

MV MARS 2010

CAUSA MORTIS

NUMÉRO #1



SCANDALE DES RETRAITES !

Ils se partagent un dentier pour trois

REGIME DIVIN

Êtes-vous
bien enveloppé ?



MV
MORTIS

ÉDITO

Et voilà le premier numéro de votre newsletter trimestrielle consacrée à *INS/MV : Génération Perdue*. Elle s'appelle *Causa Mortis* et fait un peu plus de pages que prévu.

Comme dans *Faits Divins*, cette newsletter comporte une partie aide de jeu et une partie scénario. Les aides de jeu apporteront des précisions et des éclairages sur certains aspects des règles (dans ce numéro par exemple, vous en apprenez un peu plus sur les humains qui abritent des créatures divines).

Les scénarios sont des histoires atypiques et légères, des petits instantanés qui peuvent venir ponctuer vos campagnes ou faire des one-shots.

N'oubliez pas de venir sur le site www.raise-dead.com pour télécharger les cartes prouesse liées à l'histoire... et pour découvrir également les petits suppléments/aides de jeu gratuits sur les réseaux (dont un nouveau à venir en avril 2016).

Bonne lecture !

CAUSA MORTIS

UN SUPPLÉMAG POUR
IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS :
GÉNÉRATION PERDUE

UN JEU DE RÔLE CRÉÉ PAR CROC
ÉDITÉ PAR RAISE DEAD

Illustrations : SWAL, David Demaret, Olivier Sanfilippo et Radja Sauperamaniane

Scénario : Yohan lemonnier

Aide de jeu : Jeff

Mise en page : Vincent Jamgotchian et son orchestre

Design graphique : Julien de Jaeger

Relectures et corrections : Fabien Helleu et Michaël Croitoriu

ISBN : 979-10-95235-15-6

CHRONIQUES DE LA MÉMOIRE :

Le réveil de la farce



OU COMMENT CONSTRUIRE SA BAGNOLE ? COMMENT ÇA MARCHE UN HUMAIN AVEC UN ANGE OU UN DÉMON DEDANS ? EST-CE QU'IL EST LÀ OU JUSTE UN BOUT ? ET LE SQUATTEUR, IL ACCÈDE À QUOI ? COMMENT ÇA SE PASSE LE TRANSFERT ? COMMENT QU'ON LES SÉLECTIONNE ? EST-CE QUE... HEY ! MINUTE PAPILLON ! ON RÉPOND À TOUT ÇA EN VOUS DONNANT UN PETIT COURS DE MÉCANIQUE CÉLESTE. À VOS CLEFS À MOLETTE.

■ LA SYNDROME CHRISTINE OU LA CARROSSERIE A-T-ELLE UNE ÂME ?

Et l'Ange ou le Démon prend possession de l'enveloppe corporelle. C'est tout à lui. Tout seul. Eh oui. Imaginez un gars partageant son corps et son esprit avec un être céleste. Cela rend dingue tout de suite. « Mais puisque je vous dis que j'ai un Ange dans ma tête ! » Cela s'appelle la schizophrénie et ça permet d'obtenir un lit en H.P. Donc l'habitant originel des lieux est parti. Ailleurs. Au Paradis ou en Enfer, c'est selon. Si cela existe toujours.

Il a toutefois laissé une trace résiduelle, une sorte de pilote automatique, un GPS amélioré qui agit par habitude sans poser de question, comme l'aurait fait l'ancien propriétaire sans avoir conscience de ce qui se passe en lui. Sauf que ce GPS suit les directives de l'Ange ou du Démon.

Bon, parfois, faut pas déconner, le GPS ne suffit plus ! Il passe sur « off » alors que l'adversaire est en face, le stress à son comble ou l'intégrité physique mortelle menacée. Alors l'Ange ou le Démon, appelé devant par une injonction (oui, c'est bien de vous MJ dont on parle), se retrouve avec la plénitude de ses pouvoirs... et le volant de la bagnole (parfois c'est un char d'assaut pour les plus bastonneurs).

■ L'OCCUPATION, UNE COLLABORATION TOTALE !

Donc on reprend : y'a plus l'âme de l'humain, y'a un GPS docile qui permet à l'être céleste de regarder vivre l'enveloppe humaine en lui indiquant ses volontés en toute discrétion (ou désintérêt). Lorsque la situation l'exige, l'instinct de survie

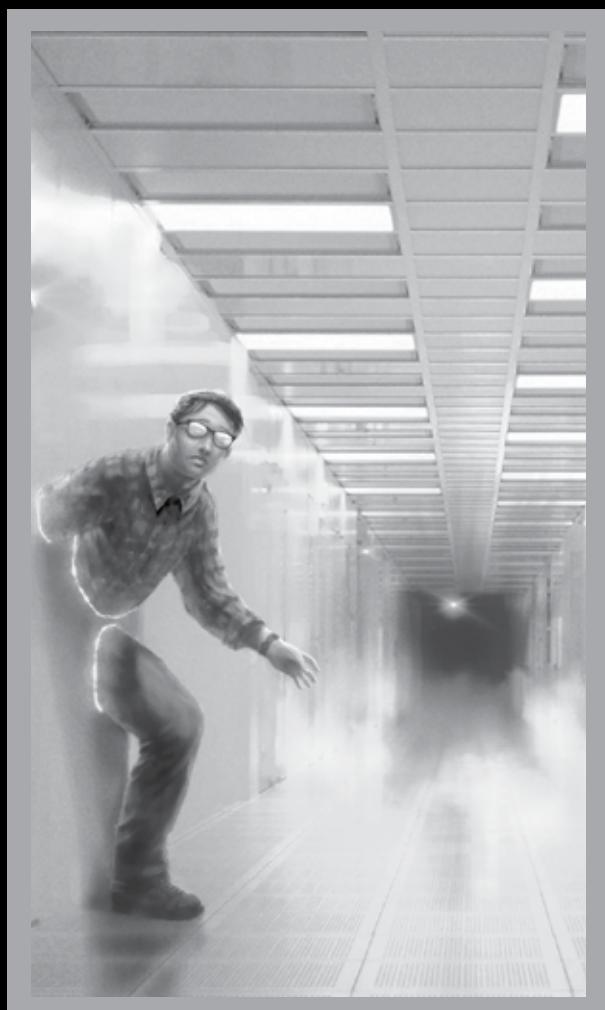
**C'EST INSUPPORTABLE CETTE CRASSE
QU'EST L'ÊTRE HUMAIN**

