

# Formulaire de satisfaction du sympathique meneur par CPALA pour Le Trésor de Jacques Cœur

## 1. Satisfaction globale

Intérêt du scénario	Prise en main après lecture	Rythme du scénario	Travail de réécriture	Travail de recherche pour le meneur
Génial	Facile	Rythme soutenu	Petite réécriture	Quelques recherches

**Intérêt du scénario** : votre satisfaction générale (meneur et/ou joueur[s])

**Prise en main** : la facilité avec laquelle vous avez pu en tant que meneur intégrer l'intrigue, faire jouer le scénario et vous appuyer sur l'organisation des éléments.

**Rythme du scénario** : si les joueurs ont toujours été en haleine. Ne désigne pas uniquement l'action.

**Réécriture** : si vous avez eu à réécrire des passages pour une meilleure cohérence (ne pas tenir compte de la réécriture pour la spécificité du groupe)

**Recherche** : si les éléments présentés dans le scénario ont suffi ou s'il a fallu faire une recherche sur un lieu, un personnage, un objet.

### Remarques et précisions :

Les réécritures sont liées au contexte et aux joueurs.

Concernant la première partie, elle est soit trop détaillée si uniquement racontée soit pas assez si jouée en interactif. De plus, des joueurs un peu expérimentés et prudents sentiront un piège et ne se lâcheront pas vraiment -un peu optimiste de penser qu'ils participeront aux jeux/photos...

Dans les faits, les joueurs ont été très prudents et même en retrait et ils suspectaient quelque chose de louche. De plus après s'être fait sermonner sur la mission d'avant sur la discrétion (pas le principe, mais le fait d'être discret), ils ont eu une tendance forte à la prudence. Pour la séance de photo, il a fallu un jet d'*Aisance sociale* réussi à plus de 6 pour avoir une idée des enjeux vs danger et convaincre deux d'entre eux de faire partie de la photo. Pour le Michel du groupe (pour qui ces enfantillages n'avaient aucun intérêt), il a fallu attendre l'avant-dernier jour pour qu'il participe à l'entraînement improvisé en « insistant » sur la partie challenge et tester ses partenaires. *[NdFervalaka : je crois que le séminaire est typiquement une situation ouverte, contrairement à un combat ou une enquête où il n'y a que deux alternatives : la réussite ou l'échec. En conséquence, la liberté de réaction des joueurs est totale. Certains au contraire vont sauter sur l'occasion pour délirer alors que d'autres peuvent dénoncer les écarts ou refuser de se laisser aller. Ça dépend vraiment du groupe. Cette introduction étant totalement indépendante du reste du scénario, le comportement des joueurs n'a pas d'incidence sur l'aventure donc aucun résultat n'est mauvais ou bon.]*

Pour la bataille de boules de neige, très bonne réaction sauf un (parti se planquer) et sur un 111 -sur une méga jumbo- le planqué s'est fait dégommer par un coéquipier. Suggestion pour le scénar : donner un exemple de 111 et 666 *[NdF : c'est une idée très intéressante que je vais sans doute creuser : des exemples de 111 et 666 selon les jets effectués pour éviter que le résultat ne soit systématiquement une apparition d'un grade 3 ou d'un Supérieur.]* pour le 111, après coup, j'aurais du faire intervenir Christophe dans le camp des enfants (un peu justes au vu des défenses des Anges), de plus Christophe jugera de la réaction des joueurs et si intéressante et ludoéducative, il appréciera... toujours intéressant comme aide, si c'est jugé comme too much un grade 3 de Christophe passant par là a le même effet. En cas de 666, il peut soit y avoir un accident soit une intervention/repérage d'un Crocell par hasard sur la station par exemple...

