



Un Ange au-dessus de tout soupçon

POUR MAGNA VERITAS

vendredi 16 juin 2006, par [kyrian](#)

Un Ange au-dessus de tout soupçon

Un scénario de Meister

Introduction

Il y a des gens qui naissent malchanceux. Ça arrive même aux Anges, d'ailleurs. Par exemple, regardez les Anges 1%. Ces Anges, au service de Laurent, ont un problème incompatible avec les principes Angéliques : ils doivent tuer un Démon par jour. Dit comme ça, c'est pas bien méchant, au contraire même...sauf que quand ils ne trouvent pas de Démon ou de membres de la troisième force à se mettre sous la dent, ils se rabattent sur les pécheurs qu'ils trouvent, ce qui fait beaucoup de monde. Et comme ce sont des humains, et bien tout d'un coup, c'est Mal.

C'est déjà pas drôle, mais y en a qui sont maudits : Itael, pour ne pas le nommer, a de sérieux problèmes. En plus de son Besoin de Tuer, il souffre également de Schizophrénie, et il alterne donc des périodes de délire psychopathe, et des phases de remords. Pendant son délire, il tue à tout va ce qu'il trouve, et il prend même de l'avance, puisqu'au cours de ses missions, et avec l'aide de Laurent himself (voir La petite

histoire, plus bas), il s'est constitué une sorte de réserve de victimes, qu'il garde prisonniers dans sa cave en attendant que le besoin s'en fasse sentir. Après s'être soulagé, il prie pour l'âme de ses victimes.

Seulement, une prière, ça suffit pas à calmer un Ange tué par erreur et qui arrive au Paradis en gueulant. Une enquête est donc ouverte, et qui va en hériter ?

Un petit briefing

C'est vraiment désagréable d'être convoqué à ND, de poireauter 5 heures sur les bancs en bois bien inconfortables de la salle d'attente, pour finir par s'entendre dire que la convocation était une erreur administrative. Les PJ sont donc soulagés lorsque, convoqués le lendemain, on semble s'intéresser à eux. Un petit homme tout sec entre dans la salle d'attente, regarde les PJ, hésite une seconde, puis leur demande, dans un soupir résigné, de le suivre. Une fois dans un bureau sans chaises, il se présente en tant qu'Ange de Joseph, chargé des missions ayant trait aux Sorciers. Il leur explique la situation : " nous vous demandons de surveiller les agissements d'un Ange de Laurent, soupçonné d'être sous domination d'un sorcier. Vous ne devez intervenir physiquement qu'en cas d'extrême nécessité,



nous ne connaissons pas les forces de l'opposition. Les informations sont dans le dossier, au revoir ".

Le dossier en question ne contient que quelques données : une photo, un nom d'Ange (Itael), une couverture (Hector Detroie, travailleur à domicile), une adresse (42, rue du pont, St Quentin en Brie), des états de service (très bon élément, tueur de Démons, passage Grade 3 très probable). L'accusation tient en quelques mots : " soupçonné d'avoir tué un Ange d'Emmanuel. Posséderais des cages dans sa cave, retenant une dizaine de créatures surnaturelles (Démons et Vikings). Probable implication d'un Sorcier ". Le reste du dossier est confidentiel.

Voilà voilà...

Une petite explication

Laurent, qui est lui aussi affligé d'un Besoin de Tuer, surveille ses Anges 1% de près (voir La petite histoire, plus bas). Dès qu'il a entendu parler des emmerdes qu'Itael allait de prendre sur la tronche, il a usé de son influence (et, accessoirement, il a profité d'un moment où le bureau d'affectation des Ordres de Missions était vide) pour retirer l'enquête aux Chasseurs de Sorciers de Joseph et la confier à des Anges qui n'y verront que du feu. Il a vite compris que de véritables Chasseurs auraient très vite démasqué le psychopathe (par exemple, en voyant que l'Ange n'avait pas changé de corps, comme dans toute bonne invocation), et il ne veut pas perdre un ami (voir La petite histoire, on vous dit !).

... Et on y va ! !

