

INS JUIN 2016

CAUSA MORTIS

NUMÉRO #2



EN PLEINE PAIX UN BOURRE PIF

Longévité du couple :
ces petits gestes qui font plaisir



FLASH-BACKS :
gardez la tête froide !

INS

INS
AS



ÉDITO

Voici le deuxième numéro de *Causa Mortis* !

Au programme, un petit scénario qui devrait vous familiariser avec les intrigues de réseaux et les mariages de raison. En douceur. Tout en amour. Ou presque...

Pour faire suite à l'article précédent, vous trouverez également une aide de jeu sur la mémoire, du côté de l'être céleste ce coup-ci.

Voilà de quoi bien commencer l'été.

Bonnes parties !

CAUSA MORTIS

UN SUPPLÉMAG POUR

IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS :

GÉNÉRATION PERDUE

UN JEU DE RÔLE CRÉÉ PAR CROC

ÉDITÉ PAR RAISE DEAD

Illustrations : Stéphane Cocheteux, David Demaret, Olivier Sanfilippo, Radja Sauperamianane, Sloop, Boris Moncel et Pierre Racel.

Scénario : Jérôme Rutily

Relecture/corrections : Michaël Croitoriu

Aide de jeu : Jeff

Mise en page : Thorfin Bouly

Design graphique : Julien de Jaeger

ISBN : 979-10-95235-16-3

CHRONIQUES DE LA MÉMOIRE :

la gueule de bois

« QUI MAIS JE ME SOUVIENS DE QUOI D'AVANT LE BLACK-OUT ? ». C'EST LA GRANDE QUESTION. BON À LA FOIS VU L'ÉTAT DU MONDE POST-« TOUT S'ÉTEINT » ET LE RETOUR AU CHAOS SANS HIÉRARCHIE, CELA N'A PAS GRANDE IMPORTANCE. IL FAUT D'ABORD PENSER À SURVIVRE À DEMAIN. MAIS QUAND MÊME. ON AIME BIEN SAVOIR CE QU'EST DEvenu LA PAIRE DE GANTS QU'ON A ÉGARÉE... BEN LA MÉMOIRE C'EST PAREIL. ON AIME BIEN LA RETROUVER... POUR SAVOIR CE QU'ON FAISAIT AVANT (ET POUR RETROUVER CETTE SATANÉE PAIRE DE GANTS PARCE QU'IL FAIT FROID). CERTES, C'EST UN PEU FRIVOLE. QUOIQUE, À BIEN Y RÉFLÉCHIR... ÇA PEUT ÊTRE UTILE DE SE SOUVENIR AVEC QUI ON ÉTAIT FÂCHÉ AVANT ? POURQUOI ON SE RETROUVE DANS LA PEAU D'UN INSPECTEUR DU FISC OU D'UN DEALER DE CITÉ ALORS QU'ON EST RESPECTIVEMENT DÉMON DE CROCELL ET ANGE DE JORDI ? QUI ÉTAIENT NOS POTES ? EST-CE QU'ON N'AVAIT PAS UNE NÉMÉSIS QUI TRAÎNERAIT ENCORE DANS LE COIN ? EST-CE QU'ON N'AVAIT PAS PRÉVU UN « PLAN B » JUSTEMENT POUR CE GENRE DE SITUATION ? ALLONS ENQUÊTER DU CÔTÉ DE CHEZ ALZHEIMER POUR VOIR SI LE LOUP DES SOUVENIRS Y EST (ET S'IL A RETROUVÉ LES GANTS !).

■ DANS QUEL ÉTAT J'ERRE

« De quoi je me souviens, en tant que créature céleste ? ». Celle-là vous l'avez entendue. Et vous avez répondu : « Ben rien » ; et vous avez presque raison. À son éveil, l'Ange ou le Démon ne se souvient de rien de sa vie passée d'être divin. Il a juste conscience de sa nature, qu'il n'est pas d'essence humaine, qu'il a quelques pouvoirs. De son histoire précédente, rien, nada, wallou ! Ou plutôt une sorte de brume compacte dont rien ne sort. À chaque fois qu'il tente de se souvenir... brouillard.

Parfois il revient à « lui » rapidement, retrouvant ses marques, son côté. Parfois il s'égare, hésitant, se trompant de camp : imaginez un Ange qui s'est infiltré sous couverture, chez des trafiquants de came pour y déloger des Démons ; boum, il perd la mémoire. Il revient à lui... et c'est devenu le caïd du coin. À votre avis, quel

Le brouillard des souvenirs est dense. C'est comme s'il manquait un filtre ou un décodeur. Et puis l'Ange ou le Démon (enfin révélé ou totalement abusé) va se mettre à reprendre une activité. Il va croiser des alliés et des adversaires, utiliser ses pouvoirs, défendre ses valeurs... Et là, au bout d'un moment, une sorte de mécanique, de dynamique, va se mettre en place. Et les souvenirs vont revenir par petites touches. Et plus l'être céleste (re)deviendra actif, plus le processus s'améliorera.

■ L'APPEL DE LA NATURE

L'activité remet la mémoire en marche. Comme si la dimension de l'être divin prenait de l'ampleur au présent, mais aussi au passé. Réduit à une portion congrue durant son amnésie, l'être céleste se développe, reprend sa stature initiale et ses souvenirs. À commencer par ses plus hauts faits d'armes ou ses

**C'EST COMME À LAS VEGAS. CE QUI SE PASSE
AU PARADIS OU EN ENFER RESTE LÀ-BAS**

est son premier réflexe lorsqu'il est conscient qu'il n'est pas humain ? Il ne va pas à l'église pour se confesser. Non ; il se demande de quel côté il est ?

Certains se perdent, d'autres se trouvent... et d'autres sont retrouvés (quand c'est par des gens de leur bord ça va, sinon ça se complique). Bref c'est un moment délicat où la mémoire peut aussi jouer des tours. Et vous faire basculer dans l'inconnu ou disparaître définitivement de la surface de la Terre.

plus grandes victoires. Les événements marquants. Bien évidemment, ce n'est pas clair. Des visages familiers, une scène de combat, un lieu, des noms. Tout est mélangé. Au fil du temps, ces données s'accumulent, certaines prennent du sens, s'ajoutant les unes aux autres. D'autres restent des énigmes incompréhensibles.

En clair, l'être céleste va d'abord se remémorer son cercle de relations divines les plus proches :

anciens camarades de combat, membres de groupe, contacts, etc.

... Puis ses anciennes missions vont réapparaître. Comme à chaque fois, c'est par bribes et dans le désordre. Il manque des bouts et des intervenants. Il faut faire un réel effort d'analyse pour les remettre dans l'ordre chronologique. Puis on va de plus en plus loin, dans les « vies précédentes » (sans forcément avoir compris les tenants et les aboutissants des autres situa-



tions déjà révélées). La Seconde Guerre mondiale, mai 68, la Révolution française... Tout est un gigantesque gloubi-boulga. Et c'est lent. Très lent.

■ ÉPARPILLÉES FAÇON PUZZLE

À ce stade, le problème n'est plus la mémoire. C'est le souk qu'elle est devenue. Remettre en ordre toutes ces informations pour en faire un truc cohérent à la sujet-verbe-complément est un travail cyclopéen. Et là encore, on n'est pas tous égaux. Certains vont tout aligner à la perfection pour en faire une superbe fresque, où chaque acteur est dans le bon décor qui correspond à son unité temporelle. D'autres vont rester avec un monstre entre Picasso et Dali.

Certains lâchent prise et se contentent de ce qu'ils ont tandis que d'autres partent à la recherche de leur passé. C'est souvent une mauvaise option. À repartir sur ces routes on finit toujours par croiser le chemin d'un ennemi qui suit le même fil de pensée.

Dans les bizarreries qui découlent du retour de la mémoire, il arrive que l'être céleste s'aperçoive qu'il n'a pas toujours été le subalterne de son supérieur actuel, mais d'un autre supérieur désormais disparu des listes des survivants. Il a été « réattribué » à son supérieur actuel pour une raison inconnue. Oh bien sûr, l'ancien supérieur a des affinités avec l'actuel : un secteur d'activité commun ou une philosophie proche. À croire que le glissement s'est fait naturellement lorsque l'être céleste s'est réveillé, sa nouvelle filiation l'ayant étrangement réintégré dans les troupes de son nouvel archange ou prince-démon. La nature (Dieu et Satan aussi visiblement) ayant horreur du vide, chaque séide qui s'éveille désormais devra rejoindre les rangs de la shortlist des supérieurs dont les membres sont encore présents sur Terre. Pratique l'oubli pour ceux qui en ont bavé sous les ordres d'un archange ou d'un prince-démon halluciné ou stupide.

■ ON N'EST JAMAIS À L'ABRI D'UN SUCCÈS

Comme toute chose égale par ailleurs, il arrive aussi que des flash-back aient lieu, qui soient complets et clairs. Tout y est. C'est tellement limpide que ça sent l'intervention divine. Il n'y a pas de règle sur l'apparition de ces flash-back, ni sur la forme, ni sur le fond.

En revanche, impossible pour un éveillé de se souvenir de l'Enfer ou du Paradis. Rien de rien. À peine une sensation fugace. Ici le brouillard de la mémoire fait place à un mur blanc. Ne cherchez pas ; c'est comme à Las Vegas. Ce qui se passe au Paradis ou Enfer reste là-bas. Ces endroits doivent obéir à d'autres lois... ou ne plus en avoir du tout.

■ ET CEUX QUI N'ONT PAS ÉTÉ FRAPPÉS PAR LE BLACK-OUT ?

Oh les veinards ! Ils se souviennent de tout : les éons, le Paradis, l'Enfer, les sales petites guéguerres et les grosses crises du Grand Jeu... Mais aussi de qui est qui, qui a fait quoi. Le plus intéressant. Surtout quand le « qui » a, lui, perdu la mémoire. Là c'est l'érection direct ! Entre les ressources cachées, les informations croisées et l'historique des faits... Ces Anges/Démons sont les dealers d'info les plus recherchés, tant par leur camp que par le camp adverse.

Attention, tels des bikers ils ne sont que 1 %... enfin une poignée. Et ils ont pris une telle avance logistico-politique qu'ils sont bien cachés, puissants et protégés. Mais, évidemment, aucun d'entre eux n'a l'explication du Black-out. Ou s'ils l'ont, ils se la gardent pour eux.

scénario / 3-5 Démons débutants (moins de 10 PR) | durée : 4 heures

« ELLE DOIT DIRE NON ! »

par Jérôme Rutily

CE SCÉNARIO REND HOMMAGE AUX ANCIENNES ÉDITIONS EN PIOCHANT LES NOMS DE SES PNJ DANS DES SUPPLÉMENTS ET SCÉNARIOS PARUS AVANT LE GRAND REBOOT.

Les PNJ ne sont cependant pas les mêmes, il ne s'agit pas non plus de faire se retrouver réellement tout ce petit monde. Cela aura donc peu d'influence pour les MJ découvrant le jeu, et servira de clins d'œil assumés pour les joueurs qui les reconnaîtront.

Il faut entre autres intervenir les Wimchstad du scénario « Opération SOG » de la première édition, et l'IBBM décrite dans Sur la terre comme au ciel. Il n'est bien évidemment pas nécessaire d'avoir lu ces textes pour faire jouer le scénario. Celui-ci est ouvert et demande des joueurs proactifs. C'est-à-dire qu'il y aura peu d'événements à suivre s'ils ne font rien : la situation est banale mais ne va pas dans leur sens, à eux de lui faire changer de direction.

Note : la plupart des playtests de ce scénario ont été faits juste après les événements du 13 novembre 2015. Faire jouer pendant l'état d'urgence donne une ambiance intéressante, et renforce le principe de discrétion. Si un truc dérape, les PJ ont intérêt à ne pas s'éterniser, parce que ce sont des wagons entiers du GIGN qui débouleront dans la demi-heure !

LECTURES CONSEILLÉES

- INS/MV : Génération Perdue
- Guerre des Réseaux (cf. www.raise-dead.com)
- Livret de l'écran



RÉSUMÉ DE LA SITUATION

L'International Business Bank of Montreuil (IBBM), spécialisée dans les magouilles louches et noyauté par les Démons depuis toujours, a continué ses activités après le Black-out sous la mainmise des quelques familiers qui travaillaient à l'intérieur.

À son réveil, le P.D.G., Oscar Ernest Millefeuilles, Démon de Malphas, a repris les affaires en main. Il a aussi décidé de contacter les personnes dont il avait des traces dans ses dossiers d'Avant, pour jauger l'état de réveil des Démons dont il avait connaissance.

L'IBBM a depuis longtemps des vues sur l'entreprise Wimchstad Electroniks, dont les micro-puces font des merveilles. La société était sous la protection de la Youyou Power jusqu'en 2006, mais il semble que ce ne soit plus le cas à présent. Oscar et son équipe ont donc lancé des actions sous-marines pour mettre l'entreprise en difficulté, puis lui présenter des offres de rachat et de sauvetage miraculeuses.

Mais c'était sans compter sur la famille d'Astelin et son réseau de banques privées. Oscar vient d'apprendre que la fille Wimchstad allait épouser le fils d'Astelin. L'alliance s'est faite dans le secret, et il va sans dire que si les d'Astelin réinjectent des fonds dans Wimchstad Electroniks, l'IBBM peut faire une croix sur son rachat.

INTRODUCTION

Selon que vous fassiez jouer des personnages débutants ou non, faites d'Oscar et l'IBBM les maillons qui ont réuni le groupe, ou introduisez-les simplement comme un nouveau groupe de leur réseau démoniaque.

Si le groupe est déjà en place (et donc que vous jouez en campagne), faites jouer les premiers coups de fil et rendez-vous avec lesquels l'IBBM veut s'assurer de la nature démoniaque des PJ.

— Bonjour, Sonia Ricci de l'International Business Bank of Montreuil. Nous avons retrouvé un dossier d'une transaction vous concernant, et il semble qu'il y ait eu une erreur. Pourriez-vous passer au siège de la banque pour que nous en discutions ?

— Oui, c'est un dossier qui date de 2004, c'est un peu compliqué, mais entre gens Malins, nous devrions pouvoir trouver une solution, je pense.

Une fois que les PJ sont habitués à l'IBBM et ont appris à connaître Oscar, lancez le scénario lui-même.

Oscar les réunit à Montreuil un vendredi matin. Il a l'air soucieux et moins jovial que d'habitude. Après quelques banalités, il tend aux PJ des jolies enveloppes (une par PJ) qui contiennent des invitations au mariage de Virginy Wimchstad et Philippe d'Astelin, qui aura lieu le samedi d'après. Sur les invitations, une note est inscrite au marqueur « Elle doit dire Non ! ».

Les personnages auront sans doute des questions, auxquelles Oscar répondra du mieux qu'il peut. Il connaît les d'Astelin de réputation, explique aussi qu'il comptait racheter l'entreprise familiale de Wimchstad Electroniks et que cela va vraiment compliquer les choses.

Il faut bien faire comprendre aux Démons que le meurtre d'un côté ou de l'autre n'est pas envisageable : il y a des chances que ce soit un mariage arrangé, et cela ne ferait que retarder (et renforcer !) l'alliance Wimchstad/d'Astelin qui est en train de se mettre en place. Non, le but, c'est vraiment que les Wimchstad ne veuillent plus rien avoir à faire avec les d'Astelin, et réciproquement. Le soufflet du « Non » au mariage serait un bon exemple, mais pas une obligation non plus.

La plus grosse difficulté est qu'ils vont être pressés par le temps, ils n'ont qu'une semaine pour agir. Mais d'un autre côté, cela devrait limiter les contre-mesures mises en place, si, comme Oscar l'imagine, il y a des Anges chez les d'Astelin.

LES WIMCHSTAD

WIMCHSTAD ELECTRONIKS

C'est une entreprise familiale qui s'est construite autour des projets de Peter Wimchstad à partir des années 80, au fur et à mesure qu'il expérimentait sur la microélectronique. Trente ans plus tard, c'est toujours une P.M.E. dont Peter est le P.D.G., avec une usine de production en Roumanie et le siège à Strasbourg.

Au siège, il y a peu de turnover, et tout le monde se connaît. Il n'est donc pas facile de se faire passer pour un nouvel employé, ou autre. Le plus facile serait sans doute de remplacer une des quatre femmes de ménage qui passent tous les soirs pour faire les bureaux.

À vous de voir ce que vous voulez que les nouvelles puces de Wimchstad Electroniks soient capables de

faire. Pensez à un effet presque magique et lâchez-vous. Cela peut être pour de l'armement, de la cryptographie, du médical, etc. L'idée est que la possession de cette technologie puisse aider le groupe qui la récupérera, mais que ses coûts de fabrication empêchent de l'utiliser à grande échelle.

LA FAMILLE WIMCHSTAD

- Peter (57 ans) s'est marié avec Whelma dans les années 80, et a eu 2 enfants avec elle : Paul et Virginy.
- Whelma est morte dans les années 90, alors que les enfants étaient encore jeunes. Peter s'est remarié quelques années après avec Drina Marthin-Wimchstad (aujourd'hui 41 ans), et a eu une fille avec elle : Elenora.
- Paul (31 ans) est avocat d'affaires. Son cabinet s'occupe de Wimchstad Electroniks, entre autres entreprises.
- Virginy (27 ans) vient de finir son doctorat en nanotechnologie. Elle travaille dans un laboratoire à Orsay (au sud de Paris) sur un projet financé par Wimchstad Electroniks.
- Elenora (12 ans) est au collège. Elle s'entend très bien avec sa sœur, même si elle regrette qu'elle soit partie vivre sur Paris. Elle n'aime pas trop son frère, qui n'a jamais vraiment accepté sa belle-mère.

LE MANOIR WIMCHSTAD

La famille possède un manoir en périphérie de Colmar (à 1 heure de Strasbourg), datant du XIX^e siècle. C'est une grande bâtisse carrée sur quatre niveaux, au milieu d'un parc gigantesque. Il n'y a plus que Peter, Drina, Elenora et leur domestique, Albert (on ne se refait pas...), qui habitent encore ici, mais tous les membres de la famille

ont une chambre avec des affaires à eux. Si les PJ s'essayent à fouiller, faites donc traîner ce qui vous arrange pour les mettre sur la piste de votre choix.

Peter a aussi un bureau dans lequel il travaille la plupart du temps : il ne se rend à Strasbourg que pour rencontrer des clients, quand les visioconférences ne suffisent pas. C'est au manoir que doit se dérouler la fête de mariage après la cérémonie, dans la grande salle de bal. Mais si tout va bien, le mariage n'aura pas lieu et la fête sera annulée.

LES D'ASTELIN

LA BANQUE D'ASTELIN ET FILS

C'est une banque d'affaires très propre sur elle, implantée à Paris. Dans le milieu, elle fait un peu jaser : elle trie ses clients sur le volet, donne de bons conseils sans tomber dans les magouilles véreuses. Elle a même un fond de charité auquel participent tous ses clients, et qui aide de manière très généreuse les sans-abris.

Autant le dire, c'est l'opposé de l'IBBM, et cela sent l'Ange à plein nez, vos joueurs ne peuvent pas s'y tromper...

LA FAMILLE D'ASTELIN

C'est une famille très B.C.B.G. et très parisienne. Ils habitent dans les quartiers bourgeois de la capitale (XVI^e arrondissement, Neuilly, etc.).

- Louis d'Astelin (54 ans) est banquier, et marié à Ester d'Astelin (51 ans). Ils ont eu 5 enfants.



- Philippe (33 ans), l'aîné, travaille à la banque d'Astelin et fils. C'est lui qui est promis à Virginy Wimchstad.
- André (26 ans) travaille à la banque d'Astelin et fils.
- Catherine (23 ans) est étudiante en médecine.
- Charles (20 ans) est en prépa HEC.
- Marie (16 ans) est au lycée Louis-le-Grand.

Autant le dire, c'est une famille bien catho, et cela sent l'Ange à plein nez, vos joueurs ne peuvent pas s'y tromper... (bis).

NOS CHÈRES TÊTES BLONDES DE FILS DE PUTE

Et c'est volontairement faux. En jouant sur la paranoïa naturelle des joueurs, il est facile de leur faire croire que les forces du bien ont noyauté cette famille si stéréotypée. Laissez-les faire, ne faites rien pour les faire changer d'avis. Ils vont créer une bonne partie des événements du scénario d'eux-mêmes en suivant cette aranoïa.

LES FORCES ANGÉLIQUES

Il y a bien des Anges dans le coin, mais un peu plus loin. En fait, les d'Astelin (et en particulier Philippe) font partie du réseau d'influence de Luc Schmeimer, un Ange de Janus assez puissant. Luc est un ami proche de Philippe, son premier témoin pour le mariage, et sera présent à la plupart des occasions qu'auront les PJ de rencontrer le futur marié.

Luc n'est pas seul sur le coup, il est accompagné de Simon Garnier, un Ange de Laurent. Contrairement à Luc, et à part à la cérémonie du mariage elle-même, Simon ne sera présent sur les lieux que si Luc a une raison de soupçonner une présence démoniaque autour de Philippe. Il n'est jamais très loin pour autant, prêt à intervenir en renfort si besoin, avec une de ses sections de quatre soldats de Dieu.

Si cela tourne au vinaigre pour eux, Simon possède une planque dans la Brie, à une heure de route de Paris. Un vieux corps de ferme au milieu des champs, qui sert de base d'entraînement à ses sections lourdes – 10 soldats de Dieu en tout, et l'armement qui va avec. Si vraiment ils ne sont pas discrets, un Ange de Dominique est capable d'intervenir éventuellement (cf. les préparatifs). Mais il ne connaît pas Luc et Simon, son action ne sera pas synchronisée avec eux.

Et c'est tout. Les PJ ne le savent pas, mais ils sont plutôt en position de force, en fait, si la situation tournait à l'affrontement direct.

LA CHRONOLOGIE

Voici un emploi du temps des trois principaux protagonistes de l'histoire a priori sans intervention des PJ (cf. encadré). Attention cependant à ne pas la respecter de manière trop stricte. L'idée de ce scénario est d'utiliser la créativité de vos joueurs. Soyez à l'écoute de leurs idées pendant qu'ils font du brainstorming, et n'hésitez pas à modifier la chronologie pour rendre possibles celles qui vous semblent les plus drôles/intéressantes à faire jouer.

Entre autres choses, si vos PJ sont lents et vont à la pêche aux infos sur le tard, décalez l'enterrement de vie de garçon au samedi soir, pour qu'ils aient l'occasion d'y participer.

VENDREDI

- Virginy : travaille toute la journée à son labo à Orsay, passe la soirée chez sa meilleure amie, Claire Lesdoine.
- Philippe : rentre tôt du boulot. Le soir, enterrement de vie de garçon prévu et organisé par Luc. D'abord un restaurant chic avec ses amis proches (sur les Champs-Élysées par exemple), puis soirée dans une boîte branchée, La patate chaude. Il y a 98 % de chance que vos PJ veuillent s'incruster dans cette deuxième partie de soirée, donc nous la développons plus loin.
- Luc : va chercher Philippe chez lui vers 19h, et ne le quitte plus jusqu'à ce qu'il le ramène très tard dans la nuit.
- Philippe n'a pas d'activité particulière. Quelques rendez-vous avec des clients, etc. Il voit régulièrement Luc en soirée.
- Si les PJ sont mauvais, Luc a compris qui ils sont. Mettez des soldats de Dieu en planque de partout.

FIN DE LA SEMAINE

- Luc et Philippe (et Simon et ses potes en parallèle) partent pour l'Alsace jeudi après-midi. Ils logent dans un hôtel de Colmar pour respecter les convenances et ne pas dormir sous le même toit que la future mariée. Ils passent en revanche les journées au manoir.
- Les invités commencent à arriver au manoir. Virginy se met doucement à stresser, tout ce qu'il y a de plus normal.

SAMEDI-DIMANCHE

- Philippe rejoint Virginy chez elle en fin d'après-midi pour régler quelques détails. Ils passent la soirée et la nuit ensemble.
- Luc, si les PJ se sont fait remarquer, commence à enquêter sur eux.

SAMEDI

- Mariage à la mairie à 14h. Tout le monde est présent, y compris Simon.
- Cérémonie à l'église à 15h. Oui, si vous en arrivez là, c'est sans doute trop tard !

DÉBUT DE SEMAINE

- Virginy part en Alsace au manoir, et y restera jusqu'au mariage. Elle continue de travailler quelques heures par jour, pour des réunions en visioconférence.

LES LIEUX

Virginy vit dans un T2 du quartier latin à Paris, et descend en RER B tous les jours à Orsay pour travailler. Pour l'ambiance, rappelez aux joueurs que leurs PJ voient Notre-Dame de Paris depuis la bouche de métro qu'elle emprunte tous les jours ! Son appartement est assez négligé, avec peu de choses à apprendre sur elle (tout est dans son ordinateur portable qui ne la quitte quasiment jamais).

À Orsay, le laboratoire est associé au CNRS, et la sécurité y est assez stricte, surtout si vous faites jouer pendant l'état d'urgence. C'est-à-dire que les vigiles ne laisseront pas passer n'importe qui, mais les chercheurs eux-mêmes ne s'étonneront pas de voir des inconnus dans les locaux pendant la semaine, il y a quand même beaucoup de passage.

Philippe vit dans un grand appartement du XVI^e arrondissement. Dans ses papiers, il est possible de trouver des simulations de retour sur investissement pour des projets de R&D impliquant la technologie des Wimchstad.

Luc habite à Neuilly avec sa femme Solange (qui trouve qu'il vit bien sa crise de la trentaine, oui, son comportement a un peu changé ces dernières années, il est plus énergique dans ce qu'il fait...). Il est censé travailler au barreau de Nanterre, mais n'y est pas allé depuis un certain temps (ce qui n'est pas forcément facile à obtenir comme information, si les PJ veulent vraiment creuser de ce côté...).

Claire et Nicolas Lesdoine résident dans un petit appartement près de la place de la République.

Les bureaux de la banque d'Astelin et fils se situent avenue de l'Opéra, mais Philippe y passe assez peu de temps lui-même, surtout cette semaine.

LES AMOUREUX

Parlons un peu de Philippe et de Virginy. Non, ils ne sont pas amoureux ! Ils se connaissent depuis à peine un mois. Paul (le frère de Virginy) connaît Luc depuis plusieurs années, et c'est par son intermédiaire que le plan s'est monté.

Virginy est résignée, mais un peu dégoûtée. Elle avait des rêves de princesse et de beau prince charmant quand elle était adolescente. Aujourd'hui, elle voit l'avenir de l'entreprise et de son laboratoire avant son avenir personnel, mais elle trouve quand même que cette histoire de mariage va un peu loin. Elle croit vraiment aux projets sur lesquels elle travaille actuellement – vous savez, ceux que vous avez inventés – et est prête à tout pour les pérenniser.

Philippe, de son côté, s'en fout un peu. Il est sous l'in-

fluence de Luc, Virginy est plutôt mignonne sans être un top-modèle, et la situation ne le dérange pas plus que ça. Il ne croit pas du tout aux valeurs du mariage. Il envisage très bien qu'ils divorcent dans quelques années si ça ne se passe pas bien. C'est globalement un bon vivant qui cède facilement aux plaisirs de la vie : il ne compte pas particulièrement être fidèle, et ça ne le dérangera pas de tromper Virginy, y compris avant la cérémonie (pensez-y pendant l'enterrement de vie de garçon, cf. plus loin).

Comment les PJ peuvent-ils avoir ces informations ? Principalement en réussissant à mettre en confiance ceux qui le savent et en les faisant parler : Virginy (difficile), Philippe (moyenne), Luc (difficile), Claire (moyenne), Paul (moyenne), les autres membres des familles (difficile). S'ils sont mis dans un état second, la difficulté à les faire parler est réduite d'un niveau. Évidemment, tout le monde ne sait pas tout, diluez les informations de manière logique.

ET QU'EST-CE QUE ÇA IMPLIQUE ?

- Virginy est déjà résignée. Lui montrer des images de Luc la trompant ne lui fera pas annuler le mariage, ce n'est déjà pas lui qu'elle va épouser, mais son porte-monnaie.

Dans le cas probable où des images de Luc avec d'autres filles circulent, elle rentre illico à Colmar pour se mettre au calme mais, après quelques engueulades, les choses rentrent dans l'ordre et le mariage a tout de même lieu (même si elle sera encore plus amère à la cérémonie).

- En revanche, la faire craquer pour quelqu'un dans ses goûts la fera vraiment hésiter, et il ne restera plus qu'à la pousser un petit peu pour qu'elle annule.
- À l'opposé, si Philippe se met à faire des trucs vraiment dégueulasses, elle ne voudra plus en entendre parler. Mais il faut que ça aille loin et soit à l'opposé de l'image du prince charmant.
- Philippe, en bon arriviste, peut être convaincu qu'il y a finalement parti plus intéressant ailleurs. Le hic, c'est que tant que Luc est dans les parages, celui-ci sera capable d'avancer des contre-arguments.

L'ENTERREMENT DE VIE DE GARÇON

Pour l'EVG de Philippe, Luc a réservé une salle dans un restaurant très chic, genre La Tour d'Argent au dernier étage d'un immeuble offrant une vue imprenable sur Paris, pour une cinquantaine de personnes. Les invités



arrivent pour un apéritif à partir de 19h, et tout le monde passe à table à 20h30. Si on pose la question, évidemment, André et Charles, les frères de Philippe, sont de la partie.

Il est impossible de s'incruster dans la soirée en tant qu'invité ou serveur sans se faire repérer, et le restaurant est complet pour ce soir. Si les PJ veulent tout de même intervenir, reste la solution de se faire passer pour du petit personnel.

Après le restaurant, Philippe et les autres rejoignent d'autres convives (en tout plus de 200 personnes) à La patate chaude, LA boîte du moment où toute la jet set parisienne aime se montrer. Ils arrivent à partir de minuit et demi, et une salle leur est réservée pour un concert privé de David Guetta. À l'entrée de cette salle, des hôtesse distribuent des lousps aux invités, rendant assez facile l'infiltration de PJ. Il est prévu que des strip-teaseuses se mêlent aux invités pendant le concert, elles arriveront un peu plus tard dans la nuit. Il y a ce qu'il faut en poudre pour que tout le monde soit très heureux ce soir.

Vers 1h30, on peut voir que Luc est énervé et discute de manière vive avec les gens du staff : David Guetta est arrivé, mais a oublié la clef USB contenant son mix déjà prêt, du coup il ne peut pas assurer sa prestation du soir. Après trente minutes de négociation, il est finalement décidé d'envoyer les strip-teaseuses directement dans la salle sans le concert : l'ambiance sera suffisamment chaude comme ça. Cher MJ, par rapport au scénario lui-même, tout cela ne sert à rien, vous l'aurez compris. Ou presque : cela permet de faire vivre la scène, de créer du jeu, et donc du terreau à vos joueurs pour qu'ils fassent germer des idées.

Petit rappel : Simon et quatre soldats de Dieu sont dans un van à l'extérieur du restaurant, puis à l'extérieur de la boîte. Ils n'hésiteront pas à intervenir pour exfiltrer Luc et Philippe si jamais cela devait tourner au vinaigre.

LES PRÉPARATIFS DU MARIAGE

Tout le mariage est organisé par la société Star Events, qui s'occupe à la fois des cérémonies et de la fête.

Star Events est basée à Strasbourg, et leurs employés viennent installer les tentes de jardin dans le parc dès le vendredi matin. La jeune femme qui est responsable des événements se nomme Linette Chevallet (24 ans), et rêve elle-même d'avoir un mariage de princesse ; elle transpose beaucoup de ses propres envies dans l'organisation des choses. En plus de Linette, il est censé y avoir huit employés (intérimaires) de Star Events, plus les deux traiteurs.

À la mairie, le mariage est prononcé par Sébastien Perchimet, adjoint au maire de Colmar. Peter Wimchstad (le père de Virginy, si vous suivez !) s'était essayé à la politique avec lui il y a quelques années, mais sans persévérer. Sans être un ami proche, c'est donc quelqu'un de connu.

À l'église, c'est le père Barnabé qui officie. Il est le confesseur de Peter depuis qu'ils se sont installés dans la région, et connaît très bien la famille. Il viendra dîner au manoir un soir de la semaine, pour prendre des nouvelles, et les futurs mariés iront se confesser la veille du mariage à Colmar.

Barnabé fait partie du réseau d'influence d'Annie Sanson, un Ange de Dominique habitant à Strasbourg (et qui ne connaît ni Luc ni Simon). Si quelque chose sort vraiment de l'ordinaire dans ce qui lui est raconté, Barnabé la prévient, et celle-ci viendra vérifier que cela ne sent pas trop le rougeaud dans le coin.

SI LA CHOUCROUTE FAIT PÉDALER LES JOUEURS

Voici quelques pistes qui peuvent marcher si le montage est bien fait. Si vos joueurs sèchent et n'ont vraiment pas d'idées, vous pouvez leur suggérer l'une ou l'autre au travers des conseils d'Oscar. Mais le scénario est vraiment plus savoureux lorsque les bonnes idées surgissent de l'esprit malade des joueurs.

- S'arranger pour que Philippe ait un comportement inadmissible aux yeux des Wimchstad devant tout le monde le jour du mariage (par exemple, se pointer en vêtement type Gay Pride avec 2 « copains » sous le bras).
- Faire croire à un crime passionnel de l'un envers l'autre (par exemple, Virginy tuant Philippe suite au visionnage d'une vidéo prise à La patate chaude).
- Présenter à Virginy un vrai prince charmant, qui aurait tous les atouts de Philippe, les petites attentions et la fidélité en plus. Et un vrai porte-monnaie aussi !

CONCLUSION : LES DÉVELOPPEMENTS POSSIBLES

Si les PJ ne font rien et/ou sont mauvais, le mariage a lieu et les familles se rapprochent.

Si l'un des deux futurs époux meurt dans la semaine, les deux familles, pleines de sollicitude, restent proches dans la douleur et continuent à s'entraider.



« ELLE DOIT DIRE NON ! »

Si l'intégrité physique de Philippe est mise en danger et que Luc a le temps de s'en rendre compte, ces derniers se mettent au vert et le mariage est reporté, mais pas annulé. Cela peut offrir éventuellement une seconde chance pour influencer Virginy.

Si l'un ou l'autre est convaincu de ne pas se marier, le mariage est annulé.

Si, à la mairie, une énormité survient, Virginy dit non !

Si le mariage a lieu ou que les familles restent proches, Oscar propose alors aux PJ une solution de repli : si eux ne peuvent pas récupérer Wimchstad Electroniks, alors personne ne le doit ! C'est parti pour une mission de sabotage de l'usine en Roumanie... mais c'est une autre histoire !

Et juste pour avoir l'honneur de finir ce scénario comme G.E. Ranne dans Plasma : à votre bon cœur !



ET POUR MAGNA VERITAS ?

Il est assez facile d'adapter ce scénario pour des Anges. Inversez la description de l'IBBM et des d'Astelin, puis changez les affiliations des personnages :

- Oscar est de Janus.
- Luc est de Vapula.
- Simon est de Baal, avec des zombies à la place des soldats de Dieu.
- Le père Barnabé ne connaît plus personne, mais Linette devient une amie de la famille, et connaît Annie Sanson, un Démon de Malthus qui interviendra peut-être si les choses lui paraissent louches.
- Pour rééquilibrer un peu les forces, André, le frère de Philippe, est maintenant un familier de Malphas, avec un seul pouvoir : Zizanie (et une Volonté de 3).

CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

LUC SCHNEIMER, ANGE DE JANUS

Force	3	Volonté	4
Agilité	4	Apparence	3
Perception	2		

Points de pouvoir 6

Points de vie 8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poings de fer, Destruction, Connaissance absolue, Petit énervé, Aura de discrétion, Doigts de fée, Aspect du tigre (Force), Réflexes de combat.

Avantages : Ambidextre, Pouvoir spécialisé (Aura de discrétion).

Tactiques de combat : essaie de se cacher, passe en Aspect du tigre, et tombe sur son adversaire le plus rapidement possible.

Poings du tigre : Force 5 / 2 attaques par round / 2 dégâts / 1 action de défense gratuite.

SIMON GARNIER, ANGE DE LAURENT

Force	4	Volonté	3
Agilité	3	Apparence	2
Perception	4		

Points de pouvoir 4
Points de vie 10

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Point faible, Coriace, Bénédiction martiale, Aura de légion divine, Sacrifice ultime, Aura de protection.

Avantages : Arme mortelle (épée), Soldats de dieu (6) (cf. livre de base, page 91).

Tactiques de combat : béni son arme, devient tout bleu, et lance une Aura de légion divine si ses soldats de Dieu sont avec lui. Puis il fonce dans la mêlée.

Fusil béni : Perception 4 / 1 attaque par round / 4 dégâts (6 contre les Démons).

Épée mortelle bénie : Force 4 / 1 attaque par round / 5 dégâts (7 contre les démons).

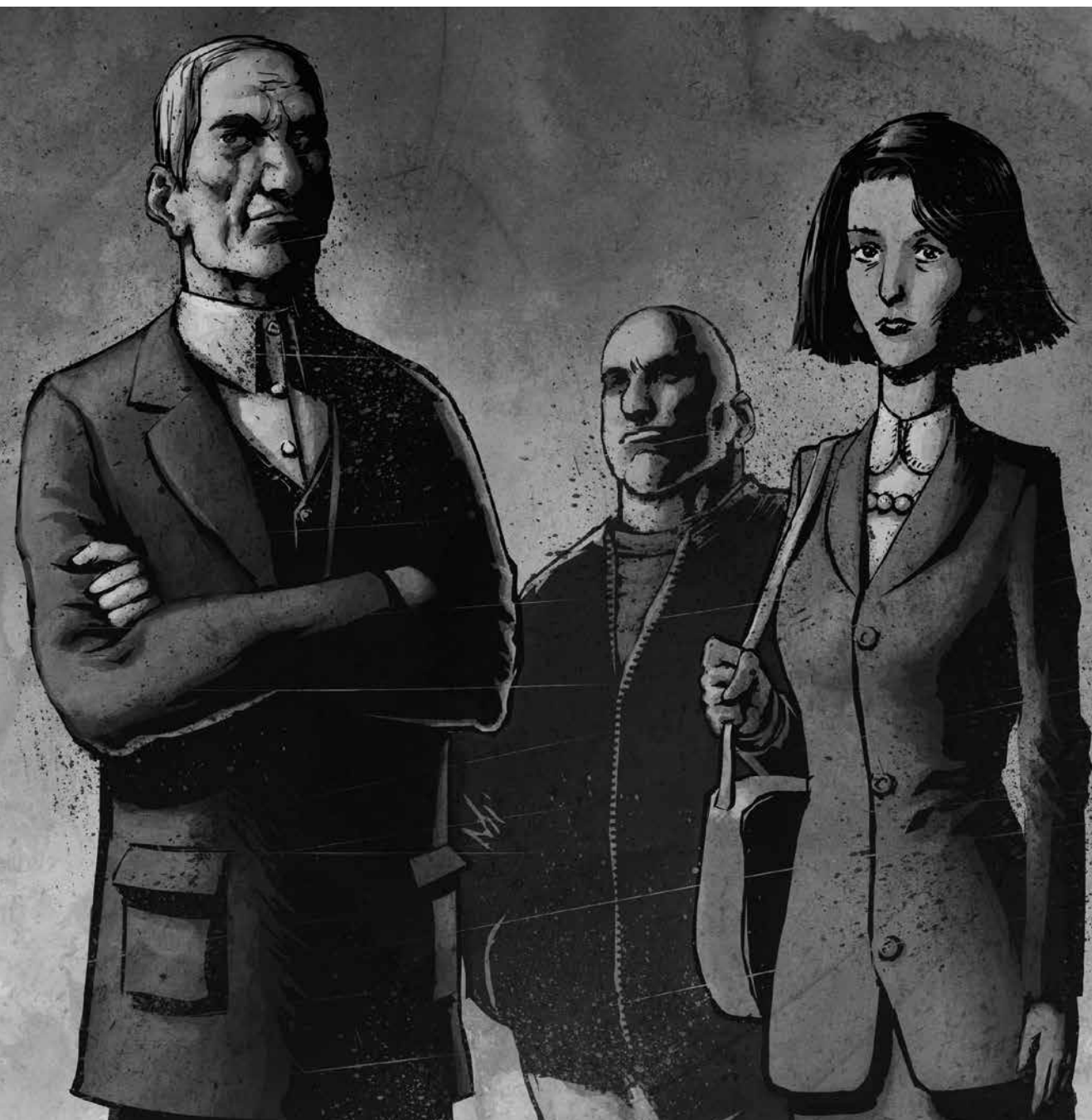
Protection : 1.

LES WIMCHSTAD


Force	2	Volonté	3
Agilité	2	Apparence	2
Perception	2		

LES D'ASTELIN

Force	2	Volonté	2
Agilité	2	Apparence	3
Perception	2		



ELLE EST CHAAAAUUUUUUUDE, LA PATATE !



Cette prouesse a été gagnée par :

Usage unique

Vous avez couché avec Philippe au milieu de La patate chaude.

Utilisez cette carte pour convaincre un autre personnage de faire quelque chose dans une situation qui semble vraiment inappropriée.
Déchirez cette carte après utilisation.

Démon uniquement

Illustration : Boris Moncel

ON AVAIT DIT « PAS DE MEURTRE » !



Cette prouesse a été gagnée par :

Usage unique

Philippe et Virginy sont morts tous les deux.

Il n'y a pas que vous qui en faites trop, de temps en temps. Utilisez cette carte pour retrouver un témoin oculaire dans une mare de sang.
Donnez cette carte au maître de jeu. Déchirez cette carte après utilisation.

Démon uniquement

Illustration : Stéphane Cochetoux

ELLE A DIT NON !



Une fois par partie

Le mariage n'a pas été annulé, mais le jour de la cérémonie, Virginy a bien dit non.

Utilisez cette carte pour refuser poliment une proposition discourtoise sans entraîner de risque pour vous et vos proches.

Démon uniquement

Illustration : Stéphane Cochetoux

SIMON AMOUR, NOUS NOUS REVERRONS...



Usage unique


Luc Schneimer a été éliminé, mais pas Simon Garnier. Il ne va pas en rester là.

Utilisez cette carte quand la police devrait faire une descente quelque part. Au lieu de voir une brigade classique, ce sont Simon et ses potes qui font la descente.
Donnez cette carte au maître de jeu. Déchirez cette carte après utilisation.

Démon uniquement

Illustration : Stéphane Cochetoux

ON PASSE AU PLAN B !



Usage unique

Le mariage a eu lieu et vous avez eu droit à des vacances en Roumanie.

Utilisez cette carte pour réussir automatiquement votre première action quand vous vous rendez compte que votre plan ne se déroule pas sans accroc, et qu'il va falloir improviser.
Déchirez cette carte après utilisation.

Démon uniquement

Illustration : Pierre Racel

LE NERF DE LA GUERRE



Usage unique

L'IBM a pu racheter Wimchstad Electroniks.

Utilisez cette carte quand vous avez affaire à une nouvelle entreprise. Vous vous rendez compte qu'elle a son argent à l'IBM et qu'Oscar peut faire pression sur elle.
Déchirez cette carte après utilisation.

Démon uniquement

Illustration : Radja Sauperamianane

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

