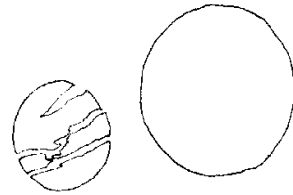


# EKE EKE TE PANG !

Numero 1



5 Francs

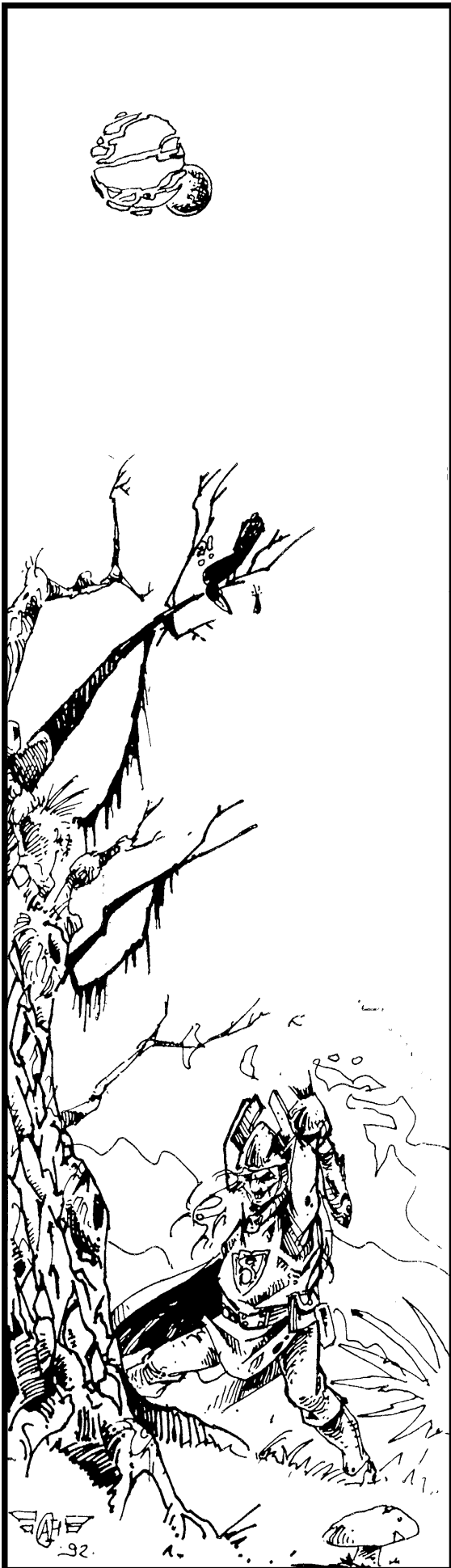
Fanzine

Totalement

Aperiodique



## LES CHEVALIERS DE LUDIVINE



# EDITO



*Vieux motard que j'aimais ! Le numéro 1 de notre fantasmagorique fanzine est entre vos mains moites et tremblantes d'émotion, telle la communiant avec son premier cierge (je suis d'accord avec ...).*

*Il y a bien longtemps que l'idée d'un tel chef d'œuvre a germé au sein de notre groupuscule rolesque. La preuve ! ce module en forme de conte de Noël, pour M-V/I-N-S, écrit à l'époque où les auteurs croyaient encore à l'existence du nain de jardin à la barbe blanche et à la robe de chambre rouge.*

*Et le titre me direz-vous. 20 ans pour trouver ça. Faut pas rigoler. Non, faut pas ! Le premier qui trouve la véritable signification des initiales gagne une rubrique à vie à la page des histoires drôles et parainée par Blaise.*

*Si vous êtes un fan de "Advanced Monogon & Belogon" ou collectionneur de "Panini", ce fanzine n'est pas pour vous.*

*Par contre, si vous tenez ce fanzine entre vos mains, alors il est pour vous. La preuve, vous êtes en train de le lire.*

*Alors bienvenue dans ces mondes de rêve où l'imagination cotoie l'aventure. Bonne lecture, bon jeu, nous attendons vos critiques, vos idées, vos scénarios, vos petites annonces pour sortir un éventuel numéro 2 dans les 20 ans à venir.*

# Sommaire

<b>Edito</b> .....	2
<b>Sommaire</b> .....	Face d'Orc, t'es dedans !
<b>Vive le vent d'hiver</b> .....	4
Scenario Magna Veritas par Yann Hauchecorne	
<b>Gwargwarg Prince des Transports</b> .....	7
Aide de jeu TNS-MO par Christophe	
<b>Le casque d'Oolgrish</b> .....	9
Scenario AD&D par Christophe Burel	
<b>Les poisons</b> .....	16
Aide de jeu AD&D	
<b>Une simple erreur</b> .....	18
Nouvelle par Frederic Lion	
<b>Mords lui l'œil t'auras l'os</b> .....	20
Scenario Magna Veritas par Christophe Burel	
<b>Manifs</b> .....	23
<b>Feuille de personnage</b> .....	24
Aide de jeu In Nomine Satanis	

## EKE EKE TE PANG !

### CREDITS

**ILLUSTRATIONS** : Damien Chapelle

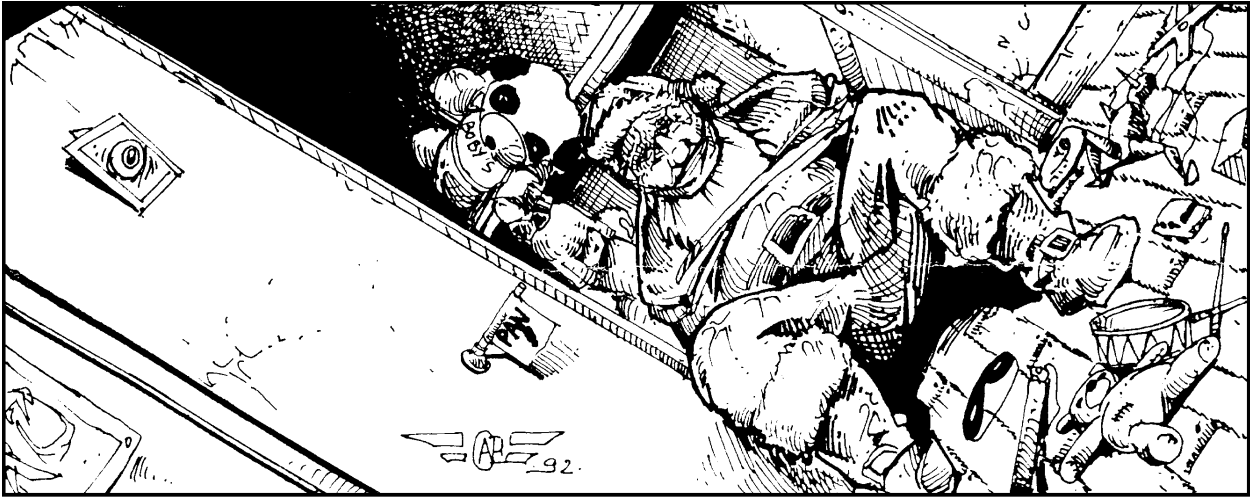
**RESPONSABLE COMPOSITION** : Christophe Dumenil

**RESPONSABLE REDACTION** : Bertrand Artigo, Christophe Burel, Pierre Leplay

**CORRESPONDANCE** : Les Chevaliers de Ludivine - 76400 COLLEVILLE

**TELEPHONE** : 02.35.29.27.39

Ce numéro est dédié à Olivier Douillard qui nous a quitté le 11 mars dernier.



## VIVE LE VENT D'HIVER...

Scenario Magna Veritas

par Yann Hauchecorne

### AU COMMENCEMENT...

***“Dieu est un scandale,  
mais un scandale  
qui rapporte.”***

*Les propos secrets de l'archange Marc.*

*Attention, pour ce scénario, il est préférable de ne pas jouer d'anges de Daniel, Dominique, Joseph, Michel ou Walther.*

Tristesse de décembre, vent et frimas, dans les rues ou les magasins, rien ne laisse présager de l'approche des fêtes de Noël. Personne n'achète de cadeaux, il n'y aucune décoration. Le 6 décembre, pour la St Nicolas, il ne s'est rien passé.

En haut lieu, certaines personnes s'inquiètent de cet état des choses. C'est le cas de l'archange Christophe qui convoque un groupe d'Anges dans une salle de classe de l'école Ste Marie dans le XVI<sup>ème</sup> arrondissement de Paris.

Après leur avoir exposé la situation, il leur demande de se rendre en Laponie (là où habite le Père Noël) auprès de l'auguste vieillard pour voir ce qui se passe. Au besoin, ils devront agir.

Pour les besoins de l'enquête, les Anges seront incarnés\* dans les corps de jeunes scouts (entre 5 et 10 ans) qui partent le 12 décembre pour un séjour en Laponie. Là-bas, l'aumônier les laissera s'éclipser.

Compétences du corps d'accueil : Chants +1, Cri de la meute 0, collectionner des trucs inutiles mais à la mode +1, Faire traverser une vieille +1.

### PETIT PAPA NOEL

***“Quoi qu'on en dise,  
la crucifixion est tout de  
même un sacré coup  
médiatique.”***

*L'archange Didier.*

Le voyage jusqu'en Laponie se fait en avion. Il est donc hors de question de faire passer du matériel illégal. De plus qu'est ce que des gentils bouts de choux feraient de 500 gr de plastic, 10 M-60 et autres délicieux produits de l'artisanat occidental? Une fois passée la douane, les scouts pourront s'en aller, l'aumônier tournant les yeux (Mais dépêchez-vous tout de même parce que je vais pas rester comme ça 107 ans).

Le meilleur moyen de trouver le Père Noël consiste à lui envoyer une lettre et à suivre

\* s'ils refusent de s'incarner dans les corps d'enfants, les Anges partiront comme accompagnateurs.

son cheminement. Pour cela, la poste centrale est un passage obligé. Là, tous les soirs, un camion part apporter le courrier du Père Noël, car dans le monde entier des enfants continuent d'écrire malgré l'absence de préparations de la part des adultes.