La première chose que feront les Anges sera sans doute d'aller visiter la maison d'Hector. Celle-ci se situe à environ deux heures de route de Paris, dans un petit hameau à côté d'une forêt. Pour ses voisins, Hector est " parti en voyage ", pour ND, il est " en mission ", les PJ auront donc le champ libre pour visiter la maison. Attention, la rue où habite Itael est assez fréquentée, l'effraction est donc une mauvaise idée...de jour, en tout cas. La nuit, c'est désert.

Une fois à l'intérieur, les PJ découvriront une maison d'Ange limite intégriste tout à fait normale : rien qui ne fasse pas penser à la Foi. On dirait la maison de la mère de Carrie (pour qui n'ont ni vu le film ni lu le livre, imaginez une maison pleine de crucifix et d'images pieuses). Rien que de très normal donc. Sauf si on va à la cave...là, c'est une autre paire de manches : il y a une dizaine de cages de 1m de haut sur 1m de large sur 1m de long (un cube quoi !) dans une longue pièce, au fond de laquelle on peut distinguer une porte. Derrière, une salle pleine de sang, avec des chaînes aux murs et des rigoles pour amener le sang aux égouts. Toute la cave est isolée du monde extérieur (insonorisée et aucun accès à la surface à part la porte, munie d'une grosse chaîne à l'extérieur).

Bon, bon, bon...qu'est ce que les Anges vont bien pouvoir faire de ça ? Et bien, tout d'abord, ils peuvent remarquer à de multiples détails (le courrier qui date du matin même, par exemple) qu'Itael n'est pas parti depuis longtemps. Ensuite, en regardant bien, on ne voit rien qui se



rapporte de près ou de loin à la Sorcellerie. Enfin, les cages étaient utilisées récemment (4 d'entre elles).

En interrogeant les voisins, ils apprendront qu'Hector est parti en voyage avec son bô van noir, celui avec des croix argentées incrustées sur les rétroviseurs. Il est parti dans la nuit, et personne ne sait où il est allé.

Les PJ se retrouvent donc avec un disparu sur les bras, et pas de début de piste. Laissez les chercher un peu, puis passez à la prochaine étape.

Hector, si je t'attrape, je te mords

!

A moins que vos joueurs n'aient lancé un avis de recherche national sur Hector (et pour quel motif ? parti en voyage sans laisser d'adresse ?), ils n'ont aucune chance de le retrouver. Ils finiront donc par se tourner vers l'Ange par qui le scandale arriva, Ribil, Ange d'Emmanuel de son état (au besoin, mettez-les sur la piste sans en avoir l'air, du genre " on vous informe que le témoin n°1 de cette histoire est de nouveau sur Terre ". S'ils ne comprennent pas, un stage de cobaye chez Joseph leur nettoiera sûrement les neurones). Tout ce que Ribil peut leur dire est intéressant : il avait infiltré un (petit) groupe de 3 Démons de Scox qui projetaient de monter une petite secte de derrière les fagots avant de tuer les adeptes pour permettre l'incarnation d'autres Démons. Tout se passait bien, il attendait que les Scox soient rassemblés pour faire intervenir sa section multirôle qui attendait dehors, quand un groupe de Soldats de Dieu a défoncé la porte et a commencé à nettoyer le service

d'ordre (composé de 4 Démons type bourrin - 2 Baal et 2 Crocell). Une fois les violents nettoyés, il ne restait plus que Ribil et les Scox. Il s'attendait à être emmené pour interrogatoire ou quelque chose dans ce goût là, mais au lieu de ça, il s'est retrouvé emmené dans un van noir avec des croix sur les rétros puis enfermé dans une cage, en compagnie d'une dizaine d'autres victimes. Il a eu beau crier qu'il était du même camp, preuves à l'appui (aura et langage angélique), l'Ange ne voulait rien entendre. Et, au bout de quelques jours, l'Ange l'a emmené dans la pièce au bout du couloir et l'a renvoyé au Paradis à grands coups de lame bénite. Une fois revenu de ses émotions, il a appris que sa section avait été attribuée à un Ange de Michel actuellement au Guatemala, et que officiellement c'était elle qui avait fait foirer la mission.

Tout ça, même si c'est intéressant, n'aidera pas les PJ à comprendre les motivations d'Itael. En demandant à Ribil s'il se souvient de quelque chose, celui-ci parlera d'un des Soldats : un grand gaillard avec une balafre le long de la joue droite (si les PJ ne demandent pas, c'est Ribil qui en parlera de lui même). Il ne sera pas dur à retrouver, ce soldat est une légende parmi les Soldats de Dieu : on l'appelle La Balafre (devinez pourquoi). Il raconte à qui veut l'entendre que c'est un Démon de combat qui lui a fait lors d'un combat singulier.

Toujours est-il que La Balafre commencera par nier en bloc sa participation à l'opération. Mis en face de preuves de sa culpabilité (Ribil par exemple, qui le reconnaîtra formellement), il accepte de lâcher du lest : oui, il était bien ce soir-là dans cette maison, mais pas Itael (il couvre Itael car celui-ci lui



permet d'assouvir ses pulsions violentes. Voir Itael, dans les PNJ, en bas). Il était venu pour nettoyer ce qu'il pensait être un nid de goules, sans ordres. Si on lui explique qu'Itael est sous le contrôle d'un Sorcier et qu'il n'est plus maître de ses actes, La Balafre commencera à avoir peur. Il ne dira rien mais commencera à s'embrouiller dans ses réponses. Au bout d'un interrogatoire poussé, il craquera et avouera qu'Itael était bien là, et qu'il l'a aidé à ramener les Démons et Ribil chez lui (dans le van noir). Par contre, il ne sait rien de ce qu'Itael en a fait après. Oui, il a emmené d'autres Démons ou autres chez Itael, et aucun n'est ressorti. Il n'a pas vu Itael depuis ce soir là. Si on l'interroge fort, il admettra qu'un de ses hommes manque à l'appel.

Pendant ce temps, à Veracruz

Itael a été très perturbé d'entendre une de ses victimes lui parler en Angélique, et de voir son aura l'a achevé (mentalement, allez pas croire qu'il mort d'avoir vu une aura). Il était tellement troublé qu'il laissa la porte de la cave ouverte en partant. Manque de bol, il avait aussi oublié qu'il avait rendez-vous avec un de ses Soldats. Or donc, ledit Soldat arriva et entendit les cris des condamnés. Il fut horrifié de ce qu'il vit, et tenta de libérer ceux des prisonniers qui avaient l'air le plus normal (il a beau être Soldat de Dieu, il a quand même un cœur sous son armure brillante). Mal lui en a pris, puisqu'Itael le surprit et l'assomma avant de l'enfermer dans une des cages (dans son délire, il l'a pris pour autre chose, à savoir un Démon). Entre-temps, Laurent avait appelé pour le prévenir des emmerdes en perspectives, et Itael décida donc de se mettre au vert. Il a

chargé tout le monde (sous chloroforme) dans le van, et il est parti en forêt, dans une cabane qu'un Démon de Malphas avait essayé de lui donner en échange de sa liberté. Là, il a exécuté le Soldat pour " trahison " (il a complètement fondu un fusible), mais s'est retrouvé comme un con avec un cadavre sur les bras. Il l'a donc balancé du haut d'une falaise, en espérant que ça se verrait pas...

La montagne, ça vous gagne !

Les PJ pataugent depuis quelques jours (entre temps, leur mission est passée d'une priorité de 3 à une priorité 2, donc plus importante, ce qui signifie que les PJ se feront taper plus fort en cas d'échec), quand on les informe qu'il y a du nouveau : on a retrouvé le Soldat manquant dans la forêt de St Norbert, à 2 heures de route de Paris (et 50 mn de chez Itael si vos joueurs demandent). Par contre, le Soldat ne risque pas de dire grand chose : il est tout ce qu'il y a de plus mort. Bien entendu, le corps est encore sur les lieux du crime, et l'affaire a été étouffée.

Arrivés sur place, on les conduits vers une petite falaise entourée de cordons de police (pas des flics qui se tiennent la main, des trucs en plastique jaune). Au pied de la falaise se trouve le Soldat, et effectivement, il est très mort. Il a visiblement été tué d'un coup d'épée dans le ventre, mais sa chute l'a pas arrangé, d'autant plus que ça fait environ trois jours qu'il semble être là. Interroger les touristes qui ont trouvé le corps sera impossible, ils ont été emmenés pour un nettoyage de cerveaux. Le cadavre ne peut rien apprendre de plus que la cause



de sa mort.

