

# TIC, TAC, TIC, TAC MERCİ KODAK !

un scénario transcendantal pour In Nomine Satanis

Une famille en or

Le papa : il s'appelait Nicolas Perdreau, il était cadre supérieur à EDF, il aimait Beethoven, les Beatles et les brocolis vinaigrette. Il fut le corps d'accueil de Rollex, un démon de grade 2 au service de Kronos. Rollex s'est incarné le 24 décembre 1967, alors que le pauvre Nicolas venait de se griller les neurones en suçant les lamelles d'une pile nucléaire. Après un très court séjour sur terre, il a été renvoyé en enfer le 8 mars 1968 sur ordre express de son prince. Celui-ci voyait d'un très mauvais œil les recherches qu'il effectuait secrètement sur des applications détournées du pouvoir privilégié "Projection temporelle" (cf. plus loin).

La maman : elle s'appelait Martine Duguépéroux (aucun lien), et je suis navré de vous annoncer qu'elle n'a aucun intérêt dans le scénario. Elle est juste tombée amoureuse du séduisant Nicolas Perdreau (devenu nettement plus séduisant d'ailleurs depuis Noël 67) et ils ont conçu un enfant le 11 février 1968. Elle ignorait tout de la vraie nature de son amant et celui-ci a disparu avant même qu'elle ne sache qu'elle était enceinte. Elle a accouché d'un charmant bambin neuf mois plus tard et est sortie du scénario aussitôt après. Pour ceux que les Arlequins intéressent, on peut imaginer qu'elle a ensuite élevé son fils dans la tradition chrétienne avant de rencontrer un avocat plein aux as qui l'a épousé avant de l'emmener en voyage de noces aux Canaries. Cool hein ?

Le bébé : il a beaucoup grandi depuis. Il s'appelle François Justin Duguépéroux, mais a réussi à faire changer son état civil pour Vladimir Duguépéroux, ça fait exotique et puis comme ça les copains peuvent l'appeler Vlad. Fruit des amours d'un démon et d'une humaine, il a la chance d'être un humain normal, avec un petit bonus (cf. caractéristique). Après un bref calcul on peut déduire qu'il est né aux environs du 11 novembre 68, ce qui lui fait, aux erreurs d'approximations près, quasiment 28 ans. Il a abandonné ses études d'informatiques il y a cinq ans pour un nouveau hobby : la sorcellerie. Aucun lien avec ses origines démoniaques, il est simplement tombé dedans par hasard, et malgré son jeune âge il est plutôt doué, le bougre. Il a déjà écrit une poignée de nouveaux sorts annexes assez marrant et il se lance désormais dans une grande opération pour connecter sorcellerie et informatique. Ses premiers essais sont d'ailleurs plutôt encourageants.

Vladimir "Vlad" Duguépéroux - *Sorcier, informaticien et PNJ principal du scénario*

Force : 2

Précision : 2

Apparence : 2

Agilité : 1

Perception : 2

Volonté : 4 (!)

Talents : Informatique +2, Lecture +1, Ecriture +0, Pentacles assistés par ordinateur +2, Invocation +1, Demande +0, Sorts mineurs +1

Sorts : Pentacle, invocation et demande pour anges / démons / familiers, Point faible (3), Rituel de localisation (3), Protection contre le mal (4), Drain (4), Résistance (3)

Description : il est très grand et très maigre (presque squelettique) et il est d'une pâleur de sidéen en phase terminale. Il cultive un peu le style "prince des ténèbres" avec son petit bouc miteux et ses cheveux gluants de brillante. Il porte des pulls lacoste trois fois trop grands.

Équipement : un cerveau.

Caractère : Il est très très occupé et il ne dort pas beaucoup. Il faut dire qu'en plus de ses recherches personnelles, il doit s'occuper de son serveur ultra-protégé sur le net et faire ses placements en bourse qui lui permettent de se nourrir (il faut quand même avouer qu'il n'est pas franchement fauché). Il passe donc près de 20 heures par jour au téléphone, devant ses écrans ou ses bouquins, ce qui n'est pas pour améliorer son teint.

