

L'ENFER C'EST PAS NOUS

un huis clos pour Manga Veritas

*Les scénarios INS/MV sont de deux types distincts : les scénarios compliqués avec pleins de PNJ, où on capte que dalle et où les PJ se tapent à chaque fois une limitation à la fin; alternés avec des scénarios tout facile, dont l'unique raison d'être est de pouvoir faire sauter les limitations récemment attribuées.
Malheureusement pour vos joueurs, celui-ci est du premier type.*

Introduction : "ma... yé né pas dé ouatoure !" Ce matin, dans la boîte au lettre des PJ, entre les catalogues de lingerie de charme et leurs cours de claquettes hawaii par correspondance se trouve un Message Officiel qui mérite des majuscules tellement qu'il est beau. Son contenu est assez sobre malgré les petites croix dorées dans les coins et intime l'ordre aux angelots de se rendre Chez Franchi, un salon de thé italien de leur ville d'origine. Là, un ange de Didier leur expliquera les tenants et le aboutissants de l'affaire.

Dans le petit local bien propre où des veuves BCBG viennent boire un ristretto à petites gorgées pincées, ils sont accueillis par un certain monsieur Angelo qui les a reconnu aussitôt grâce à la photo du dossier. Il les fait asseoir à une table un peu à part et profite qu'il les a sous la main le temps du briefing pour leur faire passer un blind test sur un échantillon de 25 tasses de café différents.

Tout en notant leurs réactions sur son bloc à factures et avec des grands moulinet de bras il expliquera :

" Denis Martingale, un gros ange de grade 2 de chez Jordi n'est pas venu à sa dernière convocation à Notre-Dame. Il faut savoir que la plupart des serveurs de Jordi sont suffisamment apte à faire le bien tout seul sans qu'on ait besoin de les envoyer en mission particulière. Cependant ils sont tout de même contraint de faire un saut au QG des forces du bien tout les trimestre pour faire leur rapport et passer les tests de loyauté de Dominique. Il est possible que M. Martingale, prit dans le feu de ses bénéfiques actions, ait oublié la convocation. Retrouvez le et demandez lui de nous contacter a plus tôt"

(ceci étant le briefing épuré de tout les "ma", les "qué" et des commentaires sur les cafés que sont entrain de s'enfiler les PJ, pour simplifier votre lecture)

Il leur file le dossier de l'affaire ainsi que son numéro de phonotone en cas de besoin. Voilà, il ne reste plus qu'à passer à une pharmacie pour acheter des somnifère, histoire de réussir à dormir deux petites heures cette nuit (c'était du café très fort, je le précise pour l'Ambiance).

Nota : si les joueurs lui demandent des nouvelles de sa voiture ils ne gagnent que dalle pour leur brillante culture, on est pas dans Toon, faut pas déconner.

Vous allez voir, c'est une enquête toute simple Le dossier contient une fiche d'état civile de Denis, avec des photos. C'est un gars d'une cinquantaine d'année qui se dégarnit, le visage assez maigre et des petites lunettes sur le nez. En fait il a un peu

la tête à Woody Allen, sauf que pas. On trouve aussi des copies de tout ses rapports depuis son arrivée sur terre : c'est un gars gentil tout plein, qui a milité avec Greenpeace pour le retour des bébés phoques au pouvoir et qui a été invité deux fois à 30 millions d'ami.

De toute façon les PJ vont bien être obligé de commencer par se rendre au domicile du gars, vu que c'est la seule piste de mon scénario, et que je vais pas m'amuser à vous en pondre une autre pour vos beaux yeux.

Il habite dans une petite maison en lointaine banlieue, coincée entre une voie de chemin de fer et une usine de pâte à papier. Les alentours ont cependant gardés leur apparence bucolique et où on peut encore trouver de-ci de là de vastes prés où paissent des vaches tuberculeuses. Les volets sont fermés, et personne n'ouvre malgré les coups de sonnettes insistants. Le porte d'entrée en bois ne résistera ni à une ouverture d'un Janus, ni à un grand coup de doc bénite d'un Daniel. L'intérieur est assez sombre et sens le vrai rustique véritable.

