

Word of Darkness 2.0

Mage the Ascension

The Time Loops

--Synopsis--

Les joueurs sont un groupe de future / jeune mage opposé à une menace sournoise et insidieuse, le puissant vampire Marcus Vittel.

L'enquête se joue en ville de Paris en février 2009, (1981 - 1986), 1919, 1792.

Marcus Vittel prince de Washington à enfin les moyen de plonger le monde dans une guerre nucléaire, dont l'issu consiste à détruire les progéniteurs des différents clans, pour retarder la géhenne. Le Président US, Thomas Henry Waid, menace l'Iran de représailles nucléaire, si son missile Homid II est mis en chantier. Le président Medvedev de la fédération de Russie et la présidente française Ségolène Royale, ont invité les deux nations à se rencontrer dans un réunion au sommet à Paris. Voilà une ambiance de début d'année maussade comme on ne les aime pas dont les actualité se croient obliger de citer la réalité.

Ce soir là Anaé Djong'do trouvera la mort, pour ce qu'elle en savait trop...
Ce soir là Seymour Percy trouvera la mort, pour ce qu'elle en savait trop...
Ce soir là Annabelle Bousquet trouvera la mort, pour ce qu'elle en savait trop...
Ce soir là je l'ai vu...

"Quelque chose à été fait à la réalité, si insidieusement que d'aucun ne peut en saisir la l'importance.
Celui qui aurait du finir au Tibre, marche tel un ombre,
Encore parmi les hommes..."

Les joueurs sont les réincarnations de chacune des victimes des visites parisiennes de Marcus Vittel. Plus encore que des réincarnations, ce sont des âmes liées par un lien spirituelle et karmique très fort. Chacune de leur incarnation fut entachée par la mort d'un membre au profit de Marcus...

L'histoire est liée à une enquête menée par une technomancienne sur les perturbations de la réalité consensuelle. Janette Longford de son vrai nom, enquêtait sur les perturbations du continuum espace temps pour les ingénieurs du vide. Son enquête l'a amenée à douter de la non-déviance du président Waid. Certaine de ne pouvoir prouver que l'actuel président des USA, en fonction, est lié à la déviance, elle a secrètement enquêté sur les agissements de la nouvelle maison blanche. Son enquête lui a permis de comprendre que le président subissait une influence lointaine, discrète et incompréhensible. Elle a traqué la source et est sous peu débarquée à Paris.

Marcus influence activement le président des Etats-Unis d'Amérique, dans son projet, sans craindre maintenant de subir le courroux des antédiluviens...

La guerre éclatera c'est un fait certain et les missiles nucléaires parleront... Cependant Marcus ne prévoyait pas que des adversaires inconnus feraient surface. Marcus ayant remarqué qu'une personne commençait à enquêter sur ses machinations décida de la conduire dans un piège, comme il avait l'habitude de le faire pour se débarrasser de ses ennemis.

Les adversaires invisibles de Marcus : les joueurs, sont des mages ayant de l'expérience ou plus communément initiés d'au moins une sphère en cette année 2009. Ils ont beaucoup appris sur l'univers de Mages et leur magie résolument subtile et tournée vers des considérations positives, on peut les considérer comme prêts à affronter un ennemi aussi puissant que Marcus Vittel, car le temps leur manque, pour apprendre...

Cette histoire tel un rêve est un voyage irréel entre les époques pour une enquête modulaire, ou tout faut pas peut avoir des conséquences que la raison préférerait éviter de connaître.

Ndj : *Macus Vittel (ou Vittelus) est un très ancien vampire qui fut de son vivant Sejan le condisciple dictatorial de l'empereur Tibère, chassé du pouvoir par ce dernier après une campagne de terreur politique sans précédent. Tibère lui-même entamera une seconde partie de règne peu reluisante après avoir déposé Sejan.*

--Gestion des scènes--

L'enquête est modulaire dès que les joueurs que commence la rencontre ratée entre les joueurs et leur contact de la technocratie. Ils ont accepté de la rencontrer au Père Lachaise toutefois selon leur condition. Un tel contact est plus que souvent pris avec beaucoup de prudence par les membres des traditions.

Le contraire l'est également.

