

INS/MV 4

FICHE D'AIDE À LA CRÉATION D'UN ANGE (1)

I. Choix du supérieur

Alain , archange des cultures	Ba	Francis , archange de la diplomatie	Ch	Laurent , archange de l'épée	Ma In
Ange , archange des convertis	In Ch	Guy , archange des guérisseurs	Er	Marc , archange de l'échange	Ch
Blandine , archange des rêves	Ch Er	Janus , archange des vents	Fi Ch	Mathias , archange de la confusion	Ch
Christophe , archange des enfants	Ba Fi	Jean , archange de la foudre	Er	Michel , archange de la guerre	Ma
Daniel , archange de la pierre	Ba Ma	Jean-Luc , archange des protecteurs	Ma Ba	Novalis , archange des fleurs	Ba Ch
Didier , archange de la communication	Ch	Jordi , archange des animaux	Ba	Walther , archange des exorcistes	In
Dominique , archange de la justice	In	Joseph , archange de l'inquisition	In	Yves , archange des sources	Er

<u>Profil</u>	<u>Caract (le +)</u>	<u>Exemples de talents</u>
Baroudeur	Perception	Corps à corps, Fouille, Tir
Charmeur	Présence	Séduction, Baratin, Aisance sociale
Erudit	Volonté	Discussion, Médecine, Technique
Filou	Agilité	Discrétion, Intrusion, Acrobatie
Inquisiteur	Foi	Enquête, Discussion
Martial	Force	Combat, Corps à corps, Intimidation

<u>Supérieur</u>	<u>Pouvoir unique</u>	<u>Description</u>
Alain	Abondance	Créer de la nourriture pour les humains.
Ange	Assaut spirituel	Absorber l'énergie spirituelle d'une cible ainsi que son énergie physique.
Blandine	Rêve divin	Modifier la mémoire récente d'une cible en entrant dans un de ses rêves.
Christophe	Coup de bol	Par heure de jeu (réelle) le joueur peut relancer un jet de dé.
	Enfance	Faire retomber une cible en enfance.
Daniel	Pétrification	Changer la chair d'une cible en pierre.
Didier	Message officiel	Rendre "officiel" un message.
Dominique	Jugement	Faire apparaître une épée volante qui foncera sur la cible maléfique et jugée coupable.
Francis	Alliance	Réconcilier deux personnes.
Guy	Guésison	Guérir une cible rien qu'en la touchant (ne fonctionne pas sur le joueur !).
Janus	Ouverture	Ouvrir différents types de serrures.
Jean	Innovation	Comprendre le fonctionnement d'un objet technologique.
Jean-Luc	Sacrifice ultime	Subir une blessure à la place d'un allié.
Jordi	Appel des animaux	Attirer des animaux selon l'endroit où le joueur se trouve.
Joseph	Torture	Forcer une victime immobilisée à parler.
Laurent	Juste-Lame	Bénir l'épée tenue en main (cela augmente sa puissance).
Marc	Contrat divin	Sceller un contrat. Si l'un rompt le contrat il reçoit une blessure mortelle.
Mathias	Apparence démoniaque	Se faire passer pour un démon.
Michel	Maîtrise martiale	Augmenter la gravité des blessures infligées.
Novalis	Pollen	Lancer une couronne de fleur dont le pollen réprime toute agressivité chez une cible.
Walther	Exorcisme	Chasser l'âme de son corps d'accueil d'un démon immobilisé.
Yves	Philosophie	Changer l'opinion d'une cible sur n'importe quel sujet en deux minutes.

INS/MV 4

FICHE D'AIDE À LA CRÉATION D'UN ANGE (2)

II. Choix des caractéristiques

- > Dépenser de 20 PA à 50 PA. En moyenne : **40 PA**.
- > Augmenter une caractéristique d'un rang coûte 2 PA.
- > Les caractéristiques de base sont égales à 2 et le maximum pour un ange débutant est 5+.
- > Il est possible de réduire une caractéristique à 1+ pour gagner 2 PA.

Modification	1+	2	2+	3	3+	4	4+	5	5+
Coût (PA)	-2	0	2	4	6	8	10	12	14

Caractéristique Base Modif. Coût (PA)

FORCE \ / \ / \ /

AGILITÉ \ / \ / \ /

PERCEPTION \ / \ / \ /

VOLONTÉ \ / \ / \ /

PRÉSENCE \ / \ / \ /

FOI \ / \ / \ /

TOTAL : \ /

PAR = \ / - \ / = \ /

Caractéristique associée	0 ou 0+	1 ou 1+	2 ou 2+	3 ou 3+	4 ou 4+	5 ou 5+	6 ou 6+
Niveau de base du talent	0	0+	1	1+	2	2+	3

INS/MV 4

FICHE D'AIDE À LA CRÉATION D'UN ANGE (3)

III. Choix des pouvoirs

- > Dépenser de 20 PA à 35 PA. En moyenne : **24 PA**.
- > Les pouvoirs coûtent en général 3 PA. Sinon de 2 PA à 8 PA
- > Augmenter un pouvoir d'un rang coûte selon le prix du pouvoir.
- > Si pouvoir à niveau, obligation de le prendre au niveau 1 minimum.
- > Le maximum pour un ange débutant est 2+.
- > On paye une et une seule fois le prix pour un pouvoir invariable.

