PRODUCTION ROSES

MARCEL SUPER BLAIREAUX



HD Ready*

Is the end of Rigolade and Pollade of the Gueule ?
Band of lopettes ! Et bien No ! Come decouvring
a new rolist sensation with this deconning role playing
jeu de role without the fuckin' accent ! Go to hell and...

* Prêt pour de la haute dérision

Crédits à la consommation

Quelques données techniques inutiles

Ce jeu est prévu pour 2 à 5 joueurs (en plus du Meneur). Une séance type dure entre 1 et 5 heures. Pour jouer, vous devez vous munir de quelques dés à six faces (5 par personnes si possible), de crayons, d'une gomme et de papier pour prendre des notes, griffonner sur la table ou sur la tête de votre voisin, sans oublier des vivres pour 50 jours.

Inspirations

Voici une liste d'inspirations ayant servi, de près mais surtout de loin, à l'écriture de cette oeuvre ludiquo-comico-rôliste.

Inspirations télévisuelles

Star Ac' v1, v2, v33, Wonderwoman, The Incredible Hulk, Baaatmaaan, La nouvelle Tare, San Ku Kaï, La cuisine de Maïté, Téléchat

Inspirations cinématographiques

My Super Ex Girlfriend, Superman, Bernard&Jean the movie, The Mistery Men, Underdog, Hero Academy, Les indestructibles, Sky High l'école des super héros, Par où t'es rentré on t'a pas vu sortir, Défonce-moi par les 6 trous, Les dangers de l'alcool, Les dangers du volant, Ces merveilleux fous volants dans leurs drôles de machines, les films Marvel surtout les plus pourris.

Inspirations vidéoludiques

Le démineur, Super Mario Bros, Le solitaire version deluxe

Inspirations littéraires

Umberto Eco : De superman au surhomme, Carlos : Papayou, ho papayou yéyé - l'histoire vraie, Lucien Vocances : "Moi, le Johnny Blairosien"

Inspirations musicales

Marcel et son orchestre, Frank Zappa (avec ou sans ses Mères de l'Invention), The A la queu leu leu Mega Power Band feat. Bézu, Cannibal corpse, Yvette horner, Devo, Primus, Manowar, Ultra Vomit, Sonic Youth, 7th Nemesis, Gronibard

Inspirations bande-dessiné-esques

Toute la collection Manara, The Watchmen, Top Ten, Capitain Biceps, Comic remix, Les superhéros injustement méconnus, Manara, Les schtroumpfs, Sandman, Manara et bien entendu la saga des parutions Marvel !

Inspirations jdrolesque

Stuperpowers, Bernard&Jean et sa version Advanced et tous les jeux qui marchent au Super !

Crédits et composition pour 100 % de produit brut

Syllogismes abscons : l'IncroyableLuk, Kurs, Pak, WhiteRaven, DocB, Bartaback, Cyroul, Groumphilator, Karkared
Art de la tablette graphique : Cyroul, Shankil, Phil, Ikua, Manu, Manu "Le lapin" Ranou, Amélie Cuicui, Pak, Gelweo
Graffitis suburbains & démontages photos : White "Le Maître" Raven, Bartaback "Disciple", FTP (Fornique ta procréatrice)
Nos chers disparus : Qlatus, Livaii, XIII, Geoff, DragonEtoile, Mallo, Tony, Baron Samedi, Pyromago et Juju "Ramdam" pour des corrections de faute de dernière minute.

Mémé Marcel remercie : 'ame Bechunet pour les courses à la Coop le mercredi qu'elle peut pas que sa Jocelyne est là pour garder son Tabarnak, un chien très gentil mais qui aboye un peu trop fort pendant Julien Lepress
Pépé Marcel remercie : eul' Benjamin pour avoir rentré les 15 stères de boua d'l'hiver, pasque encore asteur' on aurait rein fait et on les aurais eu comme des figues sèches, Les formidables laborantins et leur incroyable création qui a bouleversé le monde et surtout sa vie de couple : le viagra

Remercions tous : Adam et Eve ou Lucy (pour la femme à poil), ou le femme de la pub Tefal (pour la femme à poêle), ou encore la soeur d'un ami qui habite à Poil (71), Roberto Malone, Robert Sparxxx et Bruno SX, Sylvester Staline
Remercions nos ancêtres sans qui rien ne serait possible aujourd'hui, notre entraineur et notre coach musical qui nous ont permis d'acquérir autant de succès en si peu de temps... et tous ceux qu'on a oublié !

Remerciement à Ishar du site Swarmofheroes : http://www.swarmofheroes.com
pour son accueil et sa méga campagne de PUB !

Remerciement à l'équipe de la CJDRA pour leur accueil 3 années de suite

Remerciement à la BAP "On a vendu 5 exemplaires les gars !" pour distribuer ce jeu
dans toutes les bonnes charcuteries de France



Sommaire

Genèse



Apocalypse ..... P. 4
Prologue ..... P. 8
Miam !? ..... P. 14
La Fabrication du Super Blaireaux ..... P. 18
La Mécanique Quantique du Super Blaireau ..... P. 24
Table des difficultés ..... P. 26
Table des Marges ..... P. 27
Table d'interprétation des duels ..... P. 30
Table des tailles relatives des cibles ..... P. 35
Les Super Règles de création des Super Pouvoirs ..... P. 36
De l'origine des super pouvoirs ..... P. 40
Quelques exemples de super pouvoirs mirifiques ..... P. 43
Quelques exemples de mini pouvoirs pour la route ..... P. 55
Les Atouts et les Calamités ..... P. 58
Improbable Aléa ..... P. 71
La Talentueuse Liste ..... P. 76
Table du Matos ..... P. 78
Le Niveau de Relation ..... P. 92

Mécanique

Résumé des règles de création du Super Blaireau ..... P. 98
Les Traits de Caractères ..... P. 100
Love me tender ..... P. 105
Le Super Costume ..... P. 108
Table de dégradation du super costume ..... P. 109
Matos & Super Gadgets ..... P. 114
Table des inventions folles & machines infernales ..... P. 115
Le porte chien ..... P. 122
Les Sponsors ..... P. 132
La Ligne de Conduite ..... P. 140
Tables des bonnes et mauvaises actions ..... P. 141
Table de la ligne de conduite ..... P. 143
The Amazing Chapter ..... P. 144
Table de la panique ..... P. 145
Table des maladies ..... P. 148
Table des poisons ..... P. 149

- Je suis la terreur de Blairopolis ! Je suis le destructeur de la végétation ! Je suis le trouveur de la couche d'ozone ! Tremblez pauvres mortels, car ce soir sera la dernière nuit du mondeuh ! Car...
- ... pour l'instant t'essuies la vaisselle et seulement après tu pourras sortir les poubelles...



LES FIGURANTS & LES SUPER RACLURES ..... P. 150
TABLE DES FIGURANTS ..... P. 151
LES POURSUITES INFERNALES ..... P. 154
TABLE DES INCIDENTS DE PARCOURS : OBSTACLES ..... P. 155
TABLE DES INCIDENTS DE PARCOURS : FEUX ..... P. 156
TABLE DES GAMELLES ..... P. 157
TABLE DES INCIDENTS DE PARCOURS : ROUTE ..... P. 158
TABLE DES EXPLOSIONS PYROTECHNIQUES ..... P. 159



BLAIROPOLIS

BLAIROPOLIS ..... P. 160
BLAIROPOLIS (BIS) ..... P. 162
ENOCRE UNE BELLE JOURNÉE... ..... P. 166
LES QUARTIERS DE LA VILLE ..... P. 168
A MON SIGNAL ..... P. 177
CARTE DE BLAIROPOLIS ..... P. 179
TABLES DES ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES DE BLAIROPOLIS ..... P. 180
PROFESSION : MENEUR DE SUPER BLAIREAU SANS EXPÉRIENCE ..... P. 188
BOULOT OFFERT PAR BTS ..... P. 190
GENÈSE ..... P. 191
EN ROUTE POUR QUELQUES SYNOPSIS D'AVENTURE ..... P. 192
LE BESTIAIRE OF BLAIROPOLIS ALIAS THE BOB ..... P. 200
UN BON CAFÉ ..... P. 208
LEXIQUE À L'USAGE DES CURIEUX ..... P. 210
LE GRAND SOIR ..... P. 215

AVENTURE

LE JOUR OÙ LES POULES AURONT DES DENTS ..... P. 220
EST-CE QUE L'HOAX Y MORS ? OUI, PASQUE L'HOAX Y DENT ! ..... P. 236
LE CHAT À NEUF VIES ..... P. 250
LÉGUMES, VOUS AVEZ DIT LÉGUMES ? ..... P. 270
FEUILLE DE PERSONNAGE VIERGE ..... P. 294
PERSONNAGES PRÉTIRÉS
LE DÉMÉNAGEUR ..... P. 296
LE CHAMÉLÉON ..... P. 297
HARDROCKBOY ..... P. 298
MÉGABLONDE ..... P. 299
CARTES BONS D'ACHAT ..... P. 301
LE MOT DE LA FIN ..... P. 311
LA DERNIÈRE PAGE ..... P. 312

- quand tu finis une bouteille de cette marque de bière ci, elle te parle et te livre les secrets de l'univers.
- comment tu sais ça ?
- c'est cette bouteille là qui me l'a dit.

Apocalypse

« L'abus d'alcool est à consommer avec modération »
Un alcoolique anonyme



Il se passait quelque chose de grave au pays des Limbes, tout là haut, perdu dans une dimension inconnue du grand public, dans ce loft inter dimensionnel que se partageaient les entités anthropomorphiques du monde occidental. Faut-il encore vous les présenter ? Quatre est leur nombre, comme les doigts de la main d'un ébéniste parkinsonien. Quatre ! Un chiffre de puissance qui précédait le 5 et succédait au 3.

Le Premier était le Bien qui, sous sa forme favorite, apparaissait sous les traits d'un gaillard peroxydé au regard d'azur. Ses formes athlétiques, ointes d'une huile rare et odorante, étaient mises en valeur par sa tenue de surfeur digne des pires épisodes de Magnum. Les dents très larges et d'un blanc éclatant, il passait son temps à sourire bêtement. Du moins, c'était l'avis du Mal. Mais pour le Bien, son sourire tirait sur le divin et sentait légèrement la menthe poivrée. C'est sûrement pour cela qu'il passait le plus clair de son temps dans la salle de bains.

Le Second était le Mal. Il n'avait pas de forme préférée. Un jour, il était la petite vieille toute fripée qui allait faire ses courses aux heures de pointe en prenant bien le temps de recompter sa monnaie, tout en triant consciencieusement les légumes, les fruits et l'épicerie fine au fond de son cabas. Le lendemain, il était le monsieur très bien sur lui qui, armé d'un représentant de la race canine, polluait les trottoirs des capitales de ce monde tout en refusant de se baisser pour ramasser les crottes et en clamant haut et fort qu'il payait des impôts pour que les trottoirs soient nettoyés. Mais sa forme favorite restait celle du quidam de base qui se complaisait à donner de faux renseignements à un aveugle dans le métro ou à faire traverser le boulevard à Mamie Tromblon pendant l'heure de pointe.

La place du Troisième était occupée par le Destin. Un individu sombre et sinistre, croisement contre nature d'un corbeau et d'un manche à balai. Et encore, un corbeau de très mauvaise composition. Il était de méchante humeur la plupart du temps, pestant contre l'humanité qui ne savait pas se tenir et qui lui filait des heures supplémentaires lorsque les hommes usaient de façon inconsidérée d'armes de destruction massive. Il était responsable de la pluie et du beau temps et semblait être pleinement satisfait de ce rôle de petit chef acariâtre.

Le Dernier était là depuis le Début et sera là jusqu'à la Fin. La Mort, ce fameux squelette drapé dans un voile de nuit stellaire, armé d'une faux capable de fendre un zéphyr en deux parties égales - il pouvait faire mieux, mais détestait se faire remarquer. Il était chargé du ménage après les caprices de ses petits camarades. Les hommes lui reprochaient souvent lors de l'ultime rencontre que tuer des gens ce n'était pas juste et aussi pourquoi moi et pas lui. Il répondait en souriant - pouvait-il faire autrement ? - qu'il n'était qu'un petit ouvrier et qu'en cas de réclamation il fallait voir avec son supérieur hiérarchique. De toute façon, le plaignant aurait largement le temps de s'occuper de ses réclamations, car il allait avoir pas mal de temps à tuer dans son éternité à venir.

Quelque chose de grave arrivait, un épisode aux avant-goûts d'épilogue. Depuis cette histoire avec Marcel Kant et Ginette Sommier, rien n'allait plus à Blairopolis, des hommes et des femmes accédaient au statut de surhomme. Quelqu'un avait relancé le mythe de Prométhée, l'Homo Sapiens pouvait même prétendre être supérieur à Dieu, que le Bien et le Mal avaient créé de toutes pièces plusieurs millénaires auparavant. Un grain de sable s'était glissé dans les rouages parfaitement huilés de la machine du Destin.

Le problème avec les hommes, c'est que dès qu'ils se sentent un peu en confiance ou un peu plus forts que les autres, il faut qu'ils en mettent plein la vue à leurs voisins. Et n'importe quel prétexte est valable, que ce soit une histoire de territoire, de pétrole, de filles ou de camembert pas frais. Il fallait que les Quatre interviennent sinon le Monde courait à sa perte. Les Super Blaireaux portaient en eux les germes de leur propre destruction.

- Si on lâchait quelques petites pralines, tu sais celles chipées en Irak juste avant que le mongol texan débarque. Un petit boum et beaucoup d'effet ! proposa le Mal.

- Moi je la vois plus dernière croisade, en armure étincelante, à trancher dans le vif du sujet à grand renfort d'armes bénies par Lui. Une bataille rangée, la Grande Guerre de la Fin de Temps, Armageddon... Un truc un peu plus visuel que ton holocauste bactériologique, renchérit le Bien.

- C'est vous qui voyez, reprit la Mort du fond du fauteuil où il sirotait un excellent whiskey de 25 ans d'âge, mais vous me prévenez avant, que je me retrouve pas comme à Sodome et Gomorrhe avec un surcroît de travail pasque, messieurs, vous avez décidé de péter une durite. C'est qui faudra que je m'organise pour trouver du personnel moi.



Le Destin restait silencieux. Les mains jointes devant son visage, il semblait murmurer quelque chose à l'intention de ses phalanges, signe chez lui d'une très intense réflexion. Soudain, un sourire ou plutôt un rictus vint troubler l'impassibilité de son visage. Les Trois autres sentirent que quelque chose de particulier flottait dans l'air. Ils se tournèrent vers lui à l'unisson la même question leur venant à l'esprit et la même crainte : Mais qu'est-ce qu'il nous a encore pondu ?

Le Destin partit alors dans un fou rire soudain, un rire hystérique et malsain. Le Bien en renversa son cocktail rosé-pamplemousse sur son beau short de surf, le Mal en eut froid dans le dos tandis que la Mort se demandait si ça valait la peine de se resservir un verre avant de se mettre au boulot, c'est vrai que l'alcool tue, mais quand même il n'en était plus à ça près. Puis le Destin exposa son plan...

Ils étaient Quatre, un chiffre de puissance. Quatre comme les Evangélistes, comme les Horizons, les Vents du Mahjong et surtout les Cavaliers de l'Apocalypse. Les humains voulaient des effets spéciaux, ça allait chier grave dans le ventilo !

Le Destin souriait déjà en imaginant les nues s'ouvrant dans un déluge de feu et de tonnerre, les mers rouges de sang déferlant sur les continents, les étoiles tombant sur le sol dans un monumental fracas et d'immondes bêtes sortant d'insondables Abîmes. Puis viendraient les Trompettes, Une pour Chacun, annonçant l'arrivée d'un Cavalier et du Fléau qui le suivrait. Et c'est là que tout commença à merder...

Le Mal insista pour faire la Guerre.

- Tout de même, la Guerre et moi on est presque cousins, l'un ne peut vivre sans l'autre ! Et puis y'a longtemps que je n'ai pas joué à la marelle avec des mines Claymore !

- Oui, mais, toi tu fais toujours le Mal, couina le Bien comme un gamin de quatre ans, et pis moi je suis toujours obligé de rattraper tes conneries, alors pour une fois qu'y'aura rien à faire après et qu'on se fiche totalement des conséquences, j'aimerais que tu passes un peu la main et que tu laisses les autres s'amuser un peu !

Ce à quoi le Mal rétorqua.

- Avec ce que tu nous as laissé au fond des chiottes depuis le début de cette histoire, t'auras aucun mal à nous faire Pestilence !

- C'est pas gentil de se moquer, j'ai l'estomac et les intestins fragiles et c'est pas avec ce qu'il y a dans le frigo que ça va s'arranger ! minauda le Bien.

- T'as qu'à faire plus attention à ce que tu bouffes aussi, pauv' tache ! Monsieur veut entretenir son corps de rêve et il s'enfile un chili comme goûter ! Au fond, je me demande si Famine t'irait pas mieux au teint... T'aurais vu ta gueule en sortant des gogues ce matin, un vrai cadavre ambulant. Et ça veut faire la Guerre, pouah !



- Ok, tu veux la bagarre, reprit le Bien, je te laisse la Guerre et je prends la Pestilence, je dois avoir une vieille boîte de cassoulet éventé dans le garde-manger, tu l'auras voulu ! Eh, Le Destin ! Il te reste plus que la Famine pour t'y coller, avec ta tronche tout en long, ça pourra pas mieux le faire !

- T'as bouffé du clown ou quoi ! renchérit le Mal. Encore un peu et tu me ferais presque de l'ombre.

Le Destin ne répondait pas. Il projetait l'avenir ou plutôt l'Avenir. Il ne devait rien rester après leur passage. Bien sûr, la Mort sera toujours là pour faire un peu de ménage puisque le Bien et le Mal continueront leurs enfantillages. Des vrais petits cons ! Heureusement que la Mort restait un tantinet professionnelle, sinon y'aurait longtemps qu'il aurait rangé sa pièce et ses dés au vestiaire pour une retraite bien méritée sur une plage au Bord de l'Univers.

Ils avaient leur Nom de Bataille. Ils avaient leurs Tenues tissées dans l'Azur de l'Univers, même si elles ressemblaient davantage aux rideaux de ma grand-mère qu'à autre chose, mais passons. Ils étaient Quatre et leur But était en ce Dernier Jour de l'Humanité de détruire purement et simplement ce que l'Homme avait mis plus de 80 000 ans à bâtir.

Les Quatre Mirifiques, c'était leur Nom. Mais restait à savoir comment procéder. Il y avait bien cette centrale nucléaire au nord de Blairopolis, mais comment y entrer ?

Le Mal proposa un plan passons par-dessous avec une taupe gigantesque qui creuserait des galeries pour débarquer au beau milieu de la centrale avec un effet de surprise imparable - il ne restait plus qu'à trouver la taupe...

Le Bien suggéra un truc plus finaud. Construire un gigantesque lapin en bois et l'approcher des murs de la centrale. Les employés penseront sûrement que c'est un présent, l'emporteront avec eux dans la centrale et boum ! Le lapin explosera! Ou bien alors on se sera caché dedans et on sort quand la nuit sera tombée, mais il faudra faire des trous dans le lapin pour respirer. Et aussi pour voir quand c'est la nuit, pasque avec leur foutu changement d'heure, y'a plus de repères, et bien penser aussi à...

- Ta gueule ! brailla le Mal excédé. Ça te dit rien veni, vedi, vici ? On est venu, on a vu et ils l'ont dans le cul ! On marave tout le monde, on explose les consoles et on fait tout péter ! Simple et efficace, pas de lapin, pas de trucs de tafiolle. À grands coups de lattes dans la gueule et point final !



- Quelque part c'est Mal ce qu'on va faire, susurra timidement le Bien, y'aurait pas une solution plus humaine, juste pour cibler les Super Blaireaux ? Parce que finalement, c'est eux le problème...

- Pauvres imbéciles soupira le Destin, Blaireau un jour, Blaireau toujours. Dans peu de temps on aura droit à la Blairo-Academy, ils sont capables de tout, ces pauvres créatures humaines. Pourquoi pas même des mutations volontaires pour accéder au grade de Super Blaireau. Non, faut tout nettoyer, on peut pas leur faire confiance !

- C'est quand vous voulez, ajouta la Mort qui n'avait pas bougé de son fauteuil depuis le début de cette discussion pseudo-tactique.

- Bon ! proposa le Bien, faut y réfléchir, et rien ne vaut une bonne boisson chaude autour d'une table ronde pour se mettre les idées au clair. Qui descend au troquet du coin avec moi ? Un bon café nous ferait du bien !

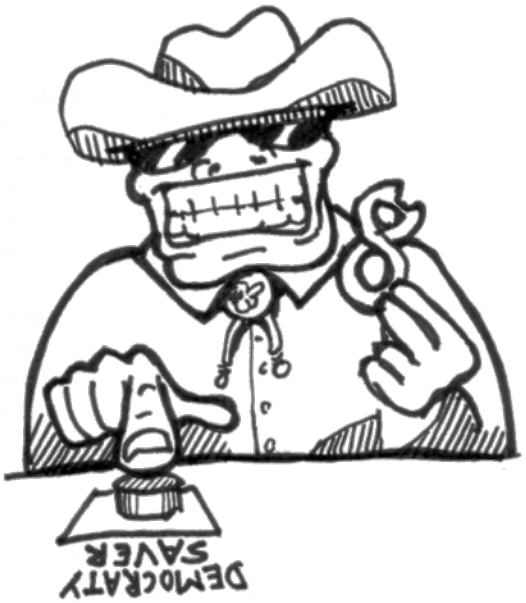
Les Quatre étaient assis depuis une demi-heure autour de ladite table ronde à la terrasse de chez Nénésse. La radio nasillarde balançait le dernier tube de Lucien Vocances. Un léger vent balayait les papiers dans la rue, apportant avec lui les premières senteurs de l'été. Le Bien avait saoulé tout le monde pour avoir une bière allégée zéro calorie. Le Destin avait entamé une partie de 421 avec le Mal, tout en sirotant un expresso bien serré. Seule la Mort restait silencieuse en essayant de tuer le temps comme il pouvait.



Soudain, le ciel s'embrasa. Il y eut d'abord une forte lumière, comme un monumental flash au magnésium. On aurait dit que Dieu avait pris un instantané avec son polaroïd dernier cri. Puis un vent terrible, un souffle chaud, capable de faire fondre l'acier le mieux trempé, balaya tout sur son passage. Le tout se clôtura quelques secondes après par un bruit de tonnerre. Mais la plupart des oreilles humaines n'avaient plus la capacité de l'entendre. Quelques heures plus tard, la majeure partie de la surface de la Terre n'était plus qu'un désert nucléaire vitrifié. Un Président Républicain était parti en croisade contre le terrorisme et avait décidé de l'éradiquer de la surface de la Terre par tous les moyens possibles...

Les Quatre Mirifiques avaient usé de leurs Pouvoirs pour préserver de l'holocauste radioactif le café de Nénesse et le pâté de maisons qui l'entourait. Une fois le spectacle pyrotechnique terminé, le Mal s'adressa au Destin d'une voix amusée.

- Tu vois, t'as encore été mauvaise langue. Finalement, les humains se débrouillent très bien tous seuls. Allez, finis ton café et explique-moi donc les règles de ton nouveau jeu.



Prologue

« Bienvenue dans un jeu pas comme les autres ! »
Un auteur anonyme

Vous venez d'acquérir à grands frais un jeu d'un genre nouveau dénommé Marcel Super Blaireaux, que vous pourrez également voir abrégé en MSB.

MSB est un jeu de rôles. Vous avez sûrement déjà entendu parler de ce genre de jeux. Mais oui ! Souvenez-vous, dans la presse people ou les médias télévisuels. Sans trop savoir s'il s'agissait d'un jeu vidéo ou de société ou encore d'un truc bizarre pseudo satanique où vous devez manger des petits enfants au clair de lune en chantant des psaumes méphitiques à l'orée d'un cimetière indien. Et bien MSB, ce n'est rien de tout cela.

* Pour nos amis kurdistanophobes, cela signifie, en bas Kurdistanéan méridional : Marcel Super Blaireaux Roule !

Bon, Ok. Admettons, ça ne veut rien dire du tout traduit en Molérien classique contemporain, mais ça fait fun dans une Super Publication, non ?



MSB vous propose d'incarner des Super Héros un poil ratés, appelés ici des Super Blaireaux, fiers de défendre l'orphelin et, surtout, la veuve pulpeuse contre les griffes des Super Méchants, affublés ici du sobriquet de Super Raclures. Vous serez confronté aux affres de la double identité, où conjuguer vie quotidienne à base de ménage, de vaisselle, d'aide sociale et de voisins bruyants et vie Super Blairoïque est bien loin de l'image dorée que vante sans vergogne les médias télépublicitaires. Et vos Super Pouvoirs ni très puissants, ni très utiles, ni très impressionnants vous laisseront plus l'embarras que le choix d'une vie aventureuse pleine des périls du quotidien.

Vous découvrirez tout cela plus en détail au fil des pages qui suivent, juste après un salutaire rappel de ce qu'est le jeu de rôles sauce MSB et des diverses abréviations utilisées dans ce type de jeux.

Il ne vous reste plus qu'à lire la suite pour découvrir une nouvelle façon de jouer !

MSB Roulz * !

Un amuse-bouche pour commencer ?

Loin de moi l'idée de vous expliquer dans le détail le principe du jeu de rôles, surtout que je suis limité en nombre de caractères et en nombre de pages, et que l'histoire du jeu de rôles depuis le Big Bang* jusqu'à nos jours, en passant par le haut Moyen Âge**, n'est guère passionnante. Je préfère en illustrer le déroulement, car le proverbe ne dit-il pas qu'un dessin vaut mieux qu'un long discours ? Voici donc pour vos yeux ébahis à votre gauche un plan de masse représentant une partie type de MSB.

Plantons le décor !

Vous pouvez localiser sur ce dessin de la page gauche, à l'extrême droite, un individu coiffé d'un couvre-chef original et muni d'un instrument à succion manuel, dissimulant derrière un paravent divers objets essentiels à sa tâche. Cet individu à l'aspect hirsute est appelé Meneur de Jeu ou MJ. Dans MSB, nous aimons à l'appeler Meneur des Super Blaireaux ou Meneur tout court. C'est lui qui dirige la partie et oriente l'histoire en fonction des décisions des joueurs.

Joueurs que vous pouvez découvrir sur cette même illustration, à la gauche du Meneur. Plusieurs spécimens sont rassemblés ici, assis docilement sur des chaises tout ce qu'il y a de plus conventionnelles. À l'instar d'acteurs de théâtre ou de cinéma, ils incarnent avec panache des personnages, nos fameux Super Blaireaux.

À la manière d'une pièce de théâtre interactive, le Meneur va fixer un cadre d'aventure à l'aide d'un scénario qu'il aura préalablement écrit ou lu, surtout si c'est une grosse feignasse sans imagination. Nos joueurs, par le biais de leur personnage, pourront ainsi interagir dans ce cadre.

En général, l'objectif d'un scénario est de résoudre une énigme fumeuse, de faire face à une situation inattendue, de démêler un problème insoluble ou de vivre une histoire rocambolesque.

Dans les entrailles de MSB...

Soyons encore plus concrets, poussons la porte et pénétrons discrètement dans l'intimité d'un groupe de cette espèce qui ne sort que très peu de chez elle : le rôliste.

Ce soir, Bartaback§ est le Meneur d'une partie de MSB. Il a invité chez lui Cyroul incarnant Le Déménageur, un Super Blaireau moustachu dont vous suivrez le processus de création tout au long des chapitres suivants, Kurs qui joue Super M, un personnage inquiétant qui se cache sous un costume de vache laitière, Luk qui interprète l'Homme Végétaline et Roberta, une copine brésilienne de White Raven qui joue l'unique personnage féminin de ce groupe de Super Blaireaux : Méga Blonde.

Je vous passe rapidement l'arrivée des joueurs chez notre ami Bartaback. Oublions aussi le moment où Kurs, victime d'une petite faim, commande des pizzas saucisse au lard nappées de cancoillotte au saindoux, le tout sur le compte du Meneur. Occultons également le moment où Luk tente maladroitement (et honteusement) de draguer Roberta avant de se rendre compte qu'elle s'appelait autrefois Robert.

Et venons-en directement à l'essentiel :

L'Aventure !



* Nous parlons ici de la création de l'univers. Rien à voir avec un ustensile géant pour fumeurs de tabac qui fait rire.

** Le Jeu « Damoiselles & Difformes 3.5 » semble être le tout premier Jeu de rôles recopié par les moines copistes dont les archéologues ont retrouvé la trace.

§ pour protéger les innocents, les noms ont été changés...



QUELQUE PART DANS UN SOUTERRAIN LOINTAIN, TRÈS LOINTAIN...

Fermez les yeux. Imaginez quatre silhouettes étranges parcourant un long corridor sombre. D'ici, vous ne pouvez pas bien entendre ce qu'ils se disent, mais vous constatez à la vue de leur Super Costume que ce sont des Super Blaireaux. Approchons-nous discrètement...

Luk incarnant l'Homme Végétaline : Machmougneu chneu meumach meu ?

Les joueurs, pour s'immerger encore davantage dans l'ambiance, parlent directement à travers leur personnage.

Kurs alias Super M : Keskidi ?
Cyroul a.k.a. le Déménageur : Sais pas. Depuis qu'il a trouvé ce paquet de Shamallow, j'ai un peu de mal à le comprendre.
MégaBlonde joué(e) par Roberta : Surtout que sur le paquet y'a marqué Goût Métachoucroute. C'est quand même pas très vendeur, non ?
l'Homme Végétaline : Gneumachgneu gneuchnougeu !
le Déménageur : Là j'ai compris. Il dit que t'es une bouffeuse de hamburger !
MégaBlonde : Oui, mais moi je rentre encore dans mon Super Costume...
Super M : Un peu de calme. Je vous rappelle que nous sommes en mission !

Nous voyons ici, mesdames et messieurs, l'exemple même d'un discours Super Blairoïque à haute teneur en vannes de synthèse. Les plus grands scientifiques qui se sont penchés sur la question n'ont encore jamais réussi à comprendre pourquoi, lorsque plusieurs Super Blaireaux sont réunis, ils ne savent s'échanger que des boutades assaisonnées aux quolibets.

Vous pouvez retrouver la feuille de personnage de certains de ces aventuriers de l'impossible à la fin de ce magnifique ouvrage. Il s'agit du Déménageur et de MégaBlonde, les autres on ne les a jamais retrouvés.

MégaBlonde : Ce couloir n'en finit pas. Ah ! Si ! Tiens, enfin une porte !
Super M : Bien, procédons par ordre et dans le calme...

Le principe de l'ordre d'intervention permet de gérer les situations calmement et sans confusion, laissant à chaque joueur la possibilité de réaliser ses actions à tour de rôle. Ce type de roulement est surtout employé lors de scènes d'actions intenses, comme les combats ou toute autre situation de stress ultime.
Arrivés au bout du corridor, les joueurs méfiants craignent de tomber dans un piège tendu par une Super Raclure vicieuse. Ils décident donc que leurs personnages pénétreront dans la pièce selon un ordre précis. Notez que c'est aussi un bon moyen de se débarrasser d'un Personnage Non Joueur indésirable (la belle-mère ou un faire-valoir quelconque) dans l'éventualité où la porte serait mortellement piégée, en l'utilisant comme éclaireur...

l'Homme Végétaline : Machnouglups !
le Déménageur : Il dit que la porte est ouverte et qu'il fait noir.

Pour pimenter un peu l'action, le Meneur décide qu'à ce moment précis la lampe torche s'éteint. Peut-être suite à la négligence du Super Blaireau responsable des piles, qui sait ?

Super M : J'ai dit par ordre ! Mais qui vient d'éteindre la lumière ?
MégaBlonde : Mince ! La lampe torche vient de rendre l'âme !
MégaBlonde : Je cherche un interrupteur...
Meneur : Faites-moi tous un jet de NEU de Difficulté Normale.

Le Meneur demande aux joueurs de réaliser un test afin de simuler la difficulté que rencontrent les personnages à trouver un interrupteur dans une pièce sombre. Ce jet n'est pas essentiel ici, mais il permet de faire monter le suspense, les joueurs s'attendant plus ou moins à ce qu'un événement fâcheux survienne en cas d'échec du test.