La plus grosse partie de l'enquête se passe en 2009, 2h00 d'introduction, et d'action conduisant les joueurs chez un mystérieux Mr. Labrousse (Serge), Fils de l'Ethere voyageur temporelle et inventeur du rétro-visionneur, un machine qui va depuis des années au delà des espérances de son créateur, (C'est l'un de ses nombreux foci).

Le joueurs arriverons chez une personne qui de longue dates les attends, pour leur annoncer que le temps presse, car 5h00 les séparent de la fin possible du monde qu'ils connaissent. Avec son aide ils pourront transférer leur conscience dans le corps d'autres individus dans le passé et faire les léger ajustement, afin d'éviter que Marcus Vittel n'obtienne le succès qu'il désire.

Les parties modulaires sont:

--14 Février 2009, 20h00 Paris Cimetière du père Lachaise –Introduction--

--1792 : Début /Fin Possible--

--1919 : Connaître l'adversaire--

-- 1986 / 1981 Début possible / Rencontrer / combattre l'adversaire--

--14 Février 2009, 20h00 Paris Cimetière du père Lachaise --Introduction--

C'est le soir, il est environ 17h00, le ciel bleu accorde lentement place à la nuit , garnie d'une brume irréel, et de neige omniprésente, les phénomènes de diffraction offre une vue effrayante du cimetière.

On ne s'y sent guère en sécurité.

Le cimenterre n'est pas encore fermé, que vos joueurs équipé contre le froid arrive doucement, conduit par l'un des gardiens, leur demandant de hâter quelque peu leur prière aux défunt qu'il viennent rencontrer.

Tel un film d'espionnage tous droit sortie des année 70, les joueurs se hasardent en direction du lieu de rendez-vous, un carrefour. Ils ont a peine le temps d'apercevoir la silhouette drapée de brume qui se trouve être leur contact, que celle-ci fixant le ciel le regard livide comme prisonnière de ses pensée s'écroule au sol dans un évanouissement qui ne manque pas de les surprendre.

Elle porte des vêtements griffés, long et chaud... Pourtant son faible petit corps macule de sang le sol sur lequel elle chu, elle semble faible et endormie, avec un regard mêle d'appréhension, et de calme. Elle essaie de murmurer aux joueurs qui la regardent une chose inaudible, alors qu'ils sont aux aguets prêt au pire, conscient qu'une machination à lieu employant un pouvoir qui leur est inconnu...

A sa main droite, la mourante tient un papier dont qui semble être le seul élément qui accompagne la sortie de l'inconnue.

Sur le papier sont écrites les choses suivantes :

Je suis Janette Longford, mais vous me connaissez sous le nom de Janette Smith. **Si je vous ai demandé de venir, c'est parce que selon toute vraisemblance vous mourrez d'ici 7h00 !**

Je ne puis vous dire comment, car cela est en dehors de mon savoir, cependant si je venais à mourir comme cela doit se produire, cette fois...

Je vous demande croire ce que je vous écris. **Vous mourrez d'ici 7h00**, quoique vous fassiez, et ce monde vous suivra lentement dans ce départ.

Pour une raison que j'ignore, celui que je cherche à démasquer, souhaitera votre mort, lorsqu'il comprendra que nous sommes lié, il est responsable de la mort de nombreuses personnes dans cette ville.

Vous ne pourrez pas lui échapper, si vous pensez à le faire.

Votre seul espoir n'est plus de ce monde, mais qui sait dans le prochain à moins, de finir mon enquête au plus vite ! Trouvez celui qui m'a tué, avant qu'il ne vous trouve et sauvez ce monde. J'ai laissé à votre attention les clés de ma voiture dans ma poche droite de pantalon, faite vite !

Janette Longford

La gendarmerie nationale : Des gendarmes alertés par un appel anonyme, interpellent les joueurs au moment où ils fouilleront le cadavre de Mme. Smith. Inutile de dire que pour ces fonctionnaires de la maréchaussée, les joueurs sont en mauvaise posture

Au joueurs de choisir s'ils fuient en direction du parking, pour prendre une hypothétique voiture (Mégane Noire), ou se laissent arrêter.

Arrestation: Sur le chemin du parking, les gendarmes sont saisis de spasmes et s'écroulent au sol, comme frappé de crise cardiaque, hurlant et suintant du sang par leur orifice, puis meurent, apparemment celui qui en voulait à Jeannette pensait les gendarme allié à cette dernière.

