



**Caroline Denni**  
présente

## **Bienvenu dans un monde merveilleux**

Le scénario se déroule à Strasbourg en 2003, plus précisément de janvier (arrivée de la cyberpapauté) à mars (les choses se précisent). C'est un scénario plutôt pour les joueurs qui ne connaissent pas Torg. Les joueurs ne connaissent rien de la cyberpapauté au départ et vivent leurs vies tranquilles, en terre pure. Je pars du principe que les cartes à jouer ne sont pas obligatoires pour faire ce scénario, surtout si les joueurs ne connaissent pas Torg.

Voici un plan du déroulement de la partie :

1. Introduction : Mah...Késsésé ce truc
2. Acte I : Connexion avec la résistance
3. Acte II : Hoffmann ? Vous avez dit Hoffmann ?
4. Acte III : La p'tite puce qui gratte
5. Conclusion : Vers l'infini et au-delà !!

### **Introduction : Mah...Késsésé ce truc ?**

Les joueurs sont tous plus ou moins liés à l'université Louis Pasteur de Strasbourg (cf. Rappel pour un rapide aperçu des persos et PNJ). Décrivez d'abord sommairement leurs petites vies tranquilles au sein du campus de Strasbourg sur cette chère terre pure. Ensuite, place au roleplay du maître !

Imaginez l'arrivée de la cyberpapauté dans Strasbourg, le changement de réalité sachant que la cathédrale et la place autour reste un point fixe de réalité quoi qu'il arrive ! La cathédrale étant bien trop chère au cœur des Strasbourgeois et des Alsaciens pour être modifiée par la cyberpapauté.

Décrivez une situation angoissante aux joueurs : Tiens, le type là il a des griffes d'acier, tiens les flics tabassent d'abord avant de demander les papiers, tiens il y a des écrans géants avec un espèce de pape partout, tiens il y a une gargouille qui me suis des yeux, tiens un bûcher sur la place Kléber...

Bref, faites monter l'adrénaline, sans qu'il y ait d'explication logique à ce qui se passe. Une fois le décor planté, passez rapidement en mars 2003. Les persos s'habituent doucement à la cyberpapauté et au fait qu'ils peuvent modifier la réalité par leur propre volonté.

Passez à l'acte I et vogue la galère !!



## Rappel :

### **Personnages :**

- **Eric (Anne) Fellmann** : Etudiant en info à la faculté des Sciences de Strasbourg. Aime aller à la K'fet Sciences entre 2 cours. Terre pure
- **Maxence (Gerlinde) Hauer** : Doctorant en génétique, prépare sa thèse sur les ARNt. Doctorant auprès du laboratoire du professeur Phillippe Hoffmann. Maître de conférence. Terre pure
- **Michelle (Michel) Audroux** : Etudiante en info à la faculté des Sciences de Strasbourg, connaît Eric (Anne) Fellmann, même promo de maîtrise. Terre pure
- **Pierre Seltz** : Concierge de l'Institut Le Bel (bâtiment de la fac de Sciences de Strasbourg, en face des labos d'Hoffmann). Sympa avec les étudiants, connaît parfaitement le campus. Terre pure
- **Jean (Jeanne) Vicx** : CES employé à la K'fet Sciences (située dans l'institut le bel). Ancien délinquant, repenté qui essaye de s'en sortir. Terre pure

### **PNJ :**

- **Professeur Philippe Hoffmann** : Directeur du pôle de recherche génétique de Strasbourg, mondialement connu, très imbu de sa personne. Terre pure
- **Rowan Mayfair alias Sœur Marie-Hortense cyber-nonne** : Rowan est une cyber pirate qui fait partie de la résistance face à Jean Malraux. Elle a comme couverture Sœur Marie-Hortense détachée auprès du cyber-évêque de Strasbourg par Avignon. Cyberpapauté
- **Monseigneur Lanterma, cyber-évêque de Strasbourg** : Personnage malsain, avide de pouvoir et de petite pépée. Gras et sans état d'âme pour parvenir à ses fins. Il a pris l'hôtel-Dieu de Strasbourg comme palais. Cyberpapauté
- **Ignacio del campo** : Maître inquisiteur de Strasbourg, implacable et très respectueux des lois de Malraux. Siège au centre de réadaptation de l'Elsau n°1. Cyberpapauté
- Technicien(nes) de labo, ingénieurs...
- Etudiants
- Autres chercheurs
- Cyber-policier

N'oubliez pas que le campus de Strasbourg est très important et très vivant !

