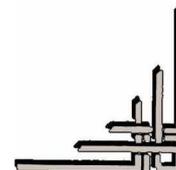
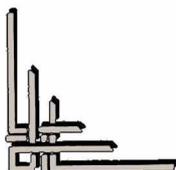




Un sort et un Merle

Scénario pour Magna Veritas 3^e édition, créé par
Pimouss, Archange des Martyrs ©B.F.I., 2004.

Pour la Convention des Griffons.
Le 21 & 22 Février 2004



I) Préambule :

Les joueurs reviennent de mission en Roumanie. Celle-ci ne s'est pas bien passé du tout : leur mission était d'arrêter les agissements d'un sorcier, qui sévissait là-bas. Dans leur grand malheur le sorcier dénommé Nicolae Dumitrescu réussit à s'enfuir avec l'un de ses anciens grimoires. Donc échec partiel de la mission.

Quand à Nicolae Dumitrescu, il a rejoint Londres pour étudier le vieux livre qu'il a ramené de Roumanie.

Ayant eu du mal à déchiffrer le grimoire, il fit appeler à deux anges d'Yves (Sarah Expand & Eugénie Devport) en les invoquant.

Au bout de quelques jours, Nicolae comprit que ce qu'il détenait, était inespéré pour un simple sorcier comme lui. Ce livre contenait le rituel exact pour libérer MERLIN.

Dans sa quête de puissance, Nicolae entreprit d'exécuter le rituel. Après avoir suivi scrupuleusement les indications du rituel, Nicolae « échoua (pour lui) » dans cette quête. Donc il continue à essayer de déchiffrer le livre (avec ses acolytes) pour pouvoir enfin libérer Merlin.

En fait Merlin est apparu dans une annexe désinfectée d'un manoir en banlieue de Londres, chose que Nicolae n'avait pas prévu. D'où son insistance à poursuivre ses recherches.

Quant Merlin vit qu'il était de nouveau libre et en bonne santé, il entreprit plusieurs choses :

- La première chose qu'il fit c'est de se protéger, en invoquant 2 démons : Walter O'Grady (Démon de Baal, Grade 3) et Elliot Parker (Démon de Morax, Grade 2). Pour éviter que les Anges et/ou les Démons remettent la main sur lui !
Mais cette protection ne lui suffisait pas, car il restait le grimoire, possédé par Nicolae, dans lequel le rituel d'emprisonnement y est inscrit.
 - o Donc la mission spéciale d'Elliot est de retrouver le grimoire afin de le ramener à Merlin.
 - o Quand à Walter, sa mission est bien entendue de protéger Merlin.
- La deuxième chose qu'il fit c'est de prendre le contrôle du propriétaire du manoir, où il décida d'élire domicile. Par chance le propriétaire, un multimilliardaire dénommé Nasser Ilban faisant partie de la Jet Set, et qui se trouve être un Ange d'Hassan.
- Et pour finir il se créa une nouvelle identité : Peter Kindy.

Le but de Merlin est de récupérer son grimoire détenu par Nicolae. Mais le problème c'est qu'il ne s'est pas où le trouver pour le moment. Car pour pouvoir localiser son grimoire, Merlin doit rester concentré sur celui-ci. Malheureusement pour l'instant son apprentissage du monde nouveau lui prend beaucoup de temps, donc ses méditations pour localiser son grimoire sont assez éparpillées.

II) **Introduction** :

Nous retrouvons notre équipe de choc de retour de cette mission la tête très basse.

Les joueurs non pas étaient du tout récompensés et que même deux d'entre eux on était limité (Charles de La Rivière (ange de Walther) & Victor Gaillardou (ange de Joseph)) pour une durée indéterminée. De ce fait le chef de l'équipe qui était l'ange de Walther a été rétrogradé temporairement à fin de méditer sur ses erreurs. Donc c'est à vous de choisir le nouveau chef de mission parmi le reste de l'équipe évidemment l'ange de Joseph est exclu aussi pour ce poste pour cela nous avons comme candidats au poste : Angelina Vasquez (ange de Blandine), Mickëy Ripley (ange de Jean-Luc), André Michaux (ange de Laurent) et pour finir Giovanni Rigatelli (ange de Jordi).

Note : Vous devez impérativement avoir l'Ange de Walther et l'Ange de Joseph comme personnage au tour de votre table.

Leur contact habituel est un certain prêtre qui se nomme le Père François Morgue, celui-ci sévit à Champeaux, en Seine-et-Marne à côté de Melun (Annexe 1).

De retour de leur « splendide mission » en Roumanie, les joueurs sont convoqués quelques semaines plus tard, à l'église de Champeaux. Là le Père François Morgue leurs confie une mission dite de « routine ».

Arrivés au presbytère le père leur remettra un fax qu'il a reçu du Père Agley (Annexe 2) officiant dans l'église St Andrew, à Londres. Celui-ci, lors de sa messe dominicale, a eu une visite un peu inattendue.

Un homme nu a pénétré lors de l'office, une arme blanche à la main, faisant peur à ses ouailles. Certains furent blessés, ce qui entraîna l'arrestation de l'individu (Elliot Parker).

Leur contact leurs remet un billet aller-retour Paris-Londres en Eurostar à chacun. Quand à l'hôtel, ils verront sur place avec le Père Agley. Après ça il les congédie en leurs souhaitant bonne chance et que cette fois ils réussissent.

III) **Que s'est-il passé à l'Eglise St Andrew ?** :

Peter Kindy, dans la recherche de son grimoire, envoya Elliot à Londres afin d'effectuer une mission de reconnaissance. Suite à un relâchement de l'emprise de Merlin sur Elliot, celui-ci péta un plomb et alla faire son gigolo dans l'Eglise de St Andrew. Dont vous connaissez la suite.

Dès que Peter s'aperçut du relâchement de l'emprise sur Elliot et des problèmes que cela avait entraîné, il décida de faire intervenir Nasser. Celui-ci de son côté fit appeler à son avocat Brad Colway. Afin de faire libérer Elliot pour vice de procédure, celui-ci soudoya « divinement » les autorités compétentes. Tout ceci avant l'arrivée des joueurs à Londres.

IV) **A l'Eglise St Andrew :**

Un peu d'histoire : Cette église échappa au Grand Incendie, mais fut cependant reconstruite. Le site a été successivement occupé par des églises de style saxon, roman, puis gothique. Au 17^e siècle, Christopher Wren dessina une longue basilique de pierre avec deux niveaux de fenêtres. Notez la pierre de la Résurrection (mur extérieur Nord) et les figures de deux enfants pauvres au-dessus de l'entrée. Après un incendie en 1941, la restauration a remis en valeur la décoration intérieure.

Maintenant, L'église est dirigée par le Père Agley, un prêtre d'une cinquantaine d'année bien entamée.

Quand les joueurs arrivent à l'église, le prêtre sera heureux de les voir mais surpris, car celui-ci ne pensait pas que Notre-Dame enverrait quelqu'un sur cette affaire.

Le prêtre essaiera de les aider au maximum :

- leurs trouver un hôtel,
- les guider dans Londres,
- etc....

