

Deux, c'est mieux qu'une...

Un scénario pour Magna Veritas v2.0 par **Christian « Get anxious » Cirri**
Parution dans Plasma n°15 (décembre 1994 / février 1995)
Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation de **Croc**



ou Un papa qui est très triste parce qu'il a perdu sa petite fille

Il arrive parfois qu'un Ange disparaisse quelque temps. Il est alors considéré comme renégat, temporairement, et une enquête est ouverte afin de le retrouver ou de découvrir ce qui lui est arrivé. Au cas où l'enquête n'aboutisse pas, l'Ange est alors déclaré officiellement renégat avec les suites tragiques que vous connaissez.

Petite intro pour mission de routine

Les Anges sont convoqués par leur contact habituel dans un petit café parisien situé non loin de Montparnasse.

Leur contact, appelons-le Barnabé, leur explique qu'un Ange de Dominique, Benoît Rajout, n'est pas reparu depuis deux semaines et qu'ils sont chargés de le retrouver ou de découvrir ce qui lui est arrivé.

Afin de les aider un peu, Barnabé leur fournira le dossier de Benoît une photo récente et son adresse.

• Le dossier Benoît rajout

Où l'on apprend que Benoît, Ange de Dominique, est l'un des limiers hors pair du Paradis, mais aussi un des grands reporters d'un grand journal, couverture qui lui permet de fouiner un peu partout. Spécialiste de l'investigation, il a toujours retrouvé ceux qu'ils cherchaient bien qu'il soit peu enclin à les éliminer ou les capturer lui-même. Bref, ce n'est pas un cartonneur mais ses états de service sont exemplaires en dehors d'un point, considéré comme mineur.

En effet, il y a 5 ans Benoît qui était chargé à l'époque de l'élimination d'une humaine pour une raison X ou Y (mais ceci est une autre histoire), tomba amoureux d'elle et se maria avec, ce qui n'avait pas été très bien vu de ses supérieurs. Néanmoins, ses états de service lui permirent d'en rester là.

Deux ans plus tard, sa compagne, Sarah, attendit un heureux événement, la naissance d'une adorable petite fille baptisée Lucie.

Six mois après la naissance de Lucie, Sarah mourut dans un accident de la route, sa voiture vint heurter un poids lourd transportant du kérosène et ce dernier explosa contre un pont, éparpillant êtres vivants et métal à 300 mètres à la ronde. Benoît se retrouva seul avec sa fille qui aurait actuellement entre deux et trois ans.

• La photo

Benoît apparaît comme un homme d'une trentaine d'années au profil athlétique, des yeux gris, des cheveux châtain. Il est mentionné dans le dossier qu'il mesure dans les 1,80m et pèse dans les 90kg.

Le p'tit appart dans la prairie

L'appartement de Benoît se trouve dans un ancien immeuble du quartier Latin. Pour y pénétrer, les joueurs auront deux solutions : s'arranger avec le concierge ou l'effraction. Concernant la première solution, ils feront connaissance avec un charmant vieux monsieur nommé Léon, concierge de l'immeuble et papy gâteau à l'occasion. Néanmoins, et parce qu'il est attaché à la petite Lucie, il ne laissera pas entrer des joueurs par trop pressés ou inconvenants. Il connaît bien Benoît et surtout sa petite fille et c'est désormais un peu de sa famille à lui.

Il ne sait pas ce qui est arrivé à Benoît ni à Lucie, cela fait maintenant presque 15 jours qu'ils ne sont plus là. Léon suppose que Benoît est parti quelque temps en vacances avec Lucie, comme cela lui arrive quelquefois.

Si les joueurs ont été particulièrement aimables, sympas, etc., Léon leur ouvrira la porte de l'appartement de Benoît, s'ils en font la demande et uniquement contre une explication valable (attention, Léon est vieux, mais pas con).

Dans cet appartement des joueurs un peu méticuleux devraient pouvoir trouver :

- Un ordinateur portable (sur la table).
Il contient divers reportages, jeux divers, etc.
- Un petit agenda (dans le tiroir de la table de nuit).

Une fois décodé, cet agenda permettra aux joueurs de remarquer 5 adresses sortant un peu du lot. Ce sont celles d'Anges actuellement en service, de Serviteurs ou de Soldats de Dieu avec lesquels Benoît a l'occasion de travailler régulièrement. Cependant, une seule de ces adresses nous intéressera pour ce scénario, celle de Fabrice Grandesfeuilles, les autres personnes étant en mission, absentes, en vacances, à moins que vous ne préfériez improviser activement ces PNJs tellement typiques.

