façon à lui de se faire pardonner de son désintéressement envers elle. Il se la joue un peu paternel en essayant que personne s'en aperçoive et surtout pas Soñado.



Obi Sheen (Ange de Laurent) : si Obi utilisait autant son cerveau pour la recherche que pour le combat, il serait sûrement un des plus grands chercheurs de l'Humanité... après lui. Mais voilà ce n'est pas le cas. Il se prend pour un moine des anciens temps, il ne voit pas l'intérêt à ça mais si cela lui fait plaisir, pourquoi pas. Tant qu'il reste efficace pour ce qu'on lui demande tout va bien. Il le trouve très obéissant et ça c'est bien de ne pas devoir répéter la même chose plusieurs fois. Un élément très important du groupe surtout pour le combat après pour le reste il a encore pas mal de progrès à faire.



**NOM JOUEUR :**

<b>Nom de couverture</b>		Soñado Delgado			
<b>Nom de l'Âge</b>		<b>Grade</b>		<b>SUPÉRIEUR</b>	
<i>Eylis</i>		2		Blandine (rêve)	
<i>Taille</i>	<i>1m76</i>	<i>Poids</i>	<i>59 kg</i>	<i>Profession</i>	Psychologue de la 4ième Eglise
<i>Yeux</i>	<i>marrons</i>	<i>Cheveux</i>	<i>châtains</i>	<i>Nationalité</i>	hispanique
<i>Revenu mensuel : 2000 PBV</i>		<i>Age</i>	<i>22</i>	<i>Lieu d'habitation</i>	Nouvelle Jérusalem

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

**POINTS DE FORCE : 18**

**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
<b>Physique</b>			
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		PE/PR
<b>Artistique</b>			
Comédie	-3		VO
Danse	-4		AG
Dessin	-3		PE
Peinture	-2		PR
Sculpture	-4		PE

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

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

## POUVOIRS

Type	Nom	Niv	Coût	Portée	Déf	Page	Description
ment	Rêve divin	+3	10	1km	Vo-2	144	Entre ds le monde des rêves. (1h max). Permet de faire défiler le plan de la mémoire puis de la modifier. Certaines choses ne peuvent être modifiées comme les convictions, les souvenirs antérieurs à 11 ans, phobies, folies, traumatismes...
ment	rêve	+3	5	1km	Vo-2	144	Remplace les souvenirs vieux de 4 j maxi.
ment	sommeil	+2	2	5m	vo	146	Ru mn . Réveil si bruit très fort
perm	Pas de nourriture	-					
perm	anaérobiose	-					
ment	immunité	+1	0	pers	-	130	Charme et sommeil
perm	Détection du danger	+0	0	pers	-	120	Jet de Pe si danger proche par le mj dans un délai de 1min
ment	Détection du mensonge	+0	1/mn	pers	vo	121	Savoir si la pers.ment
ment	Détection de l'invisible	+0	1/ess	pers	-	120	Faculté de percevoir des choses ou personnes cachées, invisibles... pdt 1sec
perm	régénération	+0	0	pers	-	143	2 pv / heure
ment	Dialogue mental	+0	1/mn	1km	-	121	Pers.vue 1fois et qui doit être détectable
ment	psychométrie	+0	4	contact	-	143	Parler à un objet inanimé. Retrace son histoire approximative depuis 10 ans. Plus le Ru est grand plus il y a de précision.
ment	invisibilité	+0	1/3s	pers	-	130	Invisible pour les êtres qui se fondent sur la vue. Repéré : 3 col de malus

<b>Limitations</b>	asexué			
--------------------	--------	--	--	--

## Notes / Equipements


Armes	Puissance	Bonus	Portée	Munitions	Capacité spéciale	Talents
Pistolet à effet gauss	+1					

### DOUVOIRS DE GRADE

2	Serviteur des duvets d'oie et ami des bienheureux
<p>Permet à l'Ange de passer quand il le désire dans une zone franche du monde des rêves à condition qu'il soit endormi, et à proximité (500m de la victime). Cette zone est accessible dès le 1er sommeil et ne permet pas d'atteindre la marche des rêves et des cauchemars mais d'agir et de créer des rêves dans le sommeil de la victime</p> <p>+2 col. dans les actions dans le monde des rêves</p>	

### RECUPERATION DES PP

Par 4h de sommeil +1



## Description :

Femme de type hispanique assez grande et d'une beauté ravissante. Elle pourrait être mannequin. Elle est belle et pas du tout bête ce qui permet d'en jouer. Dans certains cas, cela est très utile. C'est la dernière arrivée dans l'équipe et elle a su s'intégrer rapidement dans ce groupe très hétéroclite. Elle est d'une gentillesse à toute épreuve et elle est prête à rendre service à n'importe quelle personne de l'équipe. Elle a un grand dévouement pour les gens de cette équipe qui ont su agréablement l'accueillir. Elle espère bien un jour, avoir une équipe d'Ange sous ses ordres et devenir par la même occasion Chef de mission. En attendant, elle apprend de ses aînés.

