

# Scénario SPACEBALL

## (starwars vs folle histoire de l'espace)

*...a christophe, "le legionnaire" pour ses idées delirantes et sa participation..."*

Commentaires (illustrations...) [pdapelo@yahoo.com](mailto:pdapelo@yahoo.com)

### **"Guerre froide"**

Resumé:nos vaillants rebelles doivent déjouer les plans machiavéliques de l'infâme KARTE D'OR. Pour cela, il devront le poursuivre jusque dans l'étoile noire et sauver DARK VADOR lui même des griffes de ce super-mechant...des pj sont fournis a la fin de ce module « deconnade express »

### **ACTE 1 : A vous glacer le sang...**

#### **Scène 1 - La mission**

Nos vaillant héros on été convoqués (une fois de plus) pour le traditionnel briefing dans l'immense amphithéâtre, quelque part sous les entrailles d'une base hyper-secrete.Des hologrammes de la planète "mota" virevoltent au milieu de la salle. Un haut général de l'alliance, grand comme deux armoires a glaces, la mâchoire prognathe et carrée, s'avance d'un pas décidé vers nos héros, faisant du même coup cliqueter les nombreuses médailles qui ornent son poitrail, témoignant a elle seule des exploits guerriers de leur supérieur, dont la renommée n'est plus a faire...Il se campe donc devant les joueurs et prend la parole (voix de Michel serrault dans la cage aux folles):

*"houlala, ben c'est vous les grands fous qu'on va envoyer la bas! alors couvrez vous bien hein!(il rabat les thermocapuches des perso sur leurs têtes et lace le cordon)...voila.bon,j'en étais ou moi...ah oui"*

Bref, la mission est la suivante:enqueter sur le brusque (et mystérieux) phénomène de glaciation de la planète MOTA, ou les indigènes on été décimés par millions. On soupçonne l'empire. Bref tsointsoin! que la force soit avec vous...

## **Scène 2 – Bbrrrr !**

La planète MOTA se révèle complètement déserte et les villes abandonnées à la neige et au vent, avec leur larges allées de cocotiers et leur piscines gelées. Les indigènes (des humanoïdes noirs-"les chokos" et des blancs

"les vanils", et même des jaunes...) sont figés, raides, dans des positions diverses...Alors qu'ils sont en train de faire ce constat, des troupes de choc arrivent menées par un étrange personnage au casque doré et les corps sont embarqués dans des chaloupes...KARTE D'OR (c'est son nom) exulte et expose son plan diabolique dans un monologue comme seul les méchants savent en faire:

*" Bientôt j'en aurais fini avec cette planète et j'inonderais la galaxie de glaces choco-vanille...bientôt, je serais le maître absolu de toute la production de polos et planète après planète, je transformerais l'univers en un frigo geaaaant!!!"*(regard perdu dans le vague)

*"mais, votre seigneurie KARTE D'OR, c'est sans compter l'opposition de DARK VADOR"*

*"JE le hais! (s'égosillant), c'est toujours lui le préféré de l'empereur et il hait les glaces...mais c ne sera plus un problème bientôt (réjouit) car j'ai piégé son gâteau d'anniversaire qui l'attend sur l'étoile noire. Ce sera une magnifique surprise ahahahahahah!"*

Et tous les stormtroopers d'éclater de rire et de se fendre la poire.

Il faut à tout pris les empêcher de mener à terme leur plan machiavélique!

## **ACTE 2 : Au boulot**

### **Scène 1 - La poursuite**

Deux solutions:

- Soit les rebelles sont repérés (ici ou ailleurs, dans la base de KARTE d'OR) un poursuive s'engage alors (dans le décor tourmenté de la ville) grâce à de providentielles montures: de fabuleux escargots ESCARGOTS DES NEIGES. Ils sont assez sauvages (ils nécessitent un jet de dressage pour les faire "démarrer" et surtout un autre pour les faire "s'arrêter")

*ESCARGOT DES NEIGES*

*VIG 6D*

*DEX 2D*

*INDOCILITE 4D+2*

*ATTAQUE: MORSURE/COUP DE CORNE*

-Deuxième solution:si les rebelles ne se font pas repérer, George lucas furieux, intervient alors pour réclamer "sa" poursuite

### **Scène 2 - En route pour l'étoile noire**

Si ils ont volé une navette impériale, dans le cas contraire (plus probable) il va falloir feinter pour rentrer dans l'étoile noire sans se faire desintégrer!. Une voix retentira rapidement dans leur intercom, c'est l'étoile noire qui leur demande leur code d'accès (l'officier impérial a la voix de Charles pasqua...espérons que le wookiee a son permis de séjour en règle!). Il y a de très fortes chances pour que tout cela finisse en "rayon tracteur tout droit dans l'étoile noire" Ils n'ont plus qu'à suivre l'exemple de leur prédécesseurs et se planquer dans la soute.