- Une photo de Lucie (sur la télé).

Cette photo, qui date d'il y a environ un mois (la date est notée derrière); montre une très jolie fillette de deux-trois ans, une tétine rose dans la bouche et tenant dans ses bras un jouet rond, de couleur verte, avec un chat (style gros minet) dessiné dessus.

Si Léon accompagne les joueurs (parce qu'il leur a ouvert la porte), il pourra leur dire que c'est le jouet préféré de la petite Lucie : une boîte à musique dont elle ne veut jamais se séparer.

- Une photo de jeune femme.
Très très belle, c'était la femme de Benoît, Sophie.
- Un flacon de Pédicort (dans l'armoire à pharmacie).

Là aussi venir avec Léon se révéla utile, il sait en effet que c'est le médicament de la petite, la pauvre, elle est asthmatique.

- Un petit bloc-notes (à côté du téléphone).

Sur ce bloc se trouvent l'adresse et le numéro de téléphone de Gwendoline Blueyes que Léon pourra identifier comme la baby-sitter de Lucie.

Vraies fausses pistes pour enquête facile

Deux pistes sont inutilisables.

En effet, il y aura toujours des joueurs bien pensants qui penseront pouvoir trouver quelque chose sur Sophie, la femme décédée de Benoît. Mais non, rien, elle est vraiment morte, pour de vrai. Il est donc inutile de chercher dans cette direction très longtemps.

Le Pédicort peut être décrit par n'importe quel pharmacien comme étant un corticoïde pour soulager l'asthme, dosé pour les nourrissons. Cette piste servira sûrement un peu plus tard, mais si vos joueurs avaient l'idée géniale d'y penser tout de suite, il faudrait rapidement leur Démontrer qu'elle ne mènera à rien pour l'instant, le Pédicort étant un médicament relativement courant.

Chez Fabrice Grandesfeuilles

Fabrice sera chez lui lorsque les joueurs viendront la première fois. Il les accueillera avec prudence. En effet, tant que ceux-ci n'auront pas prouvé leur appartenance, il ne les laissera pas entrer et les maintiendra en joue avec un splendide fusil à pompe à canon scié (la crosse aussi sinon ça fait débile). Une fois nos joueurs identifiés, il se détendra et les invitera à prendre un café, à moins que ces derniers soient devenus violents.

Il pourra apprendre aux joueurs qu'il travaille sous les ordres de Benoît depuis maintenant 5 ans, en tant qu'enquêteur. La dernière mission dont Benoît l'avait chargé était de retrouver un certain Christophe Bardet, soupçonné d'être un renégat. Il l'avait retrouvé dans le métro, aux Halles. Il donnera aux joueurs la description physique de Christophe (voir PNJs) et indiquera qu'il n'a pas revu Benoît depuis qu'il lui a donné ses informations. Il avouera ne rien savoir de plus, mais s'inquiète de ce que les joueurs pourraient vouloir à Benoît, et pour cause.

En effet, Fabrice est en proie à un profond trouble, il va peut-être devenir un renégat, mais autant vous dire qu'il ne va pas s'en vanter tout de suite, mais les joueurs peuvent, à l'aide de pouvoirs bien utilisés, ou grâce à l'utilisation d'une compétence Psychologie (Volonté-4) s'en apercevoir

Gwendoline a les yeux bleus

Pour exploiter cette piste deux solutions.

- Le téléphone

Le répondeur de Gwendoline diffuse d'une voix chaude et terriblement sensuelle un message visant à prendre les coordonnées de l'interlocuteur pour le rappeler plus tard. Il est toujours en marche (24h/24) et fait donc passer les joueurs à l'étape suivante.

- Aller chez elle

Gwendoline est chez elle lorsque les joueurs viendront la voir. Elle les fera entrer dans le salon et écourtera l'entrevue du mieux qu'elle le pourra, prétextant avoir un rendez-vous galant (« Mon Dieu, j'ai rendez-vous dans une heure, et il faut encore que je me prépare ! »).

Gwendoline dira aux joueurs que monsieur Rajout ne lui a pas confié Lucie depuis une quinzaine de jours. Elle pense que ce dernier a dû partir en vacances.