Fuite : Poursuivis par d'autres gendarmes effrayés, n'hésitant pas à ouvrir le feu sur des joueurs après les sommations d'usages, dans le père Lachaise. Les joueurs doivent se faufiler, jusqu'au parking du cimetière, voir dans une station de métro sans trop attirer l'attention sur eux.

Avant de quitter le cimetière l'un des joueurs croira avoir vu une inscription indiquant les mots suivant :

Ce soir là je l'ai vu...

La Mégane Noire :

(Véhicule classique du MIB, ce modèle fortement modifié, dispose d'une arcanne propre de niveau 3, qui dissimule la présence du véhicule à toute personne n'étant pas en possession de la clé, d'ailleurs ceux qui n'ont pas la clé en main feront souvent comme-ci le possesseur de la clé, n'a pas de voiture).

Une fois dans le véhicule les joueurs seront stupéfaits de voir les gendarmes stopper les poursuites et ne plus les chercher. L'intérieur du véhicule ressemble plus à un avion qu'à une voiture à cause de son "interface de pilotage", les joueurs trouveront un smartphone encore sous emballage, avec marqué dessus : Pour vous !

En activant le smartphone dont les contours ne semblent pas standards, les joueurs découvriront qu'ils tiennent un appareil, ayant un fonctionnement comparable à un réseau de 100 000 serveurs DNS, employé à diriger et stocker des adresses liées à des bases de données entre leurs mains. Il contient en plus son interface à commande vocale, ou mentale ce qui surprendra, les données de recherches de Janette Longford. Mais mieux encore il semble qu'il soit une sorte de mémoire de ses pensées. Apparemment, l'appareil semble selon le fonctionnement indiqué capable de stocker la mémoire (*il s'agit du Focus de Psyché de Janette. les fonctions spéciales de cet appareil ne marche qu'avec un utilisateur ayant 1 en psyché. -- Qui a parlé d'éveil--*).

L'appareil est vide en dehors d'un message préenregistré, et d'une adresse d'hôtel et d'une localisation de consigne, à la gare du Nord.

L'hôtel mentionnée est le Louvois, un palace de très haut standing, et ayant une longue histoire... C'est là que les joueurs pourront rencontrer Serge Labrousse, (un vieil ami d'une autre vie)...

La consigne de la gare contient assez d'équipement et de documents, pour profiter durant la nuit de l'hôtel Louvois. Il y a aussi une invitation pour un vernissage d'œuvre artistique s'ouvrant deux heures après la prise en main de la vente.

Ce soir là Anaé Djong'do trouvera la mort, pour ce qu'elle en savait trop...
Ce soir là Seymour Percy trouvera la mort, pour ce qu'elle en savait trop...
Ce soir là Annabelle Bousquet trouvera la mort, pour ce qu'elle en savait trop...

"Quelque chose a été fait à la réalité, si insidieusement que d'aucun ne peut en saisir l'importance.
Celui qui aurait dû finir au Tibre, marche tel un ombre,
encore parmi les hommes..."
Ce soir là je l'ai vu...

Relâché

Un fois au commissariat si les joueurs ont accepté d'être arrêté, un témoins attestera que les joueurs n'ont commis aucun crime et seront relâché. Le témoins qui les invitera à le suivre s'appel : Serge Labrousse.

Serge Labrousse

Voyant dans une autre vie et voyageur temporelle membre des Fils de L'Ether, le Dr. Labrousse tel qu'il se présentera une fois dans son laboratoire a besoin de joueurs pour réparer une de ses erreurs de jeunesse.

A l'époque sous prétexte de se livrer à la voyance il testait sa machine le Visionneur, un machine qui permet de prédire le future optimal des gens. Hors son premier et seul essaie potentiel s'est effectué avec la mauvaise personne.

Il a besoin de l'aide des joueurs pour éviter que d'ici quelques mois, Marcus Vittel ne mette en branle son plan. Pour se faire il a modifié sa machine en un rétro-visionneur, autorisant à échanger la conscience des joueurs avec une autre personne dans le passé. La machine est expérimental, toutefois, il a réussi un voyage, qui aura coûté la vie de Mme. Longford Grace à sa machine il est parvenu à lui permettre de mener une enquête en profondeur sur Marcus Vittel hélas elle a payée le prix fort.

Il a besoin des joueurs pour continuer son œuvre et ajuster le passé au présent.

