

SAIMS ALCOOL SCENARIO

LA FETE EST PLUS MOLLE

Scénario à consommer avec modération et déjà posté sur le forum de Casus No. L'abus de Jeux de Rôles peut être dangereux pour la santé (mentale). Les fans de Tank Girl reconnaîtront vaguement une histoire de l'australienne la plus britannique de toute la bande dessinée.

Le scénario en quelques mots

Le système communiste a décidé d'imposer un monopole pour la Vodka. L'horrible bibine ne parvient à satisfaire la soif des joueurs qui du coup décident de cambrioler un croiseur de la Mafia, chargé à ras bord d'une meilleure marque que celle imposée par l'état. L'aventure commence alors que le cambriolage a mal tourné et que les Kamarades sont en train de se battre dans l'espace pour récupérer la précieuse cargaison. Le reste du scénario est construit en flash back.

Lancer l'aventure

Musique: « Only you » interprétée par The Platters. Du début à 00:51.

L'histoire débute par une scène de bagarre en apesanteur alors qu'une bouteille de vodka s'écrase sur le casque du scaphandre de quelqu'un (qui? Cela dépendra du premier jet que vous ferez)... Les Kamarades et leurs adversaires se collètent en voletant parmi des bouteilles grâce à leur jet pack. D'un vaisseau éventré, le **Chertov Goluboï Mal'chik**, s'écoule un flot de bouteilles et de Mafieux. Et vos personnages ont déjà perdu quelques points de vie.

Vos joueurs, bien entendu, n'ont pas la moindre idée de ce qu'ils font ici et des raisons qui les ont menés à ce borborygme. Et c'est ça qui est drôle!

Faites leur faire un tour de combat avant de lancer la scène suivante avec une phrase du style « alors que tu sectionnes l'arrivée d'air du scaphandre de ton adversaire d'un coup de ta clé serre tube géante, aiguisée comme un rasoir, tu pousses un gros soupir. Tout ça pour ça... Le mafieux blond te regarde, effrayé tandis que la différence de pression fait son ouvrage. Toi, tu songes à tous les événements qui vous ont amenés là. »

Les Mafieux du premier tour :

Difficulté: 0 – Dégâts: 1 – Point de vie: 1
Encerclement.
Effectif: nombre de Kamarades.

Un peu de sueur froide pendant la baston

Lorsqu'un de vos joueurs rate un jet, vous pouvez décider de lui coller une complication plutôt que de lui faire perdre ses points de vie.

1. Son casque se fendille. Il a quatre tours pour se débarrasser de son adversaire et trouver une solution.
2. Un des réacteurs de son jet pack a des faiblesses. Le Kamarade se met à tourner. Un jet en Karkass est nécessaire s'il ne veut pas vomir.
3. Sa tête frôle une flaque de vodka ou de sang. Le liquide barbouille la visière du casque. Plus de visibilité et un malus de 1 aux jets d'action tant que le personnage n'a pas trouvé une solution.
4. Le joueur heurte violemment l'épave du vaisseau mafieux. Il récolte une faiblesse (mal au dos, côte brisée, jambe cassée, etc.) que vous pourrez utiliser plus tard dans le combat.
5. Le gaz de sa réserve d'air a dépassé sa date de péremption et s'est transformé en gaz hilarant. Le Kamarade se tient les côtes et n'agira pas le tour suivant.
6. Son système de communication est cassé. Vous prendrez soin de l'isoler pour les prochains tours de combat afin qu'il ne sache pas quelle est la situation des autres et réciproquement à moins de réussir des jets en KGB.

Mais que ce pastis?

Musique: « A new day has come » bande originale de Gantz.

Tout commence à Tokiograd 13. La cité asiatic est écrasée par la chaleur et chacun cherche à fuir le soleil tellement brûlant et lumineux que tout semble blanc. Les Kamarades ont déserté le kosmodock et sa climatisation défectueuse.

Le port spatial qui tient plus du hangar qu'autre chose est à quelques pas. Les aventuriers sont affalés au bar d'une gargote en tôle et regardent passer un chien maigre sur la large avenue de poussière qui s'étend devant l'estaminet. Le tenancier, un petit type très souriant, vêtu du traditionnel uniforme bleu des ouvriers chinois, tente de rafraîchir sa clientèle en arrosant son toit.