### **Lieux :**

- **FEC** (Foyer des Etudiants Catholiques) : Quartier général des cyber-prêtres, situé place St Etienne



- **Centre de réadaptation Elsau n°1** : Ancienne prison de l'Elsau, reconvertie en centre d'accueil de l'Inquisition
- **Cathédrale et place de la Cathédrale** : point fixe terre pure
- **Hôtel-Dieu de Strasbourg** (au niveau de l'hôpital civil) : Palais du cyber-évêque
- **Laboratoire d'Hoffmann** : situé sur le campus, en face de l'ILB dans le dernier bâtiment construit sur le campus. Cf. annexe 1
- **Campus** : Cf. annexe 2
- **K'FET Sciences** : située dans l'ILB à l'arrière du bâtiment, 2 entrées (par l'arrière et par le sous-sol de l'ILB)

## Acte I : Connexion

La vie est devenue une véritable gageure depuis l'arrivée de la cyberpapauté et du cyberpape Jean Malraux à Strasbourg et dans une grande partie de la France. Les personnages ont bien essayé de s'adapter à la situation mais les exactions multiples de la cyber-police et les matraquages permanents de la propagande de Malraux, les conduisent à commencer à penser sérieusement à d'autres voies que la simple protestation passive.

A force de se voir sur le campus, les personnages se connaissent (via les cours ou la K'fet Sciences). Les persos étudiants sont en connexion avec un petit réseau résistant «Anarch-Strasbourg». Groupe un peu agité qui n'attendait que ça pour agir : un événement détruisant la société telle qu'elle était en Terre pure. Les persos étudiants sont plus ou moins sympathisants de «Anarch-Strasbourg» et vont plutôt essayer de les calmer vu la puissance de la cyber-police.

Pierre Seltz, le concierge de l'ILB (Institut Le Bel) et Jean Vicx se connaissent par leur boulot respectif et se respectent. Ils connaissent aussi le réseau «Anarch-Strasbourg» car Pierre Seltz leur permet de se réunir dans l'immensité de la tour de chimie qui n'est plus très exploitée depuis plusieurs mois. Tout ça en attendant le «grand soir». Pierre Seltz s'arrange pour avoir les clés, et les récupérer sans se dévoiler réellement. En cela, Jean l'aide à éviter de se faire repérer par la cyber-police ou reconnaître par un membre de «Anarch-Strasbourg».

Le concierge, Jean Vicx et les autres persos se rencontreront lors d'une réunion particulièrement agitée où certains éléments de «Anarch-Strasbourg» décideront de passer à l'action (Eric Fellmann, Maxence Hauer, Michelle Audroux, Pierre Seltz et Jean Vicx apparaîtront comme les seuls à avoir un cerveau). Une erreur monumentale du réseau est effectivement de compter parmi ses membres des excités qui ne veulent qu'en découdre avec la cyber-police pour avoir l'impression de faire la révolution. Ainsi, en ce 20 mars 2003 (lendemain de cette fameuse réunion), par une journée de printemps somme toute assez calme, certains membres de «Anarch-Strasbourg» décident de poser une bombe artisanale au FEC et de semer des tracts anti-Malraux sur le chemin pour réveiller les masses populaires. Il est évident que ces éléments incontrôlables vont se faire arrêter par la cyber-police quelques heures après l'attentat. Attentat qui n'aura fait que quelques dégâts matériels vu la protection mise autour du FEC, entre chiens, gardes et



protection électronique. La police n'a eut quasiment qu'à suivre la piste des tracts. N'hésitez pas à faire entrer en jeu la propagande de Malraux avec l'arrestation de ces «dangereux terroristes», histoire de faire flipper les joueurs. Les éléments arrêtés s'avèrent être de vraies lopettes face aux inquisiteurs et balanceront tout le monde. La police ne tardera pas à s'intéresser de près au réseau «Anarch-Strasbourg». La chance des joueurs est qu'ils ne connaissent que très peu les excités du réseau. Leurs noms n'apparaissent pas dans les rapports. Le concierge et Jean Vicx, prudents, ne se sont jamais montrés à visage découvert.

Malheureusement pour tout ce petit monde qui serre les fesses bien fort, certains veulent libérer leurs camarades... Vu la faiblesse de leurs moyens, ils optent pour les tags et la manifestation. Ils espèrent rassembler un maximum de gens... Evidemment ça ne marchera pas, la plupart des gens n'ont pas assez de réalité pour réaliser l'arrivée de la cyberpapauté et en plus ils apprécient le confort amené par la cyberpapauté et la... sécurité.

