

Les Chroniques Parisiano-Perpignanaises Atomic Edition : Nouveau nouvel an... (ou Atomic Bomberman)

Un scénario Vampire par Greuh

Avec deux trois trucs récupérés à Mr \$alade, entre autres des conseils bienveillants et avisés.

Scénario plutôt linéaire pour Vampire la Mascarade troisième édition. Ce scénario est conçu pour une coterie quelconque bien que soudée et Camariste. Sachez qu'en tant que MJ, il faut être à moitié taré pour faire jouer ce scénario : ça parle d'un Malkavien, hin hin hin ©...

Or voici donc nos intrépides héros courant vers d'immenses masses de produits illicites et forcément dangereux.

OR DONC, DE QUOI EST CE QUE CELA CAUSE-T-IL ?

Saint-Sylvestre 1999, un Malkavien, Prophète, pense que l'Apocalypse est pour minuit. Si. Or donc il danse nu sur le toit d'un bâtiment près de la Tour Eiffel, n'espérant rien rater de ce superbe événement. Après plusieurs heures de rituels extatiques, l'heure fatidique sonne enfin. Dans tout Paris, c'est la liesse de s'être planté de date pour le changement de millénaire qui prime ; alors que pour Prophète, c'est une immense déception. Vous me direz, il aurait dû





s'en douter, mais je vous ai expliqué que c'était un Malkavien... un peu plus déjanté que la moyenne. C'est aussi un scientifique renommé dans le milieu vampirique pour d'excellentes recherches sur les effets des radiations sur les Vampires...

Or donc son Apocalypse n'a pas eu lieu, et il est très, très, mais alors très déçu. Une idée germe alors dans son esprit : puisque l'Apocalypse n'a pas eu lieu, ben il se démènerait pour que la fin du monde vienne quand même...

OU PARIS EST UNE VILLE QUI BRILLE PLUS QU'ON NE CROIT, COMME TCHERNOBYL...

Aujourd'hui, c'est une lune magnifique qui se lève sur le Louvre où ce bon vieux François règne sur une foule de courtisans variés, mais tous assoiffés de pouvoir. Ça c'est le quotidien. Toutefois il devrait y avoir du nouveau, sinon il n'aurait pas fait appel à nos PJs favoris.

Ils arrivent au Louvre, l'ambiance semble agitée. S'ils ne le connaissaient pas avant, ils découvrent ce bon vieux Prophète quand un vampire dans la soixantaine, les yeux fous cerclés de petites lunettes rondes se rue vers eux, habillé d'une blouse blanche déchirée et malodorante.

"En vérité, en vérité je vous le dis : l'Apocalypse est pour bientôt, préparez vous ! La fin du monde arrive..."

Etc., ad nauseam.

Quoi que les PJs répondent, il n'écoute déjà plus et commence à partir continuant dans son fantasme. D'autres Malkaviens se joignent à lui et le suivent dans son délire, annonçant que le monde va être envahi par les poux rouges du Zambèze, les petits gris, les gros Bourgogne ou les serveurs de Rael. N'importe quoi, comme d'hab., quoi...

Enfin, nos PJs rentrent dans l'Elyseum pour y voir une ambiance ma foi assez habituelle de complots, de rires frelatés et de surveillance à peine cachée d'un rival ou d'un autre. En bref, la Camarilla Parisienne...

Faites-leurs goûter les joies de la cour en pimentant l'événement de quelques rencontres judicieusement choisies afin de faire disparaître les délires de Prophète de leur mémoire : petits ridicules, harpies, etc.

Le Gardien de l'Elyseum, serviteur de Villon, se dirige vers eux un bon moment après leur arrivée. Mettez votre gardien habituel, sinon, voici sa description : c'est un nain, grassouillet, le visage fermé, muet et chauve, gants blancs et habillé en majordome (les fans du *Prisonnier* reconnaîtront en lui *The Butler*). Il leur fait signe de se diriger dans le bureau privé de Villon.