A une dizaine de kilomètres de la sortie de la ville (GRAND CONCOURS : le prochain numéro du fanzine à la première personne qui trouve le nom de la ville. NDLR), le camion s'arrête devant une maison. Le chauffeur descend les sacs de courrier, les rentre à l'intérieur puis repart avec une enveloppe garnie.

## OPERATION INTERCEPTION

***“Avant, on appelait ça des révélations. Aujourd'hui, on parle de visions. Avant, on voyait la Sainte Vierge, maintenant des soucoupes volantes. Vraiment quelle époque on vit !”***

*Archange Georges.*

L'occupant de la maison est un démon qui a pour mission de faire disparaître les fêtes de Noël. Il a corrompu le postier pour intercepter le courrier qu'il brûle ensuite. En même temps, des zombis armés empêchent le Père Noël de prendre contact avec le monde extérieur. Ce démon voit d'un très mauvais œil les enfants et tentera de les faire disparaître par la ruse ou la violence (en dernier recours).

YOUESDE, démon de grade 1 au service de Mammon.

FO 3 AG 4 VO 4 PE 3 PR 1 AP 3 PP 9 talents : baratin +1, esquive +1, moto neige +1, survie en milieu arctique 0.  
pouvoirs : Onde de choc 0 (124), Charme 0 (131), Immunité au froid (214), Phobie des enfants (642), Corruption +1 (spé).

La maison est typique de la région et ne contient rien de particulier sinon un coffre-fort avec une petite fortune en dollars et un plan

sommaire indiquant l'emplacement de la maison du Père Noël. Dans le garage, il y a une moto neige munie d'un traîneau. N'oubliez pas que les Anges auront beaucoup de mal à la piloter à cause de leur petite taille.

## PROMENONS NOUS DANS LES BOIS

***“un bon démon  
est un démon mort”***

*Archange Walther*

En allant vers chez le Père Noël, on passe auprès du lac gelé, les Anges verront les ruines d'une hutte sur un îlot (c'est la hutte qui serait le lieu de réception du courrier). A l'intérieur les restes d'une énorme boîte aux lettres où l'on peut encore lire ..RE NOË.. A ce moment, les deux zombis en faction derrière les arbres ouvriront le feu. L'un d'eux a un lance-grenades (une explosion sur la glace fera tomber les malheureux curieux dans l'eau glacée, et tout anges qu'ils sont, cela risque d'être mortel).

### ZOMBIS.

FO 2 AG 1 VO 1 PE 1 PR 1 AP 1 talents : griffes +1 (PUISS +1), arme d'épaule +2 (fusil de chasse PUISS +2) ou lance-grenades +2 (PUISS +5).  
pouvoirs : Immunité au froid (214), Pas de nourriture (215).

## HOME SWEET HOME

***“Mexico, Mexiiiiiiiiiii...”***

***“Ta gueule !”***

*Prince Furfur*

La maison du Père Noël est en apparence une petite cabane de rondins attenante à une étable. Le tout est entouré d'une barrière magique interdisant totalement le passage aux adultes. Pour les Anges qui n'ont pas voulu de corps d'enfant, la mission s'arrête donc là. Les armes ne peuvent pas passer le cercle, leurs projectiles non plus. 20 zombis ont établis une garde implacable pour empêcher toute sortie (voir caractéristiques ci-dessus, 1 sur 5 est muni d'un lance-grenades). Toutefois, comme

toute leur attention est tournée vers l'intérieur, un passage en douceur est possible.

L'intérieur de la maison est bien plus grand qu'il n'y paraît, cet espace extra-dimensionnel (les marches?) est un gigantesque atelier de confections de jouets en tous genres. Près de l'entrée, dans une partie aménagée, une centaine de lutins sont réunis, visiblement paniqués.

L'arrivée de "copains de tonton Christophe" les rassurera un peu et ils pourront raconter ce qui se passe. Il y a de cela deux semaines, le Père Noël a subitement disparu, "comme ça, pffuit", alors qu'il lisait le courrier. La lutine qui a ramassé la carte postale a disparu de la même façon. Les autres lutins ont voulu partir pour avertir tonton Christophe à l'endroit habituel mais les "machins pas beaux qui sont dehors" sont arrivés. Alors, ils ont préféré attendre que le patron revienne de lui-même. En plus, il n'est sûrement pas trop en danger car de temps en temps, des jouets disparaissent des réserves, probablement pour aller dans sa hotte magique.

Pour retrouver le Père Noël, il faut donc suivre le même chemin que lui et lire la carte postale (sort carte de téléportation).

## COURS PARTICULIERS

***"Spiritus promptus est,  
caro autem infirma,  
atchoum !"***

*Jésus enrhumé*

Si le Père Noël a disparu, ce n'est pas comme on a pu le croire jusqu'ici à cause des forces démoniaques. En fait, il a été enlevé par un sorcier (grâce à un sort de sa conception). Grâce à son prisonnier, le sorcier offre des jouets à ses élèves en échange de faveurs très spéciales. Le Père Noël est maintenant enfermé dans la maison de Mr Butor, prof de français et accessoirement sorcier, qui le retient dans un pentacle. Il invoque des jouets pour les enfants qui viennent tous les soirs pour des cours particuliers.

La maison de Mr Butor est située dans un petit parc. C'est un endroit très tranquille dans la banlieue d'une ville de province (en France bien sûr, ce qui évitera aux anges de payer un

billet d'avion retour).

L'occupation varie selon le jour et l'heure.

Cave : (là où se rematérialisent les Anges) C'est le laboratoire du sorcier. Sur une table est attaché le cadavre de la lutine qui avait disparu en lisant la carte. Elle a été disséquée. Dans un coffre piégé au magnésium se trouvent les grimoires du sorcier. Ils seront détruits si le coffre est forcé.

Rez de chaussée : une cuisine, un séjour, une salle à manger, un bureau et des sanitaires.

Etage : quatre chambres et trois salles de bain.

Grenier : le Père Noël est dans un débarras retenu dans un pentacle (effaçable comme il se doit uniquement par un humain). Autour de lui traînent des tas de jouets.

Parc : un berger allemand monte la garde. C'est un familier aux ordres du sorcier.

Mr BUTOR, professeur de français et sorcier pédophile.

FO 1 AG 2 VO 3 PE 2 PR 1 AP 2 talents : écriture 0, pentacle +1, invocation 0, Demande +1, Sort annexes +2 (carte de téléportation, brouillard, charme).

ENFANTS, IVPST (innocentes victimes d'un pervers qui ont succombé à la tentation, 12 ou 13 ans).

FO 1 AG 2 VO 1 PE 2 PR 1 AP 2

REX, familier chien contrôlé par le sorcier.

FO 4 AG 3 VO 2 PE 2 PR 2 AP 1 PP 7 talents : esquive +2, morsure +2 (PUISS +1)

pouvoirs : télékinésie 0 (125), peur 0 (134), paralysie 0 (135).

## ET QU'EST CE QU'ON GAGNE ?

***"Le plaisir des morts est  
de moisir à plat !"***

*Prince Bifrons*

Père Noël libéré	+50
par enfant tué	-30
Butor "neutralisé"	+20
démon éliminé	+10
enfants sauvés	+20

conditions de victoire :

80 et +	victoire totale
60 à 80	victoire marginale
50 à 60	victoire normale
20 à 50	échec
20 et -	échec total

Bonus : si le Père Noël est libéré, les Anges pourront lui envoyer une commande. Et, le 25 décembre au matin, ils trouveront chez eux leur cadeau. Attention il s'agira d'un jouet !!!!

## LE MYSTERE PERE NOEL

***“Je serais pas été plus  
avancé si j'aurai lu tous  
les livres !”***

*Archange Daniel*

Le Père Noël n'est pas reconnu par la religion catholique. Certains pensent même qu'il s'agit d'un dangereux païen, surtout qu'il serait accompagné des seuls lutins ayant échappé à Georges. Pourtant, il a des liens privilégiés avec l'archange Christophe et sait toujours comment l'appeler (à condition d'être libre).

Ses secrets ne seront pas dévoilés ici pour ne pas rompre le charme. Il vous faut simplement savoir qu'il est immortel (mais peu lui importe car il ne combat jamais).

Il peut faire passer les jouets de son atelier vers sa hotte magique, son traîneau vole tiré par ses rennes magiques, et il arrive toujours à distribuer les jouets en une seule nuit aux enfants qui croient en lui.

**FIN ET JOYEUX NOEL...**

## GWARGWARG *Prince des transports.*

### AIDE DE JEU

*In Nomine Satanis / Magna Veritas*

Pour leur promenade dominicale, M. et M<sup>me</sup> Bronchu déambulaient dans les mornes rues de Fouilly-sur-Seine, à peine décorées en cette veille de Noël par quelques guirlandes de plastique décolorées. Le vent leur glaçait les os, aussi décidèrent-ils de pénétrer dans le bungalow d'exposition de la Place de la Mairie pour profiter du chauffage. Comme l'entrée était gratuite, ils s'y engouffrèrent avec autant plus d'entrain.

Cette semaine, le bungalow était occupé par l'agence de voyages Sempiterna (Sempiterna, un voyage de choix). M<sup>me</sup> Bronchu ne pouvait s'empêcher de baver d'envie devant ces affiches qui proposaient des voyages que jamais le SMIG de son mari ne lui permettrait de s'offrir. C'est alors qu'une charmante hôtesse lui remit des bulletins pour le grand concours du nouvel an. En véritable adepte de ce type de sport, M<sup>me</sup> Bronchu en déposa cinq dans l'urne. Puis, l'heure avançant, elle regagna son pavillon Phénix avec son mari, se prenant à rêver à des destinations lointaines.