## Relations :

Koffi Swat (Ange de Jean) : c'est le Chef. C'est à côté de lui qu'il faut toujours être pour se cultiver. Elle sait que son charme, ne laisse pas indifférent Koffi. Alors de temps en temps, elle essaie de s'en servir pour pouvoir influencer Koffi sur ses choix. Dès fois, cela fonctionne et dès fois pas du tout... Tout dépend, du taux de réception de celui-ci. Et ce n'est pas pour dire qu'il est dans son monde. Mais c'est un bon Chef.

Pozzo Sapere (Ange d'Yves) : c'est un Ange d'une élégance en toute circonstance. Si elle devait fricoter avec quelqu'un, elle le choisirait sans hésiter. Mais pour le moment, tant qu'il reste sous son charme, cela lui laisse la place pour pouvoir un jour atteindre le rang supérieur sans qu'il lui passe devant. Mais sinon, elle l'apprécie beaucoup ces discussions charmantes. Au moins lui, il en a dans « le calbut » par rapport à Koffi ou Obi.

Secura Lavillareal (Ange de Jean-Luc) : c'est un Ange très efficace dans son domaine. Elle lui a sauvé la vie plus d'une fois sans hésiter. Elle n'est pas une grande bavarde sauf sur les discussions philosophiques de combattre le Mal notamment avec Obi. Elle s'entend bien avec elle, pour tout le reste, même si elle n'apprécie guère sa dégaine. Après... chacun fait ce qu'il veut tant que la mission se passe au mieux. Ce n'est pas la meilleure amie du monde mais c'est la meilleure protectrice qui peut exister.

Obi Sheen (Ange de Laurent) : Quel look ! Franchement personne ne peut s'habiller aussi mal que lui. Le port de la tenue de moine ne se fait plus depuis des siècles. Elle n'aurait jamais pensé voir un jour un type s'habiller de cette façon... Mais à côté de ça, il est l'un des meilleurs combattants qu'elle a eu l'occasion de rencontrer. Il est toujours prêt à lui donner des conseils sur l'art de se battre mais elle, cela ne la passionne guère mais elle ne sait pas pourquoi elle aime bien sa compagnie et l'entendre raconter ses exploits contre le Mal.



**NOM JOUEUR :**

<b>Nom de couverture</b>		Pozzo Sapere			
<b>Nom de l'Ange</b>		<b>Grade</b>		<b>SUPÉRIEUR</b>	
<i>Filasiel</i>		2		Yves (source)	
<i>Taille</i>	<i>ImSO</i>	<i>Poids</i>	72kg	<i>Profession</i>	Chanoine de la sainte bibliothèque
<i>Yeux</i>	<i>Marrons-</i>	<i>Cheveux</i>	<i>Châtains foncés</i>	<i>Nationalité</i>	Française
<i>Revenu mensuel : 4000 Pdv</i>		<i>Age</i>	27ans	<i>Lieu d'habitation</i>	Nouvelle Jérusalem

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

**POINTS DE FORCE : 18**

**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
<b>Physique</b>			
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		PE/PR
Hélicoptère	-4		PE/PR
Survie	-2		PE/AG
<b>Artistique</b>			
Comédie	-3	+1	VO
Danse	-4		AG
Dessin	-3		PE
Peinture	-2		PR
Chant	-4		FO

Talents	Diff	Niv	Caract
<b>Communication</b>			
Baratin	-1	+1	PE
Discussion	-2	+1	VO
Tactique	-2	+1	VO
Stratégie	-3		VO
Séduction	-1	+1	AP
Savoir-faire	-4	+1	VO
Langues	-8		VO
latin		+1	VO
<b>Scientifique</b>			
Médecine	-4		VO/PR
Chimie	-6		VO/PR
Mécanique	-3		VO/PR
Electronique	-5	+1	VO/PE/PR
Informatique	-4		VO
Connaissance 20ième siècle		+1	VO

Talents	Diff	Niv	Caract
<b>Combat</b>			
Arme de poing	-3		PE/PR
Arme d'épaulé	-2		PE/PR
Arme lourde	-3		PE/PR
Esquive	-1		AG
Lancer	-1		PR
Ar.de contact	-2		AG
Ar.C.Lourde	-3		FO
Corps à corps	-1		AG
capoeira	-4		AG
<b>Ruse</b>			
Discretion	-1		AG
Crochetage	-3		PR
Manipulation	-2		PR/AG