Néanmoins, des joueurs un tant soit peu attentifs peuvent remarquer (sinon faites leur faire un jet de perception) une tâche brunâtre du type sang séché sur la moquette de la salle

de séjour. Gwendoline indiquera avoir renversé de la crème au chocolat, mais sans réussir à rattraper la moquette. C'est un gros bobard, mais ça pourra mettre nos joueurs sur la bonne voie un peu plus loin.

Pour peu qu'il se penche, l'un d'eux pourrait apercevoir la boîte à musique de Lucie sous le canapé (il faut pour cela qu'il le précise), Gwendoline dira alors que Lucie l'a oubliée la dernière fois que son père l'a emmené.

Mais ce qu'ils ne savent pas, c'est que dans la chambre de Gwendoline se trouve Alex, un Ange renégat et la petite Lucie (qui, elle, dort paisiblement). Et de plus, Gwendoline n'est plus Gwendoline, comment ça c'est pas possible ? Il est cependant très probable que les joueurs n'aient pas encore une raison de se méfier, mais ne vous inquiétez pas ça va venir.

Une fois les joueurs partis, Alex et Gwendoline vérifieront que la voie est libre (deux précautions valent mieux qu'une) et foutront le camp de cet appartement définitivement.

Vous avez du mal à suivre ?

Bon OK, j'explique tout.

Tout commence lorsque Alex, Ange de Dominique de grade 3 et collègue de Benoît, tombe amoureux d'une viking en cours de mission et devient renégat. Eh oui, ça arrive ! Alex, qui n'est pas complètement débile, sait qu'il va être recherché, son ArchAnge ne pouvait déjà pas le sentir (peur de perdre sa place ?) mais là ça va être la totale. Il met donc un maximum de distance entre ses anciens collègues et son bonheur, espérant ainsi être oublié et aspirant simplement à vivre son idylle tranquille jusqu'à la fin de sa vie terrestre sans se préoccuper des basses mesquineries angélico-Démoniaque. Dominique, pas du tout content de voir un de ses meilleurs éléments fricoter avec une ex-viking et lui claquer la porte au nez, envoie sur leurs traces une équipe d'élimination bien rodée.

Cette équipe retrouve notre charmant couple, complètement retiré des affaires, et fonce dans le tas. La baston qui suit est pleine d'effets gores et au final seul Alex survit, avec en son cœur une haine farouche pour son ex-ArchAnge et sa soi-disant justice. Il décide donc de devenir un Démon et cherche un contact parmi les sbires de Satan afin de transmettre son dossier à Andromalius. Et comme il y a plus de Démons à Paris qu'à Milly-le-Bâcle Alex décide de rester sur Paris.

Dominique fulmine et commence à s'énervier, il confie donc la mission de retrouver Alex et de l'éliminer à un dénommé Christophe Bardet. Christophe, excellent limier, mettra trois mois à localiser Alex et le contact se fera dans un des nombreux parkings de Paris.

Cependant, le combat ne prend pas la tournure qu'il aurait fallu pour mettre fin à cette histoire. En effet, Alex se trouve en position de force (l'épée sous la gorge de son ennemi désarmé) et propose à Christophe de l'épargner en échange de quoi, on lui lâche un peu les baskets. Christophe, bon perdant, accepte et propose même à Alex d'aller boire un pot, ce que ce dernier ne refuse pas. La conversation qui aura lieu entre les deux Anges durera toute la nuit et, à l'aube, Alex propose à Christophe de venir avec lui. Christophe, dégoûté par l'attitude de Dominique, blasé par de trop nombreuses années à expédier la justice sur terre, décide d'accepter et devient à son tour renégat. Vlan et de deux ! Dominique commence à s'arracher les cheveux et met sur le coup son meilleur limier, Benoît Rajout. Benoît, très méthodique, retrouve la piste de Christophe grâce à Fabrice, son enquêteur, dans le métro, aux Halles. En revanche ce que Benoît ne sait pas c'est que Christophe a piégé Fabrice et lui a proposé de changer de camp après une longue discussion. Fabrice, qui en a marre de ne faire que des boulots de sous-fifre et aimant l'action comme à la télé est en train de sérieusement douter de lui-même et va,

très bientôt, devenir renégat et rejoindre Christophe.

Alex sait que Benoît a une petite fille et il lui déplairait de devoir éliminer son ancien collègue. Pour cela il a donc décidé d'enlever la petite Lucie et il s'est pointé chez la baby-sitter. Là, Gwendoline faisant un peu trop de zèle, Alex la frappe et, accident, elle meurt (d'où la flaque de sang sur la moquette).

