

Anges & Démons

Dans ce jeu de rôle, les joueurs interprètent des Anges dans un monde contemporain. Ils doivent lutter contre les manigances des Démons qui poussent les hommes à mal agir. Un Archange local leur confie leurs missions...

Ils peuvent murmurer aux oreilles des Humains pour les influencer, ou agir directement contre les Démons, éventuellement en se battant. Il leur est impossible de traverser ou d'agir sur les objets physiques, sauf avec un pouvoir particulier.

Ils sont invulnérables à toute source de dégâts causés par une source physique (chute, collision avec un véhicule...) ou des Démons.

Création de personnage

Un Ange se crée en répartissant 25 points entre **Influence** (sur Humains) et **Lutte** (contre Démons voire Anges). Ces points servent aussi à acheter des pouvoirs mineurs (1 point) ou majeurs (3 points).

Les Démons ont les mêmes attributs et les mêmes possibilités de pouvoirs.

Les Humains possèdent **Volonté** et **Action**, permettant respectivement de résister aux Anges / Démons (ou d'influencer les autres Hommes) et d'agir dans le monde matériel.

Pouvoirs

Les pouvoirs agissant sur les Humains nécessitent une opposition Influence contre Volonté, et durent une journée. En cas d'échec, on ne peut plus essayer le même pouvoir sur le même Humain dans la journée.

Exemples de pouvoirs mineurs

Apparition : Apparaître aux Humains.

Détection : Repérer les Anges ou Démons proches, même à travers les parois.

Onirisme : Agir sur les rêves des Humains.

Planer : Chuter très lentement, en se déplaçant de façon imprécise...

Traverser : Passer au travers des parois.

Vocalisation : Parler aux Humains.

Exemples de pouvoirs majeurs

Envol : Permet de voler, tel un oiseau.

Illusion : Faire apparaître une illusion.

Possession : Remplacer provisoirement l'esprit d'un Humain, par soi-même.

Révélation : Permettre à un Humain de visualiser les Anges et Démons.

Toucher : Permet d'agir sur le monde physique, comme un Humain.

Actions

Pour agir, lancez un dé à vingt faces ; si vous faites au-dessus du score adéquat, c'est un échec, sinon c'est réussi. En cas d'opposition entre deux personnages, l'un des deux l'emporte s'il réussit son jet et que l'autre rate.

Anges et Démons sont immortels et ne peuvent se blesser les uns les autres. Néanmoins, ils peuvent se faire capturer...

Expérience

Après une aventure, un personnage peut gagner de 1 à 5 points pour évoluer...

Scénario : Fire walks with him.

Azrael est un démon dangereux, qui manipule un tueur psychopathe nommé Harry Johnston. Harry est persuadé d'avoir un pouvoir de pyrokinésie, et d'obéir aux ordres de Dieu qui lui parle dans ses rêves...

Les Anges doivent aider la police à attraper Harry, et empêcher Azrael de l'aider !

Harry : Volonté 7 / Action 13

Azrael : Influence 15 / Lutte 10

Pouvoirs mineurs : Traverser, Onirisme

Pouvoirs majeurs : Pyrokinésie

Flics : Volonté 12 / Action 8

Philippe Tromeur, le 2 septembre 2008