Aaaaah, la vie à la campagne, y a que ça de vrai (cette phrase est entièrement financée par l'Association des Hôtels et Restaurants Picards, que je remercie).

Hobby : quand il a le temps et que les créatures invoquées lui paraissent sympa, il fait un break pour taper la discute avec elles. Contrairement à ce que l'on imagine, les familiers sont souvent assez content d'être incarnés sur terre, plutôt que de se faire chier à bouffer de la choucroute tout les jours à la cantine de l'enfer, et ils parlent volontiers avec un humain sympa. Mine de rien, par ce système, il a appris pas mal de truc (entre autre une liste exhaustive de tout les Archanges et Princes, ce qui est plutôt rare pour un simple mortel).

Relations avec les forces sataniques : il a rendu service à un haut gradé de Malphas une fois en invoquant un ange de Laurent vraiment lourd, et depuis il entretient de bon rapports avec les démons locaux. Il continue pourtant à invoquer des démons au hasard, en général pour obtenir des renseignements, mais ceux-ci signalent immédiatement leur arrivée sur terre à l'administration, pour ne pas faire d'eux des renégats. D'habitude ça se passe plutôt bien.

Où trouve-t-il les corps pour ses invocations ? C'est facile, il a un copain qui fait la collection. Il en a même des rares en double, et si tu veux il te les échange.

Le kayak c'est pas gai

*(aucun rapport avec ce qui va suivre, mais c'était le seul endroit où je pouvait caser mon pauvre jeu de mot)*

A force d'incarner des créatures magiques à tout va, on finit forcément par avoir de mauvaises surprises. Ainsi, il advint qu'un beau jour Vlad invoqua dans le corps d'un travailleur immigré sénégalais un dé-

mon de grade 2 aux ordres de Kronos. Et si le rituel s'est parfaitement déroulé, tout ce complique rapidement, car sans le savoir il vient en fait d'appeler sur terre ce brave Rollex, qui n'est autre que son propre père... Evidemment, celui-ci ne sait pas qu'il a un fils humain (c'est à peine si il se souvient de Martine), et si Vlad se doute bien qu'il a un père il ne l'imagine pas vraiment grand, noir et baraqué. Ils ne se reconnaissent pas, et jusqu'ici tout va bien.

Rollex est vraiment hyper content d'être sur terre, il y croyait plus. En effet il était littéralement retenu prisonnier en enfer, et il risquait d'y rôtir plusieurs millénaires avant d'espérer revenir, Kronos ayant prît son cas très au sérieux. Mais maintenant que ce brave Vlad l'a libéré, il va pouvoir continuer ses expériences et il se lie instantanément d'amitié avec le sorcier, parce qu'au fond il a bon coeur (ouais, je sais, c'est un peu gros pour un démon, mais je vous ai pas sonnés. Et d'abord je fais mes intrigues comme je veux, merde).

Donc ils prennent un café en papotant et en bouffant des petits sablés à s'en faire péter la panse pendant que Rollex explique son trip à son nouveau copain : il serait vraiment hyper content (beuuuuuh !) si Vlad pouvait invoquer sur Terre deux ou trois pote à lui. Le sorcier n'est pas contre, il a de toute façon besoin de vrais noms de démons si il veut continuer ses invocations, et puis ceux là plutôt que d'autres... Ce sacré Rollex a bien sûr fait venir à lui ses anciens camarades de beuveries et d'expérimentations (voir plus loin, je maintiens le suspens pour faire grimper l'audimat). Ils se quittent sur le coup de 9 heure en se promettant de se revoir bientôt.