## **ACTE 3 : Il faut sauver DARK VADOR!**

### **Scène 1 - Le gâteau**

Parvenu après moult péripéties jusque dans la salle d'anniversaire de Dark, il faut ruser, trouver le gâteau en cuisine, le remplacer par un autre serait une solution. Mais les rebelles le trouveront ils a temps?

Et arriveront ils a en fabriquer un autre semblable?

Tout cela doit se faire dans la discrétion et en un temps records. Deux stormtrooper (avec un noeud papillon par dessus leur armure et un fez de fête en carton sur leur casque) gardent l'entrée, et des dizaines de droids cuisiniers sillonnent la salle( le chef et un humain irascible répondant au nom de jampier koff).

Et n'oublions pas le désamorçage (ou la neutralisation) de la bombe...

Bonne chance!

### **Scène 2 - Le(s) dénouement(s)**

Voilà, dans l'ordre de probabilité, les différents dénouements possibles :

1 - Les pj sont trahis dans les cuisines (ou avant) arrêtés et conduits devant Karte d'or et Glacés. C'est la fin. Mais non, car Georges lucas intervient.

2 - La bombe est désamorcée (ou les rebelles interviennent in extremis au milieu de l'anniversaire pour virer le gâteau). Il reste a convaincre DARK VADOR de la tentative d'assassinat sur sa personne (il vaut mieux avoir des preuves). Si c'est réussi, KARTE D'OR s'enfuit en navette. On peut le poursuivre en vaisseau ou le neutraliser avant en augmentant la chaleur pour le faire fondre.

3 - Si c'est raté, si le gâteau explose et "tue" dark vador (il est en fait sonné, et les lunettes cassées) les Pj doivent s'enfuir, mais ils n'iront pas bien loin... Karte se dresse devant eux et défie le Jeudi en duel:

*"Choisi ton arme... menthe..ou CHOCOLAT!"*

LE happy en n'est pas loin après un combat homérique, (n'oubliez pas d'occire un cameraman), KARTE d'OR perd son casque et l'on s'aperçoit indubitablement que c'est le cousin du jeudi au 3ieme degré (qui a mal tourné)... Mais les révélations ne s'arrêtent pas la et Karte D'OR reconnaît en la princesse sa belle soeur et donc... ils se marièrent, firent beaucoup de merchandising et beaucoup de dollars de bénéfices!

## **Les personnages non-joueurs :**

### **GEORGES LUCA**

c'est le metteur en scène (casquette, lunettes de soleil...) il intervient chaque fois que le film est sur le point de foirer (c'est a dire quand les joueurs sont condamnés a échouer). Au bout deux fois il hésitera a intervenir et il faudra l'appeler au secours avec insistance si on veut s'en tirer. Mais KARTE D'OR excédé ne se laissera pas faire et essaiera lui aussi de le convaincre de changer le film en sa faveur. Il serait amusant qu'il y ait comme dans wayne's world les 3 versions successives du film avec happy end(2) et mega happy end (3)

### **KARTE D'OR**

Chevalier JEUDI passé au coté obscur, ses pouvoirs mystérieux sont hérités d'une ancienne tradition aujourd'hui perdue...Il ne craint que la chaleur, rein d'autre ne peut le detruire.Son arme secrète est le canon Glacemax.

Tout chevalier JEUDI qui traîne dans son périmètre s'expose a être découvert.  
Faux cul de premier ordre, il n'est copain avec DARK VADOR que pour mieux le detruire.Son parfum de glaces préférés: vanille choco avec des petites noisettes dessus.

### **LE CAPITAINE IGLOO**

un pirate au grand coeur en escale sur la planète mota. Il sera un peu gonflant mais tout disposé a emmener les PJ quelque part si besoin est.

## **Comment jouer ce scénario:**

Les joueurs ne récolteront ici ni puissance donojonnesque, ni douloureux dilemmes de suceurs de sang condamnés à l'immortalité. Il s'agit juste de dérider un peu vos joueurs blasés par un charmant cocktail d'humour potache et d'auto-derision. Pour cela, quelques conseils:

- la partie ne devra en aucun cas durer plus de 3 heures, ce qui est déjà un maximum. N'hésitez pas à le raccourcir à outrance (zappez:quelqu'un a appuyé sur la télécommande, quand on revient sur la bonne chaîne, 1/2 heure de film s'est écoulée, et les personnages sont ailleurs

- allez y crescendo avec l'humour, commencez par quelques intrusions, en augmentant la dose au fur et à mesure, pour finir par un bouquet final d'absurdité.