Chaque joueur doit lancer un nombre de dés correspondant à la difficulté de l'action et obtenir un score inférieur ou égal à la valeur de l'Ingrédient testé. Ici, les joueurs jettent trois dés à 6 faces et comparent la somme à la valeur de l'Ingrédient NEUrone (appelé NEU) de leur personnage.

Super M : Raté !
MégaBlonde : Raté !
le Déménageur : Raté !
l'Homme Végétaline : Machnaté !

Pour accentuer encore le suspense, le Meneur demande de répéter les jets de dés histoire de tenir tout le monde en haleine.

Le Déménageur relance les dés : Réussi !!
Meneur : Après quelques minutes de tâtonnements fébriles pour trouver l'interrupteur, à toucher des murs froids et humides, sûrement couverts de moisissures, le Déménageur appuie sur ce qui lui semble être une excroissance... un interrupteur ! Enfin, la lumière fut ! Vous êtes aux portes d'une immense, d'une gigantesque, d'une incommensurable salle... vide, à part ce paquet-cadeau géant enrubanné dans un papier aux couleurs criardes trônant au centre de la pièce...
le Déménageur : Incroyable ! Matez la taille de cette salle ! Et rien dedans à part ce paquet-cadeau géant !
l'Homme Végétaline : Machmougneu Machmach...
Super M : Je m'approche du paquet et l'examine de plus près.
MégaBlonde : Moi aussi, cela ne me dit rien qui vaille...
Le Meneur à Super M : Il y a un ruban avec marqué dessus "Tirez-moi".
Super M : Je cherche d'autres indices...
MégaBlonde : Moi aussi.
Le Meneur à MégaBlonde : Tu trouves une enveloppe coincée sous cet énorme paquet-cadeau.



Le Meneur aurait pu demander à Méga Blonde de réaliser un test pour simuler sa recherche, mais la salle bien que grande est désespérément vide, ce qui laisse peu d'endroits où cacher quelque chose, mis à part ce mystérieux paquet-cadeau géant.

MégaBlonde : Je l'ouvre.
Le Meneur : L'enveloppe contient une lettre d'une banalité affligeante. Il y a même un petit mot écrit dessus.

Le Meneur, ayant préparé une véritable lettre manuscrite avant l'arrivée des joueurs, la tend à la joueuse qui interprète Méga Blonde. Ce genre d'artifice optionnel permet de stimuler l'imagination des joueurs. Il est plus amusant d'avoir un vrai indice dans la main que d'entendre le texte directement lu par le Meneur.

MégaBlonde : Je vous le lis. " De la part de PUBator. Ouvrez vite ce paquet et votre vie changera à jamais. Ah! Ah! Ah! Ah! ". Bizarre, ces Ah! Ah! Non ?
Super M : Hum, cela ne me dit rien qui vaille. Ne touchez à rien tant que je n'ai pas donné d'ordre !

S'ensuit une longue discussion entre joueurs pour savoir s'il faut ou non ouvrir le paquet-cadeau et, surtout, qui l'ouvrira (d'où l'intérêt d'avoir une belle-mère sous la main...).

Meneur : Deux heures plus tard...

Super M : Après cette longue séance de réflexion, je suis arrivé à une conclusion : il me faut un volontaire pour tirer sur ce ruban...

MégaBlonde et le Déménageur, montrant du doigt Luk : Lui !

L'Homme Végétaline : Mache meuh non !

MégaBlonde et le Déménageur, s'adressant de concert à Super M : Il dit qu'il est volontaire !

Meneur : Pendant que le volontaire se poste devant le paquet-cadeau, les autres se réfugient au fond de la salle et attendent l'ouverture du paquet.

MégaBlonde : Au fait, maintenant ça me revient...

Super M : Silence ! À mon commandement, tirez !

MégaBlonde : Mais...

Meneur : Le paquet s'ouvre et une fumée épaisse et verte en sort, accompagnée d'un petit "pops" discret. Au même moment, un bruit sourd vous indique que la porte d'entrée vient de se verrouiller. Impossible d'échapper au gaz verdâtre et malsain qui commence à se répandre lentement...

MégaBlonde : PUBator et ses PUBociraptors est tousse! tousse! une ignoble Super Raclure tousse ! tousse ! Son but est de transformer tousse! tousse! les gens en Créatures Publicitaires dociles tousse ! tousse ! à l'aide d'un gaz de son invention ! tousse ! tousse ! crache !

Super M : Tousse ! tousse ! C'est pas un peu de la tousse ! tousse ! science-fiction, ton truc ?

le Déménageur : Tousse ! tousse ! Vous me direz ça tousse ! tousse ! quand on se réveillera !

l'Homme Végétaline : Mache tousse !

Le Meneur demande aux joueurs de réaliser un test sous la BIDoche de Difficulté Ardue. Le test est un échec pour tous les joueurs. Le Meneur annonce alors d'une voix grave la suite des événements.

Meneur : Au loin un rire sinistre et démentiel résonne. Vous êtes incapables de savoir d'où il provient, car le gaz exerce déjà ses effets nocifs, paralysant vos muscles et engourdissant votre cerveau. Vous sombrez lentement dans l'inconscience en toussant...

Voilà une entrée en matière qui promet !

Nos Super Blaireaux se réveilleront sûrement prisonniers de PUBator et ce sera à eux de se débrouiller pour lui échapper et déjouer son plan machiavélique. Mais ceci est une autre histoire...

AHiAHiAHiA

Et voilà ! Nous en avons fini avec cette rapide présentation de ce qu'est le jeu de rôles en général, et MSB en particulier.

Mais qui dit jeu de rôles dit jeu. Et comme dans tout jeu, il faut des règles ! Au fur et à mesure de la lecture de ce livre, vous découvrirez comment fonctionne le jeu, la façon d'utiliser les règles pour déterminer le résultat des actions de votre Super Blaireau, et encore bien davantage comme la création de cet alter ego qui va vivre de si palpitantes aventures. D'ailleurs, pour plus de facilité, une feuille de personnage disponible à la fin de l'ouvrage vous permettra de consigner par écrit les nombreuses et utiles caractéristiques de votre Super Blaireau, aide mémoire indispensable pour de ne rien oublier au cours de sa création et lors de vos futures parties.

Et pour que celles-ci se déroulent au mieux, pensez à vous munir d'accessoires tels un crayon, du papier, une gomme, cinq dés à 6 faces encore appelés d6, des boissons et des vivres pour quelques jours, on n'est jamais trop prudent.

Dans le chapitre qui suit, vous découvrirez pas à pas comment créer votre personnage, ce fameux Super Blaireau tant convoité. Suivront ensuite les explications des règles, et la description de l'univers de jeu, la cité de Blairopolis avec ses services et ses sévices. Enfin, le tout se termine par une suite de scénarios que je vous déconseille de lire si vous êtes un joueur, vous ruineriez en effet toute surprise lors de la découverte des aventures concoctées par notre fine équipe de Super Blaireaux patentés.

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une agréable lecture et une bonne fin de soirée en compagnie de notre programme.

Les chiens sont admis dans l'enceinte d'une partie de MSB, mais je vous rappelle qu'ils doivent être tenus en laisse.



« Ici Marcel Kanter, en direct de Blairopolis pour Télé Télé, à vous les studios ! »

Miam !?

« Pour qu'un message publicitaire soit perçu, il faut que le cerveau du téléspectateur soit disponible. Nos émissions ont pour vocation de le rendre disponible : c'est-à-dire de le divertir, de le détendre pour le préparer entre deux messages. Ce que nous vendons à Kaka-Koula, c'est du temps de cerveau humain disponible »
Un patron de Télé Télé anonyme

- Les Super Blaireaux, Monsieur le Président ! Les Super Blaireaux cristallisent la quintessence de l'esprit de la victoire. Ils sont héroïques, mais responsables et tournés vers le bien commun. Associer Miam!? aux Super Blaireaux, voilà le concept qui fera décoller nos ventes !

Le Directeur du Marketing réclama la parole d'un raclement de gorge, souleva un sourcil hautain et marqua un temps de silence dédaigneux envers ce petit merdeux de la Com dont la brillante carrière faisait des jaloux.

- Les campagnes de PUB avec des Super Blaireaux sur les affiches, tout le monde le fait. Votre idée géniale, elle a simplement dix ans de retard. Vous avez fait quoi ce matin en venant ? Vous avez juste ouvert les yeux, c'est ça ?

Le Président suivait la joute orale avec grand intérêt. Il se retourna vers le jeune publicitaire qui montrait quelques signes d'énervement.

- Je vous remercie de vos remarques constructives, Monsieur le Directeur du Marketing, mais voyez-vous, j'avais quelque chose d'un peu différent en tête.

Il s'arrêta pour avaler une gorgée d'eau.

- Il faut porter notre marque au cœur de l'action. Porter des Super Blaireaux sur nos vecteurs de communication conventionnels manque radicalement d'ambition. Nous devons emmener Miam!? sur le champ de bataille, là où brille le véritable héroïsme, là où les batailles se gagnent avec le sang et la sueur. Là où les valeurs ne sont pas qu'un mot ou un vague concept prononcé à la hâte et sans conviction, mais la symbolique incontournable du combat pour la victoire !

Le Président se dandina sur sa chaise, manifestement émoustillé par le programme. Il demanda alors :



- Mais comment ? Souvenez-vous de l'échec récent de l'ouvre-boîte multimédia qui a failli nous conduire au dépôt de bilan. Il faut redonner de la confiance à nos consommateurs, pas seulement élaborer en quatrième vitesse un plan marketing hasardeux.

Le gars de la Com savoura cette réponse, elle constituait en elle-même une victoire considérable. Il jeta au passage un petit regard de défi au vieux connard dépassé qui dirigeait encore le marketing. Sans doute plus pour longtemps...

- Justement, tout devient possible grâce... à la Super Blaireau Miam!? Amazing Team !

A ces mots, il sortit de son attaché-case en peau de croco une superbe illustration bigarrée d'une équipe de Super Blaireaux aux couleurs de la marque.

- Leguman ! Le Super Blaireau des légumes frais du jardin ! Miss Bifidus ! La Super Blairoïne tirant sa puissance des laitages aux principes actifs bons pour la ligne ! Muffinman ! Le Super Blaireau dont l'expérience provient de grand-mère et de sa bonne pâtisserie ! Mister Fer Blanc, indestructible grâce à son armure en conserves de cassoulet et de choucroute traditionnelle ! Le sympathique Apéroboy avec ses biscuits apéritifs et ses boissons qui bullent, sans oublier la glaciale Miss Frigida et son pouvoir de congélation trois étoiles ! Voilà la nouvelle force de vente Miam!?

L'aréopage retint ses applaudissements une fraction de seconde, le temps de s'assurer que Monsieur le Président était effectivement emballé par l'idée. Le Directeur de la Production, sans doute le plus docile membre du Conseil d'Administration, se redressa enfin dans son fauteuil pour demander :

- Et on commence quand ?

Le gars de la Com ménagea une légère pause, se racla discrètement la gorge, réprima un sourire triomphant et fit signe à la secrétaire qui attendait à côté de la porte menant à son bureau.

- Hum, que Monsieur le Président veuille bien m'excuser, mais j'ai pris la liberté, sur fonds propres bien sûr, de devancer l'accord du présent Conseil. Mademoiselle Letard, faites entrer nos invités.



Un peu plus tard dans la matinée, à l'autre bout de Blairopolis, se tient une réunion tout à fait différente. Enfin presque...

- Les Super Raclures, Monsieur l'Administrateur! Les Super Raclures symbolisent le triomphe ultime de nos pulsions les plus primaires. Ils sont haïssables, mais emblématiques des plaisirs interdits, tournés vers les souvenirs de notre enfance, quand nous étions pris la main dans la boîte à biscuits ou devant les programmes tardifs de Télé Télé le kleenex à la main... Associer Blurps!! aux Super Raclures, voilà une collaboration qui boostera notre chiffre d'affaires !

Le Directeur du Marketing afficha une moue dubitative tandis que de nombreux regards se tournaient vers lui. Il marqua d'abord un temps de silence dédaigneux envers ce petit merdeux de la Com dont la brillante carrière commençait à lui faire de l'ombre.

- Les campagnes de PUB avec des Super Raclures sur les affiches, des tonnes de firmes l'ont essayé. Votre brillante idée, elle a simplement cinq ans de retard. Vous avez fait quoi ce matin en venant ? Vous avez juste ouvert les yeux, c'est ça ?

Ces remarques acerbes amusèrent l'Administrateur. Celui-ci tourna des yeux interrogateurs vers le jeune publicitaire qui trépignait déjà.

- Je vous remercie de vos remarques constructives, Monsieur le Directeur du Marketing, mais voyez-vous, j'avais quelque chose d'un peu différent à l'esprit.

Il s'arrêta pour s'envoyer le fond de son café, marc compris, dans le gosier.

- Il faut porter notre marque au cœur de l'action. Confiner les Super Raclures aux mauvaises actions traditionnelles manque radicalement d'ambition. Nous devons emmener Blurps!! sur le champ de bataille, là où brille le combat éternel entre le Bien et le Mal, là où les victoires se dessinent avec force ruse et envie. Là où le consommateur, enfin libéré de ses carcans dominateurs, cède à la tentation et laisse parler ses plus bas instincts.

Le Président se dandina sur sa chaise, manifestement émoustillé par le programme. Il prit la parole :



- Vous êtes jeune, peut-être n'avez-vous pas connu le cuisant échec de la nano-éponge comestible, dit l'Administrateur en mimant le spot publicitaire "Spongerbe, de la poële à l'estomac". Pour le coup, nous avons failli y laisser notre culotte ! Redonnons aux consommateurs l'assurance que leurs pulsions les plus refoulées sont légitimes, mais ne nous lançons pas tête baissée dans un plan marketing hasardeux.

Le gars de la Com savoura cette réponse qui contenait en elle les germes da la victoire. Il jeta un regard méprisant au vieux connard dépassé qui dirigeait encore le marketing. Sans doute plus pour longtemps...

- Justement, tout devient possible grâce... à la Super Raclure Blurps!! Vice Team !

À ces mots, il sortit de son porte-documents en peau de buffle une superbe illustration bigarrée d'une équipe de Super Raclures aux couleurs de la marque.

- Chewingman ! La Super Raclure aux goûts multiples, qui fait buller la vie ! Anorexiane ! Tellement plate qu'elle rentre dans une taille 12 ans ! Vomitman ! Son comparse masculin, il a toujours de la place pour une bière de plus. Qui n'a pas eu envie de boire la bière directement à la pression ? Mister Lyofil, le pouvoir des aliments en poudre, il suffit d'ajouter de l'eau, toujours prêt à toute heure, métro, boulot, Lyo !

L'indispensable BurgerBoy, le compagnon des concerts de rock, avec sa bière et ses oignons frits dans du blanc de bœuf, sans oublier la chaude et sensuelle StripBar Girl et son érotisme torride plus efficace que le nec plus ultra des micro-ondes ! Voilà la nouvelle force de vente Blurps!!

L'aréopage retint ses applaudissements une fraction de seconde, le temps de s'assurer que Monsieur l'Administrateur était effectivement emballé par l'idée. Le Directeur de la Production, sans doute le plus docile membre du Conseil d'Administration, se redressa enfin dans son fauteuil pour demander :

- Et on commence quand ?

Le gars de la Com ménagea une légère pause, se racla discrètement la gorge, réprima un sourire triomphant et fit signe à la secrétaire qui attendait à côté de la porte menant à son bureau.

- Hum, que Monsieur l'Administrateur veuille bien m'excuser, mais j'ai pris la liberté, sur fonds propres bien sûr, de devancer l'accord du présent Conseil. Mademoiselle Letôt, faites entrer nos invités.



Tard dans l'après-midi, dans un endroit secret de Blairopolis, six individus tiennent un conciliabule. Les discussions vont bon train. Assise sur un fauteuil de Deuche tout défoncé, une grande blonde aux mensurations sculpturales harangue violemment une consœur tenant davantage de la planche à repasser.

- Évidemment, toi, passer de Miss Bifidus à Anorexiane, style je léchotte mais j'avale pas, t'as pas à te forcer. Mais, moi, je te signale que je passe du glaçon à la bombe...

L'intéressée fait mine de ne pas se sentir concernée. C'est un gros adolescent qui vient à sa rescousse.

- Ramène pas toujours tout à toi, Gertrude. D'accord, un coup tu chauffes, un coup tu refroidis, mais ça va pas trop te changer de l'habitude, hein ? Tout le monde sait que tu allumes tous les mecs qui passent. Et moi, qu'est-ce que je dois dire ? Imagine que je me goure et que je sorte un burger au lieu de leur minuscule boîte de biscuits apéritifs ? Et leur truc fluo à la pomme synthétique sans alcool pour les goûters des chiards ? T'as déjà bu ce truc ? Moi je te dis, t'es peinarde. Faut juste que tu fasses attention à rien t'enfiler quand t'es Frigida. Et encore, un p'tit glaçon ni vu ni connu, cela te rafraîchira plutôt les idées...

Content de ses grivoiseries qui ne font rire que lui, BurgerBoy, a.k.a. Apéroboy, se tartine un hot-dog de confiture de fraises et y allonge deux saucisses format pieds de chaises.

Dans un coin à l'écart, Léguman alias Chewingman regarde le spectacle pitoyable de ses ouailles qui s'engueulent depuis leur retour de chez Blurps!! Sur le papier, c'est pourtant une bonne idée, jouer sur les deux tableaux. Des Super Blaireaux et des Super Raclures qui s'affrontent dans un combat sans fin. Et pour cause, ce coup-ci, le soleil a rendez-vous avec la lune... aucune chance qu'ils se rencontrent jamais. En théorie, un boulot peinard... Vraiment peinard ?

À vrai dire, il n'en était plus si sûr. Les éclipses c'est rare mais ça arrive une fois dans le siècle.

Les fins de mois difficiles justifient-elles vraiment tout ? Pourquoi vouloir décrocher cette putain de lune alors qu'il avait les déjà toutes les étoiles qu'il voulait !

D'un haussement d'épaules, il envoie tout balader. Il souffle une dernière bulle de chewing-gum goût poireau vinaigrette et sort du Dark-QG par la sortie 4bis, suit la conduite d'aération, se faufile à travers la trappe vers les égouts pour atteindre les urinoirs publics de la place Sophie Morceau.

Le soleil a peut-être rendez-vous avec la lune, mais demain il fera jour...

SB



GENÈSE

La Fabrication du Super Blaireau

« Tout est dans le socle »

Anonyme

DÉPASSER LE CONCEPT

Donner de la consistance à ce qui n'est encore qu'un vague et anonyme concept, voilà le but de ce chapitre. On ne s'imagine pas inventer une nouvelle voiture sans avoir au préalable étudié sa forme, la couleur de sa carrosserie ou la puissance de son moteur. Voici donc une série de questions auxquelles les joueurs devront essayer de répondre avant d'aborder la construction chiffrée de leur Super Blaireau.

- Comment s'appelle mon personnage dans la vraie vie et quel est son nom de Super Blaireau ?
- A-t-il une Identité Secrète ou Publique ?
- À quoi ressemble-t-il en civil et dans son Super Costume ?
- Quels Pouvoirs maîtrise-t-il et d'où lui viennent-ils ?
- Quels sont ses Traits de Caractère ?
- Quels Talents possède-t-il ?
- A-t-il des Relations ?
- A-t-il des habitudes linguistiques récurrentes ?
- A-t-il un Sponsor ?
- Possède-t-il du Matos ou des Super Gadgets ?
- A quel groupe de Super Blaireau est-il affilié ?



Tous ces différents points vont maintenant vous être détaillés dans les paragraphes suivants.

Vu notre souci constant de bien vous faire assimiler les règles de MSB, nous vous invitons à retrouver tout au long de ce chapitre un exemple de fabrication d'un Super Blaireau haut en couleur : Je veux parler ici du Déménageur.

Le Déménageur s'appelle donc Maurice Lefort, il est né en 1956, un mardi de Juillet, le 14 pour être précis. D'où peut-être ce goût pour la droiture et l'honnêteté, qui sait ?

Eh bien, si « le Déménageur » comme nom pour résumer ce personnage, ça ne vous paraît pas clair, Je ne peux plus rien pour vous !

MY NAME IS MARCEL, MARCEL SUPER BLAIREAU.

Le choix de votre nom de Super Blaireau est un élément fondamental. Choisir un nom de scène, c'est pour la vie ! Ce nom doit être le symbole de vos Super Pouvoirs, de vos Mini Pouvoirs et de votre Super Costume, tout en inspirant la flamme de l'héroïsme et des petits plats du dimanche soir à chaque évocation. Évitez donc les *DarkLord666* et autre *Jean Paul Dugommier* qui manquent de saveur et profitez de cet espace de liberté que l'on vous offre. Si vous êtes en panne d'imagination, vous trouverez tout au long de ces pages de nombreux exemples de Super Noms issus des cerveaux enfiévrés des Super Créateurs de MSB.

VIE PRIVÉE/VIE PUBLIQUE

Voulez-vous que votre personnage ait une Identité Publique ? Qu'il soit toujours en Super Costume et qu'il travaille jour et nuit dans sa tenue moulante rose bonbon ?

Une Identité Publique peut devenir un handicap majeur dans la vie quotidienne. En effet, rien n'est plus désagréable que de faire ses courses au supermarché en étant poursuivi par une horde de fans hystériques ne cherchant qu'à arracher un morceau de votre Super Costume pour la conserver telle une Sainte Relique.

Alternativement, vous pouvez rester incognito en optant pour une Identité Secrète. Votre vie privée sera donc protégée, vous pourrez déambuler dans les rues et aller chercher votre pain quotidien comme n'importe quel quidam de base. Votre Identité deviendra Publique lorsque vous enfilerez votre Super Costume pour aller combattre les Super Raclures qui ne font qu'à marcher sur les plates-bandes de fleurs du jardin public du quartier.

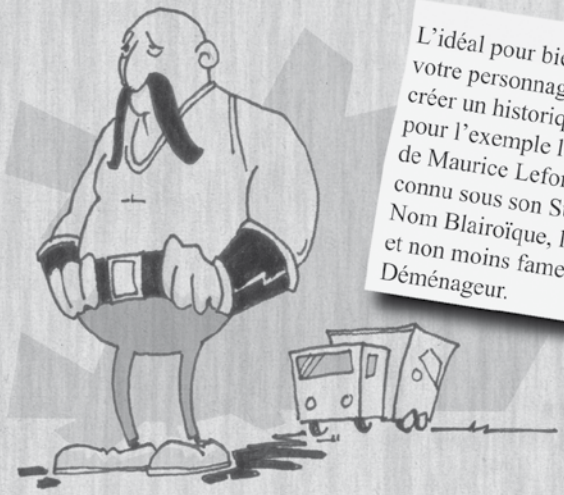
L'Identité du Déménageur n'est pas vraiment secrète, même si en temps normal il n'utilise pas ses Super Pouvoirs pour les déménagements classiques. De toute façon, Maurice n'est pas marié et n'a pas de famille à protéger. En revanche, son appartenance à la Guilde Secrète des Déménageurs, et l'existence même de cette Guilde, est un secret bien gardé.



Aujourd'hui Blairpolis

Edition régionale

Un Super Blaireau haut en moustache !



L'idéal pour bien cerner votre personnage est de lui créer un historique. Voici pour l'exemple l'histoire de Maurice Lefort, plus connu sous son Super Nom Blairoïque, l'illustre et non moins fameux Déménageur.

Le petit Maurice est né un jour d'été 56, dans le paisible village de Loose-en-Gelesse, situé à quelques encablures de Gouzy-sur-la-Feule. Après une enfance tout ce qu'il y a de normale, il intégra à 6 ans l'école primaire du village. C'est à cette période qu'il développa un amour immodéré, voire une fascination tenant à l'obsession pour les bacchantes, atout capillaire qui ornait fièrement le visage de son premier instituteur. Maurice n'eut alors cesse de vouloir s'affubler de moustaches postiches pour faire comme son idole. Mais sa vraie vocation vint plus tard à l'occasion d'une leçon que donna son institutrice de CM1 sur les découvertes de l'Antiquité. L'enseignante raconta comment Archimède qui trempait dans son bain, poussa et poussa encore, tant et si bien qu'il lâcha un pet. En voyant les bulles remonter à la surface, il comprit alors que tout corps plongé dans un liquide reçoit une poussée de bas en haut égale à la masse du volume de liquide déplacé. Il est alors sorti tout nu en courant et en criant à la face du monde *« Eurêka ! »* ce qui se traduit en français, à quelques nuances près, par *« J'ai pété ! »*.

Le petit Maurice, déjà terriblement honnête et droit et légèrement psychorigide, s'offusqua de cette histoire et prit Archimède en grippe, qu'il tenait pour le plus lamentable des Grecs. Caressant sa moustache postiche en écoutant le reste du cours, il apprit que le même Archimède, non content de ses lamentables exploits de pétomane avait eu l'audace de déclarer : *« Donnez-moi un point d'appui et un levier assez long et je soulèverai le monde les doigts dans le nez »* . Tant de prétention mit le sens de la valeur du travail de Maurice en émoi. Il décida alors de démontrer à ce monde qu'il pouvait être soulevé à mains nues, sans levier, sans point d'appui et surtout sans doigts dans le nez !

Il commença alors à tout soulever, les meubles, les chiens, les rochers... Il s'abstint tout de même de s'attaquer aux jupes des filles car c'était toujours un petit gars honnête et droit. Un tel acharnement lui valut de devenir champion interdépartemental de lancer de tronc chez les poussins. Par la suite, il s'orienta tout naturellement vers la carrière de déménageur et c'est ainsi qu'à l'aube de son adolescence, à l'occasion d'un déménagement à la ville, il fit la connaissance d'une jeune fille de son âge. Ils n'avaient rien en commun. Maurice était petit, baraqué, moustachu et traînait avec lui ce petit côté rustre des habitants de la campagne. Elle était frêle, sophistiquée, issue d'une famille aisée et jouait du piano de ses mains délicates. Maurice fut chargé de déménager le piano. La jeune fille, prénommée Juliette, anxieuse et très attachée à son instrument supervisa l'opération en se montrant autoritaire, intransigeante, exigeante… En d'autres termes c'était une véritable peste ! Mais Maurice et son sens du devoir ne reculèrent devant aucun sacrifice pour satisfaire les exigences de la demoiselle. Il la trouvait belle, pleine de caractère et c'est avec un plaisir certain qu'il répondait à toutes ses sollicitations. C'était un moyen de la côtoyer, de partager des moments pleins d'émotions, de se fondre dans ses préoccupations. Elle-même n'était pas insensible au dévouement de son jeune déménageur moustachu. Elle le trouvait de plus en plus séduisant avec sa peau luisante de sueur et ses allures de brute, déployant des trésors de patience à chacun de ses caprices.

En bas de l'immeuble, elle le gratifia d'un rapide baiser pour lui donner le courage de monter le piano dans le camion. C'est à ce moment qu'un commando de malfrats, venus enlever la jeune fille, fit irruption. Sans y penser, Maurice les chargea avec le piano à bout de bras et les écrasa contre le camion, brisant dans le même temps la tentative de kidnapping et les os des ravisseurs.

Hélas ! Cet acte héroïque provoqua deux autres fractures irrémédiables. La première fut celle du piano qui craqua et se faussa sous le choc ; la seconde celle du cœur de Juliette qui ne supporta pas de voir son piano chéri souffrir à ce point. Elle déversa toute sa colère contre Maurice qui, plein d'incompréhension devant si peu de gratitude, se mit également en colère. Il proféra les insultes les plus horribles qu'il ait jamais osé dire à quelqu'un, qui plus est une femme. La rupture fut consommée et Maurice en garda une rancœur tenace envers les femmes et les pianos.

Par provocation, comme pour se venger ou évacuer la rage qui l'envahit lorsqu'il se rappelle l'injuste épisode de sa prime adolescence, il s'est doté de pianos bourrés d'explosifs comme arme de destruction massive à projection manuelle. Il en stocke trois à bord de Rambo, son camion de déménagement blindé dont le moteur puissant tourne à l'éthanol de houblon gazéifié.

Mais malgré cela, il se rend incognito à chaque représentation de Juliette, devenue une grande concertiste, versant discrètement une larme en l'écoutant jouer. Il se glisse parfois la nuit dans la salle de concert pour lustrer l'instrument de ses maux avec une douceur et une patience unique.

Noyant son amertume dans le travail il souleva des charges de plus en plus lourdes à mesure qu'il devenait un homme. Toujours aussi droit mais aussi plus psychorigide, sa force et sa moustache le firent remarquer par le conseil secret des sages de la Guilde Secrète des Déménageurs. Il fut intronisé et les anciens lui remirent les artefacts sacrés du déménageur : une large ceinture de cuir qui lui donne une force surhumaine, des bracelets de force indestructibles qui lui permettent de dévier les attaques et son rouleau de scotch marron magique qui permet de ligoter les méchants et de leur faire dire la vérité.

Le déménageur est désormais un fier Super Blaireau qui cultive son coeur bourru, misogyne et méprisant envers toute forme de délicatesse. Il est la nouvelle incarnation de ce mythe, dont l'origine se perd quelque part entre le commencement du monde et l'invention du piano à cordes.



Toutefois, une Identité Secrète pose quelques inconvénients. Vous devez tout faire pour protéger ce lourd secret et combiner sans interférences vie normale et vie de Super Blaireau. Nombreux seront ceux qui chercheront à vous mettre des bâtons dans les roues. Plus la notoriété de votre groupe sera élevée et plus les pressions extérieures destinées à percer votre secret seront fortes. Eh oui, c'est le rêve de tout journaliste de mettre à jour votre identité afin de faire une première page pleine de points d'exclamation !

« Super Patate s'appelle Robert Robichon !!!!! »

Navrant, non ?

Un Super Blaireau c'est un timide caché sous un Super Costume

Le Super Costume du Super Blaireau est une sorte de signature, sa carte d'identité blairoïque. Comment le Super Blaireau va-t-il donc s'habiller pour aller faire le mariole ? Si votre Super Blaireau possède une Identité Secrète, il est obligé de se cacher sous un Super Costume. Cela n'est pas sans poser quelques problèmes existentiels, puisqu'en choisissant de revêtir un costume, il devient reconnaissable, mais sous une autre identité. Nous ne nous étalerons pas ici sur les atteintes psychiatriques lourdes qui peuvent en découler, nous nous contenterons de répondre aux questions suivantes :

- A quoi ressemble mon Super Blaireau en Super Costume ?
- A quoi ressemble mon Super Blaireau dans la vie quotidienne ?

Par la suite, vous trouverez un chapitre dédié à la confection du Super Costume qui vous aidera à créer une tenue digne de ce nom.

Un beau dessin valant mieux qu'un long discours, vous pouvez voir sur l'illustration qui précède Le Déménageur en Super Costume posant devant son camion de déménagement. Il porte ses poignets de force et sa ceinture, les fameux artéfacts qui lui procurent ses Super Pouvoirs.

Un Super Blaireau c'est quelqu'un qui fait des Super Trucs

Pour gagner en puissance ou en crédibilité et aussi, accessoirement, pour foutre sur la gueule des Super Méchants que l'on appelle ici des Super Raclures, les Super Blaireaux ont besoin de maîtriser des Super Trucs. Ces Super Trucs peuvent être des Pouvoirs acquis avec le temps et l'expérience ou reçus à la naissance. Dans MSB, il existe deux types de Pouvoirs. Les Super Pouvoirs sont de puissantes et extraordinaires capacités dont vous pourrez constater le champ d'application plus loin. Quant aux Mini Pouvoirs, ce sont des Pouvoirs dont l'usage ou l'effet est plus limité.

Lors de la création de son Super Blaireau, le joueur choisit ses Pouvoirs. Accessoirement, il doit déterminer d'où lui proviennent ses dons extraordinaires et cette étrange pulsion qui le pousse à sauver des vies au prix de sacrifices personnels parfois cruels. Cette étape peut se résumer par ces questions :

- Dis, pourquoi que t'es un Super Blaireau ?
- Qu'est-ce que tu sais faire de spécial ?

À toute fin inutile et si vous êtes en panne d'inspiration, vous trouverez dans le chapitre sur les Super Règles de création des Super Pouvoirs une aide de jeu sous la forme de questions/réponses qui vous aidera à déterminer l'origine de vos Super Pouvoirs.