Et de fait. Chaque semaine un brave immigré sénégalais et clandestin rentre chez monsieur Duguépéroux et en ressort trois heures après accompagné d'un nouveau petit copain. Entre temps il prend largement le temps de partager ses vues avec son nouveau grand ami, et c'est de cette manière, sur le ton de la conversation, qu'il commence un beau jour de la cinquième semaine à parler de ses "vies antérieures" (on dirait du Pradel). Et soudain, la vie de Vladimir bascule. La lumière éclatante se fait devant ses yeux injectés de sang. Il comprend soudain, à 28 ans passés qu'il est le fils d'un pauvre africain qui a plus de cinq ans moins de lui... Autant vous dire que tout cela va lui coûter très cher en psychanalyse.

Sur le coup, il est tellement estomaqué par sa Révélation que non seulement ça lui donne un air sacrément bête, mais qu'en plus il reste quoi (hein ?), préférant remettre les scènes de pleurs intenses à plus tard. Malheureusement pour lui dans la même conversation ils en viennent à discuter des forces sataniques locales. Et Vlad de demander si Rollex a bien prît contact avec l'Administration. Le démon lui répond que non, ce qui est la vérité vraie, vu qu'il a pas trop intérêt à signaler qu'il est sur terre si il veut pas redescendre aussi sec. Vlad suspecte. Il demande alors qui sont ces tout ces démons qu'il lui a fait invoquer. Rollex répond que ça ne le concerne pas.

Vlad pique sa colère, et lui lance dessus un sort de demande pendant qu'il est aux WC, pour lui faire

tout cracher. A contre coeur, le démon se met à table, et bla-bla-bla, lui raconte toute son histoire. Le sorcier est effrayé, il a peur de se faire tuer, maintenant qu'il a mis à jour l'odieuse conspiration. Il lance vite un sort de *drain* (c'est nouveau, ça vient de sortir) et sort son papa dans la rue avant de s'enfermer chez lui.

Il passe une nuit horrible, torturé dans son coeur et dans son âme. D'un côté l'envie de renouer contact avec son père (c'est un sentimental), de l'autre les boules de se faire déchiqueter la tête ou bien de se mettre la hiérarchie démoniaque sur le dos pour un stupide histoire de renégats. Mais comme il est pas bête, il lui vient une idée.

Que la fête commence.

Coupons les nouilles au sécateur !

Un coup de téléphone en démonique réveille les PJ vers trois heures du matin. Le message est aussi laconique qu'officiel. Ordre leur est donné de se rendre à une adresse pour rencontrer leur contact aux premières lueurs de l'aube. Une nouvelle mission se profile à l'horizon.

L'adresse correspond à une immense barre d'habitation, dans la cité achloum de la ville où vous jouez. Une fois localisé l'appartement (vous pouvez pour une fois sauter le passage jeune-beurs-qui-refourguent-la-fechnou-dans-l'escalier-en-fumant-des-trucs-aux-odeurs-bizarres, pasque on est un peu à la bourre), ils seront introduit dans un riant F2 subtilement meublé. Une ampoule accroché à un fil partiellement dénudé dispense à toute la pièce principale une douce lumière d'ambiance (ambiance cellule de prison pour être précis), mettant ainsi en valeur le papier peint à grands losanges oranges et beiges largement tendu sur une bonne moitié des murs, égayés ça et là d'une vaste surface de béton resté nu. Au centre de la pièce se dresse une table sur laquelle est posée une assiette de spaghetti carbonara fumants et un verre plein de pinard "la villageoise". Un homme est manifestement entraîné de petit déjeuner, assis sur sa chaise, ponctuant son repas de forces mastications humides (pour se donner de la contenance). C'est à peine si ce gros Roger Cageot à remarqué les démons, ayant tout de même fait flashé son aura dès qu'ils sont entrés, par acquis de conscience.

