

## L'AMICALE DE PETANQUE ST LOUIS

Ce scénario est prévu pour un groupe de démons débutants, sachant se montrer plus discrets et futés que bourrins (s'ils veulent survivre). L'histoire en quelques mots : un démon d'Asmodée qui n'a pas vraiment eu de chance lors de son incarnation puisque son corps d'accueil fait partie des forces bleues...

### LA CONVOCATION

---

Ce scénario débute le 11 novembre de n'importe quelle année. Alors que les PJ vaquent à leurs occupations habituelles (jardinage, épilation, tri de smarties par couleur, équarrissage de nouveau-né), ils reçoivent un **message officiel** de façon alimentaire : dans une corbeille de fruits un kiwi se met à parler, un fromage du frigo qui braille avec une mauvaise haleine, la purée se couvre d'un message, un cadavre faisandé qui se met à bavarder... Enfin bref, le message est des plus simples, un truc du genre "Rendez-vous au lieu de rencontre habituel d'ici 3 heures".

#### *La visite médicale*

Arrivés au lieu de rencontre habituel, leur contact habituel les attend avec un individu habillé d'une blouse blanche et portant un stéthoscope un peu en retrait. Leur contact leur annonce que les autorités démoniaques ont constaté des anomalies au niveau des dernières incarnations, on a donc dépêché un des leurs pour vérifier si tout est en ordre. Malheureusement pour les PJ, cette rumeur n'est qu'une blague lancée par les sbires de Kobal, d'ailleurs, les démons chargés de la vérification sont des leurs (**gag absurde 3**), et pas l'un des plus fins, on peut même dire de lui que ce sont des gros nazes.

Le médecin (démon de Kobal) va ausculter les PJ de la façon suivante :

- Il va d'abord prendre la tension et le pouls des PJ à des endroits stupides du corps
- Il leur demande ensuite de passer la langue et utilise son pouvoir de **gag absurde** en même temps (la langue se détache et tombe à terre, elle se couvre de croûtes purulentes et de crevasses, de grosses touffes de poils noirs apparaissent...) et fait des commentaires stupides.

Après quelques minutes de patience, le contact des PJ demande au démon de Kobal de partir avec un dédain pour lui à peine dissimulé (les PJ peuvent même se défouler sur lui s'ils le désirent).

#### *La mission, enfin !*

Le contact des PJ en vient enfin au fait : "*Un démon d'Asmodée récemment incarné sur Terre a été tué et est retourné en Enfer. Le problème est que le démon n'a gardé aucun souvenir de son séjour sur Terre. L'administration d'Andromalius vous demande donc de déterminer ce qui s'est passé pour ce démon. Voici le dossier de mission... une simple mission de routine quoi, vous avez de la chance. Rapport de mission ici même dans 4 jours à midi*".

Il leur donne le dossier (**aide de jeu n°1**) et s'en va.

### HISTOIRE D'UN VILAIN PETIT SOLDAT DE DIEU

---

Henri Leblanc-Ginet a toujours été tourné vers Dieu depuis sa tendre enfance. Ses parents, des chrétiens sévères et de riches notables de la région, lui ont inculqué ces valeurs à l'aide d'une éducation sévère et d'un ceinturon. Plus tard, il a été contacté par des anges pour répandre la bonne parole, protéger les hommes du mal et chasser les démons parmi les hommes : devenir Soldat de Dieu.

Mais les anges qui l'ont recruté ont fait une grosse erreur de casting ce coup-là, car Henri a perdu quelque peu les pédales après une dizaine de missions, et s'est mis à chasser en secret pendant la nuit les démons cachés sous les traits humains. Henri a 6 personnes à son tableau de chasse, aucune du mauvais côté malheureusement. Tout de suite après son ouvrage, Henri découpe les corps et brûle les restes après quelques photos, juste pour le plaisir.

Personne n'a découvert son petit manège, jusqu'au 20/07 où il a bêtement dégringolé les escaliers de son appartement et s'est brisé la nuque. Son âme n'a pas rejoint le paradis, car le tout-puissant voit tout, et a été jetée illico dans les flammes de l'enfer. Du même coup, un démon d'Asmodée a pu donc s'incarner dans le corps d'un soldat de Dieu.

### La farce démoniaque

Le démon s'est rapidement rendu compte que quelque chose n'allait pas. Son corps d'incarnation était un chrétien convaincu si on croit la déco de sa maison, il a des armes à feu chez lui et même des grenades, et avec ses copains facho qui se réunissent soit-disant pour jouer à la pétanque, il a compris tout de suite à la première mission de "l'amicale" qu'il était dans un groupe de soldats de Dieu !!!