Les Super Blaireaux peuvent également disposer d'objets technologiques de haute valeur ajoutée : les Super Gadgets. Ce sont des objets, des équipements, des outils qui aident, assistent le Super Blaireau dans son combat contre les Super Raclures.

Le Déménageur dispose de plusieurs artéfacts qui sont assimilés à des Super Gadgets. Sa ceinture large en cuir lui confère la force de soulever de très lourdes charges sans se faire un tour de rein. Son rouleau de scotch marron sans fin, une fois enroulé autour d'une Super Raclure, contraint la victime à dire la vérité, toute la vérité, rien que la vérité, Je l'Jure. Ses poignets de force lui permettent d'arrêter les projectiles à la force du... poignet, Justement !



Ainsi, un Super Gadget peut donner les mêmes avantages qu'un Super Pouvoir. Un Super Gadget peut amplifier quelque chose qu'un Super Blaireau sait déjà faire, comme des bottes de saut. Ces Super Gadgets peuvent être achetés ou réalisés directement par le Super Blaireau si celui-ci possède les talents appropriés de bricolage qui vont bien.

Forcément très honnête et loyal, le Déménageur aime également siffloter un air de musette tout en travaillant.

Un Super Blaireau c'est un humain comme les autres de son espèce

Un Super Blaireau n'est pas parfait. Comme le taureau, il reste un être humain comme les autres et possède une personnalité propre. Au joueur d'étoffer son Super Blaireau en lui choisissant différents Traits de Caractère : altruiste, individualiste, avare ou bien encore rancunier, l'embarras de ce choix est détaillé dans le chapitre sur les Traits de Caractère.

Qui a du savoir-faire

Un personnage dispose de compétences particulières en plus de ses Pouvoirs. Il peut savoir piloter un hélicoptère, moudre le café ou encore savoir très précisément situer Blairopolis sur une carte. En terme de jeu, nous appelons cela des Talents. Les Super Blaireaux en possèdent un petit nombre en début de carrière, car force est de constater que, comme nous tous, à sa création le Super Blaireau est une somme d'incompétences et d'ignorance à peine masquée par son Super Costume.

Nous verrons la liste précise des Talents que le Déménageur maîtrise à la fin du chapitre consacré à leur description.

Travail, famille, patrie

Les Super Blaireaux ne sont pas tous solitaires. Un Super Blaireau peut avoir une famille, des amis, des collègues de bureau. Vous pouvez attribuer à votre Super Blaireau des Relations que vous personnaliserez en leur donnant noms, prénoms et descriptions. Pas forcément des gens sur lesquels il peut compter, mais des gens qui comptent pour lui. Cela peut être son (sa) petit ami(e), un(e) parent(e) proche, un(e) voisin(e), un(e) collègue de travail... Plus loin, nous vous proposons un chapitre bien garni consacré aux Relations. Si vous le souhaitez, vous pouvez l'utiliser pour déterminer les relations que votre Super Blaireau peut encore entretenir avec sa famille, ses amis, ses collègues de bureau, en bref avec toutes ses Relations publiques et privées.

Selon son historique, le Déménageur dispose de deux Relations : Juliette, la concertiste dont il a le secrètement le béguin et la Guilde Secrète des Déménageurs.

Le cri de guerre

C'est cette petite phrase que prononce tout Super Blaireau qui se respecte avant de balancer une Super Torgnole au Grand Méchant de la fin ou avant d'enfiler son Super Costume. C'est une sorte de marque de fabrique qui permet d'identifier les Super Blaireaux dans les batailles de catch les plus confuses.



« Je vais te disperser façon puzzle », en effet, c'est un grand fan d'Audiard...



Voici quelques exemples de cris de guerre :
- *Shazam !*
- *Vers l'infini et au-delà !*
- *Passe-moi le sel, Germaine !*
- *Persil et raviolis !*
- *Par le pouvoir du crâne ancestraaaaallllleeeux !!!!!*
- *Kornofulgur !*
- *Wiiiizzzzz !!!*

La citation typique

Cette fois-ci, c'est l'expression favorite que votre Super Blaireau ne manquera pas de prononcer lors d'une bonne occasion, voire lors d'une mauvaise, finalement c'est comme vous le sentez. Rappelez-vous, tous les héros qui se respectent possèdent ce genre de petites phrases qui signent en quelque sorte leur passage. Des exemples ?

- *I'll be back !*
- *Pis t'as vu, on la sent qu'un tout petit peu la mayonnaise !*
- *Ma vengeance sera terrible !*
- *Où sont les toilettes ?*
- *Patron, un p'tit blanc sec !*
- *Mince, j'ai encore perdu mes lentilles de contact !*
- *Comment ça jamais ?*
- *Neige en août, pâté en croûte !*
- *Où qu'elle est la buvette ?*

Sa devise est « Honneur, droiture et grosse moustache ». Vous ne vous attendiez quand même pas à « Vazy que j'lui nique sa mère à ce bouffon... ».
Sinon une de ses expressions favorites est « Si ça passe pas par la porte, ça passe par la fenêtre ! »

Sponsors & World Cie

Les Super Blaireaux ont la possibilité de faire appel à des Sponsors pour lutter plus efficacement contre les Super Raclures. Ce type d'accord est une vieille tradition chez les Super Blaireaux, car il est favorable aux deux parties. D'un côté, le Super Blaireau sponsorisé peut espérer une rente financière destinée à l'aider dans ses activités blairoïques. Eh oui, les Super Blaireaux sont des bénévoles, il faut bien vivre et faire chauffer la marmite, ma bonne dame. Lors de ses interventions, le Super Blaireau est chargé de distribuer des tracts, des gadgets publicitaires, de porter des signes ostentatoires de sponsorisation comme des vêtements marqués de l'emblème de son Sponsor ou encore de citer un certain nombre de fois le nom du Sponsor lors d'interviews sur Télé Télé : à chaque fois que le Super Blaireau réussit à faire parler de son Sponsor, il réalise ce qu'on appelle un coup de PUB. En contrepartie, le Sponsor profite de l'image de marque, de la popularité du Super Blaireau. Un Super Blaireau connu et apprécié qui porte l'emblème d'un Sponsor, cela peut être jusqu'à 50% de parts de marché gagnées.

Le Déménageur n'a pas encore trouvé un Sponsor digne de ce nom. Mais cela ne saurait tarder !

Buvez Pork Soda, la boisson qui rend gras !

Mais lors de la création de votre personnage, il ne faudra pas trop rêver. Un Super Blaireau en début de carrière est peu connu et donc pas très porteur en terme d'image. Il semble évident que les Super Blaireaux les plus recherchés par les Sponsors sont ceux qui marchent le mieux, les plus populaires, les plus produits, quoi ! En terme de jeu, cela signifie qu'il n'est pas nécessaire qu'un Super Blaireau nouvellement créé ait un Sponsor. Se trouver un Sponsor et surtout le contrat qui va bien peut faire l'objet d'une quête spécifique. Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire pour mettre un terme à vos fins de mois difficiles ! Mais dans tous les cas, vous, Meneur, n'autoriserez la sponsorisation qu'après un certain temps de jeu. Pour plus de précisions, vous pouvez vous rendre directement au chapitre consacré aux Sponsors.

Matos & Super Gadgets

Reste à gérer le matériel. Vous découvrirez plus loin que pour chaque Talent que votre Super Blaireau choisira, il aura droit en cadeau Bonux à un objet associé à ce Talent. À la création du Super Blaireau, il est également possible de choisir un Super Gadget à la place d'un Mini Pouvoir. Enfin, pour en terminer avec le matos, vous devez encore déterminer quels biens communs peut posséder votre groupe. Est-ce que les membres du groupe portent tous le même Super Costume ? Ou bien est-ce du chacun pour sa pomme question fringues ? Votre groupe de Super Blaireaux se réunit-il dans son propre repaire ? Si oui, qu'y possèdent-ils ? Il est tout à fait possible de se regrouper pour acheter un Super Gadget extraordinairement efficace, mais il restera à déterminer qui aura le droit de s'en servir, qui en aura la garde et qui en sera responsable. Bref, à vous de voir ça ensemble, pour une fois le Meneur n'aura pas son mot à dire !

Le Déménageur possède un camion de déménagement blindé, surnommé Rambo, qui tourne à l'éthanol de houblon gazéifié et qui contient 3 pianos droits bourrés d'explosifs.

Y'en a qui forment carrément des gangs !

L'union fait la force, comme dit le dicton. Et l'on peut s'imaginer que les Super Blaireaux feront partie d'un même groupe, tous optant pour le port d'un même Super Costume, une sorte d'uniforme de travail qui les rendra plus crédibles. Mais au terme de gang, on préférera une terminologie moins péjorative comme bande ou groupe. Enfin, chaque groupe de Super Blaireaux qui se respectent possède un nom en rapport avec un événement qui les a réunis ou une motivation commune qui les anime. Laissez parler votre imagination débridée ou prenez exemple sur les noms que notre Super Équipe vous a dénichés. Il est même possible que votre groupe s'attribue un nom de guerre commun et spécifique, dont nous vous livrons ici quelques exemples pour votre gouverne :

- *Les Atomiseurs en Culotte de Peau*
- *Les Défenseurs du Flamby Ancestral*
- *Les Kiwizateurs du Grabuge*
- *Les Vengeurs Anonymes Masqués*
- *Les Blaireaux Associés et Solidaires*

Le Déménageur est un Super Blaireau solitaire. Pour le moment, il n'appartient à aucun groupe.

À ce propos, un emplacement est prévu dans la zone *Carte d'Identité* de votre personnage pour noter ce fameux groupe d'appartenance auquel vous avez choisi d'affilier votre Super Blaireau. Quand je vous dis que ce jeu est incroyable !

Place aux chiffres !

Voilà, votre Super Blaireau commence à prendre un peu de corps et d'âme. Nous allons pouvoir quantifier tout cela plus clairement dans les chapitres suivants, en notant plein de petits chiffres sur la mirifique feuille de personnage livrée en fin de volume.



Vos papiers !

Sur la feuille de personnage, vous pouvez déjà consigner vos premiers choix par écrit : l'identité de votre personnage (Nom et Prénom, Date de naissance) et sa Super Identité (Super Nom Blairoïque, Cri de Guerre, Citation typique, etc.) au bas de la partie « Carte d'Identité ». Et si vous disposez d'une photo d'identité de votre Super Blaireau, vous pourrez même la coller à l'emplacement prévu. Terrible, non !



GENÈSE

La mécanique quantique du Super Blaireau

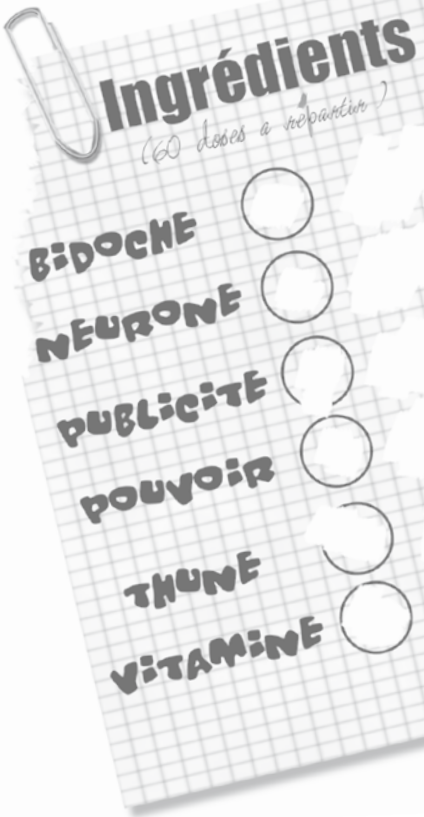
« La chute d'Adam et d'Eve : une erreur de genèse. »
Boris Vian

Chaque Ingrédient est défini par sa valeur de création et sa valeur courante. À la création du personnage, répartissez 60 points entre ces 6 Ingrédients sans dépasser 12, sauf 1 Ingrédient qui pourra atteindre le chiffre fatidique de 13.
Sur la feuille de personnage en face de chaque Ingrédient se trouve une case ronde destinée à noter sa valeur de création. À côté se trouve une zone blanche pour noter sa valeur courante qui évoluera au fil des aventures sans pouvoir dépasser la fameuse valeur de création.

Ce chapitre a pour objectif de vous présenter la création chiffrée d'un Super Blaireau. Un être magnifique que vous pourrez customiser jusque dans les moindres replis de sa cape. Nous débuterons notre exposé par la description des Ingrédients et le principe du système de jeu de MSB. Dans les chapitres qui suivront, nous verrons les Talents, le choix des Atouts et des Calamités, les Traits de Caractère. Bien entendu, un jeu de rôle aussi Super n'aurait pas de sens si vous ne pouviez choisir les Pouvoirs Super ou Mini de votre création, son Point Faible. Vous n'oublierez pas d'enregistrer la valeur de sa Ligne de Conduite. Pour finir, vous déterminerez grâce à la Table des Relations ses divers parents et amis pour enfin pouvoir l'équiper avec des objets et des Super Gadgets. Pour rappel, vous trouverez à la fin du livre une feuille de personnage vierge qui vous permettra de consigner tous ces choix par écrit. Bonne chance et que la PUB soit avec vous !

LES INGRÉDIENTS

Le *Super Blairotus Communis* est habituellement doté d'Ingrédients dont nous vous dévoilons ici le descriptif. Pour les Super Blaireaux, ces Ingrédients ont des valeurs qui varient de 1 à 12, avec la possibilité qu'un seul Ingrédient puisse atteindre le chiffre fatidique de 13. Cette limite pourra parfois être dépassée chez certains personnages qui croiseront le chemin des Super Blaireaux. Ces cas de figure restent exceptionnels et sont détaillés dans un chapitre spécifique concernant les Figurants & les Super Raclures.



LA BIDOCHE (BID)

Elle sert à résoudre toutes les situations physiques comme courir, regarder, lutter, danser ou écouter du Manowar. Elle recouvre aussi diverses capacités physiques telles que la force ou l'endurance. Elle sera utilisée pour tout ce qui concerne la résistance physique, la force brute, la constitution ou la corpulence du personnage.

- à 1 en BID, vous êtes rachitique, transparent, à peine consistant, le moindre coup de vent vous fait tomber ; si vous tenez sur vos deux jambes, cela tient du miracle.

- à 12 en BID, vous êtes une armoire à glace option Normandie, une vraie montagne de chair ou de gras selon vos goûts ; en gros vous êtes balaise comme un malabar, le goût fraise en moins.

LE NEURONE (NEU)

Le NEU gouverne la réflexion. Il permet aussi de calculer, d'analyser, de raisonner, de prévoir, de persuader par la raison, mais aussi d'inventer, d'imaginer. Il regroupe tout ce qui rentre dans le domaine de l'intellect ou de la réflexion, comme jouer au Scrabble ou faire des mots croisés. Le NEU est également impliqué dans la perception des choses, la résistance aux influences extérieures.

- à 1 en NEU, vous êtes à peu près doté du QI d'une huître creuse, quoique les plates soient tout aussi intelligentes.

- à 12 en NEU, vous savez que le petit nom de E-232, c'est Gallate de Dodécyle (encore un noble) et que rapport en 4 lettres, c'est coït.



LA PUBLICITÉ (PUB)

Cet Ingrédient résume la position sociale du personnage et son aptitude à se faire connaître, à influencer les autres, son aura en quelque sorte. Peu importe qu'il soit gros, moche, petit ou avec une tronche de premier de la classe, du moment que la PUB est avec lui, il ameute les foules et, accessoirement, il lève des mecs ou des gonzesses, c'est selon votre préférence. La PUB sera utilisée pour toute tentative de séduction ou de persuasion, tout ce qui est du domaine des interactions sociales, du charisme, de l'aura.

- à 1 en PUB, vous êtes aussi charismatique qu'une boîte de thon La Paimpolaise.

- à 12 en PUB, vous n'allez pas me dire que vous ne connaissez pas (mettez ici le nom d'un truc vachement connu qui traîne dans le fond de votre bibliothèque ou votre discothèque) !!

Le Déménageur est plutôt un gars costaud : d'emblée sa valeur de BID est de 13. Il a une intelligence moyenne, sans plus, c'est-à-dire un NEU à 9. Il dispose d'une bonne maîtrise de ses Pouvoirs, liée à son entraînement, et ce côté droiture et honnêteté lui confère une bonne force mentale : sa valeur de POU est de 11. En revanche, son côté vieille France ne lui donne pas un gros avantage en PUB : un score de 8. Il n'est pas spécialement fortuné, son score de TUN est de 9. Enfin, il est vif sans plus avec une valeur de VIT à 10.

LE POUVOIR (POU)

C'est l'Ingrédient qui permet d'utiliser les Super Pouvoirs. Il est également utile pour se dépasser ou réaliser des actions hors normes en dehors des Super Pouvoirs. Il est associé aux talents liés au surnaturel, à l'intuition, aux forces mystiques, à la méditation transcendantale, sert pour lire les comics, regarder et comprendre un épisode de Latman.

- à 1 en POU, vous savez juste que le dépassement de soi n'est pas synonyme d'excès de vitesse.

- à 12 en POU, même avec un bras et les deux jambes en moins, un 100 mètres nage libre ne vous fait pas peur, et l'idée d'entendre en boucle un album de Lorie vous fait doucement glousser. Quelle force mentale ! On croit rêver...

LA THUNE (TUN)

C'est l'argent et les biens matériels dont dispose le personnage. La valeur de TUN est l'indicateur de votre niveau de vie. La TUN sera utilisée pour tout ce qui concerne le commerce, la corruption, le marchandage, l'esbroufe, la triche, le faux-semblant, le mensonge, la frime. En gros, tout ce qui tente d'annihiler le jugement critique d'une personne.

- à 1 en TUN, vous êtes un SDF sans le sou obligé de faire la manche pour pouvoir manger et boire du gros rouge qui tache. Il vous arrive parfois de vivoter dans un foyer social, entassé à 37 dans un dortoir prévu pour 6, sans compter les puces et les poux.

- à 12 en TUN, vous êtes pété... de TUN et vous ne roulez qu'en voiture de sport, genre la caisse à Latman en forme de cigare qui n'est qu'un fils à Papa qu'a même pas de Super Pouvoir. Pffffff ! Quel arriviste !

My tailor is rich

Acheter des biens de consommation courante ne nécessite pas de dépense de TUN. Pour l'achat d'objets onéreux, le Meneur peut demander un test de TUN : la difficulté sera basée sur le prix et la disponibilité du bien. La dépense de points de TUN reste réservée à l'achat des Super Gadgets et leur réparation ou à des achats exceptionnels : voiture plate et rouge qui fait beaucoup de chevaux, appartement grand standing, maison de maître, etc.

LA VITAMINE (VIT)

Détermine la rapidité du personnage, sa vitesse de réaction, sa vivacité, sa vitalité, son punch, sa fougue, son agilité, etc. C'est l'Ingrédient associé aux Mini Pouvoirs. La VIT sera utilisée lors d'une action en situation de stress, pour aller plus vite, pour tout ce qui concerne le déplacement, les réactions, les réflexes.

- à 1 en VIT, vous êtes à peu près aussi vif qu'un escargot neurasthénique sous neuroleptiques, votre temps de réaction est de l'ordre de la minute, et encore...

- à 12 en VIT, vous êtes une vraie pile électrique, vous bondissez au moindre bruit suspect, ce qui peut avoir des conséquences fâcheuses pour le plafond de votre entourage et votre crâne.



Vous retrouverez dans le Amazing Chapter les règles de dépense et de récupération des Ingrédients.

Et comment marchent les Ingrédients ?

Toute tentative Inratable réussit toujours (par exemple : mettre son slip le matin), toute tentative Impossible à réaliser échoue toujours (par exemple : séduire Angelina Lajolie après avoir mangé un sandwich avec des oignons frits). Les succès et les échecs des autres tentatives se résolvent d'après la Règle du Test. En fonction des circonstances, du scénario, des capacités du personnage, du temps, de la météo, de la fluctuation du prix du baril de pétrole, c'est au Meneur de décider si une tentative est Inratable, Impossible à réaliser ou si elle nécessite l'intervention du hasard. Il doit faire preuve de bon sens, mais ne pas oublier qu'il ne s'agit que d'un jeu, le but étant d'éviter d'avoir à lancer les dés à tout bout de champ. Par exemple, une tentative Impossible à réaliser est un saut à pieds joints par-dessus d'un gouffre de vingt mètres de large. Une tentative Inratable est une action très facile, comme monter un escalier. Toutefois, une action qui semble simple comme monter un escalier quatre à quatre peut nécessiter un jet de dés si la personne qui la tente est essoufflée, poursuivie par un tueur psychopathe, sous le coup d'une émotion forte ou complètement bourrée.

Règle du Test

Pour déterminer le résultat d'une tentative nécessitant l'intervention du hasard, il faut réaliser un test. Après avoir défini l'Ingrédient qui intervient, le Meneur évalue la difficulté de l'action. De nombreux facteurs peuvent influencer la difficulté globale d'un test, la Table des Difficultés permet d'estimer cette valeur.

Lancez le nombre de d6 indiqué par la Difficulté :

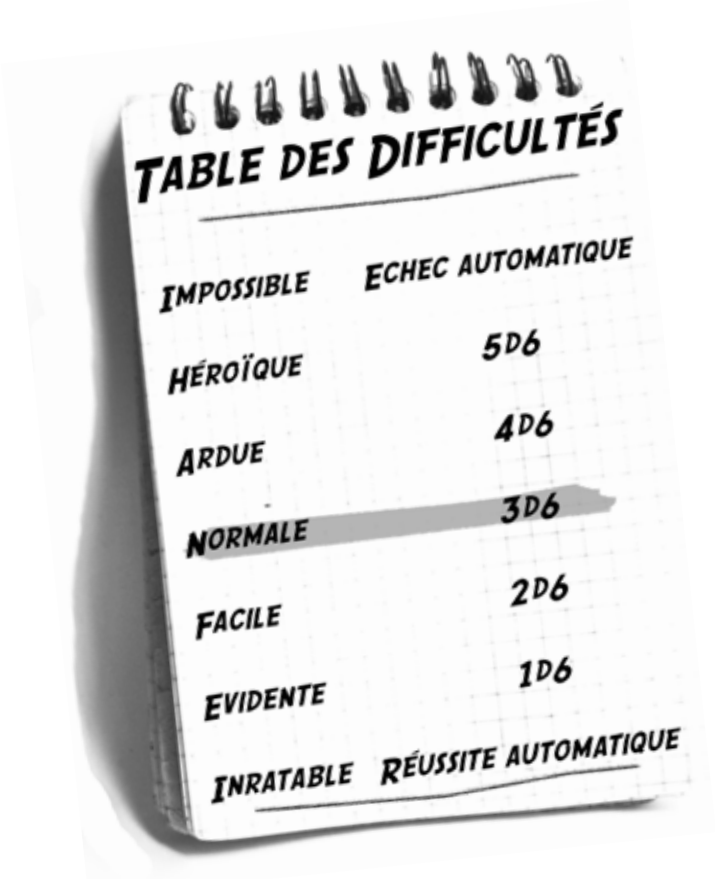
- si la somme des d6 est strictement inférieure à la valeur de l'Ingrédient, la tentative réussit.
- si la somme des d6 est strictement supérieure à la valeur de l'Ingrédient, la tentative échoue.
- si la somme des d6 est égale à la valeur de l'Ingrédient, la tentative est dite *Sur le Fil*.

Un peu de statistique

Problème : *sachant que le facteur de difficulté d'une action varie de 1 à 5d6, calculer les probabilités de faire un jet égal ou inférieur aux valeurs les plus courantes des Ingrédients.*

Solution : *Rah ! Je préfère les trucs avec les robinets et les chefs de gare, mais puisque la question est posée, voici quelques notions de probabilité pour les blaireaux :*

- pour 1d6 vous allez pas me prendre la tête, c'est 1 chance sur 2 de faire 3 ou moins. Vous devriez y arriver.
- pour 2d6 ça se corse un peu. Vous avez 70 % de chance de faire 8 ou moins et 90 % de chance de faire 10 ou moins. À part un manque de bol caractérisé, ça devrait passer.
- pour 3d6 ça chauffe ! Vous n'avez plus que 25 % de chance de faire 8 ou moins, 50 % de chance de faire 10 ou moins et 75 % de chance de faire 12 ou moins. Bienvenue chez les blaireaux !
- pour 4d6 sortez les mouchoirs ! Vous avez à peine 15 % de chance de faire 10 ou moins, 35 % de chance de faire 12 ou moins. Vous allez morfler !
- pour 5d6 vous allez avoir mal au crâne ! Vous avez à peine 5 % de chance de faire 10 ou moins et même pas 10 % de chance de faire 12 ou moins. Laissez tomber !



Marges et critiques

Afin de connaître la qualité d'une réussite ou la gravité d'un échec, il faut déterminer la marge du test. Pour cela, calculez la différence entre la somme des d6 et la valeur de l'Ingrédient à ne pas dépasser.

Si la somme des d6 est strictement supérieure à la valeur de l'Ingrédient, le test est un échec et la marge calculée est appelée Marge d'Échec. De plus, si cette valeur est supérieure ou égale à 10, c'est un Échec Critique.

Si la somme des d6 est strictement inférieure à la valeur de l'Ingrédient, le test est un succès, et la marge calculée est appelée Marge de Réussite. De plus, si cette valeur est inférieure ou égale à -10, c'est une Réussite Critique.

Lors de réussites ou d'échecs critiques en cas d'utilisation de certains Pouvoirs ou Super Gadgets, des conséquences imprévisibles peuvent avoir lieu : reportez-vous à leurs descriptions pour en savoir plus.

Les détails techniques liés à la qualité et à la gravité des marges sont résumés dans la Table des Marges ci-après. Pour plus de facilité lors des calculs, les marges auront toujours des valeurs positives. Ce qui veut dire que nous utiliserons la valeur absolue des marges de réussite, c'est-à-dire pour ceux qui ont pris l'option Math faible à l'école, la valeur sans le signe négatif placé devant.

Beau temps pour la saison

Le temps qui s'écoule dans une partie de MSB n'est jamais linéaire. En fonction des besoins de la narration, il peut s'écouler une journée dans le jeu en une phrase comme il peut ne s'écouler que quelques secondes en 1 heure de jeu. Lors des Duels, l'action est découpée en tours. Un tour dure 10 secondes.
1 tour = 10 secondes, 6 tours = 1 minute, 45 tours = un album de Lucien Vocances, 360 tours = 1 heure, 1 000 tours = la puissance de ma machine à laver, 8 640 tours = 1 jour. Je crois qu'on a fait le tour, là ?

TABLE DES MARGES

VALEUR DE LA MARGE	TYPE DE RÉSULTAT	FACTEUR TEMPS
-10 ET EN DESSOUS	CRITIQUE	8
-7 À -9	EXCEPTIONNEL	4
-4 À -6	FORMIDABLE	2
-1 À -3	SIGNIFICATIF	1
0	SUR LE FIL	COMPLICATION
1 À 3	INÉLUCTABLE	1
4 À 6	LAMENTABLE	2
7 À 9	CATASTROPHIQUE	4
10 ET AU-DELÀ	CRITIQUE	8

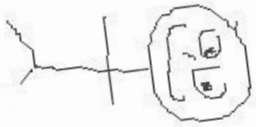
Et l'espace alors ?

Dans l'espace, on ne vous entend pas crier, mais dans MSB l'échelle de distance couramment usitée est la case. Une case représente un carré de 2 mètres de côté. Ne pas confondre avec la case de l'oncle Tom, quoiqu'elle soit à peine plus grande.

Impossible n'est pas ratable

En cas de Difficulté Inratable, la Marge de Réussite est déterminée par un jet de 5d6 auquel est ajoutée la valeur de l'Ingrédient utilisé pour le test. En cas de Difficulté Impossible, la Marge d'Échec est déterminée par un jet de 5d6 auquel est soustraite la valeur de l'Ingrédient utilisé pour le test. Dans ces deux cas, aucun gain de Réussite n'est possible.

Vous remarquerez que dans cette Table des Marges apparaît une colonne *Facteur Temps* dont vous vous demandez sûrement l'utilité. Eh bien, cela tombe très bien, car le chapitre suivant va tout vous expliquer.



LE TEMPS C'EST DE L'ARGENT, ET MOI J'AI PAS QUE ÇA À FAIRE !

Comment savoir combien de temps un personnage met pour réaliser une action, voilà une question que se pose souvent le Meneur. En l'occurrence, combien de temps va passer Potiron Boy pour cuisiner sa soupe de courge radioactive façon grand-mère, combien de temps va mettre Pédalo pour réussir sa nouvelle coupe de cheveux Punks not Dead avec la colo qui va bien ? Et en combien de temps la blonde pulpeuse du bar va-t-elle fondre sous votre regard de braises incandescentes ?

Et bien la réponse est très simple. Il suffit pour cela de déterminer une durée de base pour réaliser l'action. Cette durée sera multipliée par le facteur temps en cas d'échec ou divisée par le facteur temps en cas de réussite du test. Dans le cas d'une réussite *Sur le Fil*, une complication va rendre la tâche moins facile à résoudre que prévu en augmentant au maximum la durée initialement prévue de l'action de 50 %.

Exemple : Super JeanJean recherche dans ses dossiers le numéro de téléphone de son patron pour essayer d'arranger le coup de son licenciement. Il réussit son jet sous NEU, sa Marge de Réussite est de 5, soit un facteur temps de 2. Le Meneur a déterminé qu'il fallait une vingtaine de minutes pour retrouver ce numéro. Super JeanJean va donc mettre dix minutes avant de trouver ce renseignement (20 minutes divisées par 2... vous le faites exprès ?).

Autre exemple : Le Doktor Schlimmberhoff a perdu les clefs de son sous-marin de poche volant, il faut qu'il force la serrure pour pouvoir entrer. Son jet sous le talent Déboulonnage express de Serrure échoue avec une Marge d'Échec de 1, soit un facteur temps de 1. Le Meneur a estimé qu'il fallait 5 minutes pour crocheter cette serrure. Le Doktor va donc s'escrimer pendant cinq minutes avant de constater que cette ø!?§!!! de serrure résiste toujours. S'il avait raté son test avec un facteur temps de 2, il s'en serait rendu compte après 10 minutes et s'il avait raté son test avec un facteur temps de 4, il s'en serait rendu compte après 20 minutes.

Ce système permet d'ajouter un peu de suspense à la partie, notamment lorsqu'un personnage dispose d'un temps limité pour réussir son action. Cette procédure peut aussi s'utiliser quand un joueur annonce que son personnage prend dix minutes pour fouiller une pièce. Son test est un succès avec une marge de réussite de 3, soit un facteur temps de 1. Le Meneur a estimé que pour trouver l'indice caché dans le matelas, il faut 40 minutes de recherche. Le joueur va donc s'entendre dire qu'il n'a rien trouvé, mais que son personnage n'a pas eu suffisamment de temps pour fouiller la pièce de fond en comble. Libre ensuite au joueur de continuer ou non ses recherches. Si sa marge de réussite avait été de 7 ou plus, soit un facteur temps de 4, dix minutes lui auraient suffi. De même, cette règle peut s'utiliser quand un personnage fait plusieurs tentatives pour crocheter une serrure. Cela permet d'estimer le temps que prendra l'action et s'il est possible de la tenter à nouveau dans les délais impartis.

À titre indicatif, voici quelques exemples de durée pour différentes actions courantes :
- forcer une serrure mécanique simple : 1 min.
- forcer une serrure mécanique complexe : 5 min.
- forcer une serrure électronique simple : 5 min.
- forcer une serrure électronique complexe : 10 min.
- chercher un objet caché : 10 min.
- fouiller dans des archives : 10 min.
- fouiller dans des archives informatiques : 5 min.
- fouiller une pièce : 20 min.
- enfiler un déguisement : 5 min.
- réparer une arme à feu : 5 min.
- changer un pneu : 10 min.
- réparer un moteur : 30 min.
- reconstruire un moteur : 2 j.

Comme vous avez pu le constater, pour ne pas alourdir le jeu, cette règle s'applique essentiellement à des actions qui durent au moins une minute.