Par contre si les joueurs lui posent des questions sur l'incident, il dira qu'il ne sait pas grand-chose. Car il était assez loin de la scène. Les seules choses qu'il a remarquées sont inscrites dans le fax.

Il indiquera que l'homme a été emmené au commissariat du quartier qui se trouve dans Charterhouse Street (Annexe 3).

V) **Au commissariat :**

Celui-ci se situe non loin de l'Eglise St Andrew, dans Charterhouse Street (Annexe 3). Si les joueurs sont assez malins, à l'accueil, ils seront dirigés vers le commissaire qui est chargé de l'affaire : le Commissaire Ivan Smith.

Le commissaire Smith leur dira suivant comment ils se sont présentés, que c'est la plus grosse bourde qu'il est jamais fait. Car lors de l'arrestation du prévenu, ils ont oublié de l'habiller. Ce qui a entraîné sa libération sur le champ ; lors de la venue de son avocat. Etant pas mal dégoûté, le commissaire sera assez ouvert envers les joueurs. Car il sent que c'est bientôt fini pour lui dans ce commissariat. Alors il se servira des joueurs pour lâcher tout ce qu'il a sur le cœur (n'hésitez pas en faire une personne au bord du suicide). Il donnera facilement le dossier du prévenu.

Mais celui-ci est assez vide puisqu'il n'y a que son nom (c'est à dire Elliot Parker) et le nom de l'avocat (Brad Colway).

Par contre il fera une petite remarque sur l'avocat : « Pour un type pommé comme M Parker, il a les moyens de se payer l'un des meilleurs avocats de Londres ! ». Après ça, le commissaire Smith priera les joueurs de le laisser car il a « du travail » à faire.

Le seul renseignement supplémentaire qu'il donnera si les joueurs le demandent, c'est l'adresse de Brad Colway, l'avocat : à Baldwin's Garden, non loin d'ici (Annexe 3).

VI) **Chez Me Colway Brad** :

Si les joueurs se renseignent sur Me Colway, ils sauront que c'est un des plus grand avocat de Londres, et qu'il vient de gagner un grand procès pour Nasser Ilban. Le procès accusait Nasser Ilban d'avoir détourné de l'argent de ces sociétés pour s'enrichir personnellement.

L'immeuble où travaille Me Colway Brad, est du style Victorien.

Son bureau prend tout le 1^{ier} étage de la bâtisse.

A l'entrer du bureau, ils seront accueillis par Ms Vunet, réceptionniste de Me Colway.

L'entrer est une grande pièce avec un haut plafond très joliment décoré.

Ms Vunet leurs dira que son patron est absent et qu'ils peuvent prendre rendez-vous pour le rencontrer.

En faite l'avocat est dans son bureau, entrain de travailler tranquillement.

Si les joueurs font un peu trop de bruit, l'avocat allumera la télésurveillance qui est reliée à la caméra de la réception. Si les joueurs parlent d'Elliot ou de quelques choses le concernant, Brad téléphonera directement à Nasser pour le prévenir.

A ce moment-là, Nasser lui demandera de les retenir et de les aiguiller vers une fausse piste (l'avocat fera en sorte de ne pas recevoir les joueurs).

C'est-à-dire qu'au moment où il raccrochera avec Nasser il prendra la fuite par l'entrer qui se trouve derrière sa bibliothèque. Cette sortie l'emmène directement dans le parking souterrain de l'immeuble et partira en voiture vers le manoir de Nasser.

VII) **Pendant ce temps** :

Merlin a retrouvé la trace Nicolae Dumitrescu, il séjourne à Took's Court (Annexe 3). Il prévient Elliot Parker pour qu'il le tue.

Celui-ci, le soir même, ira à l'appartement de Nicolae, nu comme d'habitude, et tranchera la tête du sorcier. Puis en voulant fouiller l'appartement, Elliot se fera agresser par les deux Anges d'Yves, celui-ci étant étonné de voir du monde, il prend la fuite.

Walter O'Grady, qui surveille Elliot pour éviter un nouveau dérapage, décide de s'en débarrasser. Quand Elliot sortie de l'immeuble en courant, Walter mit son plan à action (et pouf un démon de mort...). Walter rentra tranquillement chez Nasser.

Par chance il n'y avait personne dans cette petite rue au moment des faits. Sauf qu'une personne a vu toute la scène : Ms Keith. Elle habite au 1^{ier} étage de l'immeuble situé juste en face de celui où vivait Nicolae. Elle a 80 ans et son passe temps préféré est de regarder par la fenêtre de son séjour.

Quand Ms Keith vit cet assassinat avec la disparition du corps, elle crut qu'elle avait des visions. Donc elle ne fut pas plus affolée que ça, elle a 80 ans et sa vue lui joue des tours dès fois.

Les deux Anges que contrôlait Nicolae se retrouvent libérés.

Un peu déboussolé, les deux Anges d'Yves iront le lendemain matin à l'Eglise la plus proche. Cela tombe bien, c'est St Andrew, où ils rencontreront le Père Agley. Le problème s'est que les Anges ne se souviennent de rien (Nicolae, Merlin, les recherches, etc.....). Mise à part, qu'ils étaient dans un appartement non loin d'ici avec le cadavre d'un type qui a perdu sa tête.

Le Père Agley décide d'appeler les joueurs pour les prévenir de cette nouvelle affaire.

VIII) **Chez Nicolae** :

C'est un petit appartement en bordel avec des livres par tout (par terre, dans les bibliothèques qui sont dans toutes les pièces).

A l'entrée, il y a étendu par terre, le corps d'une personne que les joueurs reconnaîtront pour l'avoir déjà rencontré : Le sorcier de Roumanie, Nicolae Dumitrescu.

Description des lieux :

- La cuisine est à gauche : elle est petite et toute équipée. Il y a quelques livres qui traînent sur la table.
- Le séjour est à droite : il y a que des livres.
- En face un long couloir avec plein de livres.
- Une pièce au fond à gauche est dissimulée derrière une des bibliothèques, facilement détectable. Dans cette pièce, il n'y a rien à part un pentacle dessiné par terre avec un autel à côté.
- En face du couloir, il y a la salle d'eau (classique).

Dans tout ce fatras, il y a le grimoire de Merlin. Si les joueurs décident de fouiller ce capharnaüm, seul un expert en sorcellerie pourra déceler le grimoire parmi tous ces livres et surtout son importance (du moins en partie).

Car la personne ne pourra (au début) que décrypter une partie du livre, et savoir que ce livre concerne le rituel pour libérer un puissant sorcier.

Après une bonne nuit d'étude sur le livre, le joueur saura à quoi il sert et surtout le nom du puissant sorcier. Mais par contre, il n'aura aucune idée sur le lieu où Merlin est apparu et comment le remettre dans sa prison. Evidemment, plus les joueurs s'acharneront à essayer de décrypter le grimoire, plus ils auront de renseignements (alors donner leurs les renseignements au compte goutte, car plus c'est long et plus c'est bon !).

Si par contre les joueurs, après cette visite, repartent sans emmener tous les livres ou au moins celui de Merlin. C'est Merlin, en personne avec Walter, qui viendra le récupérer, dès que tous les joueurs auront quittés le quartier.

