

Brain Soda's Birthday Massacre : les bonus !

Alors que vous vous remettez à peine de Brain Soda's Birthday Massacre, nous revoilà ! Oui, on sait, on vous gâte trop. Mais on a su rester humbles et généreux malgré notre statut d'auteurs de JDR de renommée mondiale qui boivent du champagne au p'ti déj (hips). Bref. Voici donc les bonus du Brain Soda's Birthday Massacre. Le public averti viendra se plaindre que c'est un peu austère comme présentation mais, que voulez-vous, on avait déjà claqué tout le budget. Donc voilà de quoi vous amuser encore plus et surtout encourager vos élans de fainéantise (même si c'est mal). A vous les prétirés qui vont bien et les PNJ sortis de nulle part ! Bonne lecture et à bientôt pour de nouvelles aventures !

<générique joyeux avec Corbier qui joue du banjo>

*Willy Favre et Laurent Devernay
Janvier 2007*

Ces bonus ont été élaborés par les neurones fébriles de Willy « Brain.Salad » Favre et Laurent « Bob Darko » Devernay.

BRAIN SODA est édité par
KRYSSALID EDITIONS
www.kryssalid-editions.com
www.brainsalad.fr.st



10 PNJ A RESSORT!



Le policier/shérif du coin

Jamais là quand on a besoin de lui, il surgit hors de la nuit (comme Zorro mais sans le cheval) pour faire sursauter et demander les papiers du véhicule et souffler dans le ballon. Après avoir fait une leçon de morale rapide avec son air méchant, il repart. Il a alors toutes les chances de se faire dépecer par le jardinier hydrocéphale psychopathe qui voulait justement étreindre sa tondeuse à gazon sans fil.

Muscle : 2 Souplesse : 1 Cerveille : 2 Sens : 3

Tripes : 4 Psy : 1 Bagou : 3 BdN : 1

Goodie : ** Sang-Froid (« Posez cette tondeuse gentiment et tout se passera biAAAARGH. »)

Baddies : * Casse-pieds (« Vous faites rien d'illégal, au moins ? »)

* Gros (« Qui a fini les donuts ? »)

Compétences : Surgir de nulle part (5), Braquer sa lampe torche dans le visage des gens (4), Comprendre ce qu'on lui dit (0).

Le vieux

Le vieux a souvent un emploi qui lui permet de justifier sa présence un peu partout (concierge, gardien de phare, jardinier). En tout cas, il est toujours là

pour dire que c'était mieux avant et qu'il ne faut pas aller à tel endroit à cause de la malédiction ou des événements atroces qui y ont eu lieu de nombreuses années auparavant. En général, il est à moitié sourd et radote.

Muscle : 1 Souplesse : 1 Cerveille : 4 Sens : 2

Tripes : 3 Psy : 1 Bagou : 3 BdN : 4

Goodie : ** Mémoire spécialisée (« Je me souviendrai toujours de cette matinée du 12 août 1972. Il était 9h17 environ quand... »)

Baddies : * Dur de la feuille (« KEKIDIIIIIT ? »)

* Super mystérieux (« Vous n'avez pas la moindre idée de ce qui se passe ici... »)

Compétences : Mâcher son dentier (4), Radoter (5).

Les parents

Hé oui, être un teenager ce serait le top s'il n'y avait pas les parents. Toujours à vouloir vous empêcher de sortir ou de vous adonner à des pratiques que la morale réprouve... N'empêche, si vous étiez restés à la maison pour faire vos devoirs au lieu d'aller à cette fête dans le manoir hanté, vous n'auriez peut-être pas rencontré les

paysans morts-vivants-venus-manger-votre-cerveau.

Muscle : 1 Souplesse : 2 Cerveille : 3 Sens : 2

Tripes : 5 Psy : 1 Bagou : 3 BdN : 4

Goodie : ** Rationnel (« Mais non , voyons, ça n'existe pas les pygmées mutants radioactifs. »)

Baddies : * From Beyond (« Regarde, Tatie Mauricette t'a cousu une magnifique écharpe verte en poils de marmotte. »)

* Maniaque (« Range ta chambre ! Fais tes devoirs ! Va saigner ailleurs, je viens de nettoyer ! »)

Compétences : Donner des ordres (4), Ne pas être du même avis (5), Crier (4).