## 2. Équilibre

Combat	Réflexion	Humour	Longueur	Roleplay
Juste ce qu'il faut	Trop de roleplay			

### Remarques et précisions :

L'introduction est très dépendante des joueurs et peut être longue dans le cas de joueurs, moins curieux ou trop prudents/paranoïaques pour s'impliquer. *[NdF : effectivement, mais comme écrit plus haut, le meneur peut tout simplement la zapper ou s'en servir pour permettre d'étoffer un peu la personnalité des personnages. A chacun de voir.]*

### 3. Généralités

Ambiance	Intrigue	Fidélité à la ligne officielle	Amplitude
Ambiance très originale	Bien équilibrée	Juste ce qu'il faut	Réaliste

#### Remarques et précisions :

Quelques points :

- pour les règles de la bataille de boules de neige, le malus est trop important et nuit à la fluidité (pas « réaliste » pour des enfants et pour une compétence générique comme tir -rarement à 5 ou 6) . Le modificateur de base à 0, -1 ou -3 selon la taille de la boule me paraît plus jouable. *[NdF : je plaide coupable, je m'étais basé sur les exemples de projectiles d'INS4 qui sont tous à -4 mais comme tu le dis, ce n'est pas réaliste d'avoir de telles difficultés à faire une bataille de boules de neige, j'ai donc revu ça à la baisse.]*
- Lors du briefing on ne peut dire au joueur qu'il faut surveiller un homme (à la limite un humain, un individu ou un groupe...) mais on ne sait rien à ce moment et en tout cas pas que c'est un homme. *[NdFervalaka : oups, mea culpa, c'est corrigé.]*
- une fois que les joueurs ont une description physique (chocolaterie) et sa profession + localisation approximative (resto), il est très probable qu'ils passent tous les commerçants du coin au crible pour le repérer sans attendre un autre appel ni planquer... *[NdFervalaka : chaque groupe a des réactions différentes. Des attentistes seront plus à l'aise dans l'attente. Ca relève de la spécificité de chaque groupe, pas du scénario.]*
- Le capitaine de Mammon n'a pas de caractéristique d'un grade 2 qui, à mon sens, (et celui du Haddock') je crois me rappeler tourne autour de 200-250 PA (voire plus, car c'est un proche de son Prince), or là il est vraiment léger... Cette remarque est généralisable à quasiment tous les PNJ. Ils sont généralement sous-évalués -pour leur grade-, ils n'ont même pas les minima de grade et leur nombre de PA est très faible ou dans une seule exception sur carac en force (celui qui a 7 car sur terre de mémoire le max est 6+ sauf augmentation temporaire)... *[NdFervalaka : je sais, ce n'est pas une excuse, mais je n'ai jamais fait de mystère de mon manque d'enthousiasme pour la création de PJ/PNJ avec les règles de la 4<sup>ème</sup>. Je fais donc tout au pif pour éviter de passer une journée (et encore, uniquement avec l'aide des fichiers des bonnes âmes ayant trimé sous Excel pour faciliter la gestion de points) à faire des PNJ. Comme je ne mène pas pour l'instant, je n'ai pas l'occasion de faire passer l'épreuve du feu à mes PNJ. Voilà les raisons de la chose, mais tu as raison, j'ai donc corrigé cela en augmentant la puissance des uns et des autres. Pour le dépassement de maximum, il s'agit de Démons de combat venant directement de l'Enfer alors les règles... ils s'en foutent ! ;)]*

Cela dit le scénario est d'un niveau plus que correct et pourrait sans problème être publié et soutenir la comparaison avec de nombreuses parutions officielles. *[NdFervalaka : merci beaucoup pour ce commentaire qui me va droit au cœur, vraiment.]*

Désolé pour le style et les fautes d'orthographe, mais j'écris au fur à mesure des parties et l'interface ne m'encourage pas à relire et corriger (peu de temps en plus pour cela). *[NdFervalaka : j'ai revu le formulaire pour le rendre plus simple d'utilisation.]*

### 4. Déroulement de la partie

**La partie a pris 10 heures réparties en 3 séances.**

**Les joueurs ont réussi  échoué .**

**0 personnages sont morts sur .**

#### Résumé de la partie :

**Compte-rendu des joueurs** (au fur et à mesure) sur le groupe de discussion utilisé pour les parties

La partie commence par le débriefing de la précédente mission (semi-échec) et par une relativement longue période sans mission (pour amener à une date où la station sera enneigée).

