

HOSTIE OUISTITI

Ce scénario pour Magna Veritas 3^{ème} édition est prévu pour des Anges de Grade 1 dont les compétences sont assez diversifiées. Le scénario est conçu en deux parties : dans la première partie, les PJ vont découvrir que les anges n'ont pas tous les mêmes priorités ; et dans une seconde partie, ils devront déjouer les machinations d'une farce démoniaque...

AU BOULOT !

Le scénario débute le 21 mars, alors que les PJ sont chez eux, regardant tranquillement la TV. Alors qu'ils écoutent le journal télévisé de 13h, PPDA prend un air sinistre et annonce :

"Un terrible drame s'est produit hier après-midi au zoo X. Un fauve, une panthère, s'est libéré de sa cage et a agressé deux enfants ainsi que leur père ayant tenté de s'interposer entre le fauve et ses enfants. Bilan de ce drame invraisemblable : le père et l'un des enfants sont décédés suite à leurs blessures, tandis que l'autre enfant est hors de danger d'après les médecins. Toujours d'après les médecins, il gardera de graves séquelles.

Et maintenant, un sujet qui nous intéresse tous à l'approche des vacances : le sein nu sur les plages..."

C'est alors que le poste TV se met à grésiller, puis le jingle de la météo retentit. On voit ensuite le sponsor : un vélo d'enfant immobile que viennent secourir deux papamobiles miniatures : le slogan PAPAUTY.

Le contact habituel des anges apparaît alors à l'écran et leur délivre un message officiel :

"Au point de rendez-vous habituel immédiatement !"

Au lieu de rendez-vous, leur contact leur fait son speech habituel. Il explique la mission rapidement : "Mission n° 58 QFD 58916388 : Un des nôtres a rejoint le paradis alors qu'il était en mission, son compagnon de mission a disparu sans laisser de traces, ni nous contacter, à vous d'élucider ces disparitions... Voilà le dossier." Puis l'ange disparaît illico, sans leur laisser le temps de poser des questions.

Le dossier contient la paperasse habituelle, des photos d'identité et l'intégralité du dossier des disparus (plutôt succinct) :

Mission n° 29378 RBP 741

Anges mis sur l'affaire :

Julien Clivac, ange de Christophe de grade 1, 44 rue des mimosas

Eloïse Mulka, ange de Jordi de grade 1, 133 avenue Picard

Intitulé de la mission :

Depuis le début de ce mois, les autorités ont constaté des disparitions d'espèces sauvages en voie de d'extinction au zoo X. Démanteler le réseau de trafic d'~~espèce~~ espèce rare le plus rapidement possible. Possibilité d'activités démoniaques.

CE QUI S'EST PASSÉ

Nos deux compagnons angéliques, alors qu'ils étaient en planque au zoo X, ont assisté à la tragédie exposée en premier point, à savoir l'attaque de la panthère. En fait, celle-ci s'est échappée à cause d'une erreur des deux démons qui étaient en train de la kidnapper. Puis, rendue folle de rage par la présence des démons, elle s'est attaquée aux premières personnes qu'elle a rencontrée.

Et les anges ?? Ils ont agi suivant les préceptes de leur archange respectif. Le Christophe a tenté immédiatement de zapper la panthère d'une *Lumière*, tandis que le Jordi jugea qu'une panthère noire avait beaucoup plus de valeur que quelques hommes ou enfants, et a *foudroyé* son ami avant qu'il ne puisse réagir ou même comprendre ce qui lui arrivait. Chacun ses priorités !!!

LA FOUILLE DES APPARTEMENTS DES ANGÉS

Chez Julien Clivac :

Professeur de dessin dans un collège, il vit dans un logement de fonction à même le collège. Y pénétrer de jour sans se faire remarquer et sans utiliser de pouvoirs est presque impossible (dans un collège en pleine journée !!!).

De nuit, il suffit de grimper la grille du collège et de crocheter deux portes pour pénétrer dans son domicile. Julien vit seul. Son appart est rempli d'œuvres infantiles, de photos de classe, de BD et de posters Walt Disney. Les choses intéressantes que les PJ peuvent trouver sont rangées au niveau du bureau. Des articles de journaux y sont accrochés portant sur deux thèmes distincts :

- sur les enlèvements au zoo : rien de spécial (l'ange ne portait que peu d'intérêt à cette mission).
- les autres articles à propos d'un trafic de drogue possible dans le collège. On y trouve aussi le dossier d'un élève appelé Paul Varlin, un gosse de riche qui a déjà redoublé trois fois (au collège !!!). Sa photo montre qu'il est coiffé rasta.

Option :

Pendant la visite des PJ, Paul (l'élève soupçonné par l'ange) a tendu un piège à Clivac avec Aziz, l'un de ses associés de 14 ans. Ils sont planqués dans les fourrés en attendant un signe de présence de Clivac (ils ont déjà attendu une partie de la nuit précédente pour rien). Armés tous les deux d'un 44. et équipés de talkie-walkie, ils ont bien l'intention de buter Clivac qui a tendance à trop fouiner de leur côté. Devinez qui va se les taper ?

Chez Eloïse Mulka :

Elle n'est pas retournée chez elle depuis l'incident du zoo, de crainte de trouver un ange de Dominique chez elle. Son appartement est rempli de plantes vertes, avec une énorme cage à souris, une volière, des chats et des lapins. Il y a des posters de Green Peace et d'animaux un peu partout. Le frigo est totalement végétarien. En réussissant un jet en perception *moyen*, les PJ peuvent remarquer un détail bizarre : dans la bibliothèque, au milieu des encyclopédies sur le règne animal, on peut trouver une anthologie du « Chasseur français » en 10 reliures. En fait, ces classeurs contiennent les dossiers sur lesquels Eloïse planchait.

La voisine est une source d'informations intéressante. D'un naturel bavard, elle leur parlera des missions en Afrique de Mme Mulka pour sauver les éléphants, et qu'elle y est en ce moment et qu'elle lui a téléphoné pour qu'elle s'occupe de nourrir ses animaux (Mensonge : Eloïse est restée en planque au zoo pour tenter de chopper les kidnappeurs, mais cela, la voisine l'ignore).

Mission n° 58 QFD 58916388

Depuis le début du mois, ont été enlevés :

Le 3 mars : 2 aras d'Afrique

Le 7 mars : 4 mangoustes de Colombie

Le 12 mars : 1 python rose d'Asie

Le 13 mars : 2 chouettes d'Alaska

Le 18 mars : 10 perruches du Guatemala

Il n'y a aucune raison pour que ces disparitions s'arrêtent.

Mobiles possibles :

L'argent : réseau de trafic d'animaux rares

Le plaisir : Caym

Conclusions :

Les enlèvements nécessitent forcément l'usage de pouvoirs surnaturels, démoniaques.

Réseau organisé

Tenter de les avoir sur le fait

Julien s'en bat les couilles, en dehors de ses sales mioches qui jettent des cailloux aux animaux, rien ne l'intéresse.

ENQUÊTE AU ZOO

Le zoo a été placé sous la surveillance de la police depuis deux semaines, aussi bien de jour que de nuit. Le zoo est assez fréquenté, surtout depuis l'épisode de la panthère qui attire pas mal de badauds curieux de voir le lieu où s'est déroulée la tragédie. Les PJ devront donc se montrer très discrets pour mener leur investigation.

Les personnalités intéressantes :

Louis Fullin, employé d'entretien : c'est un vieil homme d'environ 60 ans qui passe son temps à picoler et à ramasser les papiers dans le zoo. Il est le seul, en dehors d'Eloïse, à avoir vu quelque chose de bizarre. Il se confiera aux PJ si ceux-ci arrivent à le mettre en confiance par un bon roleplay ou par un jet de baratin de difficulté *moyenne*. Il pourra alors leur raconter qu'*un homme frappé par l'foudre en plein jour, alors qu'y avait pas d'nuages dans l'ciel. Et pouf, disparu, sans qu'personne réagit. Et personne me croit, tout ça parc'qu'j'ai été alcoolo plus jeune...*

Joseph Bissau, gardien du parc : Un grand africain impressionnant. Il n'a rien vu de spécial mais se méfiera des PJ trop bizarres et les dénoncera à la police en cas de comportement suspect.

