

Enfer Kathodique

Ce scénario est écrit pour être joué en une trentaine de minutes ou une heure pour une démo ou une convention. Ce n'est qu'une amorce. Il faudra rebondir un maximum sur les idées des joueurs et improviser.

Le scénario en quelques mots

Vos Kamarades vont se retrouver poursuivis par une ville toute entière, en espérant pouvoir fuir et rejoindre l'astroport...

Lancer l'aventure

Tout commence sur Putine 3, dans un Lenin's Burger. Les Kamarades font la queue au deuxième guichet pour confirmer leur commande, avant de faire la queue au 3ème guichet pour ponctionner leur carte de rationnement. La télévision rugit un discours officiel du Soviet Suprême, une diatribe enflammée que nous vous conseillons d'improviser à l'aide d'un des nombreux générateurs de langue de bois disponible sur le net. Une brève bousculade dans la file, et le discours s'interrompt abruptement. Tout le monde regarde les PJs. Entre leurs pieds, un câble arraché. Un enfant les pointe du doigt en tremblant et se met à hurler « Sabotage !!! ». Voilà nos aventuriers devenus des criminels.

Cours Forestsky, cours...

A partir de là, tout n'est plus qu'une course et un grand jeu de cache-cache. Il faut donner aux joueurs un but, si aucun personnage n'en trouve un (réseau clandestin qu'il faut contacter, le tramway à mazout qui part vers les campagnes) prévoyez un pilote dans les prétirés. Il y a toujours son soyouz comme porte de sortie, et de là, il faut rejoindre la BorderZone. Quel que soit le but des Kamarades, le travail du SG est de leur mettre des bâtons dans les roues, au moins jusqu'à ce que sonne la fin du scénario. (ce module est bien pour ça, quand il vous faut conclure, les PJs sont enfin proches de l'astroport ou du point de rendez-vous secret des activistes nudistes...)

Voilà des idées pour les occuper jusque là.

Tout d'abord, c'est juste la foule du Lenin's Burger qui crie au meurtre. Il faut arriver à sortir du restaurant, peut-être par les cuisines, échapper à la foule qui veut les livrer aux autorités et trouver une cachette. Ne leur laissez pas le temps de discuter tant qu'ils n'en ont pas trouvée une.

Tout le monde fait un jet à -2, et explique pourquoi ce jet lui permet d'échapper à la vindicte populaire. N'importe quelle compétence peut servir, par exemple. chaque échec vaut une empoignade. Les choses se compliquent au fil du temps. D'abord ce sont leur vague description qu'on diffuse avec des témoignages des clients du restaurant. Puis viendront les portraits robots (l'un d'eux est presque insultant de laideur, juste pour rire). Ils vont devoir se déguiser, avancer en plusieurs groupes sans se perdre de vue. Les cafards-camera peuvent intervenir au pire moment. Lâchez-vous ! Plus cela semblera disproportionné plus ce sera drôle. Patrouille aéroportée, tanks devant les gares... Il faut que les PJs bredouillent « Mais on a juste éteint une télé sans faire exprès.. » La ville est envahie d'écrans et de haut-parleurs, de caméras, quand on y réfléchit. Les Kamarades entendront leur vie entière défiler quand on lira leurs dossiers « maquillés » pour renforcer la haine de la foule.

Il faut aussi jouer les joueurs contre les joueurs. Prenez-les à part. Avouez à un que c'est lui qui a dérapé sur la prise. Choisissez des prétirés qui ont tous un secret à cacher. Ce scénario peut virer façon Paranoïa. Vos joueurs résisteront-ils à la tentation de se trouver un bouc émissaire et de l'utiliser comme levier pour améliorer leur cas auprès des autorités ?

Les développements possibles

Voilà nos joueurs clandestins, un bon début pour un groupe de parazitnyi, qui n'ont probablement rien à faire ensemble et qui devront se découvrir et s'accepter.

Remerciements

merci à ceux qui jouent à nos bêtises et font vivre notre jeu... Ainsi qu'à Argan Argar qui m'oblige à remettre ma casquette.

Si vous avez des améliorations ou du background à apporter, des remarques à faire, ... visitez le forum www.reves-d-ailleurs.eu.