Cela arrange bien la créature qui l'occupe. Car sa nature en fait un inadapté qui lui aussi deviendrait frappadingue si il était en contact direct et permanent avec l'humanité (ou même *Le Figaro*). C'est insupportable cette crasse qu'est l'être humain, sa vie, ses manies, ses us et coutumes ridicules, ses conventions sociales mesquines... Alors, la majeure partie du temps, le squatteur dicte ses désideratas au GPS, confortablement lové au fond du véhicule sur la plage arrière. Et c'est tant mieux pour l'enveloppe corporelle qui, pour le coup, ne se trouve pas malmenée par la trop forte puissance de l'occupant.

pousse l'Ange ou le Démon à contrôler totalement son enveloppe et à faire feu de tout pouvoir. Il peut aussi piocher dans les souvenirs de l'ancien occupant. C'est en quelque sorte la carte mémoire du GPS, une sauvegarde plus ou moins corrompue. Tout n'est pas accessible. Plus l'information est inhabituelle (c'est-à-dire qu'elle ne fait pas appel à la partie casanière, routinière de l'individu), moins les gars de Dieu ou de Satan ont de chance d'y accéder. Le nom du deuxième poisson rouge de la nièce ? L'endroit où mamie cachait les clefs de son coffre ? Le métier du beau-père ? Les planques d'armes ?

Les circonstances précises d'un crime commis ? Le numéro de compte du fric planqué en Suisse ? Oubliés... Au mieux c'est du gloubi-boulga inexploitable (sauf si ça vous arrange en tant que MJ dans le cadre d'un scénario... faut pas déconner !).

En revanche, les gestes répétés maintes et maintes fois, le cercle familial proche, les connaissances utilisées quotidiennement dans le cadre d'un travail, les activités pratiquées pendant des années (de la gestion comptable pour M. Boulier au tennis de Yannick Noah, en passant par le remontage les yeux fermés du FAMAS pour le colonel Baril), cela ne pose aucun problème... C'est gravé dans le marbre pour l'enveloppe humaine. L'Ange ou le Démon n'a qu'à se servir, c'est *open-bar* !



■ LE TRI SÉLECTIF OU COMMENT RECYCLER UN HUMAIN ? COMMENT SONT CHOISIS LES HUMAINS QUI VONT ABRITER UN ÉTRE SURNATUREL ?

Les Anges sont abrités par des croyants, fervents pratiquants ou non, depuis longtemps ou juste avant la possession. Leur foi est si forte qu'elle attire les Anges comme un phare guide les papillons. Et la lumière est d'autant plus forte pour

l'Ange que le « profil » de l'humain correspond à la « philosophie » ou partage les valeurs de son supérieur hiérarchique.

Et le croyant est contacté par l'Ange (attention, il ne toque pas à sa porte comme un vendeur de calendrier) qui lui parle dans son esprit (comme de la télépathie, hein) et lui propose de soumettre sa foi à l'épreuve... en servant de réceptacle à un Ange... On lui rendra évidemment son corps une fois la mission de l'Ange accomplie. Bon le gars accepte toujours (oui, on se demande pourquoi... Ah oui, merde, ça doit être la foi ça) et hop l'Ange prend possession ! Bien entendu, dans la pratique, le type ne retrouve jamais son corps vu que la mission de l'Ange s'arrête avec la mort de son enveloppe... qui disparaît aussitôt !

C'est à peu de chose près la même pour les Démons, sauf que les humains sont des pervers ou des ordures à l'âme sombre et torturée. Il émane d'eux une lumière noire (comme en boîte de nuit dis donc... On vous avait dit que c'était l'endroit de toutes les perversions). Vous vous souvenez de l'histoire de la lumière au bout du tunnel que l'on ne doit pas suivre lorsqu'on est dans le coma ! Ben c'est ça mais à l'envers pour les Démons. Car pour les infernaux, on s'en fout du consentement... vu qu'on possède des morts.

Donc l'humain décède... enfin pas tout à fait. Intermède : et l'âme humaine part dans l'autre sens dans le tunnel. Et le Démon s'installe. Fin de l'intermède. Et paf, l'humain, contre toute attente, survit. Dis donc ! Trop fort : il sort indemne de la collision avec le poids lourd alors que son véhicule est un magma de tôles froissées, son cœur se remet à battre alors qu'il semblait terrassé par une attaque, il émerge de l'inconscience due à la balle tirée à bout portant sans toucher une zone vitale... C'est un miracle !

Bon, parfois ça foire un peu... Et l'être surnaturel s'éveille à la morgue ou chez le croque-mort... Là, il est officiellement mort en revanche. *Bad beat* comme on dit au poker.

■ OUI MAIS SI ...

Alors tout ce qui est écrit précédemment est vrai... sauf si le cas contraire vous arrange pour débloquer une intrigue ou en créer une nouvelle. Ce n'est pas une loi immuable. Des trucs foient parfois : deux êtres surnaturels dans un même corps, un type revient dans son corps, l'Ange ou le Démon est perpétuellement sur la plage arrière ou au volant, ils ont accès à toute la mémoire de l'occupant précédent... Bref, autant de situations intéressantes, moteurs de scénarios. À vos neurones !

scénario | 4-5 joueurs / durée : 6 heures

OH HAPPY DAY

**LA MUSIQUE ADOUCIT
LES MŒURS ET ÉLÈVE
L'ÂME. CERTES...
MAIS LORSQUE LES ANGES
SE METTENT À BATTRE
LA MESURE, LES DÉMONS
NE L'ENTENDENT PAS
DE CETTE OREILLE !**

Un groupe de gospel, les Heaven Voices, opère un rituel de bénédiction à chaque concert, rituel qui a donné naissance à un « égrégore ». Cette énergie issue de la ferveur du public est capable d'influencer les esprits les plus faibles (enfants, chats, chiens, fans d'Eric Zemmour, etc.), et de les pousser à agir malgré eux sous l'impulsion du groupe d'Anges. Cet égrégore repousse l'influence des Démons et de leurs serviteurs.

