

Angel Academy

Scénario pour Magna Veritas



THE STORY SO FAR.....	3
CONVOCATION À NOTRE-DAME	3
Le dossier	3
L'ENQUÊTE	4
Les lieux du crime	4
Chez Lafleur	4
Chez Johnjohn.....	4
Le garage Kovalic	5
CONCLUSIONS	5
CONDITIONS DE VICTOIRE	5
PÉHÈNEJIES	6



The story so far...

Johnjohn, ange de Mathias, détient des informations capitales. Il connaît les identités des trois anges qui vont être infiltrés dans la Star Academy 4. En effet, des rumeurs courent sur le fait que les forces du mal, inspirées par le succès retentissant des autres émissions, vont utiliser le nouvel opus de la connerie télévisuelle pour réaliser un gros coup. Ca, c'est ce que tout le monde croit. Mais Johnjohn a décidé de passer renégat. Pour prouver sa bonne foi (ahah) à ses amis démons, il veut leur passer l'information et permettre ainsi aux forces du mal de ridiculiser la youyou force devant de nombreux téléspectateurs.

Pour réussir sa mission, Johnjohn s'était vu assigner trois anges pour le protéger. Trois anges de Jean-Luc, évidemment. Il va sans dire que ces trois épouvantails mettaient en péril la mission de Johnjohn. Il s'est donc arrangé pour donner un rendez-vous dans le bois de Boulogne à ses protecteurs en leur disant qu'il était poursuivi par un démon. Les Jean-Lucs se sont évidemment pointés, et sont tombés dans le panneau. Johnjohn les a attaqué, aidé non pas par un mais deux démons, ses nouveaux amis.

Lorsque l'escouade de soldats de Dieu réclamée par les trois anges (avant l'arrivée de Johnjohn) est arrivée sur les lieux, il ne restait plus personne. On pouvait cependant voir de nombreuses traces de lutte, dont une tache au sol vraisemblablement provoquée par de l'acide.

Le rapport des soldats a donc conduit à la conclusion suivante: Les anges de Jean-Luc ont été abattus (on trouve d'ailleurs trace de leur âme au paradis), et Johnjohn a été capturé afin qu'il révèle l'identité des futurs infiltrés dans la Star Academy. Il faut donc envoyer une équipe retrouver la trace de Johnjohn et le reprendre.

Convocation à Notre-Dame

Les PJ reçoivent donc un message officiel, les convoquant à Notre-Dame pour le vendredi 18 juin 2004, 7 heures du matin.

Le contact des PJ se présente comme un ange de Didier, et tient ce discours aux PJ: "Messieurs dames, j'espère que vous êtes prêts pour cette mission capitale. Elle est d'une importance critique. Je suppose que vous connaissez tous l'émission à succès "Star Academy". Les castings pour la quatrième saison sont terminés. Nos services ont réussi à infiltrer trois anges parmi les crétiens... pardon, les jeunes gens qui vont apprendre à chanter moins faux dans le château. Nous avons en effet appris que les forces du mal planifiaient un gros coup lors de cette émission. On ne sait pas quoi exactement, mais il faut empêcher cela. Peu d'anges connaissent le nom de ces trois invités surprise, mais l'un d'eux, Johnjohn, un ange de Mathias, vient de mystérieusement disparaître. Tout laisse à penser qu'il a été capturé par des démons, certainement pour le torturer et extraire les informations capitales qu'il possède. Vous trouverez dans ce dossier la chronologie des événements tels que nous la connaissons. A vous de retrouver Johnjohn, et de vous assurer que l'information est restée confidentielle.

Le dossier

Mercredi 16 juin, 22h17 - Appel de Johnjohn sur le portable de Grolo, ange de Jean-Luc, afin de demander une protection. Johnjohn se dit poursuivi par un démon et propose à Grolo de lui tendre un piège. Johnjohn fixe rendez-vous à Grolo dans le bois de Boulogne, sur le pont de l'avenir à minuit.