## POUVOIRS

Type	Nom	Niv	Coût	Portée	Déf	Page	Description
ment	philosophie	+3	3	2m	vo	141	Faire admettre n'importe quoi en moins de 2min. Il faut être soit même persuadé.
ment	téléportation	+1	5	pers	-	148	2km. 100kg d'objets.
ment	Dialogue mental	+1	1/mn	2km	-	121	Vu 1 fois et détectable
ment	télépathie	+1	1	200km	-	148	20mots max
ment	Lire les pensées	+0	3	10m	vo	133	Lire les pensées superficielles
Ment	Vo.Sup.Norm	+1	1	pers	-	151	+2col
ment	Détection du mal	+0	1/s	R=10m	-	121	Position approximative
perm	Pas de nourriture	-	-	-	-	141	Vivre sans être obligé de se nourrir
perm	Anaérobiose	-	-	-	-	107	Pas être obligé de respirer
ment	calme	+1	1/att	contact	vo	114	Vo. Très cool et incapable de combattre (il faut la toucher) pdt Ru min (si elle est att.régit en 2s)
ment	psychométrie	+1	4	contact	-	143	Parler avec un objet inanimé. Retracer histoire approximative depuis 12 ans. Plus Ru grand plus le Mj est précis.
phys	Eau bénite	+1	1/2/3	15/30/60	esq	122	+7/+8/+9—Que sur les créatures maléfiques 1pp=250cl
ment	Guérison des phobies	+0	Pp/2	vue	-	129	Guérir en 7-RU jours. Doit prier 1 journée avec la cible
ment	Guérison des folies	+0	Pp/2	vue	-	129	Guérir en 7-RU jours. Doit prier 1 journée avec la cible
perm	Apparence	-	-	-	-	-	
perm	Imm.maladie et poison	-	-	-	-	129	Immunité aux virus, poisons, maladies...

<b>Limitations</b>	luxure			
--------------------	--------	--	--	--

### Notes / Equipements


Armes	Puissance	Bonus	Portée	Munitions	Capacité spéciale	Talents

#### POUVOIRS DE GRADE

2	Serviteur des archivistes et Ami des encyclopédistes
<p>Accorde une priorité quant à la demande d'informations auprès de n'importe quelle administration ou service de renseignements qu'ils soient civils ou militaires. Il peut donc griller les files d'attentes aux guichets.</p> <p>Avoir une connaissance importante et culturelle du monde qui l'entoure. Il peut toutes les 15min poser une question de culture générale spécifique au MJ qui répondra dans la mesure de ses possibilités.</p>	

#### RECUPERATION DES PP

Par h de discussion philosophique +1
Par h passée à déambuler dans une bibliothèque en méditant +1



## Description :



Homme de type méditerranéen, d'une élégance à faire rougir les plus prudes. C'est le Don Juan de l'équipe même si ce n'est pas son rôle principal, il aime ça. Ce qu'il aime avant tout c'est la séduction le reste l'importe peu. Il est toujours habillé par des grands couturiers, il aime avoir la classe. On peut dire qu'il fait tout pour ne pas passer inaperçu. Il aime son rôle de second dans l'équipe car cela lui permet de se couvrir derrière son Chef en cas de pépin. Et comme ça, il a une certaine emprise sur le reste de l'équipe.



## Relations :



Koffi Swat (Ange de Jean) : voilà un bon chef, il adore son chef, il l'aime lui rappeler fréquemment. Le goût que possède Koffi pour la science, il trouve cela un peu excessif mais au moins, il a la paix pour diriger le groupe en sous-marin. Il sait comment le rendre plus docile en cas de problème, il suffit de le lancer sur une discussion scientifique ou philosophique et là, Koffi se lance dans de grandes théories mathématiques s'en s'arrêter en oubliant le souci du moment.



Secura Lavillareal (Ange de Jean-Luc) : pourquoi une fille se comporte comme un « garçon » ?... il trouve que si elle s'habillait mieux elle pourrait être une des filles les plus charmantes mais voilà ce n'est pas le cas. Alors il essaie de temps en temps de lui rappeler qu'une fille est aussi faite pour être belle mais jusqu'à présent cela n'aura eu aucune influence sur elle. Mais il ne désespère pas qu'un jour cela vienne. De toute façon, il a l'éternité devant lui.



Soñado Delgado (Ange de Blandine) : voilà une fille, une vraie fille selon ses critères. Elle sait prendre soin d'elle et c'est important pour lui. Il aime bien la coucouner, et s'il pouvait « conclure » cela serait encore mieux. Mais il a un principe : « pas pendant le travail ». Alors il s'abstient et il séduit, ce qui est son jeu préféré. De toute façon, personne ne peut lui résister donc si cela doit se faire, ce sera quand il l'aura décidé.



Obi Sheen (Ange de Laurent) : un Ange qui utilise son cerveau seulement pour se battre, il ne connaît rien à la mode d'aujourd'hui et il n'a aucun goût... Il n'est vraiment pas intéressant de lui accorder un peu de son temps. Mais il lui reconnaît au moins une qualité, il est efficace dans le combat même s'il le trouve ridicule avec sa tenue de moine.

