



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > In nomine Satanis / Magna veritas > Scénarios >

## Episode 1 : Beach War

Waterworld, une mini campagne pour Magna Veritas (épisode 1/3)

# Episode 1 : Beach War

ou : quelqu'un saurait-il où est passée ma jambe ?

jeudi 5 septembre 2002, par [Beph'](#)

Ce scénario est prévu pour des joueurs relativement puissants : mettons qu'il est prévu pour une équipe de 4 joueurs approchant du grade 2. Une bonne force de frappe serait fort utile (mais quelle équipe ne possède pas au moins un ange de Daniel/Laurent/Michel avec FO 5 ?). Le MJ n'aura pas besoin d'avoir énormément de pratique : ce scénar est assez simple et ne réclame pas une connaissance trop profonde du background d'INS/MV.

Ce scénario est très ouverte et est plus fondé sur les relations avec les PnJ qu'autre chose (quoiqu'à la fin vous ayez droit à une grosse baston de chez baston©®™)

Marie-Joseph Mailleapartir à décidé de prendre des vacances. Et c'est aux PJs de l'escorter et de la protéger d'un éventuel danger... Ils vont donc atterrir sur une île de rêve. Malheureusement, Vephar, averti par un de ses lieutenants qui s'est introduit dans le personnel qui garde l'île, a décidé de monter un assaut contre ce repaire d'anges, et va en profiter pour faire intervenir un néphilim nouveau-né, Totof. Après cet assaut (qui, espérons le, ratra) les PJs devront se mettre à la recherche du traître, pour lui faire la peau. Ils en profiteront pour apprendre l'existence des nephilim, les enfants de Satan... enfin, plus tard dans la campagne.

PETITE PRÉCISION A L'USAGE DES INCULTES :(et qui vous sera bien utile durant ce scénar si vous voulez le comprendre)

Comme vous le savez sans doute, un beau jour de printemps Satan, avec quelques amis, descendit sur terre pour forniquer avec des humaines. Le résultat de cette descendance, les Nephilim, des créatures mesurant dans les 150 mètres, fut éliminé lors du déluge. Du moins en théorie. Car Satan avait demandé à l'un de ses proches, Vephar, d'en sauver

un couple. Vephar rendit donc deux Nephilim amphibies, et depuis, ils vivent sous la mer. Vephar perpétua la race des Nephilim, s'accouplant avec eux, mais sans réussir à faire croître leur nombre. Ainsi, jusqu'à il y a peu, il ne restait plus qu'un seul Nephilim, Joséphine. Mais depuis un an, Joséphine a eu un enfant, nommé Totof par Vephar. Ce petit ne mesure pour l'instant que 15 mètres, et s'est révélé plutôt sage et intelligent jusqu'ici.

Première partie : IL NOUS FALLAIT DES GARS COMPÉTENTS POUR CETTE MISSION. MALHEUREUSEMENT, VOUS ÊTES LES SEULS DISPONIBLES...

Un ami des PJs a invité ces derniers à Notre-Dame pour tester un nouveau jeu vidéo : Heaven Fighter, un quake-like ultra violent, avec un nombre impressionnant d'armes et de pouvoirs. Ils sont dans les services de Dominique, car il y a grand nombre d'ordinateurs en réseaux. Soudain, un ange visiblement énervé, passe à côté de la pièce où ils jouent, revient en arrière, les toise, puis leur dit : "Vous ! Vous avez rien d'autre à foutre ?"

Quel que soit la réponse donnée par les PJ, il s'en



fout, il les amène dans un bureau et leur explique la situation.

Quelle situation ? Hé bien, Marie-Joseph Mailleapartir (voir les PNJ si vous ne la connaissez pas encore) a décidé, pour la première fois depuis 147 ans, de s'accorder des vacances. Elle souhaite aller passer une semaine sur Angel Island, une petite île qui n'apparaît sur aucune carte, et qui sert de planque aux anges les plus puissants lorsqu'ils doivent se mettre au vert. Vue sa puissance, Marie-jo (appelons la MJM à partir de maintenant, si vous le voulez bien) y a bien droit. Il faudrait que les PJs, avec quelques autres anges, la protègent durant son séjour, et surtout, qu'ils lui servent d'animateur. Ils ont un budget de 10 000 euros pour ça (héééé oui, n'est pas grade 3 qui veut) et trois jours, pour organiser activités, repas, horaires, tours de garde...