Mercredi 16 juin, 22h25 - Grolo appelle deux collègues, aussi anges de Jean-Luc, afin de se faire prêter main forte. Gradij et Aldab acceptent.

Mercredi 16 juin, 22h48 - Grolo appelle Notre-Dame et demande l'aide d'une petite escouade de soldats de Dieu. C'est le dernier contact que nous ayons avec Grolo.

Mercredi 16 juin, 23h45 - La demande de Grolo est acceptée. Les soldats quittent Notre-Dame et foncent vers le bois de Boulogne.

Jeudi 17 juin, 00h08 - Les soldats de Dieu arrivent sur le pont de l'avenir. Ils ne trouvent personne. Au milieu du pont, une tache qui semble avoir été faite par de l'acide. Il semble que des balles aient été tirées (il y a des impacts sur la balustrade).

Vendredi 18 juin, 07h44 - Les services de Notre-Dame identifient les âmes de Grolo, Gradij et Aldab comme retournées au Paradis. Trop tard, l'effacement de la mémoire a déjà eut lieu.

Le contact indique aux PJ qu'une voiture a été mise à leur disposition pour faciliter leurs déplacements. La fiat panda bleu azur est garée non loin...

L'enquête

Comment les PJ vont-ils pouvoir retrouver la trace de Johnjohn?



Les lieux du crime

Le pont de l'avenir est un pont de bois plutôt charmant qui enjambe ce qu'on pourrait appeler une rivière qui traverse le bois de Boulogne. Il se situe dans une partie des bois assez isolée et peu fréquentée. C'est pour cela qu'il avait été choisi par Johnjohn comme lieu de l'embuscade. Les PJ ne pourront pas trouver là beaucoup plus de choses que les soldats de Dieu: la trace d'acide sur le pont et les impacts de balle sur la balustrade sont les seules traces d'un combat.

Si les PJ retournent là pendant la nuit, ils pourront remarquer que le pont sert de lieu de rendez-vous à des prostitués homos. Deux d'entre eux ont tout vu, mais n'en ont parlé à personne, certains d'avoir rêvé ou d'avoir abusé d'ecstasy. Ils reviennent tous les soirs, espérant revoir les "extra-terrestres" (deux des anges de Jean-Luc ont utilisé des pouvoirs voyants comme champ magnétique et champ électrique, ou encore Décharge électrique. Un des démons a craché de l'acide). Ils se cachent dans les fourrés et fuient dès qu'on s'intéresse à eux. Cette fuite peut paraître suspecte, les PJ feraient bien de les poursuivre. Ensuite, avec un peu de persuasion, ou de l'hypnose, de la torture, enfin, ce que vous voulez, ils pourront relater la scène:

"Y avait trois types en costar noir qui attendaient, l'air mauvais. Puis un type est arrivé en courant, l'air effrayé. Il a crié aux trois autres: ils sont à peine dix mètres derrière moi! Alors les trois types se sont avancés. Un des trois a sorti une épée de je ne sais où. C'est à ce moment là qu'un type est apparu juste derrière eux et a craché de l'acide sur un des trois types. Les deux autres se sont retournés pour aider leur copain, et c'est alors qu'encore un autre type est sorti des bois. Il a levé la main, des trucs brillants en sont sortis, et un des trois types en noir a disparu comme ça, pouf. Les deux types en noir qui restaient ont dit à celui qui était arrivé essoufflé 'Mais Johnjohn, tu avais dit qu'il n'y en avait qu'un'. Et le type essoufflé, le Johnjohn, il a sorti son arme et il a dit 'Oui mais j'ai menti' et il a tiré sur les types en noir. Ces deux là sont devenus brillants. Mais ils n'étaient que 2, et ils devaient se battre contre 3 types. Alors celui qui était sorti des bois a levé la main une deuxième fois et a lancé de nouveau des trucs brillants. Le type en noir n'a pas eu l'air de broncher, mais le Johnjohn en a profité et lui a mis une balle dans la tête. Alors le dernier type en noir a essayé de s'enfuir. Mais les trois autres l'ont rattrapé et l'ont bastonné. Puis, quand ils en ont eu assez, le Johnjohn a pris son flingue et a abattu le dernier type en noir d'une balle dans la nuque. Et puis là j'ai plus rien compris, le type en noir a disparu. Johnjohn et ses copains ont bien rigolé et puis ils sont partis par là... Nous on a attendu un peu et on s'est barrés."

