

## Playange

**Un scénario pour Magna Veritas par Loris «greuh» Gianadda et Matthias «Duncan» Gelis**

Scénario pour un groupe de quatre à cinq anges grade 1. Pas besoin de foudres de guerre, mais cela nous arrangera (enfin... plutôt vous) si un ou deux ont du répondant. Les titres de paragraphes ont été empruntés au Donjon de Naheulbeuk (<http://www.penofchaos.com/donjon>). Que Pen of Chaos en soit remercié ici.

*Où lire des magazines rend sourd,  
créer des religions rend bête,  
et fumer des cigarettes fait rire.  
Hem.*

**Y'A UNE CHOSE FROIDE DANS MA CULOTTE...**

**EUUUH, C'EST MA MAIN...**

Novembre 2002, Paris. Y fait gris, y fait froid, y fait moche. En plus y pleut.

Les personnages vivent leur petite vie intermission. Le matin, ils achètent le journal, par exemple. Et c'est là que, parmi toutes les couvertures affichées sur la façade du petit bureau de presse, ils voient :

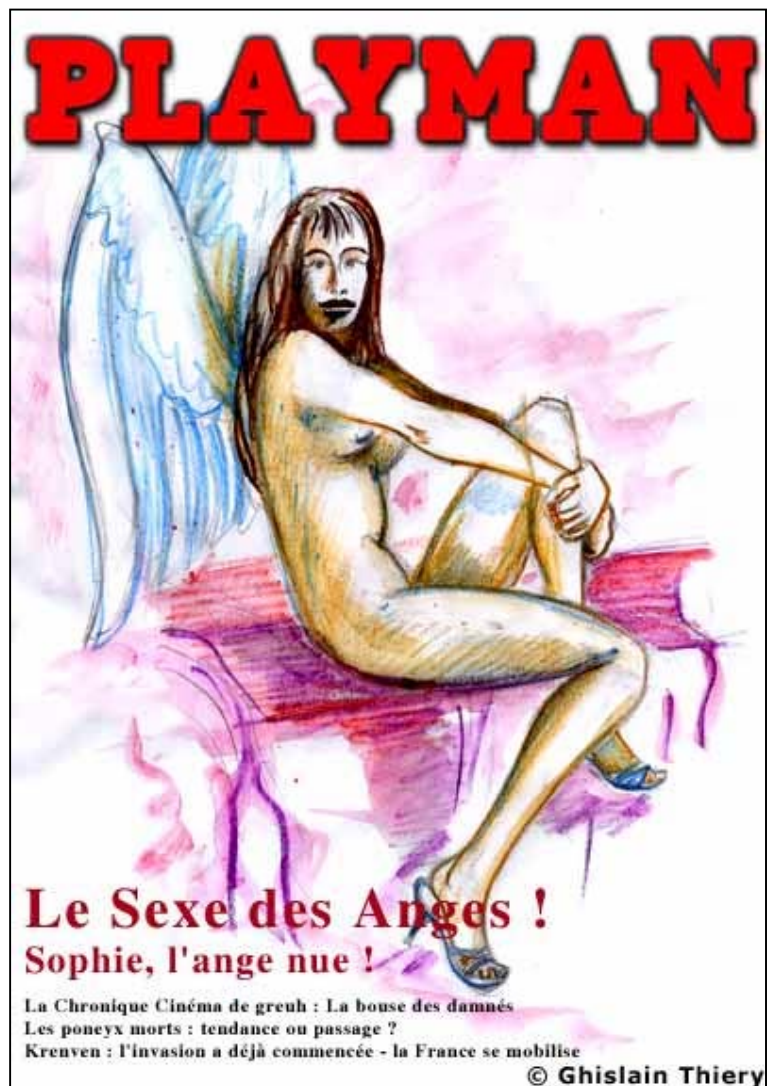
**PLAYMAN**  
« **Le sexe des anges !**  
**Sophie l'ange nue !** »

Et la photo de couverture de confirmer qu'une ange a posé pour le célèbre magazine... Elle va loin, l'opération « Ma photo dans PlayMan » !

En sortant du petit bureau de presse, ils marchent dans un chewing-gum. Tous ? Non, car un petit village... Excusez-moi. OUI ! TOUS ! En voulant le décoller, ils remarquent une petite coupure de journal : c'est le M.O.  
Ehmö ?

Le Message Officiel, quoi, sous la forme d'une petite annonce disant :

Vs a.v. R.DV. à N.D.  
D. q. Poss. Càd maint.  
Et + si aff.



**TU PARLES D'UN GARS QUI TOUCHERAIT PAS SA PART DES 8 000 Po ?**

Après la descente par l'un des confessionnaux-ascenseurs de Notre-Dame, ils arrivent dans la salle d'attente du QG des forces du bien. Durant la plus ou moins longue attente, selon votre humeur, ils peuvent apercevoir quelques skins

hilares en train de commenter le dernier opus du magazine suscité. Ils demandent même du scotch à la secrétaire. Celle-ci leur prête le sien, mais se transforme en furie quand ils essaient d'accrocher le poster au mur.

Sur ce, un ange s'approche des Pjs alors qu'ils regardent la scène d'engueulade entre les skins et la secrétaire, ange de Blandine chatouilleuse depuis l'affaire NWO<sup>1</sup>.

« Equipe n°5-23-AB ? (ah? Vous n'aviez pas encore donné de numéro à votre équipe de Pjs ? Ben c'est fait), je suis Michel, ange de Laurent ».

La mission leur est exposée brièvement : retrouver la personne qui a posé et essayer de savoir pour quelle raison elle a fait ça. C'est une rupture trop grande du principe de discrétion pour être une simple provocation d'un ange, trop dangereux pour être le fait d'un renégat et trop bête pour être considéré comme une attaque du camp d'en face, qui est tout de même capable de mieux.

Sur ce, on leur laisse trois exemplaires de l'ordre de mission, à remplir sans carbone, un exemplaire du magazine et 1 000 € en liquide.

« Je veux un rapport bihebdomadaire, mon numéro de portable : 06 23 111 111. Si vous avez besoin de plus de moyens, faites-le moi savoir, mais restez raisonnables à moins d'avoir de bonnes raisons ! Je vous laisse. Bonne chance. »

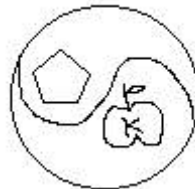
Et voilà nos Anges favoris avec de maigres pistes et quelques thunes.

**JE PEUX LANCER UN SORT DE DETECTION DES ENNEMIS EN BAS DES ESCALIERS...**

Bon, ce qu'ils ont actuellement, c'est une photo (excitante) du suspect numéro 1, l'adresse de la rédaction de PlayMan, et le nom du photographe du pictorial, qui s'appelle d'ailleurs Jean Malaclypse. Si un ange d'Yves est dans le groupe, il peut, sous un jet difficile de volonté

reconnaître que Malaclypse est probablement un pseudo, car c'est le nom de l'auteur du Principia Discordia, la bible d'une religion-farce (<http://apfel.ovh.org> si vous désirez en savoir plus).

La rédaction de PlayMan France se trouve 23, rue Caporal Midnattens, dans le sixième arrondissement parisien. Contrairement à ce qu'aurait pu penser un lecteur en mal de grivoiseries, la rédaction est quelque chose de plutôt sobre, même si certaines photos et posters traînant de-ci de-là sont plutôt à sujet coquin. Toutefois, un MJ taquin pourrait y glisser un démon d'Andrealphus ou deux, voire un Nybbas. Mais, à moins d'une détection du mal, les joueurs n'apprendront rien d'autre que relatif à l'enquête : les photos ont été trouvées dans le lot des pictoriaux de filles... La pige a été versée sur le numéro de compte correspondant au pigiste. Une fiche de pige est donnée en même temps que le pictorial, avec une photocopie de la carte d'identité du modèle et un accord écrit autorisant la publication des photos. Le compte est au Crédit Lyonnais, sous le nom de Jean Malaclypse, n°00023 23523/23. La signature du photographe sur la fiche de pige est aussi étrange, puisqu'elle représente une sorte de yin-yang avec une pomme et un pentagone à la place des points...