Sans lever les yeux de son assiette, et sans prendre la peine d'arrêter de bouffer, il explique aux PJ leur périlleuse mission :

"Les forces du mal entretiennent parfois des relations durables avec des sorciers (chomp, chomp). Bien que ces bâtards ne soient que des humains, et qu'ils aient tendance à faire chier leur monde, ils sont vraiment balèze pour foutre le caillon chez les anges, ce qui nous fait souvent vachement marrer (ouarf, ouarf). Comme vous avez réussi avec brio votre dernière mission, on a décidé de vous en confier une plus dure, qui vous demandera pour une fois un peu d'esprit d'initiative (chomp, chomp). Bon. Nous avons été contacté à 2 heures ce matin par Vladimir Duguépéroux, un jeune sorcier réglo. Il paraît qu'il a des informations à échanger (shluuuuurp). Vous aller prendre contact au plus tôt et tenter de savoir ce qu'il propose. Si c'est inté-

ressant, négociez le prix avec lui. Nous mettons 1.000.000 de francs à votre disposition si il veut des thunes. Si c'est pas intéressant, laissez tomber (chomp, chomp). Vous avez le droit de buter ce petit enculé si il cherche à vous gratter.

Surtout revenez pas me casser les burnes avant que vous ayez terminé cette mission (chomp).

Bon, allez, cassez vous maintenant, j'aimerais bouffer tranquille à la fin. Merde."

Il leur jette une carte bleu à la gueule, sur laquelle un post-it indique le code secret ainsi que l'adresse de Vladimir.

Bonjour, on vient pour l'annonce...

Vladimir vit dans une vieille bicoque bien liftée, au fronton sculpté à la manière du plus pure style vieux, dans le centre de la ville. Son espace d'habitation se répartit sur trois étages, chacun possédant une fonction propre. Le rez de chaussé (F3) est composé de l'utilitaire : pieu, cuisine, salle de bain, etc... Le premier étage est investi par tout le matos d'informatique (pleins d'ordinateurs en série, des modems, des scanners, des imprimantes, des sonars et la machine qui fait bîp). Le grenier sert au matériel d'incantation et au stockage des bouquins. La cave contient plusieurs coffre dans lesquels sont enfermés une bonne partie des composantes usuelles d'invocation (niveau 1 à 3 pour chacun à peu près). Le tout relié par d'étroits escaliers en bois très cirés.

Au bout de trois essais de partie de sonnette infructueuse, les PJ les plus impatients risquent de s'attaquer à la porte. Il semble qu'il y ait quelqu'un à l'intérieur (la lumière est allumée au premier) mais que personne n'ait eu envie d'ouvrir. Après une petite exploration, nos amis tombent sur Vlad, couché sur le dos au milieu d'un pentacle tracé avec du fromage de chèvre sur le tapis. Dès que les démons entrent dans la pièce, il ouvre les yeux et se met debout sans plier les jambe (pour faire comme dans Nosferatu) en murmurant d'un voix caverneuse : "entrez jeunes amis, je vous attendait" (et notez que murmurer d'une voix caverneuse c'est quand même pas à la portée du premier bozo venu).

Non, mais a part ça c'est un gars vraiment sympa, promis. Il propose même un drink aux PJ, plutôt fier de sa petite entrée en matière (il faut dire qu'il ne sait pas encore que c'est un de ses visiteurs qui a bouffé sa porte en chêne)...

Maintenant, cher MJ (je dis "cher" uniquement pour des raisons commerciales), il va vous falloir assurer un peu. Tachez de maîtriser correctement la scène des négociations, pour une fois. Et puis tenez vous droit, merde !

Ce que Vlad propose : le nom de 5 démons renégats, dont deux de grade 2, leur couverture et le lieux où on peut les trouver. Pour prouver qu'il est sérieux il accepte même de donner les noms des démons aux PJ si ceux-ci en font la demande.

Ce qu'il veut en échange : que l'équipe se mette à son service le temps de réaliser une petite mission (maxi 72 heures). Il sera intraitable sur le prix, et ne cédera en aucun cas contre de l'argent.

C'est un bon deal pour le joueur. Toute cette affaire à des chances de leur rapporter une super récompense. Yahoo.