Si les joueurs cherchent des témoins parmi les voisins dans son immeuble, ils diront tous que « Nicolae était une personne solitaire, qu'il sortait très rarement et qu'ils ne savent rien d'autre sur lui ».

Par contre si les joueurs vont dans l'immeuble d'en face, ils tomberont sur Ms Keith.

Suivant comment les joueurs se présenteront à elle, elle se fera une joie de les accueillir autour d'une tasse de thé et de petits gâteaux.

Elle racontera ce qu'elle a vu :

- la personne nue rentrer dans l'immeuble d'en face.
- La même personne sortir avec une épée quelques minutes plus tard.
- Une voiture roulant avec les fards éteint qui s'approche doucement de cette personne.
- Et pour finir l'apothéose, la volatilisation de cette personne nue et le démarrage brusque de la voiture.

Evidemment, elle racontera sa vie entre chaque information, du style :

- Vous savez de mon temps les gens ne se baladaient pas dans cette tenue. Ils avaient plus de classe.
- Vous savez moi quand j'étais jeune...
- Vous savez ce n'est pas toujours marrant de vivre seul.
- Vous savez à cause de ma vue je ne regarde plus la télé, alors à la place je scrute par la fenêtre. Et vous savez c'est nettement plus intéressant.
- Etc....

Elle ne donnera pas trop de détail car elle dira :

- « Ma vue me joue des tours par moment, alors la nuit... ».

Mais elle sera certaine des choses énumérées au par avant.

A par, cette charmante Ms Keith, il n'y a pas d'autres témoins de la scène.

IX) **Si Merlin récupère le grimoire** :

Celui-ci rendra la liberté à Nasser.

Tout de suite après, il quittera la Grande-Bretagne avec Walter, pour les Pyrénées.

Là ; il vivra tranquillement pour se faire oublier.

Quand il se sentira complètement en sécurité, il libérera Walter de son joug.

Evidemment, cela entraînera l'**ECHEC** de la mission (*DOMMAGE*).

Puisque les joueurs ne pourront jamais savoir pourquoi Elliot est allé, nu dans l'église. Mais ils pourront tout de même continuer à faire la mission (en partie).

S'ils vont voir Nasser, celui-ci ne se souvient de rien. Car en ayant récupéré son libre arbitre, il n'a aucun souvenir de Peter Kindy ainsi que des événements précédents. Puisqu'il était sous le contrôle de Merlin.

Si les joueurs n'arrivent pas à trouver le moyen de rattraper leur erreur ; ce sera leur deuxième échec consécutif. Bonjour les remerciements de leur hiérarchie (LIMITATION PENITANCE, ETC.....) ! (Voir chapitre XVI-1).

X) **Si les joueurs ont récupéré le grimoire :**

Cette solution est nettement plus favorable pour la suite de la carrière des joueurs et encore....

Pour commencer tout dépendra qui décrypte le livre :

- Si c'est eux, ils auront les informations au fur et à mesure qu'ils arrivent à comprendre le grimoire.
- Si par contre, ils l'envoient ailleurs, le grimoire n'arrivera jamais. Car Merlin l'aura récupéré par l'intermédiaire de Walter pour se racheter de son échec (passer au chapitre XVI-2 et là je dirai encore *DOMMAGE*).

Alors pendant que les joueurs décryptent le grimoire, Merlin va tout faire pour le récupérer.

XI) **Plan : Récupération grimoire :**

Dans un premier temps, Merlin se renseignera sur les joueurs, par l'intermédiaire de l'avocat de Nasser (Brad Colway).

Dans un deuxième temps, Merlin enverra des invitations pour chaque joueur, à l'Eglise de St Andrew, pour une fête organisée par Nasser. Cette fête aura lieu le soir même au manoir de celui-ci. Evidemment dès que le prêtre recevra les invitations, il en informera les joueurs.

Dans un troisième temps, Merlin invoquera des goules (20) pour la protection du manoir.

Puis pour finir, Merlin préviendra un contact d'en bas, par l'intermédiaire de Walter, que Nasser est un Ange musulman d'Hassan. Et il enverra à ce contact-là des invitations pour la soirée. Ainsi celui-ci pourra dépêcher une équipe (5 démons).

Après tout ça, Merlin se sent prêt à accueillir tout le monde.

XII) **Organisation des joueurs :**

Les joueurs sauront peut-être déjà au courant de cette fête avant de recevoir les invitations. Car s'ils se sont renseignés sur Nasser pendant l'enquête, ils sauront que celui-ci organise cette « petite » fête pour la victoire dans son procès.

Donc les joueurs auront toute l'après-midi pour s'organiser avant d'aller à cette fête.

Maintenant, il y a deux possibilités qui s'offrent aux joueurs :

- 1- Les joueurs vont à la fête sans le livre ou du moins, le grimoire n'est pas dans les parages du manoir (voir chapitre XIII).

- 2- Les joueurs emmènent le livre avec eux ou du moins, le grimoire est dans les parages du manoir (voir chapitre XIV).

XIII) **Le livre se situe loin du manoir lors de la fête :**

Lorsque les joueurs arrivent, Merlin n'est pas encore là mais il surveille leurs arrivés. Merlin se situe dans la dépendance du manoir avec Walter (Annexe 4a) et il localise son grimoire. En s'apercevant que le livre est ailleurs, Merlin décide de partir avec Walter le récupérer :

- Si le livre est sans protection ou du moins minime, c'est un jeu d'enfant pour Walter et il le récupèrera facilement. Merlin, alors mais son plan d'échappatoire en route. C'est-à-dire qu'il part en libérant son emprise sur Nasser et les goules (**attention** goules en liberté, goules désordonnées). Il ira en voiture jusqu'à un petit aérodrome où il prendra un petit jet pour Bayonne et après disparition totale de Peter Kindy... (Voir chapitre XVI-3).
- Si le livre est protégé, Merlin essaiera la négociation. Il est prêt à tout pour le reprendre alors n'hésitez pas à utiliser tous les moyens que vous voulez. Et si cela ne marche pas il fera intervenir Walter (manière forte : combat). Et au cas où Walter n'y arrive pas non plus, Merlin fuira pour attendre un meilleur moment (voir chapitre XV).

XIV) **Les joueurs emmènent le grimoire avec eux à la fête :**

Lorsque les joueurs arrivent, Merlin n'est pas encore là mais il surveille leurs arrivés. Merlin se situe dans la dépendance du manoir avec Walter (Annexe 4a) et il localise son grimoire. En s'apercevant que le livre est avec les joueurs, il attendra le moment opportun pour intervenir. C'est-à-dire, quand les démons feront leur numéro de « force de frappe ». Mais lors de la soirée, Merlin essaiera de savoir quel joueur possède le livre.

XV) **La soirée chez Nasser ou apocalypse now :**

Pour la description des lieux voir Annexe 4a & 4b.

Il y a énormément de monde pour cette soirée (que du peuple mondain). Il y a tout le gratin mondain qui est venu (des gens très riches et qui ne savent pas quoi faire de leur temps). A peu près 200 personnes sont présentes pour cette fête (un peu tous les corps sont représentés : mode, business, aristocratie, show-biz, etc...).