Le petit poste de télévision, branché sur une chaîne d'informations interdite, diffuse en boucle des images d'émeutes. Voilà deux semaines que le gouvernement a décidé d'imposer un monopole sur la vodka: un infâme breuvage avec un arrière goût de tisane et titrant seulement à 20°. Les manifestations sont nombreuses, violentes et réprimées dans le sang. L'Union n'aura jamais été aussi proche de l'implosion.

Mais manque de chance, l'anniversaire de l'un de vos Kamarades tombe dans une semaine et il est absolument hors de question qu'on serve de ce... truc lors de sa fête. Aussi attendent-ils un lointain contact, **Ogami Itosevitch**, censé détenir une réserve d'une marque désormais interdite de ce précieux breuvage.

Pendant l'attente de vos personnages, prenez le temps de planter le décor et de balancer quelques phrases en Japogooglencais. Dans la suite de l'histoire, vous réemploierez certains mots et il sera peut-être utile aux joueurs de les avoir retenus.

Des groupes de manifestants vont rejoindre le cortège que l'on devine quelques pâtés de maisons plus loin. La rumeur et les sifflets enflent plus le temps avancent: « Watashi-tachi ni modotte yoi u-okka o ataeru »(rendez-nous la bonne vodka), « Wareware wa shin no u-okka o suru » (nous voulons de la vraie vodka), « Se ifu no kasai »(le gouvernement au feu), « Man'naka ni u-okka »(la vodka au milieu).

À chaque groupe, le tenancier lance « Keishok » (boissons fraîches) et parfois un manifestant vient faire tamponner son ticket de rationnement en échange d'un Kolkha Kola.

Parfois certains tentent de convaincre vos joueurs de venir les rejoindre à grand renfort de gestes: « Kuru » (venez !).

Un gamin passe en courant en criant « Keisatsu »(police). Le patron se presse pour changer de chaîne et passer sur Coco Channel qui diffuse un concert de Tchaïkovski. Peu de temps après passe une patrouille de l'armée : de grands blondinets aux yeux bleus qui transpirent dans leur uniforme militaire, peu habitués qu'ils sont à la chaleur de la planète.

Enfin, croisant les soldats qui disparaissent à un coin de rue, le contrebandier arrive sur un vélo tirant une remorque. Le type est plutôt corpulent, son uniforme asiatique ouvert sur une puissante poitrine. Ses cheveux sont nattés comme ceux des samourais et son visage sombre et boudeur n'engage aucune sympathie. Dans la remorque, un gamin, tout aussi renfermé, s'accroche aux rebords.

L'adulte s'arrête et va se poster à l'arrière de la remorque pour en enlever l'enfant. Sans un mot, alors que les Kamarades approchent et après avoir consciencieusement scruté les environs, le trafiquant soulève le fond de sa remorque. Une trentaine de bouteilles, visiblement bien différentes de celles du Régime, sont couchées les unes contre les autres.

Les bouteilles contiennent, bien évidemment, la même vodka que l'officielle, le liquide ayant été mélangé à de l'éthanol pour augmenter le titrage, les bouchons ayant été soigneusement ressoudés.

Si les joueurs se doutent du coup fourré, faites-leur faire des jets (en KGB pour remarquer les bouchons finement soudés, en BRISEUR DE GRÈVES à - 2 pour convaincre Itosevitch d'ouvrir une bouteille, en GROUILLOT avec des bonus éventuels pour un soiffard patenté afin de reconnaître l'arrière goût de tisane, etc.)

Une fois l'arnaque éventée, vos joueurs devraient être assez furax pour vouloir prendre une revanche sur le trafiquant. Ils se retrouveront donc tôt ou tard à encercler Itosevitch et sa remorque. Il a la main posée sur le guidon de son vélo et un jet réussi en MACHINISTE révélera que son pouce est posé sur bouton étrange. L'ambiance est tendue et chacun se regarde en chien de faïence. Les joueurs vont passer à l'attaque, le contrebandier va appuyer sur son bouton quand...

Deuxième tour de combat

Musique: Musique: « Only you » interprétée par The Platters. De 00:51 à 01:40.