Au lieu de paniquer et de fuir, il décida de monter en grade : pas possible de localiser des anges ou de grosse tête de la société angélique car son groupe de soldats est trop peu influent et n'est contacté que pour de petites missions de routine. Donc, la seule solution est d'éliminer son groupe, et seul, pour corser le challenge. Son plan est excessivement simple : il a donc utilisé son pouvoir de **pari stupide** sur chacun des membres du groupe en leur faisant promettre de venir dans les toilettes de la chambre 36 de l'hôtel *les Promenades de Pigalle* le jour où il leur dirait. En effet, une jolie bombe est placée dans cet endroit, prête à exploser si quelqu'un ouvre la porte. Malheureusement, le démon n'a pas eu le temps de leur dire cette date...

### Hell Express 2000

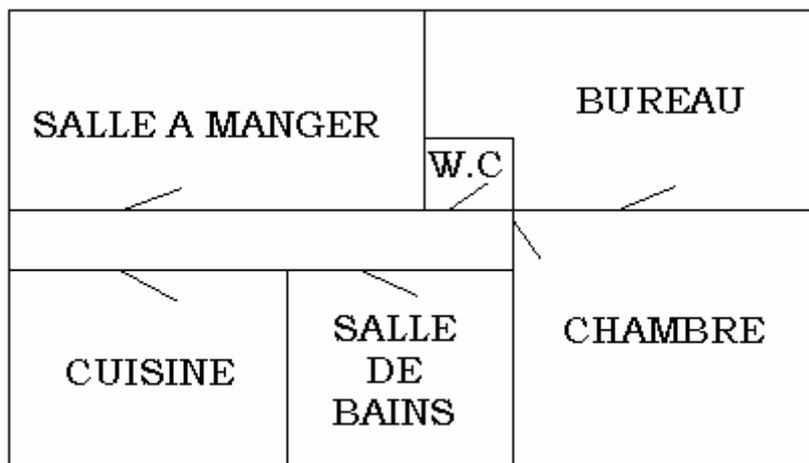
Si les soldats de Dieu n'ont pas su deviner ce qui est arrivé à leur ami, un ange nommé Mitriel y est parvenu. En effet, cet ange de Jean n'est pas n'importe qui, un ex-grade 3 de la **section Galilée** (voir « le Guide des Anges ») qui est en pénitence pour tout le reste de sa vie terrestre. Pourquoi ? Au moment du test d'une de ces créations, un logiciel angélique révolutionnaire baptisé Hell Express 2000 (pouvoir **exorcisme** entraînant une perte de mémoire pouvant préserver les personnes revenant de l'enfer), il ne s'est pas réveillé à temps (il a le défaut :  **paresse**). L'un de ses assistants a commis une erreur lors de la présentation à l'archange Jean et l'archange Walther. Son laboratoire a explosé et les archanges avec. Ils n'ont pas très apprécié et l'enquête a conclu à la culpabilité de Mitriel par négligence. Sa pénitence consiste à servir de balayeur dans l'église St Louis jusqu'à ce que sa punition soit levée, c'est-à-dire probablement le reste de cette incarnation...

Puis vint l'aubaine tant espérée par l'ange, un moyen de se racheter : un démon infiltré ! Il l'a repéré grâce à ses pouvoirs et il va aussi lui servir de test pour son programme *Hell* reconstitué. Le démon n'a pas résisté à l'envie de jouer à ce jeu envoyé "par erreur" par la poste à son domicile et ZAP!!!, retour en enfer.

### CHEZ LA VICTIME

Lorsque les PJ se rendront à l'appart de Leblanc-Ginet, rue Maginot, ils auront la grande surprise de voir Henri sortir de son immeuble avec un mal de tête visible, puis il s'engouffre dans sa BMW. Il jette nerveusement sur la route une paire de dés en mousse auparavant suspendue au rétroviseur et s'en va. Henri vient de sortir de son coma et ne se souvient de rien (heureusement pour lui), une amnésie totale de 4 mois !!! Un peu affolé, il part à l'hôpital St Jean (allié aux forces du bien) se faire ausculter, ce que les PJ peuvent découvrir en le filant en réussissant **1 jet en conduite** et **1 jet en discrétion normaux**.

Dans l'immeuble, il y a 2 appartements par étage. Pour rentrer, il suffit de réussir **1 jet de crocheter**. Les voisins d'Henri le décriront comme un homme respectable et bien sous tous rapports.



