

Portraits de famille



Un supplément gratuit pour Redneck Soda

Textes :
Tobormory

Relecture & cellule de soutien psychologique :
Bob Darko

Un supplément de supplément ? Mais jusqu'où iront-ils ?

Oui, fans de Brain Soda, pour vous, vos beaux yeux et la gloire, nous sommes prêts à aller très loin ! Voici donc un supplément bonus entièrement, totalement, définitivement gratuit pour Redneck Soda. Pour vous, nous n'avons pas hésité un seul instant à explorer les tréfonds de la dégénérescence humaine et tenter de répondre à la question que tout être doué d'intelligence se pose depuis des millénaires :

Quel rapport existe-t-il entre des gobelins radioactifs, des dauphins psychopathes, des extra-terrestres furibonds, des Russes nostalgiques et des Cajuns... euh... cajuns ?

Sans déflorer tous les terribles secrets contenus dans ces pages, nous n'avons pas peur de vous donner d'ores et déjà la réponse : les Hillbillies, bien sûr !

Ce recueil vous invite à approfondir le thème des bouseux hostiles abordé dans Redneck Soda. Dans les synopsis, scénarios et décors proposés ici, vous trouverez des familles de ploucs élaborées avec la maintenant presque célèbre TUC (Table Universelle de Consanguinité pour les mécréants qui n'ont pas encore mis la main sur ce supplément). Ainsi vous aurez tout le matériel nécessaire pour vos parties champêtres de Brain Soda. Il manque juste le banjo, mais malgré tous nos efforts il a été impossible de le faire tenir dans un fichier pdf.

Certains esprits chagrins râleront peut-être en s'écriant "Quoi ? Encore des Hillbillies ! On en a déjà fait le tour, non ? Il y a tant d'autres choses à faire pour Brain Soda !".

Ce à quoi nous nous permettrons de répondre :

1. Oui, il reste bien des domaines à explorer, mais rassurez-vous tout un tas de gens talentueux y travaillent.

2. Oui, les Hillbillies ont déjà été traités dans un supplément positivement parfait, mais nous nous sommes efforcés ici de varier les plaisirs en diversifiant les angles d'approche.

3. Et en plus c'est gratuit ! Alors, pourquoi râler ?

Au programme :

La Malédiction de la Tuque

Des pistes pour explorer les charmes du Québec et de la radioactivité p.3

Disparitions à Dunsmouth Cove

Rencontrez les Pequod, une charmante famille de hillbillies marins p.6

Sorority Kittens Got Pregnant

Un scénario pour donner vie (et mort) aux Pequod p.10

Rednecks & Envahisseurs

Un western sans spaghetti mais avec de gros morceaux d'aliens p.19

Krasnaya Zvezda

Un scénario en pleine Russie, l'autre pays des bouseux attardés p.29

Petzouilles in the Mist

Une campagne sandbox pour Brain Soda (enfin, un peu !) p.39

La Malédiction de La Tuque

Comme quoi, au Québec, il n'y a pas que l'accent qui est étrange

Il y a des villes maudites entre toutes, des villes qui cumulent les malheurs et les catastrophes. La Tuque est de celles-là. Jugez-en par vous même !

Pour commencer, La Tuque est au Canada (c'est déjà pas terrible). Ce trou perdu ne mérite le statut de ville que parce qu'il se trouve en plein cœur du Québec (ça empire !). Partout ailleurs il ne serait qu'un chiotte du monde de plus.

Son histoire diffère peu de celle des autres villes de la région avec son cortège de bains de sang qui n'augure rien de bon : fondation par un jésuite qui finit mâchouillé par les indiens du coin, à leur tour massacrés par des gens barbus en chemise à carreau qui vont alors prospérer en dépeçant tout ce qui a quatre pattes et une fourrure. Mais c'est surtout dans la deuxième moitié du 20^e siècle que les choses se compliquent. Pour le Québécois moyen, La Tuque c'est l'industrie forestière, les gaz de schiste et surtout la patrie de Marcel Béliveau (Ah oui, là on touche le fond !).

Et comme si tout ceci ne suffisait pas, cette pauvre ville défraie régulièrement la chronique pour des faits bien plus graves (si, il y a pire que *Surprise sur prise* !). Depuis une vingtaine d'années maintenant, à chaque pleine lune, une famille de La Tuque est retrouvée horriblement mutilée chez elle. Le malade responsable de ces tueries prélève systématiquement les organes sexuels de ses victimes. Parfois même le chien y passe.

Ni les efforts de la police, ni la constitution d'un comité de surveillance du voisinage n'ont pu mettre fin à ce que les médias appellent « La malédiction de la Tuque ». Au fil des ans, l'insaisissable tueur en série est devenu une sorte de croque-mitaine auquel seuls les enfants et les forces de l'ordre semblent croire. La population, quant à elle, reste fidèle à sa sagesse proverbiale et se partage équitablement entre trois thèses des plus crédibles que l'on peut résumer ainsi :

- C'est ce *ciboire* d'usine à pâtes et papiers qu'est responsable de tout ça. A force d'abattre les forêts, ils ont déclenché la colère du Wendigo. Brûlons l'usine et les massacres s'arrêteront d'eux-mêmes (et on sera tous au chômage, *mon ostie*) !
- Ce sont les esprits des indiens massacrés par les fondateurs de La Tuque qui se vengent. Y a rien à faire. Déménageons pour Chicoutimi, *Tabarnak* !
- J'men *crisse* de tous ces massacres ! Moi les p'tits hommes verts ils m'auront pas. J'ai toujours ma 12 gauge avec moi !

Cependant une infime minorité de Latuquois fait preuve d'un peu plus d'originalité et évoque à mots couverts une sorte de clan de créatures bizarrement humaines (ou humainement bizarres, ça dépend des versions) qui se terre dans le massif des Laurentines à une quarantaine de jets d'original¹ de la ville.

¹ Le « jet d'original » est l'unité locale de mesure des distances et équivaut en gros à 148 mètres. D'après certains historiens, cela correspondait à la distance minimale à laquelle il fallait jeter un élan pour être considéré comme un homme parmi les bûcherons de la région au 19^e siècle.



La Tribu 8

Les origines :

L'histoire de la Tribu 8 remonte à un beau soir de juin 1967. Jocelyne, François et Pierre fêtent l'obtention de leur doctorat de physique nucléaire sur le campus de l'université de Montréal. Unis par la même passion pour la science de l'atome (oui, déjà jeunes, ils étaient pervers), les trois amis s'imbibent d'alcool et écoutent Jefferson Airplane en rêvant à leur future vie d'ingénieurs lorsque soudain ils réalisent que la voie qu'ils ont choisie ne les mènerait qu'à concevoir des centrales nucléaires ou des bombes. Ils décident alors que la société ne se servira pas de leurs beaux petits neurones pour répandre la mort et la destruction ! Dans la semaine qui suit, ils partent s'installer dans les montagnes près de La Tuque pour vivre d'amour libre, d'eau fraîche et de leur propre acide lysergique diéthylamide maison.

En quelques années, l'isolement et surtout le LSD frelaté font leur œuvre et nos trois allumés basculent dans la paranoïa. Persuadés que seul leur mode de vie est valable, ils dressent leurs enfants dans la haine de la société humaine et développent leur propre technologie basée sur un nucléaire sans danger.

Malheureusement, leur mini réacteur atomique est tout sauf propre et toute la famille est rapidement victime des radiations. Si Pierre et François meurent rapidement, Jocelyne et les enfants développent des mutations qui les changent à jamais.

La Tribu 8 aujourd'hui :

Si le nucléaire a rendu Jocelyne stérile, il lui a tout de même permis de développer ses capacités intellectuelles au point de la rendre télépathe. Ses huit enfants ont eu moins de chance et sont devenues des petites choses rabougries et complètement idiotes. Afin de stopper leur dégénérescence, leur mère a mis au point une science étrange basée sur l'atome et ses dons psioniques. Elle a ainsi inventé une machine capable d'extraire du matériel génétique (dont le fameux chromosome 8 responsable du vieillissement) des organes sexuels humains et de le réinjecter à ses sales mômes. Ces gènes se montrent hélas particulièrement instables et l'opération doit être renouvelée tous les mois. C'est donc tout naturellement qu'elle a porté son regard sur la ville voisine. A chaque pleine lune, guidée télépathiquement par leur mère, les huit nabots se rendent à La Tuque pour faire leur marché. Le problème est qu'ils sont tellement crétins et mauvais qu'ils ne peuvent s'empêcher de massacrer tout ce qui leur tombe sous la main (chiens, chats, canaris, poissons rouges, voire même de temps à autre un ours qui croise leur chemin) et qu'ils ramènent tout ça en une bouillie infâme dans des sacs poubelle usagés à leur mère qui n'arrive toujours pas à comprendre pourquoi sa formule ne marche pas de manière définitive.

Marottes familiales : scientifiques à ascendant chasseurs

Structure :

Jocelyne
(Redneck power)

Grâce à la mise au point de son Atomico-Gonado-Centrifugeuse, Jocelyne a gardé un physique plus qu'agréable. En revanche elle a complètement perdu l'esprit et elle est prête à tout pour préserver sa progéniture. Elle a donc développé un arsenal impressionnant d'armes atomico-quelque-chose au cas où des importuns voudraient leur faire du mal. Enfin elle voue un culte au chiffre 8 qu'elle retrouve partout : le chromosome huit, ses huit enfants, ses huit orteils à

chaque pied (une mutation mineure dont j'ai oublié de vous parler), les vieux super-8 de sa jeunesse, les huit victimes des huit dernières lunes, etc.

MU (3), SOU (3), CE (5), SE (3), TRI (3), PSY (3), BAGOU (5), BDN (3)

Goodies : Machiavel des bois (deux fois) / Sympathy for Yog-Shoshotte (Télépathie)

Baddy : Pour vivre heureux, vivons castrés

Compétences :

- Briller dans la nuit (4)
- Commander par télépathie ses rejets (6)
- Bricoler des joujoux atomico-instables (5)
- Faire la jolie fille super gentille quand on débarque chez elle (5)
- Poignarder dans le dos ses victimes (3)
- Manier l'Atomico-Carabine (2)
- Mixer les gonades de ses victimes et en extraire l'Atomico-Sérum 8 (5).

*Malgré les rigueurs du climat,
la milice mise en place par les Latuquois reste vigilante.
On se sent tout de suite en sécurité, non ?*

Les Huit (Larves)

Ressemblant à s'y méprendre à des gobelins d'un jeu de rôle OGL qu'on ne peut pas nommer, les Huit sont moches, vaguement verts, ridiculement petits et bêtement méchants. Ils ne vivent que pour obéir aux ordres de leur mère, mais à force d'être boostés à la testostérone de rottweiler et de grizzly ils deviennent de plus en plus agressifs (sauf peut-être un à qui les gènes de canaris réussissent mieux mais dont le comportement pour le coup devient vraiment étrange).



MU (3), SOU (2), CE (0), SE (2), TRI (3), PSY (2), BAGOU (1), BDN (2)

Goodie : Option Predator

Baddies : Midget / La tête à Toto / Même pas fini à la Root Beer

Compétences :

- Faire Gnap Gnap méchamment (3)
- S'introduire dans les maisons de leurs victimes discrètement mais toujours méchamment (4).
- Manier l'atomico-scalpel de maman encore et toujours méchamment (3, Dégâts +3)

Comment utiliser la Tribu 8 et La Tuque ?

Vous avez déjà taquiné vos joueurs avec une histoire de hillbillies ? Maintenant ils se méfient dès que vous leur parlez de parties de pêche et de forêt ? Pourquoi dès lors ne pas les entraîner dans un gentil petit film où ils incarneront des journalistes ou des agents du FBI dépêchés pour enquêter sur un tueur en série dans une petite ville canadienne ? Présenté comme cela votre film aura plus l'air d'un remake d'Halloween que de Massacre à la tronçonneuse, au moins jusqu'à ce qu'ils poursuivent de curieuses créatures sanguinaires dans les bois des Laurentines. Voilà une enquête qui promet bien des rebondissements. N'oubliez pas que nous sommes au pays de *Surprise sur prise* !

Disparitions à Dunsmouth Cove

Des Hillbillies marins ? C'est possible, ça ? Ben oui, il y a bien des scouts marins !

Les Pequod (à prononcer pikwod pour ceux qui veulent faire authentique !)

Les Pequod n'ont pas toujours été les pathétiques losers que même les autres habitants de Dunsmouth Cove fuient comme la peste. Ils sont issus d'une longue lignée de contrebandiers et autres naufrageurs qui connut son heure de gloire au temps béni de la Prohibition. Hélas, depuis qu'un obscur F.D. Roosevelt a abrogé cette loi qui encourageait le petit commerce, la famille n'a cessé de décliner. Endogames par respect des traditions séculaires, les Pequod se sont repliés sur eux-mêmes au point de perdre toutes leurs relations et de ne même plus être capables d'écouler leur immense stock de tord-boyaux trafiqué.

L'alcoolisme aidant, ils ont définitivement touché le fond il y a une dizaine d'années avec la mort de la dernière représentante féminine de la famille. Depuis ce jour funeste, l'absolue nécessité de perpétuer une aussi brillante lignée obsède le père et ses trois fils. C'est donc tout naturellement qu'ils se sont lancés dans un remake très personnel de l'Enlèvement des Sabines. Pourtant, en dépit de leurs qualités indéniables de prédateurs, il faut bien avouer que jusqu'à présent ils ne sont pas parvenus à grand chose. Sans qu'ils puissent expliquer pourquoi, ils jouent de malchance. Leurs proies finissent inmanquablement par leur échapper ou mourir avant d'avoir pu leur donner les rejetons qu'ils appellent de leurs vœux. Les Pequod seraient-ils maudits ?

Marottes familiales : Pêcheurs, ex-bootleggers et prédateurs de femmes pathétiquement mauvais.

Structure familiale

Le père :

Achab
(Redneck Power)

Remarquablement bien conservé par l'alcool qu'il s'enfile à longueur de journée, Achab Pequod est un beau quinquagénaire au look un peu suranné. Il use et abuse de son charme de marin qui en a vu pour tenter de séduire et d'enlever celles qu'il estime digne de servir à la reproduction de sa famille. Même si ses goûts se portent plutôt sur les caucasiennes très en chair (en clair : les baleines blanches - ça doit être son prénom qui veut ça), il ne se montre pas trop difficile vu le manque endémique de personnes du beau sexe dans la région de Dunsmouth Cove.

Caractéristiques à 3 sauf Bagou (5)

Goodies : Jamais sans ma cruche - Playboy de General Store - Ornithorynque mon ami (voir Oumer & Flip plus bas)

Baddy : Méchant en carton

Compétences :

- Faire le vieux loup de mer sympa (4)
- Inviter les filles à une partie de pêche en mer (4)
- Raconter des légendes qui font peur pour raccompagner les filles chez elles (5)
- Eviter de trop picoler et de foirer ses plans de capture (1)
- Distiller un alcool infâme à base d'orge et d'entrailles de poissons (5)
- Ne pas trop sentir l'alcool (2)
- Jouer du crochet (4, Dégâts +2)
- Se faire obéir de toute la famille (5)

Les fistons :**Ishmaël :**

(Petzouille de base)

Le fils aîné des Pequod est doté d'une impressionnante bouée naturelle autour du bide. Horriblement gras et moche, il a rapidement compris qu'il n'avait aucune chance avec les filles. Il a donc reporté tout son amour sur son bateau, le Starbuck. Il passe des heures à le bichonner et le modifier pour en faire la "perle des océans". A la vue du résultat, on pourrait se dire qu'il n'est franchement pas doué. Mais il faut se méfier des apparences car sous ses aspects de bateau de pêche minable, le Starbuck est un bijou de techno-petzouilleries (turbo carburant au whisky maison, harpon à tête chercheuse, lance-filet, sonar et radar Chicks-Search™, etc.).

Caractéristiques à 2 sauf Bagou (1) et Souplesse (1)

Goodies : Jamais sans ma cruche - Duke of Hazzard (le Starbuck : bateau de pêche modifié pour carburger au whisky maison)

Baddies : Tête à Toto - Couch Potato

Compétences :

- "Tuner" son bateau (4)
- Picoler et bâfrer (4)
- Souffler comme une baleine (4)
- Navigation (4)
- Utiliser tous les fabuleux gadgets du Starbuck (4)

Elijah :

(Larve)

En considérant les fils Pequod, on pourrait se dire que la nature s'est lancée le défi de faire les créatures les plus moches possibles. Et dans cette course à la difformité, le grand gagnant est sans conteste Elijah ! Avec sa tête minuscule, ses deux troncs soudés ensemble, ses deux bras et son absence de jambes, il est bien le plus raté de la famille. Monté sur un large chariot, il se déplace comme le veut l'imagerie populaire en poussant sur deux vieux fers à repasser. Comme si cela ne suffisait pas, il est également mentalement très atteint. En fait, la malédiction des Pequod, c'est lui ! Ou plutôt lui, sa schizophrénie et ce qu'il pense être sa "mère".

En effet, bien que morte depuis un moment, Mômman n'arrête pas de lui parler dans sa tête. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que la vieille n'est pas commode. Acariâtre, abusive et jalouse, elle pousse son fiston chéri à saboter tous les plans de reproduction des autres membres de la famille. Consciencieusement, avec un génie surprenant pour un être aussi frustré, il pratique l'avortement dit global en éliminant toutes les victimes engrossées par les autres Pequod.

Aussi curieux que cela puisse paraître, Elijah ne se considère pas comme un traître. Il ne trahit jamais sa famille au profit des jeunes (ou moins jeunes d'ailleurs) femmes enlevées. Au pire, il le leur laisse croire pour mieux les éliminer. C'est juste que sa loyauté va d'abord à sa mère et que Môman justement ne veut pas que son mari et ses enfants fréquentent des traînées d'la ville !

Caractéristiques à 2

Goody : Ornithorynque mon ami (voir Oumer & Flip plus bas)

Baddies : Double Freak - Connexion Karmique avec la Vieille - Membre en moins vachement craignos (cul-de-jatte)

Compétences :

- Parler tout seul (3)
- Coup de fer à repasser (3, dégâts +1, 2 attaques par round)
- Mentir comme un arracheur de dents (4)

Queequeg :

(Petzouille de base)

Peu importe de savoir si les nageoires sur les flancs et le dos dont est doté Queequeg proviennent d'un régime alimentaire trop axé sur le poisson ou d'une aïeule qui aurait fauté avec une créature des profondeurs. Chez les Pequod, ces étranges mutations sont clairement perçues comme un signe d'élection divine. Queequeg avait donc tout pour devenir le nouveau mâle dominant de la famille, si ce n'est un petit détail. Il est complètement, irrémédiablement, définitivement attardé. Ce n'est pas qu'il n'ait pas de cerveau. Il a même une très grosse boîte crânienne pour le ranger dedans, mais c'est comme si ses tissus cérébraux refusaient obstinément d'y rester. Hydrocéphale ultime, il suinte en permanence du liquide rachidien par tous les pores de son être. Il s'en dégage une odeur abominable qui se repère à vingt mètres. Au grand dam de son père, il se résume donc à n'être qu'une sorte de chien de chasse qu'on envoie pour enlever les malheureuses victimes de la famille.

MU (4), SOU (5), CE (-1), SE (2), TRI (4), PSY (2), BAGOU (2), BDN (2)

Goodies : Membre en plus vachement utile (nageoires) - Mouflette's Fury

Baddies : Fini à la Root Beer - *En fait non* : Même pas fini à la Root Beer

Compétences :

- Nager plus vite que Patrick Duffy dans l'Homme de l'Atlantide (5)
- Ramener ses proies à Papa avec les dents (4)
- Schlinguer grave (4)
- Trop crétin pour avoir peur du danger (4)
- Coups de nageoire (3, Dégâts +1)

Les animaux "de compagnie" :

Oumer & Flip

Ne cherchez pas à distinguer ces deux dauphins, ils sont tout aussi crétins et malveillants l'un que l'autre. Oui, je sais, les dauphins c'est "zentils et intellizents", mais apparemment eux ne sont pas au courant de cette règle édictée par les petites filles de 6 ans. Sournois et bêtes à bouffer des algues, ils n'obéissent qu'à Papa Achab et Tonton Elijah. Au premier parce qu'ils ont trop peur de se prendre un coup de harpon s'ils lui désobéissent et au second parce qu'il leur refille de la gnole en cachette. Cette fidélité à toute épreuve n'est d'ailleurs pas sans poser problème puisqu'il arrive assez fréquemment qu'ils doivent exécuter des ordres contradictoires. Ce qui les rend encore plus idiots qu'ils ne le sont déjà, et c'est pas peu dire !

MU (4), SOU (4), CE (1), SE (5), TRI (3), PSY (1), BAGOU (4), BDN (2)

Compétences :

- | | |
|--|------------------------------------|
| - Faire semblant d'être zentil comme Flipper (4) | - Faire le con avec un ballon (3) |
| - Nager vite (5) | - Eclabousser les gens (4) |
| | - Coups de nageoire (4, Dégâts +1) |

Mode opératoire

- Option 1 : Terrain de chasse local et technique d'approche

A la belle saison, lorsqu'il arrive que quelques touristes arrivent à Dunsmouth Cove, Achab sert de rabatteur. En tant que membre le plus présentable et le plus sociable de la famille, il joue le vieux loup de mer encore vert et tente d'inviter ses victimes à passer une journée en mer à bord du Starbuck (Ishmaël reste dans le poste de pilotage et se montre le moins possible pour ne pas faire fuir les dames). Si ce plan marche, il est alors aisé au large de se débarrasser d'éventuels maris/petits copains en les jetant à la baille (Oumer, Flip et Queuequeg s'en occupent alors).

- Option 2 : Terrain de chasse exotique et technique d'approche

En dehors de la période estivale ou si décidément personne n'a jugé bon de passer ses vacances dans un trou aussi paumé que Dunsmouth Cove, les Pequod prennent la route des mers du Sud à la recherche d'une station balnéaire bien achalandée en nymphettes en bikini. Là, deux possibilités. Soit ils accostent et procèdent comme dans l'option 1, soit il reste à distance des côtes et envoient leurs amis dauphins isoler, puis entraîner vers le Starbuck des nageuses trop heureuses d'être sauvées de la noyade.

- Et plus si affinités :

Dans tous les cas, ils ramènent leurs victimes dans une vaste grotte marine située sous le manoir familial. Elles auront alors la joie d'être présentées à Môman, conservée dans une cuve d'alcool, et de croupir quelques temps dans un cachot humide avant de participer à quelques orgies bien arrosées. Jusqu'à présent, les malheureuses qui ont survécu à un tel traitement ont toutes finies par mourir des plans tordus d'Elijah. Mais peut-être que les personnages féminins de vos joueurs auront plus de chance ? Qui sait ?

Maintenant que vous connaissez le mode opératoire des Pequod, il ne vous reste plus qu'à jouer avec eux dans un petit film charmant : Sorority Kittens got Pregnant.

SORORITY KITTENS GOT PREGNANT !

Un scénario B en eaux troubles

Notre avis :

Aldo Moron n'est pas le plus réputé des cinéastes italiens des années 70. Pourtant sa filmographie recèle de petites productions qui méritent le détour lorsqu'on s'intéresse à l'horreur survivaliste. **Sorority Kittens Got Pregnant** (1976) en est un digne représentant avec ses hectolitres de peinture rouge, ses scènes saphiques et son exploitation éhontée mais kitsch du succès mondial de l'année précédente : *Les Dents de la Mer*.

Synopsis :

- Aldo Moron : *"Bon, les gars ! J'ai couché avec la mère du producteur l'été dernier dans son hôpital gériatrique à Rimini. Maintenant j'ai un bon paquet de pognon ! Faut faire un truc à succès ! Qu'est-ce que vous avez ?*
- L'équipe de scénaristes : *Ben, on vient juste d'écrire un truc d'enfer avec une famille de ploucs qui massacre des jeunes dans les Abruzzes. Ça s'appelle "Tuerie au Salami" !*
- *Mouais, c'est pas une resucée de Massacre à la Tronçonneuse ?*
- *Un peu si... Mais ça va marcher, c'est sûr !*
- *Nan ! C'est du réchauffé. Il nous faut autre chose. J'sais pas, un truc à l'américaine, mais plus branché ! Dans le genre des dents d'la Mer de ce petit gars là... Spiel-machin-truc. Il s'est fait un beau paquet avec son requin en carton !*
- *On n'a qu'à garder le scénario et mettre ça au bord de la mer. On change le requin et on prend un dauphin.*
- *Ça fait peur un dauphin ? T'as pas mieux ?*
- *Alors on en met deux ! Un couple de dauphins psychopathes commandés par une famille de dégénérés, ça c'est flippant !*
- *Mouais, à la rigueur. Mais ça manque d'un truc...*
- *Des filles ! Que des filles en maillot avec de bonnes grosses bouées pour flotter !*
- *Là, Coco, j'crois qu'on tient le jackpot ! Bossez là-dessus cette nuit et on se retrouve demain pour le casting !*
- *Cool... "*

Bon, en gros vous avez compris ce que donne le synopsis :

Après une saison exténuante à supporter l'équipe de football du campus, les cheerleaders du Sodaville Hooters Band s'offre un peu de bon temps en passant l'été à la plage. C'est plus que pouvait espérer les Pequod pour enfin mettre un terme à leur malédiction !

Le décor :

Dunsmouth Cove : sa Plage aux Morues bien glauque (mais en tournant entre 12h et 13h, ça devrait faire assez estival), ses chambrées de colos et surtout ses douches collectives (et des filles qui se baignent, ça prend beaucoup de douches !), la mer (ça c'est pas cher), un manoir gothique décati sur une falaise face à la mer (bon s'il n'y a pas la mer, c'est pas grave. On

l'incrusterait en postproduction !) et des grottes made in Cinecittà recyclées d'un bon vieux Maciste.

Le casting :

Des bimbos ! Certes des bimbos, mais pas uniquement. Une self-made woman éviterait d'avoir le MLF sur le dos. Quelques thons sont également indispensables pour représenter le staff technique des Sodaville Hooters. L'idéal serait en fait d'avoir deux personnages par joueur (une bimbo et son rémora moche et mal dans sa peau) tant Aldo Moron était réputé pour son cinéma très sanguinolent.



Timeline :

Finalisé à la fin d'une nuit bien arrosée sur un coin de nappe en papier d'un resto routier de la banlieue romaine, le scénario se veut vénéneusement tordu. Il est juste indigent et bancal.

Prégénérique :

Un stade de football américain. Les pom pom girls s'agitent frénétiquement dans leurs jupettes ridicules. Une clameur s'élève, l'équipe de Sodaville a gagné le championnat universitaire cette année ! Que de joie ! Deux cheerleaders se serrent très fort et s'embrassent tellement elles sont contentes.

Générique :

Sur une musique bien niaise qui déraile par moment, les cheerleaders prennent leur douche au ralenti dans une ambiance très David Hamilton. Rassurez-vous, la censure n'aura rien à dire. La pudeur des jeunes femmes est préservée par les grosses lettres oranges des noms de toute l'équipe du film qui s'incrustent progressivement à l'écran (c'est fou le monde qu'il faut pour faire une telle daube !).

Jour 0 : Summerbreak de merde !

Les principales héroïnes du film sont présentées tour à tour dans le van qui les emmène en vacances. Par les bribes de conversation et les regards en coin, on comprend les rapports entre elles. Apparemment Charleen n'aime pas Tracy parce qu'elle est plus blonde qu'elle. Mais Karen sait que Charleen a un lourd secret. Elle aurait été vue sortant de la clinique du Dr Mouse en pleine nuit. D'ailleurs tout le monde sait bien ce qu'on y pratique... Et même que Brandon, le capitaine de l'équipe ne lui parle plus et sort maintenant avec Jaclyn. Quant aux grosses de l'équipe technique, personne ne les aime !

Arrivée à Dunsmouth Cove. Le ciel est gris, le sable aussi. Quel trou ! Pas un seul beau mec à l'horizon, que des vieux bizarres. Après s'être installées dans la vieille colonie de vacances abandonnée depuis cette histoire de massacre de scouts d'après Jethro, le concierge (un mec bizarre lui aussi), les filles passent la soirée dans le seul pub du coin. Des chants de marins contre des écervelées en goguette. Quelles vacances pourries !

Jour 1 : Ain't no cure for the summertime blues

Scène 1 :

La journée débute mal. Le moral n'y est pas et les filles commencent à se crêper le chignon pour un rien. Heureusement, Achab Pequod fait son apparition. Sans trop se présenter, il enchaîne les numéros de charme pour les convaincre de faire une petite virée en mer. Quelques tests opposés entre le Bagou de Achab et la Cervelle des héroïnes devraient permettre de faire le tri entre celles qui iront ou non sur le Starbuck (Infligez un gros malus aux moches, pour une fois que quelqu'un les invite !).

Scène 2 :

Exit pour le moment les filles malines qui se sont méfiées du vieux beau. La virée en mer commence de manière idyllique, même si le type qui pilote le bateau a l'air bizarre et qu'on le distingue pas très bien dans sa cabine (ça doit être les vitres qui déforment son visage, non ?).

Au large, le bateau jette l'ancre et Achab tente de les faire picoler un peu (un niveau de difficulté supplémentaire pour la suite à celles qui lèvent un peu trop le coude). Quand nos victimes semblent mûres, Achab et Ishmaël passent à l'attaque tandis que Queequeg fait des tours de requin autour du navire pour s'occuper des maladroites qui tombent à l'eau.

Deux petits conseils pour cette scène :

- N'hésitez pas à laisser parler la violence qui est en vous. D'abord ça soulage d'une semaine de boulot bien stressante et ensuite rappelez-vous que, même si les Pequod veulent faire des prisonnières, ils ne sont que des brutes alcoolisées qui n'ont pas eu affaire à des femmes depuis des lustres. Si une ou deux victimes y laissent leur peau, ce n'est pas bien grave. Des solutions de remplacement sont tranquillement en train de bronzer sur la plage pendant que leurs "amies" vivent l'enfer.

- Si vous avez un minimum de respect pour le temps que j'ai passé à taper tout ça, ce serait bien de glisser une petite scénette où une bonne grosse baleine blanche tente de fuir à la nage pendant que Achab la chasse au harpon. Je n'aurais pas puiser tous les noms des personnages dans Moby Dick pour rien. Merci, c'est sympa !

Une fois que vous vous êtes bien amusé, que la mer est rouge du sang d'innocentes dindes trop bêtes pour se rappeler qu'on ne monte jamais dans le véhicule d'un inconnu (que ce soit une voiture ou un bateau) et que les Pequod ont enfin mis la main sur leurs futures épouses, passez à la scène suivante.

Scène 3 :

Les filles sages et prudentes ont bien fait de rester à terre. Un soleil radieux fait enfin son apparition et inonde généreusement la plage. Il est plus que temps de montrer à tout le monde les nouveaux bikinis achetés pour l'occasion.

Si vous avez eu la main lourde dans la scène précédente et qu'un joueur se retrouve sans personnage, vous pouvez même faire débarquer un petit groupe de beaux mecs dans un combi Volkswagen (ce n'est pas le temps que ça prend de créer un surfeur sur un coin de table vu le peu de points qu'on y met en Cervelle).

Tout se passe très bien (flirt, bronzette, musique psychédélique) jusqu'à l'arrivée d'Oumer et Flip.

- *"Oh, des dauphins ! Qu'ils sont mignons !"*

Les fourbes odontocètes font alors leur kakou pour séduire ces dames (sauts périlleux, jonglage avec une baballe, etc.) et ainsi les attirer dans l'eau avant d'en choisir une et de l'emporter au large.

Qu'ils y parviennent ou non, la scène devrait se terminer sur un coucher de soleil (déjà ? Oui, c'est plus esthétique !) et des survivantes en état de choc.

- *Mais, enfin, Eileen, pourquoi es-tu partie avec ces dauphins ?*
- *Pourquoi tant de violence ?*
- *Et les copines parties avec ce vieux bizarre ? Elles devraient déjà être revenues, non ?*

Jour 2 : Scooby Investigations

Les héroïnes restantes, aidées des éventuels garçons rencontrés la veille sur la plage, partent à la recherche de leurs copines disparues. Le problème est qu'elles ne savent pas grand chose sur les kidnappeurs : la description d'Achab (même pas son nom), peut-être le nom du bateau de pêche (si quelqu'un a pensé à vous le demander) et l'existence de deux dauphins dignes héritiers de Ted Bundy. Avec si peu d'informations, il va falloir poser beaucoup de questions.

Hélas, les autochtones sont tarés, méfiants et obtus. Tous connaissent bien sûr Achab Pequod et ses plans de malade, mais au moins lui, il est du coin. Ce qui n'est pas le cas de nos cheerleaders. On ne bave pas sur les gens du coin, un point c'est tout ! En plus, cette histoire ne les concerne pas. Leurs femmes ont depuis longtemps passé l'âge d'être enlevées (même si cela en arrangerait plus d'un). Vous pensez bien que sinon il y a belle lurette qu'ils seraient montés au manoir avec des torches et des fourches pour régler leur compte aux Pequod !

Alors que faire ? Enquêter bien sûr (c'est même écrit dans le script), mais pas à la manière des Experts ou de Derrick. Non, nous sommes dans une série B de mauvaise qualité. C'est donc plutôt l'occasion de se lancer dans une chasse aux indices simpliste et indigente digne des plus mauvais épisodes de Scooby-Doo.

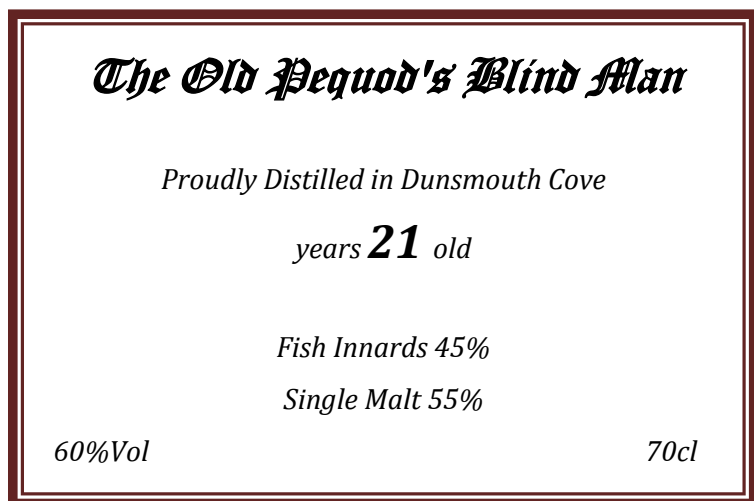
L'essentiel :

- Appeler le shérif : Quel shérif ?

- La capitainerie du port : le responsable est parti pêcher, mais son assistant Waylon Whale est en train de faire un peu de ménage. Sans s'arrêter de passer le balais, il répondra vaguement aux questions des PJ. Waylon est un jeune homme légèrement attardé et timide. Il se montrera nerveux si on lui décrit Achab ou le Starbuck, mais il restera très vague ("P'tèt-ben qu'oui j'le connais. P'tèt-ben qu'non. C'est vague c'que vous disez !"). Une attitude agressive ne fera que le bloquer. En revanche les regards fugaces qu'ils jettent aux décolletés des filles suggèrent qu'un peu de drague pourrait le rendre plus loquace. Dans ce cas, il dira d'aller voir à l'épicerie. Ce matin un pêcheur a trouvé un truc bizarre. Comme il ne savait pas quoi en faire en l'absence du capitaine du port, il a décidé de le conserver dans le seul lieu réfrigéré de Dunsmouth Cove : le bac à glace du general store.

- Le general store : Entre deux cannettes de Root Beer et du poisson frais, le "truc bizarre" dans la glace n'est en fait rien d'autre qu'une main de femme sectionnée et fermement serrée sur une bouteille d'alcool. Les cheerleaders reconnaîtront aisément le vernis à ongle d'une des disparues ("C'est le vernis de Sharleen ! Elle avait refusé de me le prêter. Quelle pétasse !"). Quant à l'étiquette de la bouteille, elle constitue un indice précieux qui vous est gracieusement reproduit page suivante.

Le magasin est tenu par Rose McGreedy et son fils Milton. Rose n'est pas vraiment causante et ignorera superbement les PJ, répondant simplement à leurs questions en houspillant son fils pour qu'il travaille plus vite. Milton, lui, se hâte lentement d'entasser des dizaines de gros sacs d'orge sur le perron. Il ne sera pas plus bavard, mais la nature même des marchandises qu'il transporte devrait attirer l'attention des joueurs. Après avoir répondu à leurs questions par quelques onomatopées sibyllines, il finit par les envoyer bouler : "'coutez, Mes'mzelles, p'tèt qu'zêtes qu'des feignasses qu'on rien à faire, mais pas moi. Alors laissez-moi f'nir mon travail pa'ce que le client qu'vent c'soir il aura b'soin d'ses sacs !".



Le superflu pour insister lourdement :

Oui, je sais. C'est un peu facile tout ça. Ce n'est plus une grosse ficelle scénaristique, c'est une corde ! Tout à fait ce qui sied à une enquête scooby-dooesque. Si malgré tout vos joueurs ont besoin d'un peu plus d'indices avant de suivre la piste de la distillerie, voici quelques autres scènes possibles :

- Le pub : lieu social par excellence et débit de boissons fortes, il serait tout à fait logique que les PJ s'y rendent pour se renseigner sur Achab et/ou sur la bouteille.

La poignée de vieux toujours assis à la même place et le patron Jarhead Potbelly sont comme il se doit peu enclin à aider les PJ, mais ils seront ravis (selon le temps dont vous disposez) de les orienter sur des fausses pistes. Ils recèlent de légendes sans queue ni tête : le monstre à tête de pieuvre qui a un jardin au fond des mers, le fantôme de Short Silver et son équipage de chats vampires, les loups-garous volants du Pays des Cauchemars, etc.

Le seul indice intéressant est une photo jaunie au fond de la salle, près des toilettes. On peut y reconnaître Achab posant devant un pick-up des années 50 qui porte le logo "The Old Pequod's Blind Man". Interrogés sur cette photo, les culs-terreux se contenteront de cracher par terre et de piquer le nez dans leur verre. Fin de la conversation !

- La vieille sur la plage : Les PJ peuvent remarquer une vieille qui jure un peu dans le paysage. Elle passe son temps sur la plage avec une loupe et un calepin. Bien qu'un peu vieillot, son look trahit une origine citadine et au contraire de ses concitoyens, elle est toujours heureuse de bavarder avec les étrangers. Elle se présente comme Jessica Flesh, auteur de romans policiers à succès. Même si elle sera un peu déçue si personne n'a lu un de ses romans (qu'on trouve en fait plus dans le rayon érotique que polar), elle répondra à toutes les questions de son mieux. Installée à Dunsmouth Cove depuis peu (20 ans !), elle commence tout juste à être acceptée. Sa connaissance de la région et des gens du coin restent donc parcellaires :

- Oui, il existait bien une distillerie. Mais c'était avant la guerre et je ne sais pas où elle se trouvait. Un peu à l'écart du bourg, sans doute.
- J'ai déjà vu l'homme que vous me décrivez. Je crois qu'il s'appelle Achab Pequod. Un homme charmant, bien qu'un peu porté sur la bouteille et les femmes bien en chair.
- Non, je ne sais pas où il habite.

- Vous savez, il ne faut pas croire à toutes ces histoires de loups-garous et de chats vampires. Tout ça, c'est des foutaises ! Sauf peut-être pour la pieuvre et son jardin... Je crois que des fois elle vient me regarder dormir...
- Deux dauphins pas très fréquentables ? Je ne vois pas. Ils ne travailleraient pas pour la pieuvre par hasard ?

Bon, maintenant, ça suffit les enquêtes à deux yens ! Le soleil décline. Il est temps de passer à l'action !

Nuit 2 : La Maison au bord de la falaise

Scène 1 : Filature au clair de lune

A la tombée de la nuit le pick-up des Pequod se gare devant le general store. Ishamël, trop gras, restera derrière le volant tandis que Achab et Milton McGreedy chargeront les sacs à l'arrière en pestant. Ensuite, ils repartent pour le manoir.

Le van des surfeurs ferait une excellente Mystery Machine pour les suivre, sinon il faudra voler un des rares véhicules du bled (l'ambulance-corbillard du vieux Bobby Jo Franklin, la voiture hippomobile du Docteur Roberts ou à la rigueur la tondeuse de cet attardé de Jethro, mais là ça va faire un peu juste !).

La filature peut se résumer à quelques jets de dés, histoire de savoir si nos héroïnes n'écrasent pas un ou deux ratons-laveurs marins (espèce protégée qu'on ne trouve qu'ici, mais on s'en tape !) et surtout pour savoir si Achab les repère. Dans ce cas, la suite du film sera un peu plus corsée.

Après quelques kilomètres de virages en épingle à cheveux et de corniches vertigineuses, le vieux manoir gothique des Pequod se découpe enfin sur un superbe clair de lune (en fait cette scène est un stock-shot tiré d'un vieux Dracula).

Quand ils arrivent devant le manoir (beaucoup plus petit de près que dans les images précédentes), le pick-up est vide et déchargé (déjà ?). Les alentours sont déserts. Il ne reste plus qu'à entrer dans cette bâtisse croulante pour retrouver les copines.

Scène 2 : La Rôdeuse derrière le seuil

S'ils se sont montrés discrets jusqu'à présent (ce qui m'étonnerait beaucoup venant de joueurs de Brain Soda), ils vont pouvoir fouiller tranquillement le manoir. Dans le cas contraire, Achab a enclenché un piège ou deux dissimulés dans le fatras accumulé au fil des ans dans la demeure familiale.

Inutile d'en fournir un plan détaillé. Décrivez simplement une longue série de pièces encombrées qui s'étend sur le rez-de-chaussée et l'étage (en fait c'est un tout petit manoir !). Placez-y tout le bric-à-brac que vous voulez (le décorateur du film s'est fait plaisir en dévalisant tous les brocanteurs du coin). L'intérêt scénaristique est ici de poser une ambiance de danger, de folie moisie et également d'apporter un minimum d'éclaircissements à toute cette histoire par trois scénettes rapides :

- Le danger : en empruntant un couloir sombre et encombré, les PJ ont toutes les chances de se prendre dans des fils de fer sournoisement tendus. L'entassement de meubles et d'objets improbables leur tombent alors dessus (1D6 blessures). C'est pas méchant, mais ça fait monter la tension (à renouveler éventuellement avec des seaux remplis d'entrailles de poisson).

- La folie moisie : dans une vaste pièce moins encombrée que les autres trône une cuve en cuivre avec des hublots. Ceux qui regardent par les hublots voient le cadavre d'une femme toute gonflée par l'alcool. Ils doivent alors réussir un test de PSY (1D12) pour ne pas être victime

d'une hallucination comme seuls les mauvais films d'horreur en réservent. En cas d'échec, ils entendent des pas et des gloussements, tantôt à leur droite, tantôt à leur gauche, comme si quelqu'un jouait à cache-cache. Soudain, en se retournant ou en cherchant derrière une tenture, ils se retrouvent nez-à-nez avec le cadavre dégoulinant qui leur sourit méchamment. Fin du rêve éveillé et petit test de frousse (1D12) dans la foulée pour garder son dernier repas. Si vous êtes taquin, cette apparition peut revenir plus tard.

- Les éclaircissements : les PJ tombent sur le bureau d'Achab. On y trouve une ancienne photo de lui, sa femme ("Eh ! Mais c'est la vieille dans la cuve !") et trois petites choses bizarrement fichues. De deux choses l'une, soit le photographe était mauvais et son portrait est flou, soit ces gosses sont vraiment monstrueux !

Dans un tiroir entrouvert (rappelez-vous, Achab est un méchant en carton !), un journal en peau de chat attend qu'on le lise pour tout révéler de l'histoire de cette famille, de ses plans machiavéliques pour se perpétuer et des interrogations d'Achab sur une possible malédiction (tout ça lourdement exposé à l'écran dans une succession de flashbacks sépias brouillons et artificiellement vieillies).

Il était tout de même temps qu'Aldo Moron ait pitié de ses spectateurs et qu'il leur explique les tenants et les aboutissants de son scénario !

Puis le journal s'achève sur ses mots aussi pathétiques qu'inquiétants :

Mais cette nuit, dans les grottes sous notre antique demeure familiale (dont l'accès est cachée derrière l'ours empaillé dans le hall), nous allons nous unir à ces femmes. La Malédiction prendra fin et le sang des Pequod retrouvera enfin toute sa vigueur. Et alors... Et alors... Aussi nombreuse que les grains de sable de la Plage aux Morues, ma progéniture se répandra sur le monde. Je les vois déjà, mes bons petits, mangeant à leur faim, distillant le bon grain et choisissant pour épouse toutes celles qu'ils voudront. Car en vérité je vous le dis, nous les Pequod, nous sommes la race élue ! Mouhahahaha ! ! !

Interlude 1 : Pendant ce temps-là à ~~Vera Cruz~~ dans les sous-sols :

Et les enlevées ? Que sont-elles devenues ?

Changement de décor. Les joueurs reprennent le rôle des filles kidnappées. Sales, nues et contusionnées, elles s'éveillent dans des geôles infâmes. Jeanine, une pauvre fille enceinte jusqu'aux yeux, est à leurs côtés. Elle leur explique comment elle a connu l'enfer depuis son enlèvement. Maltraitée, abusée à tour de bras (et d'autre chose) par les Pequod, elle n'a plus toute sa tête. Elle rit, elle pleure et promet à ses compagnes d'infortune le même sort.

Soudain un bruit de roulettes mal graissées indique que quelqu'un approche. Elijah émerge de l'ombre. Malgré sa tête de cauchemar, il tente de les rassurer. Il prétend être de leur côté et vouloir leur bien. Il ouvre leurs cages et les encourage à le suivre pour s'évader. Bien qu'elle ait toutes les raisons de se méfier, Jeanine lui emboîte le pas. Les autres devraient faire de même (parce que sinon, rester à croupir dans des cages ouvertes, c'est un peu ballot).

Fondu au noir et retour dans le manoir.

Scène 3 : Celui qui chuchotait dans les cuves d'orge fermenté

Grâce aux indications stupidement laissées par Achab dans son journal (Méchant en carton inside !), le groupe des sauveteuses ne devrait avoir aucun mal à trouver l'accès aux grottes sous la maison. Un escalier vertigineux s'enfonce dans les ténèbres avant d'aboutir dans la distillerie clandestine.

A l'évidence Aldo Moron n'a jamais visité une fabrique de whisky. L'endroit ressemble plutôt à l'usine de chewing-gum dans Rabbi Jacob : des bassins emplis d'un liquide saumâtre qui fait bloub-bloub, un gros générateur qui ronronne et de-ci de-là des casiers de bouteilles.

C'est ici que vit Queequeg. S'il est au courant de la présence des PJ, il est caché dans les eaux troubles de ce qui est censé être de l'orge en fermentation. Sinon, il barbotte tranquillement en chantant une chanson débile.

Réservez l'affrontement chaotique et furieux pour le final. Il s'agit plutôt ici d'une partie de cache-cache sans pitié. Parfaitement amphibie, Queequeg se battra à mort en répétant toujours la même tactique : se planquer dans une cuve, sauter sur le personnage le plus proche et l'entraîner dans "l'eau" pour le noyer. Favorisez le suspense. Alternez de grands moments de silence à la recherche du monstre et des instants aussi courts qu'intenses d'agression sauvage.

Interlude 2 : Tu quoque mi fili

Une fois la bête terrassée, laissons les survivantes souffler un peu et retournons voir comment se passe "l'évasion" organisée par Elijah.

Après une éternité à emprunter des boyaux aussi noirs que les tréfonds de l'âme de Charles Manson, les évadées débouchent sur un aplomb qui domine une vaste grotte marine. En contrebas, l'espace a été aménagé en quai de chargement. Tel une promesse de délivrance, le Starbuck est amarré à l'extrémité du dock.

Malgré les rayons du soleil qui pénètrent par l'entrée de la grotte et quelques lampes à pétrole, l'endroit reste terriblement sombre. Cette obscurité est renforcée par des dizaines de caisses de whisky entassées les unes sur les autres et qui forment un véritable dédale.

Il va falloir traverser ce labyrinthe pour atteindre le navire. Bien sûr le fourbe cul-de-jatte compte bien en profiter pour passer à l'action.

Son plan est simple : disperser le groupe et éliminer les captives les unes après les autres. Il compte également sur le soutien d'Oumer et Flip qui piaffent d'impatience à l'idée de prendre leur goûter en s'occupant de celles qui tomberont à l'eau. Par chance, sa priorité est la pauvre hère enceinte. Cela devrait laisser un peu de temps aux héroïnes pour réaliser ce qui se passe.

Là encore, faites monter le suspense en jouant sur l'obscurité, la désorientation, les cris étouffés de Jeanine et les crisements capricieux (parfois on les entend, parfois pas) du chariot d'Elijah.

Lorsque la tension est à son comble et qu'une des filles est à deux doigts de se faire massacrer à coups de fer à repasser, une lumière aveuglante inonde la grotte. Pendant les quelques secondes nécessaires aux yeux pour s'adapter à ces nouvelles conditions, la voix d'Achab retentit :

"Nom de Dieu ! Elijah ! Sale fils de ta mère ! C'est donc toi qui tue toutes ces filles ! Enfoiré de traître, tu vas voir c'que tu vas prendre !"

Scène finale : Sanglantes retrouvailles

Voilà enfin venu le climax de cette pathétique production. Oubliez toute subtilité et jetez vos joueurs dans une bataille chaotique. Tout risque de devenir terriblement confus, donc voici une petite liste des éléments à prendre en compte pour résoudre la scène :

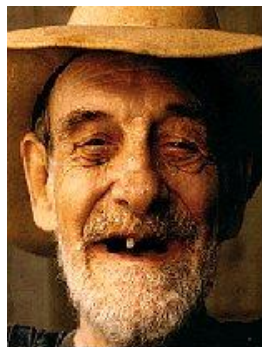
- Achab vient d'arriver par une autre entrée et descend dans le dédale de caisses avec un crochet dans chaque main. Avant de tancer son fiston, il cherche à s'occuper des filles. Il est tellement furieux qu'il n'est pas là pour faire de cadeaux.
- Le groupe des sauveteuses arrive à peu près à ce moment par un autre accès (mais il y a combien d'entrées ? Ce n'est plus une grotte mais un gruyère !).
- Elijah tente de se rattraper aux yeux de son père et se montre très zélé pour estropier les fuyardes.
- Gérer tout ceci avec des joueurs qui incarnent pour certains deux personnages risque d'être un peu compliqué. Soyez sans pitié et éliminer le trop-plein rapidement, histoire que tout le monde se retrouve avec un seul PJ.
- Le film était censé être une exploitation des Dents de la Mer. N'oubliez pas Oumer et Flip. Une victime à l'eau peut donner une situation intéressante. Imaginez-la luttant contre ces deux crétins en jouant à cache-cache entre les piliers du ponton pour survivre.
- Le dédale de caisses semble animer de sa propre volonté (en fait la vôtre). Usez et abusez de lui pour diviser, rassembler ou encore sauver in extremis les personnages.
- Le Starbuck devrait focaliser toutes les attentions. Une bonne course-poursuite vers ce graal semble indispensable. Surtout si, alors que les personnages courent vers lui pour se sauver, cette montagne de graisse d'Ishmaël en sort pour leur barrer la route.
- Des caisses de whisky et des lampes à pétrole, ça ne vous donne pas une idée ?

The End ?

La scène reste donc relativement ouverte, mais à n'en pas douter quelques personnages devraient s'en sortir et quitter la grotte (envahie par les flammes ?) à bord du Starbuck. Alors qu'ils rejoignent l'air libre et une mer d'huile aux reflets d'azur, il est temps d'afficher un beau FINE sur l'écran et récompenser généreusement vos joueurs.

S'il vous reste toutefois encore un peu d'énergie ou si tout à été décidément trop facile, vous pouvez opter pour une fin alternative. Entre les spaghetti carbonara et le tiramisu, elle avait été évoquée par les scénaristes lors de leur brain-storming, mais elle n'a pas été retenue par la production car trop chère en latex. Je vous la livre au cas où :

Et si les légendes autour de ce monstre à tête de pieuvre étaient vraies ? Un bon gros monstre avec plein de tuyaux d'arrosage en guise de tentacules qui s'attaque au Starbuck tout juste sorti de la grotte, ça ferait un bon cliffhanger pour envisager une suite, non ?



Rednecks & Envahisseurs (2012)

Un scénario B dans l'Ouest sauvage

Et si l'espace d'un one-shot vos joueurs passaient de l'autre côté du miroir ? Et si le chasseur devenait la proie ? C'est ce que vous propose **Rednecks & Aliens**, un film tout récent tout chaud de Peter Crackson.

Présentation

Tendant désespérément de surfer sur la toute petite mode des films opposant pistoleros et prédateurs de l'espace, Peter Crackson nous offre ici une œuvre en deux temps :

- 1^e partie : Prématurément mis en retraite anticipée après le tarissement de leur mine, les Yokel forment une famille de gold diggers décrépis. Entre inceste, chasse au coyote et tourte d'Amérindien aux pruneaux, ils mènent une vie morne et déprimante. Cette existence toute moisie prend un tour nouveau lorsqu'une soucoupe volante vient se poser à deux pas de chez eux. Faisant preuve de l'ouverture d'esprit légendaire des colons de l'Ouest sauvage, les Yokel mettent à profit cette visite inopinée pour changer un peu de régime alimentaire et rajouter quelques chapitres exotiques au kamasoutra local.

- 2^e partie : Mais les visiteurs d'outre-espace goûtent assez peu le sens de l'hospitalité de nos bouseux. Après la disparition de leur équipe d'ambassadeurs, ils envoient une escouade de soldats bardés d'une technologie aussi étrange que terrifiante. Le film s'enfonce alors dans les thèmes chers au western à la Sam Peckinpah : violence gratuite et vengeance cruelle (à moins que ce soit l'inverse). En somme tout ce qu'un fan de Brain Soda aime !

Le décors

Un Dull Gultch version 1880 de carton pâte et de simples façades en bois. Le tout reconstitué à la hâte en plein désert du Kalahari (Peter Crackson étant Sud-africain). Il n'est donc pas exclu qu'un lion, des suricates ou un babouin passent dans le champ de la caméra à un moment ou un autre. Ce qui, pour être honnête, ne nuit pas plus que ça à la crédibilité du film, le jeu des acteurs et le maquillage des extra-terrestres s'en chargeant déjà bien assez comme cela.

Le casting

- Les Yokel :

Tout l'intérêt du scénario réside dans le fait que les joueurs vont enfin pouvoir incarner des débiles congénitaux (enfin, plus que d'habitude). Demandez à vos joueurs de créer leur membre de la famille Yokel en utilisant la TUC et complétez éventuellement le clan de deux ou trois PNJ.

- Les Envahisseurs :

Créez-les en suivant les indications suivantes et la table des "Visiteurs d'outre-espace".

1^e vague : Aussi nombreux que les joueurs, ils sont plutôt faibles car ce sont avant tout des ambassadeurs. Toutes leurs caractéristiques sont à 2 sauf Cerveille, Psy et Bagou qui sont à 3. Tirez ensuite 1D12 une fois sur chaque colonne de la table suivante pour déterminer leur apparence et leur équipement.

Compétences : Pipeauter "Nous sommes venus en amis" (3), Comploter avec ses collègues dans une langue étrange (4), Faire des expériences débiles (4), Faire des bourdes sociales (6), Appeler des renforts avant de mourir (6)

Des visiteurs d'outre-espace...		
D12	... au look étrange...	... et à la technologie terrifiante !
1	Cosmoschtroumpf : l'atmosphère de notre planète est toxique pour lui. Il doit porter en permanence un bocal à poisson renversé sur la tête (qui se brise s'il encaisse 4 Blessures) sous peine de suffoquer et de mourir en 1D6 rounds.	Option Predator++ : une combinaison de camouflage odieusement repiquée d'une série de films célèbres (-3 en SENS pour le détecter sauf quand les piles sont à plat).
2	Pyjama Party : porte une combinaison en éponge terriblement flashy et moulante. Variante - Soirée SM : du cuir, des sangles et des chaînes dans tous les sens. Retirez 1D12 pour compléter le personnage.	Alienincubateur : projette un petit œuf qui s'enfonce profondément dans la chair. Deux scènes plus tard, l'œuf éclot et un superbe petit alien sort de la victime en hurlant (vous connaissez la suite, vous avez vu le film).
3	Octopuspace : possède 1D10 tentacules en guise de membres (SOU +2).	Grenade Kryll : libère en explosant des milliers de nanorobots ressemblant à des crevettes et qui se mettent à tout grignoter dans un rayon de 4 mètres.
4	Macrocéphale des étoiles : heureux possesseur d'une très très grosse tête (PSY +3, CERVELLE +2 et une chance sur deux d'avoir des pouvoirs psis).	Blaster qui fait mal : le bête pistolet-laser qu'on trouve dans tous les films de science fiction (dégâts +2).
5	Bombe interstellaire : humanoïde ressemblant à Barbarella, mais en plus pulpeuse (Bagou +3).	Trépaneuse calamari : joli petit stylo chromé d'où sort un foret pour prélever des échantillons de tout et n'importe quoi.
6	Polymorphe compulsif : prend la forme des êtres vivants qu'il voit. Le problème est qu'il ne contrôle pas son pouvoir et qu'il perd un round à chaque fois qu'il se transforme.	GogoTranslator : vocodeur qui traduit littéralement tout ce que vous dites dans n'importe quelle langue (idéal pour les quiproquos qui dégénèrent en guerre intergalactique !)
7	Membres en plus vachement utiles : possède +1D4 jambe(s), bras ou queue(s) préhensible(s) (+1 en MU ou SOU par membre supplémentaire).	Exosquelette de chair : une sorte de poupée russe, mais à la mode vénusienne. Une fois trépané, le porteur s'en extirpe tout gluant. Tirez 1D12 sur la colonne de gauche : c'est sa véritable apparence.
8	Powered by Amstrad : le personnage est modélisé avec un ordinateur plus que dépassé. L'ET pixélise et freeze en permanence (-2 à tous ses tests dans les scènes d'action).	Disrupteur Tau Cetien : étrange boîtier avec un unique bouton. Lorsqu'il est activé, il agit bizarrement sur le temps et l'espace. Tirez une carte cliché et débrouillez-vous pour l'appliquer immédiatement (explose à la 4e utilisation).
9	Language from Outer Space : communique d'une façon étrange (par changement de couleurs, notes de musique ou encore rayonnement électromagnétique). Pas très pratique pour se faire des amis !	Téléphoner Maison : un communicateur capable de joindre n'importe qui à l'autre bout de la galaxie. Pratique pour appeler des renforts, mais ça douille côté forfait !
10	Félinioïde : ressemble à un gros chat (SOU +3, Griffes +2 en dégâts, Crache des boules de poils toxiques). Prévoyez une grande litière sur le tournage !	Désintégrateur : là, c'est du lourd ! Damage qu'il ne marche pleinement que sur une réussite critique. Autrement il ne fait que des petits trous et tout de même +2 en dégâts.
11	Problème de peau : grand perdant de la loterie qui répartit le budget maquillage, l'ET a juste une couche de fond de teint bleu qui pèle et déteint partout.	Zappeur sonique : crée une zone de silence d'un rayon de 2 mètres autour de la cible pendant 5 rounds. Idéal pour dépecer ses victimes vivantes sans déranger ses voisins !
12	Insectoïde : chitineux et tout moche, mais totalement dénué de scrupules et très fort (MU et TRI +3)	Laserolasso : fusil projetant une sorte de corde d'énergie crépitante qui s'enroule autour de la cible et l'immobilise (jet opposé de MU contre 8).

2e vague : Là on ne rigole plus ! Comptez deux soldats par PJ. Créez-les avec une base de 3 en Muscle, Souplesse et Tripes. Les autres caractéristiques sont à 2, sauf Cerveille à 1 (ce sont des militaires après tout !). Puis tirez une fois sur la colonne de l'apparence et deux fois sur la colonne du matériel (3 fois pour leur chef).

Et pour les noms des extraterrestres ?

Je vous aurais bien proposé une table aléatoire, mais certains vont râler. Voici donc une méthode simple pour obtenir d'authentiques noms aliens : ouvrez votre traitement de texte, fermez les yeux et tapez cinq-six fois sur votre clavier. C'est beau la technologie, non ?

Compétences : Tirer sur tout ce qui bouge (5), Prélever des échantillons d'ADN dans les parties intimes des vaches, opossums et rednecks (4), Enlever quelqu'un pour l'emmener dans leur vaisseau (5), Insérer tout un tas de tubes dans leur cobaye une fois de retour dans leur vaisseau (4), une compétence de votre choix (4).

Timeline

J-0 : Thanksgiving du 3e type

Tout commence par une froide soirée de novembre. Les Yokel sont tranquillement installés à table pour fêter Thanksgiving à leur façon autour d'un appétissant indien farci et garni de patates douces toutes chaudes. Demandez à un des joueurs d'improviser un bénédicité adapté à la situation. Puis, alors que le chef de famille s'apprête à découper de grandes tranches bien juteuses de l'emplumé, une déflagration retentit. A une centaine de mètres de la maison des Yokel, la forêt semble balayée par un étrange rayon rouge.

Qu'ils aillent voir de quoi il en retourne ou non, les Yokel ne tardent pas à rencontrer les ambassadeurs d'une race étrange venue de l'espaace.

Les premiers contacts entre les deux espèces devraient passer de la méfiance à de timides rapprochements. Partager l'indien rôti serait une bonne façon d'aplanir les différences et de mettre en scène un Thanksgiving d'un nouveau genre entre indigènes attardés et colons de l'autre bout de la galaxie.

Bien sûr, comme avec le premier Thanksgiving de l'histoire, tout ceci tournera mal et une partie des convives finira exterminée. Mais pour le moment, la bonne chair et la gnole aidant, laissons tout ce beau monde finir la soirée autour du feu de cheminée. Fondu au noir.



D'après plein de gens très bien informés sur le net, les extraterrestres n'auraient pas attendu 1880 pour partager la dinde avec les colons. Y a pas à dire, Internet ! Quelle fabuleuse source de connaissances !

- Mais au fait, ils sont là pourquoi au juste ces extraterrestres ?

Tout dépend de vos envies. Dans les films, ce sont toujours à peu près les mêmes raisons qui reviennent. Pourquoi ne pas laisser le hasard en décider ? Tirez 1D6 sous chaque colonne de la table aléatoire qui suit (*encore ? Oui, mais c'est la dernière fois. Promis !*) et vous aurez les motivations des méchants aliens.

D6	Nous sommes venus en paix pour...	Mais la vérité est ailleurs. Gnark Gnark Gnark !
1	partager nos connaissances avec nos cousins galactiques qui souffrent d'un léger retard de développement technologique.	Le vaisseau des ET est à sec et ils ont besoin de carburant pour quitter cette planète de primitifs (du jus de cervelle d'enfants humains par exemple).
2	réparer notre vaisseau qui souffre d'une toute petite avarie. Il ne nous faut que trois fois rien. Juste quelques bricoles, vraiment !	Les ET bossent pour une Arche de Noé intergalactique. Ils doivent enlever un couple représentatif de l'espèce humaine (ils ne vont pas être déçus !).
3	pourchasser un affreux criminel responsable de la destruction de la planète Bobard IV et de ses milliards d'habitants !	Les ET sont à la recherche d'une ressource primordiale pour leur monde mourant (de l'or, des femmes, des broderies anglaises, etc.).
4	propager la parole du seul vrai dieu (Jésus christ évidemment !).	Les ET sont des éclaireurs envoyés pour préparer une invasion massive imminente (un classique indémodable !).
5	prévenir l'humanité de l'imminence d'une attaque des affreux Xy'HoLwyzks et les aider contre cette odieuse race ennemie de tous les peuples de l'Univers.	Les ET se font tellement suer dans l'espace qu'ils débarquent sur Terre pour s'amuser un peu en se vautrant dans le sexe, l'alcool et la destruction (une sorte de spring break intergalactique en somme).
6	changer l'avenir de la Terre. Nous venons en fait de votre futur et nous devons empêcher une guerre thermonucléaire en éliminant les ancêtres de Justin Bieber (avec Miley Cyrus, ça marche aussi !).	Pour une fois, la vérité n'est pas ailleurs. Les ET sont vraiment sincères et plein de bonnes intentions. Décevant ? Pas si sûr, ils sont suffisamment maladroits pour que tout tourne mal quand même !

J+1 : Alien Holocaust

Le but de cette journée est globalement d'initier une guerre des mondes en exterminant les ambassadeurs extraterrestres. La suite du scénario dépend donc beaucoup de vos joueurs. En gros, on peut imaginer les choses ainsi :

- Vos joueurs assument pleinement leurs rôles de culs-terreux sous-équipés en neurones et se lancent d'eux-mêmes dans la chasse, la torture, la cuisine ou encore l'exploration sexuelle du petit homme vert. Tout va bien ! Laissez-les se faire un gros plaisir coupable. Ils le méritent après toutes ces parties de Brain Soda à jouer les victimes ! De toute façon, ils ne vont pas tarder à payer l'addition.

- Vos joueurs sont du genre passif et attendent que vous preniez l'initiative. Ne les décevez pas ! Rendez les ambassadeurs insupportables. Jouez la carte des différences culturelles et de l'incompréhension mutuelle ("Mais enfin, Xalkzys ! Que faites-vous avec le cerveau de Mémé ?" - "Non, Raksus le Xyrodien, vous ne planterez pas cette sonde dans le c#l du chien !"). Et si tout ceci ne suffit pas à déclencher les hostilités, n'oubliez pas que les ET ont des desseins inavouables. Leur boss resté dans Le-vaisseau-mère-caché-derrière-la-lune™ ne rigole pas et ils devraient rapidement passer à l'action pour remplir leur objectif !

Egayer cette partie du scénario en utilisant le décor et la technologie extraterrestre. Voici quelques suggestions :

- Que fait Khazad DumDum dans la mine désaffectée ? Aurait-il découvert de l'or ? Un petit Porte-Alien-Trésor sur le pouce, ça vous dit ?

- Balkus le Change-forme s'est échappé et se planque dans Dull Gultch. Comment va-t-on le retrouver parmi toutes les filles du saloon ? Et que va dire le shérif ?

- Eh ! Regardez ce que j'ai pris sur le corps encore fumant de Gorkzypet ! A quoi sert ce drôle d'engin ? Et si j'appuie sur ce bouton... Zaaaap !

- Un ambassadeur a ouvert en deux une squaw qui croisait son chemin juste pour voir ce qu'il y avait dedans. Bien que légitime, cette soif de connaissance risque de poser problème. Les PJ découvrent la pauvre femme quelques secondes avant qu'un groupe de braves n'arrive sur les lieux. Allez leur expliquer qu'elle a été victime d'un type qui vient d'Alpha du Centaure !

Utiliser la technologie extraterrestre :

Il est plus que probable (et souhaitable) que les PJ finissent par s'emparer de l'équipement de leurs "amis" venus d'ailleurs. Le fonctionnement de ces objets échappe bien évidemment à la compréhension humaine (alors à celle d'un hillbilly !). A chaque tentative d'utilisation, demandez un test de BdN et appliquez la Loi de Murphy. Un échec produira nécessairement un effet négatif ou comique pour les PJ et s'il est critique, l'objet explosera (1D6 Blessures) ou cessera tout bonnement de fonctionner.

Enfin, alors que les PJ se tiennent sur les restes encore fumant du dernier émissaire ET, son communicateur se met à crachoter en un français impeccable : "Bien compris, Wazkudukz, la Mission Pipeautage est un échec. Nous envoyons l'Epsilon Force. Tenez bon !"

J+2 : Green Acres in Flames

Il est temps de faire parler toute la puissance destructrice des envahisseurs. L'Epsilon Force arrive et ses membres sont furibards. Pour les PJ, il va s'agir de survivre !

Scène 1 : L'attaque de la soucoupe violente

A la recherche d'éventuels survivants parmi les ambassadeurs, les Chuck Norris et autres Lee Marvin extraterrestres de l'Epsilon Force débarquent chez les Yokel. Ils tirent à vue et posent des questions ensuite. S'ils rencontrent une résistance organisée, ils sortent l'artillerie lourde en utilisant leur soucoupe.



Panique à Yokel's Mansion et première historique : pour la première fois en dix ans, Grand'Pa Abner va descendre de son tas de bois !

La soucoupe fait un massacre à grand renfort de "Zaaap !", "Wouwouwou" et "Brrrrr". En une poignée de secondes, la propriété des Yokel est ravagée par les rayons à micro-ondes, canons incendiaires et autres faisceaux abducteurs. Mémé part en fumée. Le chien est enlevé pour subir des expériences innommables. Les champs de tabac brûlent sur trois hectares et la demeure familiale n'est plus qu'un amas de rondins fumant. Les extraterrestres ne sont rien que des sales communistes qui ne respectent même pas la propriété privée ! Entassés dans un chariot tiré par deux vieilles carnes, les PJ ne peuvent que s'enfuir.

Gardez un rythme soutenu pour cette scène de poursuite. Attribuez 10 points de structure au chariot et imposez quelques tests pour le conducteur de l'attelage. Entre les tirs

(très mal ajustés) de la soucoupe et les zigzags cahoteux de la piste qui traverse la Sierra Noriega, il y a de quoi faire monter la pression. Chaque échec réduit de 1 point la solidité de l'attelage (2 pour un échec critique). Personne ne doit s'ennuyer, aussi impliquez également les autres personnages :

- certains peuvent tenter de descendre la soucoupe. Donnez-leur une lueur d'espoir en indiquant que la soucoupe se met à fumer en cas de tir réussi.

- lors d'une embardée, un personnage rate son jet de Souplesse et bascule dans le vide. Ne tenant au chariot que par son auriculaire droit, il faut l'aider à remonter avant qu'il ne tombe dans le ravin qui borde la piste.

- une pièce au-nom-très-compiqué qui relie le chariot aux chevaux va bientôt céder. Il faut aller la réparer !

Les PJ sortent enfin de la Sierra. Dull Gultch n'est plus qu'à deux kilomètres, mais il va falloir traverser la plaine désertique à découvert ! Faites monter le suspens en réduisant drastiquement les points de structure du chariot (trichez s'il le faut !).

Soudain un tir de laser réduit en cendres les chevaux et le chariot fait un tonneau. Il va falloir terminer la course à pied. Le but, ici, n'est pas de tuer les PJ, mais simplement de les faire terminer la scène littéralement en caleçon. Il doivent avoir chaud aux miches, très chaud !

Lorsqu'ils atteignent enfin la ville, la soucoupe survole les bâtiments et tire au hasard. C'est la panique chez les habitants sortis voir ce qu'il se passe. Le shérif est désintégré, mais bientôt c'est un tonnerre de coups de feu. Fidèles à leur réputation, les cow-boys défouraillent dans tous les sens. La soucoupe riposte, puis vacille avant de disparaître dans les montagnes au loin.

Alors qu'il recharge sa winchester, le poivrot du coin, s'approche des PJ. Le Vieux Garrett crache sa chique et prophétise : "Pfou ! Jamais rencontré d'Indiens d ce genre, mais c'qu'est sûr, c'est qu'ils vont revenir ! Sont tous pareils ces cochons d'peaux rouges. Reviennent toujours !" .

Scène 2 : Le calme avant la fin du monde

Cette partie du film doit permettre aux joueurs de briller par la qualité de leur roleplay. La première réaction des habitants sera de vouloir les lyncher, histoire de les remercier d'avoir attiré des êtres aussi agressifs jusqu'à Dull Gultch ("Y en a marre de vous les Yokel ! Qu'est-ce que vous avez encore fait pour fâcher ces Indiens ?" - "Pendons-les haut et court, ça calmera p't'être la soucoupe volante !"). Une fois que les PJ auront réussi à dissuader leurs concitoyens de ne pas les pendre, il faudra organiser la défense de la ville. Le shérif et la plupart des hommes vaillants s'étant fait zapper, il reste surtout des femmes, des enfants et des vieux.

Donnez-leur un plan quelconque de petite ville du Far West (comme celui de la page suivante) et laissez-les échafauder un plan de défense. Il paraît que les joueurs adorent ça !

Profitez-en pour glisser quelques scénettes qui donneront de la profondeur aux habitants de Dull Gultch. Exemples :

- Ho, le Chinois qui tient la blanchisserie, est prêt à enseigner sur le pouce quelques techniques de Kung Fu, mais il y a longtemps qu'il n'a pas pratiqué.

- Le révérend Thorp s'est enfermé dans l'église avec quelques bigotes. Il hurle à la fin du monde et tire sur tous ceux qui s'approchent. Dommage, le clocher aurait fait un excellent poste de tir.

- Le petit Doug prétend avoir piqué quelques bâtons de dynamite du temps où la mine était encore en activité. Il veut bien dire où il les a cachés si on lui donne une étoile de shérif...

et un sucre d'orge... et puis aussi si l'institutrice promet de ne plus jamais lui donner de devoirs... et encore si...

- La veuve Morton a conservé une mitrailleuse Gatling en souvenir de son mari colonel pendant la Guerre de Sécession. Elle propose de la prêter pour la défense du village, mais à une condition. Il y a trop longtemps que ce garnement de Doug lui vole ses pommes. Elle exige qu'il soit fessé devant tout le monde sur Main Street.



Scène 3 : Coitus interruptus

Il est temps de placer la classique scène de veillée avant la bataille. Avec la nuit la température a baissé, mais l'atmosphère reste étouffante. Le silence oppressant n'est rompu de temps à autre que par le hurlement d'un coyote au loin (à moins que ce soit une hyène ?). L'angoisse se lit sur les visages. Que se passera-t-il demain ? L'heure est propice au doute et aux confessions de dernières minutes.

- Le Vieux Garrett vient partager une flasque de gnole avec un PJ de garde : "J'sais pas par quel curieux hasard j'vais p't'être finir mes jours aux côtés d'un Yokel. Mais tu sais, mon gars, j'ai bien connu ta mère. Même que si j'calcule, p'tit, il est possible que toi et moi on soit pas tout à fait des étrangers."

- Nellie Olson, la fille la moins moche de la ville, apporte du café à un autre PJ isolé et engage la conversation sur une réplique tirée d'un film célèbre : "N'allez pas me trouver effrontée mais ... nous ne nous connaissons pas tous les deux. Pourtant on dirait que nous n'allons jamais nous en sortir. Et je n'ai jamais... fait vous savez bien, avec un homme... Je sais que c'est pas l'endroit tout indiqué pour ça...". Ni une ni deux, elle renverse l'heureux homme et saute en amazone sur ses hanches.

Après quelques secondes de déhanchements bestiaux complaisamment filmés, la jeune femme hurle, mais ce n'est pas de plaisir. Un Indien jusqu'ici tapi dans l'ombre se jette sur les amants. Le PJ doit réussir un test de Souplesse s'il tient à conserver son scalp et un certain rôle

dans la suite du film. Un corps à corps d'un autre genre que le précédent s'engage alors. L'Indien est coriace, mais les cris stridents de Nellie devraient attirer les autres PJ. Avec un peu de renforts, l'issue du combat ne fera aucun doute.

Alors que la foule amassée se demande ce que cet Indien pouvait bien faire ici, les PJ découvrent à la base de son crâne un étrange disque de métal. On dirait bien que les envahisseurs se sont trouvés des alliés !

L'Indien empêcheur de faire des galipettes :

MU : 4 SOU : 3 Le reste à 2

Compétences :

Tomahawk 3 (dégâts +2), Faire hurler les filles 4

J+3 : Pow Wow à Dull Gultch

Le drame avec les productions à petit budget, c'est l'écart qu'il peut exister entre un story-board ambitieux et une réalisation plutôt calamiteuse. L'attaque de Dull Gultch se voulait ainsi l'apothéose du film, un final dantesque ! Dans les faits, elle se révèle juste ridicule.

- Ce que prévoit le scénario :

Commandée par les contrôleurs mentaux des extraterrestres, toute une tribu d'Indiens attaque Dull Gultch à l'aube. L'Epsilon Force progresse derrière des hordes de sauvages en les utilisant comme bouclier. Leur vaisseau s'est vu pousser de grandes pattes mécaniques et assure un soutien efficace à coups de laser désintérateur.

- La dure réalité des choses :

La tribu se résume à une poignée de Bochimans avec des plumes de couleurs vives sur la tête. Pour résoudre la pénurie de figurants, Peter Crackson recourt à une méthode éprouvée : plan après plan, ce sont toujours les mêmes figurants qui tombent sous les salves des défenseurs de la ville. Quant à la soucoupe volante façon Guerre des Mondes, le réalisateur a du tout bonnement laissé tomber.



Qui a dit que les Bochimans ne faisaient pas des indiens crédibles ?

Ils ne sont pas blancs. Il sont à moitié à poil et ont des arcs et des flèches. Si ça c'est pas la définition d'un indien !

Les Indiens du Bush qui font peur :

MU & SOU : 3 Le reste à 2

Compétences :

Tirer à l'arc 2 (dégâts +2), Scalper les petits enfants 3, Mourir en se tortillant comme un ver épileptique 4, Rejouer dans le plan suivant 5, Faire "Wouwouwou" 2.

Spécial : meurent à la première blessure.

- Et les joueurs dans tout ça ?

La pire des choses serait de donner aux joueurs le sentiment que quoi qu'ils fassent l'issue de l'assaut est déjà déterminée. Comptez 4 rounds d'assaut à découvert pendant lesquels les tirs des PJ peuvent faire la différence. Ne vous embarrassez pas des Indiens qui tombent par poignée. S'ils sont malins, vos joueurs concentreront leurs tirs sur les aliens. Laissez-les prouver qu'un bon gatling gun vaudra toujours mieux qu'une combinaison spatiale en éponge ! Plus ils en abattront, plus facile sera la confrontation finale. De toute manière, en 4 rounds, ils ne pourront pas descendre tous les soldats extraterrestres.

Après cette première phase, les méchants atteignent la ville et le chaos commence. Tout Dull Gultch semble envahi. On se bat dans la rue, dans les maisons, sur les toits. La victoire appartiendra à celui qui exterminera l'autre. En groupe ou individuellement, offrez à vos joueurs des morceaux de bravoure qui permettront d'éliminer un à un les membres de l'Epsilon Force encore en vie. Dans tout ce désordre, les Indiens sont plus une gêne destinée à ralentir les héros qu'un véritable danger.

Exemples de moments d'une grande intensité dramatique (ou pas) :

- Sournement poignardé dans le dos par un alien, le Vieux Garrett s'effondre à quelques pas du PJ à qui il a parlé la veille. Il rend son dernier souffle dans ses bras en lui confiant : "Bobby Jo... Je suis ton père...". Les yeux embués de larmes, le brave hillbilly n'a pas le temps de mesurer tout le poids de cette révélation, l'assassin se jette sur lui. Réussira-t-il à venger son paternel ?

- Dans le tumulte de la bataille, des cris suraigus se font entendre. Ils proviennent de l'école où la maîtresse et les enfants se sont réfugiés. Un poulpe de l'espace les attaque. Il faut se dépêcher de les sauver avant que ce pervers intersidéral ne fasse basculer le film dans la catégorie Hentai avec tous ses tentacules turgescents.

- Pendant ce temps, le croque-mort s'active avec un air joyeux pour prendre les mesures de tous ces cadavres. Curieusement personne ne semble s'intéresser à lui.

- Un gros cafard venu de Sirius a trouvé le general store. Après s'être débarrassé du propriétaire, il boulotte les bocaux de bonbons. Le laisser faire ne serait pas une bonne idée. C'est bien connu, plus les Sirusiens bouffent de sucre, plus ils grandissent !

- L'église est en feu. Ça va sentir la grenouille de bénitier grillée !

- Le petit Doug joue de la fronde avec brio et bien que son arme soit dérisoire, il se révèle d'une aide précieuse. Faites-le intervenir pour sauver un PJ en mauvaise posture. Quelques instants plus tard, c'est lui qui est acculé par un monstrueux tigre de la planète Fhztidkz ! Les PJ le sauveront-ils au risque qu'il soit encore plus pot-de-colle que d'habitude ou regarderont-ils ailleurs pour se débarrasser de ce casse-pied de sale gosse ?

- Quelqu'un a ouvert l'enclos à bestiaux. Des dizaines de vaches complètement affolées se répandent dans les rues. Planquez-vous !

- Le chef de l'Epsilon Force a bien étudié les mœurs locales. Il défie un PJ pour un duel au pistolet en plein milieu de la rue principale. Résolez le duel par un premier test opposé de Souplesse. Le vainqueur ajoute sa marge à un second test de tir au pistolet. Attention ! C'est un as de la gâchette et il utilise un désintégrateur. S'il gagne, il cherche un autre PJ à défier (et ainsi de suite). Même s'il est balaise, il a un gros point faible. Il est empreint d'un code de l'honneur sans faille. Ce qui n'est certainement pas le cas des hillbillies. Le plus simple pour en venir à bout est de tricher en faisant appel à des tireurs embusqués. Si les joueurs sont trop honnêtes pour y penser, ils méritent leur mort !

L'affrontement final avec le chef des aliens devrait déterminer l'issue du scénario. A priori **Rednecks & Envahisseurs** se termine sur un happy end, mais ce n'est pas obligé.

Happy end naze :

Le boss de l'Epsilon Force s'écroule mortellement touché par un joli tir entre ses dix yeux (ou entre les omoplates, faut pas être sectaire). Instantanément les contrôleurs mentaux émettent un "pschiiit" pathétique et tombent par terre. Les Indiens, hébétés et penauds, prennent leurs cliques et leur claques et disparaissent dans le désert. Les Yokel ont sauvé Dull Gultch (ou ce qu'il en reste) !

Ils sont portés en triomphe par les survivants. La population en liesse offre l'opportunité à chaque Yokel encore en vie de demander ce qu'il souhaite comme récompense. Si les joueurs se mettent dans la peau de leurs personnages, cela devrait offrir une conclusion intéressante et drôle.

Clifford J. Yokel est heureux. Même s'il n'a rien compris à l'étrange histoire qu'il lui est arrivé, au moins il y a gagné une ligne directe avec Alpha du Centaure et des toilettes gracieusement offertes par les citoyens de Dull Gultch. La belle vie, quoi !



Fins alternatives parce que vous en avez marre des contes de fées :

- Les Yokel ont échoué. Ils sont tous morts. Désormais plus rien ni personne ne peut empêcher les extraterrestres d'asservir l'humanité. Les Mayas avaient tort. La fin du monde, c'était le 21 décembre 1880 !

- L'Epsilon Force a été réduite à néant. Mais alors que tout le monde fait la fête à Dull Gultch, un énorme vaisseau spatial cache le soleil et réduit tout le monde en cendres. Même remarque que précédemment au sujet des Mayas.

- Les Yokel trouvent dans les collines la soucoupe volante, montent à bord et partent explorer le monde d'origine des envahisseurs. C'est confirmé, **Rednecks & Envahisseurs** aura bel et bien une suite (mais en Direct to Video) !

- C'est un western, non ? Et qu'est-ce qui arrive à la fin des westerns quand tout va mal ? La cavalerie, bien sûr ! Si rien ne vous arrête, voilà le deus ex machina ultime ! Bien sûr, c'est un peu la version cowboy du conte de fée. Disons donc que le 7e de Cavalerie sauve la ville et après embarque tout ce joli petit monde pour en savoir un peu plus. Le film se termine sur la trogne des Yokel derrière des barreaux dans une version 19e siècle de la Zone 51.

- Pendant la grande scène de bataille : "Soudain tout le monde s'arrête et se demande "Pourquoi tant de haine ?". Les ennemis du matin deviennent les amis du soir. Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants très bizarres... Ah, non ! On a dit pas de conte de fées.

A vous de voir !

KRASNAYA ZVEZDA

UNE AVENTURE 2 ENTRE LE MARTEAU ET LA FAUCILLE

Notre avis :

Красная Звезда, "Etoile Rouge" est un film russe de 1995 qui nous replonge dans le chaos des années Eltsine. Ecœuré par les conséquences sociales du passage à l'économie de marché et le triomphe d'oligarques sans scrupules, Grigor Zaïtsev écrit et réalise un véritable brûlot dans lequel il renvoie dos à dos les nostalgiques de l'URSS et les opportunistes qui se partagent alors le pays. Par sa violence crue, sa simplicité et son manque de moyen, "Etoile Rouge" est à classer sans hésitation dans la catégorie des films Z.

Synopsis :

Un groupe de milliardaires moscovites et leurs ~~pouffes de luxe~~ maîtresses s'offre une semaine de chasse au cœur de la Sibérie. Incultes, arrogants, mais terriblement opulents, ils massacrent allégrement la faune locale à coups de fusil à éléphant le jour et se vautrent dans le stupre et la vodka le soir. Mais leur petite virée change radicalement d'ambiance lorsque leur hélicoptère est contraint de se poser en pleine taïga, non loin d'un ancien camp de travail peut-être pas si désaffecté que cela.

Le casting :

Les PJ : "Etoile Rouge" offre à vos joueurs l'opportunité d'incarner ce qu'ils ont toujours rêvé d'être, c'est-à-dire des parvenus amoraux bouffis d'orgueil et égocentriques. Les joueurs peuvent donc être :

- des richissimes hommes ou femmes d'affaire ayant retourné leur veste au bon moment pour faire fortune en profitant de l'effondrement d'un système qu'ils ont soutenu durant toute leur vie.
- leurs maîtresses siliconées ou leurs gigolos.

Tout ce joli monde est censé être en couple, mais selon les choix de vos joueurs et leur nombre autour de la table, vous devrez peut-être ajouter quelques PNJ qui, à n'en pas douter, seront les premiers à mourir dans le film.



La chasse à l'écureuil de Sibérie a indéniablement gagné en efficacité avec l'ouverture de la Russie au mode de vie occidental !

Les autres PNJ :

- Les membres de l'Etoile Rouge : une troïka à cinq de tarés psychopathes (décrits plus loin).
- La Sibérie, c'est vide ! L'essentiel de l'action se jouera donc entre les "héros" et leurs tortionnaires. Malgré tout Zaïtsev a sauté sur l'occasion de donner une plus-value à son film en invitant ses potes rencontrés au festival du film d'Helsinki : les Leningrad Cowboys. Ces special guests feront une apparition dans le film en incarnant des flics complètement bourrés et déjantés. Rien que pour leurs bananes gigantesques ce film vaut le coup d'œil !



Le décor :

Rien que des lieux très faciles à trouver en Russie :

- La taïga immense et enneigée.
- Un camp de travail désaffecté, pathétique assemblage de tôles ondulées et de baraquements en bois. Trois bâtiments sont particulièrement mis en avant :
 - les quartiers de l'Etoile Rouge : sombres, sordides et tapissés d'affiches de propagande d'une autre époque.
 - le hangar 47 où s'entassent une bonne centaine de porcs.
 - l'armurerie bourrée de joujoux meurtriers plus ou moins en état de marche dont un magnifique char d'assaut, clou du spectacle lors de la scène finale.
- Un poste de police totalement paumé.
- Un cimetière de bombardiers Tupolev et de missiles nucléaires.

L'Etoile Rouge :

Unis comme les cinq branches de la célèbre étoile communiste, les membres de ce clan sont d'anciens *zaklioutchoniï*, des prisonniers du Goulag. Livrés à eux-mêmes et totalement oubliés avec la chute de l'URSS, ils hantent encore leur lieu de détention. La rééducation par le travail a particulièrement bien porté ses fruits sur eux. Ils sont devenus des fanatiques du système soviétique à l'ancienne et incarnent de véritables stéréotypes de l'homo sovieticus.

Marottes : Fous de "dieu" (le seul, le vrai, Staline !) et communisto-survivalistes qui ont fait leur cette phrase du grand homme : "A la fin, c'est toujours la mort qui gagne !".

Sovok - le chef
(Redneck Power !)

En bon stalinien, Sovok domine largement le groupe et exige une obéissance sans faille. Il se prend réellement pour le successeur du Petit Père des peuples. On retrouve chez lui le même autoritarisme, la même bêtise crasse et la paranoïa délirante. Même s'il peut se révéler très violent, son obsession de son propre culte de la personnalité le poussera toujours à tenter de rééduquer ses prisonniers. Ce n'est qu'en dernier recours qu'il utilisera des manières plus radicales et définitives pour en faire de bons soviétiques. Et comme dirait Reagan, un bon soviétique est un soviétique mort !

Caractéristiques à 3 sauf Cerveille et Bagou à 4

Goodie : Machiavel de la Taïga, Tchernobill (le cimetière de fusées intercontinentales non loin de là doit sans doute être pour quelque chose dans cette étrange mutation), Mrs Ingall's Pie (fait un bortsch délicieux, mais ce n'est pas la betterave qui lui donne sa couleur rouge).

Baddy : Connexion karmique avec le Vieux (Staline lui parle très fort dans la tête)

Compétences :

- | | |
|--|--|
| - Discours enflammés sur les vertus
goulag (5) | - Cuisiner un bortsch très gore (4) |
| - Montrer son membre surnuméraire aux
détenues politiques (5) | - Pister les fuyards (4) |
| - Inventer des tests d'orthodoxie
politique débilés (4) | - Tirer au flanc (4) |
| | - Tirer sur les capitalistes décadents (4,
dégâts +3) |

Youri - l'ouvrier
(Petzouille de base)

Youri a beau être enflé comme une ablette, c'est une vraie bête de somme. Trop crétin pour être paresseux, c'est Stakhanov au premier degré (sans le côté tricheur donc). Il faut dire que la vodka aide beaucoup.

Plus fort que les Rougon-Macquart, Youri est également la démonstration éclatante de l'atavisme éthylique. Bien sûr parler d'alcoolisme pour un Russe, ça fait un peu lieu commun. Mais là, vraiment, il est tellement imbibé d'eau-de-vie à la pomme de terre qu'il ne faudrait surtout pas qu'il s'approche d'une flamme. La combustion spontanée le guette sérieusement.

MU (3), SOU (2), CE (0), SE (2), TRI (3), PSY (2), BAGOU (1), BDN (2)

Goodies : 2x Jamais sans ma cruche : il réalise qu'il est mort 4 rounds après avoir perdu son dernier point de blessures, mais en contrepartie il est hautement inflammable !

Baddies : Même pas fini à l'équivalent russe de la Root Beer, La tête à Toto.

Compétences :

- | | |
|---|---|
| - Porter ou tordre tout un tas de trucs
costauds (4) | - Libidineux avec sa femme (1) |
| - Obéir aux ordres sans broncher (5) | - Libidineux avec les femmes des autres (5) |
| - Se battre avec son marteau (4, Dégâts +2) | - Faire preuve d'initiative (1) |

Elena - la kolkhozienne
(Petzouille de base)

Mariée à Youri davantage pour le pire que le meilleur, Elena est une jeune femme frustrée. Pompeusement bombardée "Camarade Générale de l'Effort Agricole", elle est chargée de l'autosuffisance alimentaire du camp. En clair, elle s'occupe de nourrir, abattre et accommoder les porcs avec tout ce qu'elle trouve d'à peu près comestible. Experte dans le maniement de la faucille et dotée d'une nature plus que généreuse, elle peut s'avérer une adversaire redoutable.

Caractéristiques à 2 sauf Souplesse à 3 et Muscles à 4

Goodies : La Crampe, Gonflette des Monts Tcherski.

Baddies : Analphabète, Couch Potato.

Compétences :

- Egorger un porc ou un milliardaire avec une faucille, c'est pareil ! (5, Dégâts +3)
- Cuisiner du porc ou du milliardaire, c'est pareil ! (3)
- Houspiller son incapable de mari (5)
- Retrouver la piste de fuyards grâce au flair de Bakounine le cochon (4)
- Immobiliser un fuyard en le plaquant au sol (3)



L'Ouvrier et la Kolkhozienne :

Deux visions d'un même mythe. De l'immense Vera Moukhina à l'obscur Grigor Zaitsev, la preuve est faite qu'au fil des éons même le communisme peut mourir !



Zek - le commissaire politique
(Petzouille de base)

Les techniques de lavage de cerveau du KGB ont plutôt bien fonctionné sur ce triste personnage. Il en a perdu un bras et surtout le souvenir de son propre nom. Aujourd'hui il se fait appeler Zek comme le surnom donné aux déportés du Goulag. Il s'est également autoproclamé "Haut Responsable de l'Orthodoxie Marxiste" du camp. Sa rhétorique est plutôt pauvre avec ses expressions toutes faites tirées de la langue de bois caractéristique des années Brejnev. Pourtant il excelle dans son rôle de commissaire politique grâce à son pouvoir psi de suggestion. Cette capacité fait d'ailleurs de lui le véritable leader de l'Etoile Rouge, même s'il préfère laisser croire à tout le monde que c'est Sovok qui commande. Sournois, instinctivement malin et totalement dénué de scrupules, Zek est sans doute le membre le plus dangereux du groupe.

Caractéristiques à 2 sauf Psy et Tripes à 4

Goodies : Sympathy for Yog-Shoshotte (Pouvoir de suggestion mentale), Psychopathe.

Baddies : Bad Habits (l'hygiène n'est qu'une valeur capitaliste !), Membre en moins vachement craignos (manchot)

Compétences :

- Suggestion mentale (5)
- Faire des phrases qui ne veulent rien dire (4)
- Conseiller son chef façon "Grima style" (5)
- Tirer avec son vieux Tokarev TT 33 (2, dégâts +3)
- Jouer des airs nostalgiques à la balalaïka (4)

Spécial : Pour imposer sa volonté, il doit pouvoir parler à sa cible et réussir un test opposé PSY+Suggestion mentale (donc 9) contre PSY. S'il l'emporte, la victime devient une brebis bêlante du communisme façon Zek pour autant de minutes que sa marge de réussite. Passé ce laps de temps, elle doit réussir un test de PSY pour reprendre son libre arbitre. Zek peut utiliser ce pouvoir trois fois par jour.

Illya - le soldat

(Larve)

Après trente ans de goulag, cet Ukrainien quinquagénaire n'est plus qu'un déchet fortement alcoolisé. Ses années de détention ont induit chez lui un syndrome de Stockholm balaise. Il voue ainsi un culte sans borne à l'Armée Rouge. A chacune de ses apparitions dans le film, il portera un uniforme différent. Comme tous ceux qui aiment jouer au soldat, il est fou des armes. Et de ce côté là, il est servi vu la quantité de matériel que les militaires ont laissé en désertant le camp en 1991. Du pistolet Makarov au char d'assaut T-64, Illya possède un arsenal qui rendrait jaloux le moindre dictateur africain.



Caractéristiques à 2

Goody : Jamais sans ma cruche (le Russe moyen, quoi !)

Baddies : Fashion Victim (Uniformes de l'Armée Rouge), Yaourt language (plus de dents et toujours bourré), Méchant en carton (presque aveugle à force de picoler tout et n'importe quoi d'où un malus compris dans les compétences ci-dessous).

Compétences :

- Conduire son char sans abimer le décor (2)
- Tirer avec n'importe quelle arme (2, dégâts très variable selon la taille du flingue)
- Rire bêtement en racontant des blagues que personne ne comprend (3)
- Perdre plein de décorations de son uniforme à chaque fois qu'il bouge (3)

Timeline :

Générique :

La neige tombe doucement sur la taïga. Alors que s'envolent les premières notes de l'hymne soviétique, la caméra s'élève pour offrir un plan large de l'immensité sibérienne. Tout à coup la musique se met à dérailler et s'interrompt dans un scratch strident. Un puissant rotor se fait entendre, couvert bientôt par l'assourdissante, lourdingue et trop entendue "Chevauchée des Walkyries" de Wagner. Changement de plan pour se retrouver à bord d'un hélicoptère. Armés d'énormes fusils à lunette, des chasseurs tirent de haut sur tout ce qui bouge. Un loup, puis une maman ours et son petit se font exploser la couenne. Même le chien d'un gosse près d'une maison isolée y passe. Gros plan sur le visage hilare et les dents en or d'un des tireurs. Fin du générique !

Jour 0 : Gueule de bois du matin, chagrin.

Scène 1 :

Les joueurs rentrent dans la peau de leurs personnages en s'éveillant dans une vaste suite du seul hôtel de luxe d'un bled sibérien. Le bazar qui y règne (bouteilles vides, montagne de schnouf à moitié entamée, dessous affriolants suspendus aux lustres) témoigne de leur fort penchant pour la débauche. Le téléphone sonne. C'est Konstantin, le pilote. L'hélicoptère décolle dans vingt minutes.

Scène 2 :

Cette courte scène reproduit le massacre du générique. Si vos joueurs sont dans la moyenne rôliste, ils apprécieront de lancer une ou deux fois leurs dés pour savoir s'ils trouvent la peau d'animaux sauvages avec de gros flingues.

Soudain, une explosion secoue tout l'appareil. Le rotor se coupe et le pilote déverse un flot d'injures. C'est la chute libre et l'atterrissage de fortune. Fondu au blanc !

Scène 3 :

Les PJ reprennent conscience la tête dans la neige. Ils sont contusionnés, mais entiers. Ce qui n'est pas le cas du pilote salement éparpillé autour de l'hélicoptère. En s'intéressant à la carcasse du Hind Mi-24, les PJ découvriront qu'ils ont été abattus par une roquette.

A peine le temps de se remettre qu'ils entendent des grognements étranges et des cris. On approche ! Ils ont quelques secondes pour récupérer un peu de matériel et décider de faire face ou de fuir.

Un test de Sens sous 1D10 permet de trouver un des objets suivants. Si le test est un échec, l'objet est inutilisable.

1D8	Objets trouvés sur la zone du crash parsemée de débris
1	Un fusil de chasse (dégâts +3) sans munitions
2	Un sac à dos (une couverture et des rations individuelles pour 3 jour)
3	3 balles pour fusil de chasse
4	Un pistolet d'alarme et une fusée (dégâts +4, test difficile au delà de 3 m de portée)
5	Un nécessaire de maquillage
6	Un couteau de chasse
7	Une bouteille de vodka
8	Une trousse de premiers secours

Faire face : Au bout de quelques instants, les PJ voient arriver un étrange cortège : un cochon tenu en laisse par une grosse, un soldat loqueteux portant un lance-roquette RPG-7 et un manchot tout de noir vêtu. A la façon qu'ils ont de pointer leurs armes vers les rescapés, ils ne sont à l'évidence pas là pour les secourir. Leur résister serait une mauvaise idée. Même s'il vise très mal, Illya peut faire de gros trous avec son RPG (dégâts : +beaucoup !). Le mieux est de se rendre ou de fuir.

Fuir : Ce n'est pas non plus la meilleure solution, mais pourquoi pas ! Courir dans la neige est épuisant et laisse des traces. En plus les PJ ne connaissent pas les lieux, l'Etoile Rouge si. Tôt ou tard ils se feront prendre, à moins qu'ils ne se séparent. Dans ce cas, un ou deux PJ peuvent s'échapper avant la tombée de la nuit. Après, il s'agira de survivre au froid (deux cases de blessure par heure, une seule si réussite d'un test quelconque de survie) et aux loups qui infestent la région (on fait plus le malin sans son hélicoptère, hein !).

Intermède nauséabond :

Capturés, les PJ sont ligotés et conduits à l'ancien goulag. Ils finissent la journée jetés dans une grande cage du hangar 47, entourés de dizaines de cochons et dans trente centimètres de lisier.

Jour 1 : Purin du matin, très gros chagrin.

Scène 1 :

Sortis de la fange, nos captifs sont trainés devant le Vojd (le guide). Sovok leur assène alors un discours de bienvenue. Après leur avoir rappelé la grandeur de la Mère Patrie, il présente le camps comme le paradis du communisme. Puis il leur pose quelques questions (D'où viennent-ils ? Que font-ils ? Comment va Leonid ?). Apparemment, il n'est pas trop au fait des développements récents de l'histoire russe et est resté scotché dans les années 70.

Si les PJ lui disent la vérité, il refusera de la croire, se mettra en colère et les traitera de "criminels complices du complot scélérat contre le pouvoir et le peuple soviétique" et dans la foulée décrètera qu'ils ont besoin d'une bonne rééducation.

S'ils lui mentent, il faudra qu'ils soient sacrément bons. Si tel est le cas, il discutera quelques minutes en aparté avec Zek, puis il s'adressera au meilleur menteur : "Tu as bien parlé, camarade. Ta loyauté n'est pas à mettre en doute. Mais vous autres ? Etes-vous de bons communistes ?"



Le superbe goulag 3738B avec :

son armurerie

son hangar 47 pour les cochons

son champ aux récoltes "miraculeuses"

ses quartiers de vie

... Non, désolé, mais il n'y a pas de jacuzzi.

Scène 2 :

Qu'ils aient besoin d'être rééduqués ou de prouver leur orthodoxie politique, les PJ devront passer une sorte de concours. Le vainqueur de chaque épreuve obtiendra un point. A la fin de la journée, celui qui aura engrangé le plus de points sera jugé digne d'être intégré à l'Etoile Rouge, les autres mourront le lendemain.

Si un personnage a été reconnu fiable pendant la scène précédente, il sera pendant ce temps-là associé à la vie du camp. Il coupera du bois avec Yuri et égorgera un cochon avec Elena. Selon son sexe, il/elle devra également faire face aux avances très appuyées d'un de ces deux tarés.

Les épreuves :

- **Le jeu de la pomme** : inspiré des pratiques des orphelinats roumains, ce petit jeu innocent consiste à faire assoir les PJ autour d'une table. On pose une pomme au milieu et c'est le premier qui l'attrape et qui la mange qui gagne (test opposé de Souplesse). Ce qui prouve qu'un personnage est un bon communiste, ce n'est pas qu'il soit le plus rapide, mais plutôt qu'il mange la pomme car en fait elle est en cire.

- **Le blind test** : là, il vous faut un peu de matos : vous allez passer 5 chansons à vos joueurs. Celui qui est le plus rapide à reconnaître un titre gagne un point. Je vous suggère : Kalinka, Gimme Shelter, Katyusha, All you need is love et l'hymne national soviétique. Attention, ceux qui reconnaissent les Beatles ou les Stones perdent un point. Un bon Soviétique est imperméable à la culture capitaliste décadente !

- **Le champ de l'obéissance** : Sovok ordonne aux PJ de labourer un petit champ recouvert de neige près du camp. Près d'eux se trouvent des pelles. Celui qui en prend une est éliminé d'office et se fait vertement réprimander. Un bon Soviétique ne fait pas preuve d'initiative ! Ceux qui creusent avec leurs mains gagnent un point mais cochent trois cases de blessures à cause de la terre dure et des gelures.

- **Le triomphe du lyssenkisme** : une fois ce travail débile et épuisant fait, Sovok donne un sac de semences à chaque PJ et leur ordonne de semer le blé sur le champ. Surveillez bien vos joueurs. Tout ceux qui réagissent à cet ordre stupide sont éliminés. Un bon homo sovieticus sait que le communisme plie les lois de la nature à sa volonté !

- **Le test à l'intérieur du test** : Sovok fait venir le personnage qui a été intégré à l'Etoile Rouge (le sauveur de justesse du viol par Yuri ou Elena) et lui demande de choisir une épreuve pour ses anciens compagnons. c'est en fait un piège pour voir s'il est bien un tenant de la pensée soviétique. Si son choix ne vous semble pas adapter à la situation, il est dégradé et redevient un prisonnier. En revanche le PJ qui a obtenu le plus de points prend sa place. Notez bien que si son idée est bonne, il est tout à fait possible qu'à la fin de la journée les joueurs aient deux personnages dans le camp des méchants. La suite n'en sera que plus facile.

Scène 3 :

Le soir venu, l'Etoile Rouge a toutes les raisons de faire la fête. Ils ont gagné un ou deux nouveaux camarades et demain ils se tapent un barbecue géant avec les infâmes dissidents réfractaires aux multiples bienfaits du stalinisme.

C'est l'occasion rêvée pour le(s) PJ transfuge(s) de tenter de libérer les autres. Mais il faudra d'abord s'éclipser discrètement de la petite sauterie qui a lieu dans les quartiers de l'Etoile Rouge.

Quelques indications pour mettre en scène la soirée :

- Sovok quitte assez vite la salle commune pour ses quartiers privés. Il emmène avec lui une des bimbos (PNJ) des milliardaires. Il compte en effet lui faire découvrir la grosse merveille dont les radiations nucléaires l'ont doté (rappelez-vous, il a le goody "Tcherno Bill"). On entendra les hurlements à peine étouffés de la pauvre fille pendant toute la scène.

- Yuri et Illya se lancent dans un grand concours de boisson. Ils invitent le/un PJ à y participer (va falloir des Tripes et du Muscle pour tenir la route).

- Pendant ce temps, Zek joue de la balalaïka en enchainant les airs entraînants repris en cœur par les convives et les airs tristes où tout le monde chiale (une soirée russe normale, quoi !).

- Elena fait semblant de dormir et attend patiemment qu'un PJ soit suffisamment bourré pour profiter de son petit corps. S'il tient le coup et finit par sortir, elle le suivra pour le coincer et se livrer à une petite séance de frotti frotta (dans ce cas, il faudra s'en débarrasser pour libérer les prisonniers discrètement).

Le hangar 47 n'est pas verrouillé, mais la porte grince un peu (juste pour mettre un peu de pression). La cage des prisonniers est entourée de cochons. Il faudra faire preuve de Souplesse (difficile à cause de l'épaisse couche de déjections) pour ne pas trop les réveiller en leur marchant dessus. Le cadenas de la cage ne nécessitera qu'un test moyen de Muscle pourvu qu'on utilise un outil quelconque pour le faire sauter.

Si tout se passe bien, les PJ peuvent récupérer leur équipement de base et s'évader du camp. En revanche, s'ils sont assez maladroits pour faire couiner les cochons, ils ne disposeront que d'une poignée de rounds avant que l'Etoile Rouge n'arrive armée jusqu'aux dents. Mais ils devraient tout de même facilement se sauver dans la forêt à la faveur de la nuit.

Bien sûr, il est tout à fait envisageable que des joueurs rancuniers choisissent de régler leur compte à ces pourritures de communistes. Adaptez alors les événements décrits dans la dernière scène. Il se peut que le film soit ainsi plus court que prévu, mais il est aussi possible que les choses tournent moins bien que prévus pour les PJ et qu'ils battent en retraite dans la taïga.

Jour 2 : Evasion du soir, espoir ?

Scène 1 :

Pendant toute la nuit (résumée à quelques rounds), les PJ jouent au chat et à la souris avec leur poursuivants. On n'y voit pas grand chose, mais il semblerait que l'Etoile Rouge utilise un gros engin mécanisé qui fait un bruit effroyable en écrabouillant quelques arbres sur son passage.

Progressivement, alors que le soleil se lève, le silence revient. Sovok et les autres ont apparemment perdu leurs traces.

Scène 2 :

Après une longue errance dans la forêt, les PJ tombent sur un petit poste de police au bord d'une route. Ils y rencontrent une douzaine d'agents qui se font tellement suer dans ce désert blanc qu'ils sont ivres en permanence. Crottés, épuisés et affamés, les PJ vont devoir

faire preuve de beaucoup de persuasion pour les convaincre qu'ils sont des milliardaires victimes de communistes souffrant d'un décalage horaire d'au moins 30 ans.

Incarnés par les Leningrad Cowboys, ces flics ont beau l'air loufoque, ils n'en sont pas moins dans la moyenne russe, c'est-à-dire très corrompus. Sous prétexte qu'ils prouvent leurs dires, ils exigent des PJ qu'ils passent un seul et unique coup de fil à leur banquier pour faire un énorme virement au bénéfice des orphelins de la police (oui, ils sont tous orphelins).



Après cela, ils les trainent dehors et ordonnent qu'ils les mènent à leurs tortionnaires. Ayant depuis longtemps dépassé les 3 grammes d'alcool, ils n'ont peur de rien et prennent toute cette histoire comme une bonne façon de se divertir un peu.

Scène 3 :

Contraints de retourner vers le camp, mais ne sachant pas trop vers où aller, les PJ sont dans une situation délicate. Plus le temps passe, plus les policiers menacent de les descendre pour leur avoir fait perdre leur temps (comme s'ils avaient autre chose à faire). Imposez des tests de BDN maxi hard à vos joueurs pour retrouver la piste du goulag. A chaque échec, ils se voient infliger une amende astronomique. Toute protestation, chute ou même lamentation est sanctionnée de la même peine.

C'est les poches pleines de PV que vos joueurs devraient enfin tomber sur l'Etoile Rouge, mais pas du tout là où ils le pensaient. La scène finale se déroule en effet dans un cimetière de carlingues d'avions et d'autres véhicules de la défunte Armée rouge. C'est donc dans un fatras de tôles froissées et un flot de sang que se termine ce film.

Bon, OK, j'admets que c'est un peu décevant comme fin, mais n'oubliez pas que nous sommes dans un Z (russe en plus !). Et puis consolez-vous en envisageant tous les bons moments que vous allez mettre en scène :

- Illya dans son char d'assaut écrasant tout sur son passage.
- Les flics ne laissant sous les chenilles du T-64 qu'une grosse tache de sang et une banane en moumoute.
- Les Leningrad Cowboys utilisant leur incroyable réserve d'alcool pour balancer plein de cocktails Molotov (ils peuvent même en filer aux PJ pour qu'ils s'amusent un peu eux aussi).
- Plusieurs duels dans le dédale de carcasses entre vos joueurs et l'Etoile Rouge. Une bimbo avec une clé plate de 72 contre Elena et sa faucille, c'est mieux que Luke et Dark Vador, non ?

Enfin, lorsque le dernier membre de l'Etoile Rouge tombe raide mort, fondu au blanc. De retour dans un hélicoptère pour la scène finale. Les survivants tremblent sous de lourdes couvertures. Leur regard se perd dans l'étendue de la forêt sibérienne. La musique reprend ses droits (Sweet Home Alabama version Leningrad Cowboys). Générique de fin.

КОНЕЦ



Petzouilles in the Mist

Une série bientôt diffusée sur votre chaîne préférée

Notre avis :

Revenons pour terminer ce supplément sur un synopsis que nous avons présenté dans Redneck Soda : "Péquenauuds dans la brume". Ce Z français de Bruno Latranche n'a pas connu un grand succès lors de sa sortie en 1992. Pourtant, une vingtaine d'années plus tard, un scénariste d'HBO désespérément en quête d'inspiration tombe sur une copie de ce film. Il y voit alors l'occasion de créer un "Délivrance" ou un "Sans retour" remis au goût du jour.

Un temps séduite, la célèbre chaîne à péage américaine renonce finalement au projet. Mais le scénariste ne se décourage pas et propose son idée à plusieurs autres grandes chaînes. Après de nombreuses déconvenues, il réduit ses ambitions et frappe aux portes des stations locales. Finalement, c'est à Wichita qu'il termine son odyssée. William Church, le très conservateur président de KCTU, est enthousiasmé par le concept.

Bien sûr la petite chaîne du Kansas n'est pas HBO. "Petzouilles in the Mist" est donc adapté à un budget plus limité. La série comprendra moins d'épisodes et la réalisation sera confiée à Frederick Kraut, le beau-frère de Church qui souhaite abandonner la charcuterie pour le cinéma. Enfin comme c'est tout de même moins cher de faire un film dans un pays pauvre, le tournage se fera près de Fayette, dans le comté de Podunk. Ok, ce n'est pas un pays du Tiers-Monde, mais ça y ressemble terriblement et en plus c'est moins loin de Wichita que la Roumanie ! En plus le bayou est peuplé de descendants dégénérés de bouffeurs de grenouilles. Forcément, ça rendra l'histoire plus crédible !

"Petzouilles in the Mist" est donc une série à l'origine ambitieuse, mais au final plutôt miteuse, sanguinolente et lourdingue.



Synopsis :

Des cadres d'une grande firme américaine sont envoyés dans un coin perdu pour un stage de cohésion. C'est bien connu, les voyages élargissent l'esprit et rien de tel que la confrontation avec des autochtones bizarres pour souder une équipe d'executive men (et women) chargés dans un futur proche de licencier quelques milliers d'ouvriers.

Comme de bien entendu, le stage de survie en plein milieu des marais tourne au drame lorsqu'ils sont accusés du meurtre du big boss de la pègre locale. Il s'agira alors pour nos jeunes cadres dynamiques de rester en vie.

Décor :

A un jet de salive bien glaireuse de La Fayette (voir Redneck Soda p.23) s'étend le véritable héros de la série : le Bayou La Mort. Cette zone marécageuse est connue pour son dédale de boyaux et sa nature enchantée. Mais le bayou, ce n'est pas seulement les marécages, les gentils petits oiseaux et les écrevisses. C'est aussi l'habitat naturel d'une variété bien particulière de hillbillies. Farouches, fiers et accessoirement tous cousins, les Cajuns se sont adaptés à ce milieu hostile depuis le 18^e siècle et ce fichu "Grand Dérangement" dont ils nous rabattent encore les oreilles aujourd'hui. Depuis tout ce temps, ils survivent aux moustiques, aux alligators et même à leur infâme musique. C'est dire si ces gens sont âpres et s'ils ne sont pas du genre à se laisser emmerder par des cols blancs qui se la jouent Koh-Lanta !

Une Sandbox pour Brain Soda :

L'idée de "Petzouilles in the Mist" est de mettre en place une campagne bac à sable (c'est très à la mode en ce moment parmi les rôlistes). Personnellement, vu l'environnement, sa population et le fait que je ne sois pas sûr de bien maîtriser le concept, je préfère de loin parler de litière géante (chacun ses goûts, hein !).

Ce qui suit est donc conçu pour vous fournir une situation initiale, des antagonistes et un cadre défini avec ses dangers. Pour le reste, donnez aux joueurs une pleine liberté d'action.

A priori cette liberté semble artificielle puisqu'il est évident que leur but premier sera de s'échapper de ce lieu maudit. Pourtant, si vos joueurs jouent le jeu, ils peuvent aussi choisir d'autres options comme :

- s'innocenter en résolvant le mystère de la mort de Jack Beausoleil (ce qui risque d'entraîner un sacré bazar dans le bayou).
- s'allier avec une des familles locales pour éliminer les autres et sortir la tête haute de cette histoire.
- faire leur trou en se taillant un vrai royaume dans lequel ils apporteront un peu de lumière civilisatrice. Un spa et un magasin Gucci en face de l'église de La Motte, ça aurait quand même de la gueule !

Non, vraiment, ils peuvent faire ce qu'ils veulent. Faites-le leur comprendre !

Gérer la série :

Une campagne, c'est pas un peu ambitieux ?

Jouer à Brain Soda en campagne n'est pas forcément une gageure pourvu que vous gardiez bien à l'esprit quelques principes :

- Jouez régulièrement (oui, je sais...) avec soit 3-4 parties longues soit 6-8 parties en apéro. Ne remettez pas indéfiniment vos parties. Si un joueur n'est pas là, c'est que l'acteur jouant son rôle avait un tournage mieux payé à ce moment-là. Arrangez un plan ou un flashback au début de l'épisode qui explique pourquoi son personnage n'est pas là et faites jouer les autres. Avancez dans l'histoire. La prochaine fois, son personnage refera surface dans un rebondissement scénaristique plus ou moins fumeux ("Eh non ! Johnny n'est pas mort noyé. Il a été sauvé et emprisonné par ces bâtards de bouseux. Maintenant, il faut le libérer !").

- Maintenez le rythme en ne vous encomrant pas de trop de détails. N'en faites pas trop. Les dangers du bayou par exemple doivent être bien soulignés au début, mais moins par la suite pour ne pas être lassants.

- Terminez les épisodes sur des cliffhangers pour les tenir en haleine. Vous êtes à la tête d'une série télé, usez des ficelles du genre pour maintenir l'audience !

- Entretenez l'envie chez vos joueurs en préservant le mystère. Faites planer un doute sur la présence ou non du fantastique. Distillez les informations au compte-goutte. Mais ne laissez pas non plus vos joueurs dans une totale ignorance. Ils finiraient par penser qu'ils ne sont que des marionnettes. L'équilibre est certes difficile à trouver, mais ils doivent avoir une vision (même parcellaire) des choses pour prendre des décisions et ainsi être actifs.

- Impliquez vos joueurs. L'histoire les compromet déjà en leur faisant endosser un meurtre, mais n'hésitez pas à aller plus loin. Tous les bouseux du coin ne sont pas d'affreux salopards. Les joueurs devraient finir par avoir pitié de certains d'entre eux. On peut aussi imaginer que s'ils réussissent à rentrer en contact avec l'extérieur, les nouvelles les poussent à rester dans le bayou.

Exemples selon l'interlocuteur :

- Leur entreprise : "Suite à de mauvais placements, la compagnie a procédé à une réorganisation. Oui, vous êtes tous virés."
- Un mari / une femme : "Ecoute, je ne comprends rien à tout ce que tu me racontes, mais je voulais te prévenir que j'ai demandé le divorce. Je pars avec Rodrigo, le jardinier. Tu comprends, il est tellement plus passionné."
- Le FBI : "Oui, bien sûr... Il s'agit malheureusement d'une affaire sortant de notre juridiction. Vous devriez vous livrer aux autorités compétentes afin d'assurer au mieux votre défense. Alors, le téléphone du shérif est le..."

- Rendez vos PNJ attachants ou détestables pour que vos joueurs aient envie de savoir ce qu'ils va advenir d'eux.

Découpage des épisodes

Tentez de mettre en place un arc narratif qui donne du sens à l'enchaînement des parties. Exemple classique :

- Etape 1 : Victimes d'une injustice, le monde des héros s'effondre. Ils fuient et apprennent à survivre.
- Etape 2 : Dans leur fuite, ils entrevoient un espoir de s'en sortir d'une manière simple. Mais cet espoir est vite déçu.
- Etape 3 : Les héros découvrent que la situation est plus complexe qu'ils ne le pensaient et qu'ils doivent établir une stratégie pour s'en sortir.
- Etape 4 : Ils tentent de réaliser leur plan.
- Etape 5 : Le grand final avec épilogue et/ou fin ouverte au cas où il y aurait une deuxième saison.

Qui a tué Jack Beausoleil (et Chuck, mais lui on s'en tape) ?

Qui vous voulez ! Sa mort n'est qu'un prétexte. Presque tout le monde avait d'excellentes raisons de le dézinguer. Je vous laisse donc l'honneur de choisir. Vous n'êtes même pas obligé d'avoir une idée claire du meurtrier dès le début. Adaptez-vous aux actions des joueurs. Vous croyez sincèrement que les scénaristes d'une série savent où ils vont dès le premier épisode ?

Action & réaction

Même si le but d'une campagne bac-à-sable est de laisser aux joueurs la liberté d'agir, n'hésitez pas à prendre l'initiative par moment. Votre histoire n'en sera que plus crédible. Les joueurs doivent prendre conscience que leurs actions ont des conséquences. Ce n'est pas, par exemple, parce qu'ils ont pris le contrôle d'un lieu qu'une des factions ne peut pas y remettre les pieds.

L'atmosphère

Le Sud profond se définit par une identité forte, une ambiance inoubliable qu'on retrouve dans tous les romans et les films (même mauvais). Appuyez-vous sur ces lieux communs pour assoir l'atmosphère de votre série.

Le Sud, c'est d'abord la nostalgie d'une grandeur révolue, d'une grandeur qui n'a peut-être bien même jamais existée. Le temps s'est figé. La chaleur moite appesantit toute chose. La décrépitude des habitants, l'omniprésence du passé sécessionniste et esclavagiste, l'isolement sont incontournables.

Le Sud est aussi sensuel. Alors soyez-le vous aussi. Faites appel aux sens de vos joueurs. Le toucher avec les vêtements qui collent à la peau, les pieds humides à force de crapahuter dans les marais, le souffle étouffant des vents tropicaux en provenance du Golfe du Mexique. L'odorat avec l'insoutenable puanteur de la végétation en décomposition ou encore l'irrésistible fumet des plats cajuns en train de mijoter après une longue journée de marche. Le goût évidemment avec cette nourriture exotique, puissante, capiteuse et le tord-boyaux fabriqué dans des jerricans d'essence qui vous arrache la gueule. L'ouïe et la vue enfin avec les bruissements d'une faune inquiétante et sauvage, la majesté quasi maléfique des cyprès chauves et des chênes recouverts de mousse espagnole qui pend et se balance dans la brise d'un air menaçant.

Mais le Sud ne se cantonne pas à ces banales perceptions humaines. Il fait également sonner comme un beau diable votre 6e sens, comme un signal d'alarme inexplicable qui avertit d'un danger imminent. Il y a en effet ici une sombre et envoutante présence maléfique qui pousse à croire à la réalité d'un autre monde au-delà du visible. Certains personnages et lieux décrits ci-dessous laissent la porte ouverte à la sorcellerie et à l'existence de créatures surnaturelles. Même si vous choisissez que tout ceci n'est qu'un ramassis de fadaïses dues à l'ignorance des habitants du coin, cultivez toujours cet aspect fantastique. Laissez planer le doute et conservez cette aura de mystère coûte que coûte.

Une musique de générique

En parlant d'atmosphère, trouvez avec vos joueurs une bonne musique pour le générique. Un truc bien roots, dans l'ambiance du Sud, ça ne manque pas. Comme ça, je vous conseillerais bien "Bad Things" de Jace Everett (la musique de True Blood), "Cajun Hell" d'Exodus ou encore un bon 16 Horsepower, mais je suis sûr que vous ne manquerez pas d'idées.

Les dangers du bayou

L'environnement du bayou est plein de dangers. Entre les alligators, les sangsues, les blessures qui s'infectent ou encore les sables mouvants, il y a mille occasions de pimenter la vie des personnages. Mais ce serait tout de même dommage d'en tuer un de la sorte. Utilisez plutôt cet environnement pour faire monter la pression ou les gêner. Ils auront déjà fort à faire avec les PNJ, vous ne croyez pas ?

Le développement des personnages

Un des intérêts des séries télévisées est de voir comment les personnages principaux évoluent au fil de leurs aventures. Distribuez 2 points de Box Office par épisode et surtout encouragez vos joueurs à développer les relations qu'ils entretiennent entre eux (1 pt de Box Office supplémentaire, ça motive).

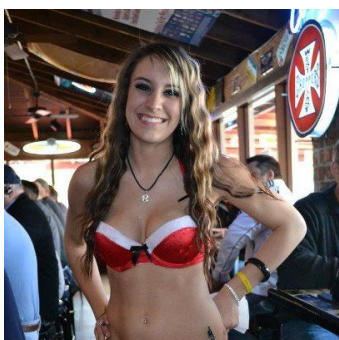
Et si la série est un bide ?

Vos joueurs n'accrochent pas ? Vous en avez assez ? Ce n'est pas bien grave, ça arrive tout le temps dans le monde des séries. Le cliffhanger sur lequel vous avez terminé la dernière partie ne sera jamais résolu. Quelques spectateurs écriront des lettres de protestations, mais qui s'en soucie ? Vous vous êtes amusés pendant quelques heures. C'est l'essentiel !

Début du premier épisode (après vous vous débrouillez !) :

"Voilà déjà trois jours que vous êtes dans ce fichu Bayou La Mort. Trois jours à patauger dans la boue, à dormir sous une tente et à vous donner des claques pour écraser les moustiques qui pullulent. Trois interminables journées sans téléphone portable et surtout à supporter ce gros bourrin de Chuck Stronghold. Cet ancien sergent instructeur passe son temps à vous beugler dessus. Et tout ça pourquoi ? Pour soi-disant faire de vous et de vos collègues geignards une équipe soudée ! Comme si on avait besoin d'être soudé pour foutre à la porte des mecs à l'autre bout du monde. N'importe quoi, vraiment ! Enfin, plus que quatre jours !

Et au moins, ce soir, c'est relâche. Vous allez pouvoir visiter un village typique cajun et surtout siffler quelques bières. Vivement ce soir !"



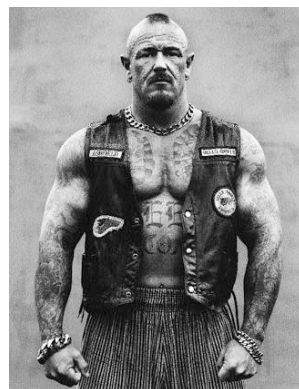
Scène 1 :

L'action débute alors que les personnages sont attablés à la terrasse d'un bar minable du village de La Motte. La radio crachote une musique de plouc, la bière a un goût de pisser, mais une brise légère apporte un peu de fraîcheur. La soirée est d'autant plus agréable que ce gros nase de Chuck est resté au camp et que la serveuse se montre fort sympathique.

L'ambiance se refroidit radicalement lorsqu'arrive un gros balaise sur sa Harley. Il s'installe non loin des PJ et commence à faire du gringue à la serveuse. Même si elle ne se laisse pas faire, la jolie Betty Sue semble très mal à l'aise. Les autres clients quant à eux se font tout petits. Le Biker se montre de plus en plus entreprenant et si les PJ n'interviennent pas d'eux-mêmes, il s'en prend rapidement à eux.

Faites tout pour qu'une altercation (voire une bagarre) éclate et que la soirée se termine sur des menaces.

"J'vous retrouverez, gros nases ! Savez pas à qui vous avez à faire. Jack Beausoleil ! J'm'appelle Jack Beausoleil ! Retenez bien ce nom parce que la prochaine fois qu'vous croisez mon chemin, j'vous crève ! Brande de p'tits pédés d'la ville !"



Jack Beausoleil :

MU (5), SOU (3), CE (3), SE (3), TRI (4), PSY (2), BAGOU (4), BDN (2)

Compétences : Se montrer très grossier (5), Pincer les fesses des serveuses (4), Intimidation (4), Se battre avec un poing américain (4, dégâts +1)

Intermède :

Petite scène de transition où les héros rentrent au campement en pleine nuit dans un vieux pick-up. Il n'y a que cinq kilomètres entre La Motte et les sacs de couchage douille qui attendent les PJ. Mais une poignée de kilomètres dans le bayou de nuit avec quelques bières dans le nez et peut-être un œil au beurre noir, c'est dur. Les PJ se perdent et finissent par s'endormir sur le bas-côté d'une route.

Si vous avez peur que cette scène soit trop directive, demandez un ou plusieurs tests d'orientation maxi hard. Le résultat devrait être le même.

Scène 2 :

Les PJ sont réveillés par le lever du soleil. A la lumière du jour, ils s'aperçoivent que finalement ils n'étaient pas si éloignés du camp. Ils peuvent voir à une centaine de mètres le drapeau ridicule de Chuck (l'étendard du corps des marines) qui flotte mollement au vent.

Enfin de retour, ils tombent sur une véritable scène de désolation. Le campement a été saccagé. Chuck pend complètement nu au mât, le mot "FAG" gravé au couteau sur le bide et une batte de baseball à moitié enfoncée dans le rectum. Près du feu de camp, c'est le corps du gros méchant biker de la veille qui git roué de coups et saigné comme un porc.

Le temps que les PJ fassent ces découvertes, une sirène se fait entendre. Deux voitures de police d'un autre âge arrivent. Que font-ils ?

Option A : Les PJ réalisent qu'ils risquent d'être accusés de ce double meurtre. Ils fuient dans le bayou. Trop occupés à découvrir la scène de crime, les policiers ne les poursuivront pas. L'aventure commence.

Option B : Les PJ font bêtement confiance à la justice de leur pays. Le problème c'est qu'ici, ce n'est pas leur pays. Ils rencontrent le shérif Bear Butt et trois de ses brillants adjoints. Ils sont immédiatement arrêtés. Après plusieurs kilomètres de route dans le bayou, ils sont amenés à une vieille maison perdue dans les bois (voir *La Maison du Pendu* plus bas). A l'évidence, ce n'est pas la prison de la paroisse (oui, ici on ne parle pas de comté). Après les avoir jetés dans des cellules de fortune, Bear Butt leur promet la corde pour le lendemain. Oui, la justice locale est expéditive et non ils n'ont pas le droit d'appeler leur avocat ! Si les PJ ne veulent pas finir lynchés, il ne leur reste plus qu'à s'évader. L'aventure commence.

Géopolitique du bayou :

Je répugne à le reconnaître, mais il arrive que même les plus indécrottables culs-terreux développent un semblant de civilisation. C'est le cas des habitants de Bayou La Mort. Après avoir passé deux siècles à s'exterminer dans une longue suite de vendettas aux origines obscures, les deux familles dominantes de la région ont fini par trouver la paix sous l'influence de Jack Beausoleil. Après sa sortie d'Angola, la terrible "Alcatraz du Sud", ce repris de justice multirécidiviste est venu directement s'installer dans le bayou. Violent, vindicatif, vénéneux, vicieux (c'est fou tous les adjectifs peu flatteurs qui commencent par un "v" dans notre langue !), Beausoleil a rapidement imposé sa loi à tous. Autoproclamé "Juge de paix du marais", il a fait régner la concorde par la terreur et mis en place un système juteux de trafics en tout genre dont tout le monde a profité.

Mais ça c'était avant la mort du boss du bayou. Beausoleil au boulevard des allongés, c'est le bayou entier qui s'enflamme pour savoir qui prendra sa place. Et devinez qui va être au milieu de tout ça ?

Who's who des Trois Familles

Décrire dans le détail les familles dominantes du bayou prendrait trop de place et risquerait de vous noyer sous des pages de caractéristiques assommantes. Vous ne trouverez donc ici que les figures principales. N'hésitez à en rajouter selon vos besoins.

Les Beausoleil

Plus un gang qu'une famille, ce ramassis de brutes vicieuses est aujourd'hui au bord du gouffre. Tirillés entre ses deux lieutenants, les Beausoleil luttent pour garder la mainmise sur les activités criminelles du coin face à la révolte des deux familles traditionnelles du bayou et recherchent activement les PJ pour venger leur fondateur.

Marottes : trafiquants un peu nazis sur les bords **Structure** : gang schizophrénique

Cleton Beausoleil : (*Redneck power*)

Si Jack Beausoleil avait pu éprouver la moindre tendresse, il aurait débordé d'amour paternel pour son fils. Cleton est en effet son digne héritier. Impulsif, haineux et surtout très grossier, c'est un vrai sociopathe. A ses yeux, il dispose donc de toutes les qualités pour prendre la direction du gang. Pour l'heure, son principal objectif est de dépecer les responsables de la mort de Jack. Non pour venger son papa chéri, mais tout simplement pour prouver aux membres de son organisation qu'il est leur chef naturel.



MU (4), SOU (3), CE (3), SE (3), TRI (5), PSY (3), BAGOU (3), BDN (3)

Compétences : Garder son calme (1), Piloter sa Harley (4), Tirer au shotgun (5, dégâts +7), Jouer du couteau papillon (4, dégâts +2), Motiver ses hommes en leur bottant l'arrière-train (5), Détester Marcus (4), Se trouver au salon de tatouage de Catfish Pound si on le cherche (4), Succès avec les bad girls (3)

Goodies : Psychopathe, Lumberjack, Duke of Hazzard (sa bécane : "Mother Fucker")

Baddy : Bad Habits (extrêmement grossier, putain de bordel à queue !)

Marcus Jeansonne : (*Redneck Power*)

C'est toujours parmi les plus dégénérés qu'on retrouve l'obsession de la pureté de ce qu'ils appellent leur "race". Adepte de la suprématie blanche, Marcus a beau cultiver un look de biker tatoué charismatique, il n'en reste pas moins un taré congénital. Craint pour ses colères démentes, il occupe une place de choix dans le gang en gérant les activités dites culturelles, c'est-à-dire la prostitution, le trafic de main-d'œuvre pour les ateliers clandestins et les réunions nocturnes de couillons en robes blanches et chapeaux pointus. Pour lui, le business passe avant le reste. La mort du boss n'est qu'un signe du ciel lui indiquant que son heure est venue de prendre enfin les rênes du clan ("pour la plus grande gloire de la race blanche"... et toutes ces conneries).



MU (3), SOU (3), CE (4), SE (3), TRI (3), PSY (3), BAGOU (6), BDN (3)

Compétences : Discours enflammés KKK-style (4), Interrogatoire Torquemada-style (4, dégâts +5 par heure), Viol (3), Racket (4), Négociations Cartel-de-Medellin-style (4), Rasoir (4, dégâts +2), Glock 17 9mm (3, dégâts +4), Devenir le calife à la place du calife (4)

Goodies : Machiavel des bois, Playboy de General Store, Dur à cuire (Armure +2)

Baddy : Cousin Itt (glabre)

"Bear Butt" Tonneley : (Larve)

Faire nommer le gros Bear Butt shérif a été une des meilleures blagues de Jack. Tonneley n'a aucune connaissance des lois. C'est juste un crétin brutal qui n'a d'autre opinion que celle exprimée par les Beausoleil. Il est d'ailleurs maintenant bien embêté puisqu'un jour il suit ce que dit Cleton et le lendemain il obéit à Marcus. C'est dur la vie de shérif dans les petits bleds !



MU (4), SOU (2), CE (1), SE (2), TRI (2), PSY (2), BAGOU (2), BDN (2)

Compétences : Lécher les bottes des Beausoleil (4), Connaître la loi (1), Intimider les gens avec sa belle étoile de shérif (3), Tirer au fusil à pompe (2, dégâts +7)

Goody : Gonflette du Bayou

Baddies : Analphabète, Fini à la Root Beer, Stinky

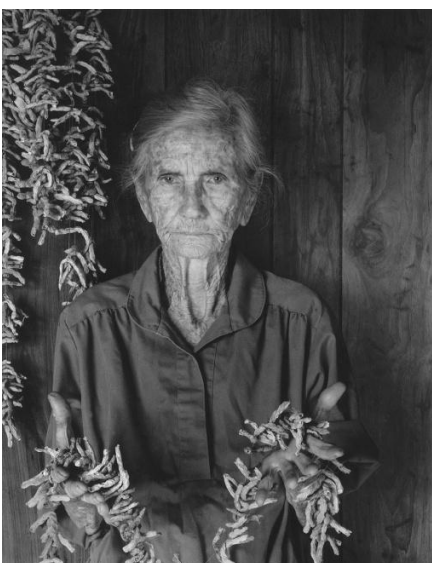
Les Achee

Un professeur de fac spécialisé dans le créole vous dirait qu'étymologiquement le patronyme Achee provient du mot "hache". Franchement ça ne valait pas la peine d'user ses fonds de culotte sur les bancs de l'école pour énoncer une telle évidence ! Il suffit de voir un membre de cette famille se balader avec sa hachette à la ceinture pour en arriver à la même conclusion.

Fans de tout ce qui coupe, les Achee ont longtemps terrifié la région par leurs pratiques vaudoues. Il a fallu à Beausoleil beaucoup d'arguments (en clair buter la moitié de la famille) pour en faire des alliés et les forcer à oublier leur animosité envers les Thobie. Leur savoir-faire a ainsi beaucoup contribué à la réussite des plans de Jack. Ce dernier mort, les Achee ne voient pas pourquoi ils ne prendraient pas la tête de l'organisation criminelle de Bayou La Mort. Le moment est venu également de déterrer la hache de guerre contre leurs ennemis de toujours.

Marottes : quincailleurs (privilégient les armes blanches) mystiques et fétichistes

Structure : matriarcale



Abigaïl Achee : (Monster Munch)

La matriarche des Achee est une femme sans âge. Il n'y a pas un membre de la famille qui ne se rappelle avoir sauté sur ses genoux quand il était petit. Abigaïl parle peu. Son regard intense impressionne tout le monde. Elle est nimbée d'une aura de mystères et on raconte beaucoup de choses terrifiantes sur ses pratiques magiques. A-t-elle vraiment de tels pouvoirs ? Les gens du coin le croient et, pour elle, c'est l'essentiel.

Ces étranges colliers qui pendent à la façade de sa maison sont-ils vraiment des shucky beans ? Ou sont-ils une effroyable collection des pénis desséchés de ceux qui ont osé lui tenir tête ?

MU (1), SOU (3), CE (4), SE (3), TRI (3), PSY (5), BAGOU (3), BDN (3)

Compétences : Impressionner son monde sans dire un mot (5), Amour aveugle pour ses trois boiteux de fils (4), Filer en douce quand les choses tournent mal (4), rester immobile pendant des

plombes (4), Collectionner les parties intimes de ses ennemis (3), Goûts très sûrs pour la décoration d'intérieur (5, crânes, pattes de poulet, sang sur les murs...)

Sorts vaudous : Malédiction (4), Résurrection (2) (voir p.29 de Brain Soda 2) et Persuasion (4) (p.28 BS2)

Si vous avez opté pour une série sans fantastique, ces sorts sont juste de la poudre aux yeux. Il y a une forte probabilité cependant qu'ils induisent des comportements bizarres par simple autosuggestion.

Goodies : Sympathy for Yog-Shoshotte, Machiavel des bois, Ornithorynque mon ami (Rufus son opossum espion qui lui rapporte tout ce qui se passe dans le bayou)

Baddies : Skinny (deux fois), Yaourt Language (ne parle pas)

Les trois boiteux : (Petzouilles de base)

Difficile de savoir qui de ces trois andouilles est Enos, Floyd ou Abner Achee. Ils boitent certes tous de manière différente, mais comme cette façon de claudiquer varie d'un jour à l'autre... Ce qui est sûr par contre c'est qu'aucun de ces fils ainés d'Abigaïl ne gagnera jamais un prix Nobel, à moins que l'Académie suédoise se mettent à récompenser la bêtise et le manque d'hygiène. Superstitieux, balourds et totalement interchangeables, ces trois crétins patentés n'ont toutefois pas que des défauts. Aux yeux d'Abigaïl, ils ont au moins pour eux d'être brutaux, expéditifs et totalement dévoués à leur mômman.



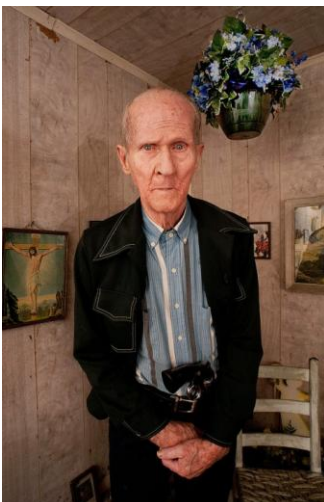
MU (3), SOU (2), CE (1), SE (2), TRI (2), PSY (2), BAGOU (2), BDN (2)

Compétences : Obéir à Maman (4), Poutrer à coup de machette (4, dégâts +3), Sortir la tronçonneuse quand les choses deviennent sérieuses (4, dégâts +4), Poursuivre leurs victimes avec des clébards bruyants et idiots (4), Haïr les Thobie (4)

Goodies : Lumber Jack, Mouflette's Fury

Baddies : Stinky, Fini à la Root Beer

Les Thobie



Venue de l'autre côté de l'Atlantique il y a des siècles, cette famille d'origine briéronne s'est parfaitement adaptée à la vie dans le bayou. Elle entretient depuis presque aussi longtemps des rapports très tendues avec les Achee.

Marottes : fous de **Structure** : patriarcale sur le retour dieu et armuriers

Thobie Gros-Gun : (Redneck Power)

Parfois appelé le "Révérend", Gros-Gun est le chef de famille. Il manie autant la bible que le Smith & Wesson .38 special. Mais sous ses

airs d'illuminé, papy Thobie est un petit malin qui ne pense qu'à son propre intérêt. Bien que répugnante, l'alliance imposée par Jack Beausoleil lui a beaucoup servi. Elle a surtout permis de retarder le choix difficile de son successeur. Avec la disparition de l'immonde biker, ses deux fils aînés (voir plus bas) le pressent à nouveau de choisir l'un d'eux comme nouveau chef aux "prestigieux" Thobie du bayou. Certes vieillissant, mais peu pressé de prendre sa retraite, Gros-Gun est prêt à tout pour conserver sa place, sauf s'allier avec les Achee.

MU (3), SOU (3), CE (5), SE (5), TRI (3), PSY (3), BAGOU (5), BDN (3)

Compétences : S'agiter en bavant et en citant la bible (5), Faire un carton avec son .38 (5, dégâts +4), Temporiser avec ses fistons (4), Echafauder des plans tordus (5), Trahir ses alliés (4), Hair les Achee (5), Essayer d'avoir de la classe avec sa maison de maître (2)

Goodies : Dueling banjos, Machiavel des bois (deux fois)

Baddy : Connexion karmique avec le Vieux (qu'il dit !)

Thobie P'tites-Mains : (Petzouille de base)

Une étrange tradition familiale des Thobie impose que tous ses membres ne portent pas de prénom, mais un surnom lié à un détail physique. Petites-Mains est né sans avant-bras. Ses mains sont directement reliées à ses coudes. Cela lui donne une allure pitoyablement comique qu'on oublie vite lorsqu'il se met à vous tirer dessus avec son .357 Magnum. Il entretient avec son frère une rivalité permanente.

Caractéristiques à 2

Compétences : Draguer en disant des insanités aux filles (4, il paraît qu'elles aiment ça !), Faire des choses dégueulasses avec ses mains dans sa salopette (4), Tirer avec son Magnum (5, dégâts +5), S'engueuler avec son frère (4), Se concentrer deux secondes (1), Faire preuve de subtilité (1), Manger proprement (1)

Goodies : Option Predator (SE-2 pour le remarquer), Dirty deeds done with sheep (2 points de Director's cut pour satisfaire sa libido galopante)

Baddies : Membre en moins vachement craignos (pas d'avant-bras), Méchant en carton

Thobie Nez-Rouge et Thobie P'tites-Mains, deux jeunes ambitieux prêts à croquer la vie à pleines dents (enfin, celles qu'il leur reste !).



Thobie Nez-Rouge : (Petzouille de base)

La fraise Haribo qui lui fait office d'appendice nasal traduit son penchant pour la cruche de gnole. Encore moins malin que son frère, mais tout aussi ambitieux, Nez-Rouge est un fou de la gâchette qui défouraille à tout va. Trop stupide pour penser à viser, il privilégie la méthode dite de "la pluie de plomb". Ce n'est pas forcément très efficace, mais ça fait beaucoup de bruit. Et le bruit, il adore (faut croire que ça comble le vide qu'il a entre les oreilles !).

MU (2), SOU (1), CE (1), SE (4), TRI (2), PSY (2), BAGOU (2), BDN (2)

Compétences : Tirer avec un gros fusil façon Trigger Happy (1, dégâts +8), S'engueuler avec son frère (4), Lever le coude (5), Avoir des idées débiles (4), Pêcher avec des bâtons de dynamite (3, dégâts +8), Ecraser les écureuils avec son pick-up (4).

Goodies : Jamais sans ma cruche, Dueling Banjos

Baddies : Fini à la Root Beer, Couch Potato

Les hommes de main

Qu'ils travaillent pour l'une ou l'autre des familles, ces brutes sont à peu près les mêmes au point de vue de leurs données techniques. Il n'y a guère que leur look et leurs armes qui changent.

Caractéristiques : MU (3), SOU (3), CE (1), SE (3), TRI (2), PSY (1), BAGOU (2), BDN (2)

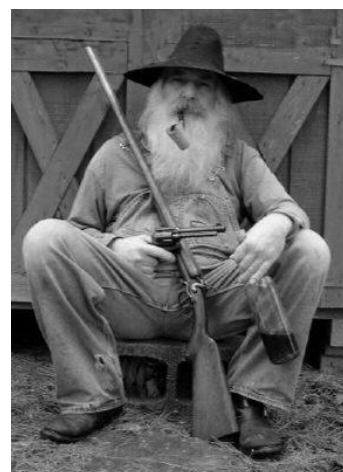
Compétences : Vigilance (2), Armes à feu (3), Armes blanches (3), Dire des gros mots (4), Intimidation (3).

Variantes familiales :

- **Les adjoints du shérif** : chapeau et chemise d'un marron pisseux avec de grosses auréoles sous les aisselles, arme de poing (dégâts +4) et fusil à pompe pour deux (dégâts +7).
- **Beausoleil** : bikers tatoués, fusil à canon scié (dégâts +7), batte de baseball (dégâts +3).
- **Achee** : gros péquenards en salopette avec des accessoires qui leur donnent un air tribal (collier de dents, trophées de chasse divers), pas d'armes à feu mais des machettes, des hachettes (dégâts +3) et parfois des cognées de bûcheron (dégâts +4).
- **Thobie** : gros péquenards en salopette aussi mais avec généralement une casquette John Deere vissée sur la tête, armes de poing (dégâts +3 ou +4) et fusil à pompe (dégâts +7), couteau de chasse (dégâts +2).



*Petit test facile pour voir
si vous avez bien suivi.
Parmi ces charmantes personnes, qui est
Thobie ?
Achee ?
Beausoleil ?*



Gazetteer of a litière géante :

Vous trouverez dans cette partie une liste non-exhaustive de lieux, d'événements et de personnages secondaires à utiliser au gré de vos envies pour votre série. Si vos joueurs décident de faire autre chose que fuir, ils finiront fatalement par agir sur leur environnement et par bouleverser le fragile équilibre des pouvoirs en présence dans le bayou.

Factions et influence ou "A Game of thrones... mes fesses !"

Après certains noms de lieu, vous trouverez entre parenthèses la faction qui contrôle l'endroit et sa valeur d'influence. Il y a 100 points d'influence répartis ainsi au départ :

- Beausoleil : 51 pts
- Achee : 23 pts
- Thobie : 23 pts
- Neutres ou rapidement acquis aux PJ : 3 pts

Les PJ gagneront des points d'influence en prenant le contrôle de certains lieux, en détruisant des bâtiments ou en s'alliant avec des PNJ. Plus ils auront de points, plus les choses seront faciles pour eux. Leur total d'influence peut ainsi aisément être testé sous 1D100 pour savoir si ce qu'ils entreprennent réussit ou non. Par exemple, lors d'une éventuelle bataille rangée finale (comme la prise de Catfish Pound), le sort des armes peut être déterminé par un rapide test de pourcentage. Ce petit système n'est valable bien sûr qu'à l'échelle des factions. Le sort des personnages devrait toujours se résoudre par le roleplay et l'action individuelle.

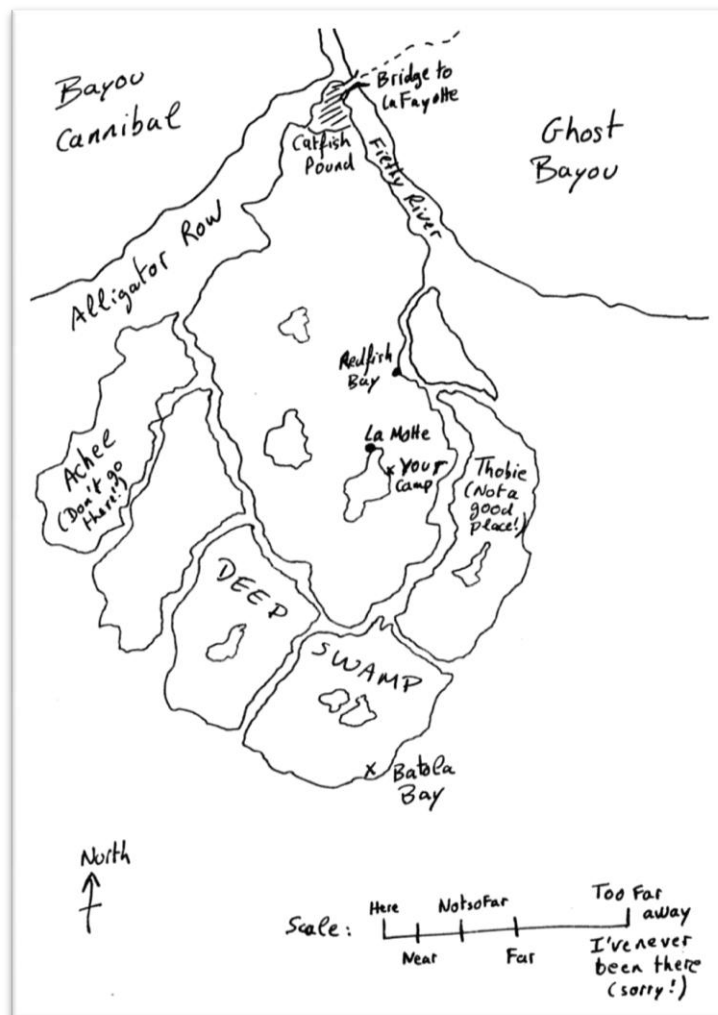
Enfin, en tant que MJ, vous devrez vous adapter aux choix des joueurs. Comme dit en introduction tout est possible. Il y a cependant quelques règles immuables :

- Dès le début de la série, il existe deux camps antagonistes : les PJ et les Beausoleil.
- Les Achee et les Thobie ne seront jamais du même côté. Si une de ces factions choisit un camp, l'autre passera nécessairement à l'adversaire.
- Les PJ ne pourront jamais s'allier avec un des chefs Beausoleil. Cleton est un psychopathe qui tire d'abord et réfléchit (peut-être) après. Marcus quant à lui est une vipère malfaisante qui vendrait sa mère si elle n'était déjà morte (et croyez bien qu'il a essayé). Semer de manière indirecte la zizanie entre eux est cependant possible. S'ils sont malins, vos joueurs peuvent déclencher une sorte de guerre civile chez les Beausoleil. Comptabilisez alors séparément les points d'influence de Cleton et Marcus.

De la géographie sans carte, ça n'existe pas !

Oui, mais d'abord je suis une quiche pour dessiner une carte correcte et ensuite c'est trop facile de filer une carte toute faite à vos joueurs. En même temps, c'est vrai que c'est bien utile pour fixer les idées. L'idéal serait que la carte se construise progressivement avec l'aide de quelques PNJ. Inutile de compter sur Bo Laforte pour faire une carte, il est trop crétin et n'en voit pas l'intérêt vu qu'il connaît le marais comme sa poche. En revanche, Bubba Derville pourrait tracer les premières ébauches de ce qui deviendra la carte des PJ. Ils la compléteront avec votre aide au fil de leurs explorations.

Je vous livre ici celle que j'utilise, mais on ne se moque pas, hein ! Bubba s'est beaucoup appliqué pour la faire.



Lieux et événements notables :

Chuck's bootcamp :

Il ne reste plus grand chose du camp des personnages. Le téléphone satellite est HS, les tentes sont déchirées et les objets personnelles des PJ ont disparus. La dépouille de Jack a été enlevée. En revanche Chuck pend toujours à son mât. Un corbeau a commencé à lui bouloter un œil et son cadavre commence à puer sérieusement. D'ici quelques jours, il sera assez faisandé pour se détacher tout seul. A priori il n'y aucune raison de rester ici, sauf peut-être pour chercher des indices. Dans ce cas, à vous de décider ce que trouvent les PJ selon l'orientation que vous voulez donner à votre série.

La Maison du Pendu : (Beausoleil, 0 pt)

Une route cahoteuse mène à une maison délabrée et à un arbre sinistre avec de puissantes branches auxquelles pendent encore quelques cordes. C'est ici que les personnages sont enfermés si vous jouez l'option B du premier épisode. S'ils découvrent cet endroit plus tard, il sera désert, à moins qu'ils s'y rendent pour délivrer un allié capturé par le shérif ou les Beausoleil. Dans ce cas, la maison sera gardée par trois adjoints. Les cellules sont faites de murs en pierre et les barreaux sont solides, bien qu'un peu rouillés (test opposé de MU contre 9 pour les tordre). Tout autour le marais est bourré d'alligators affamés.

La Motte : (Beausoleil, 3 pts - Cleton)

Après la mort de Jack, le minuscule village de La Motte est sous haute surveillance. La police locale a beau ne pas être très subtile, elle se doute que les fuyards tenteront de s'y rendre. Les rues sont donc sillonnées par les quelques hommes du shérif et les Beausoleil. Des affiches proclament un peu partout que les PJ sont recherchés pour le meurtre de Jack Beausoleil (ce qui leur apporte la sympathie de pas mal de petites gens du coin).

Bien que trainer trop longtemps à La Motte serait du suicide, les PJ peuvent tout de même s'y faire deux alliés de taille. **Betty Sue**, la jolie serveuse, ne les a pas oubliés. Elle peut leur fournir un peu de nourriture et leur conseille de se rendre à Redfish Bay, un lieu sûr où se reposer et réfléchir à ce qu'ils vont faire. Elle les présentera enfin à son cousin **Bo "Gosse" Laforte**.

Bo devrait devenir un PNJ récurrent de la série en tant que gros boulet comique. Bavard incontinent doté d'une vision du monde souvent surprenante, ce péquenaud grandiose est persuadé qu'aucune femme ne peut lui résister. En tant que playboy de supérette, il drague tout ce qui bouge (même sa cousine), se gave de *pickled eggs* à longueur de temps et fait preuve d'un talent indéniable pour se fourrer dans les ennuis. Sa popularité reste très discutable, mais il connaît pratiquement tout le monde dans le bayou. Bo sera donc un PNJ très précieux aussi bien pour vos joueurs (un guide) que pour vous (un ressort scénaristique d'emmerdes inépuisables).



