

ገጽ 2011 ገጽ ቅጥራዎች

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 précieuses et mystérieux manuscrits du monde.

ቅጥራ ወይንም ጥንቃቄ

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**.

ወይንም ጥንቃቄ

Pour agir, on jette un dé à 20 faces (d20), à comparer à un attribut, avec pour résultats :
♦ **Triomphe** : $d20 \leq \text{seuil}$ ou $d20=1$
♦ **Réussite** : $d20 \leq \text{attribut}$ ou $d20=2$
♦ **Échec** : $d20 > \text{attribut}$ ou $d20 = 19$
♦ **Maladresse** : $d20 = 20$

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

ወይንም ጥንቃቄ ላይ ያለው

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).

ቅጥራዎች

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.

ገጽ 2012 ገጽ ቅጥራዎች

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.

ቅጥራዎች ገጽ 2012

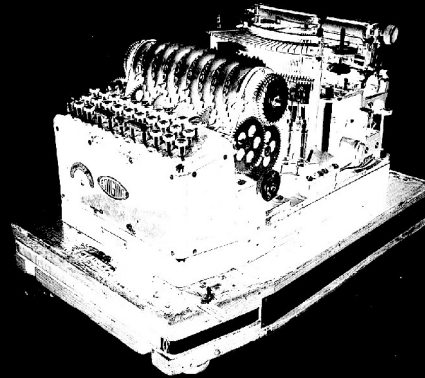
Au lieu de progresser en **chiffre**, le personnage peut acquérir un sort d'un **niveau** égal à la **marge de réussite**. Un sort peut s'apprendre en plusieurs études successives. Dans un manuscrit donné, un personnage peut découvrir un total de **niveaux** de sorts égal à 1 + dizaines du **chiffre**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

ገጽ 2012 ገጽ ቅጥራዎች

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.

ገጽ 2012 ገጽ ቅጥራዎች

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



ገጽ 2012 ገጽ ቅጥራዎች

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...



ገጽ 2012 ገጽ ቅጥራዎች

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 recrée par **Enigma+**.



ገጽ 2013 ገጽ ቅጥራዎች

Manuscrits exceptionnels : Chiffre 30 *Néronomicon, Manuscrit Voynich, Torah, etc.*
Manuscrits majeurs : Chiffre 20 *Codex Rohonczi, Tablettes de Glozel, Rig Veda, etc.*
Manuscrits mineurs : Chiffre 15 *Disque de Phaistos, 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

ገጽ 2013 ገጽ ቅጥራዎች

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

ገጽ 2013 ገጽ ቅጥራዎች

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)

ገጽ 2013 ገጽ ቅጥራዎች

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 : *vai 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

ገጽ 2013 ገጽ ቅጥራዎች

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).

ገጽ 2014 ገጽ ቅጥራዎች

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.

ገጽ 2014 ገጽ ቅጥራዎች

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 rejoindre 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