C'est alors qu'un Démon de Kronos s'incarne pendant qu'Alex découvre la petite Lucie tranquillement endormie. Le Démon comprend vite qu'il ne fait pas le poids et qu'il est découvert (on ne la fait pas comme ça à un Ange de grade 3 !). Cependant à la grande surprise de Gwendoline, Alex lui expose qu'il est un renégat et qu'il désire passer chez les cornus avec quelques collègues. Il demande donc à Gwendoline qui accepte trop contente de pouvoir monter en grade, vite fait bien fait, grâce à cette aubaine.

Grâce à l'enlèvement de Lucie, Alex capture sans problème Benoît et, pour ne pas prendre de risque, le shoote (à la morphine) et le planque dans le métro sous bonne garde, en attendant de passer à l'Est (si l'on peut dire).

Le métro, c'est rigolo...

Les Halles, en pleine journée, sentez-moi cette bonne odeur si caractéristique du métro parisien. Eh bien, nos joueurs devront retrouver parmi cette faune hétérogène un homme, un seul, Christophe Bardet.

En dehors de jets de Perception, qui permettra d'entrevoir Christophe quand vous le désirerez, faites-leur donc faire ces rencontres si typiques que l'on ne peut faire qu'ici.

- Ceux qui font la manche, SDFs, clochards, etc. Un Démon ou un familier pourrait se cacher parmi eux pour commettre un quelconque méfait (un Shaytan ou un Malthus est préconisé).
- Des flics en civil qui font un contrôle de nos joueurs avec fouille corporelle. Il est d'ailleurs très probable qu'ils aient du mal à expliquer pourquoi ils se promènent avec un 357 magnum dans le métro. Laissez-les s'expliquer, ça peut être amusant.
- Une bande de loubards (le style variant en fonction de votre humeur) s'en prend à une pauvre petite vieille pour lui piquer ses maigres économies.

Enfin, bref, une fois que vous en avez marre Christophe est repéré en train de descendre sur la voie en bout de tunnel. Arrangez-vous pour que les joueurs ne le rattrapent pas avant qu'il les ait menés à la cache où se trouve Benoît sinon la suite risque de se compliquer un tantinet.

Donc, Christophe les balade un peu parmi les kilomètres de tunnels et de salles se trouvant sous Paris. Au bout d'une bonne demi-heure, il entre dans une petite salle devant laquelle six grands types en gabardines attendent avec patience.

Les mecs qui attendent à l'entrée sont en fait des zombies aux ordres de Gwendoline et ils ne laisseront passer personne en dehors de Christophe, Alex ou, bien sûr, Gwendoline.

Après ce court intermède, les joueurs peuvent entrer dans ce qui semble être l'équivalent d'un F5 souterrain (mais en moins propre).

Ici, Christophe et deux goules s'occupent de Benoît 24h/24, ils le nourrissent et le shootent à longueur de temps afin qu'il ne puisse rien tenter.

Si les joueurs n'ont pas explosé Christophe celui-ci pourra leur révéler ce qu'il sait c'est-à-dire tout sauf que Gwendoline est un Démon (il pourra néanmoins révéler que Alex a trouvé son contact avec ceux d'en face). Mais il faudra quand même le bousculer un peu ou lui promettre l'amnistie (et ce serait mentir que de lui promettre ça) pour l'apprendre.

Une fois Benoît libéré ce dernier ne mettra que quelques heures à retrouver un état semi-normal (il a bien quelques

crises de fous rires, mais dans l'ensemble il reste lucide).

Théoriquement la mission pourrait s'arrêter là, théoriquement... Mais quel est l'Ange qui abandonnerait une fillette en danger ? Et s'il y en a un qui fait la proposition d'abandonner, même pour rire, hop ! Une petite limitation jusqu'à la fin de la partie, ça les calme ! Une fois qu'on lui aura expliqué la situation, Benoît refusera que les joueurs partent à la recherche d'Alex sans que Lucie soit en sécurité. Néanmoins, et afin de ne pas les gêner dans leurs investigations, Benoît fera bande à part.

Si toutefois les joueurs devaient passer outre ils auraient un ennemi de plus et probablement un de trop.

Reste pour savoir où est Lucie il faut retrouver Alex, et où est Alex ?...