Ce passage est très libre : c'est aux joueurs de concocter un programme à MJM. Un "vérificateur" sera derrière eux pour vérifier qu'ils ne font pas trop de conneries (comme pour le Novalis du groupe, acheter 500 grammes de beuh pour passer une semaine de rêve...). Surtout, laissez libre cours à leurs idées ! Ils pourront de plus engager 3 assistants (grade 0, qui en profiteront pour prendre le grade 1 s'ils survivent.) si le cœur leur en dit. A noter que s'ils ont la (bonne) idée de réclamer des armes pour se défendre au cas où, les réserves de ND leur seront ouvertes. Si ça vous amuse, vous pouvez même leur confier des armes expérimentales du service R&D de Jean (si jamais vous possédez le livre de base de paranoïa, vous avez dedans une véritable mine d'idées ! ). Après cela, ils embarqueront en bateau, et en route pour Angel Island !

## Deuxième partie:TEMPTATION ISLAND.

Ce deuxième acte, encore une fois, est plutôt libre. Incluez les bêtises de Luc Dinozor dans le programme de vos joueurs. Ils ont 5 jours pour appliquer leur programme, avant l'attaque des bad guy de chez Vephar d'en face.

Cependant, si vos joueurs enquêtent, font très attention, ils peuvent remarquer des trucs bizarres

(en dehors des farces de Luc Dinozor, voir PNJ) : On leur raconte que depuis quelques temps, la nuit, des formes ont été vues, les réserves de vin de messe ont été vidées... Il s'agit en fait de Roland Egoman, un moine, qui est tombé amoureux de soeur Géraldine Elch. Ils se voient régulièrement, la nuit, au bord de la plage, avec quelques bouteilles de vin de messe, et ils parlent en regardant la lune... le tout reste assez chaste, les deux n'ayant pas encore décidé s'ils préféreraient l'autre ou Dieu. Enfin, il faut avouer que Dieu, il est bien gentil, mais pour les câlins, il n'est pas souvent là... bref, c'est une fausse piste si vous voulez occuper vos joueurs.

Mais, me direz-vous, que trouve-t-on sur cette magnifique île, perdue au milieu de l'Océan Pacifique ?

Déjà, en voici le plan :

(inclure un plan)

- L'île est habitée par des... ben, des autochtones (je voulais la placer celle là). Une tribu du nom de Galawari (Je sais, c'est kitsch. C'est une des caractéristiques de ce scénario ! M'embêtez pas). Les gars du château leur donnent plusieurs surnoms d'une irrésistible finesse, comme "les zoulous", "les bronzés", voire "saloperie de nègres", pour les plus obtus d'entre eux (Je rappelle que le personnel de l'île à été choisi par l'archange Dominique, ce qui explique beaucoup de choses, entre autre cette déficience mentale des habitants du château). Les Galawari vivaient sur cette île tranquillement, vénérant le ciel et la terre, ainsi que Dalgo, un démon sensé vivre dans la forêt et dans la mer (cette piste ne mène à rien... il s'agit juste d'une légende, un biclassé Satan/Croquemitaine local, en quelque sorte) vivant de la pêche, paumé sur leur île loin de tout.

Puis, des anges ont annexé cette île, apprenant la civilisation, la paix et l'amour à ces sauvages, à coup de crucifix dans la gueule. Maintenant, les Galawari apprennent la civilisation. Ils ont construit une sorte d'église, se sont vus offerts un ballon de foot et une télé captant TF1 : le nirvana complet quoi.

Cependant, un aspect de leur passé fait moins "gentils sauvages pacifistes vivant en harmonie



avec la nature" : cette île était auparavant une colonie Anglaise, toute paumée toute perdue. On ne sait pas ce que sont devenus ses colons. En tout cas, les Galawari ne veulent pas en parler... Je pourrais sombrer dans le kitsch le plus absolu en disant qu'à cette évocation, les plus vieux membres de la tribu se passent la langue sur les lèvres en faisant "sluuurp", mais la déontologie me l'interdit. Zut, raté !

(plus de détails sur les Galawari dans la section PnJ)

- "Le château" est le nom ironique donné à un ensemble de bâtiments préfabriqués bas de gamme. Il sert de planque à des anges ayant besoin de se mettre au vert. Dominique a fait du beau boulot : cette île n'apparaît sur aucune carte, il a manipulé des cartes maritimes pour les faire passer plus loin... Bref, seuls des anges et quelques démons connaissent l'existence de cette île. Et aucun démon, à part Thomas, ne connaît son emplacement.