Sur le Fil

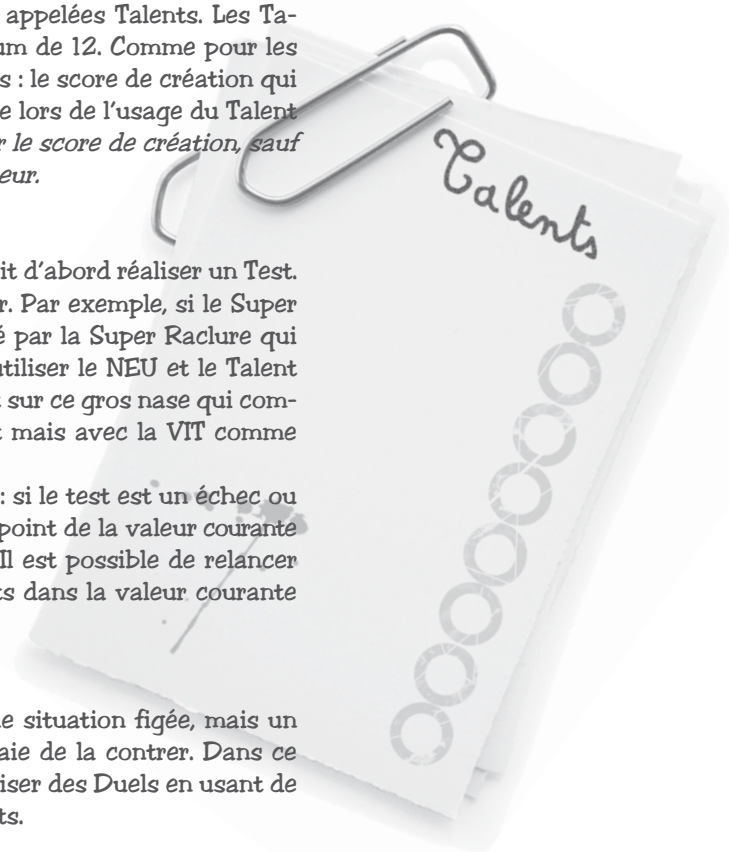
Si un test est *Sur le Fil*, le résultat n'est ni un échec ni une réussite, mais il arrive une complication qui empêche la réalisation complète de l'action. Le Meneur doit interpréter le résultat de l'action en fonction du contexte, de l'intérêt de l'histoire et de son humeur. Un test *Sur le fil* peut amener le joueur à retenter l'action si les circonstances et le Meneur l'autorisent.

Par exemple : Super Sauterelle a tenté de sauter par-dessus un précipice, mais le test indique un résultat Sur le Fil. *Super Sauterelle a donc réussi de justesse à s'accrocher de l'autre côté du précipice, mais doit tenter ensuite de remonter à la force de ses bras.* Dans notre exemple, Super Sauterelle ne se retrouve pas au fond du précipice, mais ne l'a quand même pas franchi. Le résultat n'est donc ni une réussite ni un échec, mais une grosse complication.

La règle Sur le Fil est parfois difficile à interpréter pour le Meneur, en particulier dans le feu de l'action. En cas de panne d'inspiration, vous pouvez considérer qu'un résultat Sur le Fil peut être une réussite ou un échec avec une marge égale à 0.

Quels Talents !

À part utiliser ses Ingrédients, votre Super Blaireau peut savoir faire des choses très utiles comme mijoter des bons petits plats, repriser son Super Costume ou démonter des voitures. Ces compétences particulières sont appelées Talents. Les Talents ont une valeur minimum de 0 et une valeur maximum de 12. Comme pour les Ingrédients, deux scores sont utilisés pour gérer les Talents : le score de création qui ne varie qu'avec l'expérience et le score courant qui évolue lors de l'usage du Talent considéré. *En aucun cas le score courant ne peut dépasser le score de création, sauf à de rares exceptions expressément autorisées par le Meneur.*



User d'un Talent

Lorsqu'un Super Blaireau souhaite user d'un Talent, il doit d'abord réaliser un Test. En fonction de l'action, l'Ingrédient à utiliser pourra varier. Par exemple, si le Super Blaireau veut savoir quel modèle d'arme lourde est manié par la Super Raclure qui le canarde joyeusement comme à la fête foraine, il peut utiliser le NEU et le Talent Artillerie lourde. En revanche, s'il veut riposter rapidement sur ce gros nase qui commence à lui chauffer les oreilles, il usera du même Talent mais avec la VIT comme Ingrédient.

Pour ce qui est de l'usage des Talents, c'est très simple : si le test est un échec ou si le résultat ne convient pas au joueur, il peut dépenser 1 point de la valeur courante de son Talent pour relancer 1d6 de son jet de dés initial. Il est possible de relancer autant de d6 que l'on veut tant que l'on dispose de points dans la valeur courante du Talent utilisé.

Règle du Duel

Il existe des cas où le Super Blaireau n'affronte pas une situation figée, mais un adversaire. Ce dernier fait la même action que lui ou essaie de la contrer. Dans ce cas, il faut appliquer la règle du Duel. Il est possible de réaliser des Duels en usant de Talents et d'Ingrédients ou en n'utilisant que les Ingrédients.

Prem's

Avant un Duel, le Meneur doit déterminer l'ordre des actions des personnages. Celui qui a la meilleure valeur de Talent dispose de l'Initiative et débute les hostilités. Si deux personnages ont la même valeur de Talent, c'est celui qui a le meilleur score dans l'Ingrédient servant au test qui démarre. Si la valeur des Ingrédients est identique, le Meneur utilisera les autres Ingrédients pour départager les *ex aequo*, ceci en fonction des circonstances et du type de Duel envisagé.

Le choix des Talents est précisé un peu plus loin dans le chapitre intitulé «La talentueuse liste».

Celui qui remporte le tour gagne ou conserve l'Initiative pour le tour suivant. En général il n'est pas possible de changer de type de Duel en gagnant l'Initiative. Mais c'est vrai qu'il vaut mieux affronter une Super Raclure à la force colossale sur un terrain intellectuel plutôt que de vouloir le battre à tout prix au bras de fer. Enfin, je dis ça, je dis rien...

Il est possible de céder l'Initiative à son adversaire, ce qui permet d'ajuster le résultat de son jet de dés selon le résultat de son adversaire. Ceci est intéressant si la Marge de Réussite de l'adversaire est faible. Si l'adversaire décide à son tour de céder l'Initiative, les deux belligérants seront quittes pour réaliser un tour d'observation.

Résolution du Duel

Le Meneur détermine la Difficulté de base du test de chaque adversaire et chacun réalise son test. Une fois les marges des tests des deux belligérants calculées, le Duel s'interprète comme suit:

- si les deux adversaires ratent leur test, les deux actions échouent, mais celui qui a la Marge d'Échec la plus faible conserve l'Initiative lors du prochain tour. En cas d'égalité des marges, celui qui dispose de l'Initiative la conserve.
- si un adversaire réussit son test alors que son adversaire échoue, la marge finale du gagnant du Duel est égale à sa Marge de Réussite à laquelle est ajoutée la Marge d'Échec du perdant.
- si les deux adversaires réussissent leur test, celui qui a la meilleure Marge de Réussite remporte le Duel. La marge finale est égale à la Marge de Réussite du gagnant à laquelle est soustraite la Marge de Réussite du perdant.
- si les deux adversaires réussissent leur test avec la même Marge de Réussite, leurs actions s'annulent et personne ne fait perdre de points à son adversaire. Celui qui dispose de l'Initiative la conserve.

Vive les Réussites !

En consultant la *Table d'Interprétation des Duels*, le gagnant déterminera ses gains en Réussites en fonction de la marge finale.



Pour changer le système !

Si le système de transformation des Marges de Réussites en Réussite n'est pas à votre goût, changez-le ! Eh oui, MSB c'est comme la voiture de Johnny, c'est customisable ! Vous pouvez simplement décréter que le nombre de Réussites est égal à la Marge de Réussite divisée par 2, à arrondir au chiffre inférieur. Suffit de réviser votre table du 2.

Concernant la distribution des Bons d'Achat, le système d'échange de réussite contre ces Bons est souvent mal utilisé par les Joueurs débutants. Pour pallier à cela, vous pouvez changer le système ! À mort le système ! Pendez-les haut et court ! Pas de pitié ! Oui, enfin Je m'égare. Voilà quelques propositions pour révolutionner tout ça :

* en fonction de la Marge de Réussite, vous pouvez distribuer gratuitement des cartes. Pour une Marge de Réussite, entre 6 et 9 : 1 carte en cadeau ; pour une Marge de Réussite au-delà de 10 : 2 cartes gagnées.
* une combinaison spéciale obtenue au dé vous fait gagner 1 carte : par exemple 421, 666, 111, une suite genre 12345, la somme des dés égale à 13, etc.
* vous pouvez récompenser l'usage original d'un Pouvoir ou une initiative intelligente d'un de vos Joueurs lors de la partie; vous pouvez également récompenser un Joueur qui aura déclenché un fou rire autour de la table. En revanche l'échange de morceaux de pizza ou de soda contre des Bons d'Achat n'est pas toléré !
* si vous avez d'autres idées, n'hésitez pas à innover !

Dans tous les cas, si vous adoptez une de ces règles alternatives, vous pouvez suspendre la possibilité d'échanger des Réussites contre des Bons d'Achat pour ne pas trop déséquilibrer le Jeu.

Et maintenant un exemple de Duel !

L'homme Tong décide d'affronter en Duel Super Mamie à l'aide du Talent Kung Fu Master. L'homme Tong a une valeur de 9 dans ce Talent et Super Mamie seulement 6. L'homme Tong frappe pour faire mal avec son Ingrédient BID (11), Super Mamie décide de jouer la carte de la vitesse en usant de la VIT (12). Le Meneur détermine si les conditions météo sont remplies pour faire un bon Duel et si le facteur de difficulté reste à 3d6 pour chaque belligérant. L'homme Tong attaque les hostilités, car sa valeur de Talent Kung Fu Master est supérieure à celle de Super Mamie.

Premier tour : l'homme Tong tente un Waza Harri Toubé dans les dents : le jet de 3d6 donne 10 ce qui est une réussite avec une Marge de Réussite de 1. Super Mamie fait 3 + 6 + 3 = 12 ce qui est un résultat Sur le Fil. Elle décide d'user d'un point de Talent (qui passe de 6 à 5) et relance le 6. Elle obtient un 4 soit un nouveau total de 10, donc une Marge de Réussite de 2. Elle remporte le round, mais avec une Marge de Réussite finale de 1 (sa Marge de Réussite de 2 moins celle de l'Homme Tong de 1) elle préfère empocher 1 Bon d'Achat plutôt que de faire perdre des points de Talent à son adversaire.

Second tour : Super Mamie ayant repris l'Initiative, elle attaque par un Oku Tobé Kichi dans les parties. Le jet des 3d6 donne 6 soit une réussite avec une Marge de Réussite de 6 et un gain possible de 4 Bons d'Achat ou une baisse de 4 points de la valeur du Talent de son adversaire. Celui-ci fait un lamentable 14 (6+5+3). Il décide de relancer le 6, perd 1 point de Talent (il passe de 9 à 8) et obtient un 5. Il relance encore un 5 et obtient un 1 (son Talent passe à 7) pour un nouveau total de 1+5+3=9. Réussite avec une Marge de Réussite de 2, il décide d'arrêter là les frais. Super Mamie remporte le Duel avec une Marge de Réussite finale de 4 et décide de faire perdre à son adversaire 2 points de Talent qui passe à 5. Super Mamie prendrait-elle l'avantage ?

Troisième tour : Super Mamie enchaîne par un Waza Danléden avec un jet excellent à 5, soit une Marge de Réussite à 7 ! L'homme Tong blêmit et ne fait qu'un misérable 15 (6+5+4) soit une Marge d'Échec de 4. S'il ne relance pas, la Marge de Réussite finale sera de 7+4 = 11 soit 8 réussites, c'est-à-dire la possibilité pour Super Mamie de lui faire perdre 8 points de Talents ou d'empocher 8 Bons d'Achat. Il relance le 6 (son Talent passe à 4) et oh rage ! de nouveau un 6. Une nouvelle relance (son Talent passe à 3) donne un 4. La Marge de Réussite finale descend à 9, Super Mamie peut faire perdre 4 points de Talent à l'Homme Tong ! Celui-ci abandonne et Super Mamie lui assène donc un coup qui lui fait perdre 3 points de Talent amenant son score à 0. Le dernier point de Réussite de Super Mamie aurait dû faire perdre à l'Homme Tong 1 point de VIT mais il décide de racheter cette Réussite avec 1 Bon d'Achat pris dans sa réserve. Super Mamie a le dessus et lors du prochain round, ce sont très certainement des points de VIT que l'Homme Tong perdra...

L'usage des Réussites

Ces Réussites ont différents usages détaillés plus loin, mais à chaque fois le système est identique : 1 Réussite s'échange contre 1 autre chose : 1 point d'Ingrédient, de Talent, de Gadget, 1 Bon d'Achat, etc. Voici la liste des différents usages des Réussites :

- faire perdre des points de Talents à l'adversaire si celui-ci use d'un Talent. Si la valeur courante du Talent de l'adversaire tombe à 0, la perte de points sera reportée sur la valeur courante de l'Ingrédient utilisé pour le Test,
- faire perdre des points d'Ingrédients à l'adversaire si celui-ci n'use pas d'un Talent,
- lors d'une Poursuite, faire perdre ou gagner des catégories de distance entre poursuivants,
- lors d'une Manœuvre, faire perdre des points de Gadgets au véhicule adverse,
- le gagnant d'un Duel peut choisir d'échanger une partie ou la totalité de ses Réussites contre un nombre équivalent de Bons d'Achat.



Privé de Réussites

Dans le cadre des tests simples, c'est-à-dire tous tests hors Duels, le gain de Réussites est interdit. Vous comprenez aisément qu'il est impossible de gagner des Bons d'Achat en faisant de simples Tests d'Ingrédients ou en usant de Talents à tout bout de champ, en se battant contre son porte-manteau ou en essayant d'intimider un panneau de signalisation.

MARCEL SUPER BLAIREAUX
BLAIROPOLIS
Bienvenue !
TEL : 14.12.36.58.96

30-02-2009 JEUDI 06-254

1 pt de BID	1 Bon d'Achat 1j de repos
1d6 pt de VIT 1 pt de VIT	1 Bon d'Achat 1h de repos
1 pt de POU	1 Bon d'Achat 6h de sommeil
1 pt de NEU	2 Bons d'Achat
1 pt de PUB	Sponsor
1 pt de TUN	Niet
Relance d6	1 Bon d'Achat
1 Reussite	1 Bon d'Achat
Tous les pts de Talent Talent a 0 sinon	 2 Bons d'Achat 1 Bon d'Achat

TOTAL 678,25 BL

Vendeur 2 19 art 5698-9

MERCI DE VOTRE VISITE

Découpage ?

Si toutefois vous ne voulez pas abîmer votre beau livre, vous trouverez sur le site Internet de MSB les planches de Bon d'Achats à télécharger, à imprimer et à découper soi-même. Bon, si le travail manuel vous rebute trop, vous pouvez aussi choisir de matérialiser les Bon d'Achats par différents artifices : pièces de monnaie, biscuits chocolatés, dés, cartes à jouer, cacahuètes, canettes de bière, que sais-je encore ? Mais ce serait dommage de perdre le bénéfice des effets spéciaux notés dessus, non ?

Duel passif

Lors d'un Duel, un adversaire peut n'avoir qu'un rôle passif. C'est le cas des Figurants qui ne lancent pas de dés, c'est également le cas des adversaires qui ne veulent ou ne peuvent pas se défendre. Dans tous ces cas de figure, il n'y aura qu'un seul test réalisé pour déterminer l'issue du Duel, mais ce test pourra être assorti d'un Avantage (si l'adversaire ne se défend pas) ou d'un Désavantage (si l'adversaire se met à couvert) selon le choix du Meneur de jeu. Dans tous ces cas de figure, la marge finale du Duel sera égale à la Marge de Réussite du test. La seule différence avec un Duel classique, c'est qu'en cas d'échec du test, le personnage passif ne pourra pas empocher de Réussites et faire perdre des points de Talents ou d'Ingrédients à son adversaire.

Bons d'Achat

À sa création un personnage dispose de 2 Bons d'Achat matérialisés par de magnifiques cartes à découper que vous trouverez à la fin de l'ouvrage. L'usage de ces Bons d'Achat est variable :

- lors d'un Test, il est possible de jouer un Bon d'Achat afin de déclencher l'effet spécial qui y est décrit,
- les Bons d'Achat permettent de récupérer des points de la valeur courante des Ingrédients et des Talents selon un barème détaillé dans le Amazing Chapter, et également sur le côté de cette page,
- le gagnant d'un Duel peut augmenter le nombre de Réussites d'un point par Bons d'Achat additionnel pris dans sa réserve,
- le perdant d'un Duel peut racheter les Réussites de son adversaire selon le barème d'une Réussite contre un Bon d'Achat,
- un Bon d'Achat peut être utilisé pour relancer 1 ou plusieurs d6 de n'importe quel Test d'Ingrédients,
- les Bons d'Achat peuvent servir à augmenter la valeur de création des Talents d'un seul point à la fois par aventure. Le barème est simple : le nombre de Bons d'Achat à dépenser est égal à la valeur du Talent à atteindre. Il est possible d'augmenter plusieurs Talents lors d'une même aventure. Ainsi, pour augmenter la valeur de Création d'un Talent de 5 à 6, il faudra dépenser 6 Bons d'Achat.

Actions combinées

Il est possible de réaliser la même action à plusieurs. Dans ce cas, chaque protagoniste effectue le même test avec la même difficulté de base, le même Ingrédient et éventuellement le même Talent. La réussite de l'action est déterminée en faisant la somme des Marges individuelles de Réussite à laquelle est soustraite la somme des Marges individuelles d'Échec. Dans le cas d'un Duel, les éventuelles Réussites gagnées sont réparties entre les personnages qui auront réussi leur test.

Actions multiples

Il est possible de réaliser plusieurs actions simultanées dans un même tour, mais :

- deux actions simultanées amènent un Désavantage de 1d6 à la difficulté de base de chaque action,
- trois actions simultanées amènent un Désavantage de 2d6 à la difficulté de base de chaque action,
- il est impossible de réaliser plus de trois actions simultanées dans un même tour.

Dans tous les cas, il ne faut pas oublier que si la somme des difficultés dépasse 5d6, le test devient Impossible à réussir.

COURAGE, FUYONS !

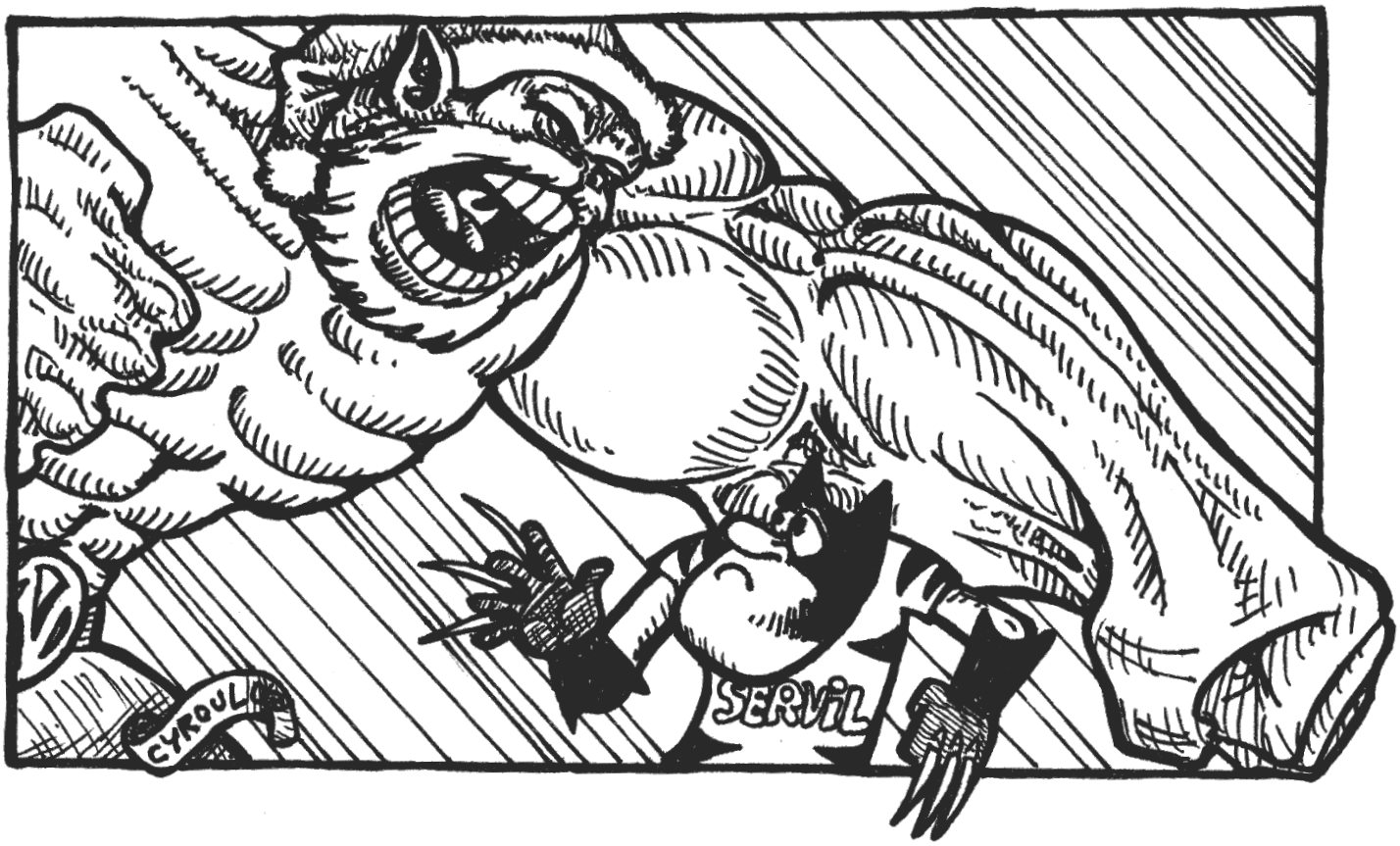
Il est possible de rompre un Duel à condition de l'annoncer avant le Test. Si le fuyard remporte le Duel, le nombre de cases qui le sépare de son ennemi est égal au nombre de Réussites obtenues.

TALENT CONTRE TALENT

Lors d'un Duel où les belligérants usent de Talents compatibles, mais pas identiques (ex Kung Fu Master contre Baston à la loyale), à la discrétion du Meneur, il est possible qu'aucun des duellistes ne fasse perdre de points de Talents à son adversaire. En revanche, les points de Talents peuvent toujours servir à relancer des d6. Les éventuelles Réussites gagnées servent à réduire directement la valeur courante de l'Ingrédient de l'adversaire utilisé pour le test.

Effets spéciaux ?

Vous vous demandez sans doute à quoi ça sert ? Eh bien, c'est simple, vous pouvez donner vos Bons d'Achat au Meneur pour déclencher les effets notés dessus. Toutefois, pour ne pas trop déséquilibrer le Jeu, le Meneur peut n'autoriser la dépense que d'1 Bon d'Achat par tour et par Joueur, ou 1 Bon d'Achat par tour quelque soit le nombre de Joueurs, ou encore plus vache 1 Bon d'Achat par Jour. À vous de voir, mais annoncer la couleur au Joueur avant de commencer la partie.



Avantages & Désavantages

Lors d'un Test, il est possible de disposer d'un Avantage lié au terrain, à sa position, à l'utilisation d'un Super Gadget ou d'un Super Pouvoir ou à toute autre condition particulière. Dans ce cas, le facteur de Difficulté est minoré d'1 ou plusieurs d6. De même, il est possible de subir un Désavantage lié aux conditions extérieures, dans ce cas le facteur de Difficulté est majoré d'1 ou plusieurs d6. Dans le cadre des Duels, si l'Avantage peut être également vu comme un Désavantage pour l'adversaire, il faut choisir entre disposer d'une réduction du facteur de difficulté pour soi ou augmenter le facteur de difficulté de l'adversaire. En revanche, plusieurs belligérants peuvent subir un Désavantage commun : par exemple, une mauvaise visibilité ou un terrain glissant. Ou un Avantage commun : par exemple, si les Super Blaireaux subissent une attaque par surprise ou lors de l'utilisation d'un Super Gadget.

Désavantages à 1d6 : augmente le facteur de difficulté d'1d6
- mauvaise visibilité, brouillard, sol glissant
- se déplacer avec de l'eau jusqu'à la taille
- attaque sur le côté, en mouvement
- cible couverte de 25% à 50%
- user d'un Talent avec un objet improvisé proche de l'objet classiquement utilisé ou ayant des performances réduites

Avantages à 1d6 : réduis le facteur de difficulté d'1d6
- différence de taille ou d'allonge d'une case
- prendre son temps : nécessite de préparer son action pendant un tour
- système d'assistance : un système de visée (lunette optique de visée), un système mécanique aidant à l'action
- lors d'une Poursuite, user d'un véhicule à propulsion motorisée contre un véhicule piéton ou assimilé (véhicule à propulsion manuelle genre vélo, trottinette, etc.)

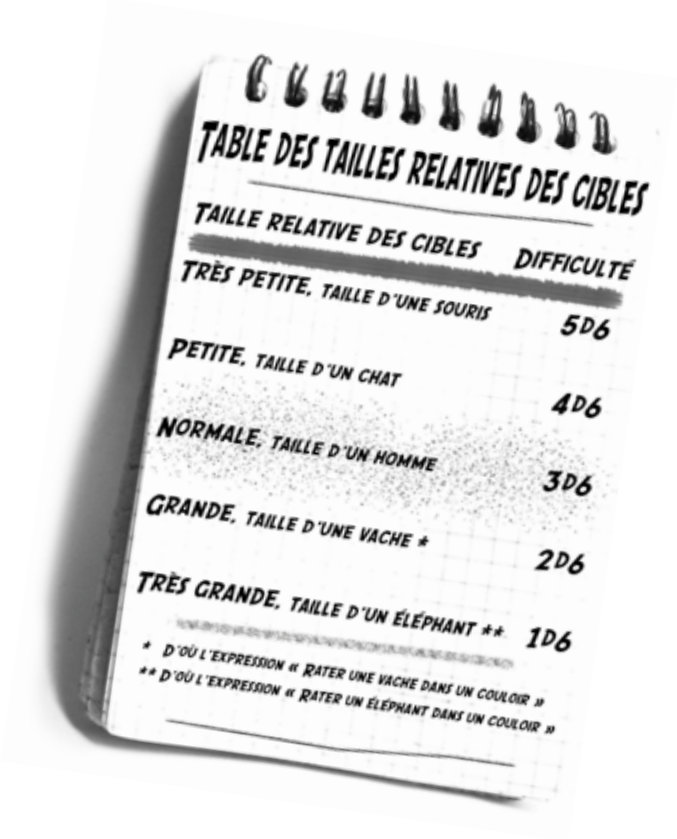


Désavantages à 2d6 : augmente le facteur de difficulté de 2d6
- obscurité
- se trouver à terre
- se déplacer avec de l'eau jusqu'à la poitrine
- cible couverte de 50% à 75%
- cible en mouvement
- user d'un Talent avec un objet qui n'a vraiment rien à voir avec l'objet classiquement utilisé

Avantages à 2d6 : réduis le facteur de difficulté de 2d6
- attaque par surprise, dans le dos
- différence de taille ou d'allonge de plus d'une case
- système d'assistance : un système de visée performant (lunette laser), un système électronique (un ordinateur de visée) aidant à l'action
- lors d'une Poursuite, user d'un véhicule à propulsion motorisée puissant contre un piéton et assimilé ou un véhicule à propulsion motorisée de faible puissance (mobylette, solex, voiturette, etc.)

Tir au pigeon

Lorsqu'il est fait usage d'une arme de tir, la difficulté de base du Test est définie par la taille relative de la cible. Une cible de grande taille mais éloignée est aussi difficile à atteindre qu'une cible de petite taille mais proche. Cette règle est reprise dans la *Table des Tailles Relatives des Cibles*, qui vous le constatez est une simple adaptation de la Table des Difficultés.



NEU ou VIT ?

Le choix de l'Ingrédient à utiliser pour un test de tir est souvent déroutant pour les Meneurs débutants. Pourtant, ce n'est pas compliqué : la plupart du temps ce sera le NEU qui sera choisi pour un tir précis et le VIT pour un tir rapide ; un tir plus instinctif, au feeling utilisera le POU, un tir lors d'un mouvement acrobatique ou utilisant une arme difficile à manier le BID.

Les dommages collatéraux

Quand un Super Blaireau cherche à toucher un ennemi perdu dans une foule d'alliés ou de gens innocents et qu'il rate son Test de tir, il est toujours intéressant de vérifier si ce tir n'est pas perdu pour tout le monde. Plus le Test de tir est raté et plus la dispersion du tir est grande : le rayon de dispersion en nombre de cases est égal à la valeur de la Marge d'Échec. Chaque Super Blaireau ou Super Raclure présents dans ce rayon de dispersion réalise un test dit Papourmapom, en commençant par le personnage le plus proche de la cible d'origine, puis en s'éloignant progressivement de cet épicentre. Le test Papourmapom correspond à un test de VIT de Difficulté Normale. Si le test est un échec, le joueur calcule la Marge d'Échec, qui correspondra aux nombres de points d'Ingrédient perdus. Pour les Figurants, le Meneur lança 2d6 : si la somme des d6 est strictement supérieure à la valeur de la Force d'Opposition du Figurant, il est touché. La différence entre la somme des dés et la valeur de la Force d'Opposition détermine le nombre de points de Force d'Opposition que le Figurant perd.

Pompompompom ?

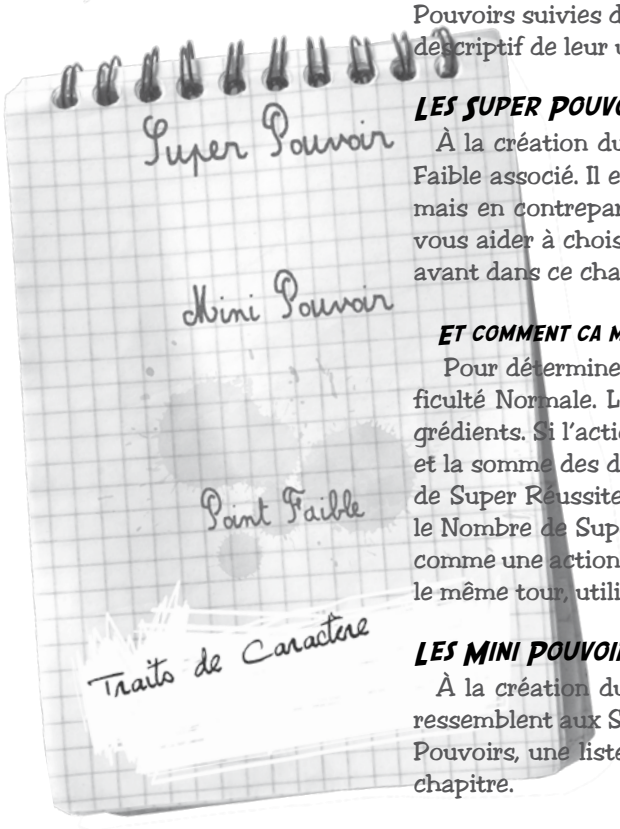
Pour ceux qui ont pris l'option Math faible à l'école, vous pouvez constater qu'un Figurant ayant une Force d'Opposition de 1 se prendra systématiquement tout pour sa pomme, d'autant plus qu'il est proche de la cible.
Conclusion pour ceux qui suivent pas, pas la peine de lancer les dés pour ces Figurants, c'est d'emblée pour leur pomme !

Les Super Règles de création des Super Pouvoirs

« Par le pouvoir du Crâne ancestraaaalleeuuu !!! »
Musclor

Sur la feuille de personnage, vous trouverez un emplacement situé sous la zone Carte d'identité destiné à noter le choix de vos Pouvoirs.