Quand le 28 décembre, un homme se présenta chez elle pour lui annoncer qu'elle avait gagné le premier prix du concours Sempiterna, elle faillit s'évanouir. Elle chercha la caméra cachée et Marcel "Bèliveau". Elle ne réalisa pleinement ce qu'il venait de lui dire que lorsqu'il monta dans sa voiture. Une Lamborghini Diablo, elle en avait déjà vu une dans "Point de vue, images du monde".

Quinze fois, elle se remémora son discours :

- “Chère madame, vous et votre époux êtes les heureux gagnants du grand concours Sempiterna. Le 6 janvier, à 6 heures 06 précises, vous vous envolerez pour un séjour de huit jours à Saint Denis de la Réunion. Bravo et joyeux Noël. Voici vos billets !”

Le 6 janvier, Gwargwarg regardait les infos de 20 heures à bord de son jet familial. Il sourit en voyant PPDA.

- “Dramatique catastrophe aérienne à St Denis de la Réunion, où l'avion de ligne en provenance de Paris s'est écrasé en évitant un petit bimoteur. Prenant feu lors de l'impact, l'appareil a explosé. Les passagers et les membres de l'équipage sont tous morts. Le bimoteur n'a toujours pas été retrouvé. Plus de précision au cours de ce journal.”

Les images étaient vraiment excellentes, Gwargwarg reconnut même un des yeux bovins de M<sup>me</sup> Bronchu dans les débris sanguinolents de l'appareil.

Maintenant, il attendait l'été pour aller faire un petit tour sur les autoroutes.

*nouvelle de Christophe.*

## FO 6 VO 6 AG 4 AP 1 PE 4 PR 3 PP 46

**Talents** : esquive +3, médecine +1, talents physiques de conduite +3.

**Pouvoirs** : Onde de choc +1 (124), Absorption de violence (145), Armure +1 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au feu (213), Immunité au froid (214), Anaérobiose (216), Non-détection (222), Boomerang +2 (224), Régénération +1 (226), Invisibilité (261), Détection du bien (311), Détection du danger +1 (315), Détection de la vérité +1 (316), Dialogue mental (322), Lire les pensées +1 (323), Téléportation (331), Vol +1 (332), Bond (333), Vitesse (334), Forme gazeuse (335), Déplacement temporel (336), Talent physique +3 (341), Familier véhicule (554), Transport de troupes +3 (spécial).

### Récupération :

3 heures aux commandes d'un véhicule +1

2 humains tués dans un accident +1

Dé	Pouvoir	num
1	Vol	332
2	Forme gazeuse	335
3	Talent (véhicule)	341
4	Familier véhicule	554
5	Volonté	353
6	Transport de troupes	spé

### TRANSPORT DE TROUPES (volonté)

Ce pouvoir permet au démon qui l'utilise de se transporter avec (VO + niv) personnes à  $(1 + \text{niv}) \times 100$  kilomètres. Il en coûte 8 PP au démon et 3 PP à chacun de ceux qu'il transporte. Si le jet rate, rien ne se passe mais les PP sont perdus.

**Apparence et comportement** : Gwargwarg est effacé, hypocrite diront certains. Il n'affecte aucune forme particulière mais dispose toujours d'un véhicule.

**Rôle** : c'est le taxi de l'Enfer, le transporteur. Sur terre, il s'occupe des accidents.

**Possibilités d'intervention** : 3

**Ce que Gwargwarg pense de :**

**les êtres humains** : ils veulent toujours aller plus vite, je les trouve marrants.

**Les animaux** : c'est dépassé, place à la mécanique!

**La violence** : mon moteur n'y est pas très adapté.

**La politique** : j'aime, j'aime, j'aime !

**L'ordre et la discipline** : nécessaires dans les rangs sataniques, hors de cela, bôf !

**Les princes démons** : garants du trafic en Enfer.

**Les serviteurs** : ils servent Satan et leur prince ; s'il y a des ratées dans le moteur, c'est la révision technique en Enfer.

**Distinctions accordées par Gwargwarg :**

**Chevalier des crashes** : un démon de ce grade connaît tous les horaires de transports partout dans le monde.

**Capitaine des naufrages** : un démon de ce grade est immunisé aux radars.

**Baron des morts au volant** : un démon de ce grade peut visualiser un endroit pour s'y transporter en lisant dans l'esprit (VO/VO) d'une personne qui y a séjourné. La portée est de 5 mètres.

### Relations :

Ce que Gwargwarg pense de	Ce qu'ils pensent de lui	
aucun	aucun	ennemi
aucun	Véphar	hostile
tous	tous	neutre
AndromaliusGaziel	Ange, Andréalpus	associé
Ange, Andréalpus	aucun	allié





# LE CASQUE D'OOLGRISH

Scenario AD&D

par Christophe Burel

*Dans ce scénario, les joueurs jouent des orques. Un role-play intensif est nécessaire pour*

*aider le meneur qui lui non plus ne doit pas démeriter. Ce module a été joué en quatre heures lors du tournoi 1991 des Chevaliers de Ludivine et des Gobelins de la falaise. Il laisse une très grande part de liberté au meneur à qui il est conseillé d'improviser.*

*Bonne chance!*

Depuis que la mort du chef du clan Ghurûl a été annoncée, l'agitation règne dans la caverne sacrée. Rubluc, le grand shaman, est entré en transe pour voir l'avenir.

Il vient juste de reprendre ses esprits et exténué, il prend la parole. Le silence est pesant car il va sans doute désigner le nouveau chef :

"-Vaillants guerriers, j'ai interrogé Gruumsh le Borgne, notre dieu. Il m'a donné une réponse qui va vous faire hurler de joie. Mais je dois d'abord vous rappeler la légende.

A la création du monde, les dieux de tous les peuples se sont rassemblés pour partager les terres entre les créatures. Les dieux des humains ont décidé qu'ils vivraient en tous lieux. Les dieux des elfes ont choisis les vertes forêts, les dieux des nains les hautes montagnes, les dieux gnomes les collines ensoleillées et les dieux des hobbits les prés.

Alors ils se sont tournés vers les dieux orques et ils ont ri : "Il n'y a plus de place pour

tes créatures le Borgne. Où vont-elles vivre ?"

Gruumsh a levé sa lance d'acier et le silence a recouvert le monde quand il a parlé : "Non ! Vous vous trompez. Vous avez voulu nous tromper mes orques et moi, mais le Borgne ne dort jamais, il voit tout. Il y a de la place pour mes enfants... Ici ! Il a hurlé et Wurl sa lance a fendu les montagnes, ouvrant les gouffres et les crevasses. Et ici ! La lance s'est enfoncée dans les collines boisées en les desséchant. Et encore ici ! Et les plaines ont été lacérées. Gruumsh a parlé et sa voix s'est faite entendre partout. Voilà où mes orques survivront et se multiplieront. Ils deviendront forts et ils couvriront le monde. Ils extermineront vos adorateurs ! Alors le monde entier sera aux orques!"

Les yeux de Rubluc brillent et il continue à parler :

"-Vaillants combattants, le moment est venu. Gruumsh m'a montré que la conquête serait menée par l'orque qui portera le casque d'Oolgrish. Celui là sera le chef de tous les clans. Orques, trouvez le casque d'Oolgrish.."

Dès que le shaman se tait, les orques quittent la caverne. Hurm, le chef de la faction des joueurs, les appelle auprès de lui.

\* Il croit que le casque d'Oolgrish pourrait se trouver, entre autres endroits, à Midlock :

la cité de la trêve.

\* Si c'est le cas, le devin orque Mi-Yeux, qui y vit, à l'auberge du troll bossu, pourra les aider dans leur quête.

\* Les joueurs doivent rapporter le casque à Hurm en échange d'un royaume dans le monde nouveau.

\* Ils peuvent demander de l'équipement en restant raisonnables (pas d'objets magiques et pas plus de 20 pièces d'or).

Ce que les orques savent sur Midlock : c'est une ville située à quatre semaines des montagnes où ils vivent. Il y règne une trêve sacrée que tous, même les orques, respectent. Elle aurait été bâtie par les dieux avant le partage. Tous les peuples y vivent en paix. Certains considèrent qu'une telle ville n'est qu'une légende.

Ce que les orques savent du casque d'Oolgrish : ce casque magique ne pèse pratiquement rien et il a été donné par les dieux orques au fameux guerrier Oolgrish. On le dit doté de pouvoirs énormes. Selon la légende, Oolgrish aurait grâce à lui vaincu la mort et attendrait l'heure du combat final.

Le voyage peut se passer très calmement pour peu que quelques précautions soient prises (ne pas attaquer de caravanes, ne pas violer les paysannes..).

## MIDLOCK LA VILLE DE LA TRÊVE

La trêve y est scrupuleusement respectée. Les contrevenants sont poursuivis par la puissante milice grise puis empalés sur les murailles (d'où le nombre impressionnant de ces instruments).

Le mot "fou" est tabou, on parle plutôt de "façonneur de jade" ou de "seigneur du palais"

## L'AUBERGE DU TROLL BOSSU

Tenue par un gobelin boiteux, c'est le rendez-vous des humanoïdes de passage à Midlock. L'endroit est animé et la milice grise ne manque jamais une occasion d'y faire une

démonstration de sa force (un ogre est arrêté pour avoir ajouté une pièce à sa collection de têtes de nain, on pourra le revoir plus tard sur les murailles).

Mi-Yeux est assis au fond de l'auberge, c'est un vieil orque plutôt usé : il n'a plus que deux doigts à la main gauche et trois à la droite (souvenir d'une discussion avec un gnome qui ne respectait pas la trêve).

Il a toujours vécu à Midlock et il est vraiment très intelligent. Il voudra savoir pourquoi les orques recherchent un objet qui a disparu depuis si longtemps.