Le barman

C'est lui qui s'occupe du bar que fréquentent les PJs. En général, il porte un nom facile à retenir (Bill, Moe) et connaît tous les clients par leur prénom. Il connaît tous les ragots et ça ne le dérange pas de servir de l'alcool aux PJs alors qu'ils sont évidemment mineurs. Mais bon, ils sont joués par des acteurs qui ont déjà atteint la trentaine alors ça compense.

Muscle : 2 Souplesse : 2 Cerveille : 2 Sens : 3

Tripes : 5 Psy : 1 Bagou : 5 BdN : 4

Goodies : * Bonne Bouille (« Il est vraiment trop cool, Bill ! »)

* Mémoire Spécialisée (« Salut, Bob, je te sers un double whisky on the rocks avec un palmier en plastique, comme d'hab ? »)

Baddie : ** Second rôle obscur

Compétences : Toujours essayer le même verre (5), Servir en deux secondes chrono (4).

Le prof pénible

OK, vous allez peut-être pas souvent à ses cours mais faut dire aussi qu'il est pénible à toujours vous rabaisser, vous donner des

tonnes de devoirs supplémentaires et vous retenir le soir histoire que vous rentriez une fois que la nuit est tombée...

Muscle : 2 Souplesse : 2 Cerveille : 5 Sens : 3

Tripes : 3 Psy : 1 Bagou : 3 BdN : 2

Goodie : ** Rationnel (« Il va falloir trouver mieux que ça pour justifier votre absence ! »)

Baddies : * Binoclard

* Incompréhensible (« Vous avez tous lu le chapitre sur les quasars inversés de Kouglaïeff ? »)

Compétences : Interroger un PJ sur ce qu'il ne connaît pas (5), Donner des punitions (4), Tout savoir de la vie privée de ses élèves (3).

L'entraîneur

On retrouve ce personnage quand il y a un sportif con dans le groupe ou une majorette. Autant dire que dans les teenage movies c'est quand même assez fréquent. Au moins, il est facile à reconnaître avec son short rouge et son sifflet.

Muscle : 4 Souplesse : 4 Cerveille : 1 Sens : 3

Tripes : 4 Psy : 1 Bagou : 1 BdN : 2

Goodie : ** Crétinisme profond

Baddies : * Bougon (« Mais tu vas récupérer ce ballon, lopette ? ! »)

* Grossier (« Récupère ce XXX de ballon, XXX de XXX. »)

Compétences : Gueuler comme un veau (5), Imposer des activités physiques épuisantes et ridicules (4), Souffler dans son sifflet (3).

Le scientifique

Quand il y a une nouvelle race de loutre mutante à créer ou une tribu de cannibales papouasiens à découvrir, on peut toujours compter sur lui. L'endroit où le scientifique vit est facilement reconnaissable : c'est le boxon et on

trouve un peu tout ce qu'on veut comme matériel scientifique et gadgets inutiles. Il arrive rarement qu'il meure tranquillement de vieillesse.

Muscle : 2 Souplesse : 1 Cerveille : 5 Sens : 3

Tripes : 2 Psy : 1 Bagou : 2 BdN : 2

Goodie : ** Insouciant (« Hmm ce cas de trépanation à mains nues est vraiment très intéressant. »)

Baddie : ** Inconscient (« Je vais profiter du fait que ce Megadolonus mutant ait ouvert sa gueule pour aller voir à quoi ressemble son système digestif. »)

Compétences : Faire semblant de réfléchir (5), Trouver une explication particulièrement capillotractée (4).

La voisine/concierge

L'exemple typique de ménagère de plus de 50 ans, vendue en série avec le caniche parkinsonien et les bigoudis dans les cheveux. Si vous avez besoin de quelqu'un pour râler, médire ou répandre rumeurs et ragots, elle est là pour ça.

Muscle : 2 Souplesse : 1 Cerveille : 2 Sens : 5

Tripes : 2 Psy : 1 Bagou : 4 BdN : 2

Goodie : * Mémoire Spécialisée (« Ce serait-y pas le gars qui sortait avec la fille du plombier en août 74 ? »)

Baddies : * Bêbête envahissante (« Allez, mon Kiki d'amour, fais ton pipi sur la porte du méchant monsieur. »)

* Méfiant (« Vous seriez pas l'un de ces jeunes hippies, par hasard ? »)

Compétences : Rester à l'affût (5), Promener Kiki (4), Répéter tout ce qu'elle entend (4).

La bombe anatomique de la ville

La grosse bonnasse de la ville, celles sur qui tous les mecs bavent et, d'après la rumeur, tout le monde est passé dessus

sauf le train. Elle se reconnaît facilement à ses mensurations, ses vêtements moulants et son QI d'huître.

Muscle : 2 Souplesse : 4 Cerveille : 1 Sens : 2

Tripes : 2 Psy : 1 Bagou : 2 BdN : 2

Goodie : ** Beach Babe (« Hooo non c'est le troisième haut que je déchire cette semaine... »)

Baddie : * King of the Shower (« Ho quelle bonne idée... »)

Compétences : Porter le moins de vêtements possibles (5), Rire bêtement (4), Manger une banane lascivement (4).

Le mec qu'on n'attendait pas

Parfois un personnage débarque de nulle part. Personne ne sait ce qu'il fout là mais à vrai dire on n'ose pas trop le lui demander. Généralement, il part comme il est arrivé s'il ne se fait pas dépiauter par un kangourou nucléaire avant.

Muscle : 2 Souplesse : 2 Cerveille : 2 Sens : 2

Tripes : 2 Psy : 2 Bagou : 2 BdN : 2

Goodie : ** Promotion canapé (« Et dire que j'ai dû coucher pour apparaître trente secondes dans ce navet... »)

Baddies : * Acteur au rabais

* From Beyond (« Qui veut un pépito ? »)

Compétences : Arriver de nulle part (5), Ne servir à rien (4), Disparaître instantanément (4).

10 PRETIRES !



TEENAGE MOVIES

Cindy (bimbo)

Muscle : 2 Souplesse : 4
Cerveille : 1 Sens : 2
Tripes : 1 Psy : 1
Bagou : 3 BdN : 2

Goodie : **Insouciant

Baddie : **Bonne poire

Compétences : Draguer tout ce qui bouge (5), ricaner bêtement (3), Self-défense avec un tube de rouge à lèvres (4), Courir en criant (4), Trouver une douche n'importe où (4)

James (Bon Samaritain)

Muscle : 3 Souplesse : 2
Cerveille : 3 Sens : 2
Tripes : 2 Psy : 1
Bagou : 1 BdN : 2

Goodie : **Gueule d'amour

Baddie : **Paladin

Compétences : Repousser les avances de la bimbo parce que c'est mal (5), Se sacrifier héroïquement pour retarder les pygmées (4), Faire de grandes leçons de morale (3), Sermonner tout le monde parce que tout ce qu'ils font c'est maaaaaal (5).

Trevor (Comique)

Muscle : 1 Souplesse : 2
Cerveille : 1 Sens : 4
Tripes : 3 Psy : 1
Bagou : 3 BdN : 1

Goodie : **Comique

Baddies : *Tête à claques

***Gaffeur**

Compétences : Faire rire tout le monde en imitant James (5), Faire sursauter en surgissant de nulle part pour faire une blague (4), Mourir de façon ridicule et extrêmement douloureuse (3), Avoir des idées à la con (5).

Michael (Sportif con)

Muscle : 4 Souplesse : 2
Cerveille : 1 Sens : 2
Tripes : 3 Psy : 1
Bagou : 2 BdN : 1

Goodie : **Athlétique

Baddie : **Mégalo

Compétences : Taper dans le dos de tout le monde en riant grassement (5), Être bourré après une bière (4), Draguer ouvertement la bimbo (3), Affronter des pygmées à mains nues (1), Raconter ses exploits sportifs passés et à venir (3).

Rupert (Mystique)

Muscle : 1 Souplesse : 1
Cerveille : 2 Sens : 2
Tripes : 3 Psy : 4
Bagou : 2 BdN : 1

Goodie : **Pouvoir Psi

Baddies : *Défaitisme

*Inquiétant

Compétences : Pouvoir Psi : Lire l'avenir dans l'alcool (3), Prendre un air ténébreux (5), Rappeler que tout le monde va mourir (4), Pouvoir Psi : Télékinésie (1), Dégainer un objet à caractère religieux (3)

KOSMOKITCH

John Cougar (Capitaine)

Particulièrement brillant et charismatique, le Commandant John Cougar est surtout atteint d'un certain embonpoint qui colle mal avec son rôle de « jeune premier ». Moustachu, au look suranné d'un Gary Grant en collant, le Commandant de la Police spatiale est un leader hors pair qui maîtrise de multiples prises qui tuent.