Un récit qui devrait troubler les PJ. Johnjohn semble avoir changé de camp. Qu'ils en fassent le rapport ou pas, la mission continue: il faut le retrouver et le ramener à Notre-Dame.

Suivre le chemin qu'indiquent les deux homos conduit à la route qui borde le parc. On peut découvrir des traces de pneu (un démarrage intempestif) à l'endroit où débouche le sentier. Ici aussi, pour retrouver la trace des démons et de Johnjohn, il faudra faire appel à la mémoire visuelle des gens. Une bande de jeunes squatte quasi en permanence le square qui fait face à l'endroit des traces de démarrage. Ces jeunes des banlieues passent leur temps à fumer des joints et écouter du rap. Leur langage fleuri "zy va, c'est craignos ce truc de ouf" sera difficile à décoder pour les PJ. D'ailleurs, les jeunes ne voudront pas discuter avec les PJ. Il faudra certainement les secouer un peu, et risquer un coup de cran d'arrêt. Toujours est-il qu'au moins l'un d'entre eux finira par se mettre à table: "Ouais, 3 connards sont sortis du bois avant-hier soir. Sûrement de ces sales pédés qui vont se lécher le cul dans les bois. Ils avaient l'air de bonne humeur, ils rigolaient et tout. Ils sont montés dans une BM noire super kittée. Y en a un qu'a dit "allez, pour fêter ça, je vous paie un pot chez Lafleur". Et puis y z ont démarré plein pot".

Chez Lafleur

Il suffit de chercher dans un annuaire pour trouver trois cafés qui s'appelle "chez Lafleur". Laissez les PJ enquêter dans les trois. Celui qui nous intéresse se situe non loin de la tour Eiffel. C'est un petit café complètement nul rempli de petits vieux au regard fatigué. Chez Lafleur, il y a canal+. Donc beaucoup de gens du coin viennent y mater les matches de foot (et les films pornos, Lafleur ouvre tard). Discuter avec le barman suffit pour connaître l'adresse de Johnjohn, à deux rues de là, dans un appart.

Chez Johnjohn

L'ange n'est pas là. La serrure électrique de la porte de l'immeuble ne fonctionne pas, la porte reste donc toujours ouverte. La porte de l'appartement ne devrait pas poser de problèmes. Par contre, à l'intérieur, Anastar, un des nouveaux potes de Johnjohn, a laissé son familier afin de garder les lieux. Il se doute qu'une équipe sera chargée de retrouver l'ange renégat, et qu'elle finira par arriver

ici. Le familier est un chat, mais un gros. Du genre qui vous griffe et vous mort et qui ne vous lâche plus. Il devrait donner quelques sueurs à vos PJ...

L'appartement n'est visiblement pas occupé depuis quelques temps. Il y a une vaisselle qui traîne, et tout est séché dedans. La garde robe est aux trois-quarts vide. Pourtant, l'appartement recèle un indice clef que Johnjohn a laissé traîner dans la précipitation. Sur la table de nuit, les PJ pourront trouver une carte de visite d'un garage BMW: "Vous trouvez que votre BM manque de gueule? Passez au garage Kovalic et vous ressortirez avec une bagnoles qui en jette".