Au terme d'une tournée couronnée de succès qui a permis au phénomène de grandir, le groupe s'apprête à donner un ultime concert dans une ancienne abbaye. Si ce concert se tient comme ils l'ont prévu, l'abbaye deviendra un puissant lieu saint, habité par un esprit divin désincarné d'une puissance immense. Et ça, c'est pas top.

Les personnages des joueurs vont se retrouver confrontés à l'égrégore, qui va sévèrement bouleverser leurs cinq sens et, espérons-le, les mettre en pétard. Pour leur compliquer encore un peu la tâche, un vieux Démon millésimé totalement lézardé de la fiole va se mettre en tête de les épauler, et un groupuscule d'humains un peu trop curieux va venir mettre son nez dans la partition.

Et là, c'est le drame !

- Dis papa, pourquoi elle tremble de partout la dame dans l'église ?
- Elle ne tremble pas, mon chéri, elle convulse.
- Et pourquoi elle konvlusse ?
- Parce qu'elle trouve que la musique est trèèèèèès jolie.

GLOUGLOU

Notre histoire commence dans l'eau. Et pour être précis, au fond de la Seine, à quelques kilomètres en aval de Paris. Les PJ émergent du coltard empêtrés dans un filet de pêche, immersés dans l'eau glacée. Pour couronner le tout, leurs sens leur jouent des tours, ce qui peut les amener à mal interpréter leur situation et à s'imaginer des trucs. Vous pouvez à loisir leur faire croire qu'ils sont en train de se battre contre une pieuvre géante (ça c'est la version cauchemardesque) ou, à l'inverse, leur décrire une agréable balade en eau tropicale au milieu des algues multicolores... jusqu'à ce que la réalité leur tombe sur le coin du nez.

Libre à vous d'ailleurs de leur raconter des bobards, ça ne fera que rendre la scène (Seine) plus intéressante.

On leur fait confiance pour remonter à la surface, tremrés, frigorifiés, avec dans la bouche un goût de vase TRÈS prononcé et TRÈS tenace (cf. *L'égrégore ou l'empire des sens*, p. 7). Ne soyez pas trop salaud (mais un peu quand même, faut les mettre en jambe) et laissez-les se sortir de ce mauvais pas sans blessure majeure.

Dehors, il pleut à verse. Sur la berge, indifférent à la pluie, James Brown (cf. encadré p. 9) les observe depuis la chaise pliante d'un pêcheur qu'il vient de noyer, en avalant la bière tiède qu'il a fauchée à ce dernier. S'ils galèrent vraiment trop, James consentira à les repêcher, non sans se payer leur fiole.

DOUZE HEURES PLUS TÔT

Si vous voulez balancer une musique de générique, c'est le bon moment, puisqu'on se fait un flash-back façon série télé. Vos PJ sont en pleine action. Un truc discret. Peu importe qu'il leur faille intercepter un bidule quelconque, filer un type louche suspecté de collusion avec la Youyou Power Force... On est forcément en mode furtif. Laissez-les développer un peu leur plan, et quand ils sont prêts à passer à l'action...

MIO, MAO, LALALA LALA !

Au même moment, à quelques rues de là, les Heaven Voices viennent de donner un concert à la terrasse d'un bar. Totalement lobotomisés par la puissance de l'égrégore sur leurs esprits primaires, les chats du quartier voient leur instinct de chasseur se verrouiller sur les créatures démoniaques. Manque de bol pour les perso des joueurs... Ces derniers vont être avertis du souci par un fracas invraisemblable de poubelles avant qu'une horde miaulant et feulante ne s'abatte sur eux, vomie depuis les rues adjacentes et jaillissant des toits.

La menace n'est pas à prendre à la légère, un chat fumasse, ça peut faire mal, alors s'ils sont une cinquantaine...

FIGHT LIKE A CAT

Pour se battre contre cette horde, il n'y a guère que la magie qui puisse les sauver. Si les PJ arrivent à ce que les chats les perçoivent comme des prédateurs, la partie sera facilement gagnée. Dans le cas contraire, laissez-les se battre en leur infligeant 1 dégât à chaque tour. Si une vingtaine de chats restent sur le carreau ou bien au bout de 6 tours au maximum, les greffiers, à force de se prendre des coups, cessent d'être entièrement sous l'empire de l'égrégore et s'enfuient.



L'ÉGRÉGORE OU L'EMPIRE DES SENS

Alors c'est quoi ce machin ? Il s'agit d'un phénomène dont même les Anges appréhendent mal l'origine et le fonctionnement (et heureusement pour les Démons). En gros l'idée, c'est que lorsque l'on cumule le chant d'humains doués pour cet art, habités par des Anges, et en public, les harmoniques célestes se mettent à vibrer (ce que c'est beau, on dirait du Coldplay). La conséquence, c'est un dérèglement - parfois durable - du réel, qui possède une parenté avec les miracles accomplis par Djizeuss en son temps. Les humains sont subjugués et bouleversés dans leurs convictions. En outre, cela augmente leurs cinq sens et améliore leur métabolisme, dès lors qu'ils restent dans la bonne « résonance » par rapport au phénomène. En gros, tant qu'ils font le bien, et qu'ils luttent contre les Démons, ils bénéficient d'un (petit) bonus à leur discrétion. En outre, ils détectent instinctivement les manifestations démoniaques proches (une centaine de mètres).

