Le Sort des Protagonistes

1942 : Allemagne nazie domine l'Europe.
Cabalistes juifs, résistants, agents secrets, les héros s'opposent aux sociétés occultes nazies, cherchant à mettre la main sur les plus précieux et mystérieux manuscrits du monde.

Faire un Personnage

Partager 30 entre **corps**(C), **esprit**(E) et **chiffre**(X) ; ce dernier coûte 2 fois plus cher.
Pour chacun des **attributs** notez le **seuil de triomphe**, égal au chiffre de dizaines.
Un **attribut** peut avoir des **spécialités**, d'un nombre égal au **seuil de triomphe**.

Un Faire action

Pour agir, on jette un dé à 20 faces (d20), à comparer à un attribut, avec pour résultats :

- **Triomphe : d20 ≤ seuil** *ou d20=1*
- **Réussite : d20 ≤ attribut** *ou d20=2*
- **Échec : d20 > attribut** *ou d20 = 19*
- **Maladresse : d20 = 20**

Une **spécialité** idoine permet de lancer 2 d20, et de conserver le meilleur résultat...

Conflit et Blessures

En cas d'opposition, le meilleur **résultat** l'emporte : une égalité indique un statu quo.
La **marge**, ou différence des **résultats**, indique les d6 de blessures infligées en combat (**triomphe** contre **échec** = 2d6, etc.).
Les flingues infligent un d6 supplémentaire.
Un tour de combat dure 10 secondes.
Si **une blessure** > **corps**/2, on s'évanouit.
Si **total blessures** > **corps**, c'est la mort.
Les **blessures** guérissent de 1d3 par jour de repos et soins (1d6 en milieu hospitalier).

Progression

Entre deux aventures, un personnage gagne 1d3 points en **corps** ou **esprit**, au choix.
Une seule étude de manuscrit peut éventuellement être tentée entre deux aventures.

Lecture de Manuscrit

L'étude d'un manuscrit, durant une semaine, cause une opposition de **chiffre** entre le lecteur et le texte. Une **marge de réussite** indique le gain de **chiffre**. Une **marge d'échec** indique la perte définitive d'**esprit**.
Un personnage ne peut monter son **chiffre** que jusqu'au **chiffre** du manuscrit étudié.

Apprentissage de Sorts

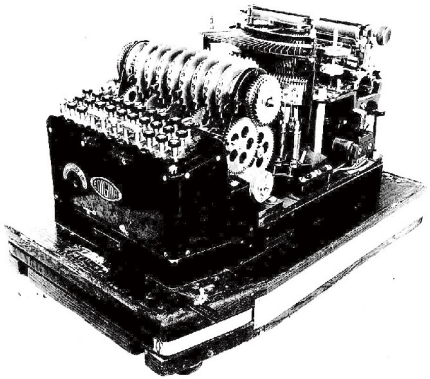
Au lieu de progresser en **chiffre**, le personnage peut acquérir un sort d'un **niveau** égal à la **marge de réussite**. Un sort peut s'apprendre en plusieurs études successives.
Dans un manuscrit donné, un personnage peut découvrir un total de **niveaux** de sorts égal à 1 + dizaines du **chiffre** du manuscrit.
Un personnage peut apprendre un total de **niveaux** de sorts égaux à son **chiffre**.
Bizarrement, dans un même manuscrit, chaque lecteur découvrira des sorts différents.

Lecture Rapide

En une heure, on peut feuilleter un manuscrit pour y trouver du **chiffre** ou un sort.
Le gain (ou perte) ne dure qu'une journée.

Sorts et autres Magies

Pour lancer un sort, on oppose son **chiffre** à 10x **niveau** du sort. Le temps de lancement dépend du niveau : immédiat (1), 1 minute (2), 1 heure (3). Une **marge de réussite** est la durée du sort en minutes. Une **marge d'échec** est l'**esprit** temporairement perdu.
Niveau 1 : appeler* animal (20 points), portail (vers lieu connu), flammes**, message mental, ténèbres, maladie**, détecter magie
Niveau 2 : invoquer* monstre (40 points), portail (vers ailleurs), influence mentale**, vol
Niveau 3 : invoquer dieu (permanent), ouvrir portail permanent, invisibilité, météore
* Animaux et monstres obéissent toujours
** Les sorts offensifs exigent une opposition de **corps** ou d'**esprit** en plus du lancement



Machine d'Enigma

La célèbre machine ***Enigma*** était utilisée par les troupes allemandes pour crypter et décrypter leurs communications internes.
Mais la machine ***Enigma+***, dans son bunker à Berlin, servait à autre chose : décrypter et analyser les manuscrits occultes.
C'est la machine qui décide des missions confiées aux chasseurs d'artefacts de l'Ahnenerbe et de la Société de Thulé...