APPARTEMENT DE LEBLANC-GINET

## **Dans l'appartement :**

- Le couloir : la seule chose remarquable est un portrait du christ avec une moustache bleue et une paire de seins ajoutée à la peinture.
- La cuisine : **1 jet de perception difficile** permet de découvrir 2 grenades dans un paquet de céréales.
- La salle de bain : **1 jet de perception très difficile** permet de découvrir les photos des victimes cachés sous un carrelage amovible.
- La salle à manger : **1 jet de perception normal** permet de trouver une Uzi et 2 chargeurs sous un coussin du canapé.
- Les WC : RAS.
- La chambre à coucher : on y trouve un équipement de musculation complet et une pile de jeux de société dans l'autre coin de la pièce. Dans la boîte de Monopoly (**jet en perception difficile**), il y a un papier spécial où il est inscrit à la main : hôtel la promenade de pigalle, 36, le 19/11 à 16h00 (la date est entourée en rouge).
- Le bureau : on trouve le bureau, avec un PC explosé dans un coin de la pièce. Dans le bureau, on trouve l'agenda avec les noms de ses coéquipiers, sa carte de membre de l'amicale (**voir aide de jeu n°3**). Dans la corbeille, on trouve l'emballage d'un jeu vidéo "Hell Express" (**voir aide de jeu n°2**). On trouve aussi des tickets de caisse de différents produits dont plusieurs produits chimiques. **1 jet en chimie difficile** permet de découvrir qu'il y a tous les produits nécessaires pour créer un explosif.

## **L'AMICALE DE PETANQUE DE L'EGLISE ST LOUIS**

---

Les membres de cette amicale de pétanque ont trouvé ce prétexte pour se réunir. Ils ont même réussi à trouver un local accolé à l'église St Louis. Les membres de ce groupe sont considérés comme une **section multirôle** de soldats de Dieu.

Les membres de ce groupe :

- Etienne Duflot, 43 ans, prêtre bon et philosophe.
- Marc Darmant, 34 ans, professeur-peintre mystico-chrétien intolérant.
- Francis Malik, 28 ans, journaliste à "la voie du Seigneur" prudent et très raciste.
- Myriam Philibert, 31 ans, contractuelle sévère et agressive.
- Marie Larousse, 32 ans, femme au foyer adorable en apparence mais hystérique.
- Henri Leblanc-Ginet, notre homme.

En cas de doute ou s'ils sont effrayés, ils préféreront appeler Notre-Dame pour des renforts plutôt que d'attaquer seuls. Ils sont loin d'être stupides et ont une certaine habitude de combattre le mal.

## **LE DEBRIEFING**

---

La réussite de la mission est à évaluer selon le degré de compréhension du scénario :

- Si les PJs ont compris toute l'histoire, ont buté l'ange et fait sauter les soldats de Dieu : Victoire totale (bonus de + 3).
- Si les PJs ont loupé une partie de l'histoire et laissé les youyou en vie : Victoire partielle (pas de bonus).
- Si les PJs n'ont rien pigé, : Echec (pas de limitation).

## AIDES DE JEU

### *Aide de jeu n°1 : le dossier de mission*

#### Dossier n°1009816QV

Intitulé de la mission : découvrir les circonstances de la disparition de M Henri Leblanc-Ginet (oit s' pépette), alors qu'il était habité par le émon du jeu.

Etat Civil : Henri Leblanc-Ginet, célibataire, journaliste dans "la voie du Seigneur" (beurk), né le 16/03/\*\*, 49 ans (de conneries), 450 rue Maginot appart 12, gros joueur après une chute dans les escaliers le 20 jul.  
retour à la chaudière le 10 nov.

Effectif concerné :



Le dossier comprend une photo de Leblanc-Ginet

### *Aide de jeu n°2 : pochette de jeu*

# HELL EXPRESS 2000

## BLOOD AND SEX IN HEAVEN

Le meilleur doom-like, loin devant Quake - **PC Game**

Un véritable régal, du concentré de violence, jouissif !!!! - **PlayGame**

La révélation de l'année !! De quoi chambouler le pape - **PC FUN**

Même nous on aime !!! - **Femme Actuelle**

par Multicopy® SA  
rue Victor Hugo, Paris

*Aide de jeu n°3 : carte de membre*

© **AMICALE DE PÉTANQUE** ©  
**ST LOUIS**

**Carte de membre privilégié**

- Eglise de St Louis, Paris -

Attention : cette carte procure pas de réduction dans le rayon Pétanquerie de votre magasin.