Visiblement Denis vivait seul et est parti en voyage (vêtements et valise manquants, voiture au garage, plantes vertes rentrées...) Le macintosh posé dans le bureau a comme dossier le plus récent sur le disque dur une étude de l'écologie de la baleine bleue dans les mers nordiques. A côté du téléphone, sur un calepin passablement gribouillé est noté la date d'un vol AirNederland. Il semble être parti il y a trois jours en destination de La Haye. Si on téléphone, la standardiste confirmera.

Dans la boîte aux lettres, les PJ pourront retrouver la convocation oubliée...

Les joueurs peuvent s'acharner sur la maison et le quartier, il n'obtiendront pas beaucoup plus de renseignements. Si ils demandent des ordres à Notre Dame, un ange aux ordres de Dominique leur conseillera de tenter de le retrouver vite-vite (leurs frais de voyage seront remboursés), attendu qu'il ne lui reste que 5 jours pour se rendre à la convocation. Passé ce délais il sera déclaré renégat, et dans ce cas (comme le dit si bien Renaud), Hiroshima dans sa gueule.

Bouge sur le bon rub a dub style ! (Rico)

A l'aéroport de La Haye, en furetant un peu autour des employés on retrouve la trace de Denis, qui a fait un scandale au sortir de l'avion parce qu'il n'y avait aucun menu végétarien proposé durant le vol. Il a d'ailleurs rendu aussitôt visite à tout les échelons de l'administration pour faire changer cet état de fait avant de partir en taxi.

Retrouver le taxi est une opération de longue haleine, surtout quand on cause pas le neerlandais, mais comme c'est la seule solution de retrouver la piste de l'ange, ils ont intérêt à s'y mettre.

C'est fait ? Bon. Le taxi driver s'appelle Marco, il est polonais et conduit un véhicule de marque américaine immatriculée en Espagne. De surcroît il parle le français avec l'accent canadien. Effectivement, il a transbahuté le cinglé dans toute la ville. D'abord au port, où il l'a fait attendre plus d'une heure, puis à la permanence de Greenpeace au centre ville, et enfin à l'hôtel Continental.

- Au port, en suivant les indications de Marco, ou mieux en prenant place dans son taxi (entre deux caisses de tequila russe importée de Taiwan), on arrive devant un grand bâtiment high tech entouré de barbelés. C'est - selon le type en uniforme para-militaire qui surveille - l'entrepôt de stockage de matériel de la plate forme pétrolière démontable Elf B.12. Allez, dégagez, si vous voulez pas tâter du clébard (arf !).

- A l'hôtel, les PJ retrouveront les affaires de Denis, pour peu qu'ils arrivent à se faire ouvrir sa chambre. Pas grand chose d'intéressant, à part qu'il manque une partie des habits et le nécessaire de toilettes. Dans un sac de sport on trouve une quantité impressionnante de pellicules photos ainsi que des cassettes de dictaphone, le tout vierge, et sans appareil photo ni dictaphone.

- A la permanence Greenpeace, de vieux babas sur le retour et autres Kersausons néerlandais vont leur bassiner les oreilles sur les essais nucléaires français, dans une petite pièce éclairée à l'énergie solaire et décorée d'une panoplie d'immondes affiches à vocation écolo. Si ils savent se montrer diplomate (... non, rien, j'allais dire quelques chose de méchant...), ils apprendront du directeur de la section, un certain Denzil MacDonohue (imaginez Shane McGowan avec un badge "Flower Power"), les faits suivants :

M. Matingale a prit contact avec eux le mois dernier. Il avait appris que de source sûre qu'une plate forme Elf devait être montée dans les eaux territoriales des Pays-Bas, juste pendant la grande migration des baleines bleues que l'utilisation de trépans d'acier risquaient de déranger pendant l'accouplement. Malgré toute ses tentatives, la plate-forme a été construite quand même, et il a décidé de se rendre sur place en se faisant passer pour un scientifique français venu en observation. Il est parti trois jours avant l'arrivée des PJ, sur un zodiac et avec dans son sac un appareil photo et un dictaphone pour tirer des preuves compromettantes ces activités séditieuses et envisage d'ailleurs de vendre le reportage à Paris-Match. Depuis, tout le monde attend son retour.

Bien sûr, vous pouvez étoffer cette partie enquête pour la faire durer plus longtemps, spécialement si vous êtes en dèche d'argent et que vous avez plus que ce scénario pour tenir tout l'hiver (franchement dit, je vous plains).

Des explications

Non, non, pas maintenant.

Que faire ?

Les joueurs téméraire auront peut-être envie de faire un casse à l'entrepôt sur le port. C'est relativement inutile, mais assez amusant, en fait. Si vos amis (pasque si c'est pas vos amis, qu'es ce que vous foutez ensemble autour de la table ?) optent pour cette solution, vous allez être obligé d'improviser un chouia. Si vous êtes incapable d'improviser, je vous rappelle que Moon recrute toute l'année, et même le dimanche. Je disais donc que c'était inutile, parce que le seul renseignement ainsi obtenu est la localisation précise de la plate forme, à quelques 200 cent miles nautiques d'ici (ce qui fait à peu près patate kilomètres terrestres), dans la mer du nord. Tout le reste n'est qu'un fatras de plans géomorphiques et autres relevés des taux de monoglutamate de sodium contenu dans les roches.

En plus, on peut avoir exactement les mêmes renseignements en téléphonant à Notre Dame. En effet, il semblerait qu'un ange soit déjà infiltré dans la place pour une autre raison ("que je ne peux pas vous communiquer, il en va de sa sécurité... Non, nous ne pouvons pas le contacter pour savoir si un certain Martingale est à bord. Vous n'avez pas y aller vous même si ça vous intéresse"). En fait, passer par le QG des forces du bien est le plus sûr moyen de se rendre sur place. Un ange néerlandais de Marc viendra trouver les perso à leur hôtel, pour leur fournir de fausses cartes d'identités (tous ont pour couverture : scientifiques en mission de contrôle pour un organisme écologiste) ainsi qu'une carte de navigation. Si aucun d'eux n'est en mesure de conduire un zodiac, ils seront déposés sur place par une vedette et n'auront qu'à faire signe pour rentrer...

Ouf. Le scénario va enfin pouvoir commencer.

Les explications, pour faire diversion

Denis Martingale est vraiment très gentil : pour sauver ses amies les baleines bleues (car cette histoire là qui a l'air tellement bidon est vraiment vraie) il est prêt à payer de sa personne. Il a fait tout ce qui a été raconté par Denzil, et est vraiment arrivé sur la plate forme quelque jour avant les joueurs. Là bas, il a été accueilli par les Gentils Travailleurs (voir ci-après).

24 heures avant que les PJ n'arrivent à leur tour sur place, Denis s'est engueulé avec un des responsable de Elf et est parti se coucher furieux. Durant la nuit, l'ange a tenté de fouiller la salle de contrôle et de faire des photos des plans de forage. Malheureusement pour lui, une tuile lui est tombé sur le coin de la gueule : il a provoqué par mégarde une intervention satanique comme s'il avait fait un 666 aux dés. Et Belzébuth était justement entrain de prendre sa douche quand il a été dérangé. Furax, il a énérvé sa colère un grand coup et envoyé aussi sec le pauvre 'chtit ange dans une marche intermédiaire toute bleue, où il est encore et pour un bon moment.

Tout le monde, sur la plate forme a cru qu'il était parti durant la nuit, encore fâché de la veille.

Comme pour soutenir cette thèse, le zodiac amarré à une des pile s'est décroché est parti à la dérive peu avant l'aube...

En clair, les PJ vont chercher un ange introuvable sur une plate-forme pétrolière isolée, au milieu d'événements plus ou moins bizarres... Allez, je vous dit pas encore lesquels, c'est la surprise.

Dis, on va à AquaSplash ?

Les joueurs arrivent donc sur la plate-forme pétrolière. Avant de passer aux interminables descriptions des joulis PNJ, je vais tenter de vous faire visiter les lieux. Je précise de suite que je n'ai jamais mis les pieds dans ce genre d'endroit (c'est contraire à mes croyances fondamentales) et que vous avez pas intérêt à venir me prendre la tête parce que je dis que des conneries. Ici c'est moi le patron. Capito ?

La plate-forme c'est grosso-modo 150m² de bitume sur pilotis, avec un gros tuyau qui pend entre les pattes et qui s'enfonce dans la mer. Sur une des jambes, une petite échelle aux barreaux orange permet de passer du petit débarcadère à la partie habitable, exigeant du nouvel arrivant quelques 15 mètres de grimpe dans le vent. La moitié de la place est réquisitionnée par une large piste d'atterrissage d'hélicoptères. L'autre moitié consiste en de petites baraques en pré-fabriqués, posées anarchiquement entre des turbines et des tuyaux de toute les couleurs de la vie. La seule vraie bicoque solide est au centre, et abrite tout les ordinateurs et les capteur qui servent à orienter la foreuse. De très jolis écrans affichent des courbes magnifiques (si,si). C'est aussi le seul endroit où l'on puisse trouver un radio-téléphone et un coffre fort où sont stockés les objets précieux.

Les baraquements peuvent contenir chacun une demi-douzaine de personnes dans des couchettes superposées, et sont fixés solidement au sol pour pas qu'ils tombent à la flotte en cas de tempêtes. Un grand bloc abrite les sanitaires (5 douches). Un autre sert de salle commune, avec télé, et bar sans alcool. Deux autres, bien plus petit, contiennent les quartiers personnel du capitaine et de son second. Enfin, le dernier sert à la fois de remise et contient le plus que vital groupe électrogène.

Pour l'instant, les deux énormes (1500 l.) jerricanes à pétrole sont vides : on en est qu'aux études de roches préliminaires.

- Janus est dans la place. - TOUT BAIGNE !

Il y a en permanence une trentaine de personnes sur place. Vous savez déjà (si vous avez suivi jusqu'ici) que Denis n'y est plus, mais qu'il y a un autre ange à bord. Et en l'occurrence c'est même un archange, comme quoi dans Rôlez Jeunesse ils reculent devant rien pour booster les ventes. En plus de cela il y a des vikings, des vikingues et des démons de Baal pour la baston à la fin. Allez, on y va.

Le premier, le plus gros, il s'appelle Armand Desnouilles, 45 ans et c'est le capitaine, alors un peu de respect quand vous lisez son nom. Il est effectivement assez volumineux, mais très sympa.

Il parle avec une toute petite voix haut perchée. Dans sa cabine il a un vieux flingue d'alarme et un bar (avec alcool, on ne se refait pas). C'est un humain normal.

Son second est sud-américain, son petit nom c'est Fernando Cassavetes (il est de la famille de John, mais de loin), 39 ans. Il est diplômé d'Harvard et en plus il parle sans doute mieux français que les joueurs. Il est très savant, et un peu gonflant à la longue. Il est moins apprécié des hommes que le capitaine. C'est aussi un humain normal.

Premier scientifique, François Farcela Mroideval, 40 ans. Il n'a pas choisi son nom et souffre de ce qu'on le confonde régulièrement avec FMF. Une fois on lui a même demandé de dédicacer une *Chronique de la Lune Noire* devant des amis d'enfance, qui ne lui ont plus reparlé depuis... C'est un géologue très timide, et humain de surcroît.

Le deuxième scientifique est une deuxième, Lina Gjerdmundsen, 25 ans. D'origine danoise, c'est une très, hum, brillante, hum, scientifique. Elle est vraiment très sympa avec tout le monde, même avec les joueurs que la nature n'a pourtant pas gâté (c'est pratique d'avoir 5 en force, mais c'est toujours au détriment de l'apparence...) C'est une vikingue au service de Freyja, déesse de l'amour.

FO 4	VO 2	AG 2	PE 2
	PR 2	AP 4	PP 8

Talents : Arme de contact +2, Séduction +1, Océanographie +1, Danois +1, Français +0, Esquive +0, Etre très gentille +0

Pouvoirs : Valkyrie (Vx) +1, Armure (V21) +0, Invisibilité (V25) +0, Fanatisme (V26) +0, Divination (V24)

Arme : Hache de bataille runique (2x Urur, rune de force, soit +2 aux dégâts)

La troisième n'est pas si mal non plus, elle se nomme Iddun Aarenstatd et a 29 ans. Elle est suédoise et un peu plus timide, mais très gentille aussi, si c'est pas mignon tout ça. Quand à l'aspect extérieur...ben... Ah tiens, c'est aussi un vikingue, aux ordres de Frigg, déesse de la terre.

FO 1	VO 4	AG 3	PE 2
	PR 2	AP 4	PP 10

Talents : Médecine +1, Esquive +1, Séduction +1, Maintenance informatique +1, Suédois +1, Français +0, Etre très gentille +0

Pouvoirs : Message de la terre (Vx) +1, Guérison (V22) +0, Invisibilité (V25) +0, Régénération (V23) +0, Divination (V24)

Arme : non.

Nota : Les deux vikingues vivent la vie normale de leurs corps d'emprunt et ont atterri ici par hasard, en dehors du cadre d'une mission. Elles ont rapidement découvertes qu'elles étaient du même bord, et ont décidées d'adopter une attitude franchement hostile l'une envers l'autre en public. Elles n'apprécient pas les anges en général, mais sont par principe gentille avec tout le monde, sauf entre elles lorsqu'elles font la feinte de se chamailler et qu'elles se jettent des blâmes à la gueule.

Le responsable Elf des travaux c'est Peter Dochnbarerstein, allemand, 45 ans. Tout le temps entrain de gueuler sur tout le monde et en salopette de travail toujours propre (lui même ne met jamais la main à la pâte). Franchement détestable, c'est avec lui que Denis s'est engueulé le soir de sa disparition. C'est un humain normal. Le cuistot, Slalom J. Menerlâche est français et a à peine 19 ans. Il se débrouille pas mal, avec les ingrédients qu'il a. Les joueurs ne devraient le rencontrer qu'une ou deux fois, par hasard. Pourtant il joue un rôle crucial, vu qu'en fait s'est l'archange Janus. Les Gentils Travailleurs sont 15 gusses de base, pas plus malins que ça. Ils méritent à peine qu'on s'arrête dessus.

Mais que se passe-t-il ?

C'est le boxon chez les vikings. En effet, il y a huit jour, la plate forme a attaqué le forage d'une épaisse couche de roche dure pour remonter des échantillons. Parmi une chiée de cailloux tout à fait normaux, on en a trouvé un qui avait un look bizarre et une étrange aura bleutée. Intriguée Idunn a insisté pour aider FFM dans l'analyse du minéral. Analyse à la conclusion surprenante : il s'agit vraisemblablement pour la vikingue d'un morceau de Mjolnir, le marteau de Thor qui a explosé lors de sa défaite face à Jormangard (Baal déguisé en serpent). Ces morceaux sont extrêmement rares, et les vikings de Thor les collectionnent comme gri-gris. De plus ils serviront de carburant pour les Space Drakkars dans un peu moins de 5000 ans. La question est maintenant, qu'es ce qu'il fout là ? Et surtout, es ce qu'il y en a d'autre des comme ça ?

Aussitôt les résultats en main (François n'a évidemment trouvé là qu'un étrange fragment de roche riche un fibres), elle téléphone à son QG. Très intéressées, les forces vikings décident d'envoyer un squad de barbus pour récupérer le petit morceaux, tandis que Idunn et Lina continuent à creuser pour en trouver d'autres (pour le MJ : elles ne trouveront jamais rien de plus, tel est mon bon plaisir).

Mais les Joyeux Buveurs Scandinaves ne sont pas les seuls à s'intéresser au schtück. Janus a eu vent de la nouvelle (ha, ha, vous avez vu, j'ai fait un jeu de mot : "Janus à eu vent", ha, ha, "l'archange des vents à eu vent"... ha, ha)... Hum. Donc, Janus est au courant et il a décidé de faire une blague comme lui seul en a le secret. Il s'incarne donc sur terre, et pour corser les choses, il décide de prévenir les forces maléfiques d'un rassemblement inquiétant de vikings de Thor dans cette région du monde.

Au total, un gros souk à la clé, avec des PJ qui continuent à chercher quelqu'un qui n'est pas là, mais alors pas là du tout.

La chronologie est le meilleur ami du MJ

J-8 : On repêche un drôle d'objet.

J-7 : Analyse, résultats. Idunn téléphone aux vikings.

J-3 : Denis débarque.

J-1 : Durant la nuit l'ange rate son cambriolage et est envoyé dans le Warp où il est encore en train de cueillir des cerises.

J : Arrivée des PJ, ils se rendent à l'évidence que l'ange qu'ils cherchent n'est pas là. Malheureusement il est impossible de repartir, la tempête s'est levée...

J+2 : Arrivée d'un bateau de plaisance malmené par la mer dont le conducteur prétend avoir abîmer le moteur. Les passagers sont recueillis sur la plate-forme le temps de réparer l'engin. Ce sont cinq vikings de Thor et de Odin.

J+4 : Durant la nuit, les PJ sont réveillés par des voix qui discutent en norvégien devant leur porte. Les bourrins, en faisant un tour pour profiter de la douce brise de nuit qui t'arrache les plombages de tes dents (mais enfin, ce sont des marins, oui ou non ?), ont trouvés le morceau de Mjolnir qui traînait sur le pont. Normalement il devrait être dans le coffre fort bien au chaud, mais quand Janus s'en mêle...

Voici donc ce que voient les anges : les 5 gars qui discutent à voix haute, l'un d'eux tenant précautionneusement dans le creux de sa main une pierre qui irradie légèrement.

J+5 : Au matin, profitant d'une éclaircie un hélicoptère pleins de démons de Baal et de zombies pas beaux attaquent la plate forme. Ils massacrent tout le monde et, si les PJ ne l'ont pas récupérés, embarquent le morceau de Mjolnir en souvenir avant de couler le tout au missile anti-char. Janus n'est bien sûr plus sur les lieux depuis plusieurs heures.

Chaque jour un peu de bonheur

Événements quotidiens

- Les repas sont en salle commune à 6, 12 et 18 heures. Les PJ seront vraisemblablement invité à la table du capitaine où ils devront tenir leur couverture le mieux possible, surtout face aux vrais scientifiques.

- Tout les jours vers 10 heures un hélico Elf apporte des vivres et du courrier. Certains Gentils Travailleurs se font remplacer à ce moment là. Après J+1, l'hélico ne peut plus venir, bloqué par la tempête.

- Les GT travaillent assez durs, sans cesse en équilibre au dessus de l'eau, de 6h30 à 18h30 avec une pause à midi. Les conditions sont rendues très difficile, toujours à cause de la tempête.

- Les PJ doivent mener leur enquête sur Denis tout en tentant de faire un peu de contrôle écolo. Dès qu'ils se rendront compte qu'il n'est pas là (peut-être est-il mort ?), ils voudront sans doute revenir at home. Hélas la tempête risque de les en empêcher.

- Les anges sont régulièrement sollicités pour des parties de carte avec le capitaine et Peter en soirées.

Rencontres errantes

- Le Gros Will (un Gentil Travailleur réputé pour sa galanterie et sa délicatesse) entre dans les sanitaires alors que Lina y prend sa douche. Contre toute attente, celui-ci ressort aussitôt la queue basse, avec un magnifique coca sur l'oeil.

- Un GT a disparu. Celui-ci a été emporté par une bourrasque par dessus le garde-fou. heureusement pour lui il est tombé dans les structures métalliques d'un des pilône. Il a seulement la jambe cassé, et c'est vraiment un accident.
- Les vikings naufragés ont pillés la cantine pour se faire une orgie dans leur dortoir. Cet incident mineur permettra aux PJ de croiser Slalom brièvement.