En essayant de calmer le jeu, les persos se feront entraîner dans la manif. Ou bien, ils décident de ne pas y aller et se retrouvent quand même dedans au détour d'une rue !! Sachant que leurs «camarades» vont les héler dans la rue cernée par la cyberpolice. Bref, tout le monde est embarqué au camp de réadaptation de l'Elsau n°1, même des quidams qui n'avaient rien à voir avec la manifestation.

Insistez bien sur le côté noir, sombre et dantesque de leur arrivée au centre de réadaptation Elsau n°1 (gargouille, chiens, tireurs d'élites...). De couloir en cellule, les persos doivent sentir l'oppression. Après une séance de propagande Malraux particulièrement éprouvante, les inquisiteurs vont les condamner à la Rédemption du réseau divin. S'ils survivent, ils auront une faveur sinon c'est le purgatoire et être réduit à l'état de puce-esprit.

Les persos vont alors se retrouver dans une situation difficile, connectés au réseau divin (via casques puisque non porteur de port réseau), ils vont se retrouver à l'époque de Noé alors que le déluge est imminent. Ils vont devoir rejoindre l'Arche alors que les eaux furieuses les poursuivent !! Insistez bien sur l'horreur de la situation, l'Arche est visible mais loin !

Au moment où la situation est désespérée et où 5 autres détenus sont engloutis, un ange apparaît. Tout de blanc vêtu, aux ailes étincelantes, il va les sauver (juste les joueurs) et les transporter dans l'Arche. Petit détail bizarre, l'ange a des traits et une silhouette féminine... C'est Rowan Mayfair, la cyber-pirate.

Tandis que les persos sont ramenés à la réalité et les corps des autres évacués, les cyber-prêtres sont obligés d'accorder la faveur... A leur grand étonnement ! En effet, c'est très rare de ne pas finir en puce-esprit au purgatoire. Les cyber-prêtres n'ont pas repéré l'ange.

La faveur consiste en une rencontre avec le cyber-évêque qui pourra les absoudre après confession. Cette rencontre se fera en l'église protestante St Paul le Vieux (les protestants sont systématiquement contrôlés et vérifiés comme les autres religions qui ne sont pas en accord avec Jean Malraux). La rencontre avec le cyber-évêque doit être solennelle et pompeuse. Pour la confession faites marcher à fond le role-play !!! Sachant que la confession est publique, que c'est un procès et qu'un avocat



est commis d'office aux persos. L'avocat en question est la cyber-nonne Sœur Marie-Hortense alias Rowan Mayfair.

Insistez bien sur l'étrange ressemblance entre la cyber-nonne et l'ange qui les a sauvés du déluge. Si tout se passe bien, les persos sont absous... Sinon, Rowan Mayfair pourra toujours intervenir de façon plus insistante auprès du cyber-évêque, en lui faisant miroiter quelques petites choses... Eh oui, faut bien faire don de son corps à la résistance. Rowan connaît les penchants pas très religieux de monseigneur Lanterna...

Une fois les persos blanchis et libérés, Rowan va les recontacter par le biais de la K'fet Sciences et les introduire dans le réseau de la résistance Française, le vrai, contre Jean Malraux.

## **Acte II : Hoffmann ? Vous avez dit Hoffmann ?**

Rowan sait ne pas être toujours une cyber-nonne, c'est surtout un agent double au service de la résistance. Elle a su se faire apprécier du cyber-évêque chargé de Strasbourg et a pu s'infiltrer parmi ses conseillers et agents. C'est une cyber-pirate. Les persos n'ont pas été sauvés du déluge par pur philanthropisme de la part de la résistance. Ils ont été sauvés parce qu'ils intéressent la résistance pour une mission sur la faculté des Sciences de Strasbourg.

Les joueurs sont redevables à la résistance de leur survie, normalement on sort rarement indemne d'un centre de réadaptation de la cyber-papauté !

Une fois le premier contact à la K'fet Sciences, Rowan leur donne rendez-vous le soir même dans une boîte gothique vers le port du rhin. Le lieu de la réunion est une arrière salle de la boîte. Tenue noire exigée !!