Dans la dépendance se trouve le Q.G. de surveillance. Mais si les joueurs vont dans cet endroit en cherchant bien ils trouveront une trappe qui mène vers un sous-sol. C'est dans ce lieu que Merlin séjourne. Donc il y a un lit, un pentacle dessiné par terre et un tas de fourbis que peut avoir un type qui doit rattraper un millénaire d'absence.

Lors de l'arrivée, les joueurs ne seront pas fouiller ainsi que le groupe des démons (c'est un ordre de Merlin).

La soirée se déroulera sans problème jusqu'à 1 heure du matin, à part si les joueurs font des choses qui pourraient avancer les évènements.

Si Merlin voit qu'il peut négocier avec le joueur, la restitution du livre, il le fera avant que les démons déclanchent l'apocalypse.

Donc vers 1 heure, les démons décident d'entrer en action. Leur but principal est d'abattre Nasser Ilban et son entourage (garde du corps, ami intime, etc...).

Evidemment, lorsque les démons commenceront leur festival, Walter en profitera pour récupérer le grimoire au près du joueur qui le possède (sauf si Merlin l'a déjà récupéré) (voir chapitre XVI-3).

Montrez bien, que le gang qui attaque vise bien Nasser et son entourage. Les gardes du corps défendront en premier lieu Peter Kindy et dès qu'il sera à l'abri, ils protégeront Nasser. Si aucun joueur ne pense à protéger Nasser, il sera abattu lors de la « surprise partie ».

Merlin fera tout pour récupérer le grimoire lors de cette attaque, quitte à révéler aux joueurs quelques secrets (le nom de son père (Raphael sans préciser que c'est Kronos), le frère de son père (Mickael toujours sans préciser que c'est Yves), ou il peut plaider pour eux au près de leur hiérarchie, etc...).

Si les joueurs acceptent l'aide, Merlin fera appeler à son père pour qu'il fasse intervenir Yves. Et que celui-ci aide les joueurs à retrouver les bonnes grâces de leur hiérarchie (voir chapitre XVI-4). Mais les joueurs peuvent essayer de négocier autre chose au près de Merlin (« laisser leur imagination faire, et si c'est une bonne idée, pourquoi pas ? »).

Si après tout cela (la manière douce et la manière forte), Merlin n'a pas récupéré son grimoire. Celui-ci quittera le manoir avec Walter (s'il y est toujours vivant) par hélicoptère et il fera exploser le manoir avec tout ce qu'il comporte (démons, joueurs, goules, invités, mais surtout le **grimoire car Merlin préfère que celui-ci soit détruit qu'entre les mains de quelqu'un d'autre**). (Voir chapitre XVI-5).

XVI) **Conclusions** :

1) **Les joueurs n'ont pas découvert le grimoire** :

Ils savent rien sur Elliot à par peut-être que c'est un démon et qu'il est mort. Mais pourquoi il a fait ça ? Et qui l'a tué ? Les joueurs n'en savent rien.

Alors là c'est une limitation pour tous, car ils ont rien compris du tout à l'histoire.

Ils seront convoqués à Notre-Dame par le directeur pour leur passer un sacré savon et ils auront tous droit en plus à une pénitence à faire.

2) **Les joueurs ont trouvé le grimoire mais ils ne l'ont pas décrypté** :

Ca, c'est ballot !

Ils ont presque réussi en partie...

Mais ils n'ont pas utilisé tous les moyens qu'ils avaient en leurs possessions, car le serviteur de l'Ange du Joseph pouvait les aider.

Donc limitation pour tous et suppression du serviteur spécialisé pour l'Ange de Joseph.

La prochaine, ils auront qu'à **REFLECHIR**.

3) **Les joueurs se sont faits voler le grimoire pendant la fête :**

Là, je dirais que ces joueurs sont trop naïfs.

Laisser un livre sans ou presque sans protection, c'est sur qu'ils ne l'auraient pas gardé longtemps.

Mais comme ils ont découvert que Merlin était en liberté, ils auront le droit à une augmentation dans un pouvoir et un remerciement de l'administration.

4) **Les joueurs négocient l'échange du grimoire :**

C'est la meilleure solution qu'ils puissent leur arriver.

Yves arrivera dans le manoir avec Kronos.

Ils discuteront avec les joueurs pour qu'ils rendent le livre à Peter Kindy contre cela Yves promet aux joueurs de les grâciés pour leur bévue en Roumanie et ils auront des récompenses adéquats, c'est-à-dire :

- 1 nouveau pouvoir.
- 1 PP supplémentaire.
- Les limitations seront annulées.
- Le serviteur spécialisé de l'Ange de Joseph aura 1 PP supplémentaire et 1 nouveau pouvoir.

Mais contre, ils n'auront aucun droit de parler ou de faire des sous entendus sur cette histoire.

Yves leur dira : « Cela ne s'est jamais passé !, OK ! ».

Et ensuite, Yves rapatriera les joueurs en France.

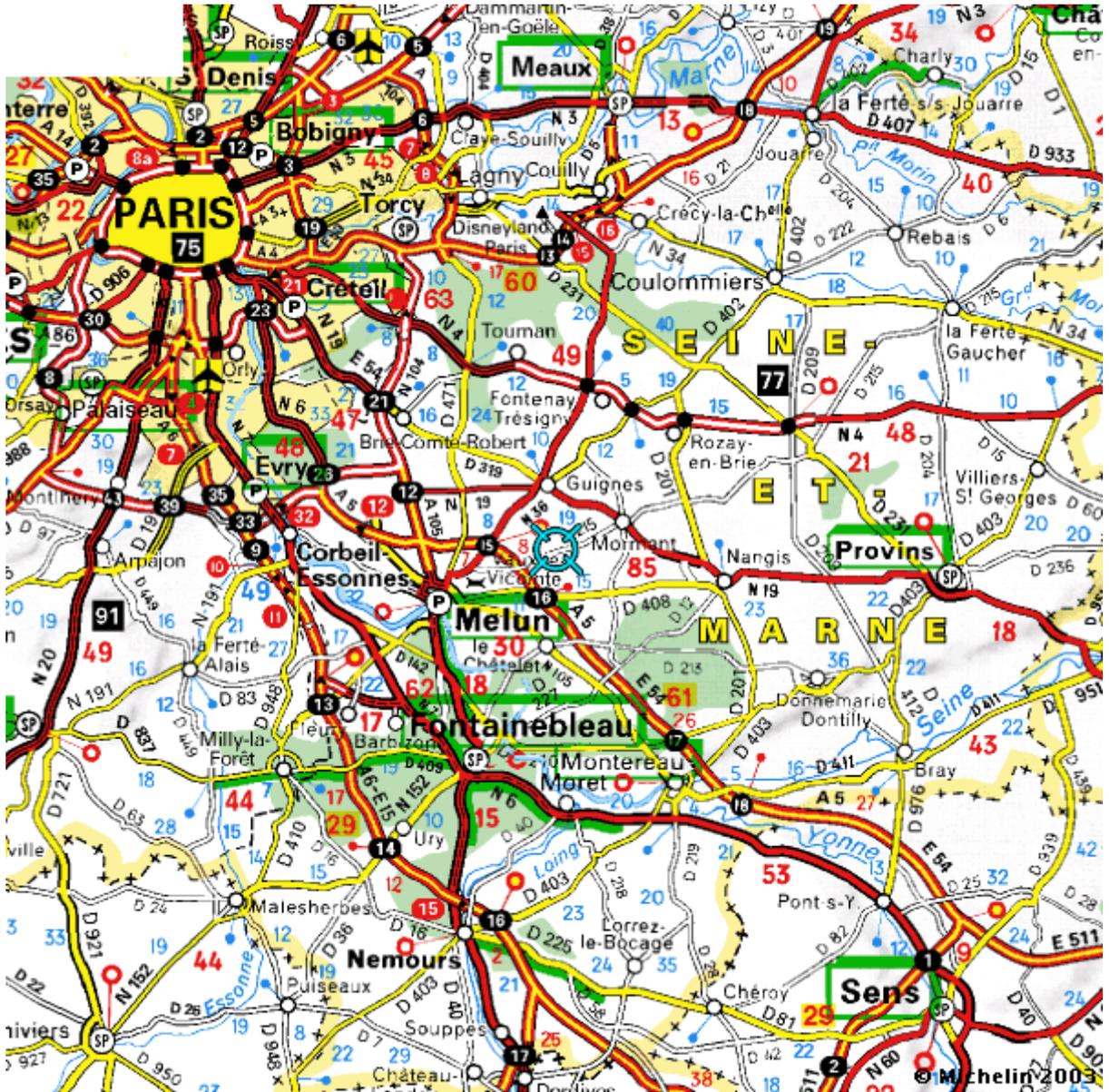
BINGO !

5) **La mort :**

C'est peut-être la pire des solutions mais elle existe.

Alors GOOD BYE, Marylou ! GOOD BYE !

Annexe 1



Champeaux est un village tranquille avec son église, son café-PMU-LOTTO, sa boulangerie, etc...



Annexe 2



FAX : N°110675

De la part de : Père Agley de l'Eglise St Andrew, Londres (GBR).

Pour : [REDACTED]

Objet : événement suspect à approfondir.

Description :

Article tiré en partie du [REDACTED]

Comme tous les dimanches matins, Le Père Agley, de l'église de St Andrew, dirigeait son office dominical quand au moment de l'eucharistie un individu fit irruption.

Cet homme, d'une trentaine d'année, perturba la messe en poussant des criés stridents et en se présentant dans un tenue peu commune pour l'évènement. En effet, il était nu !

Mais ce ne fut pas la seule chose qui a choqué les gens. Car cet individu était armé d'une arme blanche de grande envergure.

Alors la population commença à paniquer, quand l'homme chargea brusquement en pointant son arme vers eux.

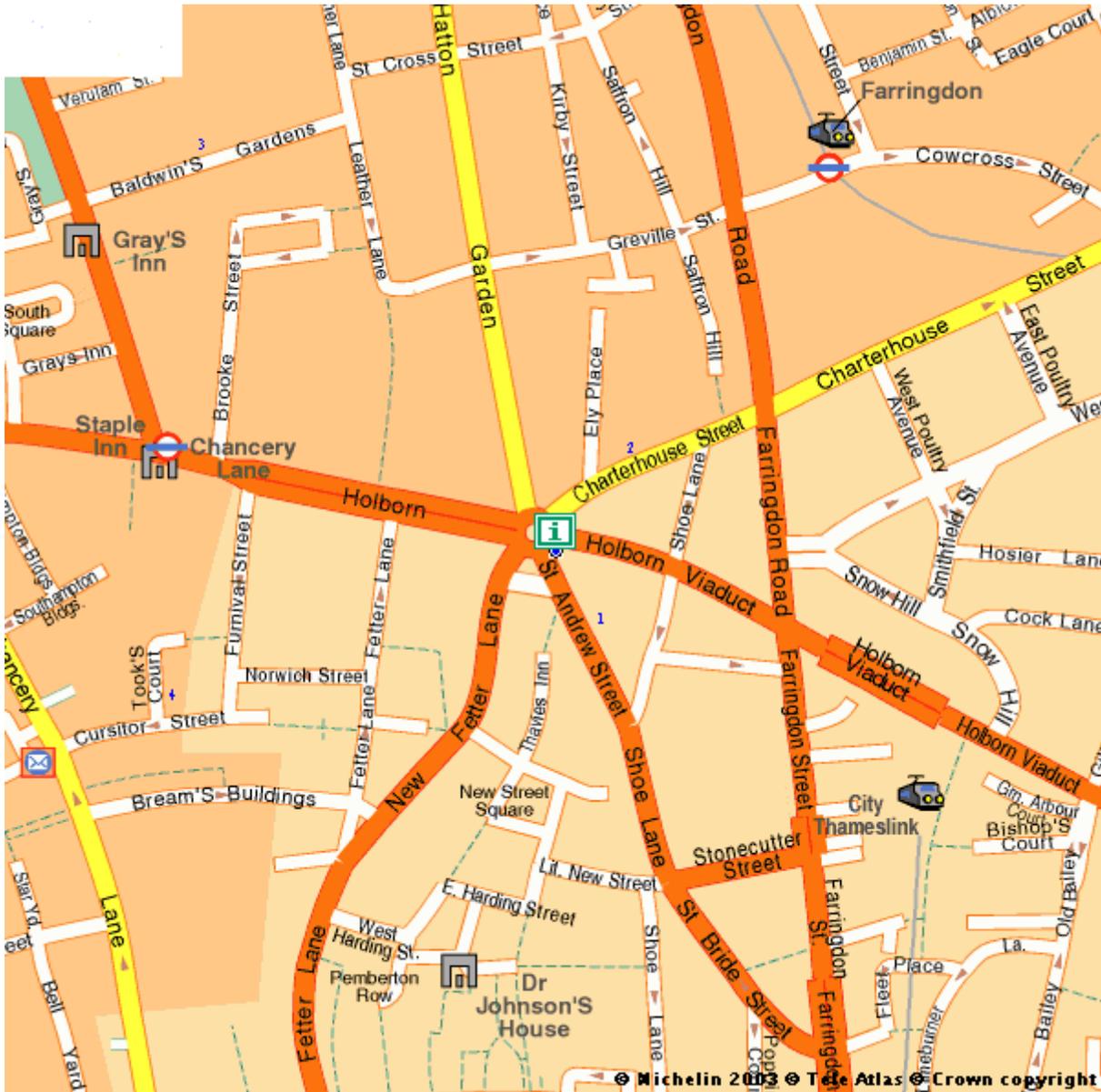
La police arriva assez rapidement sur les lieux pour neutraliser l'individu. Ce qui se fit sans trop de problème.

On dénombre une dizaine de blessé léger, qui furent tout de suite transportés à l'hôpital, et qui en sont ressortie au bout de quelques heures d'observation. Beaucoup de blessures sont dus entre autre à la panique et au piétinement des gens lors de leur fuite.

Salutation.

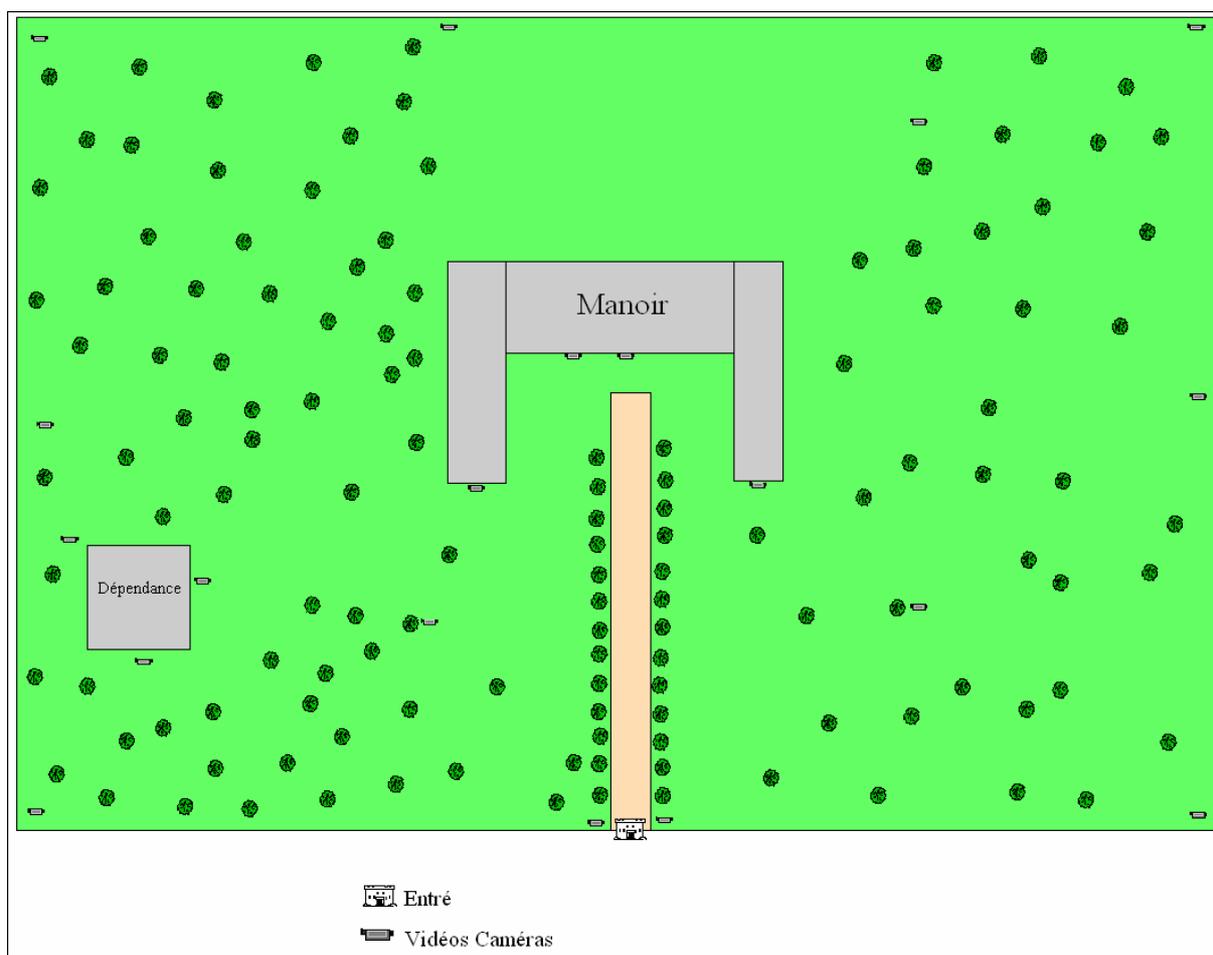
Le Père Agley

Annexe 3

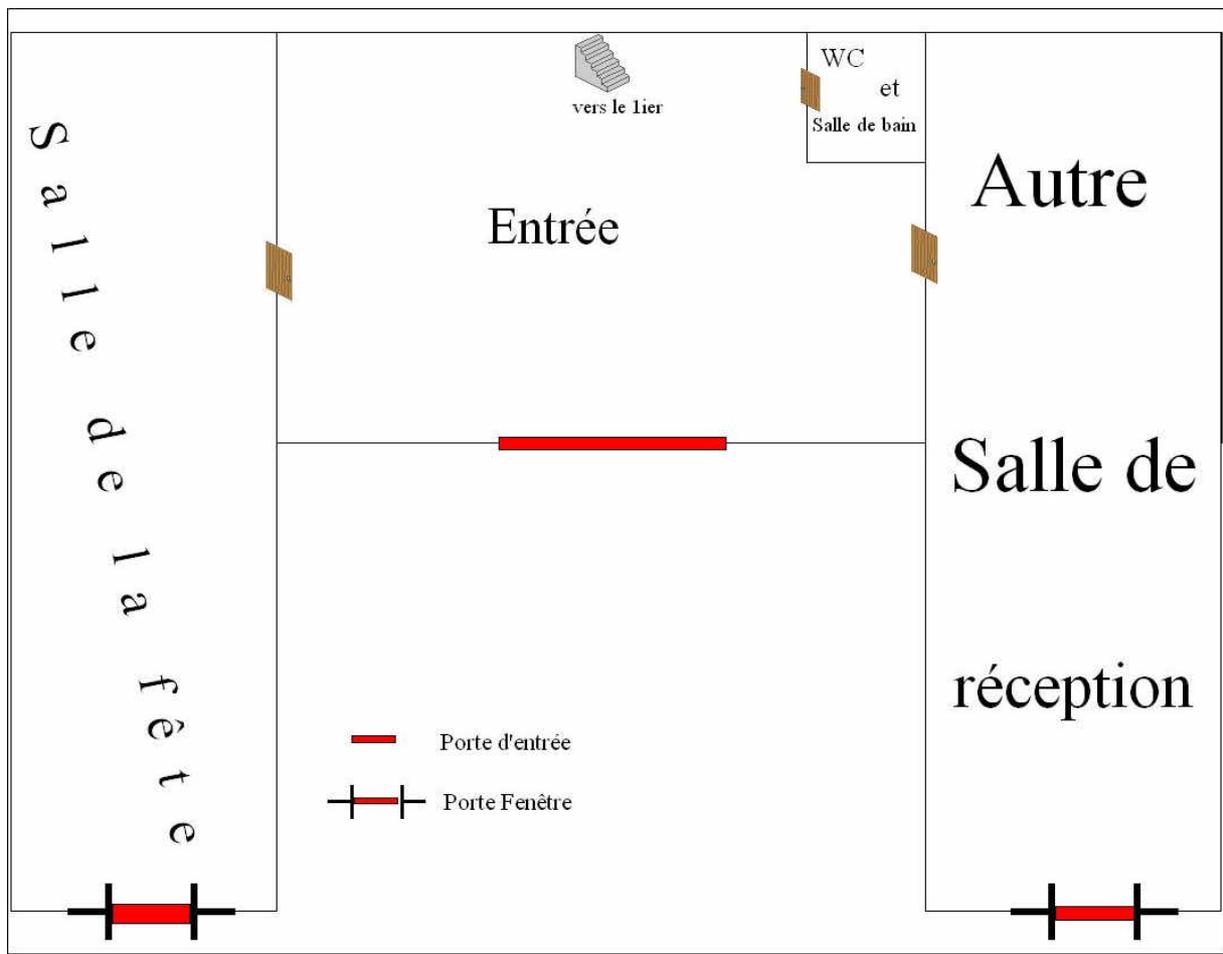


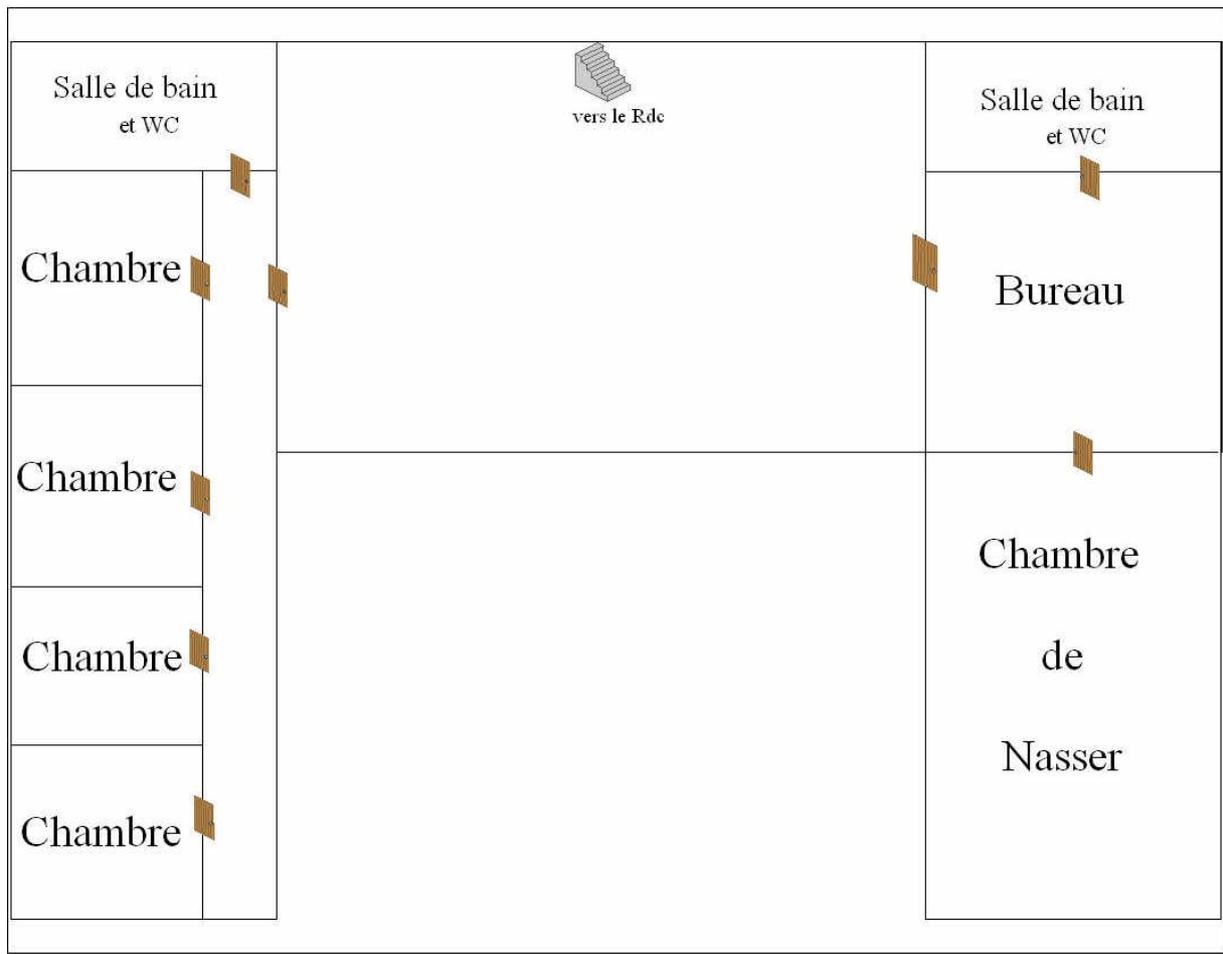
- 1 : L'Eglise de St Andrew.
- 2 : Le commissariat.
- 3 : L'immeuble du bureau de Me Colway.
- 4 : L'immeuble de Nicolae Dumitrescu.

Annexe 4a



Annexe 4b





Annexe 5

LES PNJ

1) **MERLIN alias Peter KINDY :**

Que peut on dire sur une personne aussi célèbre que lui en étant aussi mystérieuse. Merlin vu par INS/MV (d'après l'extension Heaven & Hell) : Fils de Kronos (Raphael) & d'une sorcière inconnue.

Il n'apparaît pas à la détection du bien et du mal. Il encaisse les coups comme un humain. Il possède des capacités de démon (pouvoirs) et de sorcier (sorts).

Il fut enfermé par une coalition d'Ange et de démons sans que les uns et les autres ne s'en rendent compte. Car les démons lui avaient ordonné de ne plus sortir de la forêt de Brocéliande et que les Anges par l'intermédiaire de Daniel la fit brûler.

Avant que celle-ci fût brûlée, Merlin écrivit un rituel de téléportation mais le hic, c'est que le rituel devait être lancé en dehors de cette forêt. Alors il confia le livre à un aigle pour qu'il le dépose chez un de ces amis. Le problème, c'est que la forêt brûla avant que son ami ait le livre. Donc pensant que c'était trop tard, il n'exécuta pas le rituel et il créa par la même occasion le rituel inverse. Puis le livre fut perdu, jusqu'à ce que Nicolae le retrouve par hasard en Roumanie.

Caractéristique :

FOR	VOL	AGI	PER	PRE	APP	PP
3	5	3	3	3	3	14

Talents : Baratin 3, Discussion 6, Esquive 3, Musique 6, Chant 6, Pentacle pour démon 3, Pentacle pour familier 3, Invocation pour démon 5, Invocation pour familier 5, Demande à démon 5, Demande à familier 5, Contrôle de démon 5, Contrôle de familier 5, Sortilèges 5, Rituel 5.

Sorts : Rituel de localisation (grimoire), Créer une goule, Créer un zombie, Créer un squelette, Vrai nom, Protection contre le mal, Protection contre le Bien, Point faible, Puissance.

Pouvoirs : Charme 3 (151), Peur 3 (154), Faiblesse 3 (153), Détection du futur proche 5 (421), Détection de la vérité 3 (425), Déplacement temporel (456), Talent de communication (464), Talent artistique (462), Talent artistique (462).

2) **Nasser Iiban, Serviteur de la Tolérance, Ami de l'Alliance, Ange Musulman d'Hassan :**

Jeune homme de 25 ans, de nationalité Saoudienne, vivant à Londres.

Il possède plein de société, allant du pétrole en passant par le B.T.P..

Il vient de gagner un procès crucial contre l'Etat anglais qui le soupçonnait d'avoir détourné de l'argent de ses sociétés pour s'enrichir personnellement (ce qui est vrai).

Il organise du reste une petite fête pour la victoire dans son procès.

Il est sous le contrôle de Merlin depuis quelques jours. Tout ce qui se passera pendant ce laps de temps, il l'aura oublié quand Merlin le libérera de son contrôle.

Vrai nom : Ilioud

Caractéristique :

FOR	VOL	AGI	PER	PRE	APP	PP
3	5	3	2	3	5	25

Talents : Esquive 6, Savoir-faire 2, Baratin 3, Discussion 2, Séduction 4.

Pouvoirs : Bénédiction guérison des folies 2, Bénédiction guérison des phobies 2, Augmentation temporaire agilité 5, Champ magnétique 3, Télépathie 1, Lire les pensées 2, Contrôle des animaux 2, Téléportation 1, Talent physique, Augmentation permanente agilité, Avocat (voir Brad Colway), Tolérance 3.

3) **Brad Colway, Avocat, serviteur de Nasser Ilban :**

Grand avocat à la cour de Londres, on dit même qu'il serait le meilleur !

Caractéristique :

FOR	VOL	AGI	PER	PRE	APP	PP
1	3	2	1	2	3	5

Talents : Baratin 3, Discussion 3, Loi 6, Savoir-faire 3, Séduction 2.

Pouvoirs : lire les pensées 2, Talent scientifique.

4) **Walter O'Grady, Chevalier de l'Ordre Noir, Capitaine des Armées Infernales, Baron de la Victoire, Démon de Baal :**

Invoqué et contrôlé par Merlin, il a qu'une seule et unique mission protéger Merlin.

Vrai nom : Azimon

Caractéristique :

FOR	VOL	AGI	PER	PRE	APP	PP
5	3	4	3	2	2	30

Talents : Arme de contact 3, Arme de contact lourde 5, Arme d'épaule 3, Arme lourde 3, Esquive 4, Voiture 2, Arme de poing 3, Démolition 3, Hélicoptère 3, Corps à Corps 4.

Pouvoirs : Griffes 4, Queue 4, Cornes 5, Jet de flamme 2, Absorption de douleur 3, Armure Corporelle 5, Immunité maladie & poison, Immunité feu, Rebond 2, Détection du bien 2, Dialogue multiple 2, Déphasage 2, Augmentation permanente Agilité, Art de combat 4.

Possessions : Fusil à pompe (+2/0), dynamite (10), tronçonneuse (+5/-2), Colt 44 Magnum (+1/0).

5) **Elliot Parker, Chevalier de l'Imagination Morbide, Capitaine de l'Inspiration ultime, Démon de Morax :**

Invoqué et contrôlé par Merlin. Sa mission principale retrouver le grimoire.

Vrai nom : Abamon

Caractéristique :

FOR	VOL	AGI	PER	PRE	APP	PP
5	5	2	4	5	2	29

Talents : Arme de contact 3, Arme de contact lourde 5, Arme d'épaule 3, Arme lourde 3, Esquive 4, Voiture 2, Arme de poing 3, Démolition 3, Hélicoptère 3.

Pouvoirs : Œuvre d'art, Volonté supranormale 4, Télépathie 2, Talent artistique, Augmentation permanente de Précision, Augmentation permanente de Force, Augmentation permanente de Force, Augmentation permanente de Force, Augmentation permanente de Volonté, Caméléon 4, Arme de contact maudite, Boomerang 5, Polymorphie 2, Immunité au froid, Non-détection.

Arme de contact maudite : Epée bâtarde à deux mains (+7/+3).

6) **Les Goules (20) :**

Caractéristique :

FOR	VOL	AGI	PER	PRE	APP	PP
3	2	2	3	1	1	4

Talents : Esquive 2, Corps à corps 2, Arme de poing 3.

Pouvoirs : Dents 1, Poison 1.

Armes : Colt 44 Magnum (+1/0).

7) **Les Démons (5) :**

a) Grégorie Thuix, Démon de grade 1 d'Andréalpus :

Caractéristique :

FOR	VOL	AGI	PER	PRE	APP	PP
2	4	4	1	2	5	15

Talents : Esquive 3, Anglais 1, Arme de contact 3, Discussion 4, Séduction 3.

Pouvoirs : Griffes 1, Jet d'énergie 1, Charme 3, Absorption d'énergie sexuelle 1, Malédiction stérilité 1, Polymorphie 4, Dialogue mental 1, Lire les sentiments 1, Orgasme mortel 3.

Armes : Coutelas (+1/+1).

b) Richard Pondère, Démon de grade 1 d'Asmodée :

Caractéristique :

FOR	VOL	AGI	PER	PRE	APP	PP
2	3	5	3	3	2	12

Talents : Anglais 3, Chimie 1, Comédie 3, Arme de poing 3, Esquive 5, Jeu 6, Savoir-faire 2.

Pouvoirs : Paralyse 1, Volonté supranormale 3, Jet de flamme 2, Détection de la vérité 1, Lire les pensées 2, Talent scientifique, Contrôle des animaux 2, Pari stupide 3.

Armes : Col 44 magnum (+1/0).

c) Elise Oisique, Démon de grade 1 de Bélial :

Caractéristique :

FOR	VOL	AGI	PER	PRE	APP	PP
3	5	2	3	3	3	15

Talents : Arme d'épée 3, Arme de poing 3, Corps à corps 2, Esquive 2, Informatique 2.

Pouvoirs : Cornes 3, Jet de flamme 3, Sommeil 1, Douleur 1, Immunité au feu, Tourbillon de feu 3, Augmentation permanente de Précision, Relique Impie, Incendie 3.

Armes : Relique impie : Epée à 2 mains (+4/0) ; Peur 1, Détection du bien 1, Paralyse 1. Col 44 magnum (+1/0).

d) Alice Courens, Démon de grade 1 de Furfur :

Caractéristique :

FOR	VOL	AGI	PER	PRE	APP	PP
5	4	2	3	3	1	15

Talents : Arme de contact 2, Arme de poing 6, Baratin 1, Corps à corps 2, Esquive 2, Falsification 3.

Pouvoirs : Griffes 2, Absorption de violence 1, Armure corporelle 5, Non-détection, Augmentation temporaire Force 2, Lire les sentiments 1, Bond 2, Talent de combat, Suicide 3.

Armes : Col 44 magnum (+1/0).

e) Nicolas Pouroit, Démon de grade 1 de Valefor :

Caractéristique :

FOR	VOL	AGI	PER	PRE	APP	PP
3	3	3	2	5	2	12

Talents : Arme de contact 3, Crochetage 4, Discrétion 6, Esquive 1, Manipulation 3, Savoir-faire 2, Séduction 2.

Pouvoirs : Pattes 1, Invisibilité 1, Caméléon 1, Détection du futur proche 1, Détection du danger 2, Bond 2, Talent de ruse, Relique impie, Ouverture 5.

Armes : Relique impie : Epée à 2 mains (+4/0) ; Peur 2, Douleur 1. Col 44 magnum (+1/0).