Des rumeurs, dans les milieux autorisés, et prononcées à voix basse, disent que l'île sert aussi de lieu de réunion au quatuor de rigolos Domi/Joseph/Laurent/Walther. Dans des milieux encore plus autorisés, à voix très basse, voir même en javanais traduit en morse, on dit même que cette île aurait vu se faire des réunions Andromalius/Dominique.

Les nonnes sont en charge de l'aile ouest, les moines s'occupent du côté est. Clara Lefebvre est la mère sup', et Jean-Baptiste Kronenberg est son homologue côté moine.

Le château contient de nombreuses salles consacrées au sacerdoce des moines et des nonnes, des terrains de sports (foot, basket, tennis et badminton), des potagers, des chambres communes avec douche, des chambres isolées avec salle de bain et TV pour les "invités de marque" (comprendre : Anges), quelques hors bords, deux hélicos, une salle de communication radio (toujours reliée avec Notre-Dame). La base étant internationale, tout le monde parle, au grand minimum, deux langues (Anglais de rigueur). En

dehors des moines, on trouve aussi les deux opérateurs radios, le cuistot, les deux conducteur d'hélico (d'anciens soldats de Dieu), et Roberto Gimenez, Ange de grade deux de Michel accompagné de ses soldats de Dieu. Il est ici pour une sombre histoire de massacre, dont il préfère ne pas parler... Tout ce beau monde est totalement au courant du Grand Jeu.

A partir de ces infos, mettez en jeu le programme de vos joueurs. Quelques événements/idées à inclure :

- Les familiers de Thomas font chier le monde (quoique de manière discrète pour Luc Dinozor)
  - En l'honneur des nouveaux invités, les Galawari organisent une fête. Il y a des jeux, des joutes... Et puisque nous sommes en été, n'hésitez pas à faire cela en grandeur nature.
  - Embrouille avec les Galawari : les PJ passent en hors bord sur des filets, les déchiquetant.
  - Clara Lefebvre décide de les accompagner pour vérifier que tout est bien respectueux du Seigneur (et donc elle impose sa présence à tout le monde)
  - MJM teste la réserve du Novalis du groupe, comme ça, en cachette.
  - MJM en maillot de bain (vous perdez 3d10 points de santé mentale... ah merde ! Pas le bon jeu)
  - MJM s'obstine à vouloir apprendre la guitare.
- MJM organise, dans tout le château, d'autres activités si elle s'ennuie : concours de poésie (liturgique bien entendu, avec des thèmes comme "la colère de Dieu" , "Pourquoi les impies sont inférieurs")

Troisième partie : SMOOOOOOKE, ON THE WATER !



Au bout de cinq jours, alors que la nuit est tombée depuis longtemps (tindindin !) et que tous dorment, à l'exception peut être de Roland et Géraldine, l'eau, pourtant calme, se met à être parcourue de vaguelettes (tindiiiiiiin ! tindiiiiiiiiinn !), alors que la Lune est pleine (tiiiiiiiiiiiiiiiiin....) se découpe le visage d'un énorme monstre (BABADAM ! je vais peut être arrêter de faire la musique). Bref, c'est l'heure de la BASTON ! Notre ami Totof arrive, accompagné de démons de combat, et commence à



tout détruire. Clara Lefebvre, accompagnée de nombreux moines et nonnes, se carapate dans la forêt. Cependant, un petit carré de moines et de nonnes s'arme de mitrailleuses et se met au combat (vous connaissez macho women with gun ?). Roberto et Jean-baptiste tapent sur tout ce qui bouge. MJM, si on la laisse faire, étant donné son style "c'est moi qui gueule le plus fort", s'y mettra elle aussi (et ils ont plutôt intérêt à l'en empêcher, car ses chances de survie sont minces...), bref, c'est le chaos, tout le château est détruit, mais théoriquement (voir PNJ), les joueurs devraient réussir à repousser l'invasion, Vephar ayant sur-estimé les capacités de son poulain.

Soyez apocalyptique, il faut des cris, des larmes, des flammes, des corps empalés, rajoutez du dramatique kitsch (genre Roland qui se fait buter par un démon de combat, Géraldine qui se jette sur lui en criant "noooooOOOooooOOoOn" en allumant tout le monde au fusil à pompe)

Puis, alors que tout semble être redevenu plus calme, un moine arrive, en criant "le cuistot à pris en otage Georges et il s'est cassé !" Georges étant un des conducteurs d'hélico. Ils devraient alors se mettre à sa poursuite grâce à John, l'autre pilote. Espérons qu'ils auront la bonne idée de vérifier l'état de l'hélico, ne serait-ce que rapidement, pour se rendre compte qu'il a été sommairement déréglé (jet de mécanique moyen pour le remettre en état, le tout rapidement). Sinon, en plein parcours, plouf...Faites ce que vous voulez pour cette course poursuite, mais il faut que Thomas puisse s'échapper. N'hésitez pas à rajouter des échanges d'éclairs et de jets de flammes avec les familiers... bref, ils devraient revenir bredouille, ne comprenant pas vraiment ce qui s'est passé. Ils en apprendront plus dans le prochain épisode...

Les récompenses ? allez, hop !

MJM morte : une limitation, plus le retrait aléatoire d'un pouvoir, et l'opprobre générale à Notre-Dame.

MJM vivante : victoire normale (1d6)

Bonnes idées et coups d'éclats durant le combat final : entre +1 et +2

Les activités ont intéressé/ennuyé MJM : entre +2 et -2.

Buter les familiers : +1

Découvrir la relation entre Géraldine et Roland : +1

PNJ (Punks Nihilistes et Joyeux)

bon, soyons clair : donner des caracs chiffrées, ce n'est pas mon truc. Je vous donne juste une idée de leur puissances et de leurs pouvoirs, à vous de vous débrouiller. Et puis, après tout, c'est vous le MJ. Si vous avez envie que MJM possède le pouvoir éclair, et que ce n'est pas sur la liste, et bien, donnez lui ! Dans maître de jeu, il y a MAÎTRE. Montrez le.

- Adrien Adédéusse, vérificateur (1ere partie), au service de Dominique.

Jeune grade 2, Roland ne ressemble pas du tout à l'archétype de l'ange de Dominique. Il est petit, brun, avec l'air rigolard, il est très bavard, et n'hésite pas à rire. Il n'hésitera pas à leur donner des petits conseils, des petites remarques, et ne leur donnera pas systématiquement de limitation à chaque connerie de leur part sur le planning.

- Marie-Joseph Mailleapartir, grade 3 de Dominique, chef de ND.



PNJ assez connue, passée grade 3 depuis quelques années, MJM dirige Notre-Dame depuis l'affaire "Tortue paraguayenne" (Voir à ce propos la mini-campagne "promotion canopy", disponible sur le site de casus belli : <http://www.casusbelli.com> ). C'est une femme ayant la 60aine, un chignon de cheveux grisâtres retenu par deux stylos, une robe noire à fleurs poussiéreuse, des petites lunettes rondes sur le bout de son nez. Elle est grosse, et à des expressions de bulldog. Elle est surnommée (de loin, et en jetant des regards partout pour voir si personne n'observe) "la chienne du goulag". Elle est réputée pour sa sévérité, son conservatisme, et aussi, soyons juste, pour les sommes colossales de travail qu'elle abat chaque jour, à tel point que certains se demandent s'il lui arrive de dormir de temps en temps. Sur son passage, les anges servant les Archanges les plus relax (Ange, Novalis, Janus...) se planquent, tremblant de peur. Cependant, durant son séjour sur Angel Island, elle se relâchera, allant même jusqu'à sourire de temps



en temps !

Pour ses pouvoirs, mettez lui des pouvoirs de com' et des pouvoirs de détection.

- Jean-Baptiste "5-1" Kronenberg, grade 1 de Didier :



C'est lui qui dirige "le château". 1m70, souvent recourbé, ce qui lui donne l'air d'un bossu, il a un visage de murène, des petits yeux perfides, une petite bouche sèche de laquelle sortent des phrases courtes, blessantes, et des cheveux bruns et gras. Il est vêtu en clergyman. Il ne rechigne pas à se faire porter par les "sauvages" de l'île, qu'il méprise. Comme tout le monde d'ailleurs. Il mérite tout à fait sa réputation de sadique. Son seul "défaut" est un penchant pour la bouteille, notamment le pastis, auquel il doit son surnom. Il n'aime pas trop son boulot, et compte demander d'ici peu la mutation chez Laurent, afin de rigoler un peu plus, mais ce n'est pas sûr qu'il soit reçu : La FOI, il s'en bat les deux, finalement, et il se trouve de plus en plus stupide d'avoir accepté ce post. Il ne s'épanouit qu'au combat, ou dans toute situation impliquant la violence.

Jean Baptiste est relativement puissant (pas loin d'être grade 2). Donnez-lui des pouvoirs de manipulation (peur, charme), de détection, et un peu de communication, ainsi qu'une épée bénite et "éclair". Lors de l'attaque des démons, faites en un véritable berserker, hurlant, riant, courant, tapant à tour de bras, ne renonçant jamais, même à 5 contre 1. (ahahaha ; 5-1, 5 contre 1, ahaha)

- Thomas Turjique, grade 1 de Vephar.



Ce type est récemment devenu cuistot du "château". La non-détection, ça sert... Il est depuis un moment sur l'affaire d'Angel Island, et depuis qu'il a réussi à s'y infiltrer, il jubile. Bientôt, son patron décimera ce repaire de la you-you power force... c'était sans compter sur un petit groupe de PJs qui résistait encore et toujours à l'envahisseur. Thomas est un grand roux aux oreilles décollées, maigrichon, détournant les yeux dès qu'on le regarde, l'air de s'excuser d'exister. Il bafouille, a du

mal avec les mots, bref, c'est le parfait idiot du village. Il affectionne particulièrement l'usage de familiers. Enfin, il évitera, dans la mesure du possible, toute confrontation physique.

Pour les pouvoirs, débrouillez-vous, sachant qu'il n'est pas trop puissant. Donnez lui tout de même télépathie (pour avertir Vephar), et tenez compte du fait qu'il ne possède pas le pouvoir privilégié de Vephar "vie subaquatique"

- Clara Lefebvre, sous-directrice du chateau, grade 1 de... Walther.

Laide, grasse, édentée, grimaçante, avec des lunettes ronde en cul de bouteille. C'est MJM en PIRE, si c'est possible. A deux, elles forment un duo de choc de top-models. Elle seconde 5-1, s'occupant pour sa part des bonnes soeurs. Ils se haïssent cordialement, affichant l'un envers l'autre un mépris glacial, ne ratant jamais une occasion de souligner les erreurs de l'autre. Il pense que c'est une grosse conne coincée, elle, pense qu'il aurait bien sa place dans le camp d'en face, chez Nisroch(1).

- Roland Egoman, moine.



Petit, des traits taillés à la serpe, toujours l'air d'être dans la lune, très humble, très pieu. Sa conscience le torture quant à sa relation avec Géraldine, et il n'arrive pas à prendre une décision, c'est beau, on dirait un héros Cornélien. Il n'en dort plus la nuit, il se fait des films où des anges le poursuivent pour le punir de sa "trahison".

- Géraldine Elch, bonne soeur.



Une blonde très mignonne, c'est une des nonnes les plus jeune. Elle se pose de plus en plus de questions sur son engagement envers Dieu, et se dit que finalement, c'est plutôt chiant de vivre dans l'amour du Très-Haut. Et puis, il y a ce moine, sympa, timide, pas trop moche... C'est une femme très sûre d'elle, jamais hésitante. Elle met de moins en moins de zèle à son sacerdoce.





- Roberto Gimenez.

Haut gradé de l'armée Espagnole, grade 2 de Michel, Roberto à commis une grosse connerie en abbatant avec ses soldats de Dieu un petit tas de démons en vue de tous, en plein centre ville (il en a aussi profité pour allumer quelques civils). Cet abruti avait trouvé le moyen de passer récemment à la télé (à propos des attentats du 11 septembre, de leur conséquence...) et fut reconnu par pas mal de personnes. Le temps d'étouffer l'affaire, que les anges de Blandine fassent leur boulot, il a été mis au vert, car son corps d'accueil sert bien les intérêts des forces du Bien... C'est un grand baraqué à nuque rasée, menton carré et redressé, très grivois, tout le temps en train de lancer des vanes de cul. Il est, de plus, accompagné d'une dizaine de soldats de Dieu.

- Ogowa.

Ogowa est le chef de la tribu Galawari, par aïnesse. C'est un grand barbu maigre, constamment recouvert de peintures tribales. Pour autant, il ne joue pas le trip mystique, et est plutôt basement matérialiste. Vieux (il approche des 80 ans), et bien qu'en possession de tout ses moyens physiques (à part l'audition : il est à moitié sourd), il accueille plutôt bien les blancs (quoi qu'il ait un mauvais souvenir des Anglais), abordant l'idée de changer de religion avec pragmatisme : Cela lui permet de recevoir TF1 (il connaît déjà les noms de tout les membres de l'équipe de France). C'est un type assez discret, et c'est en fait, officieusement, Modjinn qui dirige la tribu.

- Modjinn.

Il y a toujours eu des petits malins pour devenir prêtre, uniquement car cela permettait de se faire entretenir au frais des crédules. Modjinn est de ceux là. Petit, gras, il est tantôt rigolard-paternaliste, tantôt prophète apocalyptique. Il trouve l'idée de Dieu unique vraiment sympa : cela lui permet de justifier toutes les conneries par "la volonté de Dieu". Il introduit Dieu doucement dans le panthéon des Galawari : il en a fait une sorte de volonté créatrice commune au ciel et à la terre, qui serait

leur enfant, et qui s'oppose à Dalgo (le biclassé Satan/croquemitaine). Lors de l'attaque des démons, Modjinn parlera du "Jugement de Dieu" et incitera tout le monde à aller dans la forêt, lieu où vit Dalgo, afin de se confronter à sa volonté (bref, une bonne excuse pour se planquer). Bien sûr, il attribuera à ses prières la victoire des anges.

- Gulan.



Gulan est le chef des pêcheurs. C'est un grand jeune homme baraqué, aux cheveux plein de perles. La tradition veut que le chef des pêcheurs se recouvre régulièrement de cendres, ce qui lui vaut le surnom de "l'homme gris". C'est un excellent pêcheur, mais un mauvais meneur d'homme (il a tendance à gueuler et à tout lâcher pour un rien). Il est traditionnaliste, et n'aime pas la présence des blancs. Théoriquement, il s'occupe de l'aspect militaire de la tribu, mais, ormis pour des joutes, de temps en temps, lors de fête, les lances ne sortent pas souvent chez les Galawari. Cependant, il ira tout de même affronter les démons avec une petite dizaine de guerriers, armés d'arcs et de flèches, pour défendre sa femme et ses gosses. Souhaitons lui bonne chance, car c'est à peu près tout ce qu'il a.

- Luc Dinozor, familier.

Ce petit familier, en forme de diabolin, appartient à Thomas Turjique. Sa mission est tout simplement de foutre la zone dans le programme des PJs, n'hésitant pas à faire dans le sanglant s'il le faut (ahaha, le chien mort sous le lit de MJM !)

- JAWS, familier.

Encore un joujou de Thomas Turjique. Comme vous l'aurez deviné par son nom, JAWS est un requin. Utilisez-le si vous avez envie d'introduire un peu de gore et d'effrayer les joueurs avant la grosse baston.

- Les démons de combat de Vephar

Ils sont grands, ils sont féroces, ils sont bourrins, ils sont affamés, ils sont une dizaine. Ce sont des bestiaux de 3 mètres, verts, se déplaçant sur leur



queue, ils se battent avec leurs longues griffes, ils ont six yeux (jaunes, bien entendu), en un mot, ils sont kitsch. Enfin, au contact, ils sont déjà beaucoup moins rigolo. Donnez leur plein de pouvoirs de baston, blessez vos PJ, et même s'il le faut, buttez-en un : ceci sera, après tout, le seul combat "sérieux" du scénario.

- Totof, Nephilim.

Il fait 15 mètres et ressemble au croisement entre un géant, une murène et une mante religieuse. C'est un gros bourrin de chez bourrin, et son but est de détruire le "château". Cependant, s'il se fait trop allumer à distance, il retournera sous l'eau, peu habitué au combat qu'il est. C'est que c'est un tout petit bébé, le pauvre...

Filez lui quelques pouvoirs, et surtout, une force

physique incroyable...



Bepher, l'ange à la batte de base ball.

P.-S.

Prochain épisode : The Water strikes back.

(1) Nisroch, Nisroch... Mais qui cela peut il bien être ? Vous n'avez jamais vu ce nom, pas vrai ? Ce n'est pas un prince démon de la seconde édition qui a été retiré pour problèmes juridiques. Ce n'est jamais arrivé. N'oubliez pas que les avocats de Croc sont partout...