<u>Nom du pouvoir</u>	<u>Type</u>	<u>Genre</u>	<u>Coût (PP)</u>	<u>Modif.</u>	<u>Coût (PA)</u>	<u>Notes</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

TOTAL : _____

PAR = _____ - _____ = _____

INS/MV 4

FICHE D'AIDE À LA CRÉATION D'UN ANGE (4)

IV. Choix des talents

- > Dépenser de 25 PA à 50 PA. En moyenne : **32 PA**.
- > Augmenter un talent d'un rang coûte 1 PA.
- > Le maximum pour un ange débutant est 7+.

Modification	1+	2	2+	3	3+	4	4+	5	5+	6	6+	7	7+
Coût (PA)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

- 1) Remplir le niveau de base des talents correspondant à une caractéristique. (voir Table pg2)
- 2) Mettre le niveau de base à 1 pour les talents sans caractéristique associée.
- 3) Mettre des rangs.

Rem_1 : 1 rang dans un talent principal = 1 rang dans un talent secondaire.

Rem_2 : 1 PA = 2 rangs dans un talent secondaire.

<u>Talent</u>	<u>Type</u>	<u>Inné</u>	<u>Caract.</u>	<u>Base</u>	<u>Modif.</u>	<u>Coût (PA)</u>
Baratin	Pri	O	Pré	___/___	___/___	___/___
Combat (_____)	Pri	O	Agi	___/___	___/___	___/___
Corps à corps	Pri	O	Agi	___/___	___/___	___/___
Défense	Pri	O	Agi	___/___	___/___	___/___
Discrétion	Pri	O	Agi	___/___	___/___	___/___
Discussion	Pri	O	Vol	___/___	___/___	___/___
Enquête	Pri	O	Foi	___/___	___/___	___/___
Fouille	Pri	O	Per	___/___	___/___	___/___
Intrusion	Pri	N	---	___/___	___/___	___/___
Médecine	Pri	N	---	___/___	___/___	___/___
Séduction	Pri	O	Pré	___/___	___/___	___/___
Tir (_____)	Pri	O	Per	___/___	___/___	___/___
TOTAL :						___/___

PAR = ___/___ - ___/___ = ___/___

<u>Talent</u>	<u>Type</u>	<u>Inné</u>	<u>Caract.</u>	<u>Base</u>	<u>Modif.</u>	<u>Coût (PA)</u>
Acrobatie	Sec	O	Agi	_ /	_ /	_ /
Aisance sociale	Sec	O	Pré	_ /	_ /	_ /
Art (_____)	Sec	N	Pré	_ /	_ /	_ /
Athlétisme	Sec	O	Agi	_ /	_ /	_ /
Conduite	Sec	N	Agi	_ /	_ /	_ /
Culture gen. (_____)	Sec	N	---	_ /	_ /	_ /
Hobby (_____)	Sec	N	---	_ /	_ /	_ /
Informatique	Sec	N	---	_ /	_ /	_ /
Intimidation	Sec	O	For	_ /	_ /	_ /
Langues (_____)	Sec	N	---			_ /
Métier (_____)	Sec	N	---	_ /	_ /	_ /
Navigation	Sec	N	---	_ /	_ /	_ /
Pilotage	Sec	N	---	_ /	_ /	_ /
Sv. criminel (_____)	Sec	N	---	_ /	_ /	_ /
Sv. d'espion (_____)	Sec	N	---	_ /	_ /	_ /
Sv. militaire (_____)	Sec	N	---	_ /	_ /	_ /
Sv. occulte (_____)	Sec	N	---	_ /	_ /	_ /
Science (_____)	Sec	N	---	_ /	_ /	_ /
Survie (_____)	Sec	N	Per	_ /	_ /	_ /
Technique (_____)	Sec	N	---	_ /	_ /	_ /
...	_ /	_ /	_ /
...	_ /	_ /	_ /
...	_ /	_ /	_ /
...	_ /	_ /	_ /
...	_ /	_ /	_ /

TOTAL : _ /

PAR = _ / - _ / = _ /

INS/MV 4

FICHE D'AIDE À LA CRÉATION D'UN ANGE (5)

V. Points de pouvoir et valeurs annexes

1) Points de pouvoir

- > Dépenser de 2 PA à 10 PA. En moyenne : **4 PA**.
- > Ajouter un point de pouvoir coûte 1 PA.
- > Le maximum pour un ange débutant est de 15 PP.

<u>Formule</u>	<u>Base</u>	<u>Modif.</u>	<u>Coût (PA)</u>
Volonté + Foi	\ \ \ \ \	\ \ \ \ \	\ \ \ \ \

		TOTAL :	\ \ \ \ \
			0
PAR =	\ \ \ \ \	- \ \ \ \ \	= \ \ \ \ \

2) Valeurs annexes

- > Calculer les différentes valeurs selon la formule respective.
- > Prendre bien en compte les éventuels '+' dans les calculs.
- > Arrondir à l'inférieur.

<u>Valeur</u>	<u>Formule</u>	=	\ \ \ \ \
Vitesse (VT) [en m/s]	Athlétisme + 6	=	\ \ \ \ \
Points de fatigue (PF)	Force + Volonté	=	\ \ \ \ \
Blessure Légère (BL)	Force + 3	=	\ \ \ \ \
Blessure Grave (BG)	BL * 2	=	\ \ \ \ \
Blessure Fatale (BF)	BL * 3	=	\ \ \ \ \
Mort Subite (MS)	BL * 4	=	\ \ \ \ \