

Scénario 1 - Tout allait pourtant si bien...

lundi 25 avril 2005

Ce Scénario est fait pour un groupe de 3 à 5 joueurs totalement débutants (ou suffisamment initié pour savoir laisser leur connaissance du jeu de côté). Tous humains, les joueurs peuvent être de n'importe quelle nationalité et ne sont pas obligés de se connaître. Toutefois, ils ne doivent pas faire partie d'un groupe d'égarés, ils doivent être "civilisés, légumisés et normaux".

Ce scénario sert de point de départ à une campagne, il pourra être joué en double masterisation avec le dernier scénario de cette même campagne (Quand il sera disponible). Il a pour but d'introduire les joueurs dans le monde de Heavy Metal.

Tous les PNJ dont il est intéressant d'avoir les caractéristiques sont dans la page des PNJ.

Les joueurs risquent de se sentir un peu à l'étroit dans ce scénario, mais pas de panique, il n'est là que pour introduire ceux-ci dans le monde d'Heavy Metal. A vous de le modifier suivant votre grés.

Histoire :

Mardi 22 Juin 2041 - 20H25, les joueurs vont être arrêté par des URC sous prétexte d'avoir été reconnue comme terroristes. En réalité, ils ont été pris au hasard pour amuser le public dans un show télévisé : "Dénonc c'est gagner !". L'ambiance est très similaire au film "Running Man", quand les organisateurs n'ont plus de criminels, il pioche allègrement dans la population (et ça fait grimper l'audimat !!!).

Lors de leur transport entre la prison et le studio de télévision (filmé), ils vont être secourus par un groupe d'égarés : "Les innocents bambins".

Introduction :

Les joueurs sont tous chez eux et vagues à leurs occupations favorites. Tout va bien dans le "meilleur" des monde, la TV crache ses émissions habituelles (Une famille en Or, Le Juste Prix... regarder TF1 pour vous faire une idée.), le soleil brille et... ben non, y'a que les diffuseurs d'ambiance de la ville qui cuicuite lamentablement pour imiter les oiseaux maintenant disparus.

Mais voilà, un groupe d'URC lourdement armée (5, dont une seul en mode communication, le reste est en mode combat) s'introduit vigoureusement dans l'appartement (la pauvre porte...). Les URC sont là pour le joueur, si il y a d'autres membres de la famille, ils sont abatus sans autres forme de procès (le MJ au joueur : "toutes mes condoléances..."), et le tout est maquillé pour faire croire qu'ils avaient tiré les premiers.

Ensuite, une équipe de télévision fera son entrée et un présentateur annoncera : *"Lors d'un contrôle de routine, un squad d'URC c'est hurté à une famille d'égarées qui n'a pas hésité à ouvrir le feu sur nos valeureux défenseur de l'ordre. Heureusement, la rapidité d'action des URC a permis qu'aucune autres personne ne soit blessée. Seul le <"position du joueur"> a été capturé vivant et sera jugé sur nos écran la semaine prochaine."*

Pourquoi Moi ??? :

Les joueurs vont se retrouver dans une grande cellule et vont pouvoir faire connaissance (voir plan de la cellule pour plus de détails). Après quelque temps, un homme assez étrange (un Blank), qui n'est autre que Patrick de Jade le présentateur de "Jurés Télévisés", entrera (avec une escorte de 6 URC...). C'est alors qu'il leur exposera la situation : (ton TRES hypocrite et moqueur) *"mes amis, comme vous le savez certainement, dans le commerce, il y*

a des période ou les clients manquent. Dans le Showbizzz c'est pareille, mais nous, on ne peut pas se permettre d'attendre que ça passe, alors on ratisse un peu plus large, et on sélectionne des gens un peu moins coupable, ou un peu plus innocent si vous préférez. Faites pas cette tête, vous devriez être heureux de passer dans mon émission, et si ça peut vous rassurer, on y passe jamais deux fois... ha ha ha."

Avec eux, dans la cellule, il y a 3 autres personnes (c'est des persos de rechange pour les joueurs en cas de "petit problème" lors du sauvetage...), au MJ de voir qui ils sont. L'emploi du temps des joueurs jusqu'au vendredi 25 17H00 est le suivant :

- 7H00 - réveille "en douceur" par deux URC en uniforme de gardiens de prisons (2 autres sont devant la porte et 6 au total sont dans le couloir - ils sont armés d'une Butterfinger et de deux Nailer ZS, voir liste du matos dans les aides de jeu pour plus de précisions)
- 7H15 - petit déjeuner dans le réfectoire. Ils n'y a pas d'autres prisonniers.
- 12H00 - déjeuner dans le réfectoire.
- 19H00 - diner.
- 23H00 - extinction des feux.

Il est intéressant de laisser les joueurs tenter de s'évader... ou simplement comprendre leur situation et leur sort en regardant la TV et en particulier les émissions de "Jurés Télévisés"...

Départ pour le plateau, à vous les studios... :

Donc, Vendredi 25 à 17H00, les joueurs sont "cordialement installés" dans le fourgon blindé qui va les amener sur le plateau de la chaîne télé. Ils sont dans le noir pendant tout le trajet. Après 1H, ils arrivent dans les coulisses ou ils sont préparés pour l'émission (Les 8 URC Gardiens sont

présentes... avec leurs jouets...).

L'Entrée sur le plateau se fait quelques minutes plus tard sous les acclamations du public en délire (voir le film "Runrig Man" pour un très bon exemple). Patrick de Jade est déjà sur le plateau. Les joueurs sont placés dans de petits boîtes avec à leur côté une URC avec un Nailer ZS à la main. Un petit homme à l'air vicieux entre à son tour sur le plateau, les joueurs le reconnaissent sans effort : Julius Rocheford, "l'avocat de la défense" autrement dit, celui qui est censé défendre les joueurs... mais il fait plutôt le contraire. Il s'approche tranquillement des joueurs pendant que ce cher Patrick fait son show et dit aux joueurs (air moqueur et très vicieux) : *"Ne parlez pas si on ne vous donne pas la parole, ils (en pointant une URC du doigt) vous feraient taire... définitivement."*

Notre cher (et adulé par la foule) Patrick commence alors une présentation des joueurs et des 3 autres victimes. Il annonce alors que l'on montre les preuves de leur culpabilité sur l'écran géant, et là, à la grande surprise des joueurs, nous voyons tous ces derniers dans des actions plus que reprehensibles parfois...(au MJ de laisser divaguer son imagination).

Un des 3 autres personnages, Albert va alors s'exclamer que ces images sont truquées, mais l'URC qui était derrière lui lui mettra une balle dans la tête à bout portant pour le faire taire. La foule s'exclamera de joie et Patrick dira : *"On ne vous a pas donné la parole..., quand on a commis des crimes, il faut savoir en répondre devant le..."* et la foule en délire clamera : *"Le Jurés Télévisés"*. Un joueur pour répondre à cela ??? (les deux autres PNJ restant sont là pour remplacer les éventuelles grandes gueules du groupe...).

Les joueurs ne doivent pas se faire d'illusions, ils n'auront pas le droit à la parole. Sur ce, leur "avocat" parlera : *"mes clients plèdent coupables et reconnaissent tous les crimes qui leurs sont reprochés, et même plus. Il demande de la clémence de la part du Jury."* (encore une petite vague de hurra de la foule - il serait bien d'avoir des K7 audio, voir vidéo, pour mettre de l'ambiance).

Patrick va alors prendre un air grave et va annoncer qu'il est temps de découvrir qui est le grand juré

(celui qui choisira la façon dont les coupables vont mourir). Un grand silence se fait entendre (je sais...) et c'est ce moment que choisi un homme dans la foule pour s'écrier "*Au Bûché !!!*". Immédiatement les caméras zoom sur lui, et Patrick (assisté de la régie et de la Base de Donnée des invités à l'émission dira : "*Mon cher Henri, c'est justement vous qui aviez été choisie comme Grand Juré ce soir (ce qui est totalement faux, mais qui pourrait le dire...), et vous avez choisie le Bûché*". Sur ce, la foule chantera en coeur "*Le Bûché, le Bûché, le Bûché*". Les images des dernières victimes passées au Bûché passeront alors sur l'écran géant - Comme pour les sorcières au moyen-âge, les 5 pauvres bougres ligotés à des poteaux sont brûlés vifs... Doivent aimer les images nos joueurs non ??? Arf, Arf.

Henri reçoit les cadeaux accordés au Grand Juré : une forte somme d'argent, une boîte du jeu "Le Juré Télévisé" et quelques babioles offertes par les divers sponsors de l'émission.

Si les joueurs se débattent à ce moment, ils seront simplement assommés, ce serait dommage de priver le public d'un pauvre bougre hurlant à la mort... Les joueurs et les deux autres victimes sont donc emmenés hors du plateau et par camion blindé vers leur lieu d'exécution, en plein milieu d'une zone de bâtiments en ruines qui sert à divers show télévisés.

L'attaque :

Les joueurs sont donc de retour dans le camion blindé, conscient ou pas suivant qu'il ait tenté quelque chose. Au bout de 30min de route, une voie vicieuse (leur avocat) dira dans le haut parleur : "*nous arrivons les enfants... hihhi*". C'est à ce moment que les joueurs ressentent une forte secousse, le camion est renversé et des bruits de fusillade se font entendre. La porte arrière du camion s'ouvre, et un homme lourdement armé leur dit : "*sortez et suivez moi si vous voulez vivre !*". Pas de doute, les joueurs vont suivre... Ils y a des

armes à côté des cadavres des 3 URCs qui surveillaient le convoi (6 Nailer ZS 1/2 chargés et deux ButterFingers). Henri sera pris en otage (la scène est filmée par les innombrables caméras de surveillances... mais les téléspectateurs verront une exécution en ordre, avec la dose de cris et d'agonie nécessaire à une bonne audimat...).

L'homme et les personnages s'engouffreront alors dans les égouts, suivis par 3 autres hommes et plus loin 5 URC. Baston bien virile dans les égouts... les joueurs veulent jouer les héros ???

Le groupe sort alors des égouts, embarquent dans des véhicules et partent à fond les ballons.

Les innocents bambins :

Après une à deux heures de routes, les joueurs se retrouvent dans le QG de leurs sauveurs. Un homme de 50ans env. vêtue d'une blouse de travail graisseuse demandera : "*Alors, tout c'est bien passé ?*". C'est alors que ce cher Henri dira, en s'alumant un cigare : "*comme sur des roulettes Mike, on les a eu et en direct*". Mike répondra alors : "*Pas en direct, ces batards on même prévues cette éventualité...*" - sur un écran TV, la suite de l'émission, préalablement enregistré, sera diffusé, les joueurs pourront assister à leur propre exécution... Ca fait beaucoup pour la soirée non ???

Les joueurs auront le droit à une petite présentation du groupe, et on leur apprendra qu'ils sont désormais considérés comme des égarés, et non pas d'autre choix que de se joindre au groupe des "innocents bambins".

Conclusion :

Pour des perso qui étaient bien intégrés au système, bien légumisés par la TV, cela doit faire beaucoup. Les joueurs doivent être effrayés, éboussolés et ce croire en plein cauchemar. Faites leur un point des informations qu'il vous semble bon qu'ils sachent, mais ne leur en dites pas trop, ils apprendront par eux mêmes dans la suite de la campagne...