Les humains déjà convertis et les agents des Anges voient leurs caractéristiques être affectées. Certains peuvent même entrer en transe divine, être saisis de convulsions et avoir des visions.

Pour les animaux et les plantes, c'est simple : les prédateurs se mettent en chasse de toute perturbation démoniaque et déversent leur instinct de prédation, les proies fuient.

Pour les Démons, c'est plus compliqué. L'harmonique angélique joue au Boggle avec leurs sens. Ils se retrouvent frappés d'une hypersensibilité de la vue (photophobie), de l'odorat (dysosmie) et de l'ouïe (hyperacousie). Concernant les PJ, cela va les suivre durant toute cette histoire et avoir un impact notable sur leurs actions. À vous de voir si vous voulez tous les affecter de tous ces handicaps à la fois (ce que je vous conseille). C'est drôle, mais c'est cruel (mais drôle). Si vous optez pour ce choix, il va falloir assumer derrière dans votre façon de maîtriser et exagérer de façon notable tous les stimuli de leur environnement (odeurs de kebab, acuité en faible lumière et éblouissement en plein jour, lunettes de soleil, bruits d'armes à feu, etc.).

Cette perturbation peut également s'accompagner d'hallucinations légères, de phrases comprises de travers... Bref, ils vont jouer ce scénario dans un état de décalage permanent qui devrait vous offrir de belles opportunités de *roleplay* et de chaos.

Dernière chose, l'égrégore octroie à toutes les créatures évoluées des dons musicaux inexplicables et instantanés, façon *The Matrix* : « Je sais jouer de la flûte ! »

TROIS VIEUX PAPIS, TOUT VERMOULUS

Après une ellipse rapide, vous pouvez placer automatiquement les PJ sur le lieu du concert, devant le bar. Immédiatement ils vont constater que quelque chose cloche dans leurs cinq sens (cf. *L'égrégore ou l'empire des sens*, p. 7).

Pendant les quelques minutes que les Démons vont passer à la terrasse de ce bar - peut-être à interroger les clients - ils vont se heurter au mieux à un mutisme agressif, au pire à des insultes. Les Heaven Voices sont passés par là, et les Démons sont perçus par les simples humains (sans que ces derniers n'aient la moindre prise sur ce phénomène) comme des militants Black Panther à un barbecue du KKK.

Ils ne glaneront pas grand-chose de plus que le nom du groupe avant de se faire savater par Raymond, Hector et Marcel, les trois vieux piliers de comptoir du rade, rapidement secondés par des membres du fan-club restés sur place. Les trois lascars sont des Anges qui gravitent autour des HV, et que les PJ seront sans doute amenés à revoir à la fin de ce scénario.

(**Effet de l'égrégore** : les trois pépés sont au choix des géants vêtus de loques, ont une voix sépulcrale assourdissante, ou une odeur de compote de pommes à la cannelle.)

Les PJ résisteront sans doute vaillamment, mais l'impact de l'égrégore sur leurs sens est trop intense, c'est foutu pour eux, ils se font traîner dans l'arrière-salle. C'est ratonnade et black-out, jusqu'à leur réveil au fond de la flotte.

Le message est clair. Les Anges ne les tuent pas, mais leur signifient clairement de rester à distance.

ON PART EN TOURNÉE ?

Retour au temps présent. Ils sont en compagnie de James Brown, dans le camping-car cras-seux qui lui sert de base arrière. C'est sans doute le moment pour que leur mentor du moment leur fasse un petit topo sur ce phénomène de l'égrégore, qu'il traque depuis deux mille ans sur toute la surface du globe. Alors, bien sûr, il le fera avec ses mots, ponctuant ses explications fumeuses et incompréhensibles, de hurlements, d'extraits de chansons, d'anecdotes sans intérêt. N'hésitez pas à rendre la chose pénible pour les PJ.

(**Effet de l'égrégore** : appuyez-vous sur leurs hallucinations sensorielles, et sur le charisme naturel de ce vieux Démon, pour en rajouter [faire pousser des cornes à James, leur faire entendre des morceaux de musique, faire apparaître Jim Morrison, etc.].)

James n'a pas glané grand-chose sur les Heaven Voices. Il vient tout juste de se mettre sur leur piste. Il sait simplement qu'ils vont suivre un programme très strict. C'est plutôt cool pour les PJ qui sauront toujours où les trouver !

- J+1 : le lendemain du concert dans le bar et de leur bain forcé, répétition sur une péniche au mouillage à hauteur de la tour Eiffel, en vue du dernier concert parisien.
- J+2 : concert sur la péniche.
- J+3/4 : préparatifs du départ pour le concert de clôture de la tournée, en l'abbaye de Beauport.
- J+5 : concert en l'abbaye de Beauport.



JAMES BROWN

Ce vieux Démon de Bifrons revenu de tout a voué sa vie à traquer le phénomène des égrégories, à travers le temps et sur toute la planète. S'il disposait encore d'une once de santé mentale, ce serait un véritable puits de science sur le sujet. Mais ce que vivent les PJ depuis quelques heures, lui le subit depuis des siècles !

Et voilà comment on hérite d'un Démon musicien cinglé qui se fait appeler James Brown. À sa dégaine, on imagine un gars qui aurait tabassé Axl Rose, Bob Marley et Johnny Hallyday pour leur piquer leurs fringues. Le bonhomme pue comme un clochard, passe son temps à chanter à tue-tête un salmigondis qui va de Bach à One Direction en passant par Stromae, et est totalement inconscient des risques encourus à déployer ses pouvoirs démoniaques. Bref, son espérance de vie est faible, et il ne doit sa survie qu'à sa puissance brute et à la relative désorganisation du camp d'en face. Pour le moment...

MENU XL

Le reste de ce scénario est à la carte. À vous de piocher dans l'un ou l'autre des modules suivants en fonction des actions de votre groupe.

PARIS SERA TOUJOURS PARIS

- Enquêter sur le groupe à Paris (maison de disques, identité des membres du quartet, etc.)

