

Qui veut la peau de Spip 3.5

Scénario pour R.A.S

Par Eclipse

Synopsis: *Ce scénario est conçu pour un groupe de mercenaire Ullar mais devrait pouvoir être facilement adapté pour n'importe quel type de mercenaire (Loz-Xocs, Pirates, etc.). Il présente aux joueurs les aspects les plus dépravés de la décadence de la civilisation humaine à travers quelques uns de ses pires éléments et permettra également de découvrir qu'au sens très figuré, un grison peut en cacher un autre... beaucoup plus grand et plus fort!*

Introduction: Depuis quelques mois déjà, le clan des joueurs s'est vu accordé par l'union terrienne un accès privilégié aux nombreuses ressources d'une colonie nommée Syskalia, en échange de petits services qui devaient être communiqué en temps voulu. Il est probable que votre chef de clan ait été au courant à l'avance des services qu'il y aurait à rendre, sans quoi il ne se serait jamais engagé dans un pareil marché. Toujours est il que depuis la signature de ce contrat, il semblerait que les autorités terriennes vous aient oublié car rien ne vous a encore été demandé.

Scénario: Le scénario commence donc alors que vos joueurs sont en train de fêter bruyamment une journée de repos supplémentaire offerte par les bons soins de vos supérieurs dans le réfectoire de leur vaisseau en compagnie d'autres membres du clan. Soudain, la voie douce et chaleureuse du capitaine du vaisseau se fait entendre dans les haut-parleurs ("Tiens, depuis quand le capitaine à t'il une voie douce et chaleureuse?") et demande aimablement à votre squad de se rendre dans son bureau dans les plus bref délai. (Pourquoi leur squad? A vous de trouver... après tout, je ne vais pas non plus vous mâchez tout le travail...) Là, le capitaine les attendra avec un grand sourire (Encore un truc bizarre, d'habitude le capitaine a plus pour habitude de se promener dans les rangs de ses soldats en hurlant des injures à tout va!) et leur proposera de boire un bon verre avec lui. A cet instant, faites bien comprendre à vos joueurs que quelque chose cloche, que le commandant ne propose généralement pas un verre à ses hommes, mais qu'il a plus l'habitude de balancer ses ordres en bloc à travers un interphone et avec force injure. En bref, faite leur comprendre que le capitaine a sûrement quelque chose de très particulier à leur demander.

Et en effet, après avoir longuement tourné autour du pot (peut être même va t'il falloir que ce soit vos joueurs qui amène le sujet) le capitaine acceptera finalement de vous parler des objectifs de la mission. Prenant son air le plus gêné, il vous expliquera que votre mission consiste à "accompagner le gouverneur de la planète Syskalia et quelque uns de ses amis à un joyeux pique-nique sur la face inhabité de la planète Tahoméra...". (Description de la planète en annexe) Voilà pourquoi le capitaine reculait tellement le moment de cette annonce. Quelle honte, demander à des ullars, aux plus grands guerriers de la galaxie, de servir de nounou à des humains pour un pique-nique. Et pourquoi pas profiter de leur maîtrise du temps pour s'assurer un beau soleil? Et bien c'est prévu. Lorsque vos joueurs sortiront de

cet entretien, leur moral devrait être au plus bas à la perspective de cette petite randonnée festive pas vraiment au goût de grand guerrier comme eux. (L'équipement sera composé uniquement d'armes légères, après tout, on va juste promener)