La mission concerne le professeur Hoffmann (dont Maxence Hauer est le thésard et donc fait parti de son labo) mondialement connu (avant) pour ses travaux sur la génétique humaine. Cet homme s'est soudainement tourné vers un autre type de recherche : La cybernétique associée au vivant. Vaste programme de recherche qui, s'il aboutissait entre les mains de Malraux, pourrait lui donner un pouvoir immense dans le domaine technologique et manipulation des masses. Histoire de faire concurrence au Japon Technologique et asseoir son pouvoir en France.

Evidemment, il faut arrêter Hoffmann, mais en douceur (la liquidation doit être envisagée en dernier recours). En effet, Hoffmann est de Terre pure et son attitude de loyauté envers la cyberpapauté est étrange. Hoffmann est un narcissique, imbu de sa personne et insensible à une quelconque autorité supérieure ! Depuis l'arrivée des cyber-prêtres, c'est un toutou envers eux. Ce changement radical d'attitude pourra être confirmé par le perso Maxence Hauer, doctorant dans le labo d'Hoffmann. De plus, Hoffmann est spécialisé en génétique pas en cybernétique. Les joueurs, pendant la phase d'investigation sur Hoffmann, pourront comprendre qu'il est troublant qu'Hoffmann soit devenu un génie en cybernétique en quelques mois.



Avant que les joueurs ne tentent une quelconque action physique contre Hoffmann, faite intervenir Rowan qui les arrêtera dans leur élan. En effet, grâce au piratage du réseau divin, les cyber-pirates ont réussi à prendre connaissance du projet « dirigex » et Hoffmann sert de cobaye.

DIRIGEX : Projet d'aliénation des cerveaux des mondes envahis, pour s'assurer une loyauté absolue et un accroissement des capacités en technologie. Cette aliénation se fait par le biais d'une puce implantée dans la nuque. Seul problème, à part Hoffmann, les cyber-prêtres ont surtout réussi à griller des cerveaux ! L'arrivée de données massives par l'intermédiaire de la puce n'est pas toujours très bien supportée. Hoffmann est le seul cobaye vivant.

Les joueurs devront trouver un moyen d'embarquer Hoffmann en douceur sans que la puce dirigex ne le pousse à se connecter au réseau divin pour alerter les cyber-prêtres. Deux solutions s'offrent à eux :

1. Pousser Hoffmann à rejeter la puce qui le dirige (quelle horreur pour un narcissique persuadé d'être un être supérieur à la moyenne) et à collaborer avec Rowan pour brouiller la puce.
2. Si Hoffmann résiste trop (mauvais roleplay des joueurs, peu de persuasion), ils pourront toujours essayer de le neutraliser et de l'amener de force à Rowan Mayfair pour le brouillage de la puce. Opération dangereuse s'il en est car à ce moment là, les joueurs seront perçus comme très dangereux par Hoffmann qui n'hésitera pas à utiliser tous les moyens pour contacter le réseau divin et les dénoncer. N'oubliez pas, les persos ont déjà eut à faire aux inquisiteurs et une deuxième rencontre avec l'Inquisition se termine en général au mieux au purgatoire, les persos réduits à l'état de puce-esprits, au pire sur un bûcher au milieu de la place Kléber.

Si les joueurs réussissent à brouiller dirigex avec l'aide de Rowan, Hoffmann reprend ses esprits totalement et redevient entièrement lui-même. Le réseau résistance Française le prendra en charge pour l'envoyer en zone libre.

Avant que son départ en zone libre ne se fasse, Hoffmann reste en place pour donner le change un minimum. L'avantage de cette position est qu'il peut entrer dans les labos et y faire entrer ses collaborateurs quand il veut. Le désavantage est que la puce est brouillée mais pas enlevée, gare aux sauts d'humeur !!

Suivant le timing, vous pouvez vous arrêter là et passer à la conclusion ou passer à l'acte III.

### **Acte III : La p'tite puce qui gratte**

Rowan contacte à nouveau les joueurs pour finaliser cette affaire Dirigex. Il faut désamorcer ce projet avant qu'il ne prenne de l'ampleur et que les cyber-prêtres ne trouvent d'autres cobayes viables.



Le seul moyen est de trouver les plans de la puce dirigex pour le compte des cyber-pirates. Ces plans sont conservés par le cyber-évêque de Strasbourg, personnage gras et libidineux, que les joueurs ont déjà rencontré. Le palais du cyber-évêque est très bien gardé, il faudra marcher sur des œufs !! Heureusement monseigneur Lanterma est un bon vivant qui profite de sa victoire sur le réseau «Anarch-Strasbourg » pour organiser une grande réception en son palais.