Le même ange d'Yves y reconnaîtra (s'il a réussi son jet tout à l'heure) le symbole du discordianisme.

Sinon, trouver ce symbole devrait être assez facile pour peu qu'on se renseigne auprès des bonnes personnes. Ils s'agit du Sacred Chao. Le pentagone représente l'Ordre, la pomme est la pomme de discorde. K parce que Kallisti (à la plus belle en grec), mot écrit par la déesse grecque de la Discorde sur la pomme d'or qui va mener à la Guerre de Troie. Ces dernières explications se trouvent dans le moindre ouvrage sur le panthéon grec

<sup>1</sup> Cf. New World Order, édité par INStudio, pour un nombre minime de brouzoufs.

## **VOUS NE SENTEZ PAS QUELQUE CHOSE ? CA SCHLINGUE !**

En effet, que fait cette parodie de religion derrière tout ça ?

Bon, reprenons.

Gabriel crée l'islam dans l'espoir de fonder une religion qui serait tout ce que la chrétienté aurait dû être selon lui. Comme il a fait ça dans son coin avec quelques copains, la sanction ne se fait pas attendre. Il se fait jeter et la guerre, plus ou moins froide selon les époques, commence. Les années passent et l'idéal de paix et d'amour de Jésus n'est toujours pas passé. Dans les années 70, lorsque tous ses espoirs commençaient à se fonder, il rédigea un petit pamphlet, à moitié sous acide, à moitié dans ses délires : le Principia Discordia. Il en ronéotypa quelques exemplaires à ses copains et oublia le machin lors de la grande pénurie d'herbe de la même époque.

Lui a oublié le machin, mais pas tout le monde...

Ce petit livret a été récupéré par un ange d'Yves, Wilson. Il a apprécié les idées contenues dedans et l'a gardé dans sa bibliothèque, entre deux exégèses.

Pendant quelques années, il accomplit ses missions, jusqu'à ce que se débloque le verrou des incarnations intérieures dans sa mémoire. Ca n'aurait pas dû prêter à conséquence, mais c'est arrivé alors qu'il luttait contre un démon d'Abalam. Depuis Wilson est fou, mais fou de manière gentille. Il veut une religion qui serait gentille, qui ne ferait de mal à personne...

Il est retombé sur le pamphlet de Jésus, mais y a rajouté ses délires, puisque maintenant ce n'est plus Dieu mais Eris la déesse grecque du chaos à laquelle il faut se vouer. Il en tient une sacrée couche, notre Wilson. En bref, il en est à sa cinquième édition du Principia Discordia, et, le pire, c'est que celui-ci commence à avoir une petite communauté de fans, mais surtout et c'est plus grave, un embryon de religion (Philosophie, ça aide !).

Après quelques tentatives d'arrêt de ses travaux par des anges de Dominique, il a versé

dans le véritablement paranoïaque et a commencé à monter sa société secrète, dont le but est, évidemment, de contrôler le monde au travers d'un réseau de sociétés secrètes écrans. Cela commence à prendre de sévères proportions, mais l'archange Yves laisse faire, car le développement de l'histoire ne manque pas de piquant. Surtout avec la lutte acharnée entre les discordiens, comme ils s'appellent, et les psis !

Bien. Alors qu'est ce que vient foutre la photo dans tout ça ?

Sophie est une ange de Laurent de grade 2 qui essaie de récupérer Wilson depuis déjà plusieurs années. Elle a infiltré le mouvement discordien et essaie de faire tomber Wilson. Elle n'a réussi à le rencontrer que récemment et a commencé son opération de sape. D'un autre côté, leur lutte contre les psis est impressionnante, et elle hésite à détruire un mouvement qui pourrait servir d'arme contre la troisième force, même s'il est commandé par un renégat fou.

## **ENIGME N°1 : PRONONCER L'ALLOCUTION DES SITUATIONS DESASTREUSES**

**EUUUH... MERDE !**

Il y a un mois qu'elle n'a pu joindre sa hiérarchie, qui n'était pas tout à fait au courant de son opération d'infiltration. Par erreur, une limitation qui ne lui était pas destinée lui a été envoyée : ailes. Son opération commençait à sentir mauvais, sans soutien et désormais repérable. Elle s'est arrachée les ailes, mais outre la douleur, celles-ci réapparaissent dans la journée.