- Pratiquer la satire de l'univers, mais aussi des règles, qui, même si elles doivent quand même servir à la simulation, doivent être tournées en dérision (tonne de dés lancés sur la table, des qui font du bruit derrière le paravent...pour rien...)

- Surtout, n'ayez pas peur de surenchérir dans la bêtise: mimez les personnages (avec les voix de personnages connus), décrivez de manière cinématographique (pensez à "la folle histoire de l'espace"), et munissez-vous de quelques accessoires (un passoire pour les casques des impériaux sera du plus bel effet)

- faites participer les pj : au moment le moins attendu, affublez un malheureux joueur d'une passoire sortie de nulle part afin qu'il improvise un pnj : par exemple, le rapport d'un impérial à carte d'or hors de lui. Gardez votre attirail secret dans une malette pour sauvegarder votre effet (pistolets à eau, cape...)

## **Personnages joueurs:**

### **NORDINE WATERFLYER, chevalier jeudi ravagé**

Nordine a eut très tôt une révélation, car "sankukaï" lui est apparu en songe. Il a rejoint depuis un grand maître jeudi mais sa formation été interrompue par l'empire qui a enlevé son maître. Outre de brèves illuminations, il est également très nerveux au plus fort de l'aventure et à tendance à vouloir faire "comme Skywalker". il parle avec un fort accent. Ses relations avec le groupe ; essaie de brancher la princesse se dispute avec Kinder pour la musique de l'autoradio (entre autres) car c'est un fan de "you are" le groupe de rap rebelle galactique.

Citation typique: "(Walkman sur les oreilles): combi ouverte, holochaine qui brille, je dance le bi-o"

Equipement: le petit commerce de son beau frère (épicerie à tatoine)

un sabre (tout court)

un blaster

un poste cd/k7 portable

### **ARCHI CONTESSE MORMOA LENEU noble arrogante & chiante**

Pleine de bagages, elle se plaint de tout, tout le temps, à tout le monde. Elle repousse nordine car elle admire (en secret) Bern arpivo pour son dévouement à l'alliance.

Citation typique: "Zute flute, mais vous mettez du sang partout, c'est de-gou-tant"

Equipement: comme votre copine/sœur/mère mais fois 10 plus un miniblaster

### **WOOK (prononcer "ouke") wookie baba-cool**

Ouke est un wookie non violent. Depuis que Kinder Bueno l'a libéré de sa prison (ou il avait enfermé pour avoir protesté contre la guerre noire). Il considère qu'il a une dette envers lui, mais bon, faut pas abuser quand même!

Ouke est un fan de chanteurs contestataires galactiques JON BAZE et BOBDI LAN, et ne manque pas une occasion de marmonner une chanson ayant un rapport avec le contexte. C'est d'ailleurs la seule occasion où il prononce des paroles intelligibles.

Citation: "doudoudou-dou-douou"

Equipement: pas grand chose, à part une guitare, un collier de fleurs et son pétard.

### **MR2D2 droid cuisiner**

Acheté à des Jawas par Nordine, il y a de cela de nombreuses années, il sert depuis fidèlement son maître, préparant couscous, boulettes et autres chiches kebabs mieux que l'autocuisine. Il a aussi développé certaines compétences (limitées) dans d'autres domaines. Il s'entend bien avec BERN qui trouve en lui un auditoire.

Détail à noter; son langage est plein de métaphores culinaires

Citation typique: "bien que nous ne sachions pas à quelle sauce nous allons être mangés, il faut considérer que nous sommes par bien des côtés des durs à cuire...."

Equipement: nécessaire de cuisine, analyseurs...

### **KINDER BUENO mercenaire (caque) au grand coeur**

Pleins de dettes, poursuivi par l'infâme pizza-rico il deviens un peu paranoïaque. sa plus chère possession, son vaisseau "spécial" (qu'il a gagné à la technobelote, mais bon...)

Sinon, les occasions ne lui manquent pas pour se disputer avec tout le monde, même Ouke son fidèle compagnon (pour la musique et le non respect du vaisseau)

Citation: "woua! pas passée loin l'astero! et moi qu'avais mit des gentes en allu toutes neuves!"

équipement: Blaster mega-lourd (9 d de dommages)

Vaisseau "spécial", moumoute sur le volant, autocollants pionniers....

### **BERN ARPIVO historien TRES pantouflard**

Un drame c'est produit pour lui, l'empire a enlevé son ours en peluche (un ewok empaillé). Ce rapt odieux depuis a trahir l'alliance dans l'espoir qu'il lui soit restitué un jour... même si il est toujours le premier à vitupérer contre les "violations du droit des humanoïdes" perpétrées par l'empire.

Quand il ne sermonne pas les autres sur leur incompetence, il les galvanise par des discours émouvants sur la liberté cosmique.

Citation "bla-bla-bla"

Équipement un blaster

un communicateur (avec l'empire)