Retour à la case départ

Pour retrouver la petite Lucie, il est important de repasser faire un tour chez Gwendoline. Dans son appartement, maintenant vide de tout occupant, les joueurs pourront trouver la petite boîte à musique dont Lucie ne se sépare jamais et un flacon de Pédicort avec dessus le cachet d'un pharmacien non loin du Trocadéro. Fabrice, à titre d'information, a quant à lui disparu de la circulation. Les joueurs pourront retrouver la trace de Gwendoline en interrogeant tous les pharmaciens aux alentours du Trocadéro.

L'un des pharmaciens se rappellera avoir effectivement vendu du Pédicort à une jeune femme blonde avec des yeux très bleus juste la veille. La description correspondra comme par hasard à celle de Gwendoline. Le pharmacien ajoutera qu'elle avait même oublié son sac et qu'il avait chargé son commis d'aller lui ramener. Ce dernier ne fera pas de difficulté pour donner l'adresse aux joueurs à la seule condition d'obtenir un petit quelque chose en échange.

À l'adresse indiquée se trouve le nouvel appartement de Gwendoline et d'Alex. Ces derniers sont particulièrement prudents. Ils savent que des Anges (les joueurs) enquêtent, mais ils espèrent que Benoît fera tout pour brouiller les pistes afin de retrouver intacte sa gamine (sinon 2 qui la tienne, 3 qui la...).

Interlude nordique

Alors que les joueurs arriveront à l'appartement de Gwendoline, ils pourront remarquer que Benoît les attend juste devant l'entrée. Il leur confiera avoir déjà été dans l'appartement et que ce dernier se révèle être une fausse piste. Pourtant, il a quand même obtenu quelque chose, une pochette d'allumettes avec un prénom et une heure, Hans, 23h00. La pochette vient d'un bar louche situé en proche banlieue parisienne ce qui, d'après l'avis de Benoît, devrait écarter les joueurs un petit moment. Si les joueurs le désirent Benoît les accompagnera puis, peu avant 23h00, leur faussera discrètement compagnie en passant par les toilettes.

En effet, Benoît désire parlementer avec Alex afin de récupérer Lucie avant qu'il arrive un malheur. Pour cela il a besoin d'un peu de tranquillité et il a préféré (à tort ou à raison) écarter les joueurs histoire que tout le monde se détende.

En fait, n'étant pas stupide, Benoît ne les a pas mis sur une mauvaise piste, nos joueurs vont effectivement retrouver un renégat, mais ce n'est pas leur enquête même si elle est très similaire.

Hans est un renégat, mais un comme on en voit peu. Anciennement aux ordres de Michel, il est passé chez les barbus pour rejoindre l'élue de son cœur : Frida, la Walkyrie de son cœur. Bref, il tape un squat chez les vikings ce qui n'a pas été vu d'un très bon œil. Et c'est à 23h00 que Hans va arriver avec ses nouveaux potes (une douzaine) dont (mettez ici le nombre de vos joueurs) vrais vikings.

Hans est connu dans ce bar pour avoir explosé les petits merdeux qui venaient régulièrement le mettre à sac. Depuis il y a établi son Q.G. avec la bénédiction du tenancier, mais aussi avec plein de bières gratuites.

Si les joueurs agressent Hans ici, ils vont salement morfler, tous les habitués leur tomberont dessus et la plupart d'entre eux sont des humains.

En revanche, s'ils sont patients, Hans va vider sa vessie tous les 6 litres de bière. Aux joueurs de profiter de cette occasion, c'est le seul endroit où Hans pourra être isolé de ses petits copains (pour un peu qu'il ne hurle pas à l'agression dans les chiottes et que les joueurs se barricadent à l'intérieur).

Si les joueurs arrivent à le calmer (l'amener au seuil du coma), Hans acceptera de discuter avec eux.

Mais Hans ne sait rien du tout en ce qui concerne Alex, Benoît et l'affaire qui concerne les joueurs dans son ensemble. Les joueurs n'auront plus qu'à sortir et à se triturer un peu les méninges pour essayer de comprendre ce qui se passe.

Dernier acte

Les joueurs devraient maintenant avoir envie d'une petite explication avec Benoît. Ce dernier leur a laissé un message officiel, il demande aux joueurs de sortir Lucie de l'appartement, car jamais un Démon ne laissera une gamine repartir voir son papa Ange alors qu'on le tient par les couilles. Benoît a mis un certain temps à le comprendre, mais c'est fait. Il laisse donc toute liberté d'agir aux joueurs et il est même prêt à participer. Il les attendra juste en face de l'appartement.

Une fois arrivés, les joueurs s'apercevront rapidement que l'entrée principale est surveillée par plusieurs équipes Démoniaques.