Pire, le camp d'en face s'intéresse aussi aux Discordiens, et un démon infiltre lui aussi l'organisation (Georges Perec, grade 2 de Ouikka)... Il a d'ailleurs compris la réelle identité de Sophie, et il compte bien l'écarter dès que possible, mais sans trahir sa couverture, et avec un peu de renfort. Se sentant en difficulté, et épiée, Sophie commence à paniquer quelque peu. Toutefois, il opère seul, il ne bénéficie pas du soutien de sa hiérarchie, car, après un triste incident lors de sa mission précédente (une sombre histoire de grenade lancée par inadvertance dans une boîte de nuit bondée), il



s'est attiré les foudres du très tatillon Andromalius. Et il compte bien réussir cette délicate infiltration pour remonter dans l'estime de ses supérieurs.

Wilson commence d'ailleurs à avoir des sérieux doutes sur l'intégrité de sa plus fidèle coreligionnaire et Sophie ne pourra peut-être pas tenir plus longtemps. Les Discordiens contrôlent divers petits mouvements, tous relatifs aux idéaux des 70's ou au chaos. Entre autres, PlayMan est leur principal groupe infiltré.

Et c'est là que Sophie a trouvé un moyen d'alerter sa hiérarchie : elle a fait des photos seule avec ses magnifiques ailes blanches et les a mélangées aux pictorials Discordiens, espérant qu'une enquête soit ouverte, et c'est bien le cas.

Ce dernier élément a fini de convaincre le démon : Sophie n'est pas la jeune disciple qu'elle prétend être. Il compte bien user d'un stratagème de bas étage et, avec le renfort de quelques démons alliés, réussir à mettre le grappin sur Sophie et l'écarter de sa route une bonne fois pour toute.

## SONNEZ ET ATTENDEZ

### ILS NOUS PRENNENT POUR DES CONS ?

#### Les indices aux mains des joueurs sont les suivants :

- le numéro de compte ;
- le nom de Jean Malaclypse ;
- le discordianisme ;
- la photo de Sophie.

En enquêtant sur le discordianisme, ils devraient finir par trouver un exemplaire de la cinquième édition du Principia Discordia. Il est paru aux éditions Eris, une petite entreprise située 23 rue de l'Empord, 66 600 Rivesaltes.

En enquêtant sur la photo de Sophie dans les archives de Notre-Dame, ils trouveront son dossier dans le répertoire des anges portés disparus depuis moins d'un mois. Aux dernières nouvelles, elle effectuait des infiltrations pour saper des sectes. S'ils sont malins (hem), ils demanderont à s'occuper de cette enquête (et en une enquête, deux récompenses, héhé).

En enquêtant sur le nom de Jean Malaclypse, ce nom dira quelque chose à tout membre de mouvement plus ou moins underground, car le Principia Discordia et son auteur ont fait pas mal de prosélytisme dans ces mouvements. Coup de chance, s'ils enquêtent dans les milieux underground ils apprendront que Jean Malaclypse se trouve justement à Paris et devrait faire une présentation de son mouvement et de ses idées dans peu de temps. Le bonhomme est réputé comme rare, donc c'est une occasion rêvée de lui poser des questions. Jouez-le comme un illuminé, qui croit à ce qu'il dit, n'ayez pas peur d'en faire des caisses. Plus les joueurs auront de doutes sur lui, mieux ce sera. Il deviendra extrêmement méfiant si les PJs révèlent leurs natures d'anges, il est peut-être un peu fou, mais pas complètement stupide.

En enquêtant sur le numéro de compte (Informatique, ou Discussion dans une agence bancaire), cela permettra de savoir que le compte est bien au nom de Jean Malaclypse, 235 avenue des Champs Elysées. Cette adresse correspond au siège d'une entreprise de films pornos : Fleshgames Inc. C'est un appartement situé au cinquième étage de l'immeuble. La concierge ne laisse pas rentrer n'importe qui, il faut montrer patte blanche. En fait, l'appartement est simplement un bureau où travaillent deux personnes : une secrétaire et un photographe. En effet, c'est ici que se font les « auditions ».

La secrétaire s'appelle Marie-Claire. Elle est jolie et serviable, car elle sait que Fleshgames tient plus de l'esclavage que de la véritable entreprise. Mais il faut bien vivre, surtout quand on a pas le bac.

John, le photographe, est français, mais il se fait passer pour un américain pour avoir le style. Il est raide fauché, mais fréquente les boîtes les plus Hype dans l'espoir de trouver un meilleur emploi.

Le symbole de Fleshgames, qui apparaît un peu sur tous les murs est une pomme en or sur laquelle est gravé Καλλιστι. Fleshgames n'est en fait que la compagnie qui assure les besoins financiers des Discordiens. Les filles (plutôt 17 ans, étrangères et jolies), sont d'abord





photographiées dans l'appartement, et les photos envoyées au siège du discordianisme, à Rivesaltes. Puis les filles sont alors amenées à Rivesaltes pour subir un lavage de cerveau et les derniers outrages cinématographiques.

**BON, ON VA RETOURNER DANS LA SALLE...**

Sous prétexte de détails à régler avec l'éditeur, Georges Perec suggère à Wilson d'aller avec Sophie à Rivesaltes un certain temps, afin de vérifier les soupçons que ce dernier a à son sujet. Wilson accepte (des membres du mouvement pourront confirmer qu'une entrevue entre les deux hommes a bien eu lieu avant le départ de Sophie et de Georges pour Rivesaltes). Une fois arrivé à destination et après avoir fait quelques formalités au siège de Eris Editions, Perec passe à l'action avec un petit groupe de démons qui lui sont restés fidèles (enfin aussi fidèle que puisse être des démons).

Se pensant en relative sécurité, Sophie n'était pas sur ses gardes quand Georges et ses trois vieux amis lui sont tombés dessus et l'ont capturée. Elle est maintenant prisonnière dans l'arrière-pays Catalan (à quelques kilomètres de Rivesaltes) dans un mas perdu dans la garrigue d'Opoul-Perillos. Il fait beau, il fait frais et l'air sent bon. Sauf pour Sophie car ils ont « les moyens te la faire parler... »

Les démons vont tenter d'apprendre le maximum d'informations de Sophie avant de la liquider, ou pire la livrer à ses supérieurs, Sophie va pouvoir résister un moment mais à force... Le compte à rebours est lancé, les Pjs ont plutôt intérêt à se sortir les doigts... à se remuer un peu.

Ils peuvent apprendre que Sophie et Georges ont été vus ensemble au siège de Eris Editions, depuis leur visite, Georges est revenu, mais seul. Filer Georges (attention il est méfiant) pourra mener les Pjs au lieu où Sophie est retenue prisonnière. Les démons sont sur leur gardes, les surprendre demandera un très bon plan. Prévoyez un nombre de démons égal au nombre d'anges plus un ou deux, selon la puissance de ceux-ci. Suggestion du chef, pour un groupe de 3 anges : outre Georges Perec, grade 2 de Ouikka, ajoutez Jeannot, grade 2 de

Baal, Paulo, grade 1 de Kobal, et Ringo, grade 1 de Malphas.

**-J'AI UN PLAN.**

**\*DRIIIING \***

**-OUI ?**

**\*BAF \***

**-MERDE, SON PLAN A MARCHÉ !**

Et donc maintenant, les joueurs ont deux options : la Grande Evasion en douceur ou alors « Tchâââââarge ! » dans le tas... Sophie ne devrait pas intervenir car elle est épuisée, sauf si vous sentez que les choses tournent trop facilement en la faveur des démons.

Pour gérer ces deux événements, la question est dans votre manière à vous d'avoir géré l'enquête.

Si les Pjs n'ont pas été suffisamment discrets, les Démons de PlayMan préviendront leur hiérarchie plus rapidement. Et ça va se gâter pour eux.

Les démons auront prévus des démons de « chaleur humaine » et de « communication », à savoir Joe (Bifrons), Marcel (Bélial), Gros Tof' (Baal).

**VOUS ETES AU PARADIS DES NAINS...**

**COMMENT ÇA : « CE TITRE N'A AUCUN RAPPORT AVEC LE PARAGRAPHE SUIVANT » ?**

Une fois Sophie récupérée, elle expliquera aux Pjs sa mission, et donnera les détails qui leurs ont échappé. Si les PJs ont fait preuve de discrétion, Sophie peut leur demander de l'aide pour finir sa mission. C'est au choix des Pjs : éliminer les Discordiens et en particulier leur chef Wilson (seul problème : c'est tout de même un ange), le discréditer, le laisser faire tout en gardant un agent infiltré, tenter de le ramener sur le droit chemin... Si vous voulez rire un peu, Sophie peut proposer de mettre Yves au courant et, grâce à son aide, espérer convaincre Wilson par un intense débat philosophique (les Pjs reçoivent temporairement le pouvoir Philosophie au niveau 3).



Si par contre ils n'ont pas été assez discrets à votre goût, et s'ils ont grillé la couverture de Sophie, l'éventail des solutions possibles sera beaucoup plus restreint. Wilson, une fois suspicieux peut même disparaître de la circulation.

Bref, comme vous pouvez vous en être aperçu, ce scénario tient plutôt à l'ambiance de paranoïa que vous allez pouvoir y insérer. De plus l'ambiance course contre la montre devrait donner du piment à la chose.

Il y a une multitude de camps en présence :

Les Pjs et leur hiérarchie ;

Laurent qui cherche sa petite ;

le démon infiltré et ses quelques francs-tireurs qui la jouent un peu solo ;

les démons de PlayMan qui vont se poser des questions, et alerteront la hiérarchie plus ou moins rapidement ;

les Discordiens, seuls contre tous.

Le but du scénario étant de s'amuser à poser une ambiance stressante faite de détails qui clochent, de personnes que l'on revoit trop souvent, de la récurrence flagrante de symboles tels que le symbole discordien (le Sacred Chao, l'espèce de Yin Yang avec la pomme et le pentagone à la place des points), les nombres 5 et 23 qui reviennent trop régulièrement (nombres « sacrés » discordiens), les témoins déjà interrogés par l'un ou l'autre camp, les filatures multiples (un gars qui suit les Pjs, lui même suivi ou les Pjs qui suivent un gars qui en suit un autre), etc.

**EH OUAIS, JE SUIS L'NAIN !**

**CA SE VOIT...**

### ◆ Sophie Valmoutier, amie des Troupes du Seigneur

Fo 4 Vo 3 Pe 2 Ag 4 Pr 3 Ap 4 PP 15

Arme de contact (6) Corps à Corps (3), Discrétion (3), Esquive (4), Moto (2), Baratin (3), Séduction (3), Poser nue lascivement (2)

Pouvoirs : Talent de combat, Détection du mal (1), Eclair (1), Juste-Lame de Laurent (2), Esquive acrobatique (1), Bénédiction « Rajeunissement » (1), Arme de contact bénite

(Epée longue), Volonté supranormale (1), Armure corporelle (2), Limitation : ailes.

### ◆ Georges Perec, capitaine des terroristes

Fo 2 Vo 3 Pe 3 Ag 4 Pr 3 Ap 3 PP 15

Démolition (3), Arme de contact (2), Arme de poing (4), Esquive (4), Corps à Corps (2), Baratin (3), Discrétion (2)

Pouvoirs : Eventration (1), Bond (1), Arme à distance maudite (Desert Eagle : puissance +2, Précision -1, Portée 15, Coups 7 pour la version normale), Onde de choc (2), Vol (1), Paralysie (1), Hacker, Arme de contact maudite (Epée courte), Téléportation (1), Détection du danger (1), Disparition.

### ◆ Wilson (Malaclypse), ami des Sages

Fo 3 Vo 5 Pe 2 Ag 2 Pr 3 Ap 5 PP 12

Discussion (6), Exégèse discordienne (5), Baratin (3), Paranoïer dans le vide (6), Baver sous acide en gardant une apparence de Grand Gourou digne (5)

Pouvoirs : Philosophie (2), Talent de communication, Sommeil (1), Bénédiction « Guérison de folies » (ironique, isn't it?), Charme (1), Paparazzi, Journaliste, Calme (2), Augmentation temporaire de Volonté (1), Non détection.

### ◆ Les trois démons de type « Comprehension through Pugilation ©HÖL »

**Joe** (Bifrons, Fo 4 Vo 3 Pe 3 Ag 3 Pr 3 Ap 2 9PP Volonté supranormale 1, Griffes 1, Résurrection 2, Peur 1, Zombies et Corps à Corps 4, Esquive 2, Dire des bêtises en les croyant intelligentes 6)

**Marcel** (Bérial, Fo 4 Vo 3 Pe 4 Ag 2 Pr 3 Ap 2 9PP Vitesse 1, Détection du bien 1, Jet de flammes 2, Incendie 1, Immunité au feu et Corps à corps 3, Esquive 3, Imiter l'homme à la cigarette 6)

**Gros Tof'** (Baal, Fo 5 Vo 3 Pe 3 Ag 3 Pr 2 Ap 2 11 PP Art de combat 2, Talent de combat, Dialogue mental 1, Détection du danger 1, Armure corporelle 1, Jet de flammes 1, Griffes 1 et Arme de contact lourde 6, Esquive 3, Etre le chef de cette bande de gols 6)

## ♦ Maman c'est quoi un Discordien ?

### C'est ça, en gros :

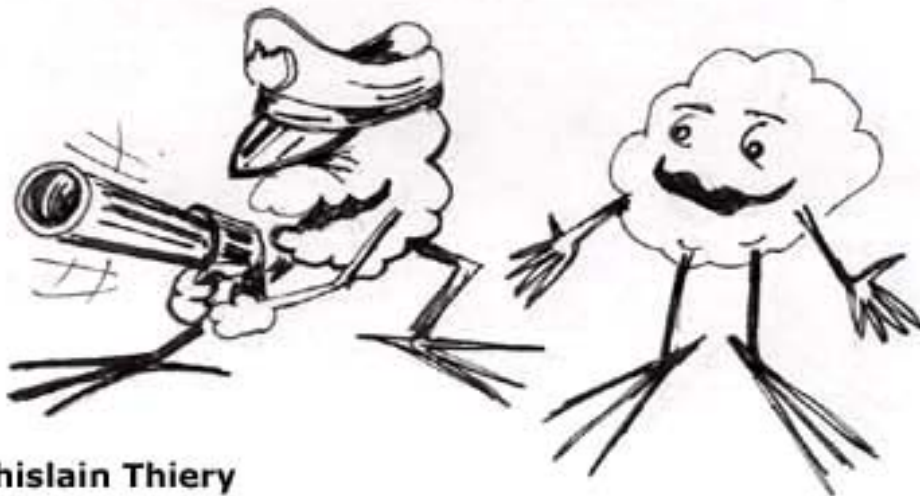
Fo 2 Vo 1 Pe 1 Ag 2 Pr 2 Ap 2

Blagues cons 1, Organiser une opération : Mindfuck 1, Rouler un joint 1, Exégèse discordienne 1

Ils ne sont pas inféodés à ce qui n'est pas une secte. Ils sont donc encore capables de réflexion... Ils aiment bien foutre le bordel dans le « monde rigide qui les entourent » et « emmerder les Illuminati ». Ah.

Ces caractéristiques ont été faites à partir de l'aide de jeu parue dans Hell on Wheels, mais adaptez les caractéristiques à la puissance de votre groupe. Pour mémoire : Sophie est grade 2 de Laurent, Georges est grade 2 de Ouikka, Wilson est un ange d'Yves grade 2 qui a joyeusement fondu les plombs. Les autres démons sont à adapter à la puissance de votre groupe d'anges.

C'EST QUOI ÇA, LE FLASHBALL ?  
UNE ARME DE PROXIMITÉ



© Ghislain Thiery