



## Le Prince Noir

**Un mini-scénario Vampire par Ghislain Thiery**

Le Prince de Paris demande à quelques-uns de ses vampires amis de se rendre dans un bar de la banlieue, c'est l'un de ses nombreux repères. Une de ses goules qui gère le Prince Noir ne donne plus signe de vie. Il est vrai que l'endroit a été délaissé pour d'autres terrains de chasse plus giboyeux. Mais ce n'est pas une raison de laisser ses biens perdre en valeur

Ainsi, les PJs arrivent devant le Prince Noir. Il y a foule ce soir, on donne un concert pour la lutte contre le sida. Une faune gay et très punk fréquente le lieu. On est loin des propos du prince de Paris pour qui le lieu n'est qu'un repère de vieux ivrognes qui en son temps a connu ses jours de gloire, dans les années d'avant guerre. Le bar a changé de mains. Quelqu'un a profité du désintérêt de l'ancien propriétaire pour se l'accaparer. Il doit devenir la base d'une conquête de Paris. Pour ce faire les milieux branchés de la capitale sont sollicités afin d'asseoir une réputation solide aux futurs maîtres de la capitale. Qui sont ces malpropres qui volent le bien d'autrui ? Et bien, nul ne le sait. Ils travaillent dans l'ombre. Ce sont peut-être des mortels, d'autres vampires ?

La gérance du bar est toujours entre les mains de la goule du Prince de Paris, bien qu'elle ne lui soit plus fidèle, son cœur balance pour un autre. A cela s'ajoute un groupe de représentants de la mafia russe qui surveille l'endroit. Avec la bénédiction des nouveaux maîtres, ils blanchissent de l'argent sous forme de dons donnés en faveur d'une association qui lutte contre le sida. Le groupe de Rock qui joue ce soir là est en cheville également avec la mafia russe pour revendre de la drogue et ainsi assujettir leurs "fans" à leurs bottes. Peut-être qu'un membre du groupe fait partie de la mystérieuse organisation. L'association qui organise la soirée est de mèche avec une banque dont les locaux se trouvent dans un des multiples paradis fiscaux de la planète. L'argent est directement transféré sur un compte de cette banque. La banque en question est la façade commerciale d'une organisation secrète qui vise à étendre son pouvoir sur la planète. Des vampires sont-ils à sa tête ou sont-ils de vulgaires mortels ? Cela les PJs devront le découvrir petit à petit. Cependant la mission des joueurs est de rendre compte de l'état de santé du bar et de se renseigner sur le pourquoi du silence de la goule du Prince de Paris. Ce n'est qu'au cours de la nuit que les PJs se rendront compte de détails qui clochent.

## La Bière Surlie

**Un mini-scénario JRTM par Ghislain Thiery**

Médon SURLIE, hobbit aubergiste de la Comté, possède un secret de famille que beaucoup d'aubergistes envient : il brasse la meilleure bière de la Comté en y ajoutant un mélange d'herbes de sa composition.

Un matin, alors que la Comté est encore endormie, Médon sort sa charrette et y attelle Lys, son vieux poney. Notre aubergiste part pour la journée refaire son stock d'herbes aux fragrances si subtiles. A la nuit tombée, alors que tous se préparent à prendre leur repas du soir, celui le plus important pour un bon sommeil, un branle-bas de combat trouble le dîner. Médon a disparu ! On le cherche durant la soirée, voire la nuit. Le lendemain il réapparaît, surpris qu'on ait pu s'inquiéter et retourne à ses

alambics. « Surtout qu'on ne me dérange pas ! »

Au bout de quelques jours certains hobbits ont des comportements étranges : ils ont des troubles de la mémoire, se mettent à boire plus que de raison, se chamaillent et crient haut et fort qu'il faut quitter la Comté, que ce n'est pas un endroit convenable pour les hobbits. Certains tentent d'incendier des granges et des trous d'habitation. De plus, des rumeurs parlent de la Vieille Forêt qui semble gagner du terrain sur les champs cultivés. Un comité de défense des habitants de la Comté se met en place. « Il faut sauver la Comté ! ».

Les PJs (tous hobbits) vont devoir enquêter sur cet étrange mal qui ronge les hobbits querelleurs. Ils vont remonter jusqu'à



l'aubergiste. Celui-ci est possédé par un esprit sylvestre de la Vieille Forêt qui veut redonner à la région le lustre des temps anciens. Mais toute cette situation s'aggrave quand Médon propose une fête de « la bière nouvelle », bière frelatée qui rend les hobbits malfaisants. Les PJs devront mettre de l'ordre dans tout cela. Ils

iront peut-être dans la Vieille Forêt, ou alors chercher de l'aide ailleurs. Mais à un moment donné ils auront toute la Comté sur le dos. Tous voient en eux des renégats, des hérétiques, des trouble-fête qui nuisent à la bonne marche du progrès. Evidemment, c'est l'aubergiste possédé qui est derrière tout cela.

## La Cuisine Transclonique

### Un mini-scénario Paranoïa par Mario Heimbürger

Une journée comme une autre dans le complexe Alpha : des mutants poursuivis par les gardes Vautours, des repas aux couleurs et au goûts bizarres pris à la cantine du secteur, des ouvriers qui repeignent des couloirs en blanc sous les ordres de leurs supérieurs et qui se retrouvent coincés sur la parcelle noire restant au milieu du couloir, etc.

Une journée comme une autre, sauf pour nos clarificateurs, qui tout de suite après le repas (présentez la nourriture comme une œuvre d'art abstrait particulièrement hideuse et insistez sur les caméras qui observent les réactions des joueurs durant le repas), sont convoqués en salle de briefing ZX336-JK35. Là, DONORN-I-CAR-5 leur explique la mission : Depuis quelques jours, tous les rouges du secteur se comportent bizarrement... Les personnages sont chargés d'enquêter sur ce fait.

C'est tout ? Oui ! Pas de questions supplémentaires (officiellement, pour ne pas influencer les conclusions des clarificateurs, mais en vérité parce que DONORN ne veut pas dire tout ce qu'il sait de peur de se trahir).

Voilà les clarificateurs lâchés dans la nature (la quoi ?). Et les premiers points curieux apparaissent vite : la plupart des rouges présentent des signes clairs de mutations. En fait, ils présentent tous des mutations en relation avec des animaux (chose que les joueurs ne peuvent pas énoncer : qui connaît les animaux ?). Certains ont des cornes sur la tête, d'autres des langues fourchues. Très rapidement, le secteur entier est isolé, et ça devient rapidement la chasse aux mutants...

Nos joueurs sont épargnés pour le moment, mais dans la confusion qui règne... Dans tous les cas, les joueurs pourront rapidement repérer le

manège curieux d'une bande particulièrement suspecte : des individus armés jusqu'aux dents transportent des sacs remplis d'animaux morts jusqu'à la cantine générale... où ils sont transformés en nourriture dans la chaîne de la cuisine, sous la direction d'un Indigo du nom de MARM-I-TON-5.

Ces animaux proviennent d'un très grand centre de congélation d'Avant (avec un grand A). Ce centre stockait toute sortes de bestiaux dans des chambres froides en prévision de pénuries futures. Heureusement, l'alimentation électrique des chambres froides était couplée avec l'alimentation de notre Ami, l'Ordinateur. Mais cela n'a pas empêché tout le stock d'être fortement contaminé par la radioactivité.

MARM-I-TON et DONORN-I-CAR sont deux indigos qui s'affrontent sans cesse par clones interposés. Le but de l'un est de se débarrasser de tous les clones de l'autre et vice-versa. Les personnages vont donc servir de moyen d'action plus discret qu'un affrontement direct dans cette lutte.

Parviendront-ils à défaire l'infâme MARM-I-TON protégé par son garde du corps spécialiste des arts martiaux AIE-O-LEE-2 ? Pourront-ils semer les chasseurs ultraviolets qui auront entendu parler d'une chasse aux mutants grande échelle dans le secteur des personnages ? Surtout lorsqu'ils s'apercevront qu'eux-même, ayant consommé les repas Rouges à la cantine seront en train de muter... Au fait, vous avez déjà essayé de vous défendre face à l'Ordinateur alors que vous ne pouvez plus parler que par meuglements ? Souvenez-vous aussi que les clones suivants des clarificateurs ont également pris leurs repas avec les autres... Autant de possibilités de mutations !



## Le siège de Black Town

Un mini-scénario Delta Green par Mario Heimbürger

Il n'y a rien à Black Town. Rien dans ce trou perdu au milieu du Nevada. Rien d'autre que la vie qui passe et s'éteint, comme les quelques dizaines de voitures qui passent là tous les jours, et qui en général ne s'y arrêtent pas. L'unique Resto-Route du village avait fermé, avant qu'un illuminé de New York, John Steadman, ne décide de le rouvrir. Ce ne sont pas les quelques rares routiers qui passent par là qui lui permettront de survivre, mais les habitants ne disent rien, trop contents de retrouver un lieu où passer les longues soirées d'été, aussi ennuyeuses et poussiéreuses que la route.

Pourtant, John Steadman n'est pas très bavard. Tout au plus sait-on de lui qu'il fut jadis videur dans une boîte branchée de New York, qu'il s'est marié à une strip-teaseuse de cette boîte, Luscious Mary, mais que, tombée dans la drogue jusqu'aux veines du cou (l'effet est plus fort paraît-il), elle n'a pas survécu plus d'un an à ce mariage. Alors il est parti. Et il est venu s'enterrer à Black Town, un lieu où même le mort le plus agoraphobe ne souhaiterait pas pourrir. Triste histoire.

Une histoire complètement fausse, aussi. Car John Steadman n'est autre que Johnny le Rouge, le chef des Saigneurs de la banque, un gang qui a écumé les dépôts de toute la Californie dans l'année écoulée. Un homme qui a tué, qui se repaissait du sang qu'il faisait couler par sadisme à chaque fois. Un homme qui a terminé sa carrière sur le pillage de la banque de Chesterfield, CA. Un casse qui a rapporté 500.000 dollars. Un casse dont les Saigneurs n'ont jamais pu profiter. Car Johnny le Rouge ne s'est jamais pointé au rendez-vous fixé. Il a filé à l'anglaise. Comme ça. Pour se planquer à Black Town, en attendant que ça passe.

Mais on n'échappe pas comme ça aux copains. Ils vous retrouvent plus sûrement qu'un chien retrouve sa gamelle. Même au

milieu de nulle-part. Harry Venson, Greg Turns et Homer Wilson ne sont pas loin. Ils ont remonté la piste jusqu'à Black Town. Et le siège commence. Car il ne faut pas brusquer Johnny. Peut-être a-t-il déjà senti la présence de ses anciens compagnons. Peut-être qu'il épie la nuit, à la recherche d'un signe. Ce mort, retrouvé la semaine dernière par exemple : un habitant du village, retrouvé avec une balle de 45 logée dans le crâne. Heureusement, c'est Johnny qui a retrouvé le corps. Il l'a enterré proprement : c'est pas le moment de se faire remarquer.

Où alors l'essence qui n'arrive plus... Le camion-citerne qui traverse la ville sans s'arrêter. Les pompes qui sont à sec, et qui bloquent les pauvres voyageurs imprévoyants, comme ce groupe qui traverse le pays (les PJs). Demain, sans doute, on viendra ravitailler les pompes. Demain, ou au plus tard après-demain. Mais Johnny sait que ce ne sera pas de si tôt. Il astique son flingue, conscient que l'affrontement viendra tôt ou tard.

Et puis, il y a aussi ces lumières dans les hauteurs, dans cet ancien territoire indien. Seul Johnny sait que ce n'est que la planque qu'ont trouvée ses anciens amis. Mais d'autres en ville commencent à parler de drôles de choses. Surtout le brave Ben Akkroyd, qui n'a plus toute sa tête depuis qu'il est revenu du Vietnam. Ben les a vu : dans la forêt, fondre sur ses amis. Seul le napalm pouvait les détruire. Et maintenant, il craint qu'ils aient retrouvé sa trace. Mais il a de quoi se protéger, Ben. Il a ramené tout ce qu'il fallait du Vietnam, grâce à un copain gradé. Lui aussi se prépare à affronter sa peur.

Et l'attente se poursuit... Mieux vaut cacher les billets... Pourquoi pas dans un endroit où personne ne pensera à les chercher ? Scotché sous la voiture de ces voyageurs, par exemple... De toute façon, il n'iront pas bien loin, sans essence...