Réception de l'invitation (customisée = adressée uniquement aux trois riches via couverture sportif de haut niveau et acteur ou ressource pour troisième avec mentionné invitation pour deux et entre parenthèses « Venez avec quelqu'un de votre équipe. » et l'invitation est suffisamment intrigante pour que les joueurs se posent des questions. Ils ont aussi appelé leur contact (Régine de JR, donc une Marc), qui leur dit qu'ils font ce qu'ils veulent...

Ils se décident à y aller et arrivés sur le site, ils sont pour le moins très prudents...

Ils hallucinent sur la légèreté du programme et se demandent ce qu'ils font là (Grâce ne leur parlera que le troisième soir donc ils vont un peu gamberger), l'ambiance rapidement décontractée est plutôt à se chambrer. Rapidement, leur attitude distante (surtout au Michel) les isole mais leurs talents sociaux assez hauts (*Aisance sociale* et *Baratin*) leur permettent de corriger le tir (des anciens joueurs sentent qu'il y a des contacts à se faire).

Planning du premier jour : accueil à 10h, présentation du séminaire de 10h à 10h30, pot d'accueil jusqu'à 11H et 1<sup>ère</sup> session, deuxième à 14h et libre vers 15h15...

Lors de la fin de la présentation d'accueil une musique un peu space inclus des phrases en angélique du style : « Quand la Grâce te touchera, tu te manifesteras. » (à interpréter par quand Grâce te prêtera attention, manifeste que tu es un Ange[NdFervalaka : très mignon, joli !] - par un signe et non par un flash. Au joueur d'interpréter ou de suivre ce que les autres élèves font (en général un petit signe discret de la main). Le but pour Grâce et ses deux collègues est de s'assurer qu'il n'y a que des anges. Les autres séminaristes sont décrits dans la partie remarque en fin.

Certains joueurs se décontractent vite d'autre peu (voir pas), et observent (détail des journées décrit succinctement et arrêt sur image pour des situations impliquant les joueurs (sorties ski, balades, soirées, photos, blagues si trop coincés, concours de chant angélique à l'hôtel...).

Suivent les différentes implications des joueurs décrites dans les remarques plus haut. La balade et la proposition ont lieu le dernier soir et les joueurs –les anciens sautent dessus, les nouveaux réfléchissent- sont majoritairement perplexes. Retour à Paris une semaine d'attente et le lundi la fausse monnaie disparaît, mardi convocation à 10h à ND. Après un rapide briefing les joueurs partent sur place en amenant David (un fils de Dieu du scénar La vie sexuelle des chauves souries qu'un Ange d'Ange a pris sous sa coupe et tente de rallier aux Forces du Bien -il ne sait pas trop où il en est et veut « tester » la vie des Anges). Une nouvelle mission commence (avec un élément inconnu dans l'équipe -PNJ- ce fils de Dieu qu'il faut convaincre en réussissant une mission et en étant exemplaire sans que la hiérarchie n'en sache trop... C'est sur ces réflexions (comment commencer, quelles pistes avons-nous, a-t-on eu raison d'écouter Gwen -l'ange d'Ange- en amenant ce gamin...) que se termine la première séance.

## Deuxième séance

En gros résumé, nous avons essayé d'interroger les boutiques pour savoir s'ils avaient remarqué quelque chose : chou blanc ! Pour eux, il n'y a pas eu de braquage et les caisses ne sont pas accessibles ! Donc inexplicable... ils ont tous averti la police uniquement pour des questions d'assurance... Les boutiques étant situées autour d'une place, non équipées de caméra de surveillance (aussi bien sur la place que dans les boutiques), nous avons décidé d'équiper la place avec des caméras pour pouvoir surveiller et analyser plus tard les résultats.

En parallèle, on s'est renseigné sur qui ou quoi pourrait créer de l'argent, résultat :

- des anges de Marc ;
- des démons du concurrent de Marc ;
- des sorciers ;
- ou la troisième force (qui c'est ceux-là?).

Je laisse la suite à ceux qui sont restés après 23h00 pour compléter et amender ce magnifique résumé...

Par la suite, alors que l'on ramait un peu n'ayant pas vraiment de pistes, nous avons été contactés par notre ami de la police qui avait été appelé par la gérante de la chocolaterie (déjà volée une fois) qui venait de subir à nouveau la même mésaventure. Arrivés sur place nous sommes présentés comme membres de la BAC prenant le relais du lieutenant. On interroge la gérante qui a perdu 40,50 euros. Une fois regardée sa caisse, on retrouve de quel client il s'agit car elle s'en souvient. Mais elle ne comprend pas trop pourquoi on s'intéresse à lui puisqu'il a payé et qu'elle ne l'a pas revu plus tard (donc il n'a pas pu la voler de son point de vue). C'est un monsieur habitué, qui prend des chocolats une fois par mois (à mon avis, il est genre divorcé et il voit son/sa gamin(e) une fois par mois), la 40aine. Elle nous en fait une description sommaire. Gwen et Ghuyslain, font le tour des restaurants (car l'un d'entre eux avait été volé) pour essayer de retrouver la trace de ce monsieur, qui doit être dans le coin pour manger. On est accompagnés de la chocolatière à qui j'ai du acheter 500 euros de chocolats fictifs pour qu'elle accepte de fermer boutique entre midi et deux (elle est riche la police ! :p). Ça ne donne rien mais on est appelés par le policier, lui-même contacté par un restaurant qui a lui aussi perdu de l'argent. On y va et cela corrobore les premières infos, on a même une description plus précise du gars, il s'appelle Léo, a un commerce dans le coin. On envoie donc les yamakasis de Ghuyslain qui font le tour des magasins afin d'essayer de repérer le gars Léo. C'est difficile et après je ne me souviens plus de si on est allés plus loin. Je ne crois pas (et je n'ai pas mes notes sur moi aujourd'hui ^-^).

Voilà, donc ça a un peu avancé (dès le départ de Ryu, bizarre :p). On devrait je pense arriver à planquer et à le retrouver. Roman (notre Marc voyeur adepte de mini-caméras) en a d'ailleurs collé une chez la chocolatière, comme le disait Fred. Ensuite, avec du bol (oups, de la Foooiii) et un bon quadrillage de la rue et des rues avoisinantes, on devrait arriver à le retrouver. Il semble bien qu'il ne soit pas trop au courant du fait que son argent disparaît. Mais il faudra de toute manière le vérifier en ayant une conversation avec lui. :)

Des trucs à rajouter ? :-)

Ah oui sinon j'ai eu une super idée de double pub croisée entre Ghuyslain (Dia) et Gwen (Puma) mais on s'en fout, c'est pas la mission :-)

## Troisième séance

Salut à tous,

Je vais donc continuer mon rôle de chef de mission et en faire un p'tit résumé...

Grâce à l'aide des Yamakasi de notre vénéré serviteur de Janus, nous avons pu avoir des photos des 3 suspects potentiels. Après les avoir montrés à la chocolatière, elle en a reconnu un qui correspondait à un marchand de monnaie ancienne. Guilain l'a suivi jusqu'à son appart, puis Gwen est allé le voir chez lui avec son acolyte.

Elle a réussi à le charmer et le baratiner et a pu ainsi obtenir les informations suivantes :

- le marchand peut créer de l'argent grâce à 2 pièces de monnaie anciennes.
- Il a acheté les pièces séparément, la première il y a une quinzaine d'années, la dernière il y a à peine une semaine lors d'une vente aux enchères.

Gwen a réussi à récupérer les pièces et après analyse par Fleur, il s'agit de 2 des pièces qui ont servi à corrompre Judas !

Nous ramenons notre trouvaille à notre hiérarchique et lui expliquons l'affaire...

Elle nous félicite (remplissage de feuille de récompense) puis nous demande de continuer l'enquête sur l'origine des pièces.

Le marchand nous avez donné le nom de l'organisateur de la vente et après quelques recherches fructueuses de Yuri sur le net, il part avec Gwen et Guilain à Aurillac pour enquêter dans le bureau du commissaire priseur.

Arrivé à 7h00 du matin, Guilain s'infiltré dans le bureau du commissaire et photocopie le dossier qui nous intéresse.

Après une petite étude, nous découvrons que la plupart des acheteurs de la vente sont des locaux sauf un type qui a acheté l'ensemble des autres pièces mais dont la photocopie de la carte d'identité est illisible. Il serait un étranger, nous avons son nom.

Cette vente aux enchères a été organisée suite à la faillite d'une société.

On s'est arrêté là.

Je pense qu'il faut sérieusement s'intéresser à la société qui a fait faillite et essayer de comprendre comment elle a pu obtenir cette collection de pièces et en particulier le fameux denier ! Ensuite, je pense que l'étranger est pour nous un concurrent et qu'il va falloir essayer d'en savoir un peu plus sur lui...

N'hésitez pas à ajouter ce qui vous semble judicieux...

A+,

Fred

Quatrième séance

Alors hier on a bien bossé pendant que Ryu écoutait France-Musique dans la voiture :) )

1er Groupe: Fleur et Gwen chez le tonton de Laurent Delpont (le gars qui avait vendu les pièces).

On a appris que la famille descend de Jacques Cœur (le MJ fournira les documents :p). Ce personnage a vraiment existé apparemment, né en 1400, et il a fait fortune avant d'être condamné par Charles VII et de devoir s'exiler près du Pape. Mort lors d'un combat naval contre des Turcs.

Apparemment l'héritage vient de là, ainsi que les pièces, léguées à sa fille Perrette (il avait des fils aussi qui ont eu le reste). Laurent Delpont est un descendant direct de JC (Jacques Cœur pas Jésus Christ...).

Le tonton croit beaucoup à l'occultisme et a même des théories sur des esprits qui seraient parmi nous sous forme humaine. Il croit à des trucs très proches du grand jeu sans en avoir conscience ainsi qu'à des trucs fumeux. Il faudra faire un rapport pour savoir la marche à suivre. Pour moi c'est juste un affabulateur à surveiller. Il nous a parlé de l'affaire de Jésus Revient en disant que c'était forcément un truc louche des Esprits... ^-^

F&G sont de retour à Paris.

2eme Groupe: Roman, Ghuyslain et Ryu chez Pavel Matroskaïïrovesivitchazoskamanof (bref, l'acheteur louche).

Conclusions: Il n'était pas là, ils ont fouillé chez lui, c'est assez riche (voire très très riche). C'est un démon et au dessus habite un familier. Celui-ci a été capturé par Ghuyslain et Ryu. Avec des documents et la carte SIM de son portable.

On en est là. Faut appeler Régine demain pour juste lui signaler ça.

Wala :-)

Florent

PS: ah oui, j'ai bouffé 12 PP pour charmer le tonton, qui qu'en a à me donner ? :-p

Pas de résumé des joueurs depuis, mais infos recueillies via la servante de la famille Leboeuf, départ vers Auch dans l'après-midi. Logistique locale pour location de voiture, d'habits... Notre vedette (couverture championne d'athlé de chez Ange) et un ange de Marc entrent après un baratin sur leur absence d'invitation (7 en *Baratin* aide) et de la chance (*Foi*) d'être reconnu. Après une partie de cache-cache et des charmes utilisés, ils ont mis le doute chez la fille, mais se sont fait repérer (y a pas idée de résister 2 fois d'affilé aux lectures de pensée d'un Démon avec 3 dans le pouvoir - il n'est pas sûr, mais ne sent pas cette athlète qui lui résiste et passe son temps dans ses pattes ou plutôt celles de sa porteuse de pièce). Il s'arrange pour les faire éjecter et dans la soirée (nuit) décide de s'échapper. Une course poursuite dans la nuit (retard, car les Anges préparaient une invasion de la demeure au gaz soporifique acheté « à crédit »). Voilà tout le monde à Albi devant un château... durant la course des renforts sont appelés (un des anges possède un téléphone portable prototype/espion/9ième génération de chez Jean qui permet de les localiser)

fin de la séance

« Dernière séance » :