Nous y voilà ! Où ça ? Eh bien ! Voyons ! Au cœur de la substantifique moelle de la création de votre Super Blaireau ! C'est ici que vous allez pouvoir choisir vos Super Pouvoirs, l'essence même du Super Blaireau ! Ce qui le distingue du commun, de la plèbe, de cette masse grouillante et informe qu'il faut materner et sauver de cataclysmes atomiques le lundi, sans oublier que lundi, c'est raviolis ; d'une attaque d'E.T. mutants et baveux le mardi ; d'une expérience militaire interdite utilisant un obus d'improbabilité à charge creuse le mercredi, jour des enfants en plus ; de mettre encore en prison l'infâme Doktor Schlimmberhoff qui a encore essayé de réduire en esclavage la moitié de la planète le jeudi ; d'aller chercher le pain et les croissants le vendredi ; de faire les courses le samedi pour faire marcher la société de consommation. Et enfin, n'oublions pas le dimanche, jour béni qui permet de faire la grasse matinée dans son lit plutôt que sur les bancs inconfortables des églises. Sans oublier de promener Raymonde dans sa rutilante Dauphine Gordini. En bref et pour faire plus concis, c'est ici que vous trouverez les règles spécifiques de création des Super Pouvoirs suivies de moult exemples de Pouvoirs Super ou Mini avec pour chacun un descriptif de leur utilisation. Soupère Poweure !



Les Super Pouvoirs

À la création du personnage, le joueur doit choisir un Super Pouvoir et un Point Faible associé. Il est possible de choisir deux Super Pouvoirs si le Meneur l'accorde, mais en contrepartie le joueur devra choisir deux Points Faibles au lieu d'un. Pour vous aider à choisir, une liste non exhaustive de Super Pouvoirs est disponible plus avant dans ce chapitre.

Et comment ça marche ?

Pour déterminer si un Super Pouvoir opère, effectuez un test sous le POU de Difficulté Normale. L'utilisation d'un Super Pouvoir ne consomme pas de points d'Ingrédients. Si l'action réussit, faites la différence entre la valeur de l'Ingrédient utilisé et la somme des dés lancés. Pour les Super Pouvoirs, ce résultat s'appelle le Nombre de Super Réussites ou NSR. En cas d'échec, faites de même : le résultat est appelé le Nombre de Super Échecs ou NSE. L'utilisation d'un Super Pouvoir est considérée comme une action qui prend un tour. Si vous voulez réaliser une autre action pendant le même tour, utilisez la règle des Actions Multiples.

Les Mini Pouvoirs

À la création du personnage, le joueur choisit deux Mini Pouvoirs. Ces Pouvoirs ressemblent aux Super Pouvoirs mais ont une puissance limitée. À l'instar des Super Pouvoirs, une liste non exhaustive de Mini Pouvoirs est disponible à la suite de ce chapitre.

Il est possible de choisir 10 points de Talents ou 1 Super Gadget à la place d'un Mini Pouvoir.

Et comment ca marche ? (bis)

La réussite des Mini Pouvoirs est automatique, il n'est donc pas nécessaire de réaliser un test pour savoir s'ils fonctionnent. Chacune de leur utilisation consomme 1 point de VIT. La durée de ces Mini Pouvoirs est en général indiquée dans leur description. Dans le cas contraire, on considère qu'ils durent 1d6 tours par point de VIT engagé.

Pour comparer l'effet d'un Mini Pouvoir et du Talent humain correspondant, on considère que le NSR est égal à la valeur courante de la VIT.

Si vous voulez vous assurer que votre Super Pouvoir fonctionnera à tous les coups, vous pouvez user d'un point de POU pour réduire la Difficulté du test de POU d'1d6. Vous n'aurez alors qu'à réussir un test en lançant 2d6 contre le POU, une formalité dans la plupart des cas.

Les Points Faibles

À la création du personnage, le joueur doit choisir un Point Faible associé à son Super Pouvoir. Si son Super Blaireau est exposé à ce Point Faible (par exemple le kryptonium pour Super Mec), les conséquences sont diverses. Cela peut aller d'une incapacité totale d'utiliser ses Super Pouvoirs à un Désavantage de 1 ou plusieurs d6 à toutes ses actions tant que dure l'exposition. Voici pour l'exemple différents types de Points Faibles possibles :

D : désavantage de 2d6 à tous les tests durant l'exposition au Point Faible

A : annulation des Super Pouvoirs et des Mini Pouvoirs durant le temps de l'exposition au Point Faible

F : folie temporaire durant l'exposition au Point Faible

P : paralysie totale (ou partielle auquel cas le Super Blaireau n'a d'autre recours que de quitter la zone d'influence du Point Faible)

O : le Super Blaireau est contraint d'obéir au porteur d'un objet comme une télécommande, une formule magique qui peut le rendre inoffensif, le paralyser, l'empêcher de bouger, etc.

S : un objet que porte le Super Blaireau est la source de ses Super Pouvoirs. S'il venait à disparaître ou être détruit, le Super Blaireau perdrait son Super Pouvoir

B : un objet/matière/élément/plat cuisiné en sauce provoque des dégâts au Super Blaireau. En général, 1 BID par tour d'exposition, mais cela peut aussi toucher les autres Ingrédients (VIT, PUB, NEU...)

Toute idée dans le même genre peut être validée par le Meneur.

Au commencement de sa carrière, le Déménageur fut flatté par un passant qui le complimenta sur sa moustache. Il devint néanmoins perplexe quand celui-ci exécuta une chorégraphie singulière avec les bras en entonnant «Ouaille aime six haies ! » (ou « Moi, j'aime scier » ?). Il ne comprit la référence que quelques jours plus tard quand Pédalo, très très amical avec lui, prit le temps de lui parler d'un beau pays qui, parce qu'il était dénué de Francisco, permettait que les hommes puissent enfin s'aimer entre eux. Le Déménageur, habitué aux ambiances viriles de franche camaraderie et profondément idéaliste, trouva l'idée fabuleuse et choisit comme toute première mission de démanteler le complot de la société secrète des Francisco qui empêchait l'amour confraternel de s'exprimer enfin en Blairosie. Il fréquenta divers bars et clubs spéciaux sans trouver trace de ce groupe de Super Raclures. Désespéré d'échouer si lamentablement lors de sa première mission, il comprit sa méprise en un éclair quand une autre moustache vint se frotter à la sienne (lui qui aimait tant le barbu). Son sens moral étriqué en fut révulsé et afin d'afficher sa différence, il porte désormais un débardeur proclamant «I'm not gay» en travers du bide.
Toute mention à son égard d'une éventuelle attirance pour le sexe fort le met dans une colère noire et un mutisme rageur qui l'empêche de se concentrer efficacement sur son travail, bloquant pendant 3d6 tours toute utilisation de ses Pouvoirs Mini ou Super. Mais attention tout de même, ça ne l'empêchera pas de cogner en invoquant la légitime défonce !

Comparaison avec les personnages normaux

Si un Super Blaireau affronte un personnage lambda dans le même domaine que son Super Pouvoir, il est parfois utile de pouvoir comparer leur niveau de réussite. Pour le personnage normal, procédez comme d'habitude. Pour le Super Blaireau, calculez la NSR et multipliez-la par 10 pour obtenir l'équivalent d'une Marge de Réussite.

Pour illustrer cela, prenons un exemple sportif. Karl Lewis et Super Sauterelle décident de faire un concours impromptu de saut en longueur. Karl dispose du Talent Saut en longueur à 6, avec un score de POU de 12. Super Sauterelle dispose du Super Pouvoir Saut avec une valeur de VIT égale à 10. Super Sauterelle fait 7 à son jet de 3d6 sous POU. Karl fait un excellent 4 avec 3d6, sa Marge de Réussite est de 8. Quant à Super Sauterelle, il obtient une NSR de 3 d'où une Marge de Réussite équivalente de 3 x 10 égal 30. On peut donc conclure que si le saut de Karl est égal à sa marge de réussite en 1/2 cases, c'est-à-dire 4 cases ou encore 8 mètres, celui de Super Sauterelle sera de 15 cases soit 30 mètres. Sacré Karl, il essaiera de faire mieux la prochaine fois, mais n'est pas Super Blaireau qui veut !

Attention, l'usage du Pouvoir restera à la charge du Super Blaireau qui le projette : ce n'est en aucun cas la cible qui devra réaliser le test ou dépenser les points d'Ingrédients.

Projeter un Pouvoir

Il est possible de projeter un Pouvoir Super ou Mini sur une cible. Celle-ci pourra l'utiliser à son propre compte ou bénéficier de ses effets si le Pouvoir n'est pas destiné à affecter un autre cible que le Super Blaireau. Cette projection de Pouvoir demande une intense concentration, elle coûte 1 point de POU ou de VIT supplémentaire au Super Blaireau qui projette son Pouvoir selon qu'il s'agit d'un Pouvoir Super ou Mini. Dans le cas d'un Super Pouvoir, la difficulté du test sera majorée d'1d6.

Des cas particuliers

Certains Super Blaireaux rêveront de pouvoir intégrer leur Super Pouvoir dans un Super Gadget. Ou mieux encore : de porter leur Super Pouvoir directement sur eux. Par exemple, disposer, en guise de Super Costume, d'une Super Armure Lourde de Combat de la Mort qui Tue. Sauf que chez les Super Blaireaux, ça n'existe pas. Ou alors, vous avez choisi le mauvais jeu dans le rayon...



Au lieu d'avoir un Super Costume ordinaire qui est assimilé à un Super Gadget Made in ToyToy, un Super Blaireau peut choisir un Super Costume amélioré. S'il choisit d'intégrer son Super Pouvoir dans son Super Costume, ce dernier deviendra alors un Super Gadget *Made in TekTekTek*. S'il s'agit d'un Mini Pouvoir, le Super Costume sera un Super Gadget *Made in Blairosie*. Reportez-vous au chapitre sur le Matos & les Super Gadgets pour en savoir plus.

Règles sur les Combos

Qu'est-ce qu'un Combo ? C'est l'association de deux Super Pouvoirs possédés par deux Super Blaireaux différents qui n'en feront plus qu'un. Cette association devenant synergique, elle augmentera considérablement la puissance d'une attaque qui deviendra dévastatrice, transformant rapidement les Super Raclures en pâté pour chien. Il est possible de réaliser des Combos regroupant plus de deux Super Blaireaux, mais la difficulté de réalisation ira croissante. En terme de jeu, chaque joueur doit réaliser un test sous son Super Pouvoir. Si tous les tests réussissent, le Combo fonctionne. Mais si un seul des tests rate, alors les différents Super Pouvoirs se retournent contre les personnages dans un joyeux Super Foutoir. En terme de jeu, chaque Super Blaireau va subir une attaque d'un des Super Pouvoirs d'un autre Super Blaireau, et ceci de façon aléatoire ou selon l'humeur du moment du Meneur.

En cas de succès critique de l'ensemble des jets, d'une part, les effets du Combos ne seront pas modifiables par les Bons d'Achat, les Réussites ou tout autre artifice équivalent. D'autre part, les effets sont multipliés par le nombre de Super Blaireaux participant au Combo. Cela veut dire qu'un succès collectif critique d'un Combo à 4 multiplie par 4 les effets. Autant vous dire qu'en face ils vont morfler !

En cas de réussite collective simple, on additionne les NSR pour obtenir un NSR cumulé qui servira à interpréter les effets du Combo. Maintenant que vous savez tout, à vous de jouer pour inventer des Combos avec votre groupe de Super Blaireaux tout frais et tout fringant. Mais attention, il faut garder à l'esprit que l'association des Super Pouvoirs en vue de réaliser un Combo doit être cohérente. Si a priori deux Super Pouvoir s'opposent, il sera impossible d'en faire un Combo. En dernier lieu, la décision de valider un Combo revient encore et toujours au Meneur.

DE L'ORIGINE DES POUVOIRS SUPER OU MINI...

Mais d'où viennent donc les étranges Super Pouvoirs que votre Super Blaireu possède ? Depuis quelques jours, cette question vous obsède et vous empêche de trouver le sommeil. À tel point que vous vous tapez toutes les rediffusions nocturnes de Télé Télé jusqu'à saturation. Stop ! Nous avons la solution ! Pour cela, munissez-vous d'un d6, rendez-vous page suivante à la case départ, et répondez aux questions par Oui ou par Non. Et si jamais vous ne savez pas répondre à une question, laissez faire le dé du destin ! Une fois le parcours finit, vous trouverez un code-lettre dont la signification vous est donnée à la suite de notre test. Et que le POU soit avec vous !



Exemple de Combos

Les Super Blaireaux sont au Zoo du Peuple de Blairopolis où ils viennent juste d'extirper un gamin tombé malencontreusement dans la fosse aux crocodiles. Soudain, ils aperçoivent le vétérinaire du zoo qui entre dans la cage des lions et s'effondre subitement. La porte de la cage est ouverte. Les Super Blaireaux sont pris de court, mais ils doivent réagir, et vite. Action !

Super Cagette dispose du Super Pouvoir Passe Muraille et DareDébile d'Inversion de Super Pouvoir. Super Cagette décide de projeter son Super Pouvoir sur les lions, ce qui fait que son Jet sous POU sera majoré d'1d6. Juste avant la projection du Pouvoir, DareDébile lance une Inversion de Super Pouvoir sur Super Cagette. Les Super Blaireaux espèrent que sous l'effet de l'Inversion de Super Pouvoir, Passe-muraille deviendra Ne pas passer par une issue ouverte ce qui empêchera les lions de sortir de la cage. En revanche, ça ne l'empêchera pas de bouffer le vétérinaire. Cependant, mieux vaut le vétérinaire que les enfants de l'orphelinat Céline Penny qui sont justement en visite au zoo et qui matent tranquillement la scène. Bien entendu, ils sont loin de se douter qu'ils échappent à une mort atroce : ils pensent plutôt au final terrible qu'ils vont pouvoir reproduire lors de leur kermesse de fin d'année !

Si Super Cagette et DareDébile réussissent leur test, ils obtiennent l'effet escompté : la porte est ouverte, mais les lions ne peuvent la franchir. Reste à sauver le vétérinaire...

Si Super Cagette, ou DareDébile, ratent leur test, le Combo merde et c'est la Super Cata. DareDébile se prend Passe Muraille et l'Inversion de Super Pouvoir dans la tronche et se retrouve avec une irrésistible envie de foncer sur Super Cagette. Si les deux Super Blaireaux réussissent leur test de manière critique, le Combo est également critique, et les effets sont doublés (temps, portée, etc.).

Si jamais vous
ne savez pas répondre
à une question,
laissez faire
le dé du destin !
Lancez 1d6
et consultez
la Table du Destin

DE L'ORIGINE DES SUPER POUVOIRS



CASE DEPART

Vous avez obtenu vos Super Pouvoirs à la suite d'un accident ?

- NON → Il s'est fait tout seul votre Super Blaireau ? It's a self made Super Blaireau ?
  - OUI → Ok, ok... Vos Super Pouvoirs proviennent de vos Super Gadgets ?
    - OUI → Je m'en doutais, la vie est facile pour vous car vous êtes riche !
      - OUI → Réponse Q
      - NON → Réponse P
    - NON → Vous êtes magicien, c'est ça ?
      - OUI → Réponse U
      - NON → Vous êtes un genre d'artiste mais plutôt martial ?
        - OUI → Réponse I
        - NON → J'ai trouvé ! Vous avec reçu vos Super Pouvoirs suite à votre période mystique !
          - OUI → Réponse O
          - NON → Vous n'êtes pas humain, c'est ça ?
            - NON → Vous ne seriez pas un genre de machine ?
              - Si ! Si ! → Réponse Y
              - NON → Vous ne seriez quand même pas un lapin télépathe de la planète 12 ?
                - Si ! Si ! → Vous ne seriez pas comme qui dirait un peu en train de vous foutre de ma gueule ?
                - NON → Réponse G
                - Si ! Si ! → Reculez d'une case et ne touchez pas 10 000 Bleuros ! Ou alors retournez à la Case Départ...
              - NON → Alors vous ne pouvez être qu'un extra-terrestre ! → Réponse T
            - Si ! Si ! → Vous ne seriez pas comme qui dirait un peu en train de vous foutre de ma gueule ?
              - NON → Réponse G
              - Si ! Si ! → Reculez d'une case et ne touchez pas 10 000 Bleuros ! Ou alors retournez à la Case Départ...
  - NON → Hum... Comment dire ? Vous êtes vraiment sûr de vous ?
    - OUI → Donc c'est un mentor qui vous a tout appris ?
      - OUI → Réponse S
      - NON → Que je suis bête ! Je sais, vous adorez les films de gladiateurs !
        - OUI → Réponse F
        - NON → L'origine de vos Super Pouvoirs ne serait pas liée à un objet particulier ?
          - OUI → Réponse D
          - NON → Vous ou votre famille avez été maudit ?
            - OUI → Réponse F
            - NON → Vous ne seriez pas comme qui dirait un peu en train de vous foutre de ma gueule ?
              - NON → Réponse G
              - Si ! Si ! → Reculez d'une case et ne touchez pas 10 000 Bleuros ! Ou alors retournez à la Case Départ...
    - NON → Vous ne seriez pas comme qui dirait un peu en train de vous foutre de ma gueule ?
      - NON → Réponse G
      - Si ! Si ! → Reculez d'une case et ne touchez pas 10 000 Bleuros ! Ou alors retournez à la Case Départ...
- OUI → Un sale truc vous est tombé sur le coin de la gueule ?
  - OUI → Réponse A
  - NON → Vous avez séjourné un peu trop près d'un centre d'expérimentation NIUMinique ?
    - OUI → Réponse Z
    - NON → Entre nous, vous ne seriez pas un peu porté sur la boisson ?
      - OUI → Réponse E
      - NON → Vous êtes quelqu'un de particulièrement chanceux ?
        - OUI → Il s'est passé un évènement étrange et particulier le jour de votre naissance ?
          - OUI → Réponse R
          - NON → Vous ne seriez quand même pas un lapin télépathe de la planète 12 ?
            - NON → Alors vous ne pouvez être qu'un extra-terrestre ! → Réponse T
            - Si ! Si ! → Vous ne seriez pas comme qui dirait un peu en train de vous foutre de ma gueule ?
              - NON → Réponse G
              - Si ! Si ! → Reculez d'une case et ne touchez pas 10 000 Bleuros ! Ou alors retournez à la Case Départ...
        - EUH ? → Vous n'êtes pas humain, c'est ça ?
          - NON → Vous ne seriez pas un genre de machine ?
            - NON → Vous ne seriez quand même pas un lapin télépathe de la planète 12 ?
              - NON → Alors vous ne pouvez être qu'un extra-terrestre ! → Réponse T
              - Si ! Si ! → Vous ne seriez pas comme qui dirait un peu en train de vous foutre de ma gueule ?
                - NON → Réponse G
                - Si ! Si ! → Reculez d'une case et ne touchez pas 10 000 Bleuros ! Ou alors retournez à la Case Départ...
            - Si ! Si ! → Réponse Y
          - Si ! Si ! → Vous ne seriez pas comme qui dirait un peu en train de vous foutre de ma gueule ?
            - NON → Réponse G
            - Si ! Si ! → Reculez d'une case et ne touchez pas 10 000 Bleuros ! Ou alors retournez à la Case Départ...

TABLE DU DESTIN

1 : Oui
2 : Non
3 : Relancez le d6
4 : Combien de doigts avez-vous ? 9 ou - : Non ; 10 et + : Oui
5 : Relancez le d6
6 : Aimez-vous Lucien Vocances ? Oui : Oui ; Non : Relancez le d6

L'HEURE DE LA RÉVÉLATION...

A : Une météorite est tombée sur votre maison. Si elle a détruit votre maison, vous vous en êtes sorti indemne, mais avec des capacités nouvelles. La météorite ne devait pas être qu'un simple bout de caillou spatial...

Z : Vous avez été exposé à une forte émission de radiations, de gré (cobayes pour des expériences médicales atomiques) ou de force (vous habitiez à côté d'une centrale nucléaire qui a eu des petits soucis, vous avez été enlevé et soumis à une forte dose de radiations) et vous avez muté

E : Oui, vous êtes un peu trop porté sur la boisson. Un jour, alors que vous traîniez dans un laboratoire médical, prise d'un manque soudain, vous avez bu d'un trait la fiole qui était posée sur une table. Vous n'auriez pas dû...

- parait que les toréadors ils bouffent les oreilles et la queue de leur taureau après le boulot
- c'est dégueulasse
- et tu crois qu'ils font comment les Super Blaireaux, hein ?

R : Vous êtes né le même jour qu'un Super Héros connu : à la même heure que lui, la même année. Vous êtes son jumeau astral pourrait-on dire. C'est vrai qu'il vous ressemble un peu, mais il faut surtout dire qu'il est un peu plus connu que vous...

T : Vous n'êtes pas un humain mais un E.T. originaire de la planète Krouton, du fin fond de l'océan, l'Amazonie, que sais-je encore. Bref, vous venez de loin !

Y : Vous avez été créé de toutes pièces par un savant fou ou un laboratoire de recherche. Vous êtes un robot. Mais vous n'êtes pas que ça, le jour où vous avez pris conscience que vous aviez une réelle conscience, vous vous êtes enfui.Vous devez maintenant prouver au monde incrédule que les robots sont aussi des êtres humains comme les autres...

U : Tout petit déjà, Garcimore vous fascinait. Vous avez lu tous ces livres et petit à petit avez pris le Grand Art de la Magie...



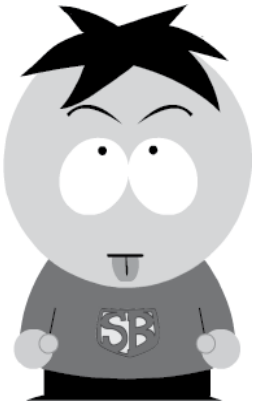
I : Vous êtes un fan des films d'arts martiaux chinois et avez appris aussi à développer votre kaï et votre conscience intérieure, ce qui vous a permis d'acquérir vos Pouvoirs !

O : Vous êtes dévoué corps et âme à une idée, un concept, une religion, à un Dieu, à moins que vous ne soyez un fou évadé d'un quelconque asile. Toujours est-il que vous croyiez fermement à votre philosophie et au pouvoir que vous confère votre rang d'être supérieur. Et le plus dingue dans tout ça c'est que ça marche !

P : Vous êtes pauvre mais altruiste. Vous vous êtes mis en tête de sauver le monde et avez créé de toutes pièces votre personnage de Super Blaireau. Comme vous n'êtes ni très beau, ni très fort, vous avez construit des Super Gadgets qui vous rendent beaucoup plus puissant.

Q : Vous êtes un personnage public immensément riche. Et comme le monde va mal, vous avez entrepris de le sauver. Par modestie, vous vous cachez sous un Super Costume. Une équipe spécialisée (à moins que ce ne soit vous tout seul dans votre coin) a développé des Super Gadgets à l'origine de vos Pouvoirs.

S : Vous avez rencontré un Vrai Super Héros, peut-être êtes-vous issu de la même famille, qui a vu en vous son fils spirituel. Il a entrepris de vous prendre sous sa cape pour apprendre le boulot de sauveur de monde...



D : Vous avez trouvé un objet (à un vide-grenier, dans une poubelle, dans un sac abandonné) et cet objet (une épée, des gants, une bague, un stylo-plume qui parle...) vous a confié vos Pouvoirs... sous réserve que vous les utilisiez pour faire le bien et seulement le bien.

F : Vous ou votre famille êtes victime d'une terrible malédiction. Être un Super Blaireau, ce n'est pas un choix, mais une obligation. Vous devez accomplir votre destinée pour que vous ou votre entourage ne soyez pas victimes de malheurs encore plus terribles !

G : Vous avez une idée derrière la tête vous, c'est sûr ! Alors, cherchez bien et mettez tout ça sur du papier pour nous faire un beau Super Blaireau !



Quelques exemples de Super Pouvoirs mirifiques

Pour chaque Pouvoir, vous trouverez une courte description de ses effets ainsi que les conséquences des Réussites et des Échecs Critiques. Sauf précision, la durée d'un Super Pouvoir est de NSR tours.

1-1 - Lancer des éclairs

Vous fonctionnez comme une pile électrique géante. Vous êtes capable d'emmagasiner du courant électrique et de faire marcher des appareils en vous branchant dessus, voire de lancer des éclairs en joignant vos deux poings devant vous, en utilisant la règle de Tir à distance. La portée de ces éclairs est égale à la NSR en cases. Les dégâts sont de NSR BID.

EC : un retour d'éclair provoque sur vous de magnifiques brûlures, perte de NSE points de BID. Alternativement, vous déchargez toutes les piles et les batteries électriques proches de vous, c'est-à-dire à une distance en cases égale à la valeur de NEU, ce qui peut rendre certains Super Gadgets inutilisables.

RC : les dégâts de l'éclair ne peuvent être compensés par les protections.

Le Déménageur dispose du Super Pouvoir Soulevage mobilier, ce qui lui permet de soulever et éventuellement de lancer tout objet mobilier. La durée de ce Pouvoir est de 1d6 tours fois le NSR. En cas d'Échec Critique, c'est le tour de rein et le Déménageur perd 1d6 points de BID. En cas de Réussite Critique, la durée du Super Pouvoir est de 1d6 heures.

1-2 - Changer de tête

Grâce à une technique ancestrale de maîtrise des muscles de la face et du corps, vous pouvez reproduire n'importe quel visage et à peu près n'importe quelle physionomie. La durée du changement est égale à la NSR en heures. Le reste n'est qu'histoire de maquillage et de tenue pour parfaire votre apparence.

EC : votre transformation est tellement horrible que vous devez réaliser tous vos jets d'interaction sociale avec un malus égal à la NSE dès que quelqu'un vous voit, pour éviter qu'il ne s'enfuie en courant en poussant des hurlements de terreur.

RC : transformation parfaite, il est impossible de vous reconnaître.

1-3 - Télécommander les objets

Vous avez le pouvoir de commander les objets à distance, de votre chaîne hi-fi à votre téléviseur couleur 16/9. Il n'est pas possible de faire bouger les objets par la puissance de votre esprit, mais bien de les diriger quand ils sont en mouvement. Par exemple, vous pouvez, tranquillement assis dans votre fauteuil, tondre votre pelouse sans bouger le petit doigt. La portée est égale à la NSR en cases.

EC : le Super Pouvoir se déclenche de façon inconsidérée et affecte tous les objets à portée, c'est-à-dire dans un rayon de NSE cases.

RC : la portée est doublée et vous pouvez contrôler en même temps tout objet à portée.



Si vous souhaitez déterminer aléatoirement votre Super Pouvoir, il suffit de lancer 2d6 de couleur différente : le premier dé indiquera la valeur des dizaines, le second celle des unités.

1-4 - Rapetisser

En appuyant sur votre point R, juste au-dessus de votre nuque, vous rapetissez jusqu'à atteindre environ la taille d'un pouce. Vous pouvez récupérer votre taille normale à n'importe quel moment, en cessant d'appuyer sur votre point R. Et n'oubliez pas que vos habits et tout ce que vous portez sur vous ne rapetissent pas. Alors, prévoyez un Super Micro Costume de rechange. En terme de jeu, vous devez obliger le joueur à laisser son doigt appuyé derrière sa nuque tant que son personnage utilise ce pouvoir. Dès qu'il arrête d'appuyer et quelle qu'en soit la raison, son personnage retrouve immédiatement sa taille normale.

EC : seules certaines parties du votre corps rapetissent. Par exemple seulement la tête, seulement une jambe et ceci pendant NSE heures. De plus, selon la partie réduite, vous subissez un Désavantage de 1d6 à certains tests.

RC : il n'est pas nécessaire de garder le doigt appuyé sur le point R pour rester petit.



1-5 - Se cacher derrière son doigt

Vous pouvez devenir invisible en vous cachant derrière un doigt, qu'il s'agisse du vôtre ou de celui d'un partenaire occasionnel, bien que la position soit plus difficile à tenir dans ce dernier cas. En terme de jeu, le joueur qui utilise ce Super Pouvoir doit effectivement se cacher derrière son propre doigt ou celui de son partenaire et ne changer de position sous aucun prétexte sous peine de redevenir visible immédiatement. Le Super Pouvoir dure tant que le joueur reste caché derrière le doigt choisi.

EC : vous devenez trop visible, c'est-à-dire que tout le monde vous regarde dans la rue et certains vous reconnaissent comme si vous étiez la dernière star à la mode. « Eh, Robert! T'as vu ? C'est le con de la télé! »

RC : il n'est pas nécessaire de rester caché derrière un doigt pour que l'effet soit maintenu, le Super Pouvoir cesse quand le Super Blaireau le décide.

1-6 - Moite/Moite

Ce Super Pouvoir, appelé également 50/50, permet de couper en 2 n'importe quoi : Ingrédient, Difficulté, points de Gadgets, etc. Ce Super Pouvoir ne touche qu'une seule cible à la fois, mais ses effets sont permanents. Ce Super Pouvoir est encore appelé *C'est votre dernier mot ?* car le Meneur doit à chaque fois demander au joueur qui utilise ce Pouvoir *C'est votre dernier mot ?* avant de le laisser lancer les dés.

EC : c'est l'effet inverse qui se produit : multiplication par 2 au lieu de division par 2.

RC : le Pouvoir touche 1d6 cibles et/ou paramètres.

2-1 - Passe-muraille

Courez le plus rapidement possible, la tête en avant et vous passerez peut-être au travers des choses ou peut-être pas ! Ce pouvoir sert plus précisément à se rendre immatériel durant un court instant et permet de franchir n'importe quel obstacle : mur, porte, corps, animal, champ de courses, mie de pain, lave-vaisselle... En cas d'échec, la bosse risque d'être douloureuse.

EC : le Super Blaireau reste coincé dans ce qu'il voulait traverser pendant NSE tours.

RC : le Super Blaireau passe à travers tout ce qu'il veut pendant NSR tours.

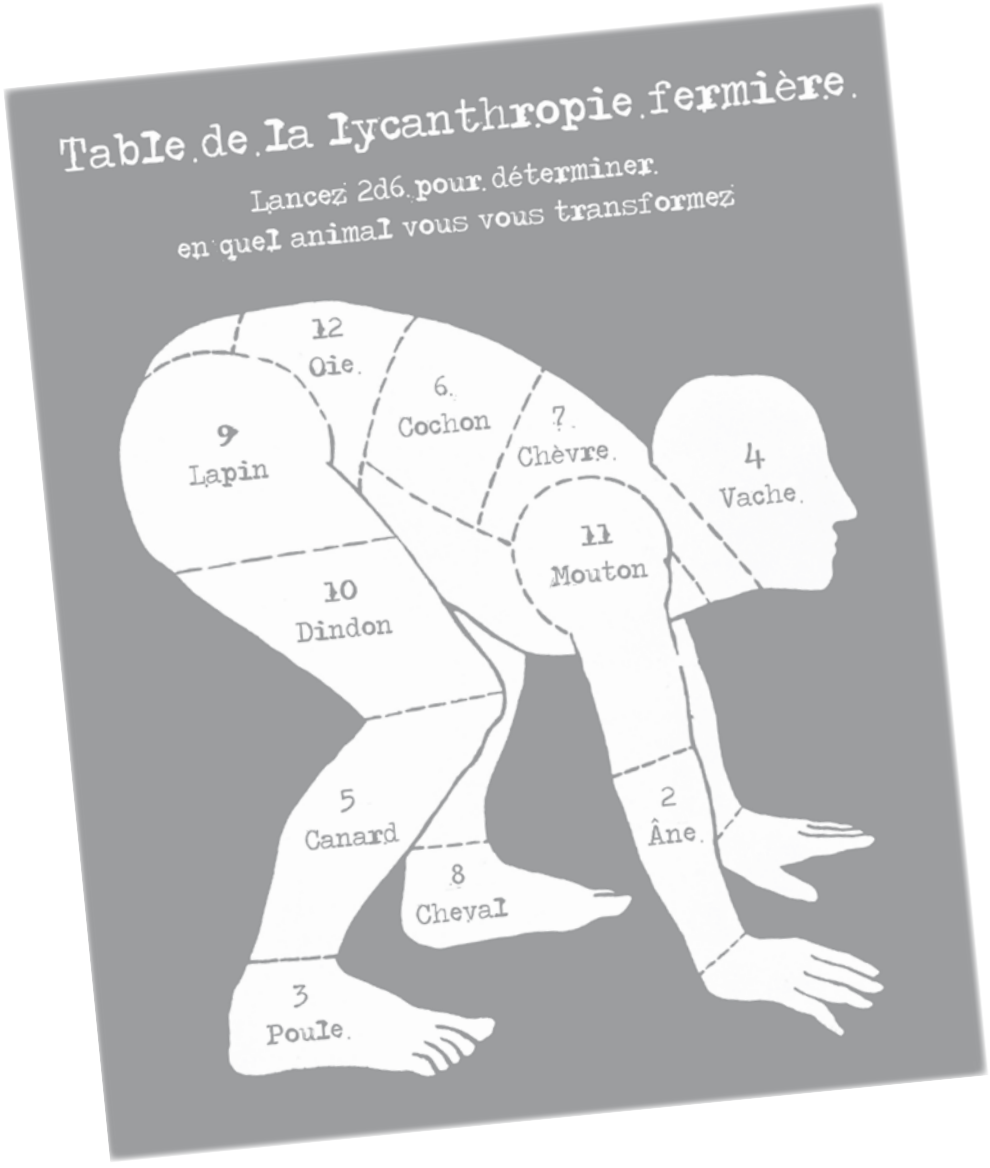
2-2 - LYCANTHROPIE FERMIÈRE

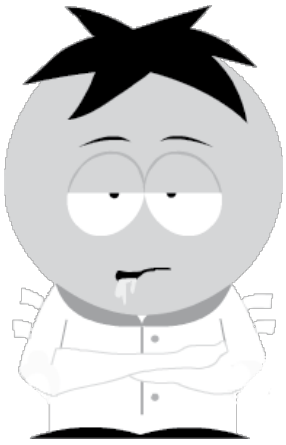
Vous avez la possibilité de vous transformer en un animal de ferme garou. Pendant les nuits de pleine lune, la transformation est automatique. En cas de manque d'inspiration, lancez 2d6 et consultez notre belle Table de la Lycanthropie Fermière.

