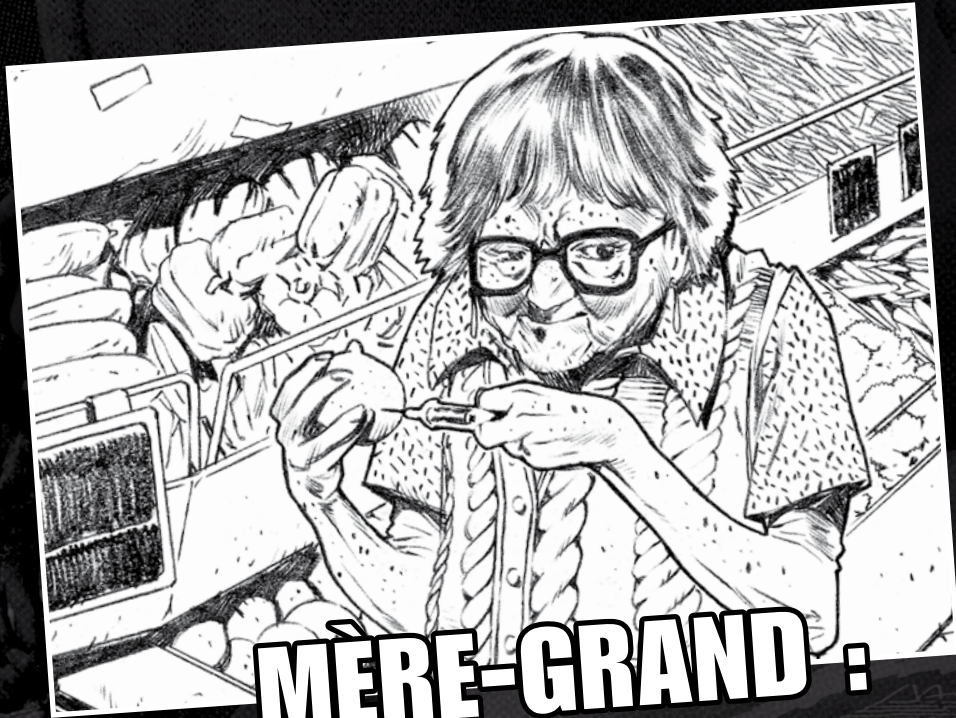


MV OCTOBRE 2016

CAUSA MORTIS

NUMÉRO #3



MÈRE-GRAND :

qui en veut à sa galette ?



ENFANCE :

âmes sensibles
s'abstenir.

IN



Et voici le troisième numéro de Causa Mortis !

Au programme, un petit scénario Magna Veritas qui mêle enquête et guerre de réseau. De quoi vous occuper avant la sortie du prochain supplément « Cantique de la Maïeutique » à paraître sous peu.

Bonne rentrée rôlistique.

CAUSA MORTIS

UN SUPPLÉMAG POUR

IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS :

GÉNÉRATION PERDUE

UN JEU DE RÔLE CRÉÉ PAR CROC

ÉDITÉ PAR RAISE DEAD

Illustrations : David Demaret, Stéphane Cochetoux, Radja Sauperamaniane, Christophe Swal
et Christian Gaudin

Scénario : Pierre Bouas

Relecture/corrections : Sélène « Pas de week-end » Meynier

Mise en page : le bouly a nous qu'on a

Design graphique : Julien de Jaeger

ISBN : 979-10-95235-17-0

scénario / 3-5 Anges débutants / durée : 4 heures

ET UN JOUR, MES COUSINS ILS SONT ALLÉS DORMIR CHEZ MA GRAND-MÈRE

L'ENCLUME DES JOURS

*Whether you go or whether you stay
I guess it just ain't your day*

Motörhead

La nuit est tombée sur Saint-Germain-les-bains. L'ange Madeleine, dite « Mère-grand », devise dans son salon avec Jérôme son majordome, un ancien soldat de Dieu. Elle est inquiète : l'ange Norbert a disparu en enquêtant sur l'affaire des Enfants Perdus, pile au moment où cette dernière rebondit. Ne reste que Raïssa, suffira-t-elle ? Jérôme lui conseille de demander de l'aide : il est temps de contacter l'un de ses anciens agents dont elle a retrouvé la trace. Elle sort ses fiches, du moins les photocopies : les originaux sont bien cachés. Au même instant, le bras changé en lame d'un démon fait exploser la vitre de la porte-fenêtre.

« Ça a duré une bonne minute, on se demandait bien ce qui se passait ! » exagérera le lendemain une voisine en parlant des coups de feu et des cris.

Ce scénario s'adresse à un groupe d'anges déjà formé en partie. Deux PJ qui se connaissent introduiront l'intrigue. On les surnommara par la suite Baptême et Extrême Onction. Attribuez ces rôles en tenant compte des personnages comme des joueurs. Le reste du groupe suivra l'intro Communion.

INTRO BAPTÊME : « QUE FAISIEZ-VOUS LA NUIT DERNIÈRE ? »

Convoqué au commissariat de Saint-Germain-les-bains, l'ange est interrogé par la police. L'affaire est obscure, il est question d'une fusillade la nuit dernière chez une certaine Madeleine Jeanfils. L'intéressée a disparu, mais on a retrouvé dans son salon la photocopie de photos du personnage, accompagnée de son nom, de son téléphone et de la mention « Un peu léger, peu mieux faire ».

« Connaissez-vous cette dame ? » la photo d'une vieille au regard acéré lui dit quelque chose, mais impossible de se souvenir clairement.

Laissez l'ange Baptême réfléchir à son alibi, le temps d'introduire les autres anges.

INTRO EXTRÊME ONCTION : L'ANGE EST CHEZ LUI, DANS SA CHAMBRE.

Plongé dans la lecture d'un dossier de Psychologie Magazine sur les tueurs en série, il s'est assoupi et rêve qu'il se présente en armure noire à un tournoi donné par Jean sans Terre. Il se réveille au volant, en sursaut et en sueur, au moment d'entrer en lice. Un craquement se fait entendre dans le salon. Or Extrême Onction est seul chez lui...

La confrontation sera brève. Un démon masqué s'est infiltré via le réseau électrique. Il vient en éclaireur, sa transmutation lui a déjà coûté 3PP et s'il se retrouve nez à nez avec un ange armé, il cherchera à s'enfuir comme il est venu. S'il n'y parvient pas, si Extrême Onction lui fait chèrement payer d'avoir fait du cosplay dans son salon, il mourra en essayant.

DÉMON ANONYME ET MASQUÉ

| | | | |
|-------------------|---|------------------|---|
| Force | 3 | Volonté | 3 |
| Agilité | 4 | Apparence | 2 |
| Perception | 3 | | |

Points de pouvoir 7 (4 durant la scène)

Points de vie 6

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Petit énervé, Jet de flammes, Machine explosive, Générateur psychique*, Transmutation électrique

Avantage : rapide

Matériel : costume de ninja, trousse à outils

Tactiques de combat : L'énigmatique cornu utilise sa première action pour jeter au visage de l'ange un objet qui lui est cher : tableau peint par maman ou cendres de papi. (Rattraper la relique coûte une action, il est probable que l'ange au volant s'en fiche. Et c'est dommage, de retour sur la plage arrière, il en sera très malheureux.) Puis il crachera un Jet de flammes (1PP+1A, PE3, 3 dégâts, sans esquive ni parade), qui ruinera au passage son costume et la bibliothèque du salon. À son activation suivante, il se ruera vers une prise électrique pour transmuter et s'enfuir.

INTRO COMMUNION : APPRENANT LES SOUCIS DE BAPTÊME, SES COÉQUIPIERS ENQUÊTENT.

À cette heure, ils sont rue de la Pie à Saint-Germain-les-bains, en planque à quelques dizaines de mètres de la maison de Madeleine Jeanfils. Une belle demeure en pierre, cerclée par un haut mur, dans une rue calme. La police a bouclé les lieux. Quelques experts d'assurances, et une poignée de journalistes de la presse régionale font le pied de grue devant la porte d'entrée en s'échangeant leurs tuyaux. De nombreux voisins et curieux s'attroupent « aux nouvelles ». Avec beaucoup de bagout ou une carte de presse, on peut tirer de ce bain de foule que :

- Madame Jeanfils, immuable octogénaire, vivait avec un certain Jérôme Landain, un peu plus jeune. Pour certain son fils, pour d'autres un domestique. Les deux ont



disparu. Ils ont certainement été kidnappés. Des coups de feu ont éclaté hier soir, accompagnés de cris. Les forces de l'ordre ont été rapidement prévenues. (voisins)

- La vieille était sèche et ses voisins le lui rendaient bien, évoquant « une vieille peau qui n'aimait pas les bêtes ». Certains pensent déjà que Jérôme a kidnappé Madeleine pour lui faire avouer où se cachait son magot. (voisins)
- La police a trouvé des impacts de balles et des traces de cambriolage, mais aucune victime. (journalistes)

L'ALIBI

Il est temps pour Baptême, interrogé par le commissaire Paulin et à son adjointe Mezille, de fournir son alibi. Mais avant il a droit à ces deux tests, à moduler selon son attitude :



Se souvenir de Madeleine Jeanfils (test de volonté moyen)

- **Raté** : Aucun souvenir même si le visage est familier. Quelqu'un que l'ange a connu avant le Reboot. La ville de Saint-Germain-les-bains aussi lui dit quelque chose. Mais quoi ?
- **Réussi** : Madeleine Jeanfils, alias « Mère-grand » avait été un temps son contact officiel avant le Reboot. Une vraie peau de vache.
- **Réussite supplémentaire** : Madeleine était secondée par Jérôme Landain, un soldat de Dieu vieillissant qui lui servait de majordome. Il y avait aussi une histoire sur sa maison...

Sentir l'ambiance du commissariat sur ce dossier (test d'apparence facile)

- **Raté** : C'est la police qui pose les questions. Mais elle a l'air dépassée.
- **Réussi** : Le commissaire Paulin est agacé par ce dossier mystérieux : une fusillade mais pas de cadavre, ni de revendication d'enlèvement pour l'heure. La seule plainte est pour tapage nocturne. L'affaire risque d'être vite classée.
- **Réussite supplémentaire** : Ni Roger Paulin, ni son adjointe Lucie Mezille, ne soupçonnent sérieusement l'ange d'être impliqué. Sortir libre de la maison poulaga devrait être un jeu d'enfant. L'ange peut voir le dossier contenant des photos de lui et son adresse. C'est une photocopie d'un album photo annoté.

L'ange Baptême n'est pas menacé d'arrestation, sauf s'il fait une bêtise. Au joueur d'être suffisamment calme et perspicace pour sortir son personnage du commissariat sans heurts. En commençant par fournir un bon alibi.

Limitez son interrogatoire à quelques minutes pour ne pas frustrer les autres joueurs. Rien ne l'empêchera par la suite de recontacter la police, d'inviter l'adjointe Mezille à dîner, ou même de modifier sa version, les flics ont l'habitude...

Baptême sera surveillé le reste de la journée et jusqu'au lendemain soir. Une voiture en civile planquera devant chez lui (test de perception moyen pour la détecter, facile si le PJ se méfie). Fort heureusement, il dispose d'une sortie cachée (en rampant sous la haie, en se glissant dans le vide-ordures, en escaladant la courette intérieure de l'immeuble, etc.), qui lui permettra d'aller et venir discrètement.

J'AI LA CERVEILLE QUI FLANCHE, JE ME SOUVIENS PLUS DE RIEN

Le passé qui nous rattrape et l'amnésie sont les premiers antagonistes de cette histoire. Avant de démarrer ce scénario, il faut déterminer l'historique du groupe des PJ. Il suffit que deux anges se connaissent d'autrefois et aient travaillé avec Mère-Grand. Mais si votre groupe a déjà établi son origine ?

S'il s'agit d'anges qui se sont croisés ces derniers mois, l'intrigue du scénario demandera alors un peu d'adaptation. Soit Mère-grand aura repéré Extrême-Onction en cherchant Baptême, soit les deux auront tous deux travaillé pour elle sans se connaître à l'époque, ou sans s'en souvenir. Un contact avait plusieurs équipes.

Si à l'inverse, il s'agit d'une ancienne équipe officielle : tous les personnages auront connu Mère-Grand, tous auront droit à un jet de volonté pour se souvenir d'elle, et le fait qu'elle dispose de dossiers sur eux les gênera moins. La perception même de la menace que fait peser sa disparition sera différente autour de la table.

Une variante possible, si vous voulez introduire un nouveau PJ dans le groupe, serait d'avoir plusieurs anges Baptême.

De plus, songez un peu en avance aux détails de leurs quotidiens et de leurs domiciles. Bien sûr, vous pourrez aussi les improviser au fil du jeu, mais ne laissez pas les joueurs tout décider. On choisit son appart, mais p ses revenus. Ni ses voisins.

TIRE LA CHEVILLETTE, LA BOBINETTE CHERRA

Les PJ sont enfin libres de se regrouper pour comprendre et réagir. À ce stade les joueurs devraient deviner l'affreuse vérité. Madeleine alias Mère-grand s'est fait refroidir par des cornus, et ses précieux dossiers sont tombés entre leurs mains. Certaines de leurs adresses et identités sont désormais connues de l'ennemi, et ils seront en danger tant qu'ils n'auront pas retrouvé et les dossiers et les démons. Et s'ils ne font rien ou sont inefficaces, ce sont les démons qui les trouveront les premiers (cf. la 3^e partie). Baptême et Extrême-onction risquent de se sentir épiés les prochains jours...

SE SOUVENIR DE MÈRE-GRAND

Tous les PJ qui l'ont connue auront droit à un test de volonté pour se souvenir d'elle (et même plusieurs s'il le faut, mais pas d'affiliée). Voici quelques prises à remonter dans les filets de la mémoire.

- Le PJ se souvient du jour où Mère-Grand lui a collé un blâme pour son attitude dissipée durant un briefing. Il avait ensuite dû passer une semaine à l'aider à classer ses dossiers sur les disparitions d'enfants non résolues, le dada de cette ange de Dominique.
- Le PJ se souvient d'une mission contre des sœurs siamoises possédées par un démon d'Andrealphus. À la fin Mère-grand lui avait donné un biscuit à la cannelle pour le féliciter de sa bonne conduite.
- Le PJ se souvient de la maison de Mère-Grand. C'était à l'origine celle de l'Arracheur de dents, un démon de Malthus qui avait aménagé une salle secrète dans la cave où il torturait ses victimes. Après que le PJ lui eut réglé son compte, les forces du Bien avaient racheté la demeure et l'avaient confiée à Mère-Grand.

[NB : ce dernier souvenir est très important pour la suite, un PJ doit le retrouver avec ou sans jet de dé !].

SUIVRE L'ENQUÊTE

Par discrétion, ou juste le temps de s'organiser, les PJ peuvent laisser la police les précéder dans l'enquête. Mais il ne faut pas trop compter sur les humains pour régler leurs problèmes. Les flics vont très vite lâcher l'affaire : ni cadavre, ni demande de rançon, ni même un parent pour demander une enquête. Et surtout l'adjointe Mezille découvre que Madeleine et Jérôme étaient de fausses identités. L'état civil ne sait rien d'eux. À ce niveau d'évanescence, le commissaire Paulin, qui n'avait de toute façon aucun moyen sérieux à mettre sur ce dossier, le glisse sous la pile en attendant un rebondissement qui ne viendra jamais (sauf maladresse des PJ).

Reste la poignée de journalistes et de curieux qui s'y intéresseront encore quelques jours. Ils n'ont à apporter aux joueurs que des ragots et des tuyaux percés, mais un séide s'est glissé parmi eux : Raïssa, une ange qui travaillait avec Mère-grand. Elle a entendu parler de la convocation de Baptême au commissariat et de la mystérieuse photocopie. Après une brève enquête, elle cherchera à le rencontrer. Espérons qu'il ne la confonde pas avec un ennemi...

Raïssa Malville est une jeune femme noire d'origine franco-cubaine qui exerce comme prof d'espagnol en ZEP. C'est surtout une ange de Christophe qui maîtrise la Dévotion divine jusqu'aux Soins divins, et une enquêtrice efficace. Elle est inquiète depuis les disparitions de Madeleine et Norbert, mais dispose d'une longueur d'avance sur les PJ : ayant contribué à monter le dossier des Enfants Perdus, elle se doute que l'assaut de Saint-Germain-les-bains a été mené par les démons liés à cette affaire. Elle sait également que Mère-grand détenait un dossier avec des adresses d'anges et qu'elle passait du temps à retrouver la trace de ses équipiers dispersés. Elle comptait remonter un groupe d'intervention pour tordre le cou à ses ennemis. Raïssa ignore par contre où elle cachait ce dossier, et ne sait rien de la pièce secrète dans la cave.

VISITER LA MAISON DE MÈRE-GRAND

Bien sûr, la demeure est sous surveillance policière les premiers jours, mais le dispositif léger – une voiture banalisée garée à quelques pas – ne devrait pas arrêter des anges audacieux et débrouillards. D'autant qu'une fois passé le mur, ils ne seront plus visibles des flics en planque. La demeure en elle-même ne surprend pas d'une vieille femme. Vieux tableaux, vieux bibelots. Crucifix en plaqué argent, reproductions d'icônes et boule à neige Notre Dame sont au rendez-vous. Mais ce n'est pas l'essentiel.

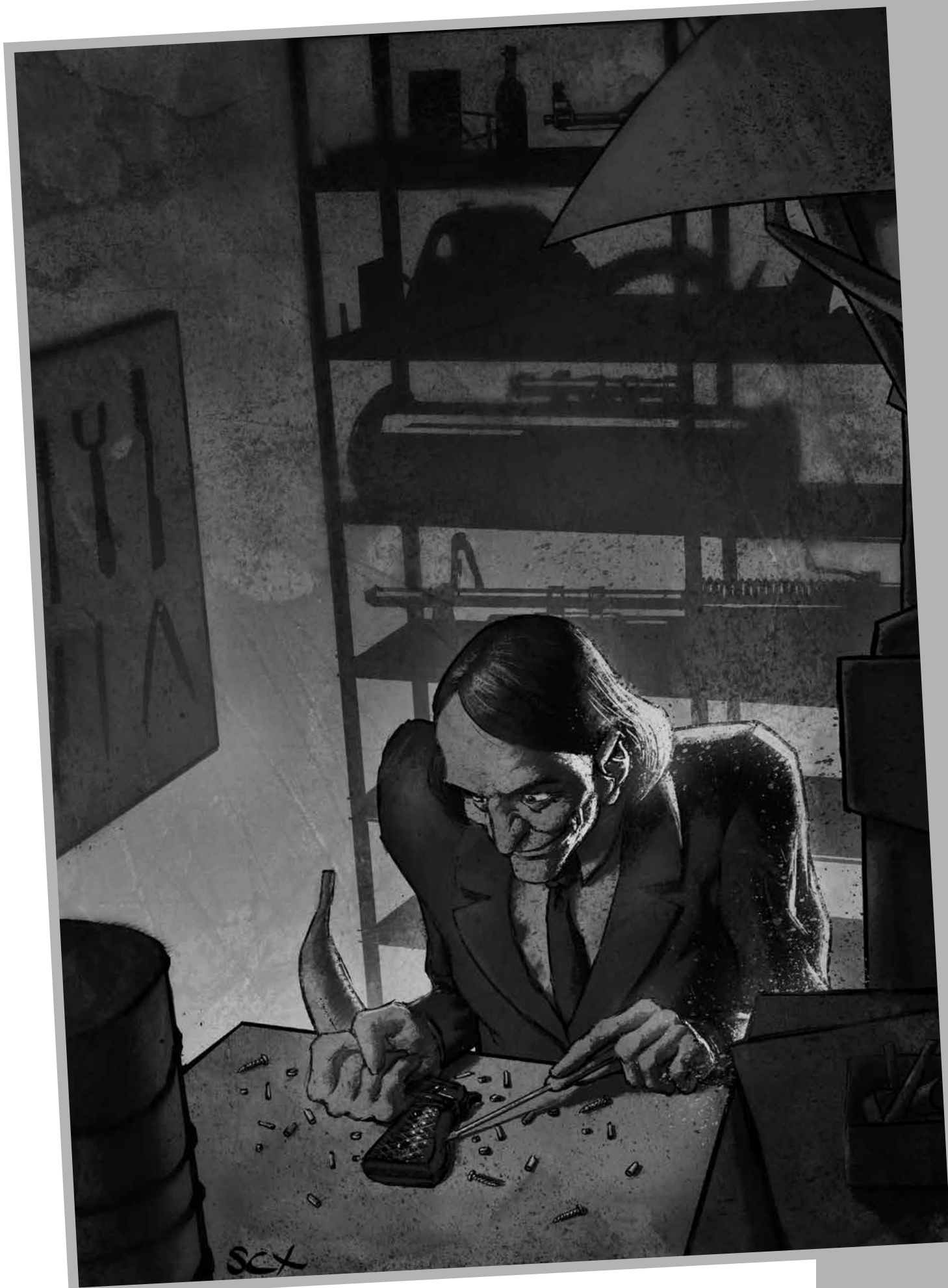
Le salon et le jardin. Des impacts de balles sont visibles.

La chambre de Madeleine. De nombreux clichés au mur, encadrés comme des photos de familles, ont abusé les enquêteurs. Il s'agit de photos d'enfants disparus. Un ange qui se souvient de Mère-grand – ou Raïssa si elle est présente – le comprendra très vite.

La cave. Une petite pièce pleine de vieilleries et de provisions, où une télé des années 60 surplombe suffisamment de boîtes de raviolis pour tenir un siège. La police n'a pas été plus loin et c'est dommage. Car sur l'un des murs, derrière les rangées de bouteilles de Côte-Rôtie quinze ans d'âge (oui, il y en a pour une fortune !) on découvre une trappe. Elle ouvre sur la fameuse pièce secrète, aménagée en bureau.