La maison de disques sise dans un hôtel particulier hors de prix proche de l'arc de triomphe (et donc proche des ambassades et des bâtiments sensibles surveillés par la police, n'oubliez pas ce détail si les PJ se montrent violents) n'est pas qu'une façade. Heaven Records produit tout un tas d'artistes, du new age en passant par le jazz. Tous, d'une façon ou d'une autre, font la promotion, certes discrète, de la foi.

Ombeline, une des roadies/secrétaire du groupe, est occupée à charger la sono dans un camion lorsqu'ils arrivent. C'est une humaine normale, qui se montrera tout à fait aimable et heureuse de répondre à leurs questions, et qui ira jusqu'à leur distribuer des flyers pour la fin de tournée du groupe.

Les HV vont rejoindre la Normandie pour un ultime concert de clôture. Pas le choix, il va falloir les suivre et gérer les effets collatéraux de leur présence, tout en mettant sur pied un plan d'action.

En fouillant (meticuleusement) les locaux cossus aux murs tapissés d'œuvres d'art contemporain et d'affiches de concert, il est possible de tomber sur les plans de l'abbaye de Beauport. Ces plans ont été annotés, pour y ajouter de petits bidules dans la maçonnerie (environ une trentaine). Ces bidules sont des diapasons, destinés à démultiplier les effets de l'égrégore générés par le groupe.

LES DIAPASONS

Ils sont fabriqués par les ateliers Lechapelier et fils, à Orléans, et un bon de livraison découvert dans un bureau peut leur permettre d'apprendre qu'ils ont été livrés à l'abbaye il y a deux jours.

Si cet indice capital n'est pas découvert dans le bureau, n'hésitez pas à le faire tomber entre les mains de Brown (pour une fois qu'il pourra se rendre utile, celui-là !).

LES NEPHILIM

- Tenter d'infiltrer Les Nephilim, le fan-club qui les suit partout

Il est composé de jeunes gens rendus dociles par la puissance de l'égrégore. Le siège des Nephilim se trouve à Versailles, dans la demeure familiale d'un jeune garçon de bonne famille : une grande maison bourgeoise sise dans un parc boisé. Les parents, médecins, sont rarement présents et soutiennent de toute façon l'engagement de leur progéniture dans la voie de la musique divine. En apparence, les membres du fan-club sont normaux, mais peuvent à tout moment servir de réceptacle à l'esprit primitif de l'égrégore. Cela peut notamment se produire si les PJ menacent le groupe, ou s'ils posent des questions trop insistantes aux membres du fan-club. La possession se traduit par une mollesse soudaine de la mâchoire, un mutisme total (l'égrégore ne s'exprime pas) et par une absence absolue d'instinct de survie. Un possédé peut tout à fait saisir un charbon ardent à mains nues pour tenter d'enflammer un adversaire.

(**Effet de l'égrégore** : Les Nephilim sont nimbés de barbabapa, et/ou ils sentent la betterave - odeur terreuse -, et/ou leurs propos sont déformés par une réverb insupportable...)

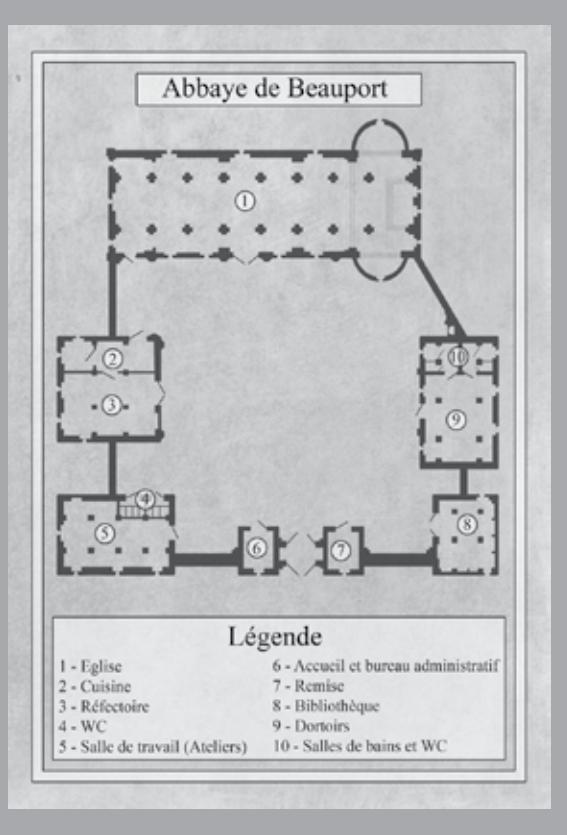
SMOKE ON THE WATER

- Assister au dernier concert à Paris sur une péniche

Quelle belle occasion d'aller écouter un peu de musique céleste sur l'eau. Entrer en conflit ouvert contre les HV à ce stade de leur évolution est une connerie monumentale. Leur égrégore est massif et d'une puissance phénoménale. S'ils s'entêtent malgré tout, ils se feront écharper par un public en transe et sortiront vraisemblablement de la péniche à la nage, en slip et en sang. C'est cependant une bonne occasion d'approcher un peu de l'ennemi et d'évaluer sa force.

À cette occasion, James Brown mettra son grain de sel en piratant le concert. Il lancera une impro depuis le public. Musicalement, les spectateurs auront l'impression d'un magnifique échange musical mais, en réalité, le funk de Brown et le gospel de HV s'affronteront, faisant vaciller l'égrégore. Rapidement, le service de sécurité tentera gentiment de le faire sortir. Si les PJ ne jouent pas la tempérance, Brown sort la grosse artillerie et fait émerger des flots sombres une petite armée de morts couverts de vase. Joli tableau en perspective que cet abordage de péniche...

(Effet de l'égrégore : hallucination visuelle en mode *Pirates des Caraïbes*, odeur de rhum, les petits fours ont goût de vase et la musique tout autant que les conversations sont à peine audibles).



