

TOUT LE MONDE EST JOHN

Le Kleptomane

Démarrage du scénario : John se réveille dans la chambre d'un hôtel Formule 1. Il a bien dormi. Dans sa chambre, outre quelques habits, on trouve un tableau fixé au mur (une copie de La Joconde ?), une statue en bronze (représentant la Justice, avec son glaive). Sur le tableau il a été écrit au stylo bille le code suivant : X4-GH-78. En dessous, plus petit (si jamais John regarde de plus près), il est écrit : «à l'envers, fait Judas».

Obsession 1	Voler le plus d'objets possibles ayant une valeur supérieure à 10 000 €, et que John peut garder sur lui. Chaque objet que John a sur lui en fin de partie vaut 1 point.
Obsession 2 (Le subconscient)	Laisser des traces subtiles sur les lieux où des vols sont commis, volontairement pour que la Police mette la main sur John. Cette obsession est le subconscient de John, qui tel un serial killer laisse des indices pour être capturé. Se dénoncer directement ou indirectement à la Police ne compte pas. Chaque indice <u>subtil</u> vaut 2 points.
Obsession 3 (La mauvaise conscience)	Vendre le plus d'objets de valeur possible pour en faire un don à une oeuvre. Attention John n'est pas stupide, il sait que le recel est interdit et il ne veut pas se faire prendre. Chaque tranche de 10 000 € de dons obtenus de cette façon rapporte 1 point.
Obsession 4	Eviter que John finisse en prison. 2 points pour chaque fois que John échappera aux griffes des Policiers, et un bonus de 3 points si à la fin de la Partie John est libre.

A un moment dans le scénario (on laisse évidemment le meneur de jeu joyeusement improviser), John va arriver dans une salle où il y aura de magnifiques statues sur des piédestaux. Un piédestal est vide. Les statues ressemblent toutes à la statue qui était dans la chambre de John à son réveil. Si les personnages s'en rappellent, ça devrait leur mettre une puce à l'oreille. Au fond de la salle, il y a une porte blindée, avec un clavier. La combinaison qui permet d'ouvrir la porte est précisément celle qui était inscrite sur la Joconde.

John était déjà venu ici, en repérage, et n'avait pu s'empêcher de repartir avec une statuette. Il avait réussi à subtiliser le code permettant d'ouvrir le coffre.

En fait John est en train de cambrioler un riche collectionneur. Ce dernier n'est pas idiot et il s'est rendu compte qu'on l'a visité. Le coffre est donc occupé continuellement par 4 policiers en arme, qui attendent tranquillement John !

Si John a l'idée de taper le code à l'envers (87-HG-4X), alors au lieu d'ouvrir la porte, le pavé numérique va glisser sur le coté pour découvrir un petit judas, qui permet de regarder à l'intérieur du coffre, pour y voir les 4 policiers en arme, prêts à bondir !!!