Le cours du récit reprend donc sur la bagarre contre les mafieux et fera l'impasse sur celle des joueurs et d'Itosevitch.

Les consignes sont les mêmes que pour le premier tour.

Les Mafieux du deuxième tour :

Difficulté: 0 – Dégâts: 1 – Point de vie: 1
Encerclement.

Effectif : les survivants du premier tour + nombre de Kamarades.

Difficulté: - 2 – Dégâts: 5 – Points de vie: 5
Effectif : moitié du nombre de Kamarades.

Le décompte des bouteilles

Le **Chertov Goluboï Mal'chik** avait à son bord un très grand nombre de bouteilles.

Nous vous proposons de multiplier votre nombre de joueurs par 10: cela sera l'équivalent en zlotys de la cargaison.

- Au début de chaque tour, vous ferez disparaître 1 zloty de manière automatique. Il y a déjà deux zlotys qui ont disparu.

- Lorsque les joueurs auront pris la mesure de l'importance de cette cargaison, ce seront eux qui tiendront le compte des zlotys. Vous pouvez alors utiliser des jetons pour rendre la chose plus visuelle. Ils pourront décider de dépenser ces zlotys à la manière de celle décrite sur leur fiche de personnage.

- Les zlotys restant à la fin du scénario pourront être dépensés pour la fête ou transformés en points d'expérience. Si les joueurs se montrent radins, préférant leur développement personnel à l'organisation d'une super soirée, vous pourrez vous venger par l'intermédiaire de leurs contacts qui feront la gueule lors des prochains scénarios... Vous pouvez faire disparaître ces zlotys dans une explosion si vous estimez qu'il y en a trop ou bien au contraire en rajouter d'autres alors que la dépressurisation arrache une plaque du vaisseau dévoilant une cache et libérant de nouvelles bouteilles.

Peut-être que vos joueurs auront-ils saisi l'importance de garder les bouteilles de vodka intactes et de les récupérer puisqu'il s'agit de la raison de leur présence ici. Toujours est-il que vous allez commencer le décompte des bouteilles brisées qui aura une incidence sur les actions et l'expérience engrangée à la fin de ce scénario.

Hanni soit qui Malibu pense

Le flash-back reprend en prison. Vos Kamarades vont être interrogés séparément sur les raisons de leur affrontement contre le dénommé Ogami Ittosevitch. Isolez vos joueurs afin qu'ils ne puissent pas se mettre d'accord sur la version des faits. Vous trouverez des conseils en Annexe pour stresser vos aventuriers lors de votre interrogatoire.

Privilégiez le roleplay mais si vous ne parvenez pas à obtenir des aveux suffisants pour lancer la suite de la scène, faites faire des jets en PROPAGANDE ou PRISONNIER POLITIQUE jusqu'à ce qu'il y ait l'un de vos joueurs qui en rate un, ce qui justifiera la suite des événements.

Une fois les « confessions » obtenues, les joueurs sont enfin rassemblés dans une cellule surchauffée. Abrutis par la chaleur, les Kamarades n'ont même plus le courage de s'en prendre à Ogami Ittosevitch, enfermé avec eux dans un sale état. Faites les poireauter un moment, entre jets de KARKASS, PRISONNIER POLITIQUE, GOULAG, DOPAGE, etc. pour résister à la canicule, manger quelque chose ou tout ce qui vous passera par la tête.

Lorsque vous serez en manque d'inspiration, la porte de la cellule s'ouvrira sur un groupe de militaires. L'officier désignera Ittosevitch de la tête et ses hommes l'emporteront hors de la cellule laissant seul leur officier avec les Kamarades.

Un brin embarrassé, **Vassili Korrumpirov**, le soldat expliquera qu'il pense savoir que les joueurs sont à la recherche d'un stock de vodka interdite. Lui connaît un endroit où les joueurs pourraient trouver ce qu'ils cherchent. En échange de la moitié du butin, il leur propose leur liberté et l'information.

Bien sûr, il se garde la possibilité de les faire poursuivre s'ils cherchaient à le doubler en se basant sur tous les éléments qu'il a récoltés lors leur passage dans son établissement.

C'est donc lui qui leur donnera la piste du Chertov Goluboï Mal'chik et leur signalera un point faible dans la coque du vaisseau.