L'ABBAYE

Sur place, Raymond, Marcel et Hector sont arrivés un peu en avance afin d'encadrer trois techniciens qui terminent d'installer les diapasons. Il est possible de les affronter, mais pour l'effet de surprise, c'est walou. L'autre option est de tenter de retirer au moins une partie des diapasons, pour affaiblir l'amplification de l'égrégore, mais cela nécessite d'agir discrètement, de nuit, en feignant les rondes du service de sécurité engagé pour patrouiller de nuit, tout en jouant du burin...

(Effet de l'égrégore : tous les PNJ masculins sont vêtus façon cuir-moustache/Village People, on entend perpétuellement des canards et ça sent la choucroute.)

RADIO CORBEAU EN NORMANDIE

Ce n'est que juste avant et pendant le concert final que se présentera véritablement l'occasion d'agir. À ce stade, les PJ doivent être frustrés de s'être pris plusieurs échecs cuisants de façon consécutive. James Brown, dans un de ses rares moments de lucidité, peut leur suggérer de reprendre les fondamentaux du boulot de Démon : influence, suggestion, chuchotements impies. C'est le moment de jeter le discrédit sur le groupe avant leur performance. Lancer des rumeurs sur leurs mœurs sexuelles, faire fuite de fausses infos auprès de la presse, flatter le racisme latent (ou affiché) des bas de plafond du coin... Vos Démons ne devront reculer devant aucune bassesse pour faire vaciller l'égrégore, de sorte que les habitants les accueillent à coups de cailloux.

Il faudra compter avec la résistance active de l'équipe présente sur place cependant.

S'ils se débrouillent bien, lorsque le concert s'ouvrira, leurs sens auront regagné un peu de normalité. Il faudra alors faire vite pour lancer une contre-attaque musclée pour convaincre Max et ses sbires de changer de métier.

Définitivement.

(Effet de l'égrégore : la ville se peuple de dizaines de gamins qui leur demandent de jouer avec eux. Certains sont le fruit de leur imagination, d'autres sont de vrais interlocuteurs. Un parfum de vomis de clochard flotte sur la place du village.)

HEAVEN GOSPEL VS EVIL FUNK

Si, contre toute attente, vos loulous parviennent à totalement ruiner les efforts des Anges et de leurs amis, ces derniers mettront sur pied un plan B. Paradoxalement, c'est sans doute le pire scénario pour vos joueurs. Après une retraite précipitée et sans doute nimbée d'hyperviolence, les HV feront une apparition remarquée le lendemain au milieu de la ville, sur la plateforme arrière d'un pick-up, pour répandre la bonne parole et l'égrégore. Comme ça, à l'arrache, les *bollocks* sur la table du salon ! S'ils en sont réduits à cette extrémité, ils ne feront pas dans la dentelle. Ils utiliseront des enceintes de quinze milliards de watts, couplées à ce qui ressemblera à des sculptures contemporaines soudées sur le toit du pick-up (en réalité un assemblage de diapasons).



SCD 10.

15

Ils déployeront des chants surpuissants, des harmoniques de dingue... Bref, ils feront tout pour transformer les habitants de la ville en croyants fervents et fanatiques, prêts à assassiner le moindre suppôt du malin avec les dents. C'est sans doute à ce moment de l'histoire que Jean Pignole et sa chorale feront leur coming out au grand jour (cf. encadré ci-dessous). Si on en arrive à cette extrémité, on assistera au come-back musical de James Brown sur le toit de son camping-car. Seul, il se fera vite déborder, mais si les PJ appuient son groove avec une belle contre-attaque funk et démoniaque gavée au sexe et au beat, on peut imaginer une victoire des Démons.

(Effet de l'égrégore : inutile de forcer le trait, là, ça devrait déjà être pas mal chargé niveau sensations, mais si vous vous sentez en jambe : odeur de saucisse grillée, bande son bien caricaturale d'un film de Michael Bay autour des PJ, et arcs-en-ciel parcourus par des licornes.)

JEAN PINOLE ET LES SACRISTINES DE SAINT THÉOFULSE

Sans le savoir, les PJ vont avoir Jean Pignole dans leurs six heures pendant les quelques jours que dure ce scénario. Jeannot, c'est un peu le Fox Mulder des manifestations angéliques et démoniaques. Abusé sexuellement par un Démon d'Andrealphus lorsqu'il était au séminaire, il a ensuite été soumis à la torture par un prêtre - Ange de Daniel - qui a eu vent de ses pratiques honteuses avec le Démon. Alors oui, le garçon n'est pas au top dans sa tête, mais il a voué son existence à la destruction des Anges ET des Démons. Ambitieux le Jeannot !

Il a lui aussi été témoin de l'égrégore des Heaven Voices lors d'un concert à Paris quelques mois auparavant, mais son passé troublé l'a curieusement en partie vacciné. Il en est venu à s'intéresser de près au phénomène. De très près même. Au point de chercher à le reproduire en prenant en otage une chorale complète de quadragénaires bigotes qu'il drogue aux bons sentiments et au GHB à haute dose coupé à de la coke pour s'assurer de leur totale coopération. Deux fois par semaine, ils se réunissent et il les fait chanter « à mort » pour découvrir l'astuce.

Lui et ses ouailles (considérez-les comme des agents de sécurité pour les caractéristiques) seront dans le sillage des PJ durant tout le scénario, mais d'une façon extrêmement discrète. S'il se fait choper ou agresser, son mode de défense réside essentiellement dans son arsenal portatif de produits stupéfiants, dont certains sont capables d'assommer un Démon de Baal en pleine furie.

ON... ON A RÉUSSI ?