La séance reprend là où l'autre s'est arrêtée, les joueurs viennent de finir leur course poursuite sur le perron du château de Mammon. Ils observent Pawel en train de hurler en démoniaque (ils ont raté leur jet de *Science occulte* donc n'ont pas reconnu l'incantation même si les joueurs s'en doutent). Réaction des joueurs :

- première voiture l'ange de Daniel, l'ange d'Ange et le fils de Dieu en période d'essai. Le Daniel au volant fonce sur Pawel pour le pétrifier et l'écraser avant la fin de l'invocation (trop tard). Échec du pouvoir et arrêt de la voiture au bas des marches. L'ange d'Ange qui n'a qu'une idée fuir le combat et l'arrivée du prince saute de la voiture en marche (pas mauvais en *Acrobatie* et en *Athlé* => couverture sportive de haut niveau).
- Deuxième voiture : le Michel conduit et sort en trombe pour aller tuer Pawel, un Yves tente désespérément de joindre leur supérieur pour savoir où en sont les secours, un Marc se prépare aussi à Fuir et enfin un Janus cherche sa place.

tout s'arrête quand les portes s'ouvrent, description de l'atmosphère en fonction des perceptions (des scores du plus haut au plus bas), malaise et air devient comme dense, ceux qui voulaient fuir ne bougent plus, les combattants se sentent mal et sans perdre leur moyen, ils sont bloqués comme si ce nouvel arrivant n'était pas « pour eux ». Cet être de taille humaine emplit littéralement l'atmosphère et leur parle (tous sont semi-conscients et les plus « volontés » sentent à quel point cet être influe sur la réalité (plus de 7 en Foi). Ils assistent médusés à l'invocation des deux cerbères et des corbeaux... se demandant quand ils pourront fuir. Le Janus fixe sur le poing fermé de Pawel : il a trouvé son objectif, le Daniel attend de pouvoir tuer Pawel, le Michel se demande s'il sera de taille - les autres lui ayant dit qu'il n'a aucune chance -... Tout d'un coup, une mélodie (*Ave Maria*) s'élève du téléphone « magique » du Yves et quelques secondes après une roquette percute un des cerbères et tous, libérés de leur « léthargie », reprennent leurs actions. C'est une sorte de chaos qui suit et les quelques faits marquants sont : le Michel qui rate un chauffeur de quad avec son sabre (il lui arrive rarement de rater), puis le même qui coupe littéralement en deux un autre quad, et enfin son combat avec le cerbère entier. Le Daniel aux prises avec les nués de Corbins se cachant sous une voiture et au bout d'un moment chargeant dans le tas (de corbeaux) à coup de manche de pioche bénit. L'ange d'Ange qui fuit mais rencontre les corbeaux et se fait déchirer (*Esquive* à - 10 veut dire souvent pas de défense), il hérite de deux BL et de deux BG (il ne lui restait plus de PP) et est au bord de l'agonie (plus de PF qui souvent veut dire la « paralysie » puis la mort) quand il voit le cerbère « blessé » (qui a fermé sa blessure) lui foncer dessus (il sent la fin proche et réfléchi à un nouveau perso).

L'ange de Janus s'en sort super bien et trace vers Pawel (esquive un quad et une mercenaire) et l'engage au corps à corps pour lui voler sa pièce... Le Marc fuis sous forme gazeuse et se fait disperser par la nuée de corbins (il lui faudra un peu de temps pour se rassembler), le Yves chanceux évite les combats et se retrouve même en sergent dirigeant les quelques soldats de dieux autour de lui.

L'ange d'Ange fait sa prière en voyant arriver le molosse (comble de malheur son seul soutien est l'ange d'Yves qui cours l'aider -ie se sacrifier vu qu'il ne sait rien faire en combat), il tente le tout pour le tout et invoque Ange (pas une bonne idée, car elle n'a aucun intérêt à venir), « heureusement » il rate, mais par contre le démon fait un 111 le même round et relaie la demande. Ange détourne un groupe en mission dans le coin (des Grades 2 que les joueurs ont déjà vu et qui en fait sont le groupe des anciens perso (INS MV version 1 il y a 10 ans) du Michel. Arrive donc un ex-Christophe devenu le 1<sup>er</sup> ange d'Ange (ils ont réussi Baron Samedi), un Michel avec un nunchaku béni et spécialiste de cette arme qui se téléporte dans la bataille (il arrive le 1<sup>er</sup>) et un Domi qui se bat au M16 mobile et à la lame de lumière du pouvoir jugement. Le Michel ne fait qu'une bouchée du molosse et pendant que l'ange d'Ange s'occupe de comprendre pourquoi ils sont là, le Michel et le Domi s'avancent vers Mammon qui s'étonne de voir ces deux anges ignorer la bataille et aller vers lui en sortant leurs auras. Mammon charme le Michel qui sort du rang (les deux anges avançaient côte à côte) et ne sait plus que faire bloqué entre deux « amis » qui s'opposent, le Domi use de sa volonté supérieure pour indiquer que rien ne l'arrêtera... il lance son épée de lumière, et continue d'avancer. Mammon qui pourrait sans doute s'en débarrasser considère que ça commence à coûter trop cher (en PP et en énergie) et même qu'il faudra peut-être se battre décide de partir. Le Michel grade 2, fou de rage, part à sa recherche et ne fait que dévaster le château, le Michel du groupe finit son Molosse et observe la scène. Le Daniel suit le Michel G2 et assiste à l'exécution de Pawel sous forme d'un truc sale qui défoule le Michel G2. En attendant, le Janus avait réussi une petite série (corps à corps + force + pickpocket) et réussit à prendre la pièce du poing de Pawel avant de se faire submerger par la nuée de Corbins -qui touche aussi Pawel-...

Après discussion d'usage et nettoyage en règle (ils se sont fait remettre en place pour avoir dérangé une mission de 3 Grade 2 qui travaillait sur le château et sur Mammon), ils rentrent sur Paris... et sont récompensés...

Fin d'une mission (longue : 5 séances et 6 mois min)...

## 5. Les personnages

<b>Nom courant :Gwen ange d'Ange</b>						
Nom angélique : Grade : 1						
<b>Fo</b>	<b>Ag</b>	<b>Pe</b>	<b>Vo</b>	<b>Pr</b>	<b>Ch</b>	
3	5	2	5	5	2	
<b>Talents :</b>						
Baratin 6+, Défense et Corps à corps 5, Discrétion 4, Anthropologie 3, Athlétisme 6, Science occulte 2, Aisance sociale 3						
<b>Combat :</b>						
PF, BL, BG, BF, MS						
<b>Équipement :</b>						
Expérience du joueur en JdR : 15 années						
Expérience du joueur à INS/MV : 6 années						
<b>Nom courant :Roman, ange de Marc</b>						
Nom angélique : Grade : 0						
<b>Fo</b>	<b>Ag</b>	<b>Pe</b>	<b>Vo</b>	<b>Pr</b>	<b>Ch</b>	
0	0	0	0	0	0	
<b>Talents :</b>						
<b>Combat :</b>						
PF, BL, BG, BF, MS						
<b>Équipement :</b>						
Expérience du joueur en JdR : années						
Expérience du joueur à INS/MV : années						
<b>Nom courant :François, Ange de Daniel</b>						
Nom angélique : Grade : 1						
<b>Fo</b>	<b>Ag</b>	<b>Pe</b>	<b>Vo</b>	<b>Pr</b>	<b>Ch</b>	
5	4	4	4	2	4	
<b>Talents :</b>						
Fouille 4						
<b>Combat :</b>						
PF, BL, BG, BF, MS						
<b>Équipement :</b>						
Expérience du joueur en JdR : années						
Expérience du joueur à INS/MV : années						
<b>Nom courant : Guillain, Ange de Janus</b> Couverture acteur avec Soldats de Dieu spé. = yamakasis (recrutés et formé par lui, sa couverture est d'être l'un d'entre eux « amélioré »)						
Nom angélique : Grade : 1						
<b>Fo</b>	<b>Ag</b>	<b>Pe</b>	<b>Vo</b>	<b>Pr</b>	<b>Ch</b>	
4	5+	5+	3	2	2	
<b>Talents :</b>						
Défense 6, Acrobatie 5, Athlétisme 6, Fouille 4						
<b>Combat :</b>						
PF, BL, BG, BF, MS						
<b>Équipement :</b>						
Expérience du joueur en JdR : années						
Expérience du joueur à INS/MV : années						