Yo, break down un moment, écoutons la technique

Aujourd'hui, étudions ensemble la Projection Temporelle de Groupe. Commencez par relire la description du pouvoir spécial Projection Temporelle, spécifique aux démons de Kronos dans votre grimoire favori, histoire de comprendre de quoi qu'on cause.

Bien. Comme son nom l'indique, ce pouvoir est lancé par un groupe de créatures magiques, dans le but d'en diminuer le coût et d'en augmenter la portée et la capacité. Il a été développé par Rollex et sa Team, une bande de sacrés farceurs. En principe il devrait fonctionner ainsi : chaque membre du groupe dépense un PP par seconde jusqu'à arriver au total requis. Les lanceurs choisissent alors qui ils veulent envoyer hors du temps (portée de plus de 2000 km) en pensant fort à lui. Pendant les dix heures qui suivent, la victime doit faire un jet de volonté par demi-heure, et celle-ci est perdu corps et bien si elle en rate un seul. Sur 20 essais c'est plutôt hard de s'en sortir. Note du service Q : ce pouvoir est hyper grosbill.

Heureusement pour mon intrigue foireuse, ce pouvoir à un effet pervers : il fonctionne lui aussi sur des groupes. Des groupes de volonté, si j'ose dire (oui, je sais, c'est vachement confus, mais c'est pour donné une caution un peu intellectuelle à l'aventure, ça fait toujours bien). Je mesplique, avec un exemple. Le groupe de renégat a lancé pour la première fois ce sort sur Vladimir, dans le but de le faire disparaître, maintenant qu'il sait tout. Or celui-ci sait vraiment tout (vu qu'il a fait tout dire à Rollex), y compris qu'ils vont lui lancer le sort dessus. Il a donc cherché une parade toute la nuit et au petit matin s'est lancé dessus plein de sorts de *résistance* (équivalent en sorcellerie de Volonté Supra-Normale). Lorsque les PJ arrivent, il est en pleine méditation transcendante, cherchant à résister au sort qui pèse sur sa tête. Lorsque les démons sont entrés dans la pièce, le pouvoir a simplement cru qu'il avait désormais affaire à une seule créature avec une super volonté (plutôt qu'à un grand groupe de créatures avec la volonté des tapettes), et a inclus les PJ dans sa zone d'effet. Forcément, ça a neutralisé le sort, rater un jet quand on a une volonté de 23 c'est assez dur. Vlad était bien sûr au courant de cet effet pervers, et c'est d'ailleurs la raison principale pour laquelle il a fait venir des démons, mais il n'a pas vraiment l'intention de le leur dire dans l'immédiat.

Pour le "gestalt" tout va bien tant qu'ils restent groupés. Mais le pouvoir étant toujours actif, ils risquent d'en ressentir les effets au fur et à mesure qu'ils s'écartent les uns des autres. Un petit tableau s'impose.

Moins de 10 m. les uns des autres	No problemo.
Entre 10 et 100 m.	Effets comiques (cf. après)
Entre 100 et 200 m.	Jet de Volonté facile pour ne pas partir dans la Twilight Zone





**Pouvoirs :** Charme +1, Couverture Pow-Pow (comme 232, mais en mieux), Talent artistique, Armure corporelle +1, Peur +0

**Description :** dans les rêves à Bubu il y a la reine des fées, des fusées en bois et des matelas à bisous. Sinon il a un pantalon patte d'ef et des pompes blanches.

**Caractère :** Se croit en permanence dans une grande soirée disco (doubdoubidoubidoub !). Très très wizz.

**Agent Mulder et agent Scully - Deux Baals de grade 0 (même caracs pour les deux)**

Force : 5                      Agilité : 3  
Précision : 3                      Perception : 3  
Apparence : 2                      Volonté : 2  
PP : 11

**Talents :** Arme de poing +2, Arme de contact +2, Corps à Corps +1, Esquive +0, La vérité est ailleurs +0 (Vo)

**Pouvoirs :** Monomanie (se prendre pour Mulder et Scully), Acide +0, Feu +0, Griffes +0, Armure corporelle +0, Art du combat +0