Ce dernier, engoncé dans un magnifique siège de cuir ne semble pas

particulièrement heureux. Il tient une liasse de feuilles manuscrites et ne prête pas tout de suite attention aux personnages (en fait, il attend que ceux-ci aient les couilles de l'interrompre). Quand ils osent enfin, il les interrompt à son tour :

« Messieurs, j'ai un petit problème. Ma foi rien de grave, mais je ne voudrais pas le confier à des personnes trop en vues de la Cour, car cela pourrait alors causer d'importantes tensions. C'est une requête : j'aimerais que vous fassiez une recherche pour moi. Acceptez vous ? »

Les personnages vont forcément demander quelque chose en échange de leurs services, ce à quoi il répond :

« Un service en vaut un autre, non ? »

(Débrouillez-vous en tant que MJ pour proposer un salaire qui intéressera vos joueurs en fonction de leurs motivations.)

Quand ils ont (enfin) accepté, il leur explique la chose :

« Voilà : je sais de source sûre, que plus de trente kilos de plutonium dérobés en Russie se baladent dans mes murs. (Laissez à vos joueurs le temps d'absorber la nouvelle, ceux qui ont une maîtrise en physique ou un peu moins savent que cela correspond à beaucoup plus que la masse critique ; ceci dit, si le joueur n'y pense pas de lui même, ne lui dites pas.)

Cela ne me plaît guère quand vous connaissez le potentiel destructeur de l'irradiation sur la chair vampirique. Vous ne connaissez pas ? C'est pourtant simple, une exposition à un taux supranormal de radiations provoque les mêmes effets sur nous que les coups de soleil (grand sourire). Vous comprenez donc comme la vie pourrait devenir difficile si le Sabbat venait à mettre la main dessus... Bien. Donc récupérez-moi ce plutonium et débarrassez-vous en dans la première... Comment les mortels appellent-ils cela ? Centrale nucléaire. Et évitez que toute la Camarilla et le Sabbat soient au courant de ça, OK ? vous serez gentils... »

Si vos joueurs sont des êtres humains normaux, ils devraient être « époustoufflés » de ce qui leur tombe sur le coin de la gueule...

Note sur la vraisemblance :

François n'est pas très au fait des choses nucléaires car celles-ci sont un peu trop récentes et complexes pour lui. Vos joueurs ne pourront pas se débarrasser de ce plutonium dans la première centrale nucléaire venue pour la bonne et simple raison que les centrales créent du plutonium, elles n'en consomment pas (ou très peu et mélangé à de l'uranium : le MOX). Il leur reste comme possibilité de le disperser (mais



l'ingestion ou l'inhalation de Pu vaporisé est très dangereuse), le revendre ou s'en débarrasser à La Hague. Superphénix a fermé, hélas pour eux, puisque c'était le seul surgénérateur qui carburait au plutonium...

S'ils essaient de dire quoique ce soit à François, celui-ci n'écoute déjà plus, l'esprit perdu dans l'appréciation d'un morceau de Ramms+ein (eh oui, François est « up to date », question 'zique).

Que vont-ils faire alors ? Ben... déjà, ils ne vont pas interroger les premiers vampires venus s'ils ont l'habitude de respecter les ordres de Villon. Dans le cas contraire, Villon le saura assez vite, et réprimandera les joueurs : il faudra qu'ils remplissent leur part du marché, mais leur récompense sera de ne pas se faire massacrer par Villon. Cool, non ? Vous saviez que ce vieux François était une bonne pâte.

De plus, cela signifie qu'en tant que MJ vous allez avoir du boulot, puisque d'autres (ennemis de Villon et Sabbat) vont se lancer eux aussi sur la piste du plutonium perdu.

TIRE SUR LE MALKAVIEN ET LA BOMBINETTE CHERRA

Prophète, dans son agonie intellectuelle, a décidé qu'il ferait l'Apocalypse lui-même. Il a donc pour intention de faire péter une bombe A de 1Mt en haut de la Tour Eiffel. Ce qui signifie pour l'humanité un cratère de 350 m de rayon et des morts sur un rayon d'un kilomètre, et quand on sait que les effets sont pires sur les Vampires... Dans son esprit déjanté, l'Apocalypse se résume à ça. C'est pas grand-chose pour une Fin du Monde de qualité, mais c'est déjà pas mal au niveau destruction !

NB : Si vos PJs échouent à cette aventure, vous pourrez toujours trouver une excuse à la con pour faire croire que cela n'est pas arrivé, mais vous n'êtes pas obligé de tout faire sauter (Cf. la fin).

Or, Prophète, physicien nucléaire de son état, va lui aussi essayer de récupérer cette matière fissile qui lui arrive comme à Noël.

Si vous avez envie de faire jouer la deuxième partie, plutôt amusante, de ce scénario, les joueurs devront se faire devancer par Prophète, mais aussi accumuler les renseignements dans cette première partie. Les choses seront beaucoup plus rigolotes si c'est une bombe armée qui se balade dans Paris, plutôt que 6 pauvres kilos de plutonium brut...

Lorsque les joueurs veulent retrouver la trace de 30 kilos de plutonium brut, à qui s'adressent-ils ?

Les Nosferatus ne sont pas ceux vers qui se tourner en priorité, étant donné les directives de François Villon.

Par contre, la presse peut fournir par ses archives un article comme quoi la Russie aurait encore perdu de la matière fissile il y a deux semaines... 36 kilos de plutonium. La paranoïa du « Nuclear Terrorism » est en hausse. D'après des sources plus que moins sûres, on soupçonnerait la mafia Russe de vouloir alimenter l'Inde, mais on sait que celle-ci n'a nul besoin de cela.

Une autre coupure de presse donnera l'information suivante : « un camion Russe retrouvé incendié à Strasbourg. » Vos Pjs ne sont pas cons, ils vont faire un lien. Un lien faux, mais un lien quand même. Car s'ils arrêtent là leurs recherches, ils vont rater la coupure de presse la plus importante :

Deux douaniers se meurent d'une mystérieuse leucémie à Perpignan

Suite à l'investigation d'un mystérieux camion abandonné depuis plusieurs jours sur un parking, deux douaniers se sont retrouvés aux urgences de l'hôpital de Perpignan avec une grave leucémie. Le conducteur du camion, quant à lui, reposait, mort, la tête sur le volant. Par contre, il ne transportait pas de fret. Les deux douaniers, quelques heures après leur macabre découverte, étaient transférés à l'hôpital suite à de graves nausées inexplicables. C'est là qu'on leur a expliqué qu'ils avaient été soumis à d'importantes radiations. Quant à la provenance de ces radiations, le mystère reste entier, puisque le camion n'a pas encore été examiné plus en profondeur.

A Strasbourg, choux blanc. Amusez-les avec une enquête, mais comme ce n'est pas là que ça se passe, ils vont laisser tomber. Faites durer ou pas, suivant votre motivation. Dès que ça commence à ramer, faites-leur sentir que c'est une fausse piste...

Débrouillez vous alors pour qu'ils chopent la dernière coupure de presse.

OU PERPIGNAN EST UNE BOURGADE BIEN MORTE, HORS SAISON, ET OU LES JOUEURS DEVRAIENT SE SENTIR CHEZ EUX.

Perpignan est une ville de plus de 100 000 habitants, avec une population sur le déclin (entendez par là que la date de péremption est largement dépassée pour beaucoup d'habitants).



Le Prince de Perpignan n'est pas un Prince, ni un Marquis d'ailleurs, mais un Evêque du Sabbat (et c'est là que se pose le problème). Il tient siège dans une petite boutique de jeu en réseau dans un quartier calme de Perpignan. La boutique s'appelle Cyberia. En fait, l'évêque a plusieurs particularités :

a/ Ils sont en fait deux évêques, le premier s'appelle Anthony, Tremere Antitribu de son état (suite aux récents événements, il affirme être Lasombra). Il est vêtu très simplement : jeans, T-shirt et baskets. C'est lui la tête, en général. L'autre s'appelle Jérôme, grand Brujah barbu au visage sympathique. Il laisse Tony diriger pour deux raisons : il n'en a pas envie, et il est trop calme et même taciturne pour avoir envie d'un quelconque pouvoir. Il s'occupe donc de l'ordre et de la discipline à l'intérieur de la boutique. Ces deux gentils seigneurs de la ville s'occupent de la microscopique Cour de Perpignan, qui comporte une cinquantaine de Vampires ma foi bien Sabbatiques.

b/ Anthony et Jérôme ne sont pas foncièrement anticamaristes et, pour peu qu'ils ne foutent pas le bordel, les Pjs seront accueillis avec le respect qui leur est dû, mais cela ils ne le savent pas à l'avance. Ils auront quand même du mal à se faire à certaines habitudes de la maison, entre autres le distributeur de canettes. En effet, dans la boutique se trouve un distributeur de boisson, dont la touche « Bouteille 50 cl de Nestea » est associée à un panneau : « H.S. ». On met 8 F, on appuie, et on a une bouteille de 50 cl de bon sang très frais qui tombe. Il fait chaud dans le Sud et on y apprécie les boissons fraîches.

Ceci dit, si vous voulez une Cour du Sabbat plus sérieuse, installez-la dans le Palais des Rois de Majorque, ou dans les caves du Castillet... Cela fera plus « Cour standard », reportez-vous en fin de scénario.

Bon, ils sont très gentils, mais que savent-ils des deux douaniers ? Rien, en fait. Si ce n'est que le bruit court que ces gars ont été irradiés (ça c'est dans l'Indépendant, le journal local), et surtout que le camion qu'ils n'ont pas encore examiné en profondeur est resté à la douane, bloqué pour une investigation poussée à

venir « bientôt ». Ici, ça veut dire dans moins de deux mois, si, si, promis. Donc le camion est bien là.

Ils se rendent aux douanes. S'ils ont pensé au compteur Geiger, celui-ci va se mettre à crachoter autant que Canal + sans décodeur dès qu'ils seront à moins de 10 m du camion.

Dès qu'ils seront à moins de 5 m du camion, ils seront pris de nausées et leur peau commencera à brûler doucement. Un niveau de blessure aggravée. S'il y en a qui insistent, arrivés au camion, ils atteignent le deuxième niveau de blessure aggravée (même avec Endurance, ce n'est pas sookable) ; la nausée devient très violente, mais des jets de Courage permettent d'y résister. Si vos joueurs sont trop cons et essaient de pénétrer malgré tout dans le camion, ils s'évanouissent à moins d'un jet de Courage difficile, et c'est encore une blessure aggravée de plus, ainsi que la joie de ramper pitoyablement par terre à cause de la douleur. Le camion a l'air vide, mais en fait, avant l'intervention de Prophète, il y avait deux planques contenant du plutonium. Prophète et ses copains, ne le sachant pas, n'en ont récupéré qu'une. Ce qui fait que l'autre, bien plus grosse (environ 30 kg), est restée enfermée entre le plancher et le châssis. Le Geiger hurle.

Si vos joueurs sont intelligents et s'arrêtent à la nausée, ils vont peut-être vouloir savoir ce que savent les douanes françaises sur ce camion...

Le dossier du camion, pour peu que vos joueurs le récupèrent, explique qu'il a été retrouvé sur un



parking, le chauffeur mort. Cela, ils le savaient déjà. Par contre, ce qui a été caché à la presse, c'est que le chauffeur a été vidé de son sang et qu'on a retrouvé les restes d'une immolation à l'intérieur d'une combinaison antiradiation déchirée à proximité du camion. S'ils se rappellent ce que François Villon leur a dit ou qu'ils ont « tâté » du camion, ils se douteront que celui qui s'est immolé n'est en fait qu'un vampire, ami de Prophète qui a péri. Et à part cela, le camion était fracturé et vide, exceptées les radiations qui en émanaient, mille fois supérieures aux normales saisonnières.

En retournant à Cyberia, ils y verront la petite Cour réunie dans la boutique. Les Malkavs seront tous là, en train de jouer à Everquest. Si. En papotant avec tout le monde, personne ne sait rien, à part les Malkavs : un petit contingent de leur clan est venu de Paris les voir il y a une semaine ou deux (trois jours avant la découverte du camion par les douanes, en fait). Ils se sont bien marrés tous ensemble, ils ont fait les cons avec eux deux nuits durant, mais ont disparu juste après. Ils étaient venus en J9 avec un dessin de Télétubbies dessus. Ils sont repartis avec. Ils étaient une dizaine, et ils étaient menés par un génie, un visionnaire selon eux (Prophète, en fait, mais ils ne le connaissent pas).

En résumé, des Malkavs ont monté 6 kilos de plutonium à Paris, mais que peuvent-ils bien vouloir en faire ?

OU ON RETOURNE A PARIS ET ON SE DIT QU'IL N'EST PAS BON DE LAISSER DES MALKAVS JOUER AVEC LES ALLUMETTES

Ben ouais. Après tout, ce plutonium est aux mains de Malkavs gravement atteints. Cela ne plairait pas à François, mais il n'est pas joignable. Or, ça se trouve chez les Malkavs et, il va falloir que les Pjs devinent ce qu'ils vont en faire.

Ce qu'ils peuvent apprendre, de plein de sources différentes :

Prophète s'appelle en fait Robert Arrhenius et est physicien nucléaire.

Il possède un J9 avec un dessin de Télétubbies sur le côté.

Il est l'auteur de « Des effets amusants de l'irradiation sur la chair vampirique et de leurs joyeux dégâts sur la mentalité de la victime, une étude hilarante de Robert - Prophète - Arrhenius », qui décrit par le menu tout ce qu'il a fait subir à des vampire du Sabbat qu'il est allé « capturer » en banlieue avec ses amis.

Les joueurs peuvent aussi apprendre le coup de la danse sur le toit le 31/12/1999.

Ce qu'ils peuvent apprendre plus difficilement :

Prophète n'habite jamais plus de deux nuits au même endroit, et nul ne semble savoir où se trouve son labo, qui doit pourtant être sacrément achalandé, étant celui d'un physicien nucléaire...

Il reçoit ses crédits d'un compte suisse, mais, avec du forcing et des bons contacts, ou un bon HaCkEr, ils peuvent savoir que son compte est crédité par l'ennemi principal de Villon.

Cet ennemi (donnez-lui le nom de l'ennemi récurrent de Villon dans votre campagne) finance ses travaux au cas où Prophète découvrirait un jour quelque chose d'utile, afin de se l'approprier et d'en obtenir les bénéfices, et qui sait, peut être devenir Prince de France à la place du Prince de France. « Iznogoud » n'est pas au courant pour la bombe et serait probablement contre ce projet s'il en avait connaissance.

Les joueurs, quand ils auront accumulé les renseignements, vont aller au labo de Prophète, dont ils auront bien fini par avoir l'adresse.

Le labo se trouve dans une cave du quartier latin. Très grand, immense même, très fourni, mais malgré tout, malkavien : une poupée massacrée dans un coin, une main qui traîne dans un becher, un poster des Simpsons sur un des murs, un Bozo le clown gonflable géant dans un coin, mais aussi :

Un poste de soudure à l'arc.

Plusieurs combinaisons antiradiation complètes, qui traînent dans un coin et qui font couiner le Geiger si vos joueurs ont pensé à en amener un. En fait, ce sont les gants, sur lesquels sont restés un peu de plutonium (une poussière infime) qui sont radioactifs. Si si, Prophète a ramassé le plutonium comme ça, avec plein de points de volonté et des jets de courage...

Des tôles tordues, en parties rivetées, qui semblent avoir été fixées puis démontées.

Des restes d'une pâte près des tôles, ainsi qu'un liquide jaunâtre poisseux dans un becher. Les chimistes reconnaîtront du plastic près des tôles et de la nitroglycérine dans le becher.

Un nombre suffisant de membres du Sabbat pour offrir un challenge à vos joueurs (ils sont en fait là pour les mêmes raisons que les joueurs, mais au cas où vous auriez un joueur de Vampire ras-du-front, il y en a toujours un, prévoyez une baston - n'oubliez pas qu'il y a de la nitro qui traîne, cela peut être... amusant -).

◆ Et si...

Nos joueurs s'alliaient aux membres du Sabbat, en arguant du fait qu'ils ont un ennemi commun et que le danger les menace tous... Les Sabbat ne sont pas stupides et n'attaqueront de toutes façons pas dès l'arrivée des Pjs, il est donc possible de discuter.

— Un plan de Paris sur un mur, avec un rond rouge autour de la Tour Eiffel, avec un jour et une heure : aujourd'hui, dans moins de deux heures.

Ne leur dites pas à propos de l'existence de la bombe. Soit vos PJs devinent, soit rien.

OU TAÏAUT

Amusez-vous à foutre la trouille à vos joueurs, menez-les finalement à la Tour Eiffel, faites des bastons dans les escaliers de celle-ci, en résumé, SOYEZ GRANDIOSE ! Ils arrivent à la bombe un quart d'heure avant l'explosion. Qu'ils essayent de désamorcer ou pas (et bien que quasi impossible sur une vraie tête nucléaire, est ici faisable mais très difficile), le résultat sera le même : un détonateur bien malkavien et une explosion qui n'a pas lieu. Si

les joueurs n'ont pas buté Prophète (qui était à poil en train de sautiller près de la bombe), en voyant que son plan n'a pas marché, il devient Berserk et essaie de tuer les Pjs. Essayez d'en faire un vampire qui offre un challenge au groupe, faites-le imprévisible... et fou. Il faut que ce soit le final, il faut que ce soit beau.

Il ne leur restera plus alors qu'à amener l'engin de mort à Villon. En fait, le détonateur est limite fonctionnel, et Villon s'en apercevra avec un sourire. Il la fera « ranger » dans les profondeurs du Louvre. On ne sait jamais, si un jour il perd la ville et son sang froid...

Si les joueurs se sont alliés aux membres du Sabbat qui traînaient chez Prophètes, ben... c'est vous le MJ, alors c'est vous qui voyez !

Ensuite, ben... honneurs, récompenses, argent et sexe (euh...), etc.

*Veillez m'excuser pour cette perte inattendue de mes moyens intellectuels.
Pour en savoir plus: <http://fas.org/nuke>
Ou alors lisez Mr \$alade dans Backstab.*

© Ghislain Thiery





ANNEXE : QUELQUES CONSEILS POUR CE SCENARIO

Tout d'abord, lisez ce qui se trouve sur <http://fas.org/nuke>

Après cela :

Faites apparaître Prophète dans quelques scénarios de votre cru en tant que simple figurant avant de commencer celui-ci. Ainsi, il étonnera moins vos joueurs quand ils le croiseront à nouveau dans la scène d'ouverture de ce scénario.

Choisissez avec soin la zique que vous allez mettre en fond sonore pour la partie. Je vous conseillerais plutôt Ramms+ein, Rob Zombie et la B.O. de Fight Club, mais faites comme bon vous semble. Préférez un truc un peu moderne/technologique à un truc style Dead Can Dance. Evitez cependant la Techno-Hardcore quoique pour le combat final, histoire de stresser vos joueurs, la piste « Confusion » de la B.O. de Blade peut faire son petit effet dans le Grand Final.

Je n'ai pas mis de caractéristiques aux PNJs de cette histoire pour que vous puissiez créer les vôtres de façon à ce qu'elles soient appropriées à votre groupe.

Si vous ne voulez pas que Perpignan soit une ville du Sabbat ou que la Cour soit à Cyberia, situez-la dans le Palais des Rois de Majorque, très beau palais du XIIIème juché sur une colline en plein centre de Perpignan. Une moitié est occupée par l'armée, l'autre est publique. Une grande quantité de souterrains minent la colline.

En parlant de Cyberia, attachons-nous un instant à la description de cet endroit si particulier et à sa faune locale...

Tout d'abord, nous avons le faux Lasombra et véritable Tremere Antitribu Anthony dit « Toto » ou « Tony », Evêque de Perpignan, T-shirt et baskets, les cheveux bruns plaqués sur sa tête ronde, un visage jovial malgré des canines vraiment apparentes. La junk-food dont il se nourrissait ne lui a pas fait que du bien, mais bon... Son état vampirique fait de lui un être plein de surprises.

Puis Jérôme, un Brujah Antitribu, lui aussi Evêque de Perpignan, grand et musclé, barbu. Il a les cheveux longs, jeans et santiags, toujours souriant avec un regard fort aimable. Il ne se laisse toutefois pas marcher sur les pieds et a de la répartie question « muscle ».

Ensuite, nous avons la plèbe des habitués qui forment la Cour de Perpignan. Les principaux sont :

Fabien, dit « AlfZeDwarf », un Brujah Antitribu de taille relativement petite, mais de forte carrure. Un visage rond, des cheveux bruns coupés dans un genre de faux bol, un bouc et un grand sourire ravageur.

Cédric dit « Gotrek », Gangrel Antitribu rural, provenant du Soler, bled aux abords de Perpignan. Il continue de rendre visite le soir à sa famille qui ne se doute de rien. Elle est habituée à ses longues périodes de disparition, et il a toutes les peines du monde à refuser la nourriture que lui propose de bon coeur sa mère (Eh, c'est une mère qui aime son enfant...).

Zidane, dit « La Liche » : un grand Algérien très émacié, à la peau sombre. Il s'agit d'un Assamite Antitribu. Il passe beaucoup plus de temps à jouer à Everquest qu'à toute autre activité. Il se nourrit, parfois, lorsqu'on s'y attend le moins... Il a toujours besoin d'un franc pour les 8 F d'une bouteille de Nestea « Sangfrais ».

Loris, dit « l'ingénieur » (Malkav), Nicolas dit « Coutzie » (Malkav), Yannick (Ventrue), Rudy (Malkav), Lolo (Brujah), Tof (Brujah), Henri (Tzimisce), Caroline (Toréador) et les autres qui forment le reste du pack du Sabbat de Perpignan et qu'on voit de temps à autre à Cyberia. Il vient aussi parfois quelques Gangrels Antitribu venant de Collioure ou des villages avoisinant.

Jusqu'au coucher du soleil, la boutique est tenue par Guillaume, goule au service de Tony. Il est très fin avec une tête ronde, cheveux bruns coupés très court. Il rit beaucoup et fort, mais est très sympathique. Plein d'humour, il est généralement très apprécié des clients, mortels et vampires. Il ne faut pas s'y tromper, Guillaume est une goule ancienne et puissante qui a préféré conserver son état plutôt que de devenir réellement vampire. Tony a en lui toute confiance.

Vous pouvez donner vie comme vous le souhaitez à ce pack, faites-le vôtre, mais sachez qu'il y a une bonne dose de Malkavs là dedans. Les Malkavs jouent pas mal à Everquest, ainsi que nombre des autres vampires du cru. Everquest, qui appartient d'ailleurs à la Technocratie, mais c'est une autre histoire...

Le lieu :

Le local est une petite boutique sombre située Avenue Julien Panchot à Perpignan (27, avenue J. Panchot 66 000 Perpignan, 14h-02h, 04 68 68 44 33). Il est constitué d'une salle principale contenant une dizaine de PC disposés autour de deux piliers, d'un comptoir et d'une petite kitchenette attenante. Dans un coin se trouve une grande table sur laquelle sont posés

quelques livres (de jeu de rôle, en fait). La salle est couverte de grandes vitres sur deux de ses cotés. Il y a une grande entrée dans un angle et une plus petite entre deux vitres. Il y a aussi deux portes à l'intérieur de la salle, sur le mur du fond. La première donne sur les toilettes de la boutique. L'autre donne sur un couloir sale d'environ dix mètres qui mène sur une petite salle. Cette dernière, qui appartient à une auto-école, a été réorganisée avec des tentures pour accueillir les cercueils de certains membres du Sabbat local, à commencer par Tony. Cette salle possède elle aussi une sortie vers une rue arrière. Dans le couloir se trouve une plaque d'égout.

De l'explosion d'une bombe au cœur de Paris :

Soit vous souhaitez finir votre campagne sur une Apocalypse, soit vous avez envie de délirer, mais sachez que cela mènerait probablement à une guerre nucléaire... Et donc vous pourrez troquer vos livres de Vampire pour ce bon vieux jeu de plateau de Flying Buffalo Inc. : Nuclear War. Vous avez raison, ce jeu est excellent.

En théorie, lors de l'explosion, les Pjs seront aux premières loges, et quand on voit simplement l'effet des radiations sur un vampire, imaginez ce que peut

donner une explosion d'une bombe d'une mégatonne sous leurs yeux ébahis...

Tous les jeunes vampires de Paris seront massacrés, et une partie des anciens. Seuls ceux qui auront eu la chance de faire marcher correctement leur niveau 1 d'Augure auront « senti » le danger venir. Il y a toujours quelques veinards, aussi...

Remarquez, un scénario « troisième guerre mondiale » à Vampire pourrait ne pas être dénué de tout intérêt, quand on y réfléchit...

Ce serait à voir...

Mutant : La Mutation (téléchargeable sur le site d'AngeGardien) ou bien alors *Fallout : les retombées*.