Rowan ne pourra pas intervenir directement, elle doit garder sa couverture de cyber-nonne ! Mais elle est prête à aider les joueurs via le réseau divin si le besoin se fait sentir. En outre, elle réussit à leur procurer des invitations pour chacun à cette merveilleuse réception...Sachant qu'il faudra se grimer, vu que le cyber-évêque les connaît !

Monseigneur Lanterma conserve les plans de la puce dirigex dans sa cyber-platine dont seul lui connaît le code d'ouverture.

A partir de là, laissez les joueurs s'exciter sur un plan plus ou moins farfelu sachant que l'hôtel-Dieu est moins bien surveillé qu'à l'accoutumée vu le nombre d'invités et de parasites. Le cyber-évêque est un homme gras et toujours prêt à «poutonner » les petites pépées et ne refusera pas un verre «pour fêter ça ! ».

Pour le matériel, le réseau résistance pourra leur fournir un minimum sans exagérer (non, les gros bills n'auront pas de cyber-implants super top délire, de toutes façons, on a pas le temps de les opérer). Avec un peu de chance et beaucoup de roleplay (faites de l'hôtel-Dieu de Strasbourg une véritable réception de l'ambassadeur avec les ferrero), les joueurs auront volé le plan de la puce dirigex et seront vivants ! Il faudra alors voir Rowan (par l'intermédiaire de la K'fet Sciences).

### **Conclusion :**

Les joueurs, une fois débarrassés de Hoffmann et du plan de la puce dirigex, seront mis en dormance par le réseau résistance Française. Histoire de ne pas trop se faire remarquer...

Quelques jours plus tard, les joueurs apprendront qu'Hoffmann s'est tué dans un accident de voiture. Evidemment, c'est le réseau qui a pris en charge Hoffmann et l'a fait «mourir » pour pouvoir le passer tranquillement en zone libre.

Voilà, les joueurs pourront dormir tranquille, ils auront encore été des héros...



## Annexe 1 : Le Laboratoire d'Hoffmann

Quelques précisions : Le bâtiment était déjà surveillé du temps de la terre pure. Il y a toujours un concierge le jour à l'accueil et des digicodes externes à chaque entrée. Il y a un digicode interne pour pénétrer dans le labo d'Hoffmann. Les gens invités sont notés dans un registre.

Avec la cyberpapauté, il s'est rajouté des gardes à l'extérieur. Hoffmann a exigé qu'ils restent à l'extérieur, il ne veut pas de ces « bas de plafond » (dixit Hoffmann) dans ses pattes.

Hoffmann et son équipe ont automatiquement accès au bâtiment et connaissent les digicodes (donc Maxence Hauer aussi). Mais seul Hoffmann ou un membre de son équipe sur autorisation écrite d'Hoffmann peut entrer de nuit dans le labo.



## PNJs

### **Professeur Philippe Hoffmann : Terre pure**

DEX 9, FOR 7, END 8, PER 12, RAI 7, CHA 10, ESP 11

Compétences : Réalité 11, analyses d'indices 14, intimidation 13, langues 12, médecine 9, premiers soins 10, sarcasmes 13, biologie 20, cybernétique 15, véhicule terrestre 12, volonté 13

Possibilités : 3

Equipement : portable avec connexion WIFI, mercedes, livre ancien de biologie et médecine, digicodes laboratoire et pass

Hoffmann est très imbu de sa personne, avec ou sans puce dirigex. Il sera de toutes façons difficile de le convaincre de quoi que ce soit sans une argumentation solide ! De plus, il est douillet et la perspective de se faire opéré pour enlever la puce dirigex ne l'enchantent guère.

Il peut être convaincu par le fait qu'il est « dirigé » par la puce, ce qui peut s'avérer être insupportable pour un personnage tel que lui ! Encore faut-il lui prouver...

