

# INS

IN NOMINE SATANIS  
MAGNA VERITAS

GENERATION PERDUE

## SEX METAL CONSPIRACY

AUTEUR **deuilsien**

Relecture et correction: Sami

Illustrations & thème: Raise dead édition

INS/MV génération perdue est un jeu de rôle édité par Raise Dead. Tous droits réservés.

## AU COMMENCEMENT...

On connaissait Peter Vacancy pour ses frasques et ses délires récents (la création de son groupe de sex metal Vulvax conspiracy) qui occupaient la rubrique people. C'est désormais au tour de la rubrique faits divers. Lors d'une représentation dans la banlieue de bruxelle, des individus cagoulés et armés sont venus enlever le chanteur alors qu'il était dans les coulisses, attendant le rappel.



Durant le coup de force, les musiciens ont tenté de s'interposer. L'un d'entre eux s'est pris une balle de 9mm dans le genou, tandis que la nouvelle manager de Peter, Odile de Caame, ex star du porno et chanteuse dans le groupe Hot mottes est miraculeusement sortie indemne d'une série de coup de feu dans sa direction. Les ravisseurs se sont enfuis à bord d'une camionnette noire, emportant le chanteur vedette.

Les polices belge et française travaillent d'arrache pied pour localiser les malfaiteurs. Les autorités penchent plutôt pour le rapt crapuleux. La thèse d'extrémistes religieux n'est pas exclue (au vu des discours et de la teneur pornographique des «sex sessions live» des concerts.)

Des esprits plus retors penchent pour une mascarade, un coup de pub pour relancer la tournée qui n'est pas à la hauteur des espérances du chanteur.

## ET LES PJ DANS TOUT ÇA?

Ce scénario one shot pour in nominé satanis s'adresse à un groupe de 4 ou 5 démons débutant ou expérimenté (moyennant quelque ajustement) Il est préférable que les démons se connaissent déjà, qu'ils habitent sur Paris et qu'ils aient retrouvé leurs mémoires.

Pour plus de facilité vous pouvez utiliser les archétypes du livre de base (page 95-129).

## 4 - 5 JOUEURS 4 HEURES

Le scénario est inspiré de la brève «Disparition» du Faits divins 3 (page 8)



## JEAN PIERRE PASTIS ENTRE EN SCÈNE:

### LE PRÉSENTATEUR LE PLUS

### CHAUD DE PICARDIE.

Nous sommes vendredi soir 23 heure. Les PJ's sont tranquillement dans leur QG à vaquer à leur occupation quand l'un d'eux reçoit un appel sur son téléphone portable (si possible le démon avec la plus faible volonté).

A l'autre bout du fil un homme à la voix familière lui donne rendez vous à lui et aux groupe. Le rdv aura lieu à Paris et plus précisément à Pigalle chez Scarlett un sexshop & théâtre pour adulte à 23h45 L'homme n'en dira pas plus mais insistera sur l'importance du rendez-vous.

N'hésitez pas aussi à les appâter avec toute sorte de récompense (même si c'est faux) après tout vous êtes MJ et eux des saloperies de démons.

Un test de volonté (moyen ou difficile) révélera au joueur ayant le téléphone qu'il s'agit de Jean Pierre Pastis le présentateur vedette du journal de 13h sur france 3.

Après le coup de téléphone les joueurs devraient décider de se rendre directement au sexshop. Arrivé sur place ils devront passer le vigile posté devant la porte qui donne sur le boulevard. Celui ci ne posera pas de problème car une caméra est placée juste au dessus de la porte et Jean pierre à l'intérieur du sex shop surveille les écrans pour lui indiquer que le groupe peut passer.

Une fois à l'intérieur les PJ peuvent compter 5 autres personnes au rez de chaussé. L'un d'entre eu leur priera de le suivre pour monter au bureau de l'étage ou se trouve Jean Pierre Pastis.

En réalité tous les «gardes» sont des esclaves sexuelles du démon d'andréalpus. Ils sont tous armés et seront prêt à tout pour défendre leur maître de n'importe quelle d'attaque.

### LA MISSION SI VOUS L'ACCEPTÉZ!!

Jean Pierre Pastis est assis derrière son bureau dévoilant son plus beau sourire colgate. Il attend que son garde ferme la porte et accueille les démons par un «bienvenue mes frères». Il restera très cool mais si les PJ commencent à montrer les dents il fera péter son aura qui est extrêmement puissante, bien assez pour tuer plusieurs joueurs (sans compter tous les gardes). Donc pour vous faire court JPP est le producteur officieux du groupe Vulvax conspiracy (et de plusieurs autres groupe de musique underground de sex metal, satanique etc...)

et juste après l'enlèvement du chanteur il a été contacté par Odile la manager qui est elle même l'esclave sexuelle du présentateur. JPP en tant que vieux (très vieux) démon expérimenté et recherchant aussi quelque sous fifres pour ses basses besogne enquêtait depuis quelque temps sur le groupe de PJ.

Jp les contacte donc pour enquêter sur cette histoire tout en leur promettant d'autre mission et quelque faveur qu'il pourra aisément leur fournir grâce à sa position dans les médias. Ce n'est pas tous les jours qu'ont peut avoir ce genre de «boss» surtout par les temps qui court...



## ET EN VRAI MON P+I GARS??

En réalité ce petit malin de Pastis à recruter deux groupes et les malfrats qui ont enlevé le bon vieux Peter sont eux aussi des démons à qui le producteur à promis de bien jolies choses comme aux PJ mais bien entendu seul les vainqueurs du combat auront le privilège de pouvoir travailler avec (ou pour) lui. Il en profite par la même occasion pour créer le buzz autour de son groupe de musique.

Les démons auront donc 3 options si ils ne la jouent pas trop bourrin et qu'ils essayent de discuter.

### - Option 1

Les PJ décident de tuer le groupe de démons pour pouvoir bosser avec Pastis.

### - Option 2

Les PJ décident de s'allier au groupe de démons pour s'occuper de pastis.

### - Option 3

Les PJ tuent tous le monde.

## ARRIVÉ À BRUXELLES...

Les joueurs devrais mettre environ 3, 4 heures pour ce rendre a Bruxelles.



Dans tous les cas de figure Odile les attendra à la salle de concert ou les PJ devront se rendre. La salle se trouve en banlieue de bruxelles (voir plan ci dessous).

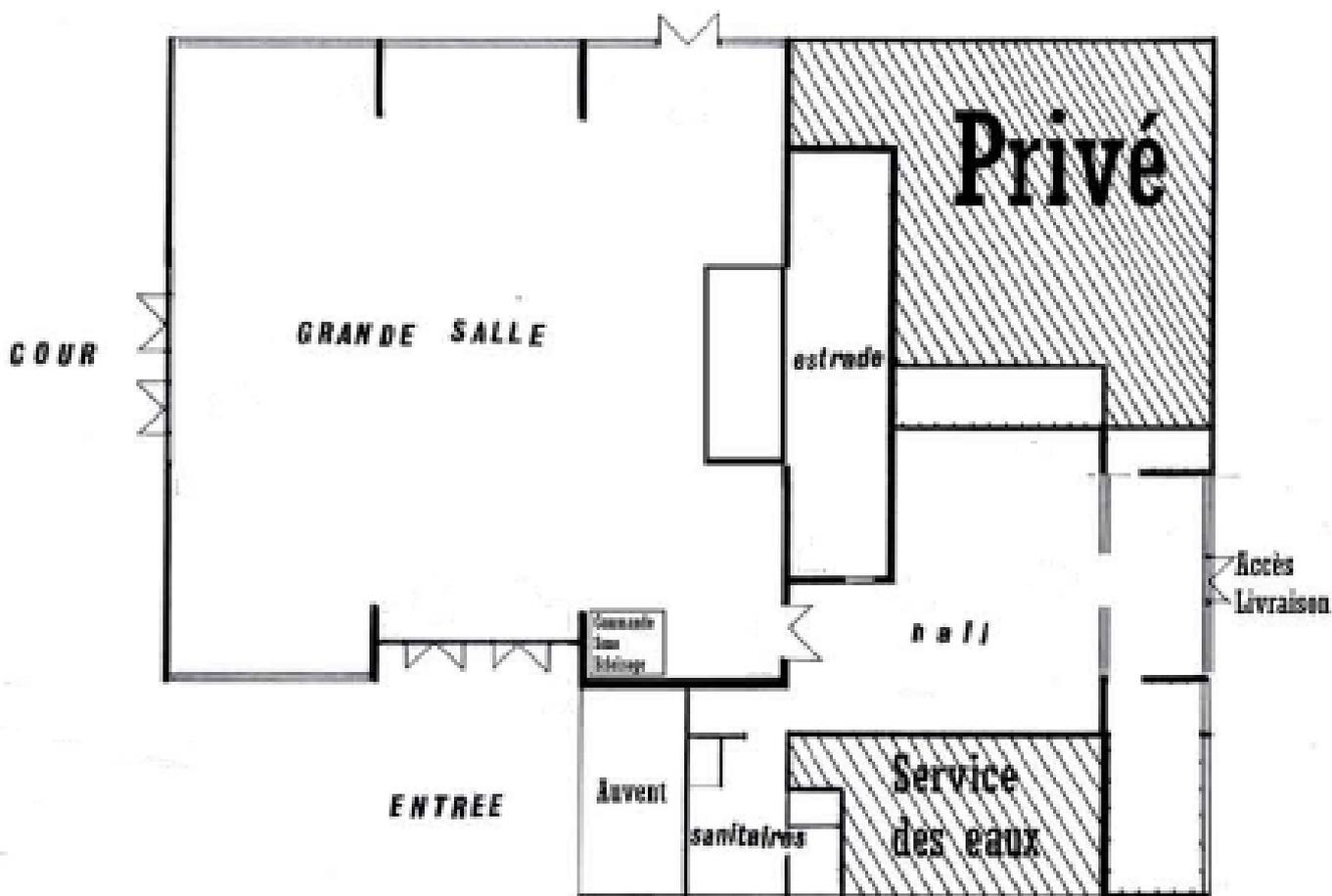
L'agression a eu lieu dans la salle privée qui sert de loge aux artistes. Les malfrateurs sont passés par l'accès des livraisons et sont ensuite directement rentrés dans la loge pour ensuite repartir par le même chemin.

### Indices retrouvés dans la salle:

- Un téléphone portable (qui ne contient aucun numéro) trouvé dans la loge à coté de la porte (test de perception facile).

- L'immatriculation de la camionette (fausse plaque qui mène nul part)

-Un interrogatoire d'Odile révélera qu'elle est réellement choquée par ce qui s'est passé (elle n'est pas dans le secret)



## COMBAT & CONCLUSION.

En plein milieu de la nuit une fois la salle quitté et Odile de Caame repartie sur Paris le téléphone trouvé à la salle sonnera.

Au téléphone se trouve un homme, il est déterminé. Le message est simple c'est une rançon (300 000 euros) et le RDV est donné le samedi à 14h dans un bâtiment désaffecté d'une zone industrielle de la banlieue de molenbeek (plan ci dessous)

Suite à l'appel les PJ voudront très certainement appeler JPP pour avoir des instructions sur la marche à suivre et il leur répondra bien sûr de ne pas faire dans les détails avec les malfrateurs. Pour le combat le choix des événements est laissé à l'appréciation du MJ.

- Si vous voulez «forcer» le combat vous pouvez tendre une embuscade au joueurs dans l'usine. Ils ne pourront alors pas faire autrement que de répliquer (ou alors ils sont assez doués)

- Si à l'inverse vous préférez que vos PJ tente une négociation faites en sorte que tout le groupe de démons adverse les attendent à un endroit précis avec l'otage.

On se rapproche tout doucement du dénouement du scénario et deux fin sont envisageables et même très probables. Les joueurs devraient soit avoir tué le groupe de démons adverse et ce rendre chez Pastis pour rendre compte de leur réussite. Soit avoir négocié avec l'autre groupe et comprendre que Pastis les a berné (à ce moment ils ne savent pas encore pourquoi et les autres non plus donc il se pourrait qu'il y est une descente au sexshop)

Si c'est le cas Jean Pierre Pastis aura eu vent des embrouilles à venir et ne sera pas présent dans le sexshop. Il se cachera pendant un certain temps et usera de ses richesses et contact pour esquiver les PJ au maximum et les tuer au besoin. Avec tout ça vous devriez même pouvoir embreiller sur un autre scénar si vos joueurs veulent sa peau «A la recherche du Pastis perdu» ou encore même sur une campagne maintenant que vos chers démons ont un boss assez stylé (dans l'optique ou ils ont tué le groupe adverse.)



## PNJ.

**Jean pierre Pastis:** (Faits divins No1 page 6)

Caractéristiques

Force 2 Volonté 3

Agilité 3 Perception 3

Apparence 5

PP: 15 / PV: 4



Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Icône sexuelle, Confidences sur l'oreiller, Orgasme mortel, Sommeil, Zizanie, Contrôle mental, Charisme surnaturel, Beau gosse, Apparence humaine.

**Avantages :** Couverture, Alliés humains.

**Défaut :** Haine des animaux. Matériel : GoPro, godemichet.

Il en a léché des culs, l'ami Pastis... Et cela depuis le XVIe siècle où il officiait comme giton d'un noble libertin.

Depuis, il n'a pas lâché le morceau (oui, celui-là !) et il a fait son trou (et aussi celui de ses amis). Bref, il a toujours copiné avec le gratin au pouvoir. Il en garde d'excellents souvenirs et des dossiers bien documentés pour faire chanter des familles illustres sur plusieurs générations. Il a d'ailleurs réussi ainsi à extorquer un manoir luxueux à une vieille noblesse locale aux alentours d'Amiens, où le who's who chti vient s'adonner aux pires exactions charnelles durant le week-end. Outre les politiques du Nord portés sur la chose, Jean-Pierre côtoie aussi des industriels liés à l'agroalimentaire. Du champ de betteraves au troupeau de vaches, JP peut tout vous fournir... Et s'il peut filmer, il vous laisse même regarder dans ses vieux dossiers.

**Odile de Caame:**

Caractéristiques

Force 2 Volonté 3

Agilité 2 Perception 2

Apparence 2

PP: 2



Tenue vestimentaire : Puta&Chica

**Zoé:**

Caractéristiques

Force 4 Volonté 3

Agilité 2 Perception 4

Apparence 3

PP: 8 / PV:12



Démon de belial

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Point faible, Jet de flammes, Explosion.

**Avantages :** Dur à cuire, Compétence spécialisée (Colt 45).

**Défaut :** Suicidaire.

Matériel : Colt 45.

**Charlie:**

Caractéristiques

Force 4 Volonté 3

Agilité 2 Perception 4

Apparence 3

PP: 10 / PV: 8



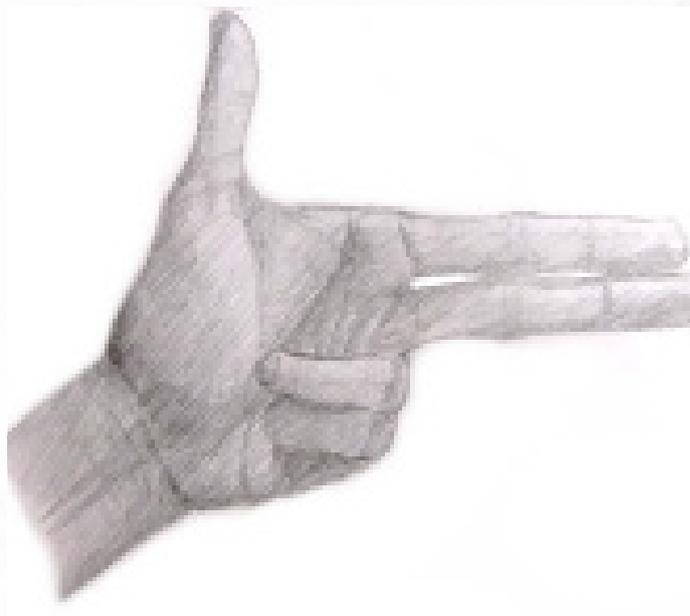
Démon de belial

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Point faible, Jet de flammes, Explosion, Combustion spontanée.

**Avantages :** Rapide, Trompe la mort.

**Défaut :** Asocial.

Matériel : Colt 45.



### Kevin:

Caractéristiques

Force 4 Volonté 3

Agilité 3 Perception 2

Apparence 3

PP: 4 / PV: 9



Démon de baal

Pouvoirs : Aura d'identification,

Langue divine, Poing de fer,

Armes corporelles.

**Avantages :** Trompe-la-mort, Rapide.

**Défaut :** Suicidaire.

### Simon:

Caractéristiques

Force 4 Volonté 4

Agilité 3 Perception 3

Apparence 2

PP:10 / PV: 8



Démon de Vapula

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine,

Poing de fer, Connaissance absolue, Machine

explosive, Générateur psychique, Transmutation

électrique, Drain de vie.

**Avantages :** Couverture (patron d'usine),

Chef de groupe.

**Défaut :** Calculateur.

Tactiques de combat : Lapoutre utilise

Transmutation électrique pour échapper à

ses poursuivants.

Puis il réapparaît dans un coin où un de ses

assaillants est isolé pour lui faire un Drain de

vie ou déclencher une Machine explosive.

### DERNIÈRE MISE AU POINT.

Pour les armes le MJ ajustera le groupe de démon adverse selon son groupe de PJ.

Le but n'étant clairement pas de tuer du personnages à tout va même si cela pourrait arriver.

Le but est de lier les personnages et si possible de leur faire avoir un «mentor» qui pourrait par la suite être bien utile pour leur donner quelques missions, conseils et autres.

- Si le test de Jean Pierre Pastis est réussi il décidera alors de prendre les PJ sous son aile avec possibilité pour ceux qui le souhaite de se trouver une place de planqué sur france télévision. Il pourra aussi leur fournir un nouveau QG.

- Si les PJ découvre le plan de Pastis et veulent sa peau il leur expliquera qu'il a fait ça pour trouver des démons digne de confiance avec qui monter son réseau.

### DIS+RIBU+ION DES PR:

- Réussir le test de Pastis (tuer les démons adverse)

en sachant qu'il avais engagé 2 groupes : 3PR

- Tuer le groupe de démon adverse : 2PR