Il sait bien que sa découverte lancera une guerre telle qu'aucune ville n'y résistera, trêve ou pas. Mais il est tenu par la charte des devins de répondre, aussi il dira que le casque se trouve au palais de jade, omettant de signaler qu'il s'agit d'un "asile".

Pour "aider" les orques à y entrer, il leur avouera que seule la ruse les fera rentrer. Après, il leur faudra se débrouiller.

Mi-Yeux leur conseille donc de laisser leurs guenilles pour se faire passer pour des Chevaliers de l'Ordre de la Goulache venus du



Royaume de Pernambuco qui se trouve au delà des Mers Garéennes (ces noms et ces lieux n'existent que dans les fables locales, mais ça les joueurs l'ignorent). Ainsi, ils pourront obtenir une audience auprès du seigneur du palais de jade qui détient le casque.

Il leur prépare donc des lettres d'ambassade ( n'oubliez pas que les joueurs ne savent ni lire ni écrire) et leur indique une boutique où ils pourront se vêtir décentement (en vérité une boutique de costumes pour comédiens). Il les accompagnera pour choisir les bons vêtements : fraises, chapeaux extravagants, cimiers multicolores, tuniques on ne peut plus bizarres...

Tout cet attirail, de qualité supérieure, reviendra à 60 pièces d'or par personne. Pour se procurer cet argent, Mi-Yeux proposera les solutions appropriées (vente des armes et des armures, jeux...). Evidemment, toute action violente entraîne l'arrivée de la milice grise en un temps record.

Une fois les costumes revêtus, les joueurs se rendront compte que la population fait preuve de respect à leur égard. On les appellera Seigneurs et on les emmènera au palais.

## LE PALAIS DE JADE

On ne sait pas pourquoi mais dans la ville de Midlock les fous sont pris en charge par la communauté ; certains disent que cela est dû au fait que les créateurs de la ville étaient eux-mêmes dérangés (comment sinon auraient-ils réussi à maintenir la paix dans cette ville ?).

Les façonneurs de jade (les fous) vivent donc au palais de jade, du moins ceux qui présentent un intérêt. En effet, les personnes qui souffrent d'un dédoublement de la personnalité vivent dans "leur monde" qui a été reconstitué pour l'occasion. Les autres sont placés dans les cachots au sous-sol avant de servir de cobayes pour des expériences médicales en tous genres. Ce dernier aspect est inconnu de la population qui y verrait sans doute une rupture de la trêve.

La population a un certain respect envers les façonneurs de jade car si on les traite bien, c'est qu'il y a un grand pouvoir derrière cela.

Tout le service du palais est assuré par les Verts, ainsi appelés à cause de la couleur de leur tunique. Ils se comportent avec les seigneurs comme des laquais. Ils portent sur eux une matraque, qu'ils dissimulent dans les replis de leur vêtement, ainsi qu'un sifflet. Face à un comportement agressif, ils s'assurent par

quelques coups habiles que "le calme planera à nouveau sur les tendres seigneurs du palais".

En cas de comportement dangereux, le fou est transféré aux cachots pour subir les expérimentations.

La décoration du palais est adaptée à la folie de ses pensionnaires, ainsi si l'un d'eux se prend pour un mage, il aura sa vaste bibliothèque et ses instruments magiques (factices).

Toutes les armes ou armures sont faites d'un bois très léger et fragile (elles se cassent au moindre choc) mais gardent un aspect très naturel.

## QUELQUES PENSIONNAIRES

Trois orques se prenant pour Oolgrish le ravageur, et possèdent tous la panoplie complète. L'un d'eux possède le vrai casque. Comment reconnaître cet objet ? Et bien, soit en essayant de le briser, soit avec un sortilège.

Un elfe qui se prend pour un puissant mage. Il se déplace dans le palais en prenant garde de ne pas écraser les gramouillards bleus. Il ne dira à personne ce qu'est un gramouillard bleu, car il a passé sa vie à les étudier et ne veut pas se faire souffler la gloire de la découverte par un parvenu.

Deux humains, un troll et deux gnomes qui errent en chantant des psaumes à la gloire de Mishamar. Ils attendent d'être reçus par le vénéré Pralayama pour lui annoncer la fin du monde.

Un hobbit qui assume plusieurs identités, se prenant tour à tour pour Palonar Beron le Seigneur du palais, Dame Eleanore son épouse, Bolbur Mironton le Maître-Queue, Malan Fitu le chambellan ou Keven Lasarol le capitaine de la garde. Il trouve toujours une excuse pour l'absence des autres. C'est un maître dans l'art du déguisement.

Et tous les autres pensionnaires que vous voudrez bien vous donner la peine d'inventer.

## LE PALAIS

1- Salle des verts : c'est là qu'ils se restaurent pendant le service. On trouve dans cette

pièce des filets et des camisoles. Comme pour toutes les salles qui ferment à clef, la porte est munie d'un oeil de boeuf.

2- Hall d'accueil : c'est là que sont conduits les nouveaux arrivants. Un Grand Vert les interrogera, puis ils seront admis au palais. Mais mesure de sécurité oblige, ils seront fouillés et TOUTES les armes leur seront ôtées : "... vous savez Messires, nous craignons un attentat contre nos seigneurs..." Ils seront ensuite conduits dans leur chambre.

3- Cuisines.

4- Réserves.

5- Salle à manger.

6- Salon.

7- Salle des verts.

8- Bains et sanitaires.

9- Chambres.

10- Salle d'expérimentation.

11- Cachots.

12- Réserve de décors pour les chambres.

Attention, toutes les fenêtres sont munies de barreaux, qui même s'ils sont artistiquement ouvragés demeurent très résistants.

## P.N.J.

Si vous jouez le scénario en temps limité, faites sonner 15 minutes avant la fin une cloche d'alarme. Il s'agit d'orques d'une faction opposée à celle des joueurs qui fait une entrée en force. 5 minutes après, faites intervenir la milice grise.

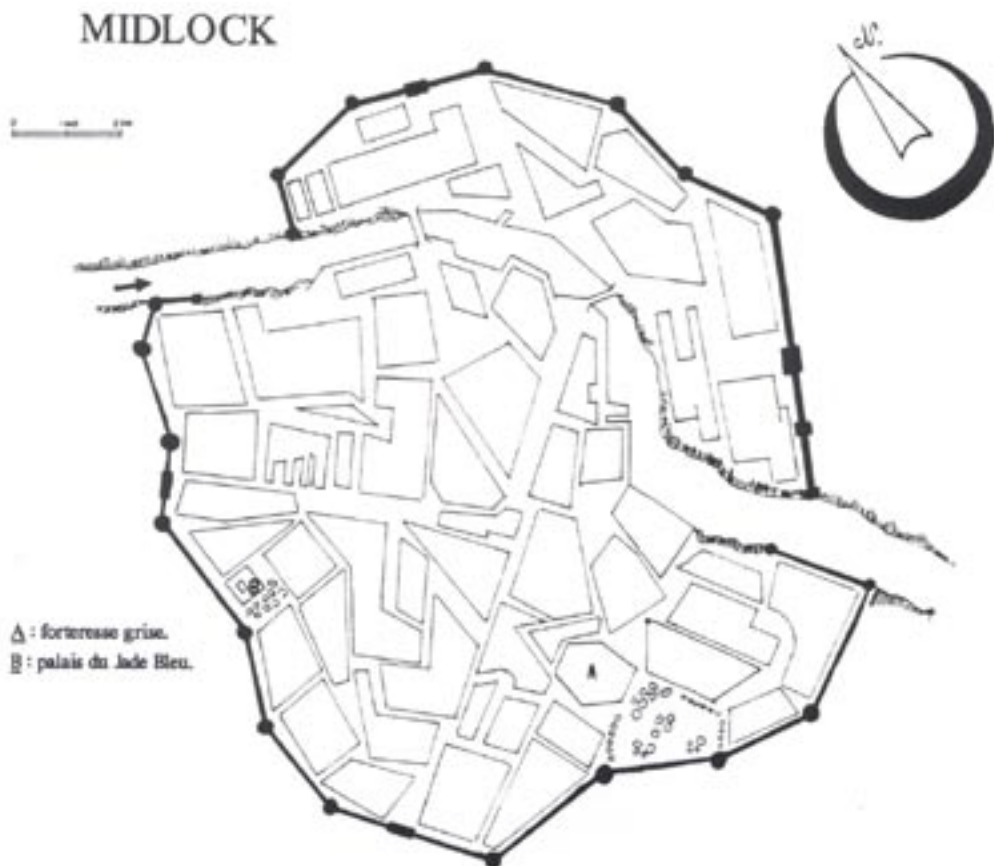
Milice Grise : guerrier niveau 7, C.A. 3, points de vie 53, épée longue 1d8. Alignement neutre.

Les verts : clerc niveau 3, C.A. 10, points de vie 15, matraque 1d4 (dégats x 10% d'assommer). Alignement neutre (mauvais ?).

Les orques de l'autre faction : guerrier niveau 4, C.A. 5 points de vie 24, cimeterre 1d8, arc court 1d6. Alignement chaotique mauvais.

Etc...