Le garage Kovac

Ce garage, où tous les jeunes fanas de BMW kitées vont faire arranger leur char, sert de couverture à un des démons amis de Johnjohn: Anastar (incarné dans Piotr Kovalic). Le garage sert aussi de plaque tournante pour un trafic de pièces détachées. Les ouvriers sont tous de mèche et n'hésitent pas à bastonner quand il le faut. L'autre démon, Danjar (incarné dans Sven Kistar), est le chef mécanicien.

Pour l'instant, et en attendant mieux, Johnjohn est planqué dans une cache située sous le garage. Pour y entrer, il faut descendre dans une des fosses et passer une porte bien dissimulée par la couche de graisse de vidange qui traîne toujours dans ces endroits là. Johnjohn sait ce qui l'attend s'il est repris (les services de Dominique ne rigolent pas avec les traîtres). Il se battra donc au début, mais fuira s'il sent la défaite arriver. Il faudra alors le poursuivre dans les rues de Paris et l'arrêter (discrètement).

Danjar possédant le pouvoir Détection du Bien, il l'utilise dès qu'un étranger entre dans l'atelier. S'il découvre un ange, il va le dire à Anastar (prétextant qu'il va chercher le patron). A cet instant, les portes de l'atelier se ferment, et les deux démons reviennent, armés, pour faire sa fête à l'ange. Ils disent aux ouvriers que l'ange est un flic, et ceux-ci participent à la baston.

Pour une approche discrète, il faut le pouvoir Non-détection et une bonne raison d'aller au garage (chercher des pièces, faire kitter sa voiture, etc.).

Conclusions

Si Johnjohn est arrêté, il déclare qu'il n'a pas encore révélé l'information. Les deux démons devaient lui faire rencontrer leur contact la semaine prochaine. S'il est tué, évidemment, il est impossible de découvrir la vérité. Dans ce cas, la Star Academy 4 est laissée à la merci des forces du Mal. Le vainqueur sera un démon qui s'empressera de donner le mauvais exemple aux jeunes par ses attitudes.

Conditions de victoire

Johnjohn s'enfuit avec au moins un des démons: échec total, -5 PA

Johnjohn s'enfuit, mais seul (il devient renégat): échec partiel, -2 PA

Johnjohn est tué avant d'avoir répondu à l'interrogatoire: réussite partielle, +1 PA

Johnjohn est récupéré vivant: réussite totale, +5 PA

Par démon tué: +1 PA

Péhènejies

Johnjohn

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Johnjohn	PF	4	
Incarnation:	John Destaire	PP	14	
Supérieur:	Mathias	BL	6	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	13	□□□□□
Description:	Brun, passe-partout	BF	19	□□□
	Petites lunettes rondes.	MS	26	□□

Force	Agilité	Perception
-------	---------	------------

3+	4	5
----	---	---

Volonté	Présence	Foi
---------	----------	-----

4	3	3+
---	---	----

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
-----------------------------------	--------	-------

+ Combat	2+	Agi
+ Corps à corps	3	Agi
+ Défense	3+	Agi
+ Tir	Fusil à pompe	3 4 Per
+ Acrobatie	2	Agi
+ Athlétisme	2	For

Ce qui peut parfois servir	Niveau	Carac
----------------------------	--------	-------

+ Aisance sociale	2+	Pré
+ Baratin	3+	Pré
+ Discrétion	2	Agi
+ Discussion	2+	Vol
+ Séduction	2	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
---------------------------	--------	-------

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
----------	--------	----	------

Apparence démoniaque	3+		
Arme exaltée	3		
Immunité contre le feu	Inv.		
Volonté supra-normale	2+		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
-------	-------	--------	----------

Fusil à pompe			

Anastar

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Anastar	PF	6	
Incarnation:	Piotr Kovalic	PP	12	
Supérieur:	Furfur	BL	6	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	13	□□□□□
Description:	Jeune skin (18)	BF	19	□□□
	Balafre sur la visage	MS	26	□□

