

# Les expériences interdites du MYSTÉRIEUX MONSIEUR B



## Résumé

**C**e scénario est prévu pour deux investigateurs (voir section suivante dans le cas de plus de deux participants\*). Il se déroule à Paris, à Providence et dans le Nord de l'Irlande en 1936. Le meneur de jeux sera particulièrement sensible à l'ambiance qui règne à quelques semaines du grand départ en vacance en France, à celle des rues de Providence qui sera le théâtre de bien curieuses péripéties et du final en Irlande, dans l'antre d'une mystérieuse organisation "Hepta Council". Les joueurs incarnent Jean Brisson et Michel Donnadiou, deux jeunes journalistes.

\*Dans le cas d'une participation à cette aventure par plus de deux personnes, le ou les suivants seront rattachés au duo par des liens d'amitié :

- Un vieil ami d'école, jeune prof d'anglais à la Sorbonne, en chômage pour cause de grève ; son emploi du temps est alors assez libre et une petite balade aux USA ne lui déplaira pas. Il est issu d'une riche famille et pourra se permettre de se payer facilement un billet d'avion.
- Un journaliste du Petit Vingtième qui a fait ses classes à la Semaine Bourbonnaise en leur compagnie et qui retrouvera nos comparses au salon du ministère un peu plus tard ; il sera d'ailleurs lui aussi mandaté pour couvrir l'affaire aux États-Unis et prendra le même avion.
- Un autre ami de longue date, un peu collant, qu'ils retrouvent dans le hall d'accueil du journal ; ce dernier sera soit disant "détenteurs d'informations importantes et qui peuvent faire du bruit !" Il insistera pour rencontrer les journalistes en charge de l'affaire sur l'intoxication. Préparez alors le curriculum vitae du troisième personnage afin qu'il puisse embarquer avec eux. Les journalistes ont une dette envers lui et ne peuvent refuser qu'il les accompagne. Dites à notre pot de colle qu'il incarne un envoyé spécial du Vatican. Il devra insister bruyamment sur le fait, que pendant leurs études Brisson et Donnadiou n'ont pas "refuser son fric" et que "si ils ont un boulot ici, c'est bien grâce à son argent". Il s'agit en fait d'un homme à la solde du Saint-Sepulchre qui aura l'ordre de les aider à rejoindre un contact encore inconnu à Providence.
- Un religieux, qui prendra le même vol qu'eux. Sa présence ne sera peut-être pas fortuite (idem que le précédent, quant à la préparation de son identité).

ATTENTION : le groupe ne doit pas excéder quatre personnages.

Bien que très linéaire, ce scénario permettra aux joueurs de vivre une intense aventure, des deux côtés de l'Atlantique.