Sous cette forme, vous êtes insensible aux attaques physiques sauf celles provoquées par les armes constituées d'un métal précieux de votre choix (par exemple l'argent). Vous conservez également la possibilité de parler, mais avec un accent lié à votre incarnation animale. La durée de transformation est de NSR heures.

EC : vous vous transformez effectivement dans l'animal de votre choix, mais sans la version garou. C'est-à-dire sans protection contre les attaques physiques ni de droit à la parole.

RC : le Super Blaireau garou est immunisé contre toutes les armes même celles en métal précieux.





2-3- Camisole

Fait rétrécir les vêtements portés par une personne et par la même occasion provoque une gêne égale à la NSR dans tous les Talents nécessitant une certaine liberté de mouvement. Ce pouvoir ne peut marcher que sur une victime qui porte des habits.

EC : ce sont vos habits qui rétrécissent.

RC : l'effet est décuplé et touche autant de cibles que vous le voulez dans la limite d'un rayon de NSR cases.

2-4 - Par le pouvoir du magnétoscope ancestral

Un Super Pouvoir qui permet de modifier le cours du continuum spatio-temporel. Incroyable mais vrai ! C'est pas beau ça comme Super Pouvoir ? Il permet de passer une scène au ralenti : pendant NSR tours, les joueurs sont également obligés de jouer au ralenti. Cela donne un Avantage de 2d6 à tous les tests concernant les actions physiques.

EC : tout se détraque, au choix du Meneur les effets sont lancés de façon aléatoire sur certaines cibles qui se mettront à ralentir, à avancer rapidement ou à reculer. Bref, laissez parler votre imagination.

RC : vous provoquez carrément un arrêt sur image qui dure NSR tours. Seules les cibles de votre choix ne sont pas touchées et tous les tests des gens non touchés contre ceux en arrêt sur image sont Inratables.

2-5 - Ventouse

Permet d'adhérer à n'importe quelle paroi par les mains et les pieds. Pour utiliser ce Super Pouvoir efficacement, il ne faut donc pas porter de bottes ou de gants sinon ça n'adhère pas.

EC : le Super Blaireau reste collé NSE tours à la surface où il voulait adhérer, à moins qu'il ne glisse. Impossible de tenir quoi que ce soit dans ses mains. Tous les mouvements se font avec un Désavantage de 2d6 durant NSE tours.

RC : l'adhérence est parfaite et dure aussi longtemps que souhaité.

2-6 - Copier/Coller

Permet de copier un objet à l'identique, mais en noir et blanc. Sa durée de vie est de NSR heures, après quoi il tombera en poussière du fait d'une Super Usure prématurée.



EC : l'objet est copié mais il est dangereusement instable. Il explose à la moindre occasion, infligeant NSE BID points de dégâts dans un rayon de NSE cases, dégâts à déclasser de 1 point par cases.

RC : l'objet est en couleur.

3-1 - Oeil du cyclone

À utiliser lors d'une scène d'action (baston, poursuite). Tout à coup un grand calme s'installe pendant quelques minutes, c'est l'heure de la pause pour NSR tours puis, tout aussi brusquement, l'action reprend de plus belle. Dans l'œil du cyclone, il est impossible de se battre, d'user d'un Pouvoir ou d'un Super Gadget. En général, une petite musique d'ambiance très calme accompagne cette pause forcée, les personnages peuvent même en profiter pour aller faire une pause toilette ou grignoter deux-trois gâteaux secs.



EC : c'est le cyclone et non l'œil qui vous tombe dessus. Tout le monde subit un Désavantage de 2d6 pour toutes les actions. Tout se calme après NSE tours.

RC : la pause dure le temps désiré par le Super Blaireau.

3-2 - Prendre ses fantasmes pour la réalité

Ce Super Pouvoir permet à son utilisateur de créer de toutes pièces des créatures fantastico-fantasmagoriques dont la seule limite est celle de l'imagination du joueur. Mais ces créatures ne sont qu'apparence et illusion, elles ne peuvent interagir avec le monde matériel. Le nombre de créatures est égal à la NSR du test. La durée d'invocation est de NSR minutes.

EC : les créatures sont monstrueuses et ne cessent de vous poursuivre. Impossible de prendre le moindre repos jusqu'à ce qu'elles disparaissent après NSE heures.

RC : la durée de l'invocation est de NSR heures.

3-3 - Roi de la vanouse

Pour utiliser ce Super Pouvoir, le joueur doit réellement faire un jeu de mots. Plus le jeu de mots est foireux, plus la difficulté baisse et/ou plus l'effet grandit, ceci restant à l'appréciation du Meneur. En terme de jeu, sur un test réussi, le Super Blaireau dit un truc tellement marrant que tous ceux qui entendent sa bonne blague sont morts de rire, pliés en deux et subissent un Désavantage de 2d6 à toutes leurs actions durant NSR tours.

EC : c'est le Super Blaireau qui est mort de rire, à la consternation de ses petits camarades.

RC : les victimes sont incapables de réaliser la moindre action pendant NSR tours.

3-4 - Allô ?

Mettez votre main comme pour faire semblant de téléphoner à quelqu'un, c'est-à-dire le petit doigt vers la bouche et le pouce vers une oreille, et pensez fortement à la personne avec qui vous voulez entrer en communication. Celle-ci aura l'impression que l'on cherche à lui parler. Si elle répond à votre appel en mettant une main comme si elle téléphonait, vous pourrez parler ensemble. C'est le joueur qui appelle qui contrôle la durée de la communication télépathique. Sur un échec, évidemment, le Super Blaireau n'arrive pas à établir le contact, le réseau étant probablement saturé.



EC : c'est l'ennemi juré du Super Blaireau qui est au bout du doigt.

RC : vous pouvez contacter autant de personnes que vous voulez pendant toute la durée de votre forfait, soit NSR minutes.



3-5 - Opprimer son ghost

En utilisant ce Super Pouvoir, le personnage contrôle son ombre et la fait agir à sa place. Pour cela, le Super Blaireau entre dans une sorte de transe, son corps devient mou et inerte. L'esprit du personnage part dans son ombre. Il se déplace, voit et sent, mais sans réellement agir puisqu'il reste malgré tout en deux dimensions. L'ombre reste reliée au corps d'origine : si jamais celui-ci vient à être brusqué, agité, secoué (en terme de jeu s'il perd au moins un point d'Ingrédient), l'ombre et l'esprit du personnage rejoignent immédiatement son corps, mais ce retour brutal provoque la perte de 1d6 points de POU.

EC : l'esprit du Super Blaireau est coincé dans une autre ombre que la sienne, et il ne peut pas la contrôler. Il y reste coincé pendant toute la durée du Super Pouvoir, soit NSE minutes.

RC : la concentration du Super Blaireau est telle qu'aucune perturbation ne peut le faire rejoindre son corps d'origine. La durée du Super Pouvoir est illimitée et seul le Super Blaireau décide quand son esprit et son ombre réintègrent son corps.

3-6 - Se contorsionner

Ce pouvoir permet de contrôler sa masse corporelle pour faire passer sa main ou son corps dans le trou d'un évier, par exemple. Ainsi tout en marchant en avant, il lui est possible de tourner la tête à 180 ° ou de courir en avant avec les bras en arrière en tirant sur tout ce qui bouge.

EC : votre contrôle corporel est très mauvais et tout part en sucette : par exemple, votre tête est désespérément coincée à 180 ° vers l'arrière ou votre bras est retourné. Vous subissez un Désavantage de 2d6 le temps que tout se remette en ordre, pendant NSE minutes.

RC : vous avez atteint le contrôle corporel total. Adoptez n'importe quelle configuration, vos articulations sont comme du caoutchouc.



4-1 - Blast

Ce Super Pouvoir permet de lancer une série de projectiles créés par la puissante volonté du Super Blaireau. Il faut que le joueur spécifie quel type de projectiles est utilisé et la ou les parties du corps faisant office de lanceur (les mains, le centre du front, le 3ème oeil, le pied gauche, etc.). Les projectiles sont toujours des objets appartenant au règne végétal ou animal et qui a priori ne sont pas destinés à cet usage (patates, potirons, pigeons, chat de gouttière) et que le Super Blaireau peut observer dans son champ de vision. Les dégâts sont égaux à la NSR du test en BID et la portée maximale égale à la NSR en cases. Quand ce Super Pouvoir est utilisé, le Super Blaireau subit un effet de recul égal à la NSR en cases, comme s'il était violemment projeté en arrière.

EC : seul l'effet de recul marche, le projectile part dans la mauvaise direction, en général vers un compagnon du Super Blaireau.

RC : pas d'effet de recul.

4-2 - Krikipudantaface

En faisant le grand écart carpé, le personnage hurle un truc ignoble à la face de son adversaire. Ce dernier doit faire un test de BID de Difficulté Normale pour ne pas tomber dans les pommes pour NSR tours. En fait, ce n'est pas la puissance du cri qui le déstabilise, mais l'odeur putride qui l'accompagne.

EC : le Super Blaireau est victime de son propre Super Pouvoir.

RC : le Super Pouvoir est imparable, il est impossible de tenter un jet de BID pour résister.

4-3 - Inversion de Super Pouvoir

Inverse les effets d'un Super Pouvoir sur une cible précise. Par exemple, Lancer des Éclairs devient Super Isolant, Ouvre porte est Scellage de Serrure, le pouvoir Pot de Fleur devient Fleur de Peau, etc. La durée de ce Super Pouvoir est de NSR tours.



EC : le Super Pouvoir fonctionne aléatoirement pendant NSE tours sur des cibles au hasard ou au choix du Meneur.

RC : le Super Pouvoir fonctionne sur toutes les cibles présentes dans un rayon de NSR cases.

4-4 - Poumons d'acier

Ce Super Pouvoir permet à son utilisateur de respirer n'importe quoi. De l'eau, du pétrole, du gaz, de la soupe de légumes, n'importe quel élément devient respirable comme s'il s'agissait d'air. La durée de ce Super Pouvoir est de NSR heures.

EC : l'effet du Super Pouvoir n'est pas réversible, vous ne pouvez plus respirer autre chose que l'élément que vous avez choisi. Ce phénomène dure NSE heures avant que tout rentre dans l'ordre.

RC : la durée du Super Pouvoir est illimitée.

4-5 - Déviationnisme

Ce Super Pouvoir vous permet d'utiliser n'importe quel objet de forme plus ou moins parabolique pour dévier les coups qu'on vous porte. Cela va du couvercle de poubelle métallique à l'antenne parabolique 12 canaux en passant par le plat étain fait main cadeau de mariage de votre belle-mère. Et avec les scènes de ménage que vous improvisez à la maison seul ou à l'aide de votre femme, vous avez un sacré entraînement. En terme de jeu, tout dégât (perte de VIT ou de BID) peut être dévié sur jet de POU réussi.



EC : vous recevez les dégâts que vous vouliez dévier en pleine tête et du coup ils sont doublés.

RC : vous déviez les dégâts et les relancez sur votre adversaire.

4-6 - Pets sur la terre

Ce Super Pouvoir provoque une fermentation rapide et violente dans les tripes de l'adversaire, déclenchant pets et diarrhées. Le résultat global appelé par certains turista à fragmentation provoque des douleurs horribles à votre victime. Elle a le ventre noué, dur et douloureux et elle pète abondamment en repeignant le fond de son pantalon ou de son Super Costume. Le Super Pouvoir dure NSR tours et provoque 1 BID de dégâts par tour. Enfin, la victime subit un Désavantage de 1d6 à tous ses tests à cause de la douleur, du bruit et de l'odeur.

EC : c'est vous qui êtes sujet à cette turista à fragmentation.

RC : vous touchez autant de cibles que vous voulez dans la limite d'un rayon d'action de NSR cases.



5-1 - Intrusion ventilatoire

Ce Super Pouvoir permet à son détenteur d'entrer dans n'importe quel bâtiment moderne par les conduits d'aération. Il trouve facilement celui qui a la bonne dimension, faisant fi de la solide fixation des grilles, des systèmes de ventilation, de l'absence de lumière, de l'absence de prise pour s'y déplacer, notamment à la verticale et le tout sans faire de bruit. Mais le summum est que le détenteur de ce Super Pouvoir en sortira toujours dans un parfait état de propreté malgré la poussière et les crottes de rats. Élégance en toutes circonstances.



EC : vous restez coincé dans les tuyaux pendant NSE minutes et vous ressortez légèrement crotté et sale. Si vous portiez votre Super Costume, il perd 1d6 points de Gadget pris dans la valeur courante.

RC : vous ressortez encore plus propre qu'en entrant. Si votre Super Costume avait perdu des points de Gadgets vous les récupérez immédiatement. Sinon, vous faites tellement bonne impression à votre entourage en sortant que vous pouvez récupérer 1d6 points de PUB.

5-2 - Cloche-pied express

Ce pouvoir fabuleux permet de se déplacer à grande vitesse en sautant à cloche-pied. Mais le sauteur se fatigue beaucoup plus vite que s'il courait normalement surtout qu'il ne saute toujours qu'avec la même jambe. Les virages sont en outre difficiles à négocier et les risques de chute sont importants, un jet sous le POU est nécessaire pour chaque changement important de direction. Le Super Blaireau utilise ce Pouvoir comme s'il disposait d'un véhicule à quatre roues en usant du Talent Conduite Suicidaire, la réserve de points de Talent correspondant à son score en POU. En cas d'échec du test, le personnage subit un Incident de Parcours type Route.

EC : vous vous emmêlez les pédales et faites une chute douloureuse équivalente à une Sortie de Route.

RC : il n'est pas nécessaire de faire de test pour les changements de direction.

5-3 - Absorption

Vous pouvez encaisser n'importe quel type de dégâts sans broncher. Quand vous absorbez une attaque, faites un test pour voir si le Super Pouvoir fonctionne. En cas de réussite, les dégâts sont absorbés et mis en réserve. Le personnage devra à un moment ou un autre se débarrasser de cette réserve en réussissant un second test sous son Super Pouvoir. S'il réussit, il se débarrasse des dégâts emmagasinés. Si le test est un échec, les dégâts restent en réserve. Mais lors d'une situation de stress (peur, surprise, etc.), le Super Blaireau devra faire un test de POU de Difficulté Normale pour savoir s'il ne se décharge pas malencontreusement sur la cible la plus proche prise au hasard. Cette cible subira des dégâts en BID équivalents à la somme des points qui sont en réserve.



EC : vous libérez votre réserve sous forme d'un éclair d'énergie qui touchera toutes les personnes proches de lui, dans une aire d'effet égale à la valeur de la NSE en cases. Chaque cible subira des dégâts en BID équivalents à la somme des points qui sont en réserve.

RC : vous absorbez les dégâts et dans le même temps vous vous débarrassez de votre réserve.

5-4 - Courant d'air mortel

Grâce à ce Super Pouvoir digne d'une Super Raclure, un personnage pris dans un rayon d'action égal à la NSR en cases se retrouve dans un courant d'air qui le fait tomber immédiatement malade. Du rhume à la bronchite aiguë, en passant par la phtisie galopante, n'importe quelle maladie touchant l'appareil respiratoire est envisageable. Cette maladie foudroyante provoque une perte de NSR VIT par tour, ceci pendant NSR tours. Notez que ce Super Pouvoir ne marche que dans un intérieur traversé par un courant d'air et est bien entendu sans effet en extérieur.

EC : le Super Blaireau est victime de son propre Super Pouvoir et aura rapidement le nez qui coule ainsi que les dégâts qui vont avec.

RC : le courant d'air est vraiment mortel et tous les dégâts sont doublés.



5-5 - Fais comme moi

Ce Super Pouvoir oblige une victime de votre choix à accomplir les mêmes actions que vous, à répéter les mêmes paroles et à vous suivre pendant toute la durée du Super Pouvoir, soit NSR minutes.

EC : c'est l'effet contraire qui se produit, c'est-à-dire que c'est vous qui devez faire comme votre victime...

RC : 2d6 autres cibles peuvent être contraintes. Il va y avoir que quoi monter un Boys Band en quelques secondes !

5-6 - Contrôle du flood

Quand vous utilisez ce Super Pouvoir, tous vos autres Pouvoirs et ceux de vos compagnons (Super et Mini Pouvoirs) sont activés simultanément et lancés sur la même cible plusieurs fois. Chaque pouvoir est lancé 1d6 fois. Si la cible n'est pas un Super Blaireau ou une Super Raclure, elle doit résister à tous les pouvoirs lancés contre elle. Si la cible est un Super Blaireau ou une Super Raclure, elle peut éviter les attaques en faisant un seul test sous VIT. Par exemple, un Super Blaireau attaqué par 6 patates chaudes dues à un Contrôle du flood n'a qu'un seul test sous VIT à réussir pour éviter les 6 patates tandis que le quidam moyen doit réussir un test sous VIT pour chaque patate à éviter. Mais attention, ce pouvoir est aussi puissant qu'épuisant. Le Super Blaireau perdra 2d6 points de VIT à chaque utilisation. Autrement dit, ça calme !

EC : vous perdez les points de VIT et les Pouvoirs sont lancés sur les mauvaises cibles.

RC : pas de perte de points de VIT.



6-1 - Membre supplémentaire

Le personnage est très certainement un mutant ou un E.T. en provenance de la planète 10. Il possède un membre supplémentaire comme un tentacule, une queue de scorpion, un troisième bras, un troisième œil, une paire d'ailes dans le dos ou d'autres possibilités que la décence nous interdit de révéler ici. Une jambe supplémentaire est un Super Pouvoir très utile pour courir plus vite ou pour jouer au football, un bras supplémentaire permet de réaliser une action supplémentaire par tour si le test réussit. En revanche si ce membre se voit, cela provoque irrémédiablement une réaction d'antipathie de vos interlocuteurs, ce qui peut provoquer en terme de jeu un Désavantage de 1d6 à vos tests d'interaction sociale.

EC : vous vous emmêlez les membres, provoquant un Désavantage de 2d6 pendant NSE minutes à tous vos tests.

RC : vous réalisez une action supplémentaire à chaque tour sans nécessiter de jet pendant NSR minutes.

6-2 - Hoquet

Ce Super Pouvoir vous permet de tout faire en double, mais il vous oblige également à répéter chaque mot des phrases que vous prononcez, et ceci pendant 1d6 minutes de jeu. Vos jets de dés sont également faits en double et vous choisissez le jet que vous voulez garder. Mais s'il vous arrive d'oublier une répétition, le Super Pouvoir cesse de fonctionner. Si vous éprouvez une grande frayeur, le Super Pouvoir s'arrête de fonctionner également.

Vous vous avez avez compris compris comment comment ce ce Super Super Pouvoir Pouvoir fonctionne fonctionne ?

EC : vous ne pouvez agir qu'un tour sur 2 et ceci pendant 2d6 minutes.

RC : tout se fait en quadruple pendant 1d6 minutes de jeu et le Super Pouvoir fonctionne sans interruption sans nécessiter de tout répéter pendant 1d6 minutes.

6-3 - Super vitesse autorisée

Le Super Blaireau peut obliger une cible à se déplacer à la vitesse de son choix, et au mieux à la vitesse maximum autorisée : 50 en ville, 90 sur départementale, 110 sur voie express et 130 sur autoroute. En appliquant les réductions temporaires en cas de pluie, brouillard ou neige, travaux, accident. En terme de jeu lors d'une Poursuite, un véhicule subit un Désavantage de 1d6 pendant NSR tours.

EC : c'est l'utilisateur de ce Super Pouvoir qui se retrouve victime de son Super Pouvoir.

RC : le Super Pouvoir touche toutes les cibles présentes dans un rayon de 2d6 cases et le Désavantage est de 2d6.

STOP SPAM



6-4 - TU SORS !

Le Super Blaireau qui utilise ce Super Pouvoir oblige un Figurant à quitter la scène qui est en train de se dérouler. Il ne reviendra qu'après NSR tours. Il incombe au joueur exclu de la scène pour une raison quelconque de trouver une excuse crédible avec l'accord du Meneur.

EC : c'est le Super Blaireau qui doit quitter la scène.

RC : 1d6 cibles peuvent être contraintes de quitter la scène.

6-5 - LE SUPER POUVOIR DE TROP

L'effet de ce Super Pouvoir est d'augmenter d'une façon inattendue, voire excessive, l'effet d'une action, d'un évènement. Le qualificatif le plus approprié qui correspond à cette augmentation est l'adjectif trop. Ce Super Pouvoir n'est pas évident à interpréter du fait d'une utilisation abusive de ce terme, via des expressions telles que trop d'la balle, c'est trop beau, t'es trop con, etc. En pratique, dès qu'un test est effectué le détenteur de ce Super Pouvoir peut l'utiliser.

Afin de mieux visualiser les effets de ce Super Pouvoir, voici un exemple : John donne un coup de poing à Bob. John fait son test de Duel d'Ingrédient. SuperTruc qui passait par là, utilise son Super Pouvoir de trop sur le jet de John. Si le Super Pouvoir fonctionne, quel que puisse être le résultat, il est alors irrémédiablement trop . Cela peut provoquer une perte d'Ingrédient trop forte pour être compensable par l'usage des points de Gadgets d'une protection, un résultat trop incroyable pour que le choix de l'effet spécial puisse être annulé, une majoration de la marge de réussite du test, de la valeur de la NSR, etc.

EC : toutes les Marges de Réussites de vos actions sont réduites, toutes les Marges d'Échecs sont augmentées par la NSE du test pendant 1d6 minutes.

RC : vous touchez autant de cibles que vous voulez dans un rayon de 2d6 cases et pour 1d6 minutes de jeu.

6-6 - CIRAGE DE POMPE

L'utilisateur de ce Super Pouvoir désigne une cible qui, pendant 5d6 minutes de jeu, ne peut plus lui faire de remarques désobligeantes, ni critiquer ses actions et encore moins s'opposer physiquement à lui. Mieux même, il doit le féliciter pour son intelligence brillante, quels que puissent être ses propos ; il vous sert du café quand vous le lui demanderez, etc. Bref, autant d'actions qui font plaisir en somme ! Attention de ne pas abuser tout de même : le retour de boomerang, ça fait mal ! Si jamais votre cible ne respecte pas ce contrat, quand vous utilisez vos Super ou Mini Pouvoirs, au lieu de dépenser vos points de POU ou de VIT, c'est votre cireur de pompe qui paie la facture (autrement dit, ce sont ses points de POU que vous consommez !).



EC : l'effet inverse se produit, c'est vous qui cirez les pompes de votre cible.

RC : l'effet dure le temps du scénario.

Quelques exemples de Mini Pouvoirs pour la route

Voici une liste non exhaustive de divers Mini Pouvoirs accompagnés de la description de leurs effets.

1-1 - Flammèches

Une flamme apparaît au bout de votre doigt. Très pratique et élégant pour allumer la clope de la dame ou pour faire un feu de bois si vous êtes en rade d'allumettes.

1-2 - Recharger une batterie

Vous pouvez concentrer une part d'énergie au bout de votre doigt et ainsi recharger instantanément des piles ou des petites batteries comme celles d'une voiture ou d'un Super Gadget.

En terme de Jeu, vous êtes immunisé contre tout dégât d'origine électrique.

1-3 - Paratonnerre

Vous attirez les éclairs sans crainte ni dommages dus à l'électricité. Vous êtes capable de bloquer entre vos mains un éclair qui vous est destiné, vos doigts chauffent juste un peu.

1-4 - Faire péter les ampoules

Tout est dans le titre ! Ce Mini Pouvoir fonctionne également avec les lampadaires, les halogènes et tutti quanti ! Il est possible de les allumer quand elles sont éteintes, sans toucher à l'interrupteur. Pratique, non ?



1-5 - Langage

L'utilisateur de ce Mini Pouvoir peut communiquer sans problème avec les cibles de son choix (animal, végétal ou objets de décor, style poteau, trottoir, banc). Mais il faut garder à l'esprit que certains objets manquent cruellement de conversation...

1-6 - Stabilo

Vous désignez de l'index une cible vivante ou inanimée qui se retrouve entourée d'un halo comme si elle avait été marquée d'un coup de stabilo fluo. La couleur est au choix du Super Blaireau.

2-1 - DTC

Le Super Blaireau qui utilise cette puissante attaque psychique contrarie la logique moléculaire du NEU de sa cible. De fait, si la cible rate un test sous NEU de Difficulté Normale, celle-ci doit finir toutes ses phrases par ces mots mystérieux : "Dans ton cul". C'est une sorte de malédiction qui ne prendra fin qu'au bout de la valeur de la marge d'échec en minutes. Notons que cette malédiction est plus ou moins contagieuse et qu'il n'est pas rare de voir l'entourage de la cible subir les effets de ce terrible Mini Pouvoir. J'ajoute que les Figurants répondent compulsivement à ce Mini Pouvoir seulement quand vous leur posez certaines questions comme des demandes de renseignements en tout genre :

- c'est par où pour se rendre à Blairopolis ?
- DTC
- où as-tu rangé mes Super Bottes de flottaison aéro-spirituelle ?
- DTC
- mais c'est où le rassemblement annuel des Super Blaireaux ?
- DTC

Il est évident que ce genre de réponse faite à des personnes tentant d'interagir positivement avec votre groupe de Super Blaireaux risque d'avoir un écho très particulier... DTC !

Si vous souhaitez déterminer aléatoirement vos Mini Pouvoirs, il suffit de lancer 2d6 de couleur différente : le résultat du premier dé divisé par 2 indique la valeur des dizaines, le second celui des unités.

Et les combos de Mini Pouvoirs ?
Associer des Mini Pouvoirs est possible, mais l'effet combiné n'est jamais synergique. C'est le Meneur qui devra déterminer si une association de Mini Pouvoirs peut conduire à des effets inattendus.

2-2 - Écouter de la musique amplifiée

De Sonic Youth à Manowar en passant par Sphongle (à mes souhaits) ou tout autre groupe imprononçable du même genre. Oui, j'ai bien dit écouter et pas supporter ! Ce Mini Pouvoir permet à quiconque le possède d'être immunisé contre les bruits violents, agressifs, mais aussi de posséder une ouïe accrue qui permette de déceler les détails sonores les plus infimes. Par exemple, entendre un bruit de pas sur une moquette comme un court et faible riff de guitare super mélodique quand les autres guitares et basses larsènent à tue-tête et qu'un batteur fou se déchaîne.

2-3 - Bouclier

Ce Mini Pouvoir permet d'augmenter la densité moléculaire de n'importe quel objet (un couvercle de poubelle, un enjoliveur de caisse, un banc public, etc.) de façon à s'en servir comme d'un bouclier. Celui-ci est capable de tout arrêter ou détourner, sans que le Super Blaireau puisse contrôler la trajectoire des projectiles détournés. Utilisez la règle des Dommages collatéraux pour vous amuser un poil au tir au pigeon. Ne fonctionne qu'avec des objets, pas avec des êtres vivants.

2-4 - Ne pas oublier

Le premier Mini Pouvoir du Déménageur est en fait un Super Gadget : son scotch marron.

Le second est un Talent Art du déménagement à 10 qui lui confère la maîtrise de l'empaquetage de vase Ming, le lancer de carton, la descente d'escalier express, etc.

Ce Mini Pouvoir vous permet de disposer d'un aide-mémoire vivant en la personne du Meneur. Si en cours de partie, vous oubliez un détail important, le Meneur est là pour vous le rappeler. Par exemple, vous faites chauffer du café en même temps que vous écrivez un scénario de MSB ou une lettre à tante Agatha qu'est partie dans le lointain Groland. Mais concentré comme vous l'êtes, vous oubliez le café sur le gaz. Eh ben là, le Meneur doit vous avertir : Eh gros ! Ton café, y va pas s'éteindre tout seul ? C'est là que vous bondissez de votre chaise d'un coup en disant Hé merde, le café ! Bon, évidemment, si c'est vous le Meneur, là, ça marche moins bien hein...

2-5 - Pause bisou

Quand un Super Blaireau utilise ce Mini Pouvoir, les joueurs et le Meneur sont invités à se lever de la table pour s'embrasser amicalement et chaleureusement sur les joues. Tous ceux qui participent à ces accolades baveuses bénéficient d'un Avantage de 1d6 à tous leurs tests pendant les 2d6 minutes de jeu qui suivent, Meneur compris.

2-6 - Pressing



Quand le personnage utilise ce Mini Pouvoir, les ondes alpha se mettent en branle et nettoient immédiatement son Super Costume. Si des travaux de reprisage sont à faire, ils sont faits dans la foulée. Grâce à ce Mini Pouvoir, le Super Blaireau est toujours impeccable, quelles que soient les circonstances. En terme de jeu, tous les points de Gadgets du Super Costume perdus sont récupérés à concurrence de 1d6 points de Gadgets par point de VIT engagés.

3-1 - Capillicontrôle

Ce Mini Pouvoir permet de rectifier sa coupe de cheveux juste en passant sa main dedans, comme l'on fait pour se recoiffer lorsque l'on n'a pas de peigne. Outre le fait de remettre les cheveux comme si l'on sortait de chez le coiffeur, on peut grâce à ce Mini Pouvoir les couper, voire faire une colo. Mais il n'est pas possible de les faire pousser. Toutefois, si vous avez des cheveux sous la main, vous pouvez vous faire de fausses mèches.

3-2 - Force des poignets

Le Super Blaireau qui possède ce Mini Pouvoir est capable de réaliser avec une seule main les actions nécessitant habituellement deux mains : taper sur une machine à écrire, faire la vaisselle, conduire, se servir d'un pistolet-mitrailleur... bref toutes les choses de la vie courante. Très utile pour se promener dans les rues avec un fusil d'assaut M16 dans une main tout en promenant son chien de l'autre.

En terme de Jeu, le Super Blaireau peut réaliser deux actions dans le même tour sans subir de Désavantage lié à la règle des actions multiples.

3-3 -36 15 IléHakidonc

Ce Mini Pouvoir permet de savoir instantanément à qui est un numéro de téléphone, de rue, de carte bancaire, de code postal, etc., mais ceci sans réfléchir. Il ne s'agit pas d'une connaissance, d'un savoir, mais d'un don ! Tu donnes un numéro de téléphone, je te dis à qui il est, là, comme ça sans réfléchir ! À noter que ce Mini Pouvoir ne fonctionne pas dans l'autre sens à moins d'user d'une Inversion de Super Pouvoir.

3-4 -Nietzche Power

Tout ce qui ne me détruit pas me rend plus fort. Après avoir subi une perte d'Ingrédients suite à n'importe quel type d'attaque, le possesseur de ce Mini Pouvoir peut s'immuniser contre l'arme qui l'a blessé (feu, éclair, balles, piano à queue, cabine téléphonique, spaghetti, tache de sauce tomate, etc.). Cet effet durera 1d6 heures. Le Super Blaireau ne perd plus de points d'Ingrédients s'il subit des dégâts provenant de l'arme contre laquelle il est immunisé.

3-5 -Gobage

Permet de gober sans risque différents objets que le Super Blaireau doit préciser avant le gobage. Gobage de Flamby, gobage de mouche, gobage de balles de 9 mm, gobage de nains de jardin, etc. Cela immunise aussi contre les éventuels dégâts du gobage pendant 1d6 heures.



3-6 -Répondeur

Vous avez un nouveau message ! Ce Mini Pouvoir ressemble au Super Pouvoir Allô ? mais sans l'option dialogue. Le Super Blaireau peut seulement envoyer un message à une personne qui peut seulement l'écouter, mais pas y répondre.



Les Atouts et les Calamités

« La seule certitude que j'ai, c'est d'être dans le doute »
Pierre Desproges

Ou l'art de faire du Super Touning de la mort en agrémentant vos Super Blaireaux favoris de défauts et de qualités qui donneront une touche scénaristique loufoque à vos personnages. En cas de manque d'inspiration, nous avons noté devant chaque Atout ou Calamité un numéro à 2 chiffres. Pour déterminer aléatoirement un Atout ou une Calamité, il suffit de lancer 2d6 de couleurs différentes : le premier dé indique la valeur des dizaines, le second celle des unités. Mais attention ! Pour garantir la bonne tenue de votre feuille de personnage et accessoirement la santé mentale de votre Meneur, il n'est pas possible d'obtenir plus de 2 Atouts ou plus de 2 Calamités par personnage.

Vous pouvez noter vos Atouts et Calamités dans la zone prévue à cet effet sur la feuille de personnage

LES ATOUTS

Les Atouts c'est tout ce que vous aimeriez vouloir faire sans avoir à y penser, c'est comme une boîte de chocolat sans fond, y'en a pour tous les goûts, sauf que dans MSB il faut parfois savoir choisir le bon dans la boîte pour ne pas avoir de surprises détonantes !

1-1 - FAN CLUB

Permet d'invoquer 1d6 x 1d6 groupies hystériques (Figurants Moyens) qui pourront rendre service au Super Blaireau (comme bouclier humain, pour porter des affaires, partir en éclaireur pour explorer un champ de mines, etc.) tout en chantant en chœur et à tout va La Chanson des Blaireaux de Bernard Minou et ses Triceps.

1-2 - AMI FIDÈLE ET COSTAUD

Il peut être un Figurant exceptionnel voire un autre Super Blaireau. Il viendra à la rescousse en un temps record pour distribuer des Super Baffes aux Super Raclures.



1-3 - SAVANT FOU

Un Figurant exceptionnel avec le Talent Inventions Folles & Machines Infernales à 8 qui réalise un Super Gadget à la demande ou répond à une question technique ou une énigme digne de Fort Bleaurgh ! Mais attention, méfiez-vous de ses Inventions Folles car elles ont une fâcheuse tendance à être bourrées de défauts de conception que je qualifierai d'explosifs...

1-4 - SERVICE PRESSE

Vous connaissez quelqu'un dans la presse. Et comme c'est un bon ami à vous, cela vous permet d'obtenir de bons articles de presse que vos éventuels Sponsors apprécient. Mais encore faut-il penser à l'appeler au bon moment pour qu'il puisse vous prendre en photo en train de mettre une Super Branlée à l'ignoble Super Raclure qui voulait donner en pâture les Petits Écoliers aux Monstres Gluants Intergalactiques de la Planète 10.

1-5 - FOI DOUBLE

Plus que de la chance ou un coup de bol, vous pouvez doubler une seule fois par jour n'importe quel résultat que ce soit des dégâts, un nombre de dés ou une valeur d'Ingrédient, de points de Talents, etc.

1-6 - Top Secret

Vous avez un contact du genre espion qui travaille dans une obscure administration d'un pays oublié par le reste du monde. Mais qu'importe, vous, vous ne l'avez pas oublié ce qui vous permet d'avoir accès à un dossier confidentiel ou d'obtenir des renseignements classés Pas Touche Top Secret. Par exemple l'adresse de Morve Man, les Points Faibles de certaines Super Raclures ou certains Super Blaireaux, les noms des gagnants du dernier Loto Blairo ou tout autre renseignement dans le genre. Mais pas plus d'une information sensible par scénario, faut pas non plus surestimer l'efficacité de l'administration. De plus, le délai pour obtenir l'information est de 1d6 heures.



2-1 - Animal de compagnie

Un Figurant moyen au choix, par exemple :

Caniche explosif : un caniche à poil long avec option explosion instantanée. Le Super Blaireau choisit le moment où son caniche doit exploser, provoquant par la même occasion 2d6 BID de dégâts avec un déclassement de 2 BID toutes les cases. Une seule explosion est possible par partie, car après avoir barbouillé le sol, le caniche met un certain temps pour se rétablir...

Vieille bique : ne sert à rien mais sent très mauvais, l'équivalent d'un gaz repoussant et incapacitant provoquant 2d6 VIT de dégâts à tous ceux qui ratent un jet de BID de Difficulté Normale. Le Super Blaireau et ses compagnons sont heureusement immunisés contre cette odeur depuis le temps.

Tout autre animal issu de votre imagination fertile, du moment que le Meneur est d'accord et que la SPA n'est pas au courant...

Aucun animal n'a été sauvagement mutilé lors de la fabrication de MSB

2-2 - Dark QG

Un Dark QG est une énorme cachette dans laquelle le Super Blaireau peut entasser ses vieilles affaires, sa vieille tante, sa méga bagnole décapotable. Il y possède tout un tas d'engins qu'on voit souvent, mais qu'il n'utilise que rarement. Un ordinateur qui envoie des SMS et qui peut débusquer les Supers Raclures, un scaphandre pour aller sous l'eau, un répertoire informatique des Super Raclures et de leurs antécédents Arrrgh, Sad Psycho a été arrêté à l'âge de 16 ans pour vol de bière aromatisée au Carambar à la fraise. Ceci explique tout !

Le Dark QG est forcément dans un endroit sombre et à l'abri de tout regard indiscret. Il est difficile d'y accéder, le Dark QG ne possédant qu'une entrée dans un endroit déjà inaccessible par lui-même (la porte derrière les chiottes d'une boite gay, par exemple) mais possède en revanche pleins de sorties partout en ville. Pourquoi n'entre-t-on pas par les sorties ? Bonne question, mais sachez que régulièrement, les Super Raclures prennent un malin plaisir à entrer dans le Dark QG par une des sorties afin de le truffer de pièges. Tous à la Bat-cave, Robin !

Attention, le Dark QG est rattaché à un personnage, mais tout le groupe en profite. Si le personnage qui dispose de l'Atout Dark QG venait à disparaître ou n'était pas présent pendant une aventure, considérez que ce dernier a fermé à clé son Dark QG sans les laisser sous le paillasson, ce qui veut dire que les autres joueurs n'y auront pas accès.

2-3 - Indécemment pété de TUN

En avoir ou pas. Vous, c'est en avoir et en avoir. Vous avez de la TUN et vous ne savez plus quoi en faire. Non seulement avec votre TUN vous pouvez acheter beaucoup de gadgets inutiles, symboles de notre société de consommation décadente, mais également des consciences. En terme de jeu, vous disposez d'une réserve de TUN qui vous permet de regagner 2d6 points de TUN une fois par scénario sans dépasser votre valeur de création.

2-4 - Atout aléatoire

Lorsque vous activez votre Atout, faites un jet sur la Table des Atouts pour savoir quel Atout vous avez activé. Si vous retombez sur Atout aléatoire, rien ne se passe. L'Atout reste activé une journée.

Un seul Gadget à usage unique est autorisé par scénario.

2-5 - Gadget à usage unique

Tiens, le Super Gadget que j'ai gagné à la loterie de charité des Super Blaireaux de l'année dernière ! Je l'avais complètement oublié. En terme de jeu, c'est un Super Gadget qui apparaît juste au bon moment pour débloquer une situation de crise (lime dans un gâteau, montre-laser pour couper des cordes ou des menottes, etc.). Et comme son nom l'indique, le Super Gadget ne fonctionne qu'une fois avant de tomber irrémédiablement en panne, le flouzeur à inversion de phase s'étant tout bêtement polarisé.

Si jamais le joueur avait la tentation d'essayer de sortir une Réplique toutes les trente secondes, n'hésitez pas à lui coller un Désavantage de 1d6 pour bavardage intempestif.

2-6 - Réplique de la mort qui tue

Ou comment faire pour que le cri de guerre procure un bonus. S'il est prononcé avec conviction avant un combat, il donne un Avantage de 1d6 au premier test. Attention, ce bonus n'est pas systématique sinon chaque lancer de dés serait éternellement précédé d'un cri de guerre ce qui deviendrait un peu lourdingue au bout d'une heure de jeu. Un Avantage de 1d6 est également donné pour l'ultime réplique, celle que jette le Super Blaireau à la Super Raclure qui agonise avant le coup fatal. Du genre *Crève, pourriture anarcho-communiste, On se reverra en enfer, raclure abyssale du 5ème sous-sol putride* ou *Tiens, voila du Super Boudin*. Vous pouvez également donner de façon exceptionnelle un Avantage de 1d6 au Super Blaireau s'il sort une Réplique de la mort qui tue en dehors de ces situations, mais il faudra vraiment que la réplique soit très bonne.



3-1 - High Tech

Le personnage a accès à la toute dernière technologie. Il pianote comme un dieu sur son PC afin de découvrir n'importe quel indice sur Gogole, il parle par SMS avec ses acolytes, se repère au GPS, etc. Mais le Super Blaireau doit toujours se retrancher vers la solution la plus High Tech à sa portée, se balader avec son portable (5g, ça arrache ton camembert !) et prendre des photos avec son mobile du feu de dieu (que quand tu l'allumes, y'a un râle femelle qui donne envie... de parler au téléphone).

3-2 - Johnny Woo Effect

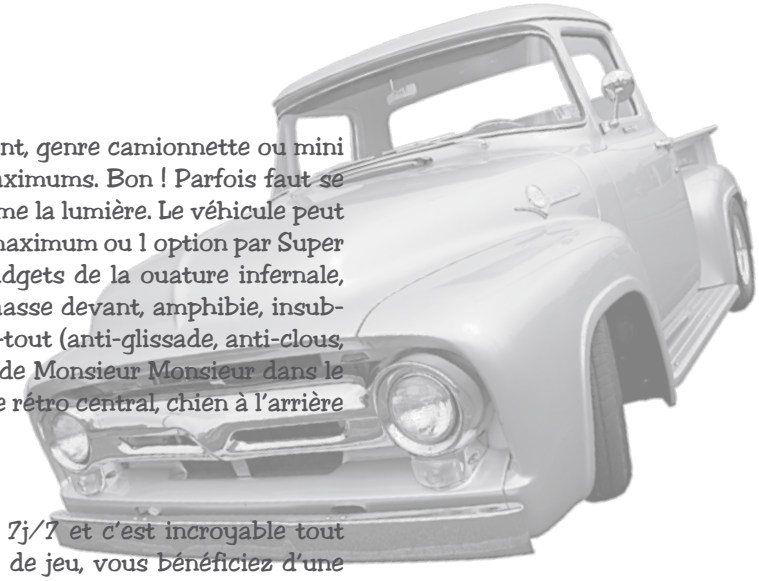
Permet lors de l'utilisation d'une arme à feu de disposer d'un Atout particulier au choix aux seules conditions d'être en l'air, c'est-à-dire que les pieds ne touchent pas terre, et de croiser les bras pour tirer. Ces Avantages qui ne concernent que les armes à feu sont de façon non exhaustive :

- doubler les dégâts en BID ou en VIT,
- faire exploser certains objets touchés par les tirs (voiture, camion, mobylette, cabine téléphonique, etc.),
- faire 2 actions par tour sans Désavantage,
- empêcher l'usage de Bon d'Achat touchant les Super Gadgets,
- toute autre idée validée par le Meneur.

En terme de jeu, le Super Blaireau, une fois par scénario, récupère la totalité des points de Gadgets perdus de son Super Costume.

3-3 - Mère Denis

Le Super Blaireau ne salit jamais son Super Costume, quelles que soient les circonstances, il reste toujours impeccable, propre sur lui et sans accrocs. Il peut rester clean à la façon James Bond, c'est-à-dire qu'il ressort toujours propre d'une scène mouvementée, comme par enchantement ou alors vous pouvez faire intervenir la Mère Denis qui déshabillera le malotru et lui fera moult remontrances avant de lui laver son Super Costume à la main, à l'ancienne et au battoir. Elle terminera bien entendu par une séance de reprisage avant de tirer l'oreille du Super Blaireau qui ne prend pas assez soin de ses affaires. Bondieu !



3-4 - Vehiculo longo

Permet de disposer d'un véhicule de transport roulant, genre camionnette ou mini bus, pouvant accueillir une douzaine de passagers maximums. Bon ! Parfois faut se serrer un peu, mais le coffre et très spacieux et y'a même la lumière. Le véhicule peut posséder des options au bon vouloir des joueurs (1d6 maximum ou 1 option par Super Blaireau dans l'équipe) à traiter comme les Super Gadgets de la ouature infernale, comme : voler, lumière rouge qui clignote et fait claaaasse devant, amphibie, insubmersible, blindage, voiture qui parle, radar, pneus anti-tout (anti-glissade, anti-clous, anti-ce que vous voulez), volant en moumoute, photo de Monsieur Monsieur dans le petit cadre autocollant qui va bien, tue-mouche pour le rétro central, chien à l'arrière qui dodeline de la tête, etc.

3-5 - Ouvert même le dimanche

Votre beau-frère tient un bazar ouvert 24h/24 et 7j/7 et c'est incroyable tout ce qu'on peut y trouver en cherchant bien. En terme de jeu, vous bénéficiez d'une possibilité d'équipement virtuellement sans limites et sans jet de TUN, à l'exception des Super Gadgets et des objets qui ne sont pas en vente libre comme les armes de destruction massive, mais également des armes de destruction individuelle à la discrétion du Meneur. Faudrait quand même penser à lui payer votre ardoise un jour...

3-6 - NRV

Faut pas ! Pas quoi ? Pas m'énerver sinon je rentre dans une rage folle et je deviens incontrôlable ! En terme de jeu, si vous énervez quelqu'un qui a l'Atout NRV, vous allez le regretter, car tous ses Ingrédients sont multipliés par deux pendant toute la durée de l'énervement. Seul petit problème, dans cet état il ne fait plus la distinction entre amis et ennemis et seul un jet de Conflit Interne réussi lui permet de se calmer.

4-1 - Agueusie

À vos souhaits! Non, ce n'est pas une nouvelle insulte inventée par des rappeurs en manque de rime, mais un Atout qui indique que votre personnage n'a pas la perception des odeurs. Il n'a ni goût ni odorat, ce qui veut dire qu'il est totalement insensible aux petites et grosses mauvaises odeurs et à toute attaque chimique de ce type et qu'il peut manger et sentir vraiment n'importe quoi !

4-2 - Copains d'avant

Ah ! Les copains d'avant (rayer la mention inutile) :

- la maternelle
- le primaire
- le collège
- le lycée
- le BAC
- la FAC
- le QHS
- etc.

Peu importe la manière dont vous les avez rencontrés, c'était le bon vieux temps d'avant. Maintenant vous les voyez de temps en temps et ils sont toujours prêts à vous rendre service surtout qu'en tant que Super Blaireau, vous êtes leur fierté. Manquerait plus qu'ils racontent partout vos exploits de jeunesse...

En terme de jeu, vous disposez d'anciens camarades (à la louche 1d6 Figurants moyens) qui ont au moins chacun un Talent à 5 dans des disciplines diverses et variées restant à la discrétion du Meneur.

4-3 - Moi j'connais

Accorde pendant 1d6 minutes une popularité grandissante qui fait que le Super Blaireau est reconnu d'un coup par tous les gens qu'il croise dans la rue. Tous les jets d'interaction se font avec un Avantage de 2d6. De plus, le personnage connaît instantanément le nom et une partie de la vie privée de toutes les personnes qu'il croise. Mais tous ceux qui le reconnaissent connaissent aussi pas mal de trucs sur la vie du Super Blaireau, des trucs les plus anecdotiques (je m'rappelle, quand t'étais môme, tu n'arrêtais pas de regarder sous les jupes des filles) aux plus salaces (j'me souviendrais toute ma vie de cette nuit où tu as mis des bas-résille et un kilt sur la tête et que tu as couru nu dans les rues de la cité, en portant un tonnelet de bière attaché à ta CENSURED PICS HERE. En revanche, il n'est pas certain que le Super Blaireau se souvienne de tout ce que l'on raconte à son sujet.



4-4 - Pieds intelligents

Rendons ici hommage à cette intelligence méconnue qu'est celle du pied par cet atout pédestre. Quel que soit l'état mental de son possesseur, les pieds sont capables de retrouver tout seuls le chemin de la maison. Cette intelligence cachée du pied est un Atout que de nombreux quidams s'adonnant au plaisir excessif de la boisson connaissent particulièrement bien !

4-5 - Cépamoi

S'inspirant des médias pris à raconter n'importe quoi ou du Vatican utilisant le regretté Jipitou pour évacuer tous les cadavres du placard, le Super Blaireau fautif sait faire un mea culpa au bon moment avec juste ce qu'il faut d'autoapitoiement pour se faire pardonner ses fautes. Pour un peu, on arriverait presque à le plaindre. Dès que l'on vous accuse d'avoir fait quelque chose de mal, vous pouvez dire *C'est pas moi !* avant que celui qui vous accuse n'ait le temps de finir sa phrase. Vous pouvez alors ajouter à votre argumentation de base des excuses tout à fait fallacieuses du genre : *J'étais pas là !* ou *C'était mon frère* . Bref, des arguments solides. Vous bénéficiez d'un Avantage de 2d6 à tout test destiné à prouver votre bonne mauvaise foi.



4-6 - Moustachu

Vous avez une magnifique moustache, de belles bacchantes ou une barbichette qui fait tout votre charme. Quand vous rencontrez une personne du sexe opposé, jetez 1d6 pour faire tomber la fille et savoir si vos moustaches sont un Atout pour séduire la personne concernée. Pair : oui, elle aime les moustachus c'te p'tite vicieuse ! Et vous bénéficiez derechef d'un Avantage de 2d6 à tous vos tests de séduction. Impair : la personne sollicitée est profondément indifférente à ce trait. Attention, cet Atout peut également marcher avec les personnes du sexe non opposé et ceci de façon tout à fait involontaire. YMCA !

5-1 - Un voisin formidable

Votre voisin de palier est le professeur Xavier. Vous pouvez noter cette relation sur votre feuille et vous vanter de ce fait en le montrant aux autres joueurs durant la partie. Ce professeur Xavier n'est pas le vrai, mais un chirurgien dentiste qui s'appelle Xavier Rodriguès. Cela dit, vous n'êtes pas forcé de préciser ce petit détail aux autres joueurs. Ce voisin ne sert donc pas à grand-chose, si ce n'est quand même à en jeter un maximum quand vous montrerez votre jolie feuille de personnage à d'autres joueurs. Afin de rendre cet Atout plus vivant, si vous arrivez à convaincre un autre joueur ou un Figurant qu'il s'agit en fait du vrai professeur Xavier, votre personnage bénéficiera d'un gain de 1d6 points de PUB.

5-2 - Doublure

Si votre Super Blaireau est amené à jouer une scène qui vous déplait, vous pouvez invoquer une doublure. Elle a les mêmes Caractéristiques que votre Super Blaireau mais en revanche n'a aucun Super Pouvoir ni Super Gadget. L'avantage est que si vous êtes vraiment mal barré et que vous perdez cette doublure, ce n'est pas grave, car votre Super Blaireau vit toujours pour continuer l'aventure. Le seul inconvénient, c'est que tous les gains de Bons d'Achat, d'Ingrédients ou autres de votre doublure et tous les avantages matériels qu'elle a acquis vous passent sous le nez. Cette doublure ne peut être invoquée qu'une seule fois par scénario.

5-3 - Je connais plein de gens célèbres !

Cet Atout vous permet de connaître des gens célèbres qui peuvent même faire partie de votre famille. Exemple : Je connais bien Karla Morgane, elle est sortie avec mon cousin ! C'est qui mon cousin ? Ben, Patrick Trimsit ! Pourquoi ? Cela peut vous donner des Avantages de 1 à 2d6 pour obtenir certaines informations ou influencer les gens.

5-4 - LAB

Vous bénéficiez d'un laboratoire expérimental de haute technologie qui vous permet de concevoir des Super Gadgets à moindre coût. Ce LAB peut être intégré à un Dark QG ou être indépendant. Toutefois, il ne constitue pas une planque efficace, car cela reste un laboratoire avec plein d'objets dangereux, corrosifs et explosifs qui ne doivent pas être laissés à la portée des Super Blaireaux de moins de 36 mois de carrière. En terme de jeu, le coût en points de TUN pour la conception ou la réparation d'un Super Gadget est divisé par deux, à arrondir au chiffre supérieur.

5-5 - Costume qui brille

C'est beau, c'est neuf ? Votre Super Costume brille et vous bénéficiez d'un Avantage de 1d6 à tous vos tests de PUB pour peu que vous soyez en Super Costume. Mais vous subissez un Désavantage permanent de 1d6 dans tous les domaines liés à la discrétion.

5-6 - Charismatique

Avec sa gueule d'ange, votre Super Blaireau peut tromper son monde et se faire passer pour un saint. En terme de jeu, il bénéficie d'un Avantage de 1d6 pour toute tentative destinée à passer pour un innocent qui n'a rien fait de mal, mais un Désavantage de 1d6 pour toute tentative d'intimidation.

Quoi ma gueule ?



6-1 - Talentueux

Vous êtes doué pour un truc, vous avez ce qu'on appelle communément du Talent dans un domaine particulier. Cet Atout vous multiplie par deux la valeur d'un Talent au choix, défini une fois pour toutes.

6-2 - Île de la tentation

Tout jet de Conflit Interne pour résister à vos propres démons est assorti d'un Avantage de 2d6. En revanche, un jet de Conflit Interne contre une tentation liée à un adversaire ne bénéficie pas de cet Atout.

6-3 - Cul bordé de nouilles

Vous avez de la chance, du bol, de la moule ou tout ce que voulez comme adjectif, ce qui fait qu'un résultat Sur le Fil est toujours une réussite avec une Marge de Réussite de 1.

Vous seriez pas le cousin de CulbordédenouillesMan ?

Le Déménageur a comme Atout Vehiculo longo, c'est-à-dire son fameux camion de déménagement blindé surnommé Rambo.

6-4 - Atout du voisin

Vous pouvez utiliser l'Atout d'un de vos voisins de table (de droite, de gauche, d'en face, en fait d'où vous voulez) à votre propre compte. Le seul problème, c'est que ce voisin risque de ne pas apprécier votre emprunt, malgré vos explications fumeuses sur les problèmes de stabilité du continuum spatio-temporel.

6-5 - Voyance

Vous avez un don de double vue. Non, pas celui qui apparait quand vous buvez trop, un vrai don de double vue qui vous permet d'influer sur le hasard. Grâce à ce don, relancez une fois par jour un jet de dé (quel que soit le nombre de dés lancés) ou échangez le jet d'un autre Super Blaireau ou d'un Figurant contre le vôtre.

6-6 - Un Atout supplémentaire au choix ou un gain de 1d6 Bons d'Achat

Vous aussi vous seriez pas de la famille de CulbordédenouillesMan ?

Les Calamités

C'est quoi une Calamité ? C'est simple, c'est comme un Atout, mais en moins bien, et en général ça vous poursuit longtemps, longtemps, longtemps...

1-1 - Fan Club

Les mêmes qu'avant (1d6x1d6 Figurants Moyens), mais ils veulent absolument des autographes, un morceau de la combinaison du Super Blaireau, une photo dédicacée, etc. Il est bien sûr totalement interdit de leur faire le moindre mal, sous peine de sanctions sévères se traduisant par des pertes massives de Ligne de Conduite.

1-2 - Ex Super Copine Lourdingue

C'est forcément une Super Blairoïne qui possède forcément des Super Pouvoirs (Figurant exceptionnel avec 1 Super Pouvoir, 2 Mini Pouvoirs et 1 PF) et qui va forcément semer le grabuge dans le groupe, car elle en veut toujours au Super Blaireau de l'avoir larguée comme une vieille Super Chaussette.



1-3 - Numéro 13

Chaque fois que le joueur fait un 13 aux dés, une tuile tombe sur le personnage. Un truc pas très très grave, mais le petit truc agaçant qui complique la vie. Ce qui fait qu'au moment où tu en as besoin, tu te rends compte que ton briquet est vide. Ou tu te décides à aller au cinéma voir un film que tout le monde voulait aller voir, manque de bol ! La dernière séance, c'était il y a deux heures. Tu te pointes dans une administration avec tous tes papiers pour une petite formalité et, après une heure d'attente, juste quand tu arrives devant la secrétaire, tu te rends compte que tu n'as pas ta carte d'identité. Rien de très grave donc, mais, oui, gonflant quoi ! Et comment faire 13 avec les d6 ? Simplement si la somme des dés est égale à 13, c'est un 13. Et si vraiment vous êtes un Meneur vicieux, toute combinaison de 1 et de 3 avec 2d6 donne un 13, à moins que vos joueurs ne fassent la distinction des dés des dizaines et des unités en lançant des dés de couleurs différentes.

1-4 - Savoir que-sais-je

Vous disposez d'une connaissance universitaire sur plein de sujets. Le seul problème, c'est que c'est chiant. Dès que votre Super Blaireau parle, il saoule tout le monde. Il a la fâcheuse tendance à vouloir faire le maître d'école et à commencer ses explications par un sempiternel *C'est pas pour faire mon malin, mais j'ai lu dans le denier Science & Blaireau ou Marcel & Avenir* (ou pour les plus jeunes, ne les oublions pas, Science & Blaireau Junior). Il est pénible comme Hubert Reeves un soir d'étoiles filantes ou les frères Bogdanov quand ils tentent de redémontrer les équations de Maxwell (non, pas celui du café...), mais pour lui tout paraît simple : le Big Bang, la théorie du chaos, le chat de Schrödinger, enfin bon, que des trucs Super Pointus. Si un autre personnage devait par malheur choisir également cette calamité, alors bonjour le dialogue de sourds. Le seul moyen de faire passer une information technique de façon intelligible est de réussir un test sous NEU de Difficulté Ardue.

« Le téléphone portable c'est comme la bombe atomique : tout le monde en a un, mais personne n'aime voir son voisin l'utiliser. »

1-5 - Téléphone portable

Votre personnage se balade tout le temps avec un téléphone portable. Pratique, me direz-vous ? Sauf qu'il sonne toujours au mauvais moment : la nuit lors d'une embuscade, pendant le briefing du patron, à un moment crucial et dramatique de la partie et, bien entendu, vous ne pouvez vous empêcher d'y répondre au cas où vous manqueriez un appel vital (*Chérie, t'as pensé à sortir la poubelle ce matin ?*). En bref, toujours au moment où ça n'arrange personne, surtout les joueurs. Et il paraît que ça donne aussi le cancer de l'oreille. De plus, la sonnerie est forcément de mauvais goût, genre la Traviata en bip mineur, Que je t'aimeuuuuuu ou le Boléro de Ravel version Bontympan 16 touches. Et très très forte la sonnerie. Et, non, le mode vibreur n'existe pas. Bien entendu, collez d'office cette Calamité au personnage de tout joueur ayant l'outrecuidance de faire sonner son téléphone portable pendant une de vos parties. Non mais !



1-6 - Ami très collant

Vous connaissez un personnage qui arrive toujours au mauvais moment et se mêle de ce qui ne le regarde pas (Figurant faible). À protéger obligatoirement, mais se transforme toujours en très bon otage pour les Super Raclures. Bien entendu, il est totalement exclu d'oublier de lui porter secours, sinon gare à la chute abyssale de Ligne de Conduite.

2-1 - Ancêtre

Le Super Blaireau commence à être vieux pour ce boulot de Justicier. Ses os craquent, il radote. Il se froisse facilement un muscle et s'essouffle rapidement. Ne parlons pas de grimper sur un mur lisse, de conduire en sens inverse sur le périph' ou de sauter du haut d'un immeuble. Il lâche sans cesse des *Pgfff, je suis trop vieux pour ces conneries* ou des *Aïe mon dos !* et toute l'équipe se doit de bien prendre soin de l'ancêtre. Diminuez de 1 point la valeur de Création de tous vos Ingrédients sauf la TUN, mais en contrepartie vous disposez de 30 points de Talents supplémentaires.

Mais oui, Papi, allez on rentre, c'est l'heure de tes gouttes...



- Quand le monde est en danger...
- Quand les criminels courent les rues...
- Quand la veuve est l'orphelin...
- Quand ton verre est vide...
- Il faut appeler les ...
- SUPER BLAIREAUX !!!
- Heu, t'es sûr pour le coup de la veuve ?
- Il manque pas un truc plus spectaculaire pour la fin ?
- Comme un bruit de cannette qu'on ouvre ?
- Ouais comme ça ouais...

2-2 - Héritage encombrant

Le Super Blaireau a hérité de l'équipement, de la cache et des ennemis d'un ancien Super Blaireau. Il possède un équipement parfois douteux ou complètement dépassé technologiquement, sa Super Kromobile marche au mélange trois temps et ne dépasse par les 40 km/h. Et si cela ne suffisait pas, il a aussi hérité de l'ancien Acolyte du Super Blaireau qui est toujours derrière son dos (Figurant Faible) et qui ne cesse de lui fournir des conseils idiots et même parfois dangereux.

Cherche son adresse sur le minitel, Super Café Boy... Lamentable.

2-3 - Groupuscule extrémiste

Soit 1d6x1d6 méchants Figurants moyens cagoulés et armés jusqu'aux dents qui en veulent à mort au Super Blaireau. Ils ne pensent qu'à le transformer en descente de lit car il a osé se moquer d'eux ou de leurs convictions dans un article de journal, sur les ondes d'une radio, sur un forum de discussion, etc. Le groupuscule est du genre : sauvez les baleines, sauvez Willy (pas le petit frère d'Arnold, sa version aquatique), sauvez les groupements extrémistes paramilitaires d'extrême droite (encore connus sous l'acronyme SCOUT), sauvez les coopérations étudiantes gardiennes des traditions séculaires de l'enculage de bizuth à cinquante, sauvez la France, le Kébek libre tabernak de calice de christ, etc.

- tu sais combien de temps met un SB pour atterrir au sol ?
- non, combien ?
- ça dépend de la hauteur de la chute

2-4 - Vue du sang

Votre personnage a beau faire des efforts, il ne supporte pas la vue du sang. Chaque fois, c'est la même histoire, il tombe dans les pommes dès qu'il voit la moindre goutte d'hémoglobine. En revanche, si c'est lui qui saigne, ça ne lui fera ni chaud ni froid. En terme de jeu, à chaque vue de sang représentée par une perte de points de BID, le Super Blaireau devra réussir un test sous NEU de Difficulté Normale sous peine de s'évanouir pendant Marge d'Échec minutes.

2-5 - Drôle d'odeur

Le personnage a beau se laver, changer de chaussettes tous les jours et asperger ses pieds de déo Fraîcheur Blairo Marine, rien à faire. Il a une forte propension à la sudation excessive, ce qui n'est pas sans gêner les voisins et faire baisser les yeux des passants dans les rues, quand ceux-ci ne changent pas directement de trottoir. Toutes ses tentatives de séduction se font avec un Désavantage de 2d6. Tu sens pas comme une drôle d'odeur, Marcel?

2-6 - Modèle

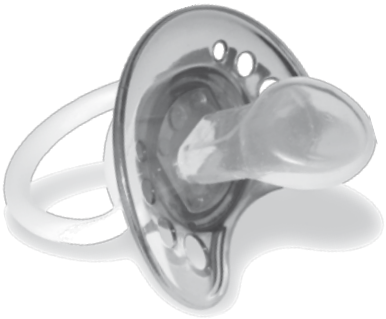
Le personnage s'identifie à un ancien Super Blaireau connu. Il fera tout comme ce Super Blaireau, s'habillera comme lui et rencontrera peut-être les mêmes adversaires. Dès lors, il sera facile pour eux de le combattre, vu qu'il aura les mêmes Super Pouvoirs, Mini Pouvoirs et Points Faibles.