Force	Agilité	Perception
-------	---------	------------

4+	3+	2+
----	----	----

Volonté	Présence	Foi
---------	----------	-----

2	2+	2+
---	----	----

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
-----------------------------------	--------	-------

+ Combat	1+	Agi
+ Corps à corps	4+	Agi
+ Défense	4	Agi
+ Tir	Pistolet mitrailleur	4 5 Per
+ Acrobatie	3+	Agi
+ Athlétisme	3+	For

Ce qui peut parfois servir	Niveau	Carac
----------------------------	--------	-------

+ Aisance sociale	1+	Pré
+ Baratin	1+	Pré
+ Discrétion	2	Agi
+ Discussion	1+	Vol
+ Séduction	1+	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
---------------------------	--------	-------

Conduite	3+	Agi
Métier (mécanicien)	2+	/

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
----------	--------	----	------

Suicide	2		
Invisibilité	1+		
Jet d'acide	2+		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
-------	-------	--------	----------

Uzi maudit			

Danjar

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ			
Nom:	Danjar	PF	6
Incarnation:	Sven Kistar	PP	10
Supérieur:	Crocell	BL	5 □□□□□□□□
Grade:	1	BG	11 □□□□□□
Description:	Cheux blond en brosse, yeux très bleus	BF	16 □□□
		MS	22 □□

Force	Agilité	Perception
3+	4	3
Volonté	Présence	Foi
2+	2	2

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
+ Combat	Batte base ball	2+ 3+ Agi
+ Corps à corps		3+ Agi
+ Défense		3 Agi
+ Tir		1+ Per
+ Acrobatie		2 Agi
+ Athlétisme		2+ For

Ce qui peut parfois servir	Niveau	Carac
+ Aisance sociale	1	Pré
+ Baratin	1	Pré
+ Discrétion	2	Agi
+ Discussion	1+	Vol
+ Séduction	1	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Métier (mécanicien)	3	/

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Eclats de glace	2+		
Armure corporelle	1+		
Immunité contre le froid	Inv.		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Batte de base-ball			

Tim, Tam et Tom, les mécaniciens

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ			
Nom:	Tim, Tom et Tam	PF	3
Incarnation:	/	PP	/
Supérieur:	/	BL	3 □□□□□□□□
Grade:	/	BG	6 □□□□□□
Description:	Mécanos de base	BF	9 □□□
		MS	12 □□

Force	Agilité	Perception
2	2	1+
Volonté	Présence	Chance
1	1	1

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
+ Combat	Clef à molette	1 1+ Agi
+ Corps à corps		1+ Agi
+ Défense		1+ Agi
+ Tir		1 Per
+ Acrobatie		1 Agi
+ Athlétisme		1+ For

Ce qui peut parfois servir	Niveau	Carac
+ Aisance sociale	0+	Pré
+ Baratin	0+	Pré
+ Discrétion	1	Agi
+ Discussion	0+	Vol
+ Séduction	0+	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Métier (mécanicien)	2	/

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Clef à molette			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Sheba	PF	3	
Incarnation:	/	PP	5	
Supérieur:	/	BL	4	□□□□□□□□
Grade:	Familier	BG	9	□□□□□
Description:	Gros chat tigré	BF	13	□□□
		MS	18	□□

Force	Agilité	Perception
2+	5	5

Volonté	Présence	Foi
0+	1+	1

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
+ Combat	N/A	Agi
+ Corps à corps	4+	Agi
+ Défense	4	Agi
+ Tir	N/A	Per
+ Acrobatie	4	Agi
+ Athlétisme	2+	For

Ce qui peut parfois servir	Niveau	Carac
+ Aisance sociale	N/A	Pré
+ Baratin	N/A	Pré
+ Discrétion	3	Agi
+ Discussion	N/A	Vol
+ Séduction	N/A	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Membre exotique - croc	Inv.		
Poison	1+		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités