

*THS
TV*

*Il était une fois
dans l'ouest niçois...*



Il était une fois dans l'ouest niçois...

« Un grille-pain, ça n'a que deux fonctions : pas cuit ou brûlé. »

Ce scénario pour INS 4^{ème} édition est destiné un petit groupe de démons (3-4 joueurs max) de grade 0 ou 1. La lecture du supplément « Sur la Terre comme au ciel » peut être bienvenu pour profiter pleinement de cette aventure. Ce scénario est un one-shot surtout ouvert à l'improvisation et au délire le temps d'une petite partie.

Tout commence par la mort de Waleth, démon de Valefor. En effet, celui-ci était une espèce de chasseur de trésors dans ces passe-temps, il recherchait et dérobaient tous les objets magiques, mystiques, reliques, livres saints, tableaux de Picasso et autres pièces rares touchant à l'occultisme qu'il était amené à croiser ou qu'il pouvait dénicher. Ses capacités étaient très appréciées par ses supérieurs, qui ont pu amasser une jolie collection d'objets de toutes sortes et plus ou moins mystiques.

Mais Waleth eut un jour la grosse tête. Il découvrit l'existence d'un orbe dont la capacité est de révéler les auras des êtres alentours. Remontant les pistes qu'il avait réunies, il retrouva le dernier possesseur de l'objet : Samuel, un ange de Janus, qui venait lui-même de piquer la sphère à un fan de l'occultisme (il s'en servait pour promouvoir sa carrière et est désormais ministre des finances). Vous voyez de qui je veux parler ...

Donc Waleth « emprunta » l'orbe à son récent propriétaire (il y réussit contre toutes attentes). Il planqua l'objet dans le double fond d'un coffret, lui-même caché dans la planque de Waleth, une crypte au cimetière de Caucade dans les quartiers ouest de la ville de Nice. Après un tel coup d'éclat Waleth rentra tranquillement chez lui, le sentiment du devoir accompli en se disant qu'il l'avait bien niqué le youyou !

L'Ange de Janus ne supporta pas de se faire doubler comme un bleu. Il retrouva Waleth et lui fit proprement la peau, lui offrant un aller simple pour l'enfer. Mais il ne put retrouver la sphère et, gravement blessé lors de son affrontement contre le démon, dû se replier afin de penser ses blessures.

INS : ça s'est passé pas loin de chez vous.

C'est à partir de là que vont intervenir nos personnages- joueurs (PJ). Les supérieurs, au courant des agissements de Waleth car bénéficiant de ses rapines ésotériques et le surveillant bien, désirent retrouver la sphère avant que le camp d'en face ne mette la main dessus. C'est ainsi que les PJ sont convoqués au siège de l'IBBM (International Business Bank of Montreuil. Banque à administration démoniaque qui blanchit des fonds, gère quelques missions, et conserve les objets de Waleth. Pour plus d'infos, consulter le supplément « Sur la Terre comme au ciel »). Les PJ sont reçus par l'ancien supérieur de Waleth, Jean Duprès, alias Torël, démon de Mammon. Celui-ci, les envoie à Nice, ancien lieu de résidence de Waleth, afin qu'ils retrouvent l'orbe.

Pour retrouver l'artefact, rien de très compliqué, Hotburne, le familier de Waleth sait où son maître cachait ses « trouvailles », il faudra juste le convaincre de coopérer et ça le familier n'en a pas franchement envie. Sinon, une fouille minutieuse du bureau de Waleth pourra révéler un double fond qui cache quelques documents de valeurs appartenant au démon (compte en Suisse, carnet d'adresses avec tous les acheteurs potentiels et les receleurs que fréquentes habituellement le démon...) mais surtout les papiers de propriété d'une crypte

à Nice au cimetière de Caucade. Il ne reste plus aux démons qu'à atteindre cette fameuse crypte, en ayant à faire à un familier cinglé, une horde de zombis gardiens de la crypte, un ange revanchard qui voudrait retrouver ses affaires et un fossoyeur qui parle beaucoup moins que ce qu'il ne joue de la gâchette... Du gâteau en somme.

Orbe occulte : Quiconque la tient en main peut percevoir les auras (Comme le pouvoir Lecture d'aura à un niveau 6) des êtres magiques qui sont dans son champs de vision. L'orbe est une sphère translucide de 10 cm de diamètre.

Grille de PA :

- Eliminer Samuel + 1 PA
- Obtenir la collaboration de Hotburne + 1 PA
- Eviter le combat contre les gardiens zombies + 1 PA
- Récupérer l'orbe avant Samuel (sous peine de devoir la lui reprendre) + 1 PA

Les personnages :

- **Samuel, ange de Janus de grade 1, alias Justin Bridelou.**

Doublé par Waleth et n'ayant pas récupéré sa précieuse relique, Samuel fait de cette histoire une affaire personnelle. Il va tout faire pour récupérer son bien. A commencer par fouiller l'appartement de Waleth (en même temps que les PJs ?), prendre en filature les PJs s'ils ne sont pas discrets pour les doubler au dernier moment ou simplement pour faire un dernier grand méchant lorsque les personnages seront sortis de la crypte l'orbe en poche.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
3	3	3	5+	3	5+

Talents :

Attaque 2, défense 3, mental 4, pickpocket 7+

Pouvoirs :

Déguisement superficiel 2, obscurité 2, ouverture 3, détection du danger 1

Combat :

17 PP, 8 PF, BL 6 / BG 12 / BF 18 / MS 24

Petit calibre, menotte, faux papiers, passe-partout.

- **Hotburne, familier de Waleth.**

Grille-pain de son état, Hotburne est très aigri par sa condition. Son maître s'occupait peu de lui. Il est méfiant, agressif et n'est pas franchement prêt à aider les PJ, bien au contraire. Il est le seul à connaître l'endroit de la planque de Waleth et fera tout son possible pour faire tourner les gens en bourrique avant de révéler quoi que ce soit. Sinon, il séjourne dans la cuisine de l'appart de celui-ci.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
1	1	4+	2	2	2

Talents :

Culture générale 2 (recettes de cuisine 3), Hobby 1 (écouter les émissions de Maïté), Savoir occulte 2 (procédure angélique 3), Griller des toasts 3+

Pouvoirs :

Jet de flamme 1, anaérobiose, jeûne, cuisine démoniaque 1, discorde 1

Combat :

6 PP, 3 PF, BL 2 / BG 5 / BF 7 / MS 10

Cromage niquel, résistances neuves.

- **Thérèse, concierge de l'immeuble de Waleth.**

Thérèse est la concierge typique. Elle surveille tous les allers et venus dans son bâtiment, connaît tous les potins, espionne les locataires et se mêle de ce qui ne la regarde pas. Si les PJ vont chez Waleth, ils auront forcément affaire à elle.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Ch
1+	1+	3+	2	1+	2

Talents :

Baratin 2, défense 1, discussion 2, appeler les flics 2+, maniement du balai 3+, écouter les conversations dans la cage d'escalier 3.

Combat :

3 PF, BL 4 / BG 8 / BF 12 / MS 16

Tablier usé, robe à fleur de grand-mère, balai à la main.

- **Les zombies gardiens.**

Belle escorte d'une quinzaine de zombies planqués dans les sous-sols de la crypte de Waleth. Ils étaient à sa disposition en cas de coups durs. Ils continuent de servir leur maître dont ils ignorent la mort.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
2+	2	2	1	1	3

Talents :

Corps à corps 3, intimidations 2+

Pouvoirs :

Anaérobiose, apparence horripilante 1, jeûne, immunité contre les maladies et les poisons, membres exotiques (ongles d'acier, précision +2, puissance +2), Régénération 1.

Combat :

4 PP, 3 PF, BL 4 / BG 8 / BF 12 / MS 16

- **Othel, ange de Daniel de grade 0, alias Dédé le fossoyeur.**

Gardien du cimetière de Caucade à Nice, il n'aime pas qu'on le dérange, surtout la nuit !

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
4	4	5	4	2	3

Talents :

Attaque 6, défense 5, physique 5, mental 3, social 2

Pouvoirs :

Arme exaltée 1, armure corporelle (pierre) 1, pétrification 2

Combat :

10 PP, 8 PF, BL 7 / BG 14 / BF 21 / MS 28

- **Torël, démon de Mammon de grade 2, alias Jean Duprès.**

Ancien supérieur de Waleth, il envoie les PJ limiter les dégâts. Il a horreur que les équipes, dont il a la charge, échouent. Rapport à son propre avancement...

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
2	2	2	4+	6	3+

Talents :

Attaque 2+, défense 2+, physique 2+, mental 7, social 6

Pouvoirs :

Corruption 5, charme 4, lire les pensées 4, langage universel 3, volonté supra normale 2, détection des mensonges 1

Combat :

25 PP, 6 PF, BL 4 / BG 8 / BF 12 / MS 16

- **La crypte du cimetière de Caucade.**

Il y a plusieurs cryptes, mais une, est la planque de Waleth. Intérieur gardé par des zombies, aménagée avec plusieurs sous-sols, cuisine salle d'armes, bibliothèque-foutoir... Depuis que le fossoyeur est un ange, la planque est encore plus sûre (qui penserait trouver un démon sur le territoire d'un ange).

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
5+	1	2	2	1+	4

Pouvoirs :

Absorption de douleur 1, peur 1, illusion 2

Combat :

6 PP, 7 PF, MS 30.