Eloïse Mulka : Elle est restée planquée dans le zoo depuis l'affaire de la panthère, à poursuivre sa traque du réseau de contrebande. La rencontre avec les PJ risque d'être tendue car Eloïse cherchera à déterminer leurs intentions, à les tester tout en étant mal à l'aise : « *Pourquoi êtes-vous là ? Qui vous envoie ? Aux ordres de qui ?...* ».

Si les PJ ne savent visiblement rien, elle tentera de les enrôler dans sa chasse au trafiquant en disant que l'ange de Christophe qui l'accompagnait a été cramé par une *flamme rouge*.

Si les PJ devinent qu'il y a anguille sous roche, et qu'ils cherchent à la piéger, elle se mettra tout d'abord en colère, mais acculée, elle avouera et se remettra à la justice de Dominique. Dans ce cas, ils seront bien entendus chargés de finaliser l'enquête des deux anges.

Si les PJ tentent une intrusion de nuit dans le zoo, ils doivent d'abord prendre des précautions pour éviter les flics. De plus, Eloïse risque de les prendre pour des démons et de les foudroyer avant de réfléchir.

MODUS OPERANDI DES CAYM

Que ce soit avec l'aide d'Eloïse ou de leur propre chef, les PJ vont sûrement essayer de prendre les kidnappeurs sur le fait. Pour cela, ils vont devoir essayer de comprendre la technique qu'emploient les Caym. Ils utilisent bien sûr une combinaison de pouvoirs, ce qui leur permet d'échapper à la surveillance des humains.

Les deux démons, Freddy et Michel, s'introduisent dans le zoo transformés en chats de gouttière, puis ils pénètrent dans la cage de l'animal qu'ils ont choisi (selon l'envie du jour). Les PJ peuvent, en réussissant un jet de perception *très difficile*, remarquer deux simples chats entrer franco dans la cage du tigre, chose un tantinet bizarre.

Dans la cage, les deux chats reprennent forme humaine. Freddy jette un sort de *sommeil* sur la bête. C'est cette phase qui avait échoué lors de la tentative d'enlèvement de la panthère noire : les deux démons ont un peu paniqué et ont forcé la cage avec leur force surnaturelle, avant de s'enfuir en même temps que le fauve. Michel se charge de se téléporter avec la bête dans l'arrière-boutique de l'animalerie du champ de Mars, à trois rues d'ici, juste dans une grande cage d'acier. Finalement, Freddy reprend sa forme de chat et file à l'anglaise.

Il y a fort à parier que les PJ ne pourront pas intervenir avant que les deux chats ne soient dans la cage. Freddy aura alors déjà endormi le mastodonte. Dans tous les cas, si les PJ interviennent, Michel se téléportera pour fuir, sauf si les PJ semblent vraiment minables. Freddy se retrouvera alors seul pour faire front aux anges. Il tentera d'endormir le PJ le plus balaise, et de s'occuper des autres au corps à corps avec ses dents. Il attaquera façon kamikaze pour ne pas trahir la conspiration de Carton Alimentaire SA et de se retrouver sous forme de familier. Il ne parlera pas, sauf forcé par certains pouvoirs.

Par contre, les PJ pourront trouver sur lui ses papiers d'identité et une hostie rosâtre. Son domicile y est indiqué : 43, rue de Mars, juste au-dessus de l'animalerie citée plus en avant.

L'ANIMALERIE DU CHAMP DE MARS

L'appartement de Freddy se trouve juste au-dessus de son animalerie. L'appartement sera désert quand les PJ y arriveront. Sur place, tout est sale et mal entretenu, le mobilier est particulièrement laid et de mauvais goût, à l'image du personnage. En passant quelques heures à fouiller ce fourbi sans nom, et en réussissant un jet de perception *moyen*, on peut découvrir une série de factures et de relevés bancaires au nom de l'animalerie de Mars montrant que la boutique ne survit que grâce aux apports d'une société nommée 'Carton Alimentaire SA'. On peut aussi trouver une série de factures pour différents produits chimiques. Un jet en chimie *très difficile* permet de déterminer que ces constituants peuvent former un poison extrêmement puissant.

L'animalerie se compose de deux pièces, la boutique et l'arrière-boutique. La boutique ne présente pas d'anomalies flagrantes, discrétion oblige. Seul un ange de Jordi ou de Guy très pointilleux pourrait dire que les animaux sont peu nourris, et encore. Par contre, l'arrière-boutique est une véritable chambre de torture. Les animaux qui y sont enfermés ont été visiblement maltraités et portent les traces de nombreux sévices. Et surtout, au bout de la salle, il y a la cage en acier trempé, une table de chirurgien tachée de sang, et une armoire métallique. Si Michel a pu enlever le tigre, les PJ le trouveront, ou plutôt retrouveront la moitié antérieure du tigre. Dans l'armoire, on peut trouver de nombreux instruments chirurgicaux rouillés, deux très gros mixers encore couverts de sang frais, et des bidons avec un produit chimique incolore. Ce produit sert à tuer les animaux avant de les passer au mixer pour obtenir un jus infâme dont l'usage sera expliqué par la suite.

CARTON ALIMENTAIRE S.A.

Ou « le projet Corps du Christ Avarié »

Bilbo est un démon d'Haagenti, proche de son supérieur, et très ambitieux. Après être passé grade 2 en moins de temps qu'il n'en faille pour le dire, il s'attelle déjà à obtenir le titre de Baron. Il s'est incarné dans le corps d'un industriel suicidaire possédant une fabrique de petits machins en carton qui décorent les gâteaux : ces machins,

pas terribles à manger, lui ont tout de suite fait penser à des hosties. Un plan sublime a germé dans son esprit diabolique : des milliers de morts empoisonnés, vomissant tripes et boyaux pendant une grande fête religieuse... empoisonnés par les hosties. Il a donc constitué une équipe avec les quelques connaissances qu'il avait sur place : deux démons de Caym en guise de bourrins protecteurs, et un démon de Malthus qui se chargera de porter la touche finale : l'empoisonnement.

Il a donc réajusté ses machines pour produire des hosties, et s'est inséré dans ce marché très surveillé par les youyous, en proposant des tarifs légèrement inférieurs à la concurrence, et en ne commettant aucun impair. Il sait que les grandes églises dotées de pouvoirs réagiront à la présence des hosties démoniaques, mais les petites églises ne possédant pas de défenses, il se met à espérer une hécatombe, ses victimes s'étalant dans toute la France.

Mais, les démons de Caym s'ennuyaient ferme dans l'usine, d'autant plus que Bilbo est très efficace et très discret. Alors, ils se sont mis à chercher un passe-temps. Et ils ont trouvé. Sans rien dire au chef, ils se sont mis à aller kidnapper des animaux dans le zoo de la ville (bien la discrétion...) pour les mixer et les ajouter à la composition des hosties pendant la nuit, ce qui leur donne cette délicieuse couleur rosée. Et tout cela juste pour le plaisir.

OPÉRATION-COMMANDO DE LA MORT QUI TUE !

Les PJ n'ont plus qu'à se renseigner pour trouver l'adresse de l'entreprise. Ils peuvent obtenir les informations suivantes : ils produisent des bidules en carton, ils se sont mis à produire des hosties récemment et à des prix très avantageux, et le personnel est composé d'un directeur et de trois salariés : un agent d'entretien et deux vigiles. Ayant trouvé les indications concernant l'usine, les PJ vont pouvoir orienter leurs recherches vers l'usine.

Description de la fabrique :

L'accueil : Dépouillé, une caméra fixe l'entrée. On peut la remarquer par un jet de perception *moyen*. La porte d'entrée est protégée par une alarme.

Les bureaux : ils sont assez ordonnés, si ce n'est les déchets alimentaires qui traînent un peu partout. Ils ressemblent à des bureaux des années 70 : bien laids. En plus, les bureaux présentent une excentricité : une armure du moyen-âge juste à côté de la porte. En fait, une momie est à l'intérieur qui ne peut être repérée que par un jet en perception *très difficile*, en repérant une bandelette qui dépasse.

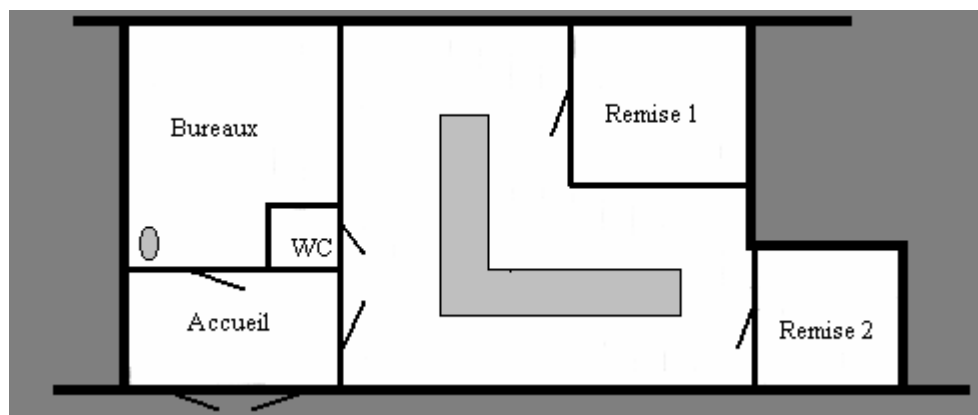
Le magnétoscope de la caméra de l'accueil est caché dans une armoire. Dans la paperasse, on peut trouver le bilan comptable de l'entreprise et l'agenda des rendez-vous. Dans cet agenda, on peut remarquer de nombreux rendez-vous avec les représentants des évêchés, avec les numéros de téléphone ; et des rendez-vous avec M. Martin dans trois jours, avec le numéro de téléphone.

WC : RAS.

La chaîne de fabrication : RAS. En réussissant un jet de mécanique *difficile*, on peut remarquer l'ajout d'un système permettant d'ajouter des additifs dans la composition des hosties.

La remise 1 : Utilisée pour ranger les matières premières. Une momie y est cachée et frappera tout intrus avec sa barre de métal. Parmi les cartons, on peut trouver un récipient contenant un jus rougeâtre : le sang de tigre.

La remise 2 : Utilisée pour ranger les produits finis. Une momie y est cachée et frappera tout intrus avec sa hache à deux mains.



Activité dans la fabrique :

De jour : Le directeur est dans les bureaux, l'agent d'entretien (un humain simple d'esprit) travaille sur les chaînes, les vigiles boivent des bières, et les momies restent cachées.

De nuit : Le directeur et l'agent d'entretien dorment chez eux, les vigiles dorment mais seront réveillés par l'alarme ou tout bruit fort, les momies déambulent librement dans la fabrique.

Dans les dossiers des bureaux, on peut trouver tous les dossiers commerciaux et adresses de livraison de marchandise. Les PJ devront faire très vite pour prévenir les forces de Notre-Dame, car les caisses d'hostie ont déjà été livrées !

On peut aussi trouver les coordonnées d'un certain Alexandre Martin, consultant en hygiène alimentaire, ainsi que ces visites très répétées dernièrement sur son agenda. Celui-ci sera très dur à démasquer, et jouera l'humain qui ne comprend pas.

CONDITIONS DE RÉUSSITE

- Réussir la mission en empêchant l'empoisonnement de centaines de bons français pendant la messe : 2 PA.
- Réussir la mission en comme ci-dessus et découvrir la trahison de l'ange de Jordi : 1 PA en plus (2 pour des anges de Dominique et Joseph)
- Si les PJ échouent à empêcher l'empoisonnement, ils écopent d'une limitation. S'ils arrivent à déjouer les mensonges d'Eloïse même en échouant, ils se prennent quand même la limitation, mais Dominique leur offre 1 PA pour avoir découvert un traître.

Autre option pour ce scénario : c'est Eloïse elle-même qui fait disparaître les animaux du zoo pour les rendre à la liberté. L'ange de Christophe a compris la manigance et a essayé de régler ça à l'amiable, mais Eloïse n'a pas voulu faire marche arrière et l'a buté. L'autre problème est que le réseau qui est sensé ramener les animaux dans leur pays d'origine a été éliminé et remplacé par les démons. (Ambiance très RZA...)

LA GALERIE DES PNJ

ELOÏSE MULKA, ANGE DE JORDI, GRADE 1

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	2	5	3	3	4	10

Talents : esquive (3), médecine (2), corps à corps (2)

Pouvoirs : appel des animaux (2), détection du danger (1), sommeil (1), éclair (2), accès de colère

Personnalité : d'un caractère emporté et colérique, elle voue une adoration à ses animaux dont la vie à plus d'importance à ses yeux que celle d'un homme. C'est une Jordi quasiment extrémiste, proche de la RZO (voir le Guide des Anges).

Couverture : vétérinaire du zoo concerné par les disparitions

Apparence : une superbe blonde coiffée d'une queue de cheval et habillée style baroudeuse.

FREDDY JOE MARSHALL, DEMON DE CAYM, GRADE I

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	1	4	4	3	2	13

Talents : esquive (3), discrétion (3), corps à corps (2), acrobatie (2)

Pouvoirs : transformation (1), poison (2), sommeil (2), multiplication (1), dents (2), besoin de violence

Personnalité : Caym typique, prend l'accent amerlock pour être plus IN, fan de rap.

Couverture : propriétaire d'une animalerie – Vigile chez Carton Alimentaire SA.

Apparence : les cheveux gras plaqués sur le côté, une petite moustache, avec un jogging à pressions et un marcel, des bijoux en or et des lunettes de soleil dorées.

MICHEL HUGLOT, DEMON DE CAYM, GRADE I

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	2	1	5	4	3	13

Talents : arme d'épaule (4), esquive (3)

Pouvoirs : transformation (2), griffes (2), momies x 3, téléportation (2), limitation cornes

Personnalité : Caym typique et fan de chasse – Vigile chez Carton Alimentaire SA.

Couverture : chasseur du terroir, de la campagne profonde

Apparence : un bouseux avec une casquette de chasseur en toute circonstance.

BERTRAND BULBON, DEMON DE HAAGENTI, GRADE 2

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	5	2	2	3	1	20

Talents : cuisine (3), falsification (3), corps à corps (2), esquive (2), savoir-faire (1), camion (2), mécanique (4)

Pouvoirs : goinfrerie (3), rebond (1), industrie, absorption de la douleur (1), paralysie (3), jet d'énergie (3), peur des croix

Personnalité : c'est plutôt un comique très proche de son prince Haagenti. Il reste malgré cela très calculateur et très ambitieux, et désire accéder rapidement au grade 3.

Couverture : petit industriel qui fait des machins en carton qui sont mangeables sur les gâteaux.

Apparence : un petit gars maigrichon aux vêtements mal ajustés, avec une barre de céréale dans chaque poche.

ALEXANDRE MARTIN, DEMON DE MALTHUS, GRADE 1

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	3	3	3	2	15

Talents : arme de poing (2), baratin (2), discrétion (3), voiture (2), Audit Alimentaire (2)

Pouvoirs : infection (3), paralysie (2), liquéfaction (1), absorption de volonté (2), paranoïaque

Personnalité : extrêmement prudent, voire paranoïaque, il profite de son métier pour infecter les installations qu'il audite, et n'est pas prêt d'être découvert.

Couverture : Consultant.

Apparence : un homme banal au visage long, à l'air soupçonneux.