Alors de trois choses l'une (et là, on sombre dans l'arbitraire le plus total) :

- Si les PJ se débrouillent comme des buses de bout en bout, pas de secret : ils partent la queue entre les jambes et Beauport et sa région tombent sous la coupe de l'égrégore. On assiste à la création d'un lieu saint qui va reléguer Lourdes au placard. (Là, pas de secret, quand on est nul, on est nul et c'est du 0 PR.)
- Si vos joueurs ont été mous du genou tout au long du scénario, mais qu'ils se débrouillent bien sur le grand final, on peut imaginer que l'égrégore s'évapore et que les Heaven Voices retournent chanter des génériques pour TF1. (Réussite en demi-teinte, avec un 1PR à la clef.)
- S'ils sont wizz et groovy et qu'ils mettent du *mojo* dans leurs actions, vous pouvez considérer qu'ils « retournent » l'égrégore. Concrètement, les harmoniques se mettent à résonner non plus avec le ciel, mais avec les cercles infernaux et Beauport devient une antichambre de l'Enfer. Ce n'est pas forcément une excellente nouvelle pour les PJ qui vont devoir assurer le S.A.V. derrière afin que la chose se fasse sans trop de casse s'ils ne veulent pas attirer trop l'attention des autorités humaines. (Là, c'est carton plein, feu d'artifice et Champomy, avec du 3PR, yeah !)

Ceci est indicatif, pensez à moduler la distribution de PR pour chaque personnage et surtout, prenez en compte la façon dont ils ont joué/géré leur handicap sensoriel sur toute la partie.

EN CAS D'AFFRONTEMENT ARMÉ

Si vraiment les PJ sont chauds comme la braise, calmez-les un bon coup. L'égrégore est si puissant qu'il est en passe de devenir une entité consciente. Pour le moment c'est embryonnaire, mais à terme, elle éradiquera toutes les formes démoniaques autour d'elle, et réduira également en esclavage ses créateurs et ses adorateurs (mais ça, les HV et leurs fidèles l'ignorent...). Vous pouvez donc orchestrer une riposte violente à toute attaque venant des PJ, via les humains présents dans la zone, les animaux du voisinage, etc. C'est comme si le monde se liguaient contre eux en un *poltergeist* angélique flippant.

De quoi leur faire comprendre que sur ce coup-là, à part contre la piétaille, le coup de boule balayette n'est pas la solution.

Ils auront peu de fenêtres de tir pour approcher les HV : au sortir du taxi lorsqu'ils regagneront leur hôtel, ou à la sortie du studio de répétition. Quoi qu'ils tentent, ce sera vite réglé. L'égrégore est à son maximum. Les quatre Heaven Voices sont virtuellement invulnérables et contre eux, l'utilisation directe des pouvoirs démoniaques est sans effet.



OH HAPPY DAY



LES FORCES EN PRÉSENCE

JEAN PIGNOLE

Force	2	Volonté	3
Agilité	1	Perception	3
Apparence	3	Points de vie	2

Armement : ce qui lui tombe sous la main (1 dégât).

Protection : aucune.

RAYMOND, MARCEL ET HECTOR

Par souci de simplicité et parce qu'il n'y a vraiment que par le caractère qu'ils se distinguent, voici le profil chiffré des trois lascars. À noter que leur technique de combat est surtout efficace à trois.

Force	5	Volonté	4
Agilité	2	Perception	3
Apparence	2		
Points de pouvoir	8	Points de vie	12

Pouvoirs (Raymond) : Aura d'identification, Langue divine, Coriace, Destruction, Coup de bol, Crâne de pierre, Peau de pierre.

Avantage (Raymond) : Rapide.

Pouvoirs (Marcel) : Aura d'identification, Langue divine, Coriace, Destruction, Coup de bol, Crâne de pierre, Attaque en puissance.

Avantage (Marcel) : Arme mortelle (canne à tige en acier, 2 dégâts).

Pouvoirs (Hector) : Aura d'identification, Langue divine, Coriace, Destruction, Coup de bol, Crâne de pierre, Lame du jugement.

Avantage (Hector) : Dur à cuire.

Matériel : chaussures orthopédiques (1 dégât), dentier amovible, chemise à carreaux, canne à tige en acier (1 dégât).

Tactiques de combat : les trois papis ont mis au point un style de combat complémentaire. Raymond est le bouclier : il utilise sa Peau de pierre pour bloquer/retenir le plus costaud du groupe d'en face. Marcel se focalisera sur ce dernier en combinant Arme mortelle (canne) et Attaque en puissance (3 dégâts automatiques au total). Hector s'occupera seul des éléments démoniaques plus faibles pour les éliminer rapidement, pour soulager ses potes. N'oubliez pas Coriace (-1 dégât) et Destruction pour désarmer les Démons.

JAMES BROWN

Force	4	Volonté	4
Agilité	3	Perception	4
Apparence	2		

Points de pouvoir	15	Points de vie	12
--------------------------	----	----------------------	----

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Drain de vie, Résurrection de combat, Épitaphe, Invocation de morts-vivants, Douleur.

Matériel : dreadlocks multicolores, chemise hawaïenne délavée, t-shirt Black Sabbath, pendentif à l'effigie d'Isis (d'époque !), guitare Fender Telecaster hors d'âge en bandoulière (attention, la caisse de l'instrument est tranchante comme un rasoir. La guitare, tenue par le manche est une arme redoutable).



Tactiques de combat : James n'est pas un frontal. Il cherchera toujours à éviter le combat direct au profit de la stratégie du contournement, en envoyant ses morts-vivants combattre à sa place.

LES MEMBRES DU GROUPE HEAVEN VOICES

MAX ZATAZ

Basse, chef de chœur, lead singer des Heaven Voices, Ange de Christophe

Griot africain venu du sud du Mali, l'hôte humain était un chanteur accompli et un conteur charismatique. L'Ange de Christophe qui l'habite bénéficie donc d'un réceptacle idéal pour faire vibrer l'égrégore.

Force	2	Volonté	4
Agilité	2	Perception	3
Apparence	5		
Points de pouvoir	10	Points de vie	8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Connaissance absolue, Charisme surnaturel, Apparence humaine, Sacrifice ultime, Aura de protection, Aura de discréetion.

Avantage : Couverture (chef de chœur).

Matériel : poignard africain rituel béni (1 dégât, 4 dégâts contre les Démons), costume blanc immaculé et sourire rassurant.