Super Gizmo craignait l'eau... Et toi l'ami ?

3-1 - Abdoubdoubdoubdou....

Vous êtes une victime de la PUB. À force de rester collé des journées entières devant Télé Télé, vous connaissez toutes les pubs qui passent, toutes les petites chansons publicitaires bien agaçantes. Vous ne pensez que PUB, vous ne parlez qu'en faisant référence à des slogans, vous êtes un slogan à vous tout seul. Bref, les autres ont parfois tendance à oublier que vous êtes autre chose qu'une page de PUB sur Télé Télé. Tout ça, parce que je le vaux bien ! Et pis t'as vu, on la sent qu'un tout petit peu la limonade ? Glambourcy, oh oui!

3-2- Papa Gato



Le Super Blaireau est le papa d'un chouchounet tout mimi. Il passe son temps à en parler et à montrer des photos floues d'un marmot plein de crème au chocolat ou d'une autre matière marron. Plus grave, il a des obligations moins marrantes, mais tout aussi gênantes selon l'âge du mioche (bibi de 7h, de 12h, de 16h, de 19h, sortie de la nounou, de l'école, pédiatre, etc.) et se doit de quitter régulièrement le groupe, et ne pas s'aventurer trop loin afin de rester disponible pour sa progéniture. En terme de jeu, le Meneur peut obliger le Super Blaireau à quitter le groupe un temps donné pour s'occuper de son mioche.

3-3 - Dernière nouvelle

Eh! Tu connais pas la dernière ?

Votre Super Blaireau a la fâcheuse tendance à raconter la dernière histoire drôle à la mode (toujours de mauvais goût, cela va de soi) ou le résumé du film qu'il a vu la veille au soir sur Télé Télé, ceci bien évidemment à un moment toujours très inapproprié du scénario (briefing du début, rencontre avec les autorités, toute scène vitale pour la suite de l'histoire). Collez d'office cette Calamité à tout joueur peu attentif à votre partie et qui préfère causer à son voisin au lieu de vous écouter religieusement. Amen !

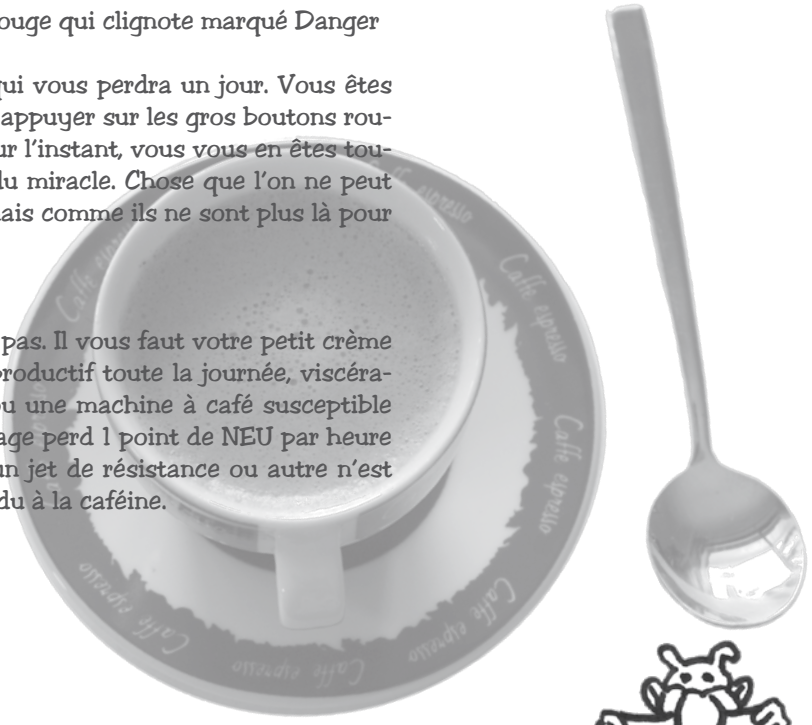
3-4 - Option Barbarella

For Adults Only - Uncensored Pics XXL Free à l'intérieur ! Quand le personnage se bat, ses adversaires ont une fâcheuse tendance à s'agripper à tout ce qu'ils peuvent. Tant et si bien que le personnage finit en général le combat à moitié nu, quand ce n'est pas complètement nu. En terme de jeu, les points de Gadgets du Super Costume tombent à -1d6 après chaque combat où le Super Blaireau perd des points de VIT ou de BID. Le problème, c'est qu'à chaque fin de combat, personne ne le reconnaît et il ne peut donc bénéficier des avantages liés aux Sponsors tant qu'il n'aura pas réparé ou changé son Super Costume. Et tous dégâts supplémentaires sur le Super Costume seront répercutés directement sur la PUB, puis sur la TUN.

3-5 - Curiosité maladive

Qu'est ce que ça fait si j'appuie sur ce bouton rouge qui clignote marqué Danger de mort ?

La curiosité, c'est votre vilain défaut, un truc qui vous perdra un jour. Vous êtes trop curieux, et vous ne pouvez vous empêcher d'appuyer sur les gros boutons rouges marqués Danger , surtout s'ils clignotent. Pour l'instant, vous vous en êtes toujours sorti vivant, mais cela tient à chaque fois du miracle. Chose que l'on ne peut pas vraiment dire de vos derniers compagnons, mais comme ils ne sont plus là pour en témoigner...



3-6 - Accroc à la caféine

Sans votre dose quotidienne de kawa, ça ne va pas. Il vous faut votre petit crème le matin sinon vous devenez totalement contre-productif toute la journée, viscéralement obsédé par l'idée de trouver un troquet ou une machine à café susceptible d'étancher votre soif. En terme de jeu, le personnage perd 1 point de NEU par heure passée sans avoir bu son café quotidien. Et aucun jet de résistance ou autre n'est possible, votre Super Blaireau est trop accro, mordu à la caféine.

4-1 - Bonne nuit les petits

Hein ? Quoi ? Y s'est passé un truc important ? Votre Super Blaireau a une fâcheuse tendance à s'endormir quand l'aventure devient trop calme et à se réveiller quand la bataille fait rage en se demandant ce qui lui arrive, l'air hagard et les yeux bouffis par le sommeil. Et toujours avec la même petite phrase au bout des lèvres :"Qu'est-ce que c'est que ce bordel, encore ! Vous auriez pu me prévenir, les gars avant de nous foutre dans la merde !" Collez cette Calamité d'office à tout joueur qui aurait l'outrecuidance de s'endormir pendant l'une de vos parties. Eh non ! Pour le Meneur il est impossible de s'endormir !



4-2 - Animal de mauvaise compagnie

Un legs de votre arrière-grand-mère, qui est au choix (Figurant Fort) : un perroquet bavard qui raconte à qui veut bien l'entendre tous vos secrets et vos faiblesses, un chien raté, croisement improbable entre Pluto et Rantanplan... Toute autre erreur de la nature de la même couleur.

4-3 - Phobie

Vous avez une peur maladive d'un truc. Cela peut aller de la peur du noir, la Sombrophobie, à la peur des petites créatures bleues se nourrissant exclusivement de salsepareille, la Schtroumphophobie. En terme de jeu, lors de la confrontation avec votre phobie, faites un test sous le NEU de Difficulté Ardue. En cas d'échec, vous subissez une perte temporaire de NEU égale à la valeur de la Marge d'Échec. Et tant que vous êtes exposé à votre peur, vous ne pouvez récupérer ces points de NEU.

4-4 - Mais je raconte mal...

Et la tomate, à droite du type, elle dit : "Aïe ! Euh non. Elle dit qu'elle a mal. Alors le gars, il lui dit comme ça : Bien fait. Ah, ah... Non ? "

Cette calamité empêche le Super Blaireau de raconter correctement quoi que ce soit. Il a du mal à raconter des blagues, à faire un débriefing, à raconter sa soirée, etc. C'est pas tant que le Super Blaireau n'ait pas envie, mais il est loin d'être un orateur né, tout simplement...

4-5 - QG Lidl

En terme de jeu, vous ne pouvez stocker aucun objet dans votre QG Lidl, et vous ne pouvez par posséder de Super Gadget qui ne soit pas transportable.

C'est un petit placard à pharmacie en formica blanc, avec une trousse de secours d'urgence, un minitel intégré, branché direct sur "36-15, Chaud le Marcel" (une habile couverture pour un réseau de renseignements basique sur les Super Blaireaux), un nécessaire de couture (du fil et une aiguille), un appareil photo jetable, un annuaire, une paire de lunettes noires antibrouillard, un miroir portatif et un cadenas à code pour fermer la porte du meuble. Le tout, je vous le fais non pas à 50 ou 40 bleuros, mais, écoutez bien, m'sieur dame, pour SEULEMENT 29 bleuros et 95 centimes !

4-6 - La tête d'un autre

Un personnage célèbre vous ressemble (ou l'inverse : vous ressemblez à un personnage célèbre) et les gens dans la rue pensent que vous êtes ce personnage célèbre. Sauf que ça se produit toujours au mauvais moment. Quand vous voulez passer incognito, tout le monde vous aborde et quand vous voulez vous faire passer pour votre sosie célèbre, et bien bizarrement, ça ne marche pas, personne ne fait le rapprochement.

5-1 - J'ai rendez-vous !

Eh oui ! Votre Super Blaireau est tellement distrait qu'il vient juste de se rappeler qu'il avait un rendez-vous vital pour lui (nouvelle copine, entretien pour un boulot, réunion de travail super importante, les enfants à aller chercher à la sortie de l'école, bobonne à aller chercher à la gare, etc.). Et bien sûr, c'est pour tout de suite, là maintenant ! Et bien entendu, il vient de s'en souvenir à un moment critique de l'histoire (scène d'action, rencontre avec le Grand Méchant final, etc.) Alors, boire ou conduire, il va falloir choisir, à moins qu'un Super Savon soit préférable... Cette Calamité est idéale pour faire perdre des points de Relation avec le patron ou la petite amie du Super Blaireau...



5-2 - Expert en règles de JdR

Vous êtes une vraie calamité pour les Meneurs de JdR. Vous connaissez toutes les règles de JdR par cœur. Ainsi, en cas de doute sur une règle pendant une partie, le possesseur de cette Calamité pourra consulter les règles pour vérifier si elles sont appliquées correctement et comme c'est dit dans les règles. Si vous constatez, prouvez l'erreur ou montrez que vous avez raison, vous gagnez alors 2 Bons d'Achat que vous utiliserez comme décrit dans les règles. Dans le cas contraire, le Meneur aura le droit de se venger... Fallait pas la ramener, là...

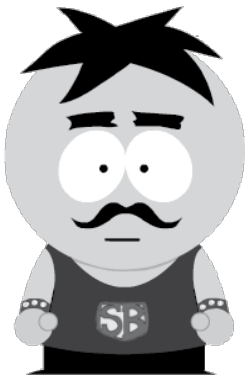
5-3 - Parler avec les oreilles

Le personnage est né avec une curieuse anomalie anatomique : il parle avec les oreilles. Forcément, c'est ridicule et quoi que le personnage dise, il n'est jamais pris au sérieux. Cela dit, l'expérience aidant, le personnage a trouvé un truc pour remédier à ce petit problème. Il fait semblant de parler en ouvrant et fermant la bouche tel un poisson hors de l'eau, ce qui a pour effet d'atténuer les quolibets auxquels il avait droit avant. Mais quand le personnage est en situation de stress (combat, rendez-vous galant ou médical, répondre à une offre d'emploi, devant le jury de la Blairo-Académy, etc.), le personnage devra faire un test de NEU de Difficulté Ardue pour ne pas perdre sa concentration et oublier d'ouvrir et de fermer la bouche lorsqu'il parle avec les oreilles. Sinon, il subit un Désavantage de 1d6 à tous ses tests utilisant la parole comme moyen de communication. À la place des oreilles, le Super Blaireau peut éventuellement choisir une autre partie de son anatomie pour parler. Cependant, la décence nous interdit de citer d'autres exemples...

Le Déménageur a comme Calamité Moustachu. Forcément...

5-4 - Moustachu

Vous avez une magnifique moustache, de belles bacchantes ou une barbichette qui fait tout votre charme. Seulement, il n'y a guère que vous qui êtes sensible à ce trait de virilité. Quand vous rencontrez une personne du sexe opposé, jetez un d6 pour savoir si vos moustaches sont une Calamité ou non. Pair : la personne concernée n'aime pas du tout les moustachus et cela vous donne un Désavantage de 1d6 à tous vos tests de séduction. Impair : la personne sollicitée s'en fout comme de l'an 40 !



5-5 - Panne de mémoire

Lors d'un stress important, le Super Blaireau risque d'oublier la façon d'utiliser ses Super ou Mini Pouvoirs, ses Talents, son Sponsor, ses Atouts, la liste des courses, etc. Il lui faudra réaliser un test sous NEU de Difficulté Normale pour pouvoir s'en souvenir et surtout les utiliser.

5-6 - Repoussant

Le Super Blaireau a une tête qui fait peur, une vraie gueule de méchant comme dans les séries télévisées et il utilise sa sale tête pour impressionner les gens. Il dispose d'un Avantage de 1d6 pour faire peur aux gens, mais subit en revanche un Désavantage de 1d6 pour la séduction et toute autre interaction d'ordre amical envers tout Figurant.

6-1 - Sexe faible



Vous avez un faible pour les gens du sexe opposé et tout test de Conflit Interne destiné à résister à une tentation bien en chair se fera avec un Désavantage de 2d6. Non, les saucisses, ça compte pas !

6-2 - J'aime les...

Vous raffolez d'un produit de consommation courante et la moindre vue de ce produit vous fait craquer. Tout jet de Conflit Interne destiné à résister à la tentation de ce produit se fera avec un Désavantage de 2d6.

Mon royaume pour un Pork Soda !

6-3 - Calamité du voisin

Lors d'une nuit de pleine lune où vous rouliez totalement bourré, vous avez malencontreusement percuté un élevage de chats noirs avec votre voiture, faisant au passage trépasser quelques douzaines de félins probablement destinés à une quelconque organisation gothico-sataniste de crétins habillés en noir et se prenant pour Drakoula. Bref, depuis lors, vous avez contracté cette étrange malédiction qui déclenche pour votre compte la Calamité d'un de vos voisins, et ceci de façon totalement aléatoire.

6-4 - Calamité aléatoire



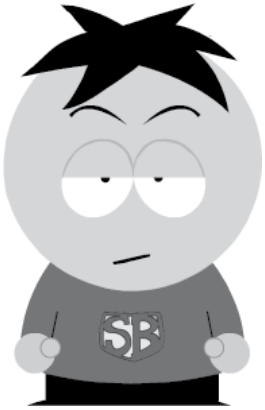
À chaque déclenchement de votre Calamité, vous devez lancer 2d6 sur la table pour la déterminer. La Calamité reste active 1 journée. Sûrement une anomalie dans le continuum spatio-temporel.

6-5 - Pas de bol

Vous avez la poisse, la scoumoune, le mauvais œil. Bref, le syndrome d'invocation de la galère, c'est tout le temps pour vous. En terme de jeu, tout résultat d'un test Sur le Fil est assimilé à un échec avec une Marge d'Échec de 1.

6-6 - Une Calamité supplémentaire au choix ou une perte d'1d6 Bons d'Achat

Et si vous n'avez pas assez de Bons d'Achat pour payer, vous êtes obligé de prendre une Calamité supplémentaire, même si vous dépassez les 2 Calamités maximum.



Improbable Aléa

Ding dong ! fit la sonnette, Mrink ! lui répondit aussitôt la serrure. Dédé Koku poussa la porte et entra dans la salle d'attente. Il avait toujours trouvé cette sonnerie ridicule, surtout pour un carillon électronique. Avec tous les sons disponibles, pourquoi reproduire précisément celui des vieux carillons d'autrefois ? Il se posa et attrapa un exemplaire de Blairos Mag. Il le feuilleta rapidement et l'ouvrit finalement à la page des petites annonces, rencontre, femmes : SBF 27 joli Sup Cost ch. SBH puiss pr patrouiller ciel ville et plus si affinité. Dédé ne volait pas et, il devait bien l'admettre, il n'était pas le genre de Super Blaireau dont les femmes rêvent. Celles qui menaient une vie normale ne comprenaient pas les impératifs de la double identité et le temps que ça peut bouffer. Les rares filles dans le business étaient toujours à l'affût des gros costauds volants. Et s'ils avaient une cape, c'était encore mieux. Dédé leva la tête et se regarda dans le grand miroir. Son Super Costume noir et blanc lui donnait fière allure, mais en réalité il n'était ni très grand, ni très puissant et n'avait pas de cape. Difficile d'expliquer aux belles que la force ne faisait pas tout, loin de là. Les vraies Super Raclures étaient particulièrement vicelardes et savaient tendre des pièges aux bourrins de service qui fonçaient droit devant. Dédé avait tant vu de ses congénères se faire piéger comme des bleus malgré leur sourire carré.

Difficile aussi de faire comprendre aux femmes que la cape, c'est de la frime quand on vole, mais qu'au sol, dans les engagements au corps à corps, c'est un véritable handicap. Bref, Super Blaireau volant, costaud et cape au vent, misérable branlée au tournant. Mais tout ça, les Super Blairoïnes s'en balançaient. Leur premier objectif : devenir célèbre en utilisant la popularité des Super Blaireaux les plus médiatisés, cela leur permettait ensuite de démarrer une carrière à Télé Télé ou au cinéma en faisant tomber le masque.



Dédé rejeta au loin ces idées qui lui rendaient la vie insupportable. Il tenta de ne pas penser à son quotidien morose, car il savait qu'il allait encore broyer du noir. Il se leva d'un bond, adoptant une de ses poses de combat favorites en se regardant dans le miroir.

- Pas de bol, Super Raclure, Aléa est tombé sur toi ! murmura-t-il entre ses dents.

Il effectua quelques mouvements, lança un dé d'acier qui rebondit trois fois en silence d'un fauteuil à l'autre pour retomber sur le six. Dédé virevolta et s'accroupit sur le dossier d'un fauteuil prêt à lâcher trois pièces de monnaie dans le canon de l'arme de son adversaire imaginaire.

Ding dong ! Mrink ! La porte s'ouvrit alors que Dédé descendait précipitamment de son fauteuil avec l'attitude d'un gamin pris en flagrant délit, la main dans le portemonnaie de ses parents. Il n'avait jamais croisé personne, les patients du toubib ne venaient que sur rendez-vous et l'enchaînement des séances était parfaitement orchestré. Pourtant, une femme d'environ 30 ans, habillée en civil et plutôt jolie entra dans la salle d'attente. Sûrement un signe du destin se dit Dédé qui se sentait presque stupide dans son Super Costume d'Aléa.

- Bonjour, dit-elle timidement.

Il croisa les bras et bomba le torse, les pieds à demi écartés.

- Bonjour Madame.

- C'est bien ici le cabinet du Dr. Ratoli ?

- Oui c'est ici. Puis-je vous demander ce qui vous amène dans un endroit pareil ? Parce que, voyez-vous, ce thérapeute s'est fait une spécialité des Super Blaireaux. Vous ne seriez pas de celles qui rêvent d'aventures torrides avec des hommes masqués, des fois ?

Il avait voulu prendre un ton inquisiteur en posant cette question, mais l'intonation de sa voix trahit ses intentions. Elle haussa le ton.

- À ma connaissance, le Dr. Ratoli est un spécialiste des doubles identités. Je suis mariée à un homme sérieux et si j'avais voulu une aventure, ce ne serait certainement pas avec un guignol en collants !

- Excusez-moi madame. Il gloussa bêtement. Simple méprise ! Vous savez dans mon métier, on voit toujours le mauvais côté des choses. Déformation professionnelle, voyez-vous... Hum, toujours prêt à faire face au danger, et toujours un peu trop suspicieux. Hein...



- Mouais...

Elle s'assit sans rien dire.

Malgré cette première déconvenue, Aléa revint à la charge.

- Puis-je vous demander, si ce n'est pas trop indiscret, la raison de votre visite ? Des problèmes de double identité ?

- Pas moi, mais plutôt mon mari, en fait.

L'incomparable flair d'Aléa pour dénicher des affaires mystérieuses s'éveilla soudainement.

- Et cela vous pose des problèmes ? Votre mari, que fait-il ?

- Il est préparateur de commandes.

- Certes, mais sa double identité ?

Dédé sentit que les choses avançaient bien. Préparateur de commande le jour, génie du mal la nuit, sans doute au commencement de sa sombre carrière. Écraser cette vocation dans l'œuf, voilà un job pour lui.

- Et bien régulièrement, mon mari change subitement d'identité. Il devient un autre. Cela perturbe toute la famille.

- Et de préparateur de commandes, il devient ?

- Préparateur de commandes aussi. Il prétend simplement s'appeler Simon, me raconte n'importe quoi sur notre mariage. Il appelle toute la famille par d'autres noms et me reproche des choses qui ne sont jamais arrivées. Une fois, il a commencé à monter une étagère puis il l'a démonté une fois revenu à son état normal, en hurlant sur tout le monde pour savoir qui avait fait ce boulot de merde. Rien n'est plus comme avant. La dernière fois, il a insisté pour qu'on range le dentifrice dans l'armoire à pharmacie et il a fait un scandale pas possible. Les gamins ne comprennent plus pourquoi il leur crie dessus. À la maison, on n'en peut plus !

- Vous voulez dire que votre mari change d'identité pour une seconde extrêmement proche de la première ?

- Oui, c'est vraiment terrible.

- Mais non ! C'est... c'est vraiment stupide !



Dédé était consterné, sa fabuleuse affaire s'envolait.

- Un péquenot qui se métamorphose en péquenot, à ce compte-là on a tous une double identité !

La femme le jaugea des pieds à la tête.

- Non mais de quoi j'me mêle, espèce de débile masqué ? C'est quoi ton nom déjà ?

- Aléa !

- Aléa ? T'as rien d'autre à faire qu'emmerder les gens ? Espèce de guignol, je vais te faire une réputation en ville, moi !

Dédé devint rouge de colère sous sa cagoule.

- Va chier, pouffiasse, je risque ma vie pour ta sécurité, moi ! J'ai des choses plus importantes à faire que de torcher des mômes et me soucier de l'emplacement du dentifrice !

- Hè ! Je t'ai jamais vu sur Télé Télé, espèce de pauvre tâche ! Raté ! Facile de faire le clown en costume bariolé et de prétendre être un héros plutôt que d'aller bosser comme tout le monde. Et en plus le soir, ça va raconter ses petites misères à un psy ! Pauvre petite chose fragile ! Lamentable...



Dédé fulminait, mais ne savait plus quoi répondre. Il aurait aimé être une Super Raclure pour pouvoir simplement lui casser les dents d'un coup de poing.

- Ouais, ouais, c'est facile de se moquer ! Mais moi je... je...

Alerté par les éclats de voix, le Dr. Ratoli apparut dans l'encadrement de la porte et mit fin à l'empoignade verbale.

- Monsieur Aléa, pourquoi n'allez-vous pas dans mon bureau pendant que je demande à cette dame le motif de sa visite ?

- Mouais... Ça vaut mieux, je crois.

D'un geste, Aléa propulsa une pièce de monnaie en l'air. Il se tourna vers la femme et lui déclara d'un air assuré.

- Et toi poulette, essaie donc de faire ça !

La pièce heurta la table, rebondit et s'arrêta en équilibre sur la tranche.

- Super ! Pourquoi tu bosses pas plutôt dans un cirque, gros nase !

- S'il vous plaît Madame ! intervint le psy. Ce n'est pas l'endroit. Et je me permets de vous rappeler que vous devez prendre rendez-vous par téléphone.

Ratoli la raccompagna à la porte et retrouva Dédé assis au fond du fauteuil plein de fureur.

- Quelle sale conne !

- Allons M. Aléa, modérez votre langage. Nous avons déjà évoqué vos relations avec les femmes. Exprimer à l'occasion votre mécontentement, c'est très sain, mais souvenez-vous de ce que nous avons dit sur la réalité de vos émotions, votre maman et tout le reste...



- Ouais doc... Mais elle m'a pas mal chauffé celle-là ! Je suis bien content que son mari soit un taré qui lui pourrisse la vie.

- Elle n'est pas mariée.

- Qu'est-ce vous en savez ? C'était pas sa première visite ?

- Je le sais parce qu'elle est une de mes patientes. Cette Super Blairoïne souffre d'une double personnalité. Elle a développé l'idée qu'elle est mère de famille convaincue que son mari imaginaire souffre d'une double personnalité.

Dédé resta songeur quelques secondes. Il aurait aimé savoir de quelle Blairoïne il s'agissait, mais il savait que le toubib ne lui dirait rien...

Soudain son esprit fit un triple salto vrillé arrière.

- Mais j'y pense... Qu'est-ce qui vous prouve que ce n'est pas vous qui souffrez d'une double identité dont l'une est convaincue d'avoir une patiente ayant une double identité convaincue d'avoir un mari ayant une double identité alors qu'en fait son mari a réellement une double identité ?

Le psy plissa les yeux un instant en remettant tout cela dans l'ordre dans sa tête. Aléa continua sur sa lancée.

- Parce que tant qu'on y est, peut-être est-ce moi qui souffre d'une double identité dont l'une est convaincue que son psy est atteint d'une double identité dont l'une est convaincue d'avoir une patiente souffrant d'une double identité dont l'une est convaincue que son mari est atteint de doubles identités proches !

Le psy montra quelques signes de consternation.

- Cessez donc ce petit jeu, c'est ridicule.

- Mais comment puis-je être certain de quoi que ce soit ? Vous n'êtes peut-être qu'un préparateur de commandes qui se prend pour un psy !

- Il suffit, je vous demande de vous arrêter !

- En fait, je me rends compte que je ne sais rien sur vous ! Il est où votre diplôme ? Pourquoi n'est-il pas accroché au mur ?

- Écoutez, Monsieur Aléa, la relation de thérapeute à patient est une relation de confiance. Que signifierait un bout de papier ? Et si comme vous dites vous avez cette double identité, comment pourriez-vous en avoir conscience ?

- C'est un aveu d'incompétence ? Je veux voir votre diplôme, une preuve matérielle qui me permettra au moins d'être certain que vous n'êtes pas un préparateur de commandes !

- C'est infantile, cela suffit !

Aléa parcourut la pièce nerveusement.

- Si c'est comme ça, je vais le chercher moi même !

Le psy se laissa tomber dans son fauteuil et désigna les murs couverts de livres, les armoires pleines de dossiers.

- Je vous souhaite bien du courage. Quand allez-vous cesser vos enfantillages ?

Aléa haussa un sourcil sous sa cagoule et forma dans son esprit l'image précise d'un document banal appartenant à son psy. Machinalement, il ouvrit un tiroir et en tira une chemise de cuir fermée par un lacet. Le psy devint livide tandis qu'un petit sourire s'affichait sur les lèvres d'Aléa.



- Allons, vous n'avez toujours pas compris, il me suffit simplement de chercher autre chose et de laisser le hasard guider ma main.

Le psy se jeta sur lui en essayant maladroitement de se saisir de la chemise.

- Ne fouillez pas dans mes papiers !

Aléa le repoussa du pied sans difficulté. Il sortit une liasse de documents et commença à les lire à haute voix.

- Docteur Vincent Goloth... C'est pas votre nom ça ? C'est tout de suite moins latin lover que Ratoli ! Déjà que Ratoli c'est nul... ironisa-t-il.

Il ouvrit ensuite un cahier à couverture cartonnée dans lequel des coupures de presse et des documents étaient collés. Aléa fit la lecture à haute voix.

- Le psychiatre qui rend fou. Scandale à l'asile, les malades manipulés. Double jeu du spécialiste des doubles identités. Un psychiatre trompe ses patients pour mieux les dépouiller. Un psy à la solde des Super Raclures. Dr. Goloth, la commission disciplinaire de l'Ordre.... blablabla... vous a reconnu coupable de manipulation mentale sur vos patients... blabla... escroquerie, association de malfaiteurs... attentat aux bonnes mœurs ! Eh bé doc ! C'est un sacré palmarès que vous avez là !

- Vous faites erreur Aléa, c'est votre double identité qui vous travaille ! Réfléchissez, pourquoi seriez-vous un de mes patients autrement ? Hein ? Tout cela n'est qu'une illusion, vous êtes simplement en train de lire des papiers banals. Vous n'avez même pas de Super Pouvoir.

Aléa resta songeur, le doute l'assaillit.

- Ok doc, si je vous suis, je suis tellement convaincu d'être Aléa, Super Blaireau de choc que j'ai en main un document sans intérêt, mais que je vois autre chose ?

- Exactement, vous vous concentrez inconsciemment sur le fait d'obtenir un objet, ce qui libère votre subconscient. Il peut alors se créer chez vous une perception fantasmagorique alternative qui se substitue à la réalité. Vous pensez avoir trouvé des documents compromettants, mais ce que vous tenez en main ne sont que des papiers d'une banalité affligeante sur lesquels vous avez mis la main erronément.

- Mouais...

- Si si, je vous l'assure. Posez donc ces papiers et reprenons la thérapie.

Aléa fut presque tenté d'obéir quand il lui vint une idée.

- Si ces documents ne sont pas ce que je crois, mais ceux que j'ai inconsciemment choisi d'obtenir, pouvez-vous me dire ce que je tiens dans mes mains maintenant ?

- Mes factures de téléphone, voyons !

Aléa haussa les sourcils et sans crier garde lui abattit son poing sur la tempe, l'assommant d'un seul coup.

- Factures d'électricité, gros nase !

Il le ligota et téléphona rapidement à la police pour leur expliquer toute l'affaire. Il sortit en courant de l'immeuble en cherchant un raccourci pour atteindre le musée municipal du torchis, ce qui le fit immanquablement tomber sur la femme croisée un peu plus tôt dans la salle d'attente du psychiatre malfaisant. Elle attendait le bus. Malgré la banalité de la situation et de ses vêtements, elle avait fière allure. Pas étonnant pour une Super Blairoïne de renom. Aléa sentait bien qu'en réalité elle ne lui était pas si insupportable que ça. Elle avait montré du caractère et de la poigne, elle n'était sûrement pas comme les autres. Même s'il ne savait pas voler et qu'il n'avait pas été très net avec elle, à coup sûr ses problèmes avec les femmes étaient l'œuvre de cette raclure de Goloth. Il avait maintenant une chance de se rattraper.

- Madame ! Que diriez-vous d'aller prendre un café, j'aimerais m'excuser pour tout à l'heure. J'ai tant de choses incroyables à vous raconter !

La femme le regarda de la tête au pied avec une moue narquoise.

- Hum. Bon d'accord, mais ne vous faites pas d'illusions. Je suis une femme mariée, moi...



La talentueuse liste

« Dans la vie il y a 3 sortes de gens : ceux qui savent compter et les autres... »
Dicton anonyme

Vous trouverez ci-après une magnifique liste de Talents aussi utiles que variés qui feront de votre Super Blaireau un parfait défenseur de la justice et des valeurs séculaires ancestrales de sa corporation blairoïque. Mais trêve de plaisanterie, si jamais cette liste ne comblait pas tous vos fantasmes, vous pouvez créer un Talent qui n'est pas décrit ici. Comme Donner des coups de parapluie qui permet d'utiliser le parapluie comme arme de mêlée ou Maîtrise de la canne d'aveugle par exemple. Les seules limites sont celles de votre imagination et l'accord du Meneur. Pour cela, à la création du Super Blaireau, vous disposez de 30 points à répartir dans les 36 Talents proposés par notre équipe de créateurs enflammés.

Vous trouverez sur la feuille de personnage un encadré noté Talents destiné à consigner vos choix par écrit.

C'est mon choix !

Plutôt que de vous astreindre à créer un personnage d'emblée opérationnel, vous pouvez opter pour le choix des Talents en cours de partie. En effet, le choix de ces Talents peut nécessiter de nombreuses heures de brainstorming intense, mais surtout pénible pour les autres joueurs qui n'auraient de cesse d'aller regarder la télévision ou de commenter le dernier match de football d'un quelconque championnat exotique. Grâce à ce système, le joueur dévoilera au fur et à mesure du scénario ses Talents jusqu'alors cachés.

Par exemple : un groupe de Super Blaireaux se retrouve devant une porte fermée et cadenassée, poursuivi par les sbires de l'infâme Doktor Schlimmