

ASADO CRIOLLO y PREDICCIÓN BORRACHAS

Le scénario en quelques mots

Une prophétie obtenue de manière un peu, inattendue, finira par conduire les Luchadores sur une petite île, où ils seront coincés entre une population à sauver, des poulpes venus de l'espace, et des managers de fast food alien et cannibale... La routine pour nos héros masqués...

Lancer l'aventure

Le scénario commence dans les odeurs d'huile des moteurs et les atémi des vagues sur la coque des bateaux, alors qu'une trentaine de Luchadores de l'Aréna se rendent sur la petite île de Las Matorrales, pour commémorer, au choix, soit leur dernière grande victoire face à l'Espirale Grande (les Marabuntas pourquoi pas) ou encore la mort héroïque d'un de leur frère d'arme, il y a 5 ans de cela.

C'est une belle matinée ensoleillée, sur laquelle plane encore la fraîcheur d'une averse matinale. Les huit bateaux abordent la plage de sable irrégulier, et envahie de broussaille, puis tout le monde s'active pour démarrer les festivités : un asado criollo. Il faut faire débarquer la pauvre vache qui va passer de vie à trépas jusqu'à devenir le plat de résistance, rassembler de quoi faire le feu, transporter les 34 glacières pour préparer les cocktails (Mojitos, daiquiris et Murcielagos Libre), les accras de morue et la soupe de fève.

Attraction principale : l'asado criollo est l'art de griller la viande et les abats comme le font les gauchos de la pampa sud américaine. Un lit de braise en dessous et une plaque brûlante par-dessus. On mange debout, en buvant beaucoup, non sans en verser toujours une lichette sur le sol ainsi consacré, on rit, on parle de ses plus durs combats, et on s'essuie les doigts sur ses biceps surgonflés ou des torchons délavés. Sauf que... Sauf que tout ne va pas se passer exactement comme prévu.

LAS MATORRALES

L'îlot de Las Matorrales est plus un banc de sable broussilleux qu'autre chose. Un grand cercle où rien ne pousse défigure cette bande de terre touffue et sauvage. Cette île déserte a été le siège du combat tragique d'El Guerrero de Hierro contre los Cuatros Cientos, une horde de zombis créés par le sinistre Docteur Rabia. Les Luchadores viennent parfois ici pour commémorer leur victoire ou l'anniversaire du courageux sacrifice de leur ami et collègue.

Very Bad Trip

Sauf que Palombo Braz, aussi appelé El Cobarde Victorioso n'a pas son pareil pour faire une grosse boulette. Voulant aider à préparer le feu, il a arraché à tout va des broussailles bien sèches, qui sont en fait du chanvre indien. Toutes les personnes autour du barbecue en ont respiré abondamment, et avec l'alcool des Mojitos et des Murcielagos Libre (un cocktail né lors de la défaite de Sangriente, 6 cl de rhum, 4 cl de jus de citron vert et 15 cl de soda Cuadron.), je vous laisse imaginer l'effet dévastateur que cela a pu avoir.

NB : si un de vos PJs est du genre à faire des bourdes, faites le rater un jet en Dirty/Nature ou quelque chose du genre, et être le coupable de l'intoxication psychédélique...

Toujours est-il que tout le monde se réveille dans la brume et le désordre, au petit matin. Voici quelques péripéties pour émailler cet épisode :

- **Red Demon** se réveille enduit de marinade et les sous-vêtements remplis d'herbes aromatiques. Ses poignets gardent la trace de liens qu'il a brisé, et son dos est marqué par quelques traces de brûlures superficielles. Quel est le fils d'âne qui a essayé de le cuisiner et où est son costard Armani !!

- **El Borbeq** a une phobie de l'eau depuis son combat contre Jenny Dientes Verdes, une sorte de fée noire noyeuse de gens. Pourtant il se réveille sur un rocher au large de l'île, un récif battu par les flots. Il se met à hurler comme un putois pour qu'on vienne le secourir, lui et ses 180 kilos.

Scénario LUCHADORES

-Si vous voulez commencer une storyline d'amour maudit, un luchador et une luchadora se réveille nus et enlacés...

-**Philoloco** commence à hurler quand il découvre son bateau recouvert de peintures rupestres mêlant le sable et un mastic de réparation pour les coques. Il mène l'enquête pour savoir qui a dégradé son véhicule de la sorte. Cela ne devrait pas être trop dur, le coupable a les mains toutes collées par le mastic.

-**El Gladiator** se souvient vaguement d'avoir lancé avec plusieurs autres personnes une grande battue anti-Zombi. La véritable question est comment le **Docteur Sumo** en a profité pour se perdre, sur un îlot qui ne fait pas plus de 2 km². En fait le chapeau de paille qui traîne par terre dissimule la tête du colosse assoupi et enterré jusqu'au cou...

-**La Ultima Barbara** est encore sous l'effet des psychotropes. Participante enthousiaste à la battue organisée par El Gladiator, elle a fabriqué plusieurs pièges, des fosses avec des pics, des lassos qui vous attrapent les pieds et vous soulèvent dans un craquement de branches, etc.... Comme elle était à quatre pattes en train de tisonner le feu, elle a respiré beaucoup plus de gaz que les autres. Si cela vous amuse, elle a oublié ce qu'elle chassait, et verra les PJs comme des proies, jusqu'à ce qu'on la maîtrise et qu'on la trempe dans l'eau glacée.

La PREDICCIÓN

Dans tout ce bazar, le dernier à se réveiller est soit le PJ qui a le moins en Hardcore, soit Palombo Braz lui-même, grelottant et encore dans les brumes psychédéliqués du chanvre indien, il hurlera des mots étranges sur un ton imprécatoires :

« **Deux hommes debout sur le crâne cornu du diable !!**

Le mouton aux trois pattes attend les Luchadores !

La voie (voix) du roi, c'est l'issue !!! »

Évidemment, dans ces conditions, il est dur de prendre un tel prophète au sérieux. D'autant que suivent des borborygmes inarticulés et un cri d'agonie « Je ne suis plus étanche, empêchez les renards de me mordre... ». Mais en faisant un jet en Dirty/ Mystique ou Yocahu, on peut se rendre compte que les herbes que Palombo a fait brûler et qui sont à l'origine de tout ce mic mac, sont utilisées dans certaines cérémonies chamaniques pour communiquer avec le monde d'en dessous des apparences... Laissez volontairement planer le doute sur l'orthographe du mot voix, après tout à eux de l'écrire comme ils croient l'avoir entendu. De même, le roi est ici le King, Palombo s'exprime

dans un anglais hérité de ses nombreuses années de loose, dans les bas quartiers de Détroit.

Néanmoins, si un Luchador commence à prendre cette histoire trop au sérieux, Palombo vomira sur ses bottines lacées histoire de clore le chapitre...

Les Luchadores nettoieront un peu la place et rentreront chez eux, et tout le monde oubliera cette histoire. Vous pouvez même faire jouer un scénario en plein milieu pour couper, ou une soirée de gala à l'Aréna. Toujours est-il que...

UN AUTRE JOUR...

A vous de voir si vous lancez cela quelques jours ou quelques mois plus tard. Tandis que les joueurs sont en bateau, faites leur faire un jet en Dirty. Celui qui fait le meilleur (ou le pire à vous de voir) a soudain comme une révélation. Il est là. A quelques brasses. Le crâne cornu du diable.

La réverbération du soleil sur l'eau oblige les Luchadores à s'approcher, pour finalement découvrir un rocher noirâtre aux formes découpées. Deux garçons en short sont debout sur le récif, au départ le Luchador a pu les prendre pour une paire de cornes. Deux grosses chambres à air évoquent des orbites vides, tandis qu'un matelas gonflable d'un autre âge évoque des ratiches moisies. De loin, l'illusion a été vibrante mais de courte durée. Peut être un effet du soleil ou des mojitos... Si on les interroge les gamins sont originaires de l'île de los Ciegos, juste là. Ils ne voient pas du tout ce que peut être la voie du roi, quand au mouton à trois pattes, il faudrait demander à Pascual et à Melinda Sanchez, qui tiennent une ferme sur l'île. Avant de laisser partir les Luchadores, ils leurs demanderont des autographes et leurs souriront de toutes leurs dents, comme des gosses dont ils viennent d'enseigner la journée.

Los CIEGOS



C'est une île inclinée, une falaise à un bout, la plage à l'autre. Sur les reliefs, on distingue encore les ruines d'un monastère du 18ème siècle où venait s'abriter une confrérie de moines encapuchonnés,

qui s'étaient brûlé les yeux pour ne plus voir l'ignominie du monde. Une nuit, ils se sont tous mis à la queue leu leu et ils ont plongé dans le vide, vers la mort et les récifs, comme une tribu de lemmings. Une parfaite fausse piste quoi.

Une végétation rase, quelques rares bosquets, et un petit port qui se déploie dans l'anse, avec ses maisons basses, éparses, des granges en bois et des filets en cours de réparation sur les murs. Laissez les héros errer au fil des rues, perdre leur temps à la ferme, ou Pascual leur assurera ne pas avoir de mouton handicapé. Un phare, un petit marché aux légumes qu'on est en train de débarrasser, et des hauts parleurs municipaux qui diffusent de la musique et des annonces, comme pour rappeler la séance de cinéma contre le grand mur de la mairie, jeudi soir, « Sin Cara contre les vampires bondissants. ». Les gens curieux dévisagent les héros et leur sourient. Peut être trop. Il règne dans le village une ambiance d'oppression fleurie, un peu comme dans un épisode du Prisonnier. Tout est propre, riant, comme tout droit sorti d'une carte postale. La soirée est en train de rosir l'horizon, la faim commence à travailler les Luchadores. Sur les hauteurs du village, une grande bâtisse, un peu à l'écart, vibre sous un éclairage au néon, une fourchette et un couteau. Sur une grande ardoise on peut lire :

« **SNACK BAR**

**Les meilleures grillades de
l'archipel !
Une Marinade à nulle autre
Pareille !**

**Salade de saison
Cochonnaille fraîche
Mouton de pré salé
Spaghettis al Pesto
Penne a la Rabiata
Lasagne di Ferrare
Crème brûlée «**

A l'intérieur, un grand comptoir, des tabourets et un décor digne d'un film américain, juste en plus sale. Plusieurs baquets de sauce en inox rivetés dans le mur et surmonté d'une lettre majuscule, de A à K. Pas un chat. Juste quelques jappements qui viennent de derrière le comptoir. Laissez monter l'angoisse,

faîtes faire quelques jets tandis que nos héros contournent le zinc et découvrent un homme étendu de tout son long, couvert de sang, un chien bicolore en train de lécher ses blessures.

En fait le type n'est pas mort du tout. **Brian O'Brady** est un grand rouquin à casquette, d'une cinquantaine d'années et qui a le malheur d'être atteint d'une forme aigue de narcolepsie. Entre deux malaises, il passe sa vie à préparer des sauces et des marinades pour ses grillades, à expérimenter tous les mélanges et les ingrédients possibles. Parfois il s'endort en plein milieu d'une préparation et se renverse le saladier dessus, comme aujourd'hui. Barranco son chien l'a même sauvé de graves brûlures, en le tirant par le pantalon, un jour qu'il s'était endormi sur le grill. C'est à peine si l'on voit les cicatrices maintenant. S'ils enquêtent, les Pjs peuvent lui poser toutes les questions qu'ils veulent, il n'a jamais quitté l'île, et il est ravi de bavarder en cuisinant. Il est même prêt à mentir, à broder sur les moines aveugles et leur terrible légende pour retenir un peu ces nouveaux cobayes culinaires que lui envoie la providence. Il est tout ravi d'avoir des clients potentiels, et il ne les laissera pas partir avant qu'ils aient goûté toutes ses sauces, ses ribs de porc, son mouton et ses trois variétés de pâtes.

Si les aventuriers ne s'en doutent pas, ils l'ont atteint, leur mouton aux trois pâtes.

Qu'ils s'en rendent compte ou non, arrangez vous pour que les Luchadores s'attablent et restent là, tandis que la nuit tombe.

Acte 2 :

Bienvenu chez Mc Spatial

Tout est en place, la nuit peut recouvrir l'île, et les extra terrestres peuvent déferler.

La suite du scénario vous sera présentée sous la forme d'un bac à sable avec lequel vous pourrez improviser à loisir, jusqu'à ce que les Luchadores découvrent la troisième partie de la prophétie : la musique du King.

Trois volets à ce bac à sable : les villageois, les aliens et le reste, c'est-à-dire les lieux et les événements possibles.

A vous de jouer.

Les Aliens

Ils sont arrivés discrètement par la mer, dans des vaisseaux insubmersibles. Poulpoïdes cannibales, ils sont les employés d'une corporation galactique qui a déjà commercialisé d'autres peuples célestes jusqu'à leur extinction quasi-totale. Vous trouverez à la fin du scénario des coupons de réduction qu'ils laissent traîner partout pour attirer les clients. Les Luchadores devraient comprendre vite qu'ils comptent lancer sur leur planète surpolluée une nouvelle catégorie de Burger, à base d'humains qui ont vécu au grand air. Ils viennent donc dans l'archipel (fatalement), pour faire leur première récolte.

Tout d'abord discrets, ils attaquent depuis la mer, et envoient des brumes soporifiques à l'assaut du village. Elles se mêlent au brouillard nocturne et endorment les villageois qui n'ont ensuite qu'à être embarqués dans des sortes de cageots métalliques qu'ils entreposent au bord de l'eau, gardés par des hordes d'aliens. En clair, il serait suicidaire de s'en approcher, même pour les Luchadores, tant qu'ils n'ont pas découvert l'arme secrète...

Prudents, ils ne sortent pas de la zone de brume, ce qui implique que les hauteurs (comme le snack) sont des zones hors de danger. A moins qu'une offensive du sanctuaire des PJs vous amuse, avec des ouvriers porteurs de souffleries à brume...

Les OUVRIERS

Transporteurs de corps et de cageot, nous gérons les grappes d'ouvriers comme un personnage unique, avec des caractéristiques variant selon le nombre. (Ainsi 4 ouvriers ont un score de 4 en Rudo)

Rudo 1 par ouvrier **High Fligh** 2 (quelque soit le nombre)

Tecnico 1 par ouvrier **Hardcore** 2 (quelque soit le nombre)

Dirty 2 (ventousage des yeux +2) **Show Man** 1

Pour chaque tranche de 3 points de Tiki infligés, un ouvrier va au tapis et leur nombre diminue.

Si vous voulez corser un combat, utilisez un manager...

Les MANAGERS

Véritables gardes chiourmes, il guident les ouvriers à coup de matraques électriques, chronomètrent leurs pauses et les obligent à respecter la règle des 2 mètres. (Et oui, ça se passe comme ça chez Mc Spatial)

Rudo 4 **High Fligh** 2 **Tecnico** 4 (contre +2)

Hardcore 3 **Dirty** 2 (ventousage des yeux +2)

Show Man 2 (frayeur +2)

Pouvoirs (2 gemmes) Manœuvre abominable 2 (matraque électrique)

Nb : la règle des 2 mètres oblige le personnel de Mc Spatial à sourire à tout client potentiel passant à moins de deux mètres. Avec deux rangées de dents aiguisées organisées de façon circulaire autour d'une bouche sphincter, l'effet n'est pas toujours celui attendu (d'où frayeur +2).



Enfin le chef de l'expédition semble être une sorte de pieuvre en armure, sadique, et équipée d'un fusil positronique. Il n'hésitera pas à goûter la viande de temps en temps et se comportera en véritable saligaud d'outre espace.



Rudo 4 **High Fligh** 3 **Tecnico** 4 (contre +2)

Hardcore 4 **Dirty** 3 (ventousage des yeux +2)

Show Man 3 (frayeur +2)

Pouvoirs (3 gemmes) défense magique 2, fusil positronique.

Si jamais les Luchadores utilise un PNj contre lui, le pauvre villageois se fait vaporiser avant même d'avoir eu le temps de dire ouf. Le masque protège nos héros par contre, au grand dam du Uber poulpe...

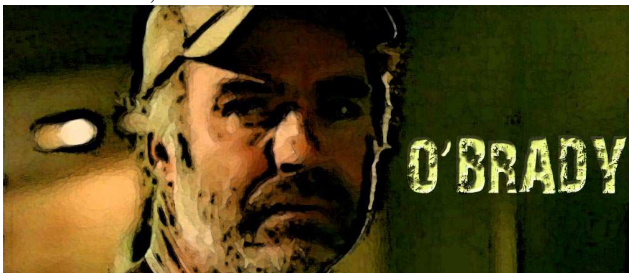
Les Villageois

Les villageois n'ont aucune idée de ce qui leur arrive. Pour peu que les Luchadores n'interviennent pas, ils se feraient tous récolter à cause des gaz, sauf peut être Pascual et Malinda qui habitent plus à l'écart.

Pour peu que les héros aient l'idée de les sauver, il leur faudra se battre dans les brumes pour retenir les poulpes, tandis que d'autres vont réveiller les villageois ou les porter en lieu sur. Mais le village est grand, les poulpoides nombreux. Il leur faudra vite battre en retraite en se dissimulant dans les brumes s'ils ne veulent pas succomber sous le nombre, et de toute façon, ils pourront juste sauver une fraction des villageois. Il leur faudra à terme penser à autre chose.

Les rescapés peuvent essayer d'aider les Luchadores, leur impact sur la situation est bien sur limité, mais pas nul. Citons quelques personnages marquants et ce qu'ils peuvent apporter à la tactique des PJs.

Chaque villageois est décrit avec un avantage et un destin. Chaque fois que les joueurs décident d'utiliser un PNj, celui-ci peut connaître un destin tragique. Jetez 1d6. A la première utilisation, le PNj rencontre son destin funeste si vous faites 1 ou 2. Il fini mal à la deuxième utilisation sur un 1-2-3-4. Et si jamais on l'utilise une troisième fois, c'est le désastre assuré.



Les Luchadores le connaissent déjà. Son snack sur les hauteurs est de loin la meilleure option pour se replier et mettre les villageois à l'abri, puisque d'une part, il est hors de portée des brumes, et d'autre part, O'Brady a une collection de shotguns, et Barranco peut facilement jouer la sentinelle...

Avantage : Il peut, à tout moment, être une sorte de joker qui tire les PJs des ventouses des Poulpes, et couvre leur retraite à la chevrotine.

Destin : Narcoleptique au dernier degré, O'Brady s'endort après son acte héroïque. Les Pjs n'ont d'autre choix que de le laisser aux mains des aliens, alors que les brumes se referment sur lui. Peut être pour mieux le sauver plus tard ?



Deux brunes pulpeuses qui passent leurs soirées à faire du baby-sitting et à se taper dessus. Rivaless depuis l'enfance, elles se saisissent par la tignasse au moindre prétexte. Toujours à se disputer même dans les moments

critiques, elles ont la violence dans le sang, et si elles s'en sortent, elles feraient une belle équipe de tag team, avec une bonne dose d'apprentissage bien sur.

Avantage : Si les Pjs utilisent les jumelles, considérez qu'elles infligent 3 points de Tiki à une cible, quelle qu'elle soit.

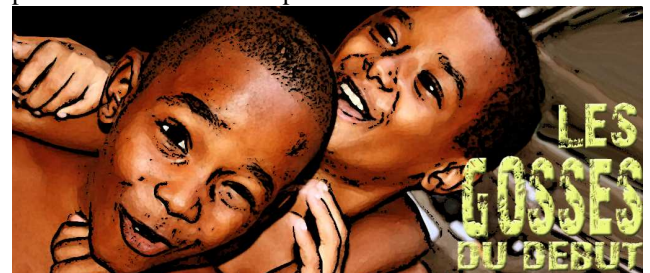
Destin : Elles se chamaillent en plein milieu de l'action, et cela leur est fatal. Un pseudopode se referme sur une des sœurs avant de la happer dans une maison obscure et vide. Elle sera introuvable et sa sœur inconsolable ne sera plus capable de faire autre chose que pleurer.



Un vieux pêcheur qui en a trop vu. Abyssaux, zombies, aliens, le pauvre homme a craqué. Alors que les Pjs rentrent chez lui au hasard, espérant sauver un innocent, il les mitraillera sans pitié en hurlant, avant de fuir dans les brumes, un masque à gaz sur le bec. S'ils survivent, les Luchadores peuvent l'utiliser comme n'importe PNj.

Avantage : Si les Pjs l'utilisent le fou aura un effet aléatoire. Il surgira de la brume, le fusil en main. Jetez 1D6. Sur un nombre pair, il abattra un méchant, sur un impair un PNj qui sera dés lors inutilisable, s'il n'y en a pas avec les PNj, il collera une balle dans la jambe à un Luchador, avant de disparaître en hurlant. Au bilan : 3 points de tiki en moins.

Destin : Il va craquer, hurler une dernière fois « Vous ne m'aurez jamais ! », puis coller son fusil sous son menton, pour se tirer une balle en pleine tête.



Les héros retrouvent les deux gosses du début, les petits baigneurs avec leurs bouées, alors qu'ils sont traînés sur le sol, inconscients, par des ouvriers peu scrupuleux. Leur petit crâne rebondit sur les pavés, bref de quoi donner aux héros des envies de faire de la salade de poulpe. Une fois sauvés, les gamins débrouillards tiennent à tout prix à guider les PJs dans le village qu'ils connaissent comme leur poche.

Avantage : +2 réussites à tous les jets de discrétion du groupe.

Destin : Si les joueurs abusent de leurs petits guides, le destin frappera non pas les gamins eux même, mais leurs parents. En effet si vous devez mettre en scène la cruauté du Uber Poulpe, ce sont les parents des deux petits qu'il goûtera en direct, faisant ainsi deux orphelins. Peut être un de vos joueurs se sent-il une âme de parent adoptif, ou de parrain qui vient rendre visite à l'orphelinat...



Un cabinet médical ! Voilà des alliés qu'il est toujours bon d'avoir quand on a une vie remplie de plaie et de bosses comme nos héros. Mais le docteur Block et sa femme Dakota traversent une crise grave. Le docteur est violent et contrairement à ce que pourra dire Dakota, elle ne s'est pas fait ce cocard en essayant de fuir les extraterrestres. La jeune femme est à bout de nerf, pleurant parfois en silence et sursautant au moindre bruit.

Avantage : Chaque fois qu'ils font appel au couple, les PJs regagnent 1d6+1 point de Tiki .

Destin : Mme Block a plus peur de son mari que des aliens. Elle sait qu'il se drogue avec les produits de l'officine, il la frappe et tient quand il est seul des propos plus qu'inquiétants. L'Espirale est en train de le corrompre. Si ces PNJs connaissent leur destin tragique, alors Dakota tuera le docteur, ou se débrouillera pour que les pieuvres le fasse à sa place. Qui sait, on pourrait toujours le voir revenir défigurés en méchant d'un prochain scénario ?



Raoul Gutierrez est cordonnier dans le civil. Mais peut importe, il est surtout un des plus grands fan d'Elvis de l'archipel. Sa maison de deux étages est un temple, aux étagères envahies de 45 tours et d'albums du King, aux murs couverts de posters et d'affiches. Sans le savoir, il est la clef du scénario. Pour l'instant, il se barricade à l'étage, et c'est tout juste si un des Luchadores percevra sa silhouette mystérieuse en train de guetter la rue en contrebas par la large baie vitrée. Mal perçue, la perruque dont il s'affuble, en forme de banane, risque de passer pour un lobe frontal de mutant... Faites le surgir dans l'histoire quand cela vous plaira.

Il n'est pas bien courageux, mais malgré la terreur qui le ronge, il refuse d'abandonner sa collection aux aliens. Si vos Pjs ne font pas le lien entre « la voix du roi » et les miaulements du King, il va falloir leur forcer la main. Les Poulpes envahissent la maison et pendant le combat, un coup contre un meuble déclenche le tourne disque.

En effet voilà le nœud de l'histoire : les poulpoïdes cannibales de Osminog 32 sont allergiques à la musique du King (coucou Star Marx ©). Ils se mettent à trembler comme un tas de jelly anglaise sur le comptoir d'un wagon restaurant, avant d'exploser littéralement en salissant toute la pièce. Les Pjs ont découvert une arme de destruction massive.

Le reste

Dans cette section, essayons d'envisager ce qui peut se passer.

Il est fort probable qu'au départ les PJs se heurtent aux aliens, et les combattent. Un des gros problèmes sera celui des gaz.

Les BRUMES SOPORIFIQUES

Les gaz agissent sur les humains mais pas sur les aliens. La couche de gaz est légèrement moins dense au ras du sol. Sur les Luchadores, elles ont un effet mitigé, le masque protège peut être en partie, peut être est-ce l'entraînement hors norme de nos lutteurs. Voyager dans les brumes ne leur pose pas de problèmes, à moins que vous vouliez vraiment leur compliquer la tâche.

Se battre en respirant les gaz est une autre histoire. Je propose : les lutteurs peuvent se battre sans faire de jets pendant **Hardcore** tours. Passé ce délai, ils font un jet en Hardcore chaque tour supplémentaire. Le premier round, ils doivent faire une réussite. (Autrement dit ça marche automatiquement). Au deuxième tour, il faut faire deux réussites et ainsi de suite. A chaque réussite qui manque, le Luchador perd un point de momentum s'il en a, ou un point de Tiki, comme pour une soumission. A zéro points de Tiki, c'est la sieste forcée.

Et tout ça, jusqu'à la fin du combat.

Si vous voulez leur mettre plus de bâtons dans les roues, le gaz est bon moyen, en changeant les règles pour les gérer.

Mais à peine ont-ils lutté contre un groupe, sauvé une poignée de villageois, que les captures d'autochtone pour le saloir reprennent à trois endroits différents. Ils doivent se sentir débordés, essayer d'appeler des renforts mais confirmez leurs qu'ils mettront plusieurs heures à arriver. Cache cache dans les gaz soporifiques, rescapés qui ne tiennent pas debout, qu'il faut porter, demeure vides, porte qui claquent, enfants qui pleurent dans la rue, profitant de leur petite taille pour respirer moins de gaz.

Organiser un refuge semble une chose souhaitable, les Luchadores ne peuvent pas se promener dans les brumes avec une horde de réfugiés choqués et somnolents accrochés à leurs basques. De plus gérer leur hystérie, les empêcher de retourner se faire prendre en essayant de sauver des proches, tout ça ne va pas être simple et peut donner lieu à des scènes intéressantes.

On peut aussi les imaginer en train d'intervenir au niveau du port, là où on stocke les humains endormis, comme de la viande, dans des grandes barquettes de métal. Mais les Poulpoïdes sont si nombreux que ce serait du suicide.

Scénario LUCHADORES

La mairie est un endroit clef, pour communiquer avec les habitants, on peut y utiliser le système de haut parleur municipal. Ce serait aussi l'arme idéale si on veut se débarrasser des poulpes : diffuser du Elvis à plein volume dans toutes les rues aurait l'effet d'une bombe sur les aliens tentaculaires. Notons qu'en luttant contre des managers poulpoïdes les joueurs ont du entrer en possession de plusieurs gemmes blanches, qui permettent d'invoquer des trous dans les murs. Cela devrait simplifier bon nombre d'infiltrations.

La musique du King est la clef du scénario. Les aliens y sont gravement allergiques, un peu comme si on faisait avaler une grenade à un poulet. Elle est l'arme fatale dans les mains des PJs. Le problème c'est de la diffuser massivement. Pas de ghetto-blaster à l'horizon, et le temps du tuning est encore loin. L'idéal serait d'utiliser les hauts parleurs et le système de diffusion central de la mairie, mais on peut imaginer d'autres issues.

Un tourne-disque et des baffles sur une remorque, avec une batterie de voiture et un système pour convertir le 12 volts en énergie utilisable par la platine disque ? Il faudra faire avec les cahots qui font sauter le diamant et abîment le vinyl, voire même interrompent la musique.

Allez savoir ce qu'imagineront les joueurs...

Le scénario est assez ouvert pour qu'ils bricolent.

Enfin, le pourquoi de la prophétie et un moyen d'aider des PJs poussifs, au risque de gâcher un peu le plaisir du scénario, est de faire intervenir le fantôme del Guerrero de Hierro. (Oui le Luchador dont on a commémoré le sacrifice au début du scénario.) C'est son spectre qui, à travers la transe induite par le chanvre indien, a pu communiquer à ses collègues ces renseignements indispensables.

Si vos joueurs pédalent trop dans la semoule, vous pouvez le faire réintervenir, à travers un reflet dans une vitre, ou un écho plein de parasites sur une montre radio. C'est triste d'en arriver là mais considérez cette option comme un garde fou pour ceux qui veulent.

Au final, on peut rêver d'une fin où les héros courront à travers les rues, escortés par les roucoules du King, alors qu'explorent par grappes des aliens tremblotants et tentaculaires. Une bien belle victoire pour l'Aréna et l'occasion de se faire une bonne salade de chipirones...

Remerciements

- À l'intégrale de la Bd « Lucha Libre »
- Au « Bad Taste » du Peter Jackson d'avant le Lord of the Ring
- À Moriendi du forum Casus No, pour son idée géniale du rock et d'Elvis contre l'oppression alien
- Aux jeux de la gamme Oddworld genre « Abe oddysey » tout ça...

Si vous avez des améliorations ou du background à apporter, des remarques à faire, ... adressez vos mails à : jall2@orange.fr (remplacez bien sur « at » par @) ou sur <http://www.ginungagap.fr/test/>