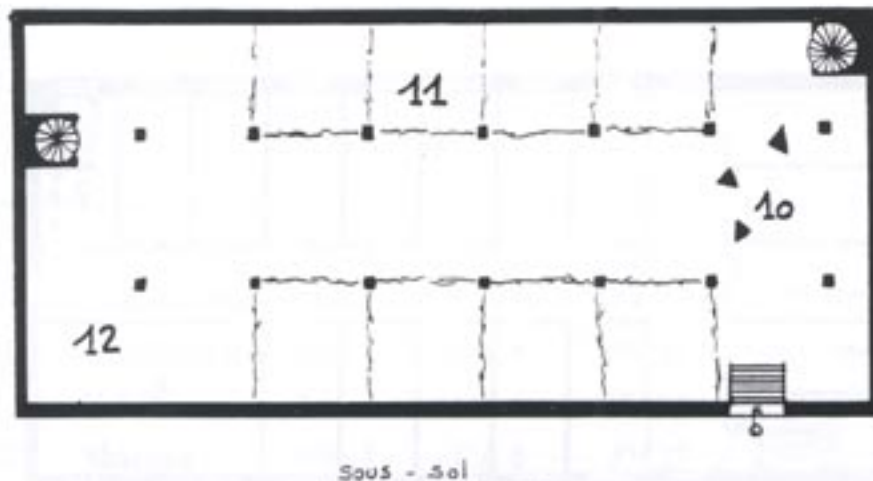
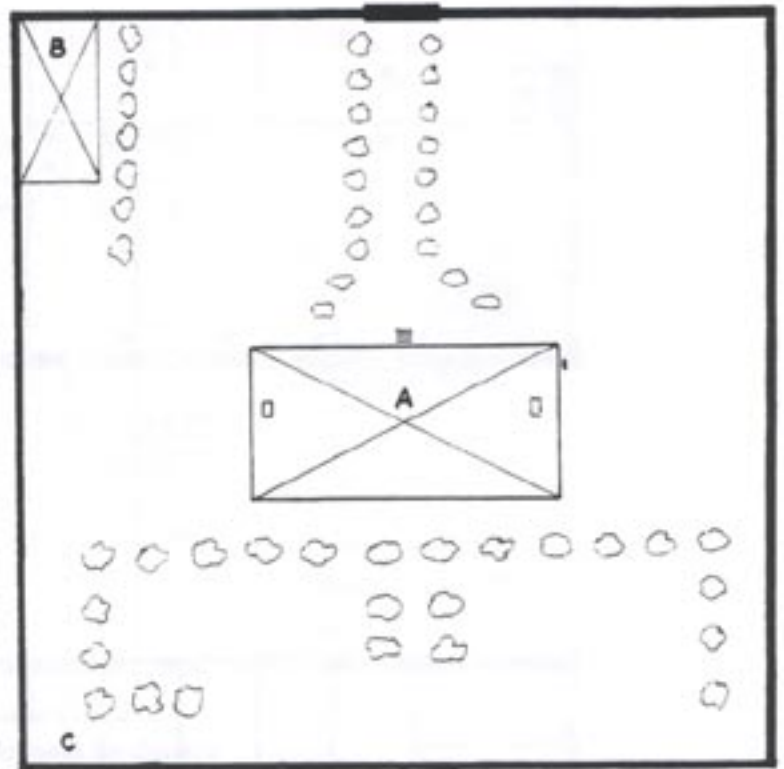
## PLANS ET PERSONNAGES DES JOUEURS



# PALAIS DU JADE BLEU



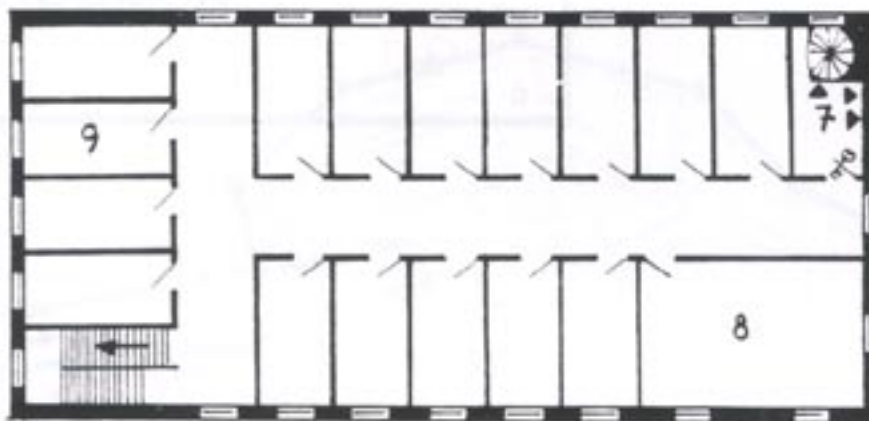
A : palais.  
B : communs.  
C : fosse commune.



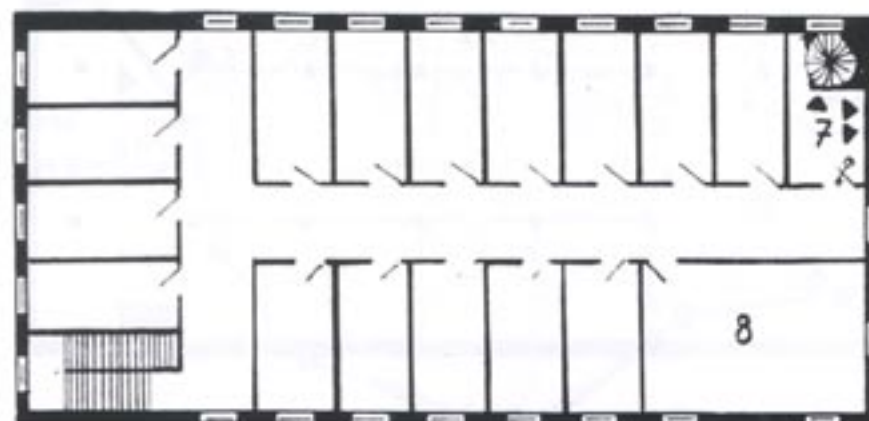


Rde

- ▼ vents
- ✕ portes fermant à clé
- cages



1<sup>er</sup> étage



2<sup>e</sup> étage

## CARACTERISTIQUES DES PNJS

PNJs	CA	HD	PV	Mvt	Armes
Miliciens Gris	5	5	39	9"	épée longue 1d8 dague 1d4 arbalète 1d4
Verts	9	3	17	12"	matraque ** 1d3
Façonneurs	10*	2	10	12"	*** 1d3
Autre faction orque (5 membres)	5	3	15	9"	épée longue 1d8 fléau 1d6+1 dague 1d4

- \* Oolgrish III, grâce au casque, a une CA de 5.
- \*\* Les dégâts multipliés par 10% donnent les chances d'assommer.
- \*\*\* Ces armes factices se cassent au premier choc.

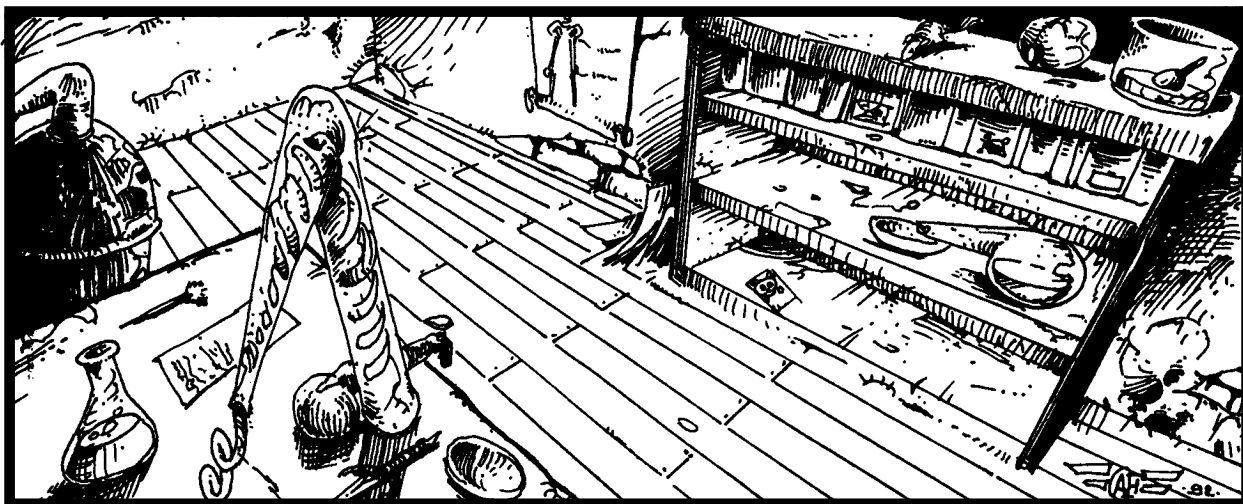
## TABLE DE COMBAT

NIVEAU	C.A.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-2	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	10
3-4	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	8
5-6	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	6

Les joueurs combattent également sur cette table.

## LES PJS

BRALG	Combattant	Niv. 5	CA 4	PV 39	Ne savent ni lire, ni écrire.
UZUG	Combattant	Niv. 4	CA 4	PV 32	
LAGASH	Combattant	Niv. 4	CA 4	PV 33	
EAN	Eclaireur	Niv. 4	CA 6	PV 28	
SHAGHUR	Shaman	Niv. 3	CA 6	PV 27	



## Les poisons

### une aide de jeu AD&D

Après avoir défait les brigands du gris bois, les compagnons du couchant dépensait une portion de leur butin dans l'auberge du Bout. Les discussions allaient bon train, toute l'assemblée profitant de la tournée générale offerte par Sirkayen. L'ambiance était chaude, et même le très sérieux Maëlgrun esquissa quelques pas de danses sous les applaudissements de ses amis.

Quand la porte s'ouvrit, la rafale de vent froid qui pénétra dans la salle fit se retourner les têtes. Les conversations s'arrêtèrent immédiatement. Là, franchissant le seuil, accompagné de quatre redoutables prémytes, se tenait le tristement célèbre Tahal, Grand Maître de la Confrérie de Gram. Dévisageant les personnes présentes, il avisa les héros de la soirée. Et, posément, escorté par ses gardes, il se dirigea vers leur table. La grande salle de l'auberge se vida en un temps record. Dans la région on ne voulait pas vérifier si tout ce que l'on racontait sur Tahal était vrai.