## 6. PDF

Iconographie	Mise en page	Taille de la police	Liseré
Trop abondante	Satisfaisante	Juste comme il faut	Sympathique

Remarques et suggestions :

Voici mes notes (une partie)

- les caractères des joueurs sont écrites de mémoire mais les cases pour décrire les persos et pour les commentaires sont peu adaptées. C'est tout sauf pratique -galère pour placer le curseur sur le bon paragraphe (les flèches haut bas ne fonctionnent pas et sortent de la zone grise dès qu'on choisit haut ou bas)... l'accessibilité et l'ergonomie de formulaire de compte rendu est pénalisante (probablement plus de retour si les zones textes étaient de vrais « text box »... [NdFervalaka : ce n'était pas mon intention évidemment. Peut-être un problème de compatibilité de version mais en tous les cas, j'ai bien entendu l'argument et j'ai changé le formulaire.]

Il y a de plus dans le groupe classique des joueurs un Blandine et un Yves... absents lors des premières séances.

- « mes » Anges du séminaire

Invités :

- 2 Daniels
    - o Maxence : un peu grassouillet, cheveux rasés (1mm), timide se demande ce qu'il fait là mais comme il aime bien sortir et faire du sport il est venu (en plus y avait son pote Flavien), Paris
    - o Flavien : ex-Sportif et fonceur 45 ans, prêt à la déconne, cet ancien militaire (logistique) est assez sympa et enthousiaste (Est France)
  - 1 Christophe (Arthur), Toulouse 17 ans étudiant en sports- études, il s'occupe de divers centres culturels de jeunes de la région et galère dans les quartiers défavorisés. Il a un look trop propre pour être crédible et gagne la confiance à la sueur de son front et des salles de sports. Il a tout de suite reconnue Gwen et veut s'en faire une copine...
  - 1 Laurent (Claude) : Gascon, difficile à comprendre il mélange patois et français, la cinquantaine, cheveux aussi denses, bouclés et gris que sa moustache. Aime les sports virils et les bonnes bastons amicales (ou pas) à mains nues.
  - 1 Guy (Paul) : ancien infirmier (qui aurait pu en montrer à des médecins), reconverti depuis sa préretraite dans le social, look sympa (Clériver, 55 ans)
  - 1 Marc (Léa si Laurent ne change pas pour un Marc) : jeune un peu speed que sa hiérarchie à envoyer ici pour calmer/décontracter un peu. (un peu forte, brune avec mèches, physique moyen, sympa si arrive à se calmer ok vers 3ième jour).
  - 1 Jean-Luc (si Laurent change) : look Thierry, en pause après plusieurs missions consécutives, il se repose et profite des vacances (35 ans).
  - 1 Jean (Frédéric) : garagiste, fana de gadgets inutiles la trentaine (voir un des personnages des tableaux). C'est lui qui fournit l'appareil photo des tableaux.
  - 1 Novalis (Raled) : très sympa mais un peu négligent, il a pris un blâme y a pas si longtemps et depuis qu'il fait sa rédemption il fait profil bas...
  - 1 Jordi (Jean-Michel) : Grenoblois il a le look des profs de ski et est d'ailleurs arrivé sur la station y a deux semaines, tranquille en ce moment, son taf est plutôt calme... lui appelle les animaux pour montrer comme la nature est belle.
  - 1 Didier (Théo) : 30 ans qui restera 1 jour et sera rappelé sur Paris pour une mission
- 2 Alain
- o Siméon : arrive en costume-cravate, barbe bien taillée mais les physionomistes reconnaîtront un air de famille à ce trentenaire débonnaire qui va aller en se dissipant au rythme de la décontraction. Voir page 4 pour l'utilisation de pouvoirs et les peintures.
  - o Thomas : petit brun assez speed, sympa, qui pense perdre son temps et après deux jours se décontractera aussi (en fait après sa balade et la proposition).
  - + joueurs.