### **Compétences puce DIRIGEX : à utiliser quand elle prend possession d'Hoffmann**

Armes à feu 10, Armes blanches 10, Charme 11, cyberplatine 14, Doctrine d'Avignon 11, Esquive 10, Focus 14, Foi 15, Intimidation 14, Persuasion 11, Recherche 12, Ruse 12, Informatique 12, Test 11, Volonté 13

### **Sœur Marie-Hotense du Calvaire alias Rowan Mayfair : Cyberpapauté**

DEX 9, FOR 8, END 8, PER13, RAI 10, CHA 16, ESP 10

Compétences : Réalité 14, Armes à énergie 13, Armes à feu 12, Discrétion 11, Esquive 12, Cyberplatine 13, Informatique 16, Linguistique 13, Premiers soins 15, Recherche 14, Ruse 14, Art 10, Sciences 12, Charme 17, Persuasion 18, foi 12

Possibilités : 18

Equipement : Hallomailles(+9 score armure 17), St Pierre Express (score dommage 20), cyberplatine modèle Aller-simple, NeuraCal

Fiche cyberplatine : Réponse +1, Discrétion +2, Microprocesseur 3, Mémoire 3

Compétences réseau : Cyberplatine +1, Attaque 14, Défense 14, Recherche 15, Discrétion 14, Manipulation 14, Filature 14



Rowan Mayfair est une cyber-pirate qui est entrée dans la résistance contre la dictature de Malraux avant que la cyberpapauté n'arrive en terre pure. C'est un agent infiltré dans les proches de Monseigneur Lanterna qui est le cyber-évêque nommé par Avignon pour diriger Strasbourg.

Rowan est prête à mourir pour la cause mais certainement pas bêtement, agent extrêmement discret, elle est un atout majeur de la résistance.

### **Monseigneur Lanterna, Cyber-évêque de Strasbourg : Cyberpapauté**

DEX 7, FOR 9, END 8, PER 14, RAI 9, CHA 7, ESP 11

Compétences : Armes à feu 10, Esquive 12, Focus 12, Foi 11, Intimidation 15, Recherche 10, Ruse 17, Sciences 11, Test 12, Volonté 13, Sarcasmes 13, Doctrine d'Avignon 15

Possibilités : 15

Équipement : Blindage intradermique +5 (tête et corps) score d'armure 13, œil EM, porte-puce 3, NeuraCal

Cyberscore : 14

Miracles : Damnation du réseau : Niveau spiritualité 11, niveau communauté 13, Difficulté (EPS de la victime ou Foi si autre religion), Portée : Toucher

Durée : jusqu'à ce qu'il soit retiré

Effet : Envoie la victime dans le fichier du purgatoire si elle se connecte au Réseau Divin et se fait avoir par les démons puissants qui l'y attendent.

Monseigneur Lanterna est un personnage parfaitement désagréable. Gras à souhait dans tous les sens du terme, il ne pratique la religion de Malraux que pour le pouvoir et l'argent (les filles et l'alcool accessoirement aussi). Bref, c'est un opportuniste de première qui essaiera de toujours s'en sortir sans vague...

### **Cyber-prêtres et Inquisiteurs : Cyberpapauté**

DEX 9, FOR 8, END 9, PER 10, RAI 9, CHA 10, ESP 11

Compétences : Armes à feu 10, Armes blanches 10, Combat à mains nues 12, Esquive 11, Focus 11, Foi 12, Intimidation 13, Recherche 11, Ruse 11, Sciences 11, Test 12, Volonté 13

Possibilités : 13

Équipement : Blindage intradermique +7 score armure 16, Bras Bi-V FOR +5, Tendons Kreelar, Œil EM, Porte-puce 3, Scalpels +2, Dommage 15, NeuraCal  
Cyberscore : 16

Miracles Inquisiteur : Damnation du Réseau



### **Police de l'Eglise :Cyberpapauté**

DEX 10, FOR 9, END 9, PER 9, RAI 9, CHA 8, ESP 9

Compétences : Armes à énergie 13, Armes à feu 12, Armes blanches 12, Combat à mains nues 12, Esquive 12, Focus 10 (12 avec le crucifix), Intimidation 11, Persuasion 9, Pistage 10, Premiers soins 10, Recherche 10, Sarcasmes 9, Test 10, Volonté 10

Equipement : Armure de Dieu (+8/score armure 17), St Pierre Express (score dommage 20), matraque, œil EM  
Cyberscore : 7

### **Gargouilles ou Cygoyles :Cyberpapauté**

DEX 13, FOR 15, END 15, PER 11, RAI 12, CHA 9, ESP 13

Compétences : Armes à énergies 15, Armes à feu 14, Combat à mains nues 14, Discrétion 15, Esquive 15, Foi 14, Intimidation 15, Recherche 12, Ruse 13, Test 14, Vol 14, Volonté 14  
Outils naturels : Ailes, score de vitesse 13 ; Griffes, score de dommage 17  
Equipement : Blindage intradermique (+8/score d'armure 23), Poings-choc (+3/score dommage 18)

Créatures qu'il vaut mieux voir de très loin...