Le scénario ce gère ainsi, les joueurs visitent une époque quel qu'elle fusse, il y relèvent des information sur Marcus Vittel et ses plan et les communiquent à Labrousse, qui a chacun de leur retour aura comme subit une transformation physique (du au intervention des joueurs dans le passé). Sa dernière transformation le transformera en femme (Dr. Salina Labrousse).

--1792 : Début /Fin Possible--

En pleine révolution française les joueurs rencontre un François Villon poursuivis par de mystérieux assaillants. En l'aidant à fuir Paris ils rencontreront Antoine Vouché, Futur Marcus Vitel, encore loyal envers la Camarilla... Lorsque les joueurs comprendront que le sombre vampire projette d'utiliser l'humanité pour ses projets personnels... Ils pourront aller ailleurs.

Comment joueur la scène initial: Faites juste sentir à vos joueurs l'agitation politique, en revanche, gardez-vous de leur faire ressentir une atmosphère insurrectionnelle, car l'année 1792 fut plus calme qu'on l'eut cru, surtout en dehors de la capitale française.

Les joueurs n'auront pas à courir après Villon, ils ont été projeté dans le corps de ses sbires humains. Leur seul rôles consiste à éviter que Villon soit reconnu, par ses ennemis, leur sbire ou d'autres possible témoins.

L'un des lieutenant de Villon sera présent pendant toute l'aventure nocturne. En clair jouez à cache cache avec les anarchs, de cette scène original le plus important étant que les joueurs connaissent le visage de Marcus Vittel

Comment jouer la scène finale :

Parce qu'ils ont compris que ce sont les art divinatoire (entendez magye), d'une certain Mr. Laventure voyant de son état résidant à Paris en 1792, qui finira par devenir après un voyage vers le future Mr. Labrousse que les joueurs se doute des raison qui ont modifié leur présent.

Le but de la scène consiste à convaincre Laventure de ne pas livrer ses visions à Vouché avec qui il a rendez-vous. Laventure ignore comme 90% des mages ce que sont les vampires. Lui expliquer ce que sont ces créature et ce que Vouché fera à la Terre est en soit le but de la scène.

Les joueurs devront avec toutes les informations qu'ils ont glanés durant le scénario, sur Vittel / Vouché / Sejan et les vampires convaincre Laventure de renoncer à se livrer à une divination pour un client inconnu. Le soucis de Laventure provient de ce que : **Avec l'aide et les moyens financiers de Vouché, il serait possible de lutter contre l'Ordre de Raison avec plus d'efficacité.**

***Ndj :** Si vous voulez ajouter de la pression jouez la scène au sablier / compte à rebours, de sorte que les joueurs sont libre de discuter comme il le veulent avant l'arrivée de Vouché.*

--1919 : Connaître l'adversaire--

Marcus est de passage à Paris, pour rencontrer le prince de France (Villon). Les relations entre le prince de Washington et le puissant parmi les puissants vampires parisiens, sont au mieux distantes. Marcus étant le prince le plus surveillé de la Camarilla, est tributaire d'un agenda très différent d'un prince libre de sa politique personnelle.

Dans le nouveau monde de l'après guerre, la puissance désormais incontournable des états-unis est incarnée par le Président Wilson et supportée en secret par Marcus. Elle est aux yeux de Wilson contesté par la menace ROUGE dites Bolchevik, peu comprise... Marcus est ici, pour concevoir la base de son plan anti-géhenne, apparemment il dispose de renseignement trop précis pour être normaux, afin de savoir qui peut l'aider, à faciliter l'entrée à l'EPFZ d'un certain Dr. Einstein, aux théories controversées.

Quel est sa source de renseignement c'est ce que doivent découvrir les joueurs. Une chose est sûr ce n'est pas Labrousse, vu qu'il a fait un saut temporel de 1849 à 1957 et ne pouvait donc pas être présent à cette époque.

En 1919, Mr.Vittel est un homme d'affaire qui accompagne la délégation présidentielle de ce début d'année. Son agenda publique est très remplis, surtout le soir... Mr.Vittel rencontre des

dizaines d'homme d'affaire qu'il compte gagné au intérêts américains et à la lutte anti-bolchévique. Les joueurs doivent donc s'employer à monter une filature, pour savoir qui est la source de renseignement de Marcus Vittel. Laissez à vos joueurs toutes latitude de mettre en place une filature aussi sophistiquée que possible, toute fois rappelez-leur que leur présence en 1919 ne pourra excéder une semaine.

Au 5^{ème} et au 6^{ème} jour de filature s'il ne se font pas repérer par des hommes en noirs plus que discret et quelques automate de sécurité (comparable au premiers drones de combat au sol (mini-char mitrailleuse), les joueurs constateront que c'est une certain "Mr. Durant" tous de gris vêtu, qui fournis à Marcus les renseignements dont il a besoin pour "lutter contre les bolchos". Ainsi Marcus l'ignorait tous en se posant parfois la question de savoir comment certain de ses ennemis disparaissaient mystérieusement, car la technocratie l'employait comme pion incertain, en claire il était considéré comme une ressource potentiellement dangereuse, à manipuler avec extrême prudence. De surcroît quand seul les agents les mieux rompus à la résistance mental (employant la psyché à haut niveau) était autorisé à discuter avec lui.

-- 1986 / 1981 Début possible / Rencontrer / combattre l'adversaire--

(1981) X heures avant l'attaque de l'ambassade Américaine d'Iran. Pour manipuler l'esprit d'un grand nombre de conscience, Marcus n'hésitera pas à sacrifier à la réussite par le fait accomplis des milliards de victimes dans le monde. Plus puissant que jamais il doit influencer le mental du président James. E. Carter. Afin de pouvoir opérer sa fin d'un monde dans un future proche de 2009. En pleine élection réactionnaire face à un Reagan prêt à tous pour montrer la détermination américaine face à "l'empire du mal" une fois élu, le Président Carter est une cible facile pour les pouvoirs de suggestion de Marcus. Marcus dispose des énergies vitales de plusieurs dizaines personnes reliés mystiquement aux deux candidats de la maison blanche pour y parvenir.

Pour la petite histoire : Marcus a Faillit réussir ses plans (début possible)... Les joueurs se retrouvent dans la peau des enquêteurs ayant agis lors de disparition simultanées avec quelques minutes d'intervalle dans leur exécutions, orchestré par un étrange groupe de Tremere (Anti-Tribu) conduisant fortuitement, à l'un des secret que Marcus tentait de cacher: Il est Séjan, ou fut en un autre temps, le conspirateur qui voulu déposer l'empereur Tibère, et qui fini au Tibre...

De même qu'ils pourront faire le lien entre les enlèvements et la légende urbaine parisienne appelée : Le chasseur de la St-Valentin de 1919, et les crimes qui leurs sont imputé et le rituel opératoire, d'un vampire en quête de sang...

Les joueurs se retrouvent dans la précaire position de matériaux prévu pour rituel des Tremeres anti-tribu. Au vu de leur pouvoir, il peuvent s'en aller quand bon leur semble, toutefois plus il reste longtemps plus il peuvent glaner d'info sur Marcus. A eux de partir avant la fin du rituel et de sauver le plus de victime possible.

Cette scène est une scène morale: les joueurs apprenant qu'il peuvent sans jet de dés libérer les victimes possible d'un odieux rituel ont le choix de les délivrer sans qu'il y ait besoin de jeter les dès tant les vampires qui procède aux rituel ne s'attendent pas à voir arriver des mages dans l'esprit de dormeur...

S'il sauve les victimes plutôt que de chercher à prendre des renseignement, offrez leur un point d'expérience gratuit immédiatement, car les bonnes volonté sont toujours récompensées même lorsqu'elles l'ignorent. S'il choisissent de rester et d'apprendre les sombre secret de Marcus Vittel ou du vampire que vous aurez créer pour le remplacer, ma foi soyez attentif au moment ou eux même seront en danger tous en répondant à toute leur question.

(ndj : mon groupe de joueurs a opté pour sauver les victimes sans défense du rituel quitte à échouer à sauver le monde (ce qui difficilement possible dans ce scénario en réalité)).

(1986) Les joueurs se retrouvent projeter en 1986 sans comprendre pourquoi, alors qu'en URSS, la Perestroïka commence à donner des résultats étonnants, et le monde croit qu'il est possible d'arrêter la guerre froide, mais a quel prix ? Les joueurs auront alors la chance de modifier sensiblement le passé, en rencontrant un certain Mr. Ohana, en vacance à paris

avec une jeune demoiselle, s'ils parviennent à lui éviter de mourir et qui sait le convaincre de l'impossible, le monde devrait survivre, quelques heures de plus...