Quelques jours plus tard, les joueurs pourront retrouver le gouverneur et ses amis à bord de leur vaisseau (bien à eux, c'est beau d'avoir de l'argent) a quelques heures de vol de la planète Tahoméra. La description de ce petit groupe devra pouvoir se résumer en un mot: grotesque! Pour tout dire, les personnages que vous devrez présenteront seront des caricatures d'Helvétie. Gros, joufflu, rougeaud, portant pour la plus part la moustache ou une petite barbe, coiffé d'un chapeau à plume, vêtu d'un short vert kaki maintenu par des bretelles, et avec une chemise blanche brodée de petite edelweiss. A la fin de votre description, il faut que vos joueurs puissent s'attendre à les entendre chanter des Yodles. L'un deux, s'avancera vers eux et se présentera (n'hésitez pas à insister sur l'accent campagnard) comme étant le gouverneur de Syskalia, Schtein Dubouchois. Il leur serrera vigoureusement la main avec un grand sourire sur le visage et leur présentera ses amis : Maurice Shmunz, ancien boucher reconverti dans la politique, Marcel Nichbateur ancien cuisinier reconverti dans la politique, et Dietrich Kein ancien éleveur porcin reconverti dans la politique (comme quoi, la reconversion est facile quand on a un ami gouverneur). Puis après avoir bu une bonne bière bien de chez eux (avec un jet de perception facile, vos joueurs pourront se rendre compte qu'avant leur arrivée, toutes ces aimables personnes avaient déjà consommé un bon tonneau de bière bien de chez eux) il se mettront à danser et à chanter des yodles (qu'est ce que je vous disais). C'est donc après une bonne heure de vol dans cette ambiance autant grotesque qu'humiliante que vos joueurs pourront enfin se dégourdir les jambes sur le sol de Tahoméra!

Lorsque vos joueurs arriveront au sol, on leur demandera de surveiller les alentours le temps qu'on installe le campement. En réalité, c'est une vraie cuisine de plein air comprenant 6 plaques chauffantes, un congélateur, un réfrigérateur, 3 tables de travail et un barbecue qui va être mise en place durant les deux heures suivantes par deux techniciens malhabiles sous les regards complaisants autant qu'ivre de nos 4 comparses (Notez que le vaisseau ne comprend que ces deux techniciens et un pilote en plus des personnes citées précédemment). Là encore, aucun événement ne viendra perturber le calme souverain de la mission au plus grand désespoir de vos joueurs (faut dire que sur une planète spécialement aménagée pour les vacances, y faut pas s'attendre à tomber sur des plantes carnivores et des monstres sanguinaires). Ce n'est qu'au moment de passer à table qu'arriveront les premiers imprévus. Le gouverneur et ses amis, prétextant un manque d'appétit, décideront d'aller faire une petite balade, et s'équiperont pour l'occasion de fusil spécialement étudié pour la chasse, projetant des aiguilles très fines mais très douloureuses pour le système nerveux car elles libèrent une violente décharge électrique une fois leur cible atteinte, paralysant totalement cette dernière. Mais si vos joueurs sont un tant soi peu intelligents, il se rendront vite compte que chanter à tue tête à travers les bois n'est pas la meilleure façon d'approcher le gibier. Bref, après un petit quart de marche vos joueurs devraient arriver sur une falaise surplombant d'une centaine de mètres une clairière. Et au centre de la clairière vous pourrez apercevoir un petit grison en train de faire les cent pas. Le gouverneur s'exclamera alors avec une voix faussement étonnée, montrant à quel point il est piètre comédien : "Oh! Ciel! Mon Dieu! Un grison, ici ! Mais dis moi Maurice, ne serais ce pas là le sinistre individu qui t'a enlevé tes enfants voilà quelques années déjà? Alors que tu oeuvrais généreusement pour le bien de ton peuple, sur une