Il y a une petite ville (vraiment petite) a proximité. En demandant aux riverains, les PJ apprendront qu'un van noir est bien passé par ici, 4/5 jours plus tôt. Attention, les riverains ne sont au courant de rien, puisque l'affaire a été étouffée. Tout ce qu'ils savent, c'est que le van a pris la direction de " la Roche-Fendue ", un petit lieu-dit à 3km dans la forêt. Oui, il y a des cabanes de chasseurs là-bas.

La Roche Fendue est une petite clairière dans la forêt. Elle est située a proximité d'une grotte s'enfonçant assez profondément sous terre. Les cabanes de chasse sont au nombre de deux, et l'une d'elles est dans un état de délabrement avancé. Il n'y a rien à y trouver. L'autre cabane est assez bien conservée. Il n'y a qu'une pièce en haut, qui fait office de chambre salle à manger. L'entrée de la cave est cachée sous le tapis. Un escalier de cinq marches mène à une pièce au sol de terre, assez basse de plafond (les personnages de plus d'1 mètre 75 doivent baisser la tête), et qui s'enfonce dans la roche. Longue d'une dizaine de mètres, la pièce se transforme en couloir et descend profondément dans le sol pendant environ trente mètres. Au bout du couloir, une porte en fer. Elle n'est pas fermée. Derrière, se trouve la réplique de la cave d'Itael, avec les cages et tout ça. Il y a même des gens dans les cages, qui ont l'air bien contents de voir les PJ. La plupart de ces gens sont des démons, et tous de types plutôt calme (Valefor, Malphas ou Morax), sans pouvoir offensif. Les cinq personnes ici présentes sont donc des démons (le Valefor a une cage avec une TRES grosse serrure), sauf un qui a l'air d'un Viking sans arme. Ils

promettent tous de dire tout ce qu'ils savent si on les libère, et ils ont des choses intéressantes à dire. Les PJ pourront apprendre (en posant les bonnes questions et en recoupant les infos) qu'Itael n'est pas plus sous contrôle d'un Sorcier que ça, qu'il est insensible aux pouvoirs mentaux, qu'il passe de longues heures à prier après avoir tué quelqu'un, qu'il a bien tué de ses mains un Soldat de Dieu en l'accusant de trahison, et qu'il est parti depuis une heure et ne devrait pas tarder.

Aux joueurs de voir ce qu'ils vont faire de tous ces gens, qui sont quand même des ennemis rappelons-le. Quoi qu'il en soit, les PJ sont dans le souterrain pour remonter à la surface, quand une escouade de Soldats de Dieu, menée par La Balafre, arrive en sens inverse...et ouvre le feu sur les PJ - et leurs prisonniers s'ils ont ramené le garde-manger d'Itael avec eux. Passée la première surprise, ils devraient se débarrasser de leurs agresseurs, et se retrouver dans la cabane au bon moment pour voir quelqu'un tirer à la roquette sur la maison. Ce quelqu'un c'est Itael, mais pour l'instant, l'important, c'est de se cacher.

La maison s'effondre sur l'entrée de la grotte, bloquant les survivants de l'explosion dans les souterrains. Il va bien leur falloir une demi heure pour trouver une fissure par laquelle sortir, temps pendant lequel Itael va fuir (même dans son état, il sait qu'il a merdé joyeusement).

Debriefing

Le rapport à ND va pas être des plus drôles que les PJ aient vécus. Accuser un Ange, de



Laurent qui plus est, de trahison, la hiérarchie elle apprécie pas trop. Les Anges ont donc 48h pour remettre la main sur Itael pour justifier leurs accusations, sous peine de se retrouver de corvée de jardinage pendant 5000 ans. Ils ont accès à tout son dossier pour l'enquête (sauf la partie limitations). Accessoirement, ils pourront remarquer que les Anges de Laurent ne semblent pas les porter dans leur cœur : s'ils en croisent dans les couloirs de ND (ce qui risque d'arriver), ils auront droit au mieux à des insultes ou des regards noirs, au pire à des bousculades plutôt violentes (quatre Laurent qui arrivent de front et qui ne s'écartent pas), voire même un petit passage à tabac si vous avez des comptes à régler avec vos joueurs....

En lisant le dossier attentivement, ils pourront remarquer que leur cible fréquentait souvent le quartier des Halles pendant son temps libre. En fait, il y passait tellement de temps que si les PJ demandent aux putes (pardon, prostituées) qui hantent le quartier, elles leur diront qu'Hector (la couverture d'Itael, faut suivre) était un mec bizarre, qui essayait souvent " de racheter leur âme corrompue ". Une seule fille l'a suivi chez lui (elle pensait pouvoir faire 'déraper' la séance de prières en quelque chose de moins chrétien et plus lucratif), mais elle est revenue déçue (et les mains vides, ce qui lui a valu un passage à tabac de la part de son mac). Cette fille peut être trouvée quelque part dans le quartier.

Au bout d'une heure de recherches, les PJ finissent par trouver ladite fille. Lui poser des questions sera difficile, car d'abord elle prendra les PJ pour des flics, puis, une fois convaincue de leurs intentions, elle ne voudra pas parler sans paiement. Une fois

satisfaite, elle dira qu'Hector l'avait emmenée dans un appartement à une demi-heure de là. Cet appart était très bizarre, " il y avait plein de croix et de trucs comme ça vous voyez ? Bon, faut qu'j'aille bosser là ". Si vous voulez vous amuser, faites intervenir le mac (il arrive si les PJ sont trop violents dans leurs manières - faut pas abîmer la marchandise).

L'appart est situé dans un coin paumé de l'arrondissement, au fond d'une ruelle. Il est à noter que le dossier d'Itael ne fait pas mention de cet appart. Si les PJ ont appelé la cavalerie (section multirôle, section lourde...), les Soldats défoncent la porte et trouvent...un appart vide. Laissez les PJ chercher un peu. La seule chose intéressante ici est le courrier sur la table dans l'entrée : l'adresse dessus ne correspond pas à l'adresse de l'appart, ni à celle de la maison que les PJ ont cambriolé au début du scenar. Les PJ ne doivent s'en apercevoir que s'ils précisent qu'ils examinent le courrier (pas forcément en détail). Dans ce cas, ils pourront partir immédiatement à la recherche d'Itael. Sinon, la piste sera trouvée par des agents de Dom' qui viendront fouiller l'appart le lendemain matin. L'info sera transmise aux PJ dans la matinée, et ils n'auront plus que 12h environ pour trouver Itael.

Il faut noter que l'info remontera jusqu'aux véritables Chasseurs de Sorciers (si les PJ ne communiquent pas l'info aux autorités, un des Soldats vendra la mèche). En tout cas, les Chasseurs, qui débarquent dans l'enquête, laissent les PJ opérer, tout en restant juste derrière au cas où...ils essaieront de récupérer les lauriers si la mission réussit, et sinon, c'est les PJ qui



prendront. Ils ne doivent servir que d'appui technique (infos, trucs et astuces...), et pas d'appui physique. De toutes façons, ils n'apparaîtront que si vous voyez que ça avance plus...

A la recherche de l'Ange perdu

L'adresse correspond à un pavillon en banlieue (le pavillon non plus n'est pas mentionné dans le dossier). L'extérieur est laissé à votre discrétion, ainsi que l'intérieur d'ailleurs. Il faut juste savoir qu'Itael vit dans la cave, et que le reste du pavillon est inutilisé (draps blancs sur les meubles, poussière sur le piano...). La cave, par contre, est aménagée de façon très austère, mais fonctionnelle (y a l'essentiel, sans plus). Itael ne sort plus de la cave, ce qui facilite le travail des PJ. Il ne se rendra pas sans combattre, et il se bat bien le bougre. Le maîtriser pour le ramener à ND ne sera pas une mince affaire, mais si les PJ y arrivent, il passera en jugement extraordinaire, et ils seront fait un ennemi (sans le savoir) en la personne de Laurent (si un de vos PJ est un Laurent, il risque de prendre des limitations à tour de bras). Si par contre ils n'arrivent pas à le capturer (donc qu'ils le tuent), faites leur un procès, d'où ils pourront sortir sans trop de casse s'ils parlent des planques et des fausses identités non-déclarées (s'il cachait ça, il pouvait très bien cacher autre chose). Si enfin ils le laissent s'enfuir, vlan, plein de limitations....

Vous l'avez compris, l'important n'est pas le combat final, mais plutôt que vos joueurs comprennent (si c'est pas déjà fait) que quelque chose est pourri au royaume des cieux. Ils pourront poser des questions à

droite et à gauche, ils n'obtiendront pas d'informations sur Itael (ceux qui le connaissent ne veulent pas leur parler), ou sur d'autres sujets en rapport avec cette histoire. Par contre, ils peuvent attirer l'attention de différentes factions angéliques, à vous de voir lesquelles, et leurs intentions...

La petite histoire

Vous vous demandez sûrement pourquoi Laurent, Archange de son état, protège un de ses Anges qui viole manifestement plusieurs préceptes divins ? Si vous possédez le Liber Angelis, vous savez déjà pourquoi. Sinon, résumé rapide : Poitiers, 732. Laurent et ses meilleurs soldats se battent contre les armées arabes dirigées par Khalid, Archange de la Foi. Profitant de la férocité du combat, Majûj, Prince de la Bestialité, utilise son pouvoir de Barbarie sur Laurent et ses compagnons. Ils viennent d'acquérir la limitation Besoin de Tuer. Laurent et ses Anges jurent sur ce qu'il y a de plus sacré de toujours combattre les ennemis de Dieu. Ils sont plus que des soldats, ils sont frères d'armes, et à ce titre liés par leur serment. Voilà qui explique pourquoi Laurent prend des risques pour aider Itael : parce qu'ils étaient ensemble à Poitiers.

Les intervenants

Itael

Vous l'aurez compris, Itael est un Ange 1%, ami de Laurent et psychotique à tendance meurtrière à ses heures. Son dossier ne mentionne pas son Besoin de Tuer, ni ses



résidences secondaires (merci Laurent !), ce qui ne va pas faciliter le travail des Anges chargés de le trouver.

Pour assouvir son Besoin, il a su s'entourer des meilleurs : l'équipe de La Balafre. Ce Soldat est, dans son genre, un bourrin de première. Il a fait plusieurs guerres (Vietnam, Indochine, Golfe) en missions pour Itael, qui était lui-même sous les ordres de Laurent. Ses hommes lui obéissent au doigt et à l'œil et n'auront aucune hésitation dans le feu de l'action (sauf celui qui essaiera de libérer les prisonniers : il venait de rejoindre la section).

Itael est donc un Grade 2 assez puissant (pour les caracs, voir le système de création de PNJ de Hell on Wheels), entouré d'une section à ses ordres et protégé par un Archange...pas mal comme opposition....

Ribil

Pour Ribil, tout a commencé alors qu'il infiltrait une secte. Au moment où il allait calmer le jeu (notamment grâce à sa section de Soldats qui attendait dehors), il s'est retrouvé kidnappé par un Ange fou, qui l'a tué d'un coup de lame bénite dans les dents. On comprend donc qu'il soit aigri, et qu'il veuille qu'Itael soit châtié.

Normalement, il aurait du rester au Paradis jusqu'à ce qu'on lui attribue un nouveau

corps, mais, pour les besoins de l'enquête, il a été autorisé à se réincarner immédiatement (c'est à dire en moins d'une semaine).

Les Chasseurs de Sorciers

Normalement, l'enquête aurait du leur être confiée, mais Laurent a veillé à ce que cela n'arrive pas. C'est pourquoi ils n'interviendront pas avant la dernière partie de l'histoire, quant les services de Joseph les enverront sur le coup. Ils seront juste derrière les PJ, de manière à ramasser les lauriers si la mission réussit, et à laisser les baffes aux PJ si ça échoue. Techniquement, ils serviront d'informateurs si les PJ ont des questions sur les Sorciers. Ils n'interviendront donc que si l'équipe pédale dans le cassoulet.

Laurent

Il n'intervient pas directement dans le scénario, rassurez-vous. Par contre, c'est lui qui bidouille les ordres de mission au début, puis qui fournit un dossier bidon et incomplet quand on lui demande qui est Itael. Il essaiera aussi, discrètement, de faire abandonner l'enquête aux PJ, en donnant des ordres pour que ses serviteurs les bousculent un peu. Gageons que ça ne servira à rien, et qu'il sera très fâché (pour changer) à la fin du scénario.