Mr. Ohana est personne à cette époque il ne sera président des USA que dans quelques décennies, toutefois il faudra aux joueurs agir avec prudence pour à la fois le surveiller et le protéger sans interférer avec le futur. En clair, Mr. Ohana doit passer de superbes vacances, pendant que vos joueurs s'affairent à intercepter toute forme de menace sans qu'il le remarque.

Laissez à vos joueurs le soin de préparer leur mesure de protection en toute tranquillité et contentez-vous d'envoyer quelques sbires de Marcus, reconnaissable à leur corps un peu pâle et leur rendez-vous plutôt nocturnes. Ils se présenteront si on leur laisse le temps comme des supporters de politiques cherchant de nouvelles personnes pour une carrière politique d'envergure.

Ces agents de Vittel, sont ceux qui aident les politiques à jouer son jeu selon ses règles aux États-Unis. Sauf qu'il ne rencontrent pas toujours le politicien sélectionné, ou pire parfois s'en font un ennemi comme Franklin D. Roosevelt.

Organisez deux prises de contact le 2^{ème} et le 5^{ème} jour, faites en sorte que quoi qu'il arrive vos joueurs triomphent de ce passage en 1986, quitte à ce que leurs adversaires aient des soucis et une poisse incroyable (car profitant d'une divination magique vieille d'un peu moins de 200 ans, il est logique que le paradoxe s'en mêle conservant la réalité tel que l'on du la connaître).

--14 Février 2009, 20h00 Paris Cimetière du père Lachaise --Epilogue--

Une femme fixe le ciel, le regard vide...

Elle porte des vêtements griffés, long et chaud... semble chercher quelqu'un ou quelque chose du regard et s'offusquera faussement qu'on la dévisage, puis s'en ira. Un groupe de policiers faisant une ronde dans le cimetière saluera poliment les joueurs, par courtoisie.

Une fois hors du cimetière où ils étaient venus se recueillir sur la tombe d'un proche, Une Saxo grise s'arrêtera à leur hauteur, au dedans un chauffeur envoyé par le Dr. Labrousse qui souhaiterait les rencontrer pour les remercier de leur aide avec le visionneur, la machine qui permet de voir par l'esprit des autres, bref une antiquité savante très amusante à tester d'un Fils de L'Éther.

Puis concluant le scénario, un conteur moderne raconte à ses amis son dernier opus passant sur le territoire faisant face au cimetière se rendant dans son appartement:

"Ce soir là Anaé Djong'do s'est amusée...
Ce soir là Seymour Percy s'est amusée...
Ce soir là Annabelle Bousquet s'est amusée..."

La réalité est un concept illusoire certes, mais commode à qui aime à la contempler
Celui qui aurait du finir au Tibre, marche sans connaître son lendemain
Vivant encore parmi les hommes...
Il se perd, s'étirole dans une activité qui dilue toute ses pensées mauvaises."

(Contre-coup du Paradoxe: les personnages des joueurs et leur univers ignorent tous de ce qu'il s'est produit, car cela n'est jamais arrivé)!

FIN

Galerie de personnage non-joueurs (PNJ).

Sbires de base de Marcus Vittel (lasombras)

For 2, Dex 3, Vig 2, Pre 4, Man 3, Cal 3, Int 2, Ast 3, Rés 4.

Armure II, Défense 3 Initiative 6, Taille 5, Vitesse 10,

Santé : 7, Volonté : 7

Compétence : combat 4, Connaissance 2, Social 1,

Atout : Langue - Anglais 2, Français 4.

Équipement : Smartphone

Avantages

Équivalent Sphère: force 3 (bonjour les ombres)

Entéléchie: 4

Gendames (pas si commun que cela).

For 3, Dex 3, Vig 3, Pre 3, Man 2, Cal 3, Int 2, Ast 2, Rés 3.

Armure I, Défense 2 Initiative 4, Taille 5, Vitesse 11,

Santé : 8, Volonté : 6

Compétence : combat 4, Connaissance 1, Social 1, Cascade 1.

Armes : Colt Acp.45 (dégât 3 – sécurité biométrique).