colonie terrienne récemment acquise par l'UT au prix d'énormes sacrifices et chèrement payée à ce peuple de scélérats ? Ceux-là même qui nous trahirent à la première occasion en lançant sur nous une série de raids meurtriers qui causa de profondes pertes au sein de la paisible population qui venait de s'installer en ces lieux, en espérant pouvoir y construire une vie meilleure pour eux et leur descendance et faire profiter l'humanité toute entière des maigres ressources qu'ils auraient pus durement extraire d'un sol ingrat au prix d'un dur labeur quotidien?" Et tout ça sans respirer une seule fois (essayez on verra bien si vous y arriverez). Et l'autre de répliquer, sur un ton hésitant trahissant d'une part qu'il avait bénéficié des mêmes cours de comédie que son comparse et d'autre part qu'il avait fort mal appris sa leçon : "Oh! Oui! Euh... Mon dieu! Euh... C'est lui! Je le reconnaîtrai entre milles! Euh... Il n'y a pas de doute possible à ce sujet! Euh... Il faut que j'obtienne vengeance sur l'heure!". Si vos joueurs réussissent un jet de perception facile, et s'ils ont déjà vu des grisons, ils pourront constater qu'absolument rien ne permet de distinguer celui-ci des autres, mais est il nécessaire de préciser que le gouverneur et ses amis étaient en train de leur monter un gros bateau. La suite sera logique et enfin un peu moins ennuyeuse. Si à ce stade, vos joueurs menacent de quitter la table s'il ne se passe rien, demandez-leurs de capturer eux même le grison (les humains tentent d'encercler le grison, et au premier coup de feu raté, celui-ci tente de s'échapper en courant dans les bois. On confiera alors aux joueurs les armes de chasse pour ramener le grison vivant) Sinon, contentez-vous de laisser vos joueurs regarder une capture facile de ce pauvre grison qui se demande ce qui peut bien lui arriver. Quelque soit votre choix, au retour ce sera le fameux Maurice qui portera le corps assommé sur son épaule, tandis que ses compagnons entonneront un triste chant funèbre et guerrier. Bon plus sérieusement. La scène ressemble plutôt à la fin du sketch des inconnues sur les chasseurs. Les humains chantent un chanson dans le style "Une bécasse, ça vaut bien dix pétasses, et un mulot, ça vaut bien la Bardot! Et si la Bardot veut me confisquer mes douilles, faudra d'abord qu'elle me suce les WARF WARF WARF (Rires). La suite ne devrait pas être triste non plus. Une fois retourné au campement, notre joyeuse bande s'occupera à de saines activités comme dépecer le cadavre du grison, couper de joyeuses tranches de son anatomie, et vider ses boyaux dans un sac poubelle. Pour les MJ les plus taquins on pourra même imaginer une mise en bouche du style pigna colada (aucune idée de l'orthographe. Dans le principe, c'est le jeu ou on doit crever un sac avec un gourdin les yeux bandés. Là il s'agira plutôt de crever la sphère de communication et tant pis pour la tête du petit grison. A la rigueur, vous pourrez décrire à la fin un œil qui pendouille hors de son orbite). Vous l'aurez compris, le but de toute cette manœuvre était uniquement la capture d'un grison pour des besoins gastronomique curieux. (Un petit jet de volonté pour savoir si vos joueurs vomissent ou pas...) Après, à vous de voir si vous voulez là jouer sadique (le petit grison va-t-il être condamné? Si oui, les humains mangeront le cerveau car "tout est bon dans le grison" puis rire gras. Sinon on mettra le cerveau dans un sac plastique avec les boyaux "pour ne pas attraper la vache folle" puis rire gras aussi.) Ce n'est qu'une fois le repas finis que les choses vont se gâter (enfin, pourront se dire les joueurs).

Au moment de ranger, les techniciens auront disparus. Impossible de les trouver ni dans le vaisseau ni dehors. Après une longue fouille dans les alentours, vos joueurs pourront retrouver leur cadavre avec la tête étrangement broyé. Si un de vos joueurs sait piloter, vous pourrez également faire subir le même sort au pilote. A ce moment les humains affolés voudront partir de cette planète présentant un danger. Retour au vaisseau (tiens les sac poubelles ont disparu : jet de perception moyen) mais curieusement, le vaisseau reste cloué au sol. Et là vos joueurs devraient sentir qu'ils