Sur la fin, ça faiblit un peu

Plate forme pétrolière Elf B.12. J+5, 7h05 am.

A l'horizon le soleil se lève sur une mer d'huile, dissolvant de ses rayons les dernières traces de brume matinales. La tempête s'est calmée aussi brusquement qu'elle était arrivée. Le calme qui plane sur les lieux est insoutenable, je sens que je vais craquer...

A contre jour, on peut distinguer la silhouette effilée d'un hélicoptère métallique, dont le vrombissement est déjà audible par l'observateur matinal posté sur le point le plus élevé de l'île artificielle. Sans doute attend-il impatiemment la relève et es t il déjà soulagé à l'idée que l'engin motorisé va le ramener à terre, où l'attend sa famille de demeurés...

" Beuah, chef, on y va ! Feu à volonté les polios, déchiquetez moi ces pédés barbus menu-menu, comme à Dien Bien Phû en 54 !"

L'observateur matinal vient de partir, dispersé aux quatre vents matinaux par la pluie torrentielle de balles et de grenades qui vient de tomber tout autour de lui.

Pour résumer : ça frite dur.

3 Démons de Baal à 17, 16 et 15 PP (cf. Muchos Pesos Capharnaüm)

7 Zombis normaux

Une moitié des méchants est armée de pistolets mitrailleurs, l'autre de lance grenades. L'hélico est indestructible (du moins par les joueur), parce que j'en est décidé ainsi. Il tire des missiles sol-sol qui font tout péter (en terme de règles : boum).

C'est le chaos total, surtout que j'ai pas fait les caracs des bourrins vikings de Thor et Odin et que vous aussi vous avez oublié de les préparer et que maintenant c'est trop tard. Selon la manière dont se débrouille les PJ vous pouvez opter pour plusieurs variantes au cours de la baston finale. L'essentiel s'est qu'ils s'en tirent, de préférence avec le bout de Mjólnir et que vous fassiez tout

péter à la fin (monsieur Ramirez n'a pas été très gentil aujourd'hui...)

Conclusionnons, il est grand temps

Nos héros sont vivants, n'en doutons pas. Ils n'ont rien compris, c'est sûr, mais au moins ils ont prit leur pied à canarder les démons et c'est déjà pas si mal. Les voilà à Notre-Dame pour le debriefing, où vous pouvez leur révéler la solution de l'énigme, si vous êtes dans un bon jour.

Baptiste de Galimacie, l'ange de Dominique qui les reçoit une semaine après dans son bureau aux 75e sous-sol leur révélera la varie nature du morceau de caillou qu'ils ont rapportés, en les félicitants chaleureusement de leur initiative éclairée (Note à l'intention des mal comprenantants : cet épisode distrayant n'a lieu que si les joueurs ont réussi dans cette périlleuse mission. Sinon ouallou). Voulant le leur faire admirer une dernière fois, il ouvre le coffre qui occupe tout le mur du fond pour en extraire l'objet. Stupeur, le coffre est vide, et contient uniquement une carte de visite portant ces mots: *Avec les compliments de Valefor.*

Ce sacré Janus n'a pas pu se retenir de voler l'objet deux fois de suite. Quel talent.

Récompenses : on est pas des chiens sur ce coup là

- Les PJ ont ramenés le morceau de Mjólnir et ont compris ce qu'est devenu Denis : victoire totale
- Les PJ ont juste ramenés le morceau de Mjólnir : victoire normale
- Sinon : limitation pour tout le monde

Ca y est, c'est déjà la quinzième limitation de leurs persos. Pourtant vous avez prit soins d'alterner les scénarios comme j'ai dit avant, mais même ceux qui sont faciles ils arrivent à les planter. Enfin... vous pouvez rassurez vos joueurs, si ils savent tenir une pelle ils ont de l'avenir dans la profanation de cimetièr, c'est déjà ça.

10/11/95

(je dédie ce scénario à Antoine "TP" Gasser, qui sait malheureusement pourquoi)