Muscle : 5 Souplesse : 4
Cerveille : 2 Tripes : 3
Sens : 3 Psy : 1
Bagou : 3 BdN : 3

Goodie : **Chuck Norris in space

Baddie : ** Paladin

Compétences : Pistolet laser (4), Plats de la main redoutables et autres gifles humiliantes (5), Piloter un vaisseau assis sur un siège (4), Faire des discours sur la liberté (3), S'orienter sur une planète inconnue (3), Donner des ordres (4), Séduire les femmes du film (4), Résister à la torture (3)

Gloria Moon (ScreamQueen)

Elle a l'allure discrète et suave des vamps de l'époque, une silhouette éloignée des canons de la mode actuelle et un visage à la Audrey Hepburn. Tous les mâles de l'époque rêvaient sans doute, en observant sa taille fine, de lui offrir un bouquet de roses et de l'emmener au théâtre. Ah oui, ça nous change des gros nibards sous la douche !

Muscle : 3 Souplesse : 5
Cerveille : 2 Tripes : 1
Sens : 3 Psy : 2
Bagou : 5 BdN : 4

Goodie : *Combinaison sado-maso

Baddie : *Dictatrice

Compétences : Tirer avec un petit pistolet laser (4), Prises de judo (4), Lire une carte spatiale en faisant semblant de la comprendre (5), Télécommunications (3), Hurler face à un méchant robot (4), Chercher les emmerdes (3), Réplique qui tue (4), Changer de vêtement moulant entre deux scènes (3)

Angus Floyd (Mécanicien)

Jouant parfaitement le rôle de side-kick, de comique de service, Angus intervient relativement peu sur les circuits du vaisseau une fois les trente premières minutes du film passées. Du coup, on ne comprend pas trop pourquoi cet individu (sensé pourtant s'occuper du vaisseau), passe son temps à suivre les autres dans leurs différentes pérégrinations.

Muscle : 4 Souplesse : 4
Cerveille : 4 Tripes : 3
Sens : 4 Psy : 1
Bagou : 2 BdN : 3

Goodie : *Réparation minute

Baddie : *Inquiétant

Compétences : Taper à coup de barre de fer (4), Réparer des câbles qui pendent (5),

Sortir des vannes (4), Comprendre le fonctionnement d'un peu tout et n'importe quoi (3), Discuter philosophie avec Teddy65 (3), Taper à coup de poings (4), Se cacher derrière le Capitaine quand ça sent le pâté (4), Parler de sa vie (3)

Teddy65 (Androïde)

Et voici le personnage préféré du réalisateur, un androïde au look entre C3PO et l'homme en fer blanc du magicien d'Oz ! Imaginez un malheureux individu engoncé dans un costume réalisé en tubes de zinc et d'aluminium, au sourire carré qui s'illumine et à la voix nasillarde. Et vous aurez une pièce maîtresse du film !

Muscle : 4	Souplesse : 2
Cerveille : 5	Tripes : 4
Sens : 3	Psy : 1
Bagou : 1	BdN : 5

Goodie: *Gadget à la con

Baddie: *Fonctionne au jus de poussin

Compétences : Faire des coups de karaté rigides (4), Utiliser un pistolet énergétique (3), Utiliser des mots compliqués dans ses phrases (5), Ne rien capter à l'humour (4), Piloter un vaisseau en tapotant des diodes (4), Être incollable en mathématiques et astronomie (4), Être fidèle au Capitaine (3), Se déplacer comme un con (3)

Jake Houston (Barbare Futuriste)

Tombé de nulle part, Jake est la force de frappe du groupe, l'homme fort, le militaire, celui qui réfléchit pas trop dès lors qu'il peut flinguer quelques machins mal intentionnés. A noter qu'il ne quitte jamais son stetson beige, lui donnant un air de Texan en pyjama dans le cosmos.

Muscle : 5	Souplesse : 3
Cerveille : 3	Tripes : 3
Sens : 5	Psy : 1
Bagou : 3	BdN : 1

Goodie: * Dur à cuire

Baddie: *Répliques de Tarzan

Compétences : Balancer des coups de poings qui font du bruit (5), Taper avec n'importe quoi (4), Tirer avec un gros laser (4), Pister un truc à buter (4), Ne pas avoir pitié (3), Ne jamais quitter son stetson (4), Faire des réflexions misogynes (4), Réfléchir avant d'agir (2)