



sdn - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Jeuderologie > Les génériques > Scénarios > Scénarios
inclassables > **Guidon en l'air !**

Guidon en l'air !

Un scénario pour Joe Bar Team RPG

dimanche 1er février 2004, par [ElvenHunter](#) (Date de rédaction antérieure : 1er février 2004).

Scénario dans lequel l'honneur d'un personnage sera mis en jeu. En effet, ce dernier vient de se faire piquer sa moto. Cette dernière doit servir pour un casse et s'il ne met pas la main sur son voleur assez tôt, il risque de gros problèmes.

Tour de chauffe

Tous les personnages sont réunis dans leur bar habituel en train de siroter une petite bière (à consommer avec modération), tout en écoutant l'enregistrement de la dernière Aprilia Atlantic. Ne comprenant pas le doux son mélodieux de cet engin, toute la population féminine a déserté le bar. Quand soudain, un grand "Boum" retentit dehors. Une des motos de l'équipe vient de tomber. Sacrilège ! Quel est l'infâme petit scrogneugneu qui est responsable de cela ?

Ni une, ni deux, les membres du Joe Bar Team devraient se précipiter dehors pour voir de quoi il retourne. La seule chose qu'ils pourront voir, c'est une de leur moto au sol et une autre en train de s'éloigner au loin. On vient de voler la moitié d'un des personnages, sa seule raison de vivre. Tout ceci appelle le sang ! (Il est à noter qu'il vaut mieux que cela soit une moto permettant de faire des acrobaties diverses et variées qui soit volée. Une Harley est totalement déconseillée)

Là, au choix, soient les personnages s'élancent tous à la poursuite du voleur (sauf celui sans moto), soit ils cherchent une solution. Quel que soit le choix, c'est Joe, le patron du bar qui proposera de lui-même sa moto personnelle, issue de ses jeunes années, à l'infortuné détrossé. Ce dernier aura le droit en prime à un casque trafiqué qui lui permettra d'être en contact avec la radio de la

police et qui lui permettra, si besoin est, de retrouver son voleur plus tard, dans le scénario.

La poursuite numéro 1

A noter que selon la réaction des personnages, le voleur aura entre 0 et 4 points d'écart d'avance.

- *1er kilomètre* : Sortie du bar, route droite, bitume
Modification : aucune
- *2e kilomètre* : Virage serré, bitume
Modification : chaque personnage doit réussir un jet de CR+Moto, diff 10 ou perdre 1D3 points d'écart
- *3e kilomètre* : Feu rouge, circulation dense, bitume
Modification : CR+Moto, diff 13 ou se prendre une voiture qui passait par-là
- *4e kilomètre* : circulation dense, bitume
Modification : aucune
- *5e kilomètre* : virage large, bitume
Modification : aucune
- *6e kilomètre* : circulation dense, bitume
Modification : si le personnage n'est pas en vitesse de pointe, perte d'1D4 points d'écart
- *7e kilomètre* : circulation dense, virage léger, bitume
Modification : CR+Moto, diff 12 ou se planter

Ben tu l'as perdu ?

Après cette première petite escapade, les membres du Joe Bar ne devraient pas avoir rattrapé leur voleur. Ajoutez un ou deux kilomètres dans lesquels ils se planteront si besoin est. En effet, c'est à ce



moment là que le pauvre personnage détrossé arrivera en hurlant à tue tête qu'il sait où est le gars, qu'un casse vient d'être commis dans un magasin d'informatique du coin (le voleur s'est servi de la moto pour briser la vitre... ben oui, pour ça qu'il valait mieux que la moto soit du genre sportive) et que les flics sont en route. Pour prouver l'innocence du personnage, il vaudrait mieux remettre la main sur le braqueur et plus vite que cela.

La poursuite numéro 2 Une nouvelle course va donc s'entamer. Faites faire quelques tests aux personnages pour leur faire rejoindre le voleur, puis reprenez la course comme suit. A noter que le gros sac porté par le voleur (et rempli par deux ou trois ordinateurs portables et un peu de RAM) lui fait perdre 1 en STA :

- *1er kilomètre* : Route droite, pluie qui tombe

Modification : la STA de tous les participants est réduite de 1 pour ce kilomètre

- *2e kilomètre* : route droite, circulation dense, bitume mouillé

Modification : CR+Moto, diff 7, le rater signifie perdre en STA jusqu'au kilomètre 4

- *3e kilomètre* : léger virage, circulation dense, bitume mouillé

Modification : CR+Moto, diff 10 sous peine de se planter

- *4e kilomètre* : entrée sur le périph', circulation dense

Modification : CR+Moto, diff 8 sous peine de se planter

- *5e kilomètre* : circulation très dense

Modification : CR+Moto, diff 9 sous peine de devoir retomber en vitesse moyenne (et perdre 1D3 points d'écart)

- *6e kilomètre* : idem 5e kilomètre

- *7e kilomètre* : sortie du périph, circulation dense

Modification : CR+Moto, diff 10 sous peine de se planter

La police entre maintenant en jeu, poursuivant les personnages qui poursuivent le voleur. Prévoir la musique de Benny Hill.

- *8e kilomètre* : virage serré, bitume mouillé

Modification : CR+Moto, diff 7 sous peine de perdre 1D4 points d'écart

- *9e kilomètre* : circulation dense, bitume mouillé

Modification : CR+Moto, diff 9 sous peine de se

planter

- *10e kilomètre* : circulation dense, virage large

Modification : CR+Moto, diff 7, le rater signifie perdre 1D4 points d'écart

- *11e kilomètre* : virage serré

Modification : CR+Moto, diff 10, le rater signifie se planter

Et quoi qu'il adienne ici, la police vient de finir un mini barrage. Le voleur tentera de le passer en force, mais se plantera lamentablement.

Pour une fois, la police ne sera pas trop méchante avec les personnages qui n'ont fait que tenter de récupérer leur bien (avec beaucoup d'infractions au code de la route, mais le Ministre de l'Intérieur est encore assez coulant avec ça).

Caractéristiques

Le voleur :

CRan : 3

PasCon : 1

GNon : 2

Compétences : Acrobate : 2, Antiflic : 1, Conduite (petite voiture) : 1, Crash : 1, Mauvaise Foi : 1, Moto : 3

Bar : aucun

Prestige : -

Moto : celle volée au PJ

La meule de Joe le barman

Aprilia Ventura

CTG : 4

STA : CR-4-1*

VIT : 4/8 (125/165)

SOL : 8

Modif : Circuit d'injection amélioré

Surnom : Titine

* pneus vieux

P.-S.

Joe Bar Team RPG est un jeu de rôle amateur disponible au www.joebarteamrpg.fr.st et inspiré



par la série de bandes dessinées "*Joe Bar Team*" éditée aux éditions "Vents d'Ouest"