Tactiques de combat : Max n'a pas de tactique de combat... hormis celle d'aller chercher du renfort et d'éviter les victimes humaines.

OPHÉLIE

Soprane des Heaven Voices, Ange de Joseph

Fan de *white metal*, elle arbore un look tout en finesse, à dominante noire, avec tatouages bibliques et t-shirt éloquent.

Force	3	Volonté	4
Agilité	2	Perception	3
Apparence	3		
Points de pouvoir	6	Points de vie	8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Connaissance absolue, Lire les pensées superficielles, Remords insidieux.

Avantages : Couverture (musicienne), Arme mortelle (crucifix-poignard, 2 dégâts).

Défaut : Tatouages envahissants.

Matériel : kit de la parfaite métalleuse, crucifix-poignard en titane (1 dégât).

Tactiques de combat : le pendentif d'Ophélie, gros crucifix en titane, est en fait un poignard, une Arme mortelle (2 dégâts)... Elle sourit et zip, elle vous saigne !

OH HAPPY DAY



ZLATAN

Ténor des Heaven Voices, Ange de Michel

Ancien du corps expéditionnaire de la Légion étrangère, il était le meilleur interprète de chants de marche de sa section.

Force	5	Volonté	3
Agilité	3	Perception	3
Apparence	2		

Points de pouvoir 10 **Points de vie** 10

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Destruction, Attaque en puissance, Crâne de pierre, Peau de pierre, Sacrifice ultime.

Avantage : Arme mortelle (couteau déraisonnablement long, 3 dégâts).

Matériel : costume de tueur à gages, noir et sobre, gants noirs avec poings américains intégrés.

Tactiques de combat : Zlatan commence toujours avec Peau de pierre, il enchaîne par un coup de boule avec Crâne de pierre (histoire de faire perdre l'activation à son agresseur), ce qui lui laisse le temps de prendre son Arme mortelle (un couteau très très long : 3 dégâts) agrémentée d'Attaque en puissance. Zlatan fait également office de garde du corps (Sacrifice ultime) avec les membres de Heaven Voices en difficulté.

CHLOÉ

Altô des Heaven Voices, Ange de Janus

Vous voyez Amy Winehouse ? Eh bien, pareil !

Force	2	Volonté	3
Agilité	4	Perception	3
Apparence	4		

Points de pouvoir 10 **Points de vie** 6

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Charisme surnaturel, Prouesses physiques, Aura de discréetion, Doigts de fée, Forme brumeuse.

Avantage : Rapide.

Matériel : garde-robe de folie, dagues de lancer à paillettes dissimulées dans ses vêtements (5 dagues, 1 dégât), assortiment de drogues de combat.



ALORS, ON (SE) TAPE DES VIEUX ?



Cette prouesse a été gagnée par :

Permanent

Vous avez réussi à mettre au tapis l'un des trois vieux papis de Daniel avant de vous prendre une rouste. Maintenant vous les voyez arriver à cent mètres, les Anges de Daniel.

Lors de vos prochaines parties, vous détecterez plus aisément les Anges de Daniel à leur comportement ou à leur style de combat.

Donnez cette carte au maître de jeu.

Démon uniquement

I CAT THE POWER



Cette prouesse a été gagnée par :

Une fois par partie

Vous avez perdu au moins la moitié de vos points de vie face aux matous. C'est des coups à se choper des maladies, ça, c'est que c'est crade, des griffes de chat de gouttière...

Une fois par partie, à la discréption du meneur, vous perdez vos moyens (et IPP au passage) si des chats se trouvent dans votre environnement.

Donnez cette carte au maître de jeu.

Illustration : Radja Sauperamaniane

Illustration : Radja Sauperamaniane

PLUS RAPIDE, PLUS NORMAND EST LE CÔTÉ OBSCUR...



Une fois par partie

Vous avez transformé l'égrégore en manifestation diabolique. La classe. On se croirait dans Buffy, avec un trou infernal en Normandie ! Les impôts locaux vont chuter et le stupre va se déverser dans les rues, wouhou !

Vous pouvez utiliser les ressources de cette base arrière (argent, troupes, planque, etc.) mais, en contrepartie, vous devez régler un petit problème local (police curieuse, journalistes, rendez-vous avec le maire pour un problème de voirie, etc.).

Démon uniquement

BEN ALORS, MANAUDOU, ON SE LÂCHE ?



Une fois par partie

Vous avez fini le concert sur la péniche dans la Seine, à barboter avec les truites mutantes.

Une fois par partie, à la discréption du meneur, vous vous mettez à dégager un parfum de vase et de putréfaction tout à fait charmant qui bloque le curseur de toutes vos interactions sociales sur la difficulté maximale, en plus d'attirer sur vous des regards désapprobateurs.

Donnez cette carte au maître de jeu.

Illustration : Olivier Sanfilippo

Illustration : Swal

MAIS TU VAS LA FERMER TA GUEULE, PÈRE FOURAS !



Une fois par partie

Vous avez botté le cul des petits chanteurs à la croix de bois, et leur saloperie de génératuer aléatoire d'halu. Les dealers peuvent reprendre une activité normale.

Vous pouvez provoquer une hallucination légère chez une cible de votre choix à portée de vue (humain, Ange ou Démon).

Démon uniquement

PLUS PRÈS DE TOI, MON DIEU...



Permanent

Vous avez commis LA boulette qui a conduit le groupe à échouer face à l'égrégore. L'abbaye de Beauport est désormais un lieu saint et vous avez été « infecté » de façon durable par l'égrégore.

Désormais, votre meneur peut à loisir vous infliger des hallucinations légères ou massives, à sa convenance, une fois par partie, sans vous prévenir (bien entendu). **Donnez cette carte au maître de jeu.**

Illustration : Stéphane Cochetoux

Illustration : Boris Moncel

RETROUVEZ LES CARTES PROUESSE DANS LA PARTIE TÉLÉCHARGEMENT DU SITE
WWW.RAISE-DEAD.COM