La fenêtre (2ème étage avec balcon) où les toits peuvent être une solution, néanmoins il est probable qu'au moins l'un de vos joueurs possède un pouvoir lui permettant de rentrer dans la maison sans cartonner pour autant. De toute façon, ils pourront d'abord entrer dans la chambre où se trouvent Lucie et Fabrice (arrangez la configuration de l'appartement comme ça vous arrange !) à moins que les joueurs ne veuillent vraiment se battre avec Alex (bonne chance, nous sommes avec vous).

A l'intérieur se trouvent en permanence 1d6 zombies qui sont là juste au cas où... Et justement, ça va être le cas. Gwendoline et Alex sont présents dans la vaste salle de séjour en attendant l'accord d'Andromalius (qui est désormais imminent) pour que les divers renégats changent de camp.

Fabrice est quant à lui, en train de bercer doucement Lucie qui pleure parce qu'elle n'a pas son jouet (rappelez-vous, la boîte à musique). Fabrice qui commence d'ailleurs à regretter ce qu'il a fait. Devenir un Démon ça ne le branche plus tant que ça et le doute est toujours dans sa petite tête.

C'est pour cela que des joueurs un peu moins bœuf que la moyenne devraient pouvoir le convaincre, avec quelques difficultés (mais pas trop quand même), de revenir sur sa décision et de rentrer sagement au bercail. C'est vrai, après tout, il n'est pas encore renégat puisqu'il n'a pas raté deux rendez-vous...

La deuxième solution, c'est de buter Fabrice, mais c'est moins silencieux et surtout moins propre.

Quoi qu'il arrive, au moment où les joueurs voudront agir (buter Fabrice ou s'enfuir avec Lucie), Alex entrera dans la pièce avec Gwendoline qui tient un petit pot (pomme-abricot, hum !) à la main. Voir les joueurs ici les surprendra un peu. Alex est prêt à discuter avec eux s'ils n'ont pas toutefois l'intention de faire quelque chose d'irréversible.

Il est prêt (il leur dit carrément), cela à une seule condition, à revenir parmi les Anges si Dominique en personne lui fait ses excuses.

De plus, il faudra que l'âme de son ex-femme, qui se trouve

actuellement au purgatoire (et l'ArchAnge Dominique n'y est pas pour rien), soit acceptée au Paradis. Là, Alex sera d'accord pour retourner chez les Anges en changeant toutefois de supérieur.

Gwendoline fera bien la tronche et ne voit pas ça du tout sous cet œil, elle attaquera donc les joueurs avec son pouvoir de Télékinésie de façon à faire capoter la transaction puis donnera l'alarme.

Les zombies et la demonic-team rappelleront alors que Gwendoline mettra les bouts, le plus loin possible en un minimum de temps.

À vous de voir si vos joueurs sont intelligents ou pas. Si Alex est attaqué par ces derniers il passera chez les Démons, et cette fois-ci cela sera définitif.

Si les joueurs s'en prennent aux Démons ou à Gwendoline alors Alex leur filera un coup de main pour exterminer cette racaille.

Fabrice protégera Lucie et Benoît remerciera son collègue avec toutes les conn... promesses que l'on peut dire à quelqu'un lorsqu'on est très content.

Il reste quand même un petit problème, Alex veut les excuses de Dominique...

Et dans Dominique, il y a nique...

Pour qu'un ArchAnge fasse ses excuses, il faut y aller un peu fort ! Mais Alex est quand même un Ange de grade 3 et ça, ça aide un petit peu (mais vraiment pas beaucoup).

De toute façon, pour savoir il n'y a qu'une solution : invoquer Dominique ! Les joueurs ne doivent pas se sentir vraiment bien dans leurs chaussons en ce moment. En plus, Dominique apparaîtra immédiatement, sous la forme d'un type qui rendrait Schwarzy ridicule, le tout additionné à la tronche de Michael Ironside. Il se tiendra là, en face des joueurs et d'Alex, une lumière dorée émanant de l'épée qu'il tient à la main.

Si vos joueurs veulent l'ouvrir et faire triompher leur point de vue (quel est-il d'ailleurs ?), ils ont intérêt à le faire maintenant. S'ils préconisent le pardon d'Alex, ils seront tout autant considérés comme des traîtres par Dominique qui prononcera sa sentence sur-le-champ : le purgatoire pour l'éternité ! Dominique se jettera alors sur Alex sans prêter la moindre attention aux personnes présentes (joueurs compris).