Le fauteuil de dentiste avec sangles de l'Arracheur de dents est toujours là, à côté d'une petite imprimante-scanner. Au-dessus, sur une étagère, se trouve le gode-ceinture mitrailleur des sœurs Luxure (hélas déchargé), devant une affichette rappelant les exploits dans le X des diaboliques siamoises. Sur le plan de travail, à côté d'une boîte de biscuits à la cannelle, sont posés deux albums photo annotés. Les étranges dossiers de Mère-grand.

L'album bleu contient à chaque page des photos d'un ange, avec pour certains leur nom d'hôte humain, parfois leurs coordonnées, et toujours une petite appréciation (manque de sérieux, peu doué, trop violent, etc.).



Les seules fiches complètes sont celles de Baptême, Extrême-onction, Julian, Norbert et Raïssa.

Julian est un ange de Laurent bien vivant. Il s'est expatrié à Berlin durant l'amnésie, où il est devenu barman dans un night-club. Désormais membre du réseau Personnel Jesus is back, il était resté en lien avec Mère-grand. Il l'a d'ailleurs aidée dans son enquête sur les Enfants Perdus. Si les PJ le contactent, il se montre très méfiant et refuse d'avoir une conversation non sécurisée sur la guerre secrète. Et encore plus avec des inconnus. Il est très compliqué de le motiver. Julian estime en effet que sa quête est plus grosse que celle des PJ et là, les créatures de la nuit berlinoises requièrent toute son attention. Mais si les joueurs sont très convaincants, qu'ils font mine de se passionner pour la taille de son épée bénite ou émettent l'idée de rallier son réseau, Personnel Jesus is Back finit par leur envoyer Fanfan, un ange de Daniel basé en France. Ce n'est hélas pas Sherlock Holmes, et ce renfort, qui mettra plusieurs jours à se négocier et se mettre en place, est bien sûr intéressé. Si les PJ refusent l'invitation à rejoindre le réseau, ils resteront ses débiteurs.

Norbert Laporte, ange de Joseph, est VRP en Tupperwares pour le civil, domicilié à Brie-sur-Marne. Son téléphone est coupé.

L'album noir relate des années de recherches sur des disparitions d'enfants. Une longue enquête entamée avant le Reboot et reprise ensuite. Mère-grand avait recensé une trentaine de cas, mêlant fugues et disparitions inquiétantes (enfants de moins de 13 ans), étalées sur une douzaine d'années, en France et dans les pays voisins. Un phénomène sordide et hélas inhérent à l'Humanité qui engendre ses propres prédateurs. Mais pas seulement. Mère-grand et ses acolytes en étaient arrivés à la conclusion qu'une partie des disparus n'avaient pas fini entre les griffes de prédateurs sexuels du voisinage, mais sous la houlette d'un démon. Un corrupteur qui les avait pour certains approchés avant qu'ils ne disparaissent. C'est d'ailleurs ainsi qu'elle a trouvé la trace de son existence. Elle disposait même de plusieurs portraits-robots de celui qu'elle avait baptisé « Hamelin » (référence au flûtiste maudit des légendes). Elle le soupçonnait d'avoir un familial se faisant passer pour une fée, et rêvait de mettre le grappin dessus.

Quand Mère-grand a retrouvé Julian, ce dernier lui a obtenu par son réseau des archives de la police allemande sur une affaire récente, l'énigmatique disparition du petit Tim. Après des jours de computation, elle avait confirmé ses hypothèses, identifié la probable complice de son démon et repéré un combi VW en apparence anodin sur certaines photos. Norbert prit sur lui de retrouver le véhicule.

Jusque-là, Raïssa était déjà au courant des grandes lignes, mais elle ignore la suite.

Il y a quelques jours, l'ange Norbert a fini par repérer sa cible. Et avec un enfant recherché en compagnie d'un type correspondant à la description d'Hamelin : grand blond maigre, les yeux clairs et l'air d'un vagabond. L'insaisissable ennemi vivait avec une demi-douzaine d'autres enfants disparus à « Never never land », un squat de la banlieue parisienne. L'heure était venue de sonner la charge. Ou presque. Norbert disparut une demi-heure après avoir signalé sa découverte à Madeleine.

L'album noir s'arrête là, mais la suite se devine. Maintenant l'ennemi à un visage et une adresse.

L'ALBUM BLEU

L'Album bleu est un véritable trésor, qui ne se limite pas aux commentaires acides de Mère-grand. En tout, une vingtaine d'anges sont listés, dont des PJ, bien sûr, mais pas tous (au soulagement des intéressés). L'ange de Dominique n'a souvent retrouvé que des infos lacunaires sur « ses anciens ». Et entre les morts, les disparus et les injoignables, l'album compte son lot de recherches sans issues. Mais il s'agit tout de même d'une liste d'agents, et avec quelques semaines de travail (une fois le scénario terminé) les PJ pourront en retrouver d'autres. Et même un ami dispo de suite, ou un perso de rechange, si vraiment ils galèrent

LES ENFANTS PERDUS

*How we are ain't how we were
Innocence is for the birds
Now we are poison and we don't care*

Motörhead

DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR

Remu et Lou s'étaient toujours promis de faire quelque chose pour l'enfance. La disparition de la hiérarchie, en les libérant de toute contrainte, leur a permis de se consacrer entièrement à ce rêve : enlever des gosses et les élever sur le chemin de la damnation. Des âmes promises à l'Enfer, et des corps prêts à le servir sur Terre d'ici là. Ce qui n'était qu'un passe-temps avant le Bug est devenu leur principale activité depuis.

Remu a un don pour repérer les gamins mal dans leurs peaux. Lou préfère ceux issus de milieux défavorisés, dont les parents n'osent pas toujours aller voir la police. Il sait leur parler sans les faire fuir. Elle sait prendre son temps pour les pousser à la fugue. Parfois, ce sont Nounours et Dame Blanche, leurs deux familiers, qui se chargent de l'approche, en se faisant passer auprès de l'enfant crédule pour des fées, et en lui faisant promettre de garder le secret. Quand l'enfant est mûr, ils l'incitent à fuguer et le récupèrent. Lou et Remu ont ainsi adopté cinq gamins, et traînent leur tribu de fugitifs à travers la France. Pas d'horaire ni de devoir. Des jeux vidéo et de la télé, des cigarettes, de l'alcool. Du sexe pour les plus âgés. À leurs côtés, les gosses découvrent un monde magique, où rien n'est interdit et tout est possible. À condition d'être le plus dur ou le plus vicieux. Parfois, les fées se manifestent, pour récompenser ou exiger. Les fées c'est capricieux. La tribu leur voue un culte, dont Remu est l'ordonnateur, lui qui prétend être un changeling (oui, il ose se faire passer pour un PNJ d'un autre jeu, c'est vous dire sa scélératesse). Mais à la vérité, la tribu est une secte. Les enfants y sont malheureux sans le comprendre. On ne damne personne avec du bonheur et de la plénitude. Drogés à leurs insu aux amphétamines et la MDMA, coupés de leurs familles et livrés à une petite jungle où l'innocence et la faiblesse sont écrasées, ils pètent doucement les plombs. Attouchements, humiliations, abus... Même si parfois leurs vrais parents leur manquent,

on ne fugue pas de cette famille-là. Mais, sans recul, les victimes adorent leurs geôliers et sont prêtes à se sacrifier pour eux.

Il y a six mois, Remu et Lou ont retrouvé Malach, un pote d'avant le Reboot. Avec d'autres cornus violents, Malach avait fondé « Les Égorgeurs de minuit », bande glauque à mi-chemin entre un cirque trash-métal et une bande de mercenaires : ils louent leurs griffes à des réseaux de démons mieux installés, en échange d'une aide financière. Malach a volontiers hébergé la tribu de Remu et Lou dans leur squat, rebaptisé « Never never land » pour l'occasion. Remu et Lou veulent tourner un documentaire sur leur expérience éducative et espèrent, grâce à ses contacts, convaincre des réseaux infernaux comme le Dédale ou Melo-Die (*) de les financer. Malach espère lui tirer du prestige de leur belle initiative.

Quand, il y a deux jours, l'ange Norbert est repéré en train d'espionner le squat, les « Égorgeurs » s'occupent de lui. Et son GPS les mène droit à Mère-grand.

(* cf. l'encadré « Je suis légion »)

L'ENNEMI IMAGINAIRE

Après avoir supprimé Madeleine, les démons tombent sur la fiche d'Extrême-onction, en évidence à côté du téléphone. Son sourire carnassier et la mention « trop violent » les désespèrent. Ils enroulent le cadavre du majordome dans une couverture, ramassent les photocopies qu'ils trouvent – celle de Baptême a volé sous un meuble durant la mêlée –, puis se replient. De retour au squat, ils sont convaincus qu'un exterminateur est déjà à leurs trousses. Toutes ces notes et photos ne disent pas s'il s'agit bien d'anges – et en plus elles sont souvent incomplètes –, mais tout le porte à croire, et la vieille semblait avoir autour d'elle un réseau bien fourni.

Malach sait qu'il ne peut appeler à l'aide ses employeurs habituels sans se décrédibiliser. Il décide de prendre les devants et envoie l'un des Égorgeurs en éclaireur chez Extrême-onction, convaincu que si c'est bien un ange, l'ennemi est déjà sur le terrain. Lou et Remu enquêtent eux sur les retombées de la nuit et entendent parler du passage de Baptême au commissariat. S'agit-il d'un ange ? Il n'était pourtant pas dans les petits papiers de la

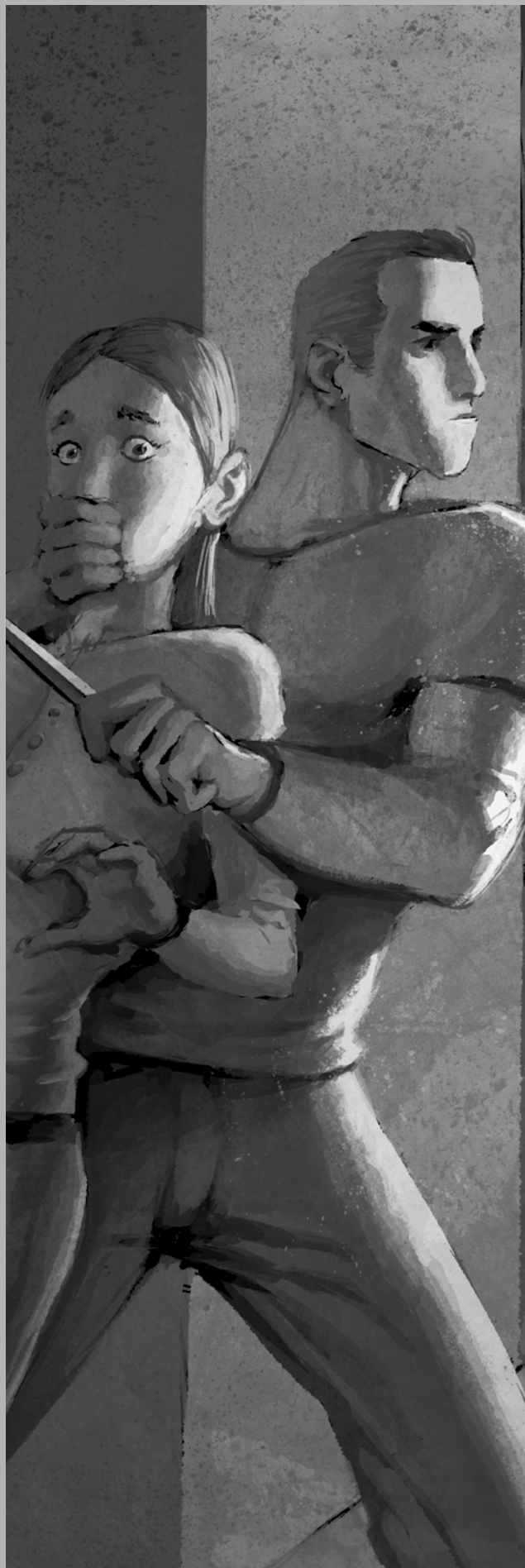
vieille. Sans doute un proche ou un parent, mais il faudrait s'en assurer.

Les démons espèrent éliminer les anges un par un avant qu'ils ne retrouvent leurs traces. Mais ils vont rencontrer le même souci que les PJ avec l'album bleu (dont ils n'ont que quelques photocopies) : trouver les bons quand la majorité est hors course, et composer avec des infos lacunaires. Leur seule cible sûre est Extrême-Onction. Ensuite, ils vont livrer aux PJ identifiés une guerre des nerfs destinée à les tester et à découvrir leur nombre.

Voici quelques mauvais tours à jouer aux anges pour faire monter la pression, tandis qu'ils enquêtent sur la disparition de Mère-grand. Soyez fair-play, notez quels PJ sont connus des démons, et combien ces derniers dépensent de PP. Les « Égorgeurs » ont un peu de matos d'espionnage, mais sont loin de la NSA.

- Un ange reçoit un appel masqué, au bout du fil juste une respiration lourde. Le soir, lorsqu'il rentre chez lui, il découvre que les plombs ont sauté. Jouez sa progression comme une scène d'action, même s'il n'y a personne. Juste un micro planqué qui guette ses menaces en l'air et ses coups de fil.
- Un soir un voisin très énervé attend l'un des anges devant sa porte pour le passer à tabac. Il l'accuse d'avoir fait des avances poussées à sa femme... Blague de Lou la polymorphe, pour occuper la voisine pendant qu'un complice fouillait l'appart du PJ.
- Enfin, Extrême-Onction sera suivi. Soit par un « Égorgeur », soit par un marginal. Ou par Dylan, l'un des Enfants Perdus, envoyé l'espionner à vélo. C'est discret un gosse. Mais c'est une grosse erreur de la part des démons, car les PJ pourront soit capturer l'espion, soit renverser la filature. En revenant faire son rapport, il les mènera droit à leurs adversaires.

À part pour le dernier cas, il est vrai plutôt à l'avantage des PJ, les démons observeront à bonne distance, jusqu'à qu'ils estiment avoir une ouverture pour une embuscade discrète.



JE SUIS LÉGION

Il est très probable qu'au début de l'histoire, le réseau des PJ se limite à eux-mêmes et une poignée de serviteurs ou d'alliés qu'ils contactent sans prendre de précaution. Si à la fin, ils décident de mieux s'organiser – codes, planques, etc. –, de recruter, ou de s'associer à un réseau plus vaste comme Personnal Jesus Is Back, c'est que vous aurez réussi à leur faire peur.

Mais si dès le début vos PJ peuvent compter sur une structure puissante et rodée, il vous faudra muscler les moyens d'enquête et d'espionnage des démons. Et, sans doute, considérer que Malach peut recevoir le soutien d'un plus vaste réseau. La guerre secrète entre les « Égorgeurs » et les PJ embrasera alors vite une ligne de front bien plus étendue.

Si vous n'avez pas de réseau démoniaque en vue pour jouer ce rôle, le Dédale ou Melo-Die, qui sont les employeurs occasionnels des « Égorgeurs », seront parfaits.

À ce propos, ces organisations énigmatiques seront décrites dans le prochain supplément « Cantique de la Maïeutique ». Dans le cadre de ce scénario, seuls leurs noms vous sont vraiment utiles : qu'elles aident Malach en lui envoyant des renforts ou pas, elles resteront des mystères à l'arrière-plan.

Personnal Jesus Is Back et l'ange Fanfan apparaissent dans le scénario « Qui veut la peau d'Eugène Choumard », disponible sur le site de Raise Dead.

DERNIER JOUR À NEVER NEVER LAND

Le squat de la petite bande se situe sur la commune de Vessy-les-Ternes, dans une zone laissée en friche. Sa rénovation s'est arrêtée brutalement il y a quelques années, faute de budget. Un riant coin de banlieue que la police évite la nuit. Elle sait qu'un petit immeuble est occupé illégalement, mais ne s'y est pas intéressée depuis des mois, et n'a pas réalisé son changement de population. Les Égorgeurs ont fait le vide, ne conservant dans la colocation qu'une poignée de marginaux sous l'emprise de Malach. Ils font partie de sa troupe. Quand ils ne trafiquent pas des bécanes volées dans le rez-de-chaussée, changé en atelier de fortune, ils entretiennent le squat ou s'entraînent à des numéros d'acrobatie, de jonglage ou de cracheurs

de feu. Remu, Lou et leurs protégés crèchent au second étage qu'ils ont aménagé en salle de jeu géante.

De nuit, le coin est désert, de jour, quelques jeunes zonent dans les parages, et l'un des squatteurs humains fait le guet depuis l'immeuble en chantier d'en face.

Stop. Ça pourrait sembler simple, mais ça ne l'est pas. Les anges n'ont plus l'Administration derrière eux, ils doivent s'en souvenir avant le grand final. La libération des gosses sera dans les journaux, les PJ n'y sont pour rien et ne peuvent pas l'éviter. Mais ils peuvent s'épargner d'avoir un rôle connu dans l'histoire. Ou de laisser leurs traces de doigts dans un bain de sang. Étudier l'ennemi et les lieux sera un bon début.

Donner l'assaut à Never Never land ne sera pas une mince affaire. Les squatteurs connaissent les lieux, un vrai dédale avec des passages vers des caves (où le cadavre de Jérôme Landain, le majordome de Mère-grand, attend dans un freezer une hypothétique nécromancie) et un parking souterrain qui débouche dans le chantier. Mais surtout, les enfants vont résister. Le risque d'en blesser un devrait à juste titre les retenir de foncer sur un coup de tête.

Filer le tuyau aux forces de l'ordre est une bonne idée. Il faudra bien de toute façon que les services sociaux et la justice s'occupent de rendre les gosses à leurs familles (mais dans quel état !). Le commissaire Paulin a beau être désabusé, il ne passera pas à côté du sauvetage d'enfants portés disparus. Reste à savoir comment les PJ pourront subtilement l'avertir sans apparaître comme des protagonistes de cette sombre affaire... Et même face à une douzaine d'agents et quatre voitures, les démons peuvent encore faire échouer la descente de police.

Une solution serait de mêler les deux (mais pas en même temps !). Une autre d'attirer une partie des cornus dans un piège : une fois les meneurs éliminés, le groupe se délittera et la police pourra sans peine embarquer les simples mortels de Never Never land, qu'ils soient mineurs ou pas. Si les PJ se savent espionnés, ils peuvent s'en servir pour duper leurs ennemis. Ils peuvent aussi les disperser, en sabotant l'électricité du squat ou en menant un raid limité. S'ils se savent découverts, les démons abandonneront leur base

en quelques heures. Remu et Lou partiront avec les enfants dans leur combi VW, mais il sera beaucoup plus simple de les pister et de leur tomber dessus tandis qu'ils se cherchent une nouvelle planque, que de les prendre dans celle-ci.

MALACH, DÉMON DE BAAL AMBITIEUX

Malach cultive son look de brute fan de métal, mais il a plus de cervelle que le reste des « Égorgeurs » réunis. Artiste maudit et contrarié, il est tiraillé entre esthétique ultra-violente et ultra-violence tout court.

| | | | |
|-------------------|---|------------------|---|
| Force | 4 | Volonté | 3 |
| Agilité | 4 | Apparence | 2 |
| Perception | 3 | | |

Points de pouvoir 8

Points de vie 8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Prouesses physiques, Armes corporelles, Pointes acérées, Zizanie*.

Avantage : Ambidextre, Alliés humains (5 marginaux)

Matériel : T-shirt Death Metal, bottes de moto et quelques photocopies de l'album bleu

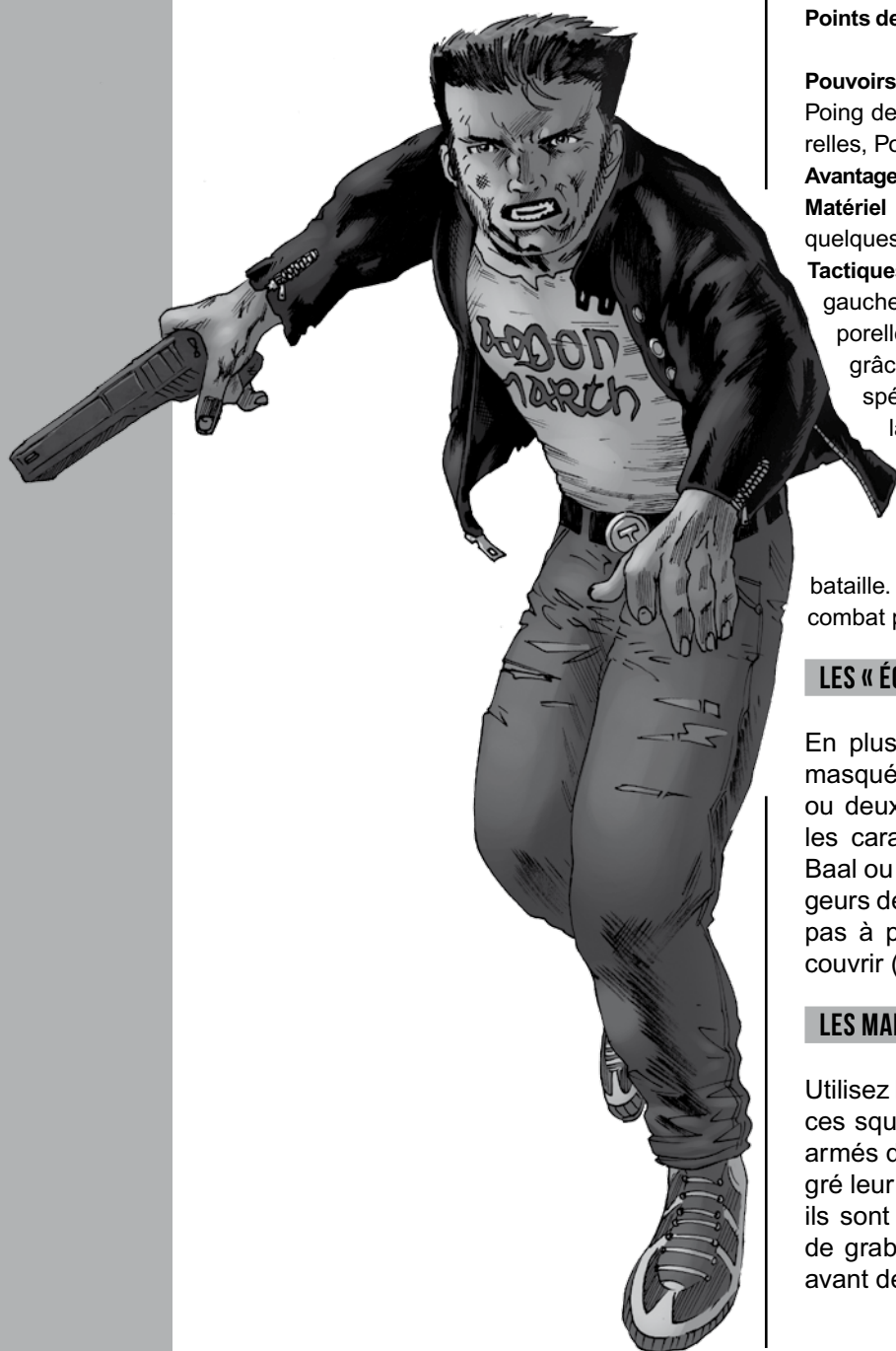
Tactiques de combat : Malach change son bras gauche en lame de faux grâce à Armes corporelles (1PP+1A) et se couvre de pointes grâce à Pointes acérées (1A, protection 1 + spécial). Ensuite, il entame son « Pogo de la Mort », qu'il danse en attaquant deux fois par tour, une fois avec sa lame (1A, FO4, 5 dégâts) et une fois à main nue (1A, FO4, 3 dégâts), tout en scandant « Sucker » de MotörHead, son hymne de bataille. Arrivé à la moitié de ses PV, il rompt le combat pour sauver sa peau.

LES « ÉGORGEURS DE MINUITS »

En plus de Hipon, le démon mystérieux et masqué de l'intro, ajoutez un (s'il a survécu) ou deux (sinon) démons débutants. Utilisez les caractéristiques des pré-tirés de Bélial, Baal ou Crocell. Si Malach meurt, les « Égorgeurs de minuits » se disperseront, n'hésitant pas à prendre un enfant en otage pour se couvrir (si Lou et Remu sont absents).

LES MARGINAUX (5)

Utilisez les caractéristiques des racailles pour ces squatteurs satanistes défoncés qui sont armés de barres de fer ou de couteaux. Malgré leur fascination pour leur mentor Malach, ils sont plus camés que damnés, et en cas de grabuge ne mettront qu'un tour ou deux avant de s'enfuir.



REMU ET LOU, DÉMONS DE MALPHAS À FAMILLE NOMBREUSE

Ressemblant de prime abord à un charmant petit couple un peu marginal, Remu et Lou sont en fait de grands malades. Mais de grands malades très expérimentés.

| | | | |
|-------------------|-------------------------|----------------|---|
| Force | 3 | Volonté | 4 |
| Agilité | 3 pour Lou, 2 pour Remu | | |
| Perception | 4 pour Lou, 5 pour Remu | | |
| Apparence | 4 | | |

Points de pouvoir 10

Points de vie 6

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Beau gosse, Coup de bol, Point faible, Lecture des auras (pour Remu), Prouesses physiques, Zizanie*, Contrôle mental, Grand vide, Polymorphie* (pour Lou)

Avantage : Compétence exotique (pédopsychiatrie pour Lou, flûte traversière pour Remu), Familiers x 2

Défaut : Tatouages mouvants pour Lou, Objet fétiche (flûte traversière) pour Remu,

Matériel : Robe qui fut un jour blanche, fleurs dans les cheveux et Beretta pour Lou ; veste à capuche verte délavée, vieux jean, flûte traversière et Desert Eagle pour Remu

Tactiques de combat : Rodés aux situations tendues, Lou et Remu feront le coup de feu s'ils y sont contraints (1A, PE 4 ou 5, dégâts 4 avec Point faible), mais se concentreront sur leur survie et celle de « leurs » enfants. Ils ne les abandonneront ou ne les sacrifieront qu'en dernier recours.

NOUNOURS ET DAME BLANCHE, LES FAMILIERS DE REMU ET LOU

Ces petites raclures ont les caractéristiques du familier du livre de base et l'aspect de jouets vivants (un ours en peluche et une poupée). Ils jouent les ambassadeurs des Fées auprès des enfants, plus terrifiés qu'émerveillés. En cas de combat, leur tactique sera de disparaître sous un meuble.

Les Enfants Perdus : Johanna (14), Dylan (12), Léo (10), Tim (9), Fatoumata (8)

Cheveux teints et look punks, les gosses sont méconnaissables. De prime abord, ce sont de petits monstres avec une mentalité d'adolescents des Grands Anciens : ils font n'importe quoi aveuglément, et personne, surtout pas eux, ne comprend bien pourquoi. Ils sont convaincus d'être au service « des Fées »



et c'est ce qu'ils expliqueront si on les capture. Mais en en interrogeant un, un ange de Christophe, Dominique ou Joseph comprendra vite à quoi s'en tenir. Et avec un peu de patience, il saura faire rejaillir la personnalité première qu'ils refoulent à force d'être manipulés et conditionnés. Plus ils sont jeunes et plus ce sera facile.

Le cas de Johanna est un peu à part. Elle est entre les mains des démons depuis déjà trois ans, et son âme a presque totalement pourri. L'ironie, c'est que si Remu et Lou la considèrent comme leur chef-d'œuvre et refuseront de l'abandonner, elle choisira le meilleur moment pour fuir ou les trahir en se ralliant aux anges.

RÉTRIBUTION ET SÉQUELLES

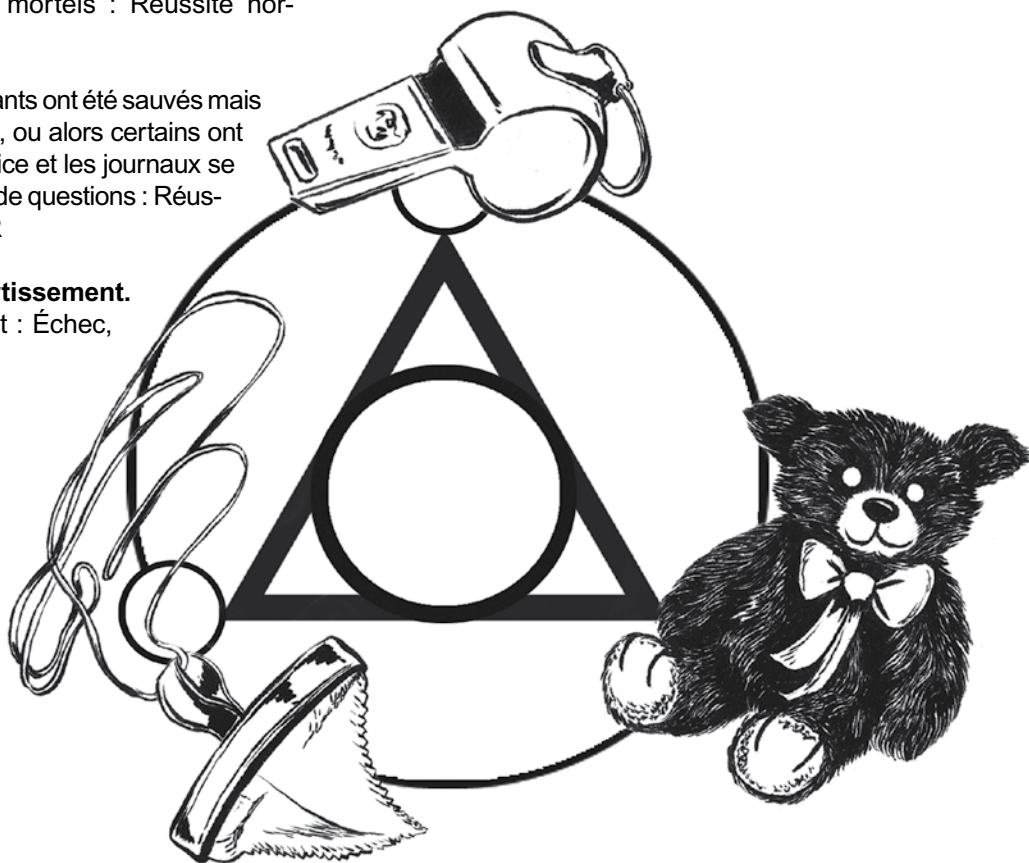
Le barème de Mère-grand :

- **Honorable.** Lou et Remu sont morts ou en fuite, les Enfants Perdus ont été récupérés sains et saufs par les pouvoirs publics et les PJ n'ont pas laissé de traces (ni de surnaturel, ni de leurs identités) : Réussite majeure, 3PR et un biscuit à la cannelle.
- **Bâclé.** Les Enfants Perdus ont été récupérés sains et saufs par les pouvoirs publics, y'a bien quelques tâches, mais rien d'exploitable par les mortels : Réussite normale, 2PR
- **Honteux.** Les enfants ont été sauvés mais peut-être pas tous, ou alors certains ont été blessés, la police et les journaux se posent beaucoup de questions : Réussite mineure, 1 PR
- **Blâme avec avertissement.**
Tout autre résultat : Échec, 0PR

Nul ne prendra au sérieux leurs histoires de fées, mais des enfants enlevés par une secte, ça attirera les médias. Même si très vite les mortels passeront à autre chose. Espérons que les PJ aient réussi à rester des ombres dans ce dossier. Quelques heures à peine après le dénouement, des réseaux de démons, entendant parler de la libération des enfants, lanceront leurs propres enquêtes. À commencer par le Dédale. Personne cependant ne fera le lien avec la disparition de Madeleine Jeanfils, ni les séides, ni les mortels. Personne sauf Personal Jesus is back qui proposera aux PJ de les rejoindre (qu'ils les aient aidés ou pas).

Et puis les anges devraient garder un œil sur ces enfants à l'avenir. Même si les plus chanceux finiront par refouler cette époque de leur vie, ils conserveront un trauma profond. Sans aide, rendue à sa famille, et malgré un suivi psychiatrique lourd, Johanna fuigera de nouveau deux mois plus tard pour retrouver le monde magique.

Enfin, certains devront peut-être déménager ou changer de vie. Mais avec l'album bleu, les PJ pourront se faire de nouveaux amis. Et ça, ça n'a pas de prix.



HORS-LA-LOI

Cette prouesse a été gagnée par :

Usage unique

Bravo, vous avez totalement grillé votre identité humaine et êtes désormais recherché par la police. Heureusement les faux-papiers existent... pour ceux qui savent s'en procurer !

Donnez cette carte au MJ après l'avoir marqué de vos empreintes digitales. Durant un scénario vous tombez sur un contrôle d'identité de la police (à la discrétion du MJ). Ensuite, envoyez la carte au 36 quai des Orfèvres.

Ange uniquement

SE SOUVENIR DES VIEILLES CHOSES

Cette prouesse a été gagnée par :

Une fois par partie

Vous avez fait un Ill sur un test de mémoire, utilisé un coup de bol pour mieux se rappeler ou encore conservé la garde de l'album bleu et d'autres vieilleries de Mère-grand.

Une fois par aventure, manger des biscuits à la cannelle en buvant du thé devant de vieilles photos vous permet de récupérer 2 points de pouvoir.

Ange uniquement

POULET BRAISÉ

Cette prouesse a été gagnée par :

Une fois par partie

Vous avez tissé d'excellents liens avec le commissaire Paulin et/ou son adjointe Mezille. Surtout avec l'adjointe Mezille en fait.

Vous ajoutez une réussite à un test d'Apparence quand vous discutez avec les forces de l'ordre.

Ange uniquement

FUCK I'M FAMOUS

Cette prouesse a été gagnée par :

Usage unique

Votre identité humaine a été citée dans les journaux dans le cadre de cette affaire.

Donnez cette carte au MJ après la lui avoir dédiée. Alors que vous utilisez l'un de vos pouvoirs, à la discrétion du maître de jeu, un PNJ vous voit et... vous reconnaît. Ensuite postez la carte sur les réseaux sociaux.

Ange uniquement

LA FÊTE DES VOISINS

Cette prouesse a été gagnée par :

Permanent

Vous avez frappé un de vos voisins, exorcisé son chien, ruiné son logis ou encore détruit son mur en tirant au travers. Faut dire qu'ils vous gonflent un peu tous ces humains. Ils n'ont qu'à aller ailleurs voir si vous y êtes.

Votre apparence est de 1 quand vous êtes face aux gens qui habitent dans la même rue que vous.

Donnez cette carte au maître de jeu.

Ange uniquement

JESUS IS MY WINGMAN

Cette prouesse a été gagnée par :

Usage unique

En vrai pro de la négociation entre réseaux, vous avez obtenu l'aide de Personnel Jesus Is back mais ne l'avez pas rejoint pour autant.

Vous pouvez de nouveau faire appel à Julian et son réseau, une dernière fois sans les rallier. Ensuite déchirez cette carte en écoutant du Depeche Mode (non, cette clause n'est hélas pas facultative).

Ange uniquement

SI JE TE CHOPPE PETER PAN

Cette prouesse a été gagnée par :

Une fois par partie

Vous avez tué Lou et Remu, ou alors vous avez utilisé sacrifice ultime (ou votre corps) comme rempart pour protéger les enfants.

Vous pouvez considérer un lieu rempli d'enfants (square, école, crèche) comme un lieu de récupération privilégié.

Ange uniquement

J'AI HORREUR DES NINJAS

Cette prouesse a été gagnée par :

Permanent

Ange de l'intro Extrême-Onction, vous avez tué le démon masqué qui s'était introduit chez vous. Vous n'aimez pas trop être dérangé durant une sieste, surtout par un type déguisé, et on vous comprend bien.

Vous êtes considéré comme ambidextre quand vous combattez des ninjas. Si vous êtes déjà ambidextre, vos attaques font 1 point de dégât supplémentaire contre les ninjas.

Ange uniquement