y sont jusqu'au cou. Pour là suite, restez ouvert à toute les propositions: cependant, débrouillez vous pour que vos joueurs aient à quitter le vaisseau. Plusieurs raisons peuvent les y conduire : le grison devait sûrement avoir un vaisseau, reste à le trouver... Ou bien un vaisseau leur largue un équipement de secours mais mystérieusement, ce matériel tombe à quelques kilomètres de leurs camps de base. Ou bien encore, ils réussissent à entrer en contact avec un groupe de touristes non loin qui leur proposent leur aide et qu'il va donc falloir rejoindre. D'une façon comme d'une autre, il va falloir quitter le vaisseau tout ensemble car ce n'est plus vraiment un lieu sûr. Et nous voilà partis pour une promenade de santé à travers une forêt qui n'a plus rien de charmante. La suite devrait être assez simple. Les amis du gouverneur laisseront passer les joueurs à l'avant (n'oubliez pas d'assurer les arrières toutefois) et au bout d'une quinzaine de minutes dans une forêt devenue tout à coup bien silencieuse, vos joueurs tomberont sur un trou mystérieux de 2 mètres de larges au milieu du sol qui attirera leur attention. C'est à cet instant que dans un cri, attiré par une masse qui apparaîtra du sol et y retournera avant que quiconque ait eu le temps de réagir, disparaîtra l'un des amis du gouverneur. Sur un jet d'initiative difficile suivit d'un jet de perception difficile, vos joueurs pourront voir ce qu'il connait sous l'appellation Tantax...La peur au ventre, (jet de courage difficile, parce qu'au fond y sont pratiquement à poil face à ce monstre) il faudra fuir jusqu'au lieu prévu, et comme les pj courent généralement plus vite que les pnjs (surtout qu'ici il s'agit de pnj gras et imbibé d'alcool) ces derniers vont mourir les premiers... Pour ce qui est du gouverneur, ce sera à votre convenance. S'il meurt, personne ne le regrettera vraiment et on ne vous fera aucune difficulté à votre retour, s'il survit, vos joueurs auront gagné un allié particulier à qui il faudra régulièrement rafraîchir la mémoire si vos joueurs ne veulent pas être trop vite oubliés. Pour finir avec la poursuite, si vos joueur ont choisis de trouver le vaisseau grison, aucun chance qu'il réussissent à le piloter, et l'histoire risque de se finir en carnage s'ils bloquent l'accès au vaisseau (le laborantin ne pouvant plus se replier, il se battra à mort). Dans les autres cas, soit le laborantin ne laissera aucune chance à vos joueurs (seul une fuite rapide de la planète pourra éviter la confrontation) soit il se repliera gentiment après avoir tué tous les humains. Pour la suite, vos joueurs reviendront au vaisseau dans la plus grande discrétion, le capitaine les félicitera chaleureusement et leur offrira quelques mois de vacances contre la promesse de leur silence (au fond, peut être y avait t'il déjà eu d'autres missions dont on avait pas entendu parler...). Toujours est-il qu'à partir de cette aventure, vos joueurs pourront se demander qu'est ce que ce Tantax pouvait bien faire sur cette planète de vacances... et surtout qu'est ce qu'il faisait avec une armure qui semblait bien trop avancée pour lui...

Carnet noir: Pour les mjs qui se demande quel est le fin mot de l'histoire, voici un petit décryptage rapide. Le gouverneur de Syskalia n'en est arrivé là que parce qu'il a su faire du chantage aux bonnes personnes et finalement, comme l'UT n'a jamais trouvé à se plaindre de ses services, personne ne songeât à l'en déloger. Il n'est resté pas moins que cet homme est un être de totale décadence et qu'il n'a pas hésité à payer très cher pour certains petits plaisirs. Lui et ses amis ont en effet développé l'étrange habitude de consommer du grison, et il ne rate jamais une occasion pour goûter à son plat favoris. Il avait donc depuis longtemps ourdi un plan subtil en payant une bande de pirates humains pour qu'ils vendent du lait de contrebande à un grison du nom de Spip 3.5. Et lorsque le grison commença à devenir coutumier de ces petits échanges, il lui tendit un piège, aidé pour cela par une bande d'ullars ignorant des faits : vos joueurs. Et le plan marcha. En partit. En

effet, Pip qui était loin d'être bête avait su s'entourer d'un bon équipage, en la personne de Gumbly 5.2. Ce laborantin malin effectua donc une mission de sauvetage pour sauver ce qu'il restait de son ami, espérant pouvoir le ramener à la vie. (On peut donc comprendre que si les humains ont mangé le cerveau de Pip dans votre scénario, Gumbly sera beaucoup plus énervé !) La suite, vous la connaissez, Gumbly va tenter d'en finir avec cette bande de trou du c... qui ont tué son ami et s'enfuira si la résistance est trop forte pour pouvoir recloner son ami ou se battra à mort s'il n'y a plus d'espoir. Dites-vous juste que la première solution vous permettra de disposer d'un adversaire récurrent sadique (son cerveau a subi de légers dommages, lâchez vous, soyez créatif!) et disposant d'une technologie très avancée...