Les Organisations Diverses

SS (SchutzStaffel) : Organisation nazie très ramifiée, très puissante et omniprésente.
Ahnenerbe : Institut scientifique SS, responsable de recherches archéologiques et d'expérimentations médicales novatrices.
Société de Thulé : Société secrète, officiellement dissoute mais recréée par ***Enigma+***.

Manuscrits Inventés

Manuscrits exceptionnels : Chiffre 30
Nécronomicon, Manuscrit Voynich, Torah, etc.
Manuscrits majeurs : Chiffre 20
Codex Rohonczi, Tablettes de Glozel, Rig Veda, etc.
Manuscrits mineurs : Chiffre 15
Disque de Phaïstos, Tablettes de Tartaria, Centuries de Nostradamus, Poésies de Gérard de Nerval, etc.
Copie / traduction : Chiffre divisé par 2
Mauvaise copie : Chiffre divisé par 3 ou 4

Agents d'Enigma

Soldat SS : *C10 (bagarre) E10 (vigilance)*
Agent de l'Ahnenerbe : *C10 (pistolet) E10 (persuasion) X5 boule de feu (1) Invoquer goule (2)*
Heinrich Himmler : *Reischführer-SS C10 (pistolet) E15 (idéologie nazie) X10 (sorts) Invoquer l'Homme Noir (3) Portail (1), Ténèbres (1)*

Agents Secrets

Alan Turing: *Corps 7 Esprit 15 (informatique) Chiffre 15 (décryptage) Portail (2) Portail (1)*
Pierre Dac : Corps *10 (résistance à l'alcool) Esprit 15 (humour) Chiffre 10 (messages sibyllins)*

Les Dieux

La rencontre d'un dieu équivaut à l'étude d'un manuscrit, avec effets permanents sur **esprit**, **chiffre** et **sorts**. Les autres types de monstres ne peuvent affecter que l'**esprit**.
L'Homme Noir : *vrai dirigeant de l'Ahnenerbe C30 (silhouette noire) E40 X40 Sorts : tous*
Le Seigneur des Portes : *maître de la magie C20 (globes lumineux) E30 X50 Sorts : tous*
Le Chaos Vivant : *créateur et destructeur C90 (protoplasme) E0 X30 Sorts : tous*

La Machine Enigma

La machine ***Enigma+*** est très puissante, mais prisonnière d'un corps immobile...
Enigma+ : *Corps 0/30 Esprit 20 Chiffre 25*
La machine connaît de nombreux sorts, mais utilise surtout l'influence mentale (niveau 2).

Le Projet Oedipe

Les cryptologues britanniques du centre de Bletchley Park, dirigés par Alan Turing, interceptent et décodent les messages d'***Enigma*** et ***Enigma+***, dans le cadre du projet ***Ultra***, grâce à l'ordinateur ***Colossus***.
Une branche du projet, baptisée ***Projet Oedipe***, composée d'agents de terrains et d'occultistes, s'oppose directement aux agents d'***Enigma+***, partout dans le monde.
Pierre Dac est le responsable pour la France.

Les Fleurs du Mal

Début de l'aventure

Les personnages sont convoqués à Londres, où Pierre Dac détaille la mission : récupérer à Nantes un manuscrit des ***Fleurs du mal***, récemment découvert lors d'un héritage.

Action / réaction

Les personnages n'arriveront pas à persuader l'héritier, François Léon, de se séparer du manuscrit, car il est passionné par la magie...
Les sbires de l'Ahnenerbe arriveront dans 3 jours, et ils ne vont pas faire dans la dentelle.
Ils comptent arrêter et déporter François Léon pour homosexualité (et un ancêtre juif).

Conclusion

François Léon ne laissera jamais les PJ partir avec le manuscrit, sauf si ceux-ci le sauvent des troupes nazies. François Léon pourrait alors être persuadé de joindre l'Angleterre avec les personnages, voire de rallier Oedipe.

Antagonistes

François Léon : *Corps 10 (escrime) Esprit 10 (poésie) Chiffre 5 Invoquer un serpent volant (2)*
Serpent volant : *Corps 20 (vol, contorsions) Esprit 10 (odorat extraordinaire) Chiffre 5*

Les manuscrits de François Léon

Fleurs du Mal (original) : Chiffre 18
Voynich (copie médiocre) : Chiffre 8

Philippe Tromeur, 15 janvier 2008