Troisième tour de combat

Musique: « Only you » interprétée par The Platters. De 00:51 à 01:40.

Au début de ce nouveau tour de piste contre les mafieux vous pouvez décider d'enlever une partie des zlotys restants arguant qu'il s'agit de la part du capitaine Korrumpirov.

Les Mafieux du troisième tour :

Difficulté : 0 – Dégâts : 1 – Point de vie : 1
Encerclement.

Effectif : les survivants du précédent tour + nombre de Kamarades.

Difficulté : - 2 - Dégâts : 5 - Points de vie : 5

Effectif: les survivants du précédent tour + nombre de Kamarades.

Cointreau n'en fait

Vos joueurs sont peut-être en train d'échafauder le plan qui leur a permis de rentrer Chertov Goluboï Mal'chik, mais ils vont d'abord devoir regagner le Kosmodock au beau milieu des émeutes qui ont gagné tout Tokiograd. Et qui n'a pas survécu à une émeute asiatique ne peut pas dire qu'il a vraiment vécu une vie pleine et aventureuse!

Pour gérer l'errance de vos Kamarades au beau milieu des manifestants, nous vous proposons un petit memory.

Vous trouverez 16 cartes à découper en Annexe. À tour de rôle, vos joueurs vont retourner une paire de cartes: si les deux cartes sont identiques, l'événement qu'elles représentent se déclenche et vous les enlevez du jeu. Si les deux cartes sont différentes, vous les retournez en jeu face cachée et vous pouvez vous inspirer de leur description pour raconter ce qui se passe dans la manifestation.

Événements représentés par les cartes:

- VROUMMM :

Une seule carte dévoilée = un soyouz passe au dessus des têtes. Les aiguilleurs doivent être eux aussi en grève car l'engin passe très près des immeubles...

Paire dévoilée = vos Kamarades sont enfin parvenus au Kosmodock. Fin du jeu de mémoire.

- VROUCHHH :

Une seule carte dévoilée = les manifestants utilisent des bouteilles de vodka pour faire des cocktails Molotov. Il s'agit de fausse vodka mais comment vos joueurs le découvriront-ils?

Paire dévoilée = un Asiatique se prépare à s'immoler devant vos Kamarades avec une dernière bonne bouteille de vodka. Vos joueurs vont-ils laisser faire?

- TUTUTT :

Une seule carte dévoilée = quelqu'un crie «(police) et tout un troupeau de manifestants prend ses jambes à son cou dans la direction opposée à celle que suivaient vos Kamarades. Si vos joueurs ne rebrousse pas chemin. LA MATRAQUE! (Voir plus bas.)

Paire dévoilée = charge de la police avec tanks, jets de gaz, et tout, et tout. Vos joueurs vont devoir réussir un jet ou perdre 3 points de vie: BRISEUR DE GRÈVES (pour dissuader les cogneurs), LUTTE (pour repousser l'assaut), KARKASS (pour prendre les coups mais ne pas en souffrir), MÉDAILLE OLYMPIQUE (pour fuir), SOCIAL TRAITRE (pour se cacher), etc. Laissez vos joueurs trouver le Trait qu'ils peuvent utiliser, sinon... LA MATRAQUE !

- TUTUTUTU:

Une seule carte dévoilée = une jolie asiatique remarque l'un de vos joueurs et lui sourit. Ses amies la chambrent. Elle a l'air fort timide.

Paire dévoilée = alors que les manifestants courent en scandant leurs slogans, une jolie asiatique tombe (pourquoi pas celle que vos joueurs ont probablement déjà remarquée). Si vos joueurs n'interviennent pas, elle sera gravement blessée par la charge des manifestants.

- TUUUTTT:

Une seule carte dévoilée = l'un de vos Kamarades remarque un type louche, étonnamment statique, qui a l'air de graver dans sa mémoire le moindre élément de ce

qu'il voit.

Paire dévoilée = contre un jet réussi en KGB ou en PRISONNIER POLITIQUE, l'un de vos Kamarades aperçoit le type bien caché qui les filme: il a très probablement enregistré les visages des manifestants et ceux de vos joueurs.

La Balance :

Difficulté: - 2 – Dégâts: 1 – Points de vie: 1.

Si vos joueurs ont tous raté leurs jets et n'ont pas repéré la Balance, l'événement se conclura avec une complication: vos Kamarades sont recherchés pour trouble de l'ordre public...

- TTTUUUUU :

Une seule carte dévoilée = un petit enfant asiatique joufflu, abandonné, pleure sur un coin de trottoir. Si vos joueurs réussissent un jet en KGB (seuil 9) ou en CORRUPTION ou encore en SOCIAL TRAITRE (seuil 12), ils remarquent les vêtements raffinés du petit. Il y a sans doute une récompense à gagner en ramenant le gosse à ses parents. Paire dévoilée = vos Kamarades croisent une jeune dame et un homme plus vieux tentant de traverser un flot de manifestants. Si vos joueurs réussissent un jet en KGB ou être AU PARFUM (seuil 9) ou en CORRUPTION ou encore en SOCIAL TRAITRE (seuil 12), ils remarquent les vêtements dispendieux du couple, et peut-être même reconnaissent-ils Chow Youn Trotsky, un membre du soviet local. Le couple est en fuite (si les manifestants reconnaissent Chow Youn Trotsky, il risque de se faire lyncher) et cherche leur enfant que votre groupe de joueur a probablement déjà croisé. Si vos joueurs n'ont pas pris le gamin en charge, remettez la paire en jeu et mélangez les cartes restantes.

- VRAOUMM:

Une seule carte dévoilée = les manifestants s'en prennent à un tank. Mais d'autres arrivent...

Paire dévoilée = les manifestants se jettent tous sur un tank, ils sont à deux doigts de le renverser. Vos joueurs pourraient penser à les aider pour voler le tank... qui sait! Pour renverser le tank, il faut réussir un jet en Muskle (seuil 15). Encouragez vos joueurs à utiliser les règles d'entraide aidant directement le joueur ou en manipulant les manifestants...

-VRAOUCHH :

Une seule carte dévoilée = la chaleur est insupportable. Décrivez les vêtements qui collent à la peau, l'odeur, la sueur qui brûle, etc.

Paire dévoilée = vos Kamarades perçoivent des cris de joie : des Asiates ont déboulonné une fontaine représentant MaoMao et un geyser d'eau bien froide en jaillit. Vos joueurs peuvent en profiter pour se rafraîchir et regagner des points de vie...

Quatrième tour de combat

Musique : « Only you » interprétée par The Platters. De 00:51 à 01:40.

Dans ce tour de combat, deux vilains affreux vont faire leur apparition. Ce serait bien de les garder en vie pour le round prochain...

Les Mafieux du Quatrième tour :

Difficulté : 0 – Dégâts : 1 – Point de vie : 1
Encerclement.

Effectif: les survivants du précédent tour + nombre de Kamarades.

Difficulté: - 2 – Dégâts: 5 – Points de vie: 5

Effectif: les survivants du précédent tour + moitié du nombre de Kamarades.

Zhestokiï

Un klon prognathe et bien charpenté.

Armé d'une meuleuse angulaire.

Difficulté : 4 – Dégâts : 4 –

Points de vie : 10 – Armure x 1.

Sergueï Ubiïtsa

Un tireur humain armé d'un pistolet de soudage capable d'envoyer des langues de métal en fusion.

Difficulté : 6 – Dégâts : 5 –

Points de vie : 15 – Armure x 1.

Tequila la sante...

Dans cette dernière partie, très libre, située dans le passé par rapport à leur bagarre dans l'espace, juste à leur retour du kosmodock, les joueurs vont devoir se préparer pour leur affrontement final.

Leur but est de récolter des capacités spéciales pour ce combat grâce à leurs préparatifs. Vous pouvez, par exemple, leur donner une carte « Icône du communisme » pour récompenser une bonne idée ou une bonne séance de roleplay.

- Ils peuvent envisager de prendre des renseignements sur le Chertov Goluboï Mal'chik, des trappes pour s'y infiltrer ou se mettre à l'abri, l'endroit où sont stockés les explosifs et déclencher une attaque dévastatrice, etc.

- Les joueurs peuvent se renseigner plus en détail sur les deux tueurs afin de connaître les points faibles de Zhestokiï et d'Ubiïtsa... Dans ce cas, ils apprendront que Zhestokiï a du mal à accepter l'idée de travailler pour une boîte à « Impérialistes » (le traiter de « capitaliste » lui fait perdre une bonne partie de ses moyens alors qu'il se met à beugler l'Intersidérale). Quant à Ubiïtsa, il doit faire une pause tous les trois tirs, sous peine de se brûler avec son instrument... Quelqu'un au courant de ces détails leur fait perdre leur armure et diminuer de 2 leur difficulté.

- Ils peuvent tenter de monter des tactiques, des pièges, etc. qu'ils pourront employer dans leur futur combat.



Le Chertov Golubi Mal'chik

Ce vaisseau est un dancing itinérant surfant sur la nostalgie de l'Amérique du XX siècle. Pour y pénétrer, une tenue réglementaire est obligatoire: jupe à volant et jupon, banane rockabilly, patte d'eph' disco, cuir des Hell's angels etc. Les sosies célèbres se pressent sur les pistes de danse aux rythmes des tubes américains.

Sur ses flancs, un écran géant diffuse en boucle les classiques du Cinéma américain que l'on peut voir depuis son soyouz à la manière des drive-in. Les alentours sont donc bien encombrés par des véhicules de tout type et de toute taille.

La vodka se trouve dans les entrailles de l'engin, où seuls les membres autorisés peuvent circuler, comme un groupe de Kamarades ayant pris la place de musiciens ou d'un imitateur, par exemple.

Derniers tours de combat

Musique : « Only you » interprétée par The Platters. Chanson en entier. Vous seriez vraiment très fort de conclure votre baston sur la fin de la chanson!

Les deux tueurs ayant chacun une armure, il y ait des chances pour qu'ils soient encore là...

À vous de doser les renforts comme bon il vous semble en piochant les caractéristiques dont vous avez besoin dans les divers encadrés du scénario.

ANNEXE

Stresser vos joueurs en interrogatoire

Testez leurs connaissances du système communiste: savent-ils épeler «» ? Connaissent-ils le prénom de Lénine d'Engels ? Peuvent-ils citer cinq icônes du communisme ? Sont-ils capables de chanter l'hymne officiel ?

Préparez des tests de Rorschach bien orientés: préparez des taches d'encre représentant des symboles américains bien connus (une impression d'encre et on plie avant que ça ne soit sec, ou bien une retouche photo): l'aigle, un acteur, un homme politique, etc. Plus facile: des taches ne représentant que des choses dangereuses (des couteaux, des pistolets, des bombes, des champignons nucléaires, etc.) ou bien des figures du communisme en train de se faire assassiner.

Mettez en scène un technicien qui ne sait pas faire fonctionner sa machine à détecter les mensonges : munissez-vous de trois cuillères à café, placez-en une dans la bouche du joueur, une sous son aisselle, une autre dans sur sa tête. Là le technicien murmure «! Attendez ! Non, c'est pas comme ça !». Vous récupérez vos cuillères, vous les mélangez et faites mine de les replacer.

Le technicien peut aussi avoir réglé sa machine sur un niveau trop élevé. Les Kamarades se rendent compte qu'ils vont se prendre une méga décharge s'ils ne parviennent pas à dérégler la machine.

Ou encore il peut tenter de faire fonctionner la machine décrite dans la nouvelle du Gnou (voir STARMARX le Soviet des étoiles) et tourne le dos pour lire le manuel permettant aux Kamarades de saboter discrètement le prototype.

Inspirez-vous de John Cleese dans le sketch « Silly job Interview » :

<http://www.youtube.com/watch?v=Epz3K3WzqSY>

Faites s'asseoir et relever votre interrogé. Notez des choses sur une feuille avec un air condescendant. Relevez ses contradictions et comprenez ses réponses de travers, etc.

ANNEXE

Mémoire pour simuler la manifestation

УРОУМММ	УРОУМММ	УРОУСННН	УРОУСННН
ТУТУТТТ	ТУТУТТТ	ТУТУТУТУ	ТУТУТУТУ
ТУШУТТТ	ТУШУТТТ	ТТТУШУШУ	ТТТУШУШУ
УРАУУМММ	УРАУУМММ	УРАУУСННН	УРАУУСННН