Sans rien dire, le Grand Maître se campa devant la seule table encore occupée pendant que ses hommes se déployaient. Comprenant qu'ils ne venaient pas pour parler, les compagnons laissèrent leurs armes le faire. Rapidement, le combat tourna à leur avantage, Tahal n'avait visiblement pas prévu une telle réaction, comptant peut-être trop sur sa réputation. Pour lui, une retraite s'imposait. Il porta la main à son amulette et prononça le mot d'activation. La da-

gue de Sirkayen qui au même moment lui érafla la joue ne l'inquiéta pas. Cette blessure ridicule ne pouvait pas l'empêcher de se téléporter. Il n'avait pas remarqué la substance grasse qui recouvrait la lame.

Ce n'est qu'en se rematérialisant dans son repaire qu'il sentit une douleur fulgurante lui étreindre le cœur. Il comprit qu'un poison avait pénétré son organisme. Il entreprit aussitôt de réciter l'incantation salvatrice, mais l'action du raelcong fut plus rapide et il s'effondra.

Le poison a toujours été un élément déterminant de nos parties, cauchemar ou aubaine selon le moment. Il est même arrivé que des modules soient détruits à cause de la mort prématurée du personnage central, terrassé par une substance possédée par un joueur. Le poison représente pour le faible un moyen efficace de se frotter à plus fort. C'est également une composante essentielle de nombreuses intrigues.

Aussi, vu leur importance, il convient de donner à ces produits un peu plus de relief. Vos passions homicides vont être satisfaites, car voilà rassemblés plusieurs de ces élixirs de mort.

**AGORANT** : ce poison agit sur les voies respiratoires. 30 secondes après l'innoculation, la victime éprouve des difficultés à respirer. Après 4 minutes, elle meurt par asphyxie. Se



diluant très rapidement dans l'organisme, ce poison ne laisse aucune trace.

**RAELCONG :** Ce poison est un neurotrope fulgurant. En 6 secondes, la victime est paralysée. A ce stade les poumons cessent de fonctionner et c'est par étouffement que la mort survient, dans un délai plus ou moins long selon la résistance de la victime.

**KALCRUND :** Ce poison agit sur le système nerveux. Après 1 minute, la victime ressent des démangeaisons très gênantes. 2 minutes plus tard, elle est prise de nausées violentes. Des vertiges et l'évanouissement surviennent au bout de 5 minutes. Enfin, au bout de 10 minutes, le cœur cesse de battre.

**MASSAL :** Ce poison agit sans aucune douleur pour la victime. 3 minutes après l'innoculation, elle sombre dans un profond sommeil dont elle ne reviendra jamais. Ce produit est très prisé pour les suicides.

**RAININE :** Ce poison ne semble pas avoir d'effet la première fois. Il faut une seconde inoculation et un délai de 3 heures pour qu'il provoque la mort par dissolution totale de tout le système nerveux.

**GEMISAL :** La victime de ce poison se sent progressivement ralentie. Après 3 heures, elle perd l'utilisation de ses membres inférieurs. 1 heure plus tard, ses os se transforment en bouillie.

**SPRIDANTE :** Ce poison est un excitant qui fait se dilater le sang. En 2 minutes la victime est affligée de fortes migraines. Puis après 3 minutes, les vaisseaux sanguins éclatent à cause de la pression.

**CELMAEL :** Une fois introduit dans le flux sanguin, ce poison provoque une brûlure et un tourment incapacitant. En 4 minutes, la victime est atteinte de fortes fièvres. Après 5 minutes elle ne bouge plus et le cerveau se liquéfie.

**TAYNAGA :** En 1 journée, ce poison rend la victime totalement stérile.

**ZAGANZAR :** Ce poison rend fou. En 2 journées la victime va se prendre pour une mouche.

A vous utilisateurs de ces savoureux cocktails, voici quelques informations supplémentaires.

**Jet de protection :** il est fait avant l'effet final du poison (généralement la mort) . Ainsi,

tous les effets "mineurs" sont ressentis par la victime.

**Exemple:** Darmal est blessé par une pointe enduite de celmael. Aussitôt il ressent une brûlure qui semble se propager dans tout son corps. Après 4 minutes, il est brûlant de fièvre et éprouve des difficultés à bouger. Encore 5 minutes et, (ici faire le jet de protection raté) il doit s'arrêter car il ne peut plus bouger. La dernière chose qu'il ressent est une douleur à la tête. On le retrouvera baignant dans un liquide épais et rougeâtre qui a dégouliné de ses oreilles.

**Temps d'action :** il est à doubler si le poison est ingéré et pas inoculé.

**Apparence :** les poisons se présentent sous forme de poudre ou de liquide pour être ajouter à des aliments ou des boissons. Pour les appliquer sur des armes il convient de mélanger à une résine.

**Utilisation :** ce sont des produits rares que des joueurs auront beaucoup de mal à se procurer, car ils ne sont pas non plus en vente libre. Et bien sur, l'accès au marché parallèle ne se résout pas en un coup de dés. Les prix varient selon votre monde, mais ils doivent toujours être très importants car les ingrédients ne sont pas à la portée de tous. Généralement il existe un antidote spécifique à chaque poison.

**Loi :** il va sans dire que dans tout endroit civilisé, une personne trouvée en possession d'un poison est immédiatement arrêté. Généralement, on lui fait absorber le poison , et si cela ne suffit pas, on l'empale, la pend, on la roue ou on la \_\_\_\_\_ (inscrivez ici la pratique en vigueur chez vous).

**Avertissement final :** Si vos joueurs vous ennuiant avec du poison, c'est que vous le leur avez donné. Alors assumez, mettez leur des bâtons dans les roues pour qu'ils le perdent. Et quand vous même en usez, assurez vous qu'il n'y en a que pour une utilisation. Dans tout les cas, vous vous rendrez compte que sur le plan du moral, les poisons sont d'autant plus efficaces qu'ils sont rares.

**Note :** cet article a été écrit avec une encre empoisonnée, j'espère que vous avez pris vos précautions avant de toucher les pages.

# UNE SIMPLE ERREUR

Nouvelle par Frederic Lion

La première sonnerie se perdit dans l'ombre. Le silence qui suivit s'empessa de refermer la déchirure sonore.

La seconde fut plus insistante, plus pénétrante. Elle réussit à percer le mur du sommeil pour s'imprimer dans l'esprit du dormeur. Un vague geste de protestation pour repousser l'agression, et la troisième vague explosa.

Un œil ouvert, puis deux, tout bouffis de lourde inconscience, Dustin Les néons agressifs du couloir se traîna hors de son lit. L'instinct et l'habitude le guidèrent vers la porte en évitant les obstacles. Il ouvrit.

Le flot de lumière crue déchira définitivement le cocon de somnolence. Les néons agressifs du couloir déferlèrent dans l'appartement, balayant la tiédeur nocturne.

Deux hommes en costume gris profitèrent de l'hébétude dûe au choc pour entrer.

- Monsieur Ashe... Dustin Ashe ?

Celui-ci referma la porte derrière les intrus tandis que l'un d'eux allumait la lumière. Dustin, en pyjama, considéra les deux personnages qui arboraient si outrageusement leur allure officielle. L'un des deux hommes prit la parole :

- Agent Savicki... Et voici mon collègue, Monsieur Chalmers.

Ils exhibèrent leur insigne. L'homme continua.

- Nous appartenons aux renseignements généraux, section action. Nous sommes désolés de vous réveiller, mais notre enquête ne peut pas attendre.

Dustin les regardait d'un air ébahi... Il avait du mal à focaliser ses pensées pour faire le point sur la situation. Savicki le fixait droit dans les yeux.

- Vous êtes bien Dustin Ashe, n'est-ce pas ? Pourrais-je voir vos

papiers ?

Dustin se secoua face à cette demande qui appelait une réaction.

- Mais... Mais certainement, je reviens...

Il s'éclipsa dans sa chambre, saisissant au passage une robe de chambre et un paquet de cigarettes. Il en alluma une, aspira une bouffée et ressortit, sa carte magnétique à la main. Il tendit l'objet vers les deux hommes.

- Voilà ma carte.

Chalmers s'en empara et fit surgir devant lui une mallette que Dustin n'avait pas remarquée. Il l'ouvrit, pianota rapidement sur quelques touches, ce qui eut pour effet d'allumer un certain nombre de lumières vertes et rouges, et enfin, il glissa la carte dans une fente.

Dustin observait la scène placidement. Ce n'était pas son premier contrôle d'identité, même si celui-ci se déroulait dans des conditions exceptionnelles.

Chalmers regardait les lumières varier et clignoter en émettant des "hon-hon" de contentement.

Savicki rompit le silence.

- Vous savez, ce n'est qu'une formalité ! D'autre part, je dois vous demander de remplir ceci.

Il produisit un formulaire sorti d'on ne sait où. Dustin s'en saisit et l'examina.

- Cela nous fera gagner du temps si vous le remplissez pendant que mon collègue termine les vérifications, poursuivit Savicki.

Dustin lui jeta un regard. Une légère inquiétude commençait à poindre en lui. Plus il s'éveillait, et plus il sentait l'anormalité de la procédure que tentaient d'amoin-

drir les deux hommes. Il se mit à remplir machinalement le questionnaire qui mêlait renseignements administratifs et personnels. Il posa sa question sans relever la tête.

- Dites-moi, quelle est donc cette enquête ? Ce n'est pas trop indiscret, j'espère...

- Non, répondit Savicki, absolument pas. Comme je vous l'ai dit, ce n'est qu'une formalité. Vous savez, l'organisation informatique est si complexe que nous devons constamment procéder à des recoupements. La moindre erreur humaine a des répercussions parfois importantes.

Il souligna ses propos d'un silence pensif, puis il reprit :

- Heureusement, tout ceci sera bientôt terminé... Dès que l'automatisation sera achevée.

- Je serais donc victime d'une erreur, lança pensivement Dustin.

- Pas exactement, monsieur, intervint Chalmers qui s'était redressé. Tenez, dit-il en lui tendant la carte magnétique. Disons plutôt que l'examen de votre dossier a révélé une anomalie. Nous sommes ici pour détecter d'où elle provient, et cela, tout d'abord, en comparant nos renseignements avec vos déclarations. Le plus souvent, cela suffit à résoudre le problème. De simples erreurs de transcriptions, voyez-vous...

- En avez vous terminé ? Demanda Savicki.

- Oui, je crois que c'est complet, dit Dustin en lui remettant la feuille. Savicki s'en saisit et l'introduisit dans une fente de l'appareil de la mallette.

- Ce ne sera plus très long maintenant, assura-t-il.

Les lumières clignotèrent à nouveau tandis que l'ordinateur comparait les deux sources de

données.

Dustin Ashe commençait à trouver le temps long. Sa nuit était déjà fichue. Lui qui avait besoin de ses dix heures de sommeil pour être en forme... De leur côté, les enquêteurs observaient la machine en silence. La routine.

Alors les lumières se figèrent.

Chalmers tressaillit.

- Merde, lâcha son collègue.

Dustin Ashe se raidit.

- Que se passe-t-il ?

Il observa la valise. La plupart des lumières étaient rouges. Plus aucune ne clignotait.

- Une... Une légère complication, rien de plus, répondit Savicki en fixant l'ordinateur. Analyse ?

Chalmers s'activait sur le mini-pupitre. Les trois hommes étaient concentrés sur cette tâche, l'anxiété de chacun étant inverse à la compréhension qu'ils en avaient. Après quelques instants, Chalmers se releva.

- Rien de très compliqué... Vous allez devoir remplir un autre formulaire, c'est l'affaire de cinq minutes.

Dustin se mit donc à plancher sur les questions, cette fois plus fouillées, qu'on lui posait. Tout semblait axé sur ses parents, qu'il avait perdu très tôt, et sur son origine.

Pendant ce temps, Savicki s'affairait autour de la valise. Il ouvrit un compartiment invisible et en tira plusieurs objets.

- Si vous voulez bien me consacrer une petite seconde...

- Bien sûr... Plus vite ce sera terminé... Vous savez, je n'ai pas un travail très facile et ma santé...

- Oui, nous savons, le coupa Chalmers, tout est sur votre carte.

- Remontez une manche, enchaîna Savicki.

- Mais pourquoi ?

- Une simple analyse. Nous avons besoin de données complé-

mentaires.

Il s'activa tout en parlant. Dustin Ashe constata que le matériel n'était rien de plus qu'une seringue et un tube métallique. Savicki posa un garrot sur le biceps et opéra la prise de sang.

- Voilà... Vous voyez, ce n'est rien.

Tout en parlant, il vida la seringue dans le tube qu'il inséra dans un logement de l'ordinateur.

- C'est lui qui va tout faire, poursuivit-il... Vous avez terminé ?

- Hum... Oui. Je ne sais pas grand chose de mes parents, je n'ai donc pas pu répondre à tout, mais c'est le maximum que je puisse faire.

Chalmers se saisit du feuillet et lui fit subir le même traitement qu'au premier.

Nouveaux clignotements de lumière.

- Ce sera un peu plus long cette fois-ci, annonça-t-il. Vous n'auriez pas de café, ou quelque chose qui y ressemble ?

- Désolé, je ne prends pas d'excitants.

Savicki et Chalmers se regardèrent.

- Pourtant vous fumez, remarqua Savicki.

- Oui, c'est la seule faiblesse que je m'autorise... Des cigarettes dénicotinisées. Je ne supporte pas les autres. Vous en voulez ?

Un bip sonore les interrompit. Chalmers bondit littéralement sur la machine. Il arrêta l'alarme et se plongea dans l'étude des résultats.

Dustin, mal à l'aise, questionna Savicki :

- Qu'est-ce que ça signifie ce bip ?

- Oh, ce n'est rien. L'erreur a été identifiée. Vous voyez, cela n'a pas été très long. Vous allez bientôt pouvoir vous recoucher.

- Tant mieux... J'ai une dure journée qui m'attend demain.

Chalmers s'approcha de Savicki et lui murmura quelque chose à l'oreille. Ils regardèrent Dustin d'un air étrange, incrédules.

- Alors, qu'est-ce que c'est ? Vous allez pouvoir corriger l'erreur ?

Savicki se reprit le premier. Il s'avança vers Ashe.

- Oui, les conclusions, quoique surprenantes, sont très claires. Cela ne posera aucun problème.

- Dans ce cas, si vous le permettez, je vais vous laisser retourner à votre travail, cela ne me concerne plus.

Chalmers lui lança un regard surpris. Dustin était déjà près de la porte, la main sur la poignée.

- Messieurs, je suis heureux d'avoir pu vous aider dans votre travail...

Les deux hommes avaient fini de ranger leur matériel mais ne semblaient pas décidés à bouger. Ils portèrent la main à l'intérieur de leur veste.

Interdit, Dustin se retrouva face à deux revolvers de service.

- Mais...

- Vous n'avez pas saisi... Non, vous n'avez pas pu lire les conclusions, expliqua Chalmers. Il y a effectivement une erreur de l'ordinateur à votre sujet... Une erreur relative à votre vie...

- Mais, ces armes ?

- Monsieur, vous ne comprenez toujours pas ? L'erreur que nous devons corriger, c'est vous ! Votre vie est une création aberrante de l'ordinateur... Vous n'existez pas !

La double détonation des armes appuya définitivement cette affirmation.

**Fin**



## MORDS LUI L'OEIL, T'AURAS L'OS

Scenario Magna Veritas

Christophe Burel

***“tel est pris qui  
croyait prendre.”***

*Andréalphus.*

Ce scénario est prévu pour être joué par des personnages qui ont déjà quelques missions à leur actif. Il leur démontrera que la discrétion est aussi une nécessité chez les Anges .

**BONJOUR, C'EST LE FACTEUR !**

Ce 5 mai 199..., les anges trouvent dans leur boîte à lettres le message officiel suivant :

.....début transmission  
Message officiel numéro 5463564/  
FHG577

*Soyez le mercredi 6 mai, à 10 heures,  
au camp des scouts de France de Issy-  
Les-Moulineaux. Après l'office, vous  
rencontrerez l'aumonier Grémont qui  
vous confiera votre mission.*

*Dieu vous bénisse*

*Archange Christophe*

*fin transmission.....*

**SCOUTS TOUJOURS PRETS.**

***“Simagrées et  
chansonnettes, jolis  
costumes et paillettes...  
Le catholicisme et  
la variété, c'est du  
pareil au même.”***

*Nybbas.*

Pendant l'office, les Anges pourront avoir un aperçu de la progéniture de cette France enracinée dans la tradition et le fric. Les scouts suivent la messe en pensant à leur B.A. du jour .

Une fois les prières finies, l'aumonier se dirige vers les Anges (les seuls adultes qui ne sont pas déguisés en uniforme).

-"Salut, Dieu vous bénisse ! Appelez moi Canard Heureux. Je sers l'Archange Christophe et c'est ma joie. Voilà, nous avons un problème. Quelques uns de nos scouts nous ont amené des cartes de visite qui circulent sous le manteau dans les collèges. Renseignements pris, on en trouve partout en France. Vous allez devoir enquêter. Nous pensons qu'il s'agit d'une tentative de corruption satanique.

Vous ferez vos rapports à notre contact à Nice, Paul Dupré, directeur de l'école maternelle St Louis."

Presse, il part ensuite avec un groupe de scouts pour une opération forêt propre, en laissant une carte de visite aux Anges.

## EN QUETE DE VERITE

Les Anges pourront trouver les renseignements suivants pendant leur enquête.

-Téléphone : le numéro est à Paris, un répondeur téléphonique donne inlassablement le même message :

<< fond musical d'orgue>>

<< rires sataniques>>

"Mortels, Satan vous attend. Vous pouvez communiquer avec lui à travers ses agents sur terre. Il a la réponse à vos problèmes. Ecrivez lui BP 128 à Nice."

<<rires sataniques>>

-Registre du Commerce et des Sociétés de Nice : SITA est une SA au capital de 60000 F dont les actions sont détenues à 100% par une société panaméenne, la Business Corp (Société écran).

-Courrier : si les Anges écrivent, ils recevront par retour du courrier (s'ils ont donné leur adresse) un mini catalogue proposant romans, disques, jeux de rôle, bijoux, grigris, etc... pour des sommes très modiques.

-Postes de Nice : Il est possible de monter une garde discrète dans la salle des boîtes postales . Elle est vidée tous les matins à 10 heures par Marc Potre.

## SALADE NICOISE.

**"Si il y a quelqu'un  
qui doit tout à Bach,  
c'est bien Dieu !"**

*Morax.*

-Ecole St Louis : Paul Dupré est un Ange grade 2 de Christophe en poste fixe. Son rôle est de faire passer l'information jusqu'à Notre Dame . Il doit aussi calmer les impulsifs.

-SITA : les bureaux sont installés dans une petite rue de la banlieue niçoise, au numéro 68. Là, deux employés humains normaux, assurent un travail tranquille et bien payé. Il ne sont au courant de rien. Il passe leur temps à préparer les envois, maintenir le fichier client et jouer à tempête sur l'échiquier.

Emploi du temps :

8 h 50 Marc et René arrivent au bureau

9 h 00 Début du travail

10 h 00 Marc va chercher le courrier

12 h 00 Un traiteur livre les repas

16 h 00 René va poster les colis

17 h 00 Fin de la journée

Ce bâtiment passe pratiquement inaperçu dans cette petite rue. Les fenêtres sont munies de barreaux et le signal d'alarme est mal dissimulé. Une plaque de marbre indique "SITA. Bureaux".