À ce moment précis, un homme brun, très beau, apparaîtra entre Dominique et Alex.

Dominique laissera échapper un juron de surprise et stoppera net son mouvement. Yves (mais il ne se présentera pas) demandera alors aux joueurs de dire ce qu'ils savent. Ceci fait Yves regardera Dominique et lui soufflera quelque chose à l'oreille, un truc comme « Tu verras, un jour toi aussi tu feras une connerie... ». Là-dessus, Dominique acceptera pour qu'Alex réintègre les forces du Bien et de faire quelque chose pour sa femme, mais Tintin pour les excuses, puis il disparaîtra comme il est venu. Yves dira alors aux joueurs de ne jamais rien révéler de ce qui vient de se passer et partira en disant à Alex qu'il travaillera désormais pour lui.

Et après ?

Si Alex redevient un Ange, les joueurs seront récompensés par Yves qui les remerciera. Dominique ne sera pas content et il enverra les joueurs sur des missions chiantes à mourir pendant quelque temps et tout redeviendra normal (un ArchAnge rancunier ? Il manquerait plus que ça !).

Si les joueurs ont menti à Yves pour qu'Alex se fasse exploser par Dominique une limitation, hop ! Mais aussi une récompense de la part de l'ArchAnge de la Justice, il aime bien qu'on soit d'accord avec lui.

Si Alex devient un Démon, deux limitations ! Non, mais, des fois, on va leur apprendre à faire des conneries !

Alex, Ange renégat au service de Dominique

Grade 3

Fo5 Vo4 Ag3 Pe3 Pr3 Ap2 PP49

Talents : Arme de poing +1, Arme de contact +3, Corps à corps +2, Discrétion +1, Esquive +2, Baratin +2, Discussion +3.

Pouvoirs : Coup de poing +2 (112), Charme +2 (131), Armure corporelle +3 (211), Volonté supranormale +3 (221), Régénération +2 (226), Caméléon +2 (261), Détection Mal +3 (311), Détection d'Ange +2 (315), Lire les sentiments +3 (324), Lire les pensées +2 (323), Bond +2 (333), Communication (344), Talent de combat (346), Arme de contact bénite (épée longue - 411), Petite maison (445), Jugement +3 (Spécial).

Équipement : Calibre 44, plein de cartouches.

Apparence et comportement : Déjà détesté par Dominique alors qu'il avait des états de services impeccables alors maintenant qu'il est devenu renégat, c'est dur ! Pourtant, il croit plus au bien qu'au mal, mais...

Il est traqué et il le sait. Méfiant par nature, Alex a une très bonne idée de ce que lui fera Dominique s'il lui met la main dessus. Néanmoins, il est confiant sachant que c'est Benoît qui mène l'enquête, mais il sait aussi qu'il n'a pas le droit à l'erreur, s'il ne devient pas un Démon, Dominique ne le loupera pas.

Benoît Rajout, Ange au service de Dominique

Grade 3

Fo2 Vo6 Ag3 Pe5 Pr3 Ap2 PP33

Talents : Arme de poing +1, Arme de contact +2, Discrétion +2, Discussion +1, Informatique +1, Baratin +2.

Pouvoirs : Assommer +3 (116), Éclair +1 (121), Peur +3 (134), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Volonté supranormale +3 (221), Rebond +2 (255), Caméléon +2 (262), Vitesse +1 (334), Perception (356), Arme de contact mobile (Katana - 415), Jugement +2 (Spécial).

Équipement : Rien de spécial.

Apparence et comportement : Benoît adore sa fille. Pour elle, il plaquerait volontiers Dominique, mais la mort de sa femme lui suffit et il ne tient pas à ce que l'ArchAnge fasse un exemple avec lui. Il aime son travail dans la mesure où ce n'est pas lui qui procède à l'arrestation des suspects renégats, mais un escadron spécial avec lequel il travaille. Benoît est sympa, rieur et c'est un vrai papa poule.

Christophe Bardet, Ange renégat au service de Dominique

Grade 3

Talents : Arme de poing +2, Arme de contact +2, Corps à corps +2, Course +1, Discrétion +0.

Pouvoirs : Lumière +3 (122), Rajeunissement +2 (153), Immunité au feu (213), Force +3 (241), Champ de force +2 (251), Passe-muraille +2 (335), Scientifique (343), Contrôle des poissons et mollusques +1 (366).