**Description :** vous regardez la télé des fois ? Hein ? Que le dimanche vers minuit sur C+ ? Ah, bon, d'accord.

**Caractère :** persuadés d'être Mulder et Scully, ils échafaudent sans arrêt des théories zirationnelles (alors qu'en fait c'est simplement la CIA qui a créé un faux extra-terrestre pour dérouter le démon infiltrés sur internet durant la guerre du golfe)

Faites vous une petite bagarre dans le salon de chez Vlad, le temps que les deux groupes en lice se rendent compte de l'erreur. Vous pensez pouvoir vous amuser longtemps comme ça ? Non ? Moi non plus je dois dire.

Laissez les joueur piquer en somme avec leur nouveaux amis, après qu'ils leur aient révélés les tenants et aboutissants de l'histoire. Au matin, tout le monde doit se rendre à l'évidence : le groupe de péquenot ci-dessus s'est intégré au gestalt pendant la nuit. Ca veut dire en gros que les démons vont être obligés de se les taper jusqu'à la fin du scénario. De grands instants de roleplay en perspective. Heureusement c'est bientôt finit (Quoi, déjà ? Mais je suis payé à la ligne moi, pas à l'intérêt que représente le scénario).

C'est par où le final ?

- *Tout près d'ici ! (colonel Trautmann, in Rambo 2)*

Il est temps d'aller arrêter les renégats.

Vlad fournira volontiers l'adresse de leur planque, d'où ils n'ont pas pu bouger depuis ces derniers jours (le maintien en action de la Projection Temporelle exige que ses lanceurs restent concentrés pour pouvoir se relayer) : une maison de campagne abandonnée, dans la très lointaine banlieue de la ville.

Celle-ci se dresse au milieu d'un champ de cucurbitacés mauves, dans lequel l'Equipe Commando de l'Enfer™ (ben ouais quoi, les PJ et leurs potes) peut garer aisément ses véhicules. Manifestement tout est tranquille. Les démons peuvent inspecter les lieux (tous en groupe, pas d'embrouille), mais à part la bicoque et un vieux tracteur moisi, il n'y a rien dans les 50 mètres alentours, et tout déplacement se fait à découvert. Quand à la baraque elle-même,

elle semble complètement inhabitée. A partir de ces maigres éléments, laissez vos joueurs mettre au point un plan de bataille (griffonnez un plan ci besoin est, pour faire plus pro), tout en ne perdant pas de vue que toute l'équipe doit rester indemne si tout le monde ne veut pas faire le grand plongeon dans la warp.

Pour le MJ, pleins de détails techniques :

• Il y a 5 démons présents, qui représentent l'ensemble de l'équipe de renégats de Rollex :

**Rollex - Kronos renégat grade 2**

Force : 2                      Agilité : 2  
Précision : 2                      Perception : 3  
Apparence : 4                      Volonté : 5  
PP : 21

**Talents :** Histoire +2, Discussion +2, Esquive +1, Etre le plus méchant +2 (Vo)

**Pouvoirs :** Projection temporelle de groupe +3, Projection temporelle +2, Vieillesse +2, Détection du danger +2, Téléportation +2

**Description :** immigré clandestin sénégalais en bleu de travail.

**Caractère :** il a pas envie de retourner en enfer et est fermement décidé à envoyer hors du temps tout ceux qui veulent l'y ramener. Il se contrefout de savoir si il a un fils humain ou pas.

**Schtreul Labitreul Gneu - Kronos renégat grade 2**

Force : 3                      Agilité : 3  
Précision : 3                      Perception : 3  
Apparence : 3                      Volonté : 3  
PP : 20

**Talents :** Mathématique +2, Physique +1, Bio +1, Esquive +0, Baver +0 (Pr)

**Pouvoirs :** Projection temporelle de groupe +3, Projection temporelle +2, Anaerbiose, Pas de nourriture, Onde de choc +1, Boomerang +0, Téléportation +1, Détection du future proche +1, Coma +0

**Description :** il est habillé d'un grand pyjama gris et a le crâne tondu à ras.

**Caractère :** il aime se promener dans la maison et écrire des formules très compliquées sur les murs. Le reste du temps il se met debout dans un coin et se bave dessus en se balançant en avant et en arrière tout en répétant frénétiquement son nom.

**Pim, Pam et Toto - Un Baal, un Belial et un Crocell grade 1**

15 PP chacun

**Descriptions :** trois frères trumeaux, rouquins et baraqués (il se ressemblent mox plein).

**Caractères :** obéissent à Rollex tant que c'est lui qui paye les pizzas.

• Rollex est à la cave, il maintient tout seul le sort quand l'équipe passe à l'attaque. Schtreul est en vadrouille quelque part (utilisez le en joker dans la baston). Les trois trumeaux sont cachés derrière des meubles et attaquent dès que possible et par surprise.

• La Rollex Kung-Fu Team s'attaquent en priorité à ceux de l'équipe qui sont manifestement les plus

faibles (Vlad...). Reste aux PJ à avoir la présence d'esprit de le protéger.

• A la moindre erreur des PJ, lancez le "climax dramatique". Si ils n'en commettent pas, il méritent de parvenir à détruire Rollex et son équipe. Passez directs aux récompenses. Sinon...

#### Le climax dramatique

Après moult tours de combats sanguinaires et exténuants (toujours rester en groupe, ne pas taper sur DJ Bubu, etc...), l'équipe de combattant arrive à la cave. Apercevant son "père", et inconscient du danger qui le menace, Vlad s'élanche hors du groupe à l'insu de tous. Il se dresse devant Rollex en transe et tente de lui parler de maman, sans réaliser que celui-ci ne peut pas l'entendre. Schtreul (qui est toujours en vie, grâce à sa Téléportation) profite de sa situation de faiblesse pour lui balancer une onde de choc dans sa gueule. Skouik, fait le crâne du sorcier. Flotch, fait sa cervelle en écho.

L'espace d'un instant le monde paraît comme en Stand/By. Et puis pouf, le pouvoir agit, réalisant que le gestalt est enfin brisé, et les démons sont emportés dans un immense tourbillon gris et froid : le terrible, l'innommable, l'inconcevable

**TOURBILLON DU TEMPS !!! Gasp.**

Souriez hypocritement à vos joueurs incrédules puis faites mine de ranger vos affaires. Attendez les protestations. Si il n'y en a pas c'est vraiment que vous jouez avec des quiches et qu'ils ont mérités que vous détruisiez leurs persos. Sinon, faites semblant de faire un jet de volonté pour chacun d'entre eux et annoncez leurs qu'ils ont vraiment eu

de la chance, les salauds. Ils se retrouvent alors dans une salle cubique toute grise, assis par terre. Deux meurtrières permettent d'apercevoir un ciel vert pomme dans lequel tournent en rond des petits nuages roses. Un grand homme les regarde de toute sa taille. C'est Kronos. Il a pas l'air content.

Celui-ci claque des doigts et instantanément les PJ se retrouvent dans le champ, à quelques mètres de la maison. Celle-ci prend feu spontanément, avant d'exploser boum.

Une fois encore les joueurs sont frustrés d'un final. C'est con.

#### Les récompenses

Les démons ont butés Rollex et ses potes sans faire un tour dans le warp : Victoire totale

Les démons ont été obligé de laisser Kronos buter Rollex et sa team : Limitation

Les démons sont perdus dans le warp pour l'éternité : yerk, yerk, yerk !

#### Note finale de la fin

N'oubliez pas après l'habituelle distribution de limitations, de détendre l'atmosphère autours de la table à l'aide de cette blague humoristique très généreusement offerte avec ce scénario :

- Eh, Hulk, ton T-shirt il est déchiré.

- Ah, chuis vert !

5/02/96

(euh... non, rien, j'allais dire une bêtise...)