A l'intérieur, une grande table ronde et un échiquier, un ordinateur (correspondance, fichier client, comptabilité), un coffre fort ( 50000 F et le fichier sur papier), une armoire (matériel de bureau) et un mini bar compose le mobilier. Dans le garage, outre une moto et une camionnette, les bacs contenant la marchandise envoyée aux clients.

Des caméras et des micros cachés permettent aux démons de savoir ce qui se passe à l'intérieur. La cabine de téléphone public est également sous écoute, et les numéros sont enregistrés.

*PNJs (personnages notoirement pitoyables)*

## RENÉ CRAPON et MARC POTRE

humains, employés de bureau.

**FO 3 VO 2 AG 1 AP 2 PR 1 PE 2**

Talents : informatique +1, véhicule +1, échecs +1.

Ces deux innocents travaillent pour nourrir leur famille. Leur recrutement s'est opéré par petite annonce et ils n'ont jamais vu le patron.

## MAXIME BORETI

démon d'Andromalius, grade 2. Agent de la DST.

**FO 2 VO 5 AG 3 AP 3 PR 3 PE 3 PP 24**

**Talents :** voiture +1, esquive +2, arme de poing +1.

**Pouvoirs :** Glace +1 (122), Charme +2 (131), Rebond +2 (255), Polymorphe +1 (266), Détection du bien (311), Vol +2 (332), Forme gazeuse +1 (335), Familier Véhicule (554), Humanité +2 (spécial).

**Vrai nom :** INORS

### VRAOUMM

familier véhicule, aux ordres de Maxime Boreti.

**FO 2 VO 2 AG 3 AP 2 PR 2 PE 3 PP 6**

**Talents :** conduite +2, esquive +2.

**Pouvoirs :** Onde de choc (124), Invisibilité (261), Polymorphe (266), Télépathie (321).

### FREDERIQUE SOLANE

démon de Baal, grade 1. Mannequin.

**FO 4 VO 4 AG 5 AP 3 PR 2 PE 3 PP 15**

**Talents :** arme d'épaule +2, esquive +3, démolition +3.

**Pouvoirs :** Griffes +2 (113), Armure corporelle +2 (211), Talent physique (341), Talent combat (346), Apparence (354), Agilité (355), Perception (356).

**Vrai nom :** AZANTA.

### PAUL ROSAN

démon de Beleth, grade 1. Psychiatre.

**FO 2 VO 4 AG 3 AP 2 PR 4 PE 3 PP 11**

**Talents :** psychiatrie +2, Faire semblant d'écouter +2, esquive +1.

**Pouvoirs :** Sommeil +1 (132), Non détection (222), Boomerang (224), Phobie des enfants (642), Cauchemar mortel +2 (spécial).

**Vrai nom :** NALMANT.

### JOSEPH CARENSON

démon de Nybbas, grade 1.  
Conseiller en communication.

**FO 2 VO 4 AG 3 AP 3 PR 3 PE 3 PP 11**

**Talents :** électronique +1, vidéo +3, course +1, discrétion +1.

**Pouvoirs :** Immunité (charme 225), Feu (121), Invisibilité (261), Lire les pensées +1 (323), Contrôle des humains (361), Talent technique (341).

**Vrai nom :** CNIUGH.

## OU ENFIN, ON APPREND TOUT

*“Dieu est un homme d'affaires qui a des couilles : il fallait en avoir pour ouvrir un parc d'attraction comme l'Eden à la création. Surtout que les études montraient bien qu'il n'y aurait que deux visiteurs, Adam et Eve.”*

*Mammon.*

SITA est en fait un piège à Anges. Inors, le responsable du projet est posté en face avec ses acolytes. Ils repéreront ceux qui auront été attiré par la diffusion des cartes de visite. Ensuite, ils les étudieront (adresses, contacts), pour finir par les détruire dans des attentats à l'explosif.

Si toutefois aucun ange ne se présentait, le fichier client représenterait un pool non négligeable de jeunes âmes à pervertir.

Les démons sont installés en face des locaux de la SITA, dans une mercerie désaffectée.

Le rez de Chaussée est vide, mais l'escalier est piégé avec une mine AP claymore (PUISS +6).

A l'étage, les vitres sont teintées pour que rien ne filtre. On trouve tout le matériel d'espionnage, des armes, des explosifs, de la nourriture.

Le Garage voisin sert de voie d'accès. C'est là qu'est le Familier véhicule prêt pour une filature discrète..

## GAGNE OU PERDU ?

SITA démantelée, tous les démons tués ou en fuite, fichier client récupéré : victoire totale.

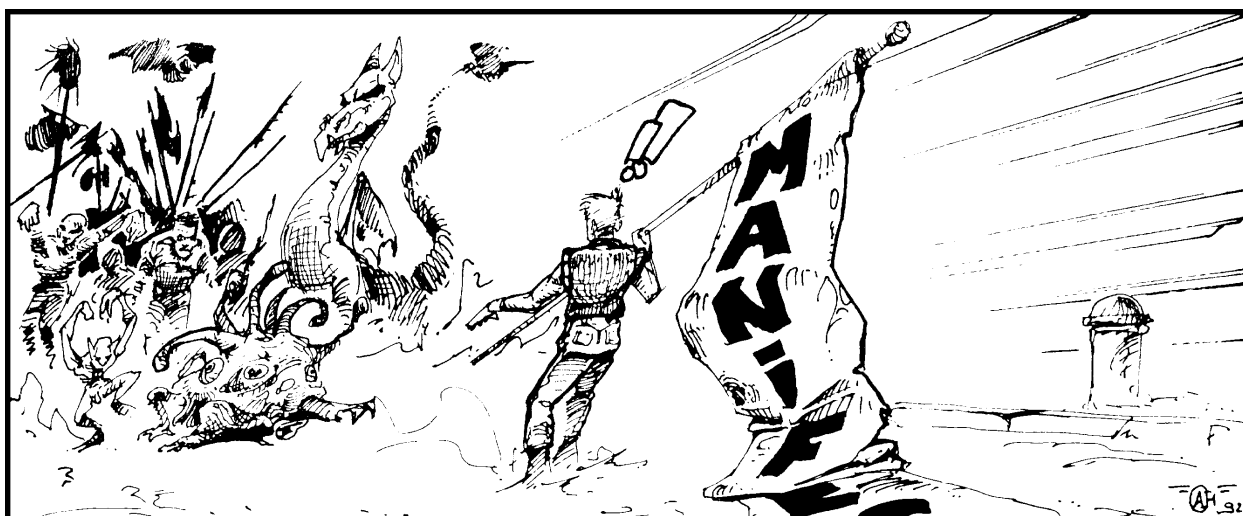
SITA démantelée, un démon s'enfuit avec le fichier : victoire marginale.

Contact tué : échec.

Employés humains tués : échec total.



carte de visite à remettre aux joueurs pendant le briefing



## TOURNOI A EVREUX (27)

LIEU : Salle polyvalente de la maison de quartier de la Madeleine

ORGANISATEUR : Si Evreux m'était joué

DATE : Dimanche 9 avril 1995 à 10 h 30

INFO : Tournoi AD&D par équipe de 5 joueurs

PRIX : 40 F./joueur

CONTACT : Stéphane BERTEL - 18, rue du plus que tout - 27000 EVREUX

TEL : 32.23.14.68

## TOURNOI A SAINT ROMAIN DE COLBOSC (76)

LIEU : Maison pour tous

ORGANISATEUR : In nomine ludi

DATE : Samedi 6 et dimanche 7 mai 1995

INFO : Convention jeux de rôle et tournoi médiéval fantastique le dimanche

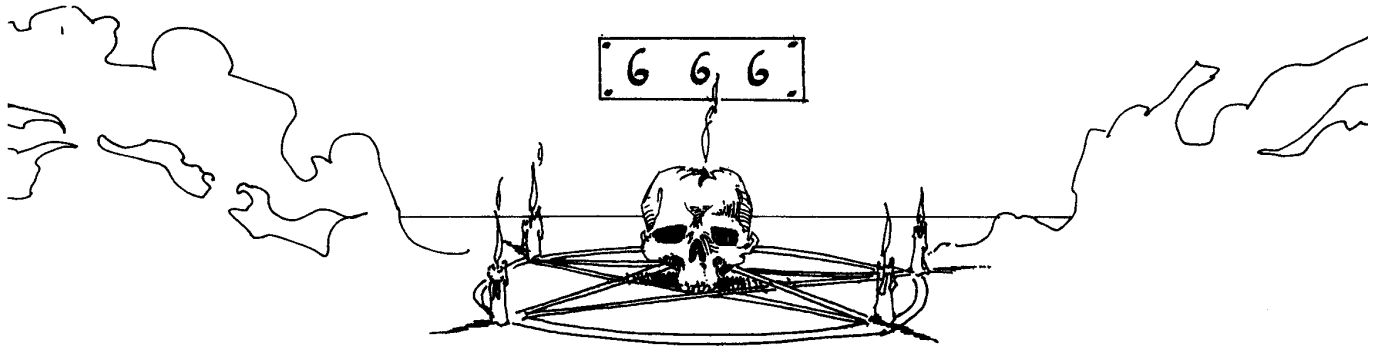
PRIX : week-end complet : 150 F. - Tournoi seul 50 F.

CONTACT : In nomine ludi - Maison pour tous - Av. G<sup>al</sup> de Gaulle - 76430 S<sup>t</sup> Romain

TEL : 35.20.00.16

NOTE : Tournoi ouvert également aux meneurs

# FEUILLE DE PERSONNAGE IN NOMINE SATANIS



⊗ Nom :	⊗
---------	---

CARACTERISTIQUES:	GRADES ACCORDÉS :	TALENTS:
POUVOIRS:	TABLE DE POUVOIRS :	
	POUVOIR SP.	LE QU'IL PENSE DE...

POSSIBILITÉ  
D'INTERVENTION