Équipement : Calibre 44, plein de cartouches.

Apparence et comportement : Christophe est un grand type d'1m80, les cheveux longs, châains et légèrement frisés (coupe hardos).

Il est bâti comme une armoire à glace, vêtu d'un jean, de baskets et d'un blouson de cuir épais tout le temps. De caractère, il est discret un peu, parano beaucoup, sûr de lui toujours.

Fabrice Grandesfeuilles, Ange renégat au service de Dominique

Grade 2

Fo4 Vo4 Ag3 Pe4 Pr3 Ap2 PP21

Talents : Discrétion +3, Filature (Per-3) +3, Esquive +1, Arme de poing +1.

Pouvoirs : Attaques multiples +2 (113), Eau bénite +2 (124), Paralysie +1 (163), Courant d'air +1 (253), Électricité +1 (264), Détection du mal +2 (311), Ruse (345), Ruse (345).

Équipement : Fusil à pompe à canon scié, des tas de cartouches.

Apparence et comportement : Fabrice est un frustré qui ne rêve plus que d'action et d'aventure. Seulement voilà, la peur lui ronge les entrailles comme de l'acide et il préfère se rendre s'il voit qu'il

est trop mal en point plutôt que de jouer jusqu'au bout. Il va essayer, bien qu'il soit devenu renégat, de se tenir à carreau pour qu'éventuellement, dans le cas où le plan d'Alex échouerait, il puisse revenir discrètement un Ange pénard.

Gwendoline, Démon au service de Kronos

Grade 2

Fo2 Vo5 Ag3 Pe2 Pr2 Ap4 PP28

Talents : Histoire +3, Discussion +2, Séduction +2, Baratin +1.

Pouvoirs : Queue +1 (115), Télékinésie +1 (125), Charme +2 (131), Boomerang +2 (224), Détection futur proche +1 (314), Déplacement temporel +2 (336), Scientifique (343), Métro (444), Zombies (511), Goules (515), Projection temporelle +3 (Spécial).

Équipement : Rien de spécial.

Apparence et comportement : Gwendoline est particulièrement contente de l'heureuse coïncidence qui va faire très bientôt faire de sa personne un grade 3 envié et très demandé. Pourtant, elle ne vend pas la peau de l'ours avant de l'avoir tué.

Zombies

Fo3 Vo1 Ag1 Pe1 Pr1 Ap2

Talents : Corps à corps +2 (Griffes puissance +2).

Apparence et comportement : Ils ne laisseront passer personne qu'ils n'ont jamais vu (et les joueurs encore moins).

Goules

Fo2 Vo1 Ag3 Pe2 Pr2 Ap2

Talents : Corps à corps +2 (Griffes puissance +1), Discrétion +0, Esquive +0, Course +0.

Apparence et comportement : Elles s'occupent de nourrir et de shooter Benoît toute la journée, et d'empêcher qu'il s'en aille voir ailleurs s'il y est.

Hans, Ange renégat au service de Michel

Grade 2

Fo5 Vo3 Ag5 Pe3 Pr2 Ap2 PP22

Talents : Arme de poing +1, Arme d'épaule +1, Arme de contact +3, Arme de contact lourde +3, Corps à corps +3, Tactique +2, Stratégie +2.

Pouvoirs : Attaques multiples +2 (113), Esquive acrobatique +2 (115), Éclair +2 (121), Armure corporelle +2 (211), Combat (346), Combat (346), Arme de contact bénite (Hache de bataille - 411), Maîtrise +3 (Hache de bataille - Spécial).

Équipement : Calibre 22, plein de cartouches, une Harley.

Apparence et comportement : Ouglou !

Vikings

Fo3 Vo1 Ag3 Pe2 Pr1 Ap1 PP5

Talents : Arme de poing +0, Arme de contact +2, Corps à corps +1, Moto +2, Français +0, Danois +1, Boire de la bière +2.

Pouvoirs : Destruction +0 (13), Poing d'acier +0 (15), Armure +0 (21), Arme de contact +0.

Équipement : Harley, bières.

Apparence et comportement : Potes à Hans et Vikings.

Bikers, humains (plein)

Fo2 Vo1 Ag2 Pe2 Pr2 Ap1

Talents : Corps à corps +1, Moto +1, Arme de contact +0, Esquive +0.

Apparence et comportement : Potes à Hans mais humains.

Demonic Team (environ 10)

Démons de Baal sans grade, armés de calibre 22 et n'ayant que peu de volonté.