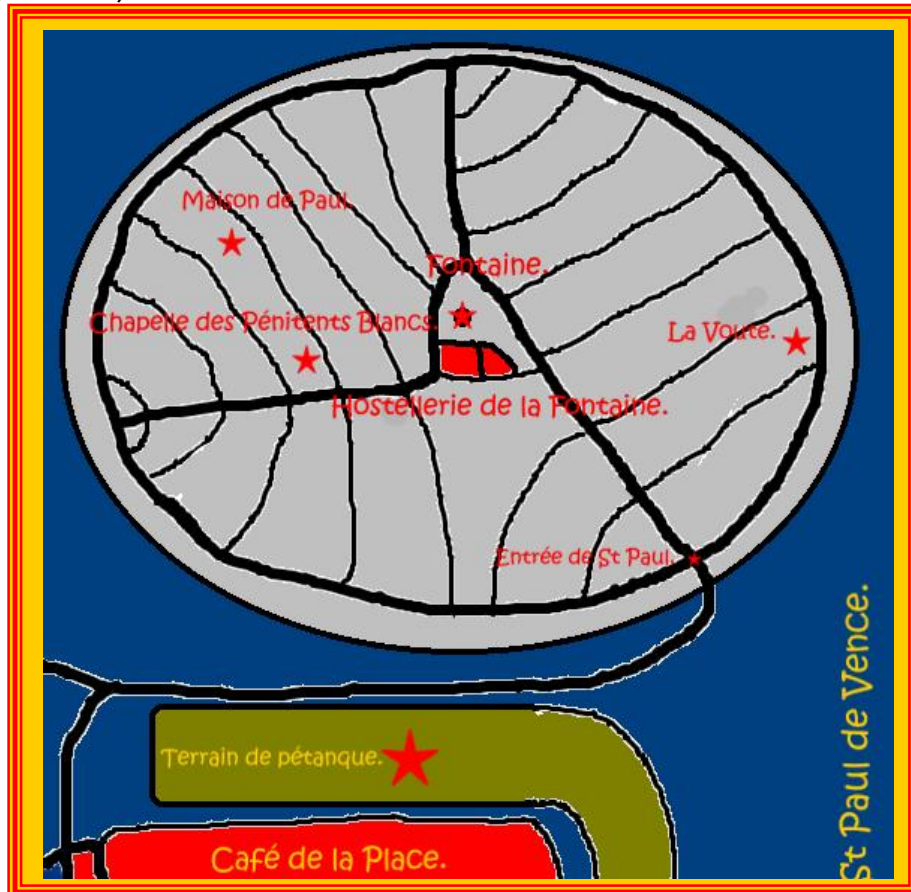


Assassinat à St Paul de Vence. Scénario pour INS (2 à 4 joueurs)

Avant de commencer, je vais donner le plan de la ville (je sais il est pourri : c'est du fait maison ! Mais ceux qui ne sont jamais allé à St Paul pourront se repérer un peu mieux. En effet, tout les noms sont réels ! Les deux restaurants existent vraiment ainsi que tout le reste –à part l'appartement de St Paul, hein ! !-).



En premier lieu, il faut savoir que les PJ ne peuvent pas utiliser de véhicules dans l'enceinte de la ville : c'est interdit (et pour surveiller les petits malins, il y a des policiers devant le café de la Place les trois quarts du temps). Pis en plus, faut dire que la ville est toute petite et que la plupart des allées sont large de un mètre à peu près, donc on peut laisser les décapotables au garage (mais on peut garder la chemise en polyester ouverte sur la chaîne en or qui brille...). Bon, après ce petit briefing, les choses sérieuses commence !!

1°) Le Contact.

Un envoyé d'Andromalius a donné rendez-vous aux PJ à St Paul de Vence : Dans le midi (prenez une carte de France : c'est en bas à droite...). Il attendra à une table du café de la Place, passionné par la partie de pétanque qui se

déroule sur le terrain entouré de platanes (décidément, que les humains sont futile, surtout les vieux : ceux qui portent les « pompes à Joseph » -des sandales ou des tongs pour les plus atteints- et qui prennent du plaisir à tripoter des boules trois fois plus grosses et au moins dix fois plus lourdes que les leurs... Pis celles la leur tombe pas aux genoux au moins ! > :^)) et réagira au mot de passe convenu à l'avance. Voici ce qu'il faut lui dire et ce qu'il va répondre avant de les reconnaître (Comme dans James Bond ! On se refuse rien en enfer) :

- C'est Mickey qui m'envoie...
- Vous arrivez en retard...
- Normal j'ai eu des emmerdes avec Tic et Tac...
- Les Koalas volent bas en ce moment....
- Mais pas aussi bas que les fœtus de pingouins morts...

Après ce dialogue, l'homme, souriant, confiera aux PJ une enveloppe. Il disparaîtra ensuite au milieu de la foule...

L'enveloppe contient les Ordres de Mission :

ATTENTION : *Vous devrez « aider » ce message à s'autodétruire dans 5 secondes.*

*Bonjour l'ami de Mickey,
Voici vos ordres de missions :*

- *L'ange de Novalis Paul se trouve sur les lieux, vous devrez l'éliminer. Il est seul et constitue une cible facile. Tout ce que nous savons sur lui est sa couverture : il est plongeur au restaurant « La Voûte ». Il serait judicieux de le suivre jusqu'à son domicile pour l'éliminer plus discrètement.*
- *Prenez garde : si vous êtes découvert, et que la YouYou Force envoie des renforts, Il vous sera très difficile de vous échapper de cette ville entourée de remparts de plus de 10 mètres de haut...*

Bonne chance n°2...

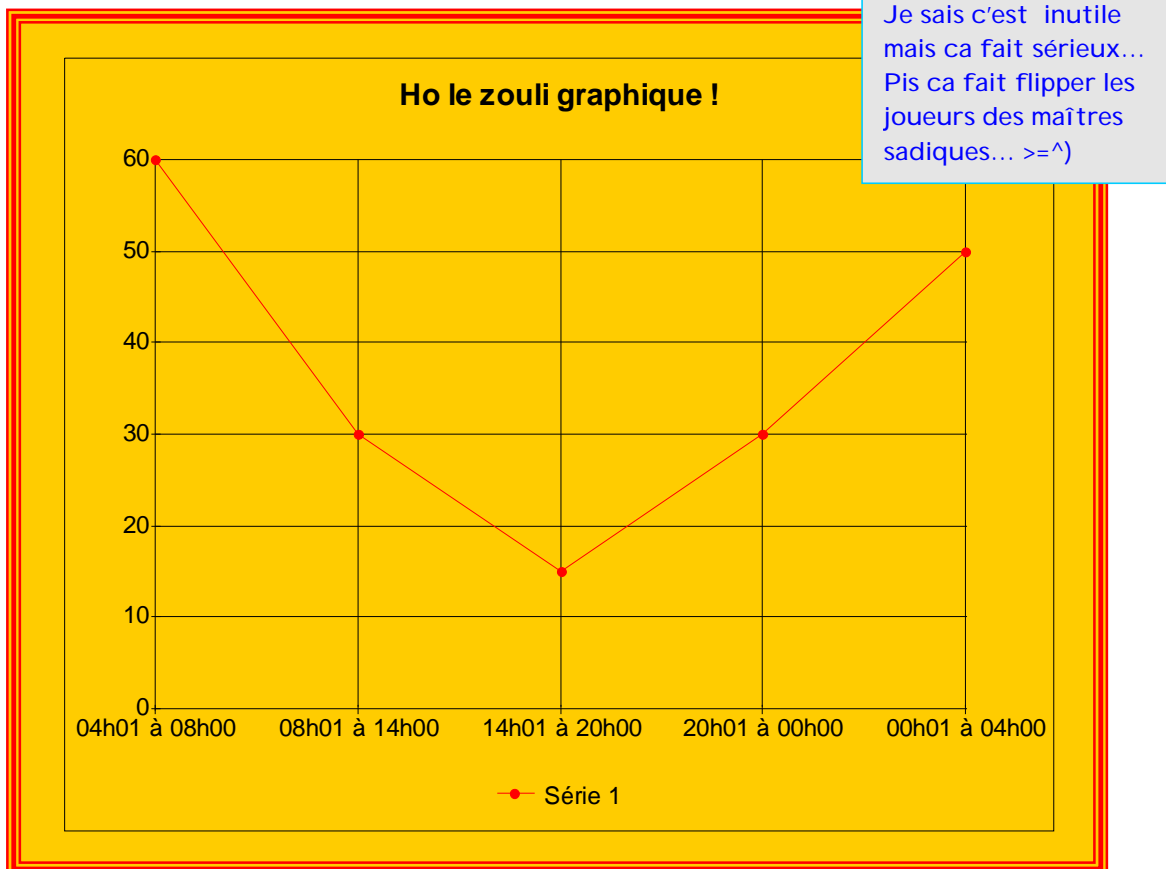
Et n'oubliez pas : Big Andromalius is watching you...

2°) Première balade dans St Paul :

A partir de ce moment, les PJ pourront choisir de partir en reconnaissance dans la ville, de faire un plan en sirotant tranquillement un pastis ou de partir s'acheter un bob « Ricard » et une paire de tong pour passer inaperçu...

Quoi qu'ils décident, dite leur que la ville est bondée de touristes : des flots de cars arrivent toutes les dix minutes, on voit des ~~brides~~ chinois avec leur appareil photo et leur caméscope à chaque coin de rue, des ~~italiens~~ italiens tchatchent dans les boutiques etc. Cette surpopulation est une arme à double tranchant, en effet, il est facile de se fondre dans la masse mais il est pratiquement impossible d'utiliser le moindre de ses pouvoirs... Reportez-vous à la table ci-contre : obligez vos PJ à faire un jet de dés avec la difficulté écrite à chaque fois qu'ils font un truc pas clean
VOYANT : les jets de discrétions ne valent rien ici, tout est une question de chance. Il suffit que un touriste décide de se soulager sur les remparts à 23h30 pour voir les PJ balancer un pauvre type par dessus bord !

| Heure | Faire moins de ... sur D666 |
|-------|-----------------------------|
| 04h01 | Faire moins de 60 sur |
| 08h00 | D666 |
| 08h01 | Faire moins de 30 sur |
| 14h00 | D666 |
| 14h01 | Faire moins de 15 sur |
| 20h00 | D666 |
| 20h01 | Faire moins de 30 sur |
| 00h00 | D666 |
| 00h01 | Faire moins de 50 sur |
| 04h00 | D666 |



Donc maintenant on va rentrer dans le vif du sujet !

3°) Le meurtre ! Le meurtre !

Enfin les choses sérieuses vont commencer ! Les PJ vont, de toute évidence, se rendre au resto ou bosse Paul : une fois sur place, il devront identifier l'ange (il n'ont aucune idée de sa description). Bon on va être sympa car il n'y a que un seul et unique plongeur : Paul. Si les PJ se pointent dans le resto et demande au patron, un homme brun rondouillard avec des lunettes qui se tient derrière le comptoir, de voir le plongeur, le chef se fera un plaisir de les mettre à la porte (*Non mais pour qui ils se prennent ces inconnus qui peuvent rentrer dans ma cuisine comme dans un moulin ??*). Se faire passer pour la police pour rentrer dans la cuisine peut donner un très bon moment de roleplay à condition que les PJ aient une bonne raison (*Je suis le commissaire Moulin, ce grand gaillard c'est mon pote Navarro. Lui ? Euh... Ben lui c'est Colombo !*). Le bon vieux gag de l'inspection sanitaire marche toujours aussi : si les PJ utilise ce subterfuge plus que vicieux, la porte de la cuisine leur sera ouverte (à contre cœur). De plus lancez un D6 en secret si vous le voulez : 1-3 le patron devient blême et transpire à grosses gouttes, 4-6 le patron fait un crise cardiaque. Avec la crise cardiaque, ça met de l'ambiance dans le resto ! Et après tout on s'en fout que le type crève : ce qu'on veut c'est voir la tête de Paul... Autre technique possible : un des PJ peut demander si il n'y aurait pas par hasard du travail pour lui en cuisine (à vous de voir si ça marche ou pas, mais moi j'ai refusé parce que il y a des solutions bien plus amusantes !). Un(e) démon(e) d'Andrealphus pourra toujours séduire pour faire diversion une serveuse qui se fera chopper par le patron en train de se faire prendre derrière le comptoir et qui sera finalement renvoyer ou le patron himself (ici encore lancez 1D6 juste pour le fun : 1-3 le mec se laisse draguer et ça se finit dans la chambre froide (si la démons le veut, mais c'est une bonne occas de récupérer des Points de Pouvoir !), 4-6 la patronne arrive : *Qui c'est celle là Roger ?? La nièce de ton pote Gérard ?? Ben arrête de bégayer je comprends pas !!*. Dans ce cas la vous pouvez faire dégénérer la scène. Rien ne vaut le bon vieux rouleau à pâtisserie dans les dents !)..

En cuisine, les PJ vont pouvoir identifier Paul. C'est un homme blond, les cheveux courts, le teint plutôt pâle pour le climat avec des yeux bleus. Dès que l'ange va voir débouler les joueurs, il va lancer une détection du mal par prudence et va se rendre compte de la véritable nature des visiteurs. Il va ensuite tenter de s'enfuir : en profitant de l'effet de surprise, il bouscule les joueurs et sort du restaurant en renversant quelques table. Logiquement, les PJ vont le poursuivre. Insistez sur le décor et l'action : mettez une bonne

musique comme dans les films de James Bond ! L'ange et les joueurs vont courir le long des remparts en renversant les touristes (rappelez vous le film *La cité de la peur* des Nuls : la scène de ce chef d'œuvre où Alain Chabat poursuit le tueur sur la Croisette à Cannes !). Vous pouvez faire durer le suspense, mais à un moment les joueurs perdront Paul de vue...

4°) La YouYou Force débarque...

Même si les PJ recherchent l'ange, il ne le trouveront pas... Paul a l'avantage de connaître la ville comme le fond de sa poche. Suivant l'heure à laquelle s'est déroulé la course-poursuite, les démons iront se reposer (indiquez leur l'Hostellerie de la Fontaine...), se promener dans la ville ou encore prendre le chemin du Café de la Place pour boire un coup (on n'imagine pas à quel point on peut se déshydrater dans ce pays...). En chemin, ils verront passer des hélicoptères noirs au dessus de la ville : la vache, sont rapides ces PDs !! Bon, pas de panique : les Anges vont pas se ramener et sortir les Desert Eagle... Ils vont simplement se poster devant la seule entrée disponible de la cité et attendre en faisant des détections du Mal de temps en temps un pastis à la main (les salauds... Nous priver du bistrot ! IL VONT LE PAYER !!)... Bien, les joueurs vont devoir se tirer de ce guêpier maintenant, si possible en liquidant Paul si ils parviennent à le retrouver... Laissez les joueurs libre : ils trouveront bien une solution au problème (faire venir une ambulance en prétextant un malaise etc.). Si vos démons sont des boulets, dites leur que l'un d'eux remarque une bouche d'égout (si ils ne se paument pas, ils vont pouvoir se faire la belle par là). Quoi qu'il en soit, il faut que la tentative d'évasion foire lamentablement (l'ambulance s'enquille un platane devant le Café de la Place -ce qui attire les anges-, un des démons éternue dans les égouts ce qui fait se pointer la YouYou Force etc. Faites preuve d'imagination que diable !!). Une fois capturés, les joueurs vont être emmenés de force à la chapelle des Pénitents Blancs. Sur place, ils vont rencontrer leur vieil ami Paul ainsi que ses amis Paulo et Bruno. Les PJ sont attachés à une chaise dos à dos avec les trois illuminés qui leur tournent autour en les menaçant (*C'était pas prudent de venir ici les gars... Vous devriez pas traîner dans des coins comme St Paul... Les ville avec des noms de Saints, ca n'a jamais réussi aux démons vous savez ??*). Après avoir humilié les démons, les anges vont devoir se retirer. Suivant l'heure, prétexter soit la prière quotidienne, soit pour le repas en communauté avec les moines ou tout simplement le dodo... Les joueurs vont pouvoir profiter de cette absence pour mettre les voiles : faites un plan sommaire au brouillon pour savoir qui détacha qui. En effet, les joueurs sont ligotés en cercle dos à dos donc un démon ne peut libérer que la personne qui est directement derrière lui. Dès que quelqu'un est libre, il peut aider à détacher les autres (faites un jet de

Dextérité pour résoudre tout ça...). Un démon qui possède une queue (Non, pas une stouquette : Le pouvoir QUEUE !!) en barbelé peut détacher n'importe qui (lui compris). Une fois libre, nos PJ vont soit avoir envie de se faire la belle, soit avoir envie de faire bouffer leurs couilles aux 3 anges (voici en fait ce que des démons très en colère devraient penser...). La seule sortie se fait par un tout petit escalier qui mène direct dans la pieute des YouYou Jedi (les anges quoi...). A part si ca se passe la nuit, il n'y aura personne ici à part peut être un capucin qui fait sa sieste : un amuse-gueule en fait ! Au bout de la rangée de lits, il y a une porte qui donne dans la chapelle. Sauf si c'était l'heure de la prière, la chapelle est vide (vous pouvez mettre un moine dans le confessionnal, pour faire patienter jusqu'au plat de résistance...). Arrivé dans la chapelle, on peut soit sortir et retourner dans la ville soit aller au réfectoire. Sauf si c'est l'heure de becter, il n'y aura ici que le moine cuistot.

Logiquement, les démons auront forcément rencontré Paul et ses copains dans une des salles. Donc lorsque les joueurs retrouvent leurs vieux potes, les moines présents se carapatent en priant et les anges sortent leur gun (les stats des anges seront à la fin du scénario). Si vous avez un CD de BO de Western, c'est le moment de le mettre. Faites monter la pression, personne ne bouge, chacun avec son flingue braqué sur un des ennemis (Style *Volte Face* de John Woo, à la fin, dans l'église.). Décidez qui va attaquer les autres en premier, ca n'a pas d'importance. Pour ce grand final, tout les coups sont permis (il n'y a aucun témoin) et les démons peuvent prendre leur véritable apparence. Logiquement, le combat devrait tourner à l'avantage des démons plus ou moins rapidement suivant leur nombre. Les trois anges ayant mordu la poussière, les démons n'auront plus qu'à s'éclipser de St Paul de Vence. En passant devant le Café de la Place, l'envoyé d'Andromalius croisera les PJ et leur fera un debriefing, leur distribuant des récompenses démoniaques ou quelques fraises Tagada...

Paul, Ange de Novalis.

Pouvoirs :

Rêve (433), Jet d'eau bénite (131), Polymorphie (356),

Conversion physique (335)

Arme : Revolver Calibre 22.

| FO | VO | PE | AG | PR | AP | PP |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 2 | 5 | 4 | 2 | 2 | 5 | 9 |

Limitation : Lâcheté

Paulo, Ange de Walther.

Pouvoirs :

Exorcisme, Armure Corporelle (221), Peur (152)

Scientifique (265).

Arme : Dague de lancer + Epée Courte.

| FO | VO | PE | AG | PR | AP | PP |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 5 | 5 | 5 | 2 | 1 | 2 | 9 |

Limitation : Peur des cadavres

Bruno, Ange de Joseph.

Pouvoirs :

Lire les pensées (425), Contact avec présentateur

TV (666), Attaque Télékinétique (136), Dialogue Mental (423). Limitation : Gras

Arme : Fusil à Pompe.

| FO | VO | PE | AG | PR | AP | PP |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 5 | 5 | 2 | 4 | 3 | 9 |