Redfish Bay : (acquis aux PJ, 1 pt)

Ce hameau est le refuge de la communauté noire du bayou. Largement opprimée, sa population sera toute acquise à la cause des PJ. Le chef, **Bubba Derville** est un vieux black à la vue basse qui ne se sépare jamais de sa guitare. Il connaît bien le bayou et pourra apporter de nombreuses informations aux PJ.

Idéalement, Redfish Bay devrait servir de base à vos joueurs et surtout leur faire prendre conscience qu'il y a mieux à faire que simplement chercher à fuir. Glissez une scène bien lourdingue où des hommes en armes débarquent à la recherche des PJ. De leur cachette, ils pourront constater comment ces brutes traitent les descendants des esclaves. Bubba se fera tabasser gratuitement, mais ne les dénoncera pas. Cette scène d'une injustice criante et la description de la misère à laquelle sont réduits les noirs devraient encourager vos joueurs à endosser un autre rôle que celui de simples citoyens qui cherchent à sauver leurs petits culs de blancs.

Alligator Row et la Filthy River :

Nul doute qu'un réflexe des joueurs sera de tenter de quitter Bayou La Mort par l'eau. Ce serait trop facile et franchement décevant. Laissez-les étudier l'éventualité d'une traversée, mais dissuadez-les en décrivant les eaux traîtresses, les alligators gros comme des maisons ou encore les nombreuses patrouilles de Beausoleil armés jusqu'aux dents sur des airboats.



La maison de la traiteuse : (neutre, 2 pts)

A un moment ou un autre, un personnage aura besoin d'un docteur. Le problème, c'est que le dernier médecin à avoir foulé le sol spongieux de Bayou La Mort a disparu en 1938. Ici, on n'a pas besoin de ces docteurs de la ville. On a des "traiteurs", des sortes de rebouteux qui pratiquent l'imposition des mains et vous font bouffer des racines amères.



La traiteuse la plus proche est **Laura Mae Purvis**, une vieille folle un peu paranoïaque, mais pas méchante. Elle soignera efficacement les personnages en échange d'un ou deux services. Comme elle déteste

les Trois familles et qu'elle jouit d'un certain respect auprès des autochtones, l'avoir de son côté pourrait être un gros plus.

Catfish Pound et le pont vers La Fayette : (Beausoleil, 22 pts - Cleton)

Situé à l'extrême nord du bayou, Catfish Pound est l'unique bourg d'importance de cette ravissante contrée. Le pont qui le relie au continent est le seul moyen de quitter le bayou par la route. Aux mains des Beausoleil depuis des années, l'endroit est extrêmement dangereux pour les PJ. Avec la mort de Jack, Cleton a fait barricader le pont et a transformé la petite ville en forteresse. Il faudrait l'assaut d'une véritable petite armée pour en prendre le contrôle. C'est peut-être ainsi que se terminera votre série, mais avant d'arriver à ce final grandiose, mieux vaut éviter le coin.

Le bidonville choctaw : (Beausoleil, 1 pt - Marcus)

Les derniers Choctaws de la région vivent paumés dans la partie la plus hostile des marécages. Cette petite douzaine d'indiens survit dans la misère la plus absolue. Rongés par l'alcool, régulièrement brutalisés par les Beausoleil, ils sont prêts à aider les PJ pour peu qu'on gagne leur confiance. Coahoma, la fille du chef, a été enlevée par Marcus et fait maintenant les beaux jours du bordel à marins de Batola Bay. La délivrer serait une bonne manière de se mettre les indiens dans la poche.

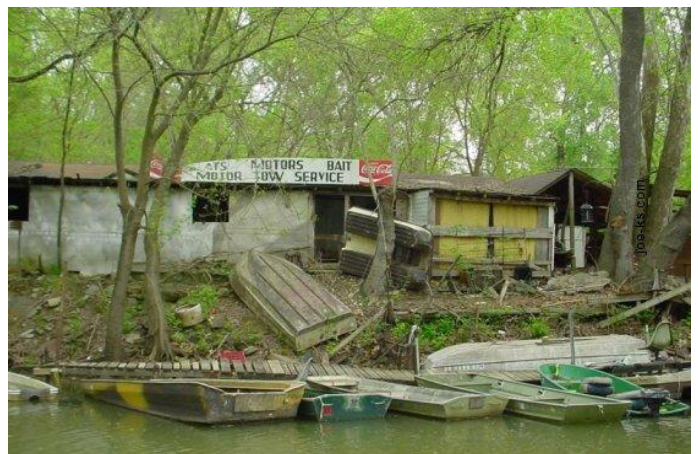
Batola Bay : (Beausoleil, 10 pts - Marcus)

A l'extrémité sud du bayou, ce petit port est le point névralgique de tous les trafics. Le lieu est donc extrêmement gardé et il est peu envisageable que les PJ parviennent à en prendre le contrôle. Batola Bay peut tout de même représenter de l'intérêt pour votre série :

- Les PJ s'y rendent pour tenter de libérer Coahoma (une petite infiltration dans le Jesus Brothel entre la clientèle malfamée, les gardes et les professionnelles aux spécialités très exotiques)

- Les PJ peuvent tenter de s'échapper en montant clandestinement à bord d'un navire (ce sera extrêmement difficile et après direction la Colombie pour de nouvelles aventures !)

- S'ils sont du genre agressif, ils peuvent enfin faire sauter les minables installations portuaires (un quai ridicule et une énorme cuve de fioul) et ainsi priver les Beausoleil d'une importante source de revenus (-25 pts d'influence).



Raccoon Lake : (Beausoleil, 9 pts - Marcus)

Ce joli plan d'eau à la nature enchanteresse possède deux particularités. C'est d'abord le coin le plus gardé du bayou après Catfish Pound. Marcus a en effet installé sur une de ses rives un laboratoire clandestin où deux petits génies de la chimie transforment la cocaïne qui arrive de Colombie via Batola Bay. L'usine à crack et autres pilules est également flanquée de deux hectares de plants de cannabis, histoire d'assurer la consommation personnelle du gang.

La deuxième particularité du site est que, comme son nom l'indique, il est infesté de rats laveurs. Ces espiègles mammifères sont d'ailleurs une véritable calamité pour les trafiquants de drogue. Ils ne cessent de s'introduire dans le laboratoire pour chiper des cristaux de crack ou des barrettes de shit. En soi ces rapines génèrent déjà un comportement plus qu'erratique chez ces "bandits masqués", mais quand on sait qu'en plus les rats laveurs ont l'habitude de laver leur nourriture avant de l'ingérer, ce sont toutes les eaux environnantes qui finissent contaminées. Vos PJ risquent donc d'être fort étonnés par le comportement de la faune locale. Se faire attaquer par un alligator bourré au crack ou même par un daim sous ecstasy, ça doit être traumatisant !

L'atelier clandestin : (Beausoleil, 6 pts - Marcus)

Quelque part entre la ferme d'alligators (voir plus bas) et Batola Bay, les Beausoleil ont installé ce sweatshop où s'entassent misérablement une vingtaine d'ouvrières en provenance d'Asie du Sud-est. Gardées par une demi-douzaine de brutes tatouées, ces pauvres femmes travaillent quinze heures par jour pour fabriquer de vagues imitations de sacs de luxe. Les libérer serait une très bonne action. Il faudrait alors les conduire en sécurité à Redfish Bay ou chez les Choctaw. Elles y feraient souche et apporteraient ainsi un peu de sang neuf et un capital génétique plus varié. Offrir aux habitants du bayou de sortir de leur endogamie habituelle serait une excellente façon de gagner pour de bon leur amitié.

La chasse :



Cleton Beausoleil organise des battues dans tout le marais pour retrouver ceux qu'il pense être les assassins de son paternel. Manque de pot, les PJ viennent d'être repérés par un groupe de chasseurs. Il va falloir courir, nager et développer des trésors d'imagination pour tromper le flair des chiens.

Bon, ce n'est pas non plus une rencontre extrêmement dangereuse. Les redbone coonhounds ne sont pas les plus malins des chiens et leurs maîtres, en bons chasseurs, ont toutes les chances d'être un peu bourrés.

Grosse-Souche : (Thobie, 20 pts)

Un brin mégalomane, Gros-Gun s'est installé dans cette ancienne demeure coloniale. La crasse et le look des Thobie cadrent mal avec la façade en stuc et les hautes colonnes néo-classiques. Cela donnerait même un air comique à l'endroit s'il n'était pas aussi dangereux. Les Thobie sont armés jusqu'aux dents et assez peu accueillants. Ils ne tireront cependant pas forcément à vue sur les PJ s'ils osent approcher, sauf bien sûr si ces derniers ont déjà pris fait et cause contre eux. Ils se contenteront de les désarmer et de les escorter sous bonne garde jusqu'à Gros-Gun. Les héros ont alors intérêt à avoir quelque chose de très intéressant à proposer au vieux ou ils risquent bien de ne jamais sortir vivants de Grosse-souche.

Bourbon Street : (Thobie, 3 pts)

Ce bled n'a rien à voir avec la célèbre rue de la Nouvelle Orléans. Pitoyable assemblage de trois baraques au bord d'un des bras de la Filthy River, c'est ici que sont distillés les milliers de litres de gnole qui abreuvant les habitants de Bayou La Mort. Cela fait de **Mo Bradford** une personnalité très respectée. Il connaît tout le monde et ce qu'il raconte est cru par plus d'un ivrogne du coin (et dieu sait qu'il y en a !). Obtenir son soutien pourrait apparaître capital, mais ce vieux roublard de bouilleur de cru se moque bien de la politique locale. Même s'il travaille pour le moment avec les Thobie, il sait pertinemment que quoi qu'il advienne tout le monde continuera de s'approvisionner chez lui. A moins de lui faire entrevoir des perspectives d'expansion de son petit commerce, il sera donc difficile à convaincre. En revanche, s'en faire un ennemi risque de sérieusement entamer le prestige des personnages.



Confederate Cemetery : (Achee, 20 pts)

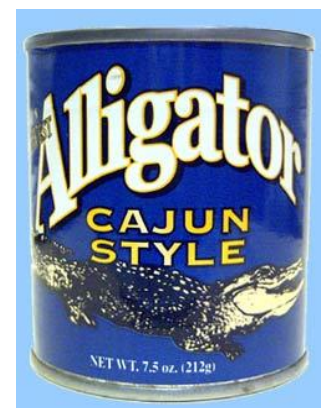
Constamment dans la brume, le territoire des Achee s'étend autour du vieux cimetière sudiste dans la partie ouest du bayou. Les bouseux mystiques vivent ici dans des conditions d'hygiène effroyables, mais ça ne semble pas les déranger. Les émanations de méthane empuantissent l'atmosphère et, à certains endroits, des ossements humains refont même surface.

Si les PJ viennent ici, jouez la scène comme dans les films d'aventures lorsqu'une expédition entre sur le territoire d'une tribu : le silence de la faune, l'impression oppressante d'être observé et soudain l'encerclement par une vingtaine de guerriers patibulaires.

La rencontre avec Abigaïl doit être stressante. Elle écouterait ce que les PJ ont à lui dire sans jamais ouvrir la bouche, se contentant de les sonder de son regard bleu intense avant de faire signe à ses hommes de les faire sortir de chez elle. De longues minutes plus tard, elle leur fera part de sa réponse par l'intermédiaire d'un de ses fils aînés. Si elle accepte de les aider, il faudra toujours qu'ils lui apportent une contrepartie spirituelle : lui vendre leurs âmes lors d'une cérémonie nocturne serait un bon début (voir également le paragraphe sur le Witch Tree). En revanche, si elle leur refuse son aide, les PJ seront libres de quitter ses terres, mais après quelques minutes elle lancera ses guerriers à leur poursuite.

La ferme d'alligators : (Achee, 3 pts)

Les Achee se sont lancés dans cet innocent élevage parce que les sacs à main ça rapporte et qu'il faut bien faire disparaître proprement les corps. Le rendement n'est certes pas terrible à cause de l'indolence du personnel (la chaleur... l'alcool... le Sud... tout ça...), mais cette ferme s'est révélée un bon investissement. Surtout depuis qu'un Achee moins crétin que la moyenne a eu l'idée de faire des conserves. On en trouve un peu partout aujourd'hui. Tout le monde adore et se demande bien qu'est-ce qu'ils donnent à manger aux reptiles pour que leur viande soit aussi bonne !



Escarmouche dans les marécages :

Alors qu'ils pataugent dans l'eau saumâtre, les PJ entendent des cris et des coups de feu. Ils sont les témoins d'une bataille sauvage entre des Achee et des Thobie. Le mieux est de les laisser s'entretuer et de continuer sa route. *Cette courte scène est destinée à faire prendre conscience aux joueurs des tensions qui existent entre ces deux familles.*

Dark Waters, le site pétrolière abandonné :

Il y a quelques années, une compagnie pétrolière a prospecté le bayou et a trouvé ce gisement. Elle a immédiatement commencé l'exploitation, mais c'était oublier les habitants de la région qui ont vu d'un très mauvais œil l'incursion d'une grande corporation dans leurs affaires. Leur hostilité a finalement été plus forte que les avocats new-yorkais et le site a été abandonné. Il ne reste plus aujourd'hui que quelques bâtiments préfabriqués en ruines et un hélicoptère. Il n'y a rien d'intéressant ici, sinon peut-être un vieil hélicoptère en très mauvais état. Si les PJ ont envie de jouer les McGyver, l'appareil pourrait être un bon moyen de quitter le bayou. Au fait, je vous ai dit que, parmi le merveilleux arsenal des Thobie, il y a des missiles Stinger ?

The Witch Tree :

On raconte d'étranges histoires sur un vieil arbre isolé dans le bayou. Les PJ tombent dessus lors d'un de leurs déplacements. Un silence pesant règne à proximité de ce grand cyprès chauve croulant sous la mousse espagnole. Tous les animaux semblent éviter l'endroit exceptée une colonie de chats sauvages. Si les personnages s'approchent, les stray cats attaquent.



Cet arbre peut jouer un rôle dans votre histoire. Si vous avez décidé que le fantastique existe bien, il peut renfermer un vieil artefact qui protège contre les pouvoirs d'Abigail Achee. A moins que l'obtention de cet objet soit la condition sine qua non pour que cette famille s'allie avec les personnages.

Les frères Dupré :



Craints de tous, même des Trois Familles, ces deux frangins sont de véritables ogres. Vivant en totale autarcie, ils marquent leur territoire par des mâchoires d'alligator bouillies et s'attaquent à tous ceux qui en franchissent les limites. Ils ne seraient pas contre un petit casse-croûte de touriste, mais pas avant bien sûr de l'avoir violé dans tous les sens. *Ces prédateurs vicieux et sans pitié peuvent être utilisés pour rappeler à des joueurs devenus trop confiants qu'ils ne sont pas dans un environnement normal. Fort heureusement, ils souffrent d'une énorme faiblesse. Ils passent leur temps à s'engueuler. Les monter l'un contre l'autre est sans doute la meilleure stratégie pour s'en débarrasser.*

MU (4), SOU (4), CE (2), SE (4), TRI (3), PSY (2), BAGOU (1), BDN (3)

Compétences : Chasse dans le bayou (4), Pose de pièges (3), Fusil (3, dégâts +5), Bowie Knife (3, dégâts +2), Priapisme (4), Estomac d'acier (3), Amour fraternel (1).

La créature des marais :

Des rumeurs persistantes évoquent l'existence d'une créature monstrueuse qui hante le bayou. Peut-être que les personnages apercevront cet étrange humanoïde. *Illusion créée par les émanations de gaz en décomposition ou réalité ? A vous de voir. Si vous n'avez peur de rien, vous pouvez même faire de cet hommage appuyé à l'univers DC Comics et au film de Wes Craven un allié appréciable (et pourquoi pas une petite idylle pour maintenir l'audience ?).*



Evangeline the Revelator :



Cette trisomique d'une vingtaine d'années est une figure très respectée de la communauté. Elle a en effet la réputation de prédire l'avenir et on vient de loin pour consulter ses oracles. **Evangeline Ducane** vit avec ses parents dans un taudis infâme non loin de La Motte. Vos joueurs seront peut-être amenés à la rencontrer pour achever de convaincre ses habitants de se rebeller contre les Beausoleil. Une prédiction favorable de sa part et ces bouseux suivront les PJ. Mais attention, il ne faudra pas oublier de lui apporter une offrande. Son poids en noix de pécan en guise

de petites douceurs pour elle et sa perruche serait un bon début. Sinon ses prophéties risquent bien d'être funestes.

Rose et Floyd Ducane vivent comme des princes grâce aux présents faits à leur fille. La preuve ? Ils ont une serpillère !



The Redneck Games :

Ce n'est pas parce qu'on est un plouc qu'on ne sait pas s'amuser. Les PJ tombent au fil de leurs pérégrinations sur une fête bruyante en pleine cambrousse. Ce sont les 31^e Jeux Olymploucs ! Les meilleurs représentants du bayou s'y affrontent dans une série d'épreuves salissantes et au goût douteux. Comme au temps glorieux d'Olympie, ces jeux sont l'occasion d'une trêve sacrée. Donc même si on y croise quelques membres des Trois Familles, les PJ seront les bienvenus pour rivaliser avec la crème de la société locale dans quelques jets en opposition et une bonne dose de roleplay.

Et pour leurs adversaires, ne vous prenez pas trop la tête. Un nom et un surnom bien sentis, une rapide description avec un détail physique qui craint et quant à leurs statistiques : jetez simplement 2D10 et soustrayez le plus faible résultat du plus fort. Ce sera la marge de réussite de ce concurrent (ce sont tout de même des pros et ce type d'épreuves est leur quotidien).

Concours au programme :

- **Crachats de pépins** (comme il n'y a plus de pastèques, ça sera avec des yeux d'opossums ! **Sens** pour viser la cible)
- **Tee-shirts mouillés** (toujours classe, que le meilleur bonnet F gagne ! **Bagou** et attention à Bo Laforte car il risque bien de déclencher une bagarre en ayant des gestes très déplacés)

- Plus beau plat en plongeant dans la boue (qui sautera avec le plus de grâce et d'inventivité ? **Souplesse**)

- Plus gros mangeur de pecan pie (là, le gagnant sera celui qui sera assez crétin pour continuer de manger alors qu'il est sur le point d'exploser ! Réussite en **Tripes** et échec en **Cerveille**)

- **Bobbing for pig's trotters** (vous connaissez cet innocent jeu d'Halloween où on doit attraper avec les dents des pommes dans une bassine ? Ben là c'est pareil mais avec des pieds de porc. **Souplesse** et **Sens**)

- **Lumber Jack Race** (abattre un arbre et le trainer avec une chaîne entre les dents sur 10 mètres. **Muscle** et un rendez-vous chez le dentiste en sortant de Bayou La Mort)

- **Combat de coqs** (c'est débile, mais qui pariera sur le coq vainqueur ? **Bordé de Nouilles**)



Si vous mettez en scène cet événement, il va sans dire qu'il doit être plus qu'une série de jets de dés. C'est l'occasion de se faire des amis, des ennemis, d'humer l'atmosphère et surtout de faire n'importe quoi ! Vos joueurs rencontreront peut-être par la suite certains de leurs adversaires. Les moments passés ensemble dans une "saine" rivalité auront laissé des traces, pour le pire ou le meilleur.

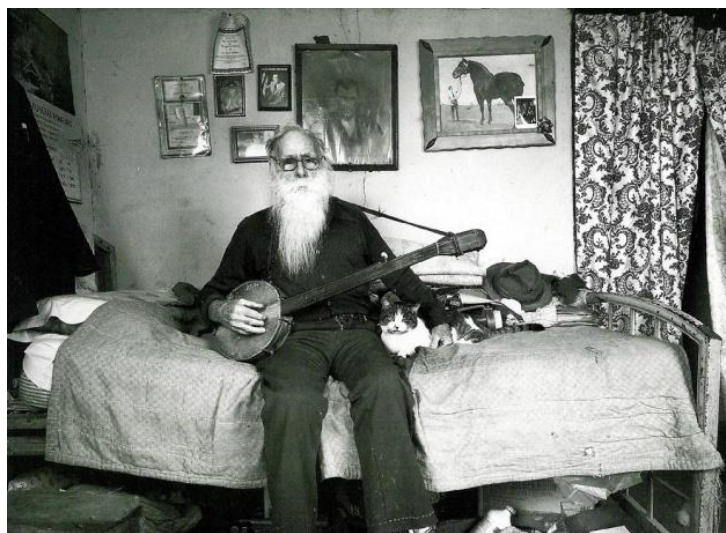
Bayou Cannibal & Ghost Bayou :

Ces endroits sont pires que Bayou La Mort. Vous ne voulez pas savoir ce qu'il s'y passe. Non, vraiment, vous qui aimez vos joueurs, ne les laissez pas y mettre ne serait-ce qu'un orteil !

Goodbye bayou !

Même les bonnes choses ont une fin, hélas. Je m'arrête donc ici pour la description de Bayou La Mort. J'espère que vous pourrez en tirer quelque chose, que ce soit pour "Petzouilles in the Mist" ou pour vos propres aventures. L'endroit est assurément charmant et les gens si accueillants que ce serait un crime de ne pas y retourner un de ces jours, non ?

THE END



Le mot de la fin

Même s'il est sans grande ambition et que j'ai pris beaucoup de plaisir à le rédiger, ce supplément (de supplément) m'a demandé pas mal de temps et d'énergie. Aussi, Amis fans de Brain Soda, n'hésitez surtout pas à me laisser un rapide retour à cette adresse :

tilap@operamail.com

Un retour, c'est souvent la seule récompense pour le type qui cherche à partager sa passion pour un jeu. Le truc qui motive pour continuer. Un petit mot, un encouragement, des critiques (pas trop méchantes, hein !), ce serait cool.

Et si vous êtes Cajun ou Latuquois, take it easy. C'était juste pour le fun. Inutile de m'abonner à du spam pour une lotion antichute des cheveux ou du viagra. Je n'ai plus vingt ans, mais quand même, c'est vexant.

Merci et bon jeu !



Bon, allez ! Quittons-nous sur une note optimiste avec Tucker & Dale. Ces deux crétins sont la preuve vivante que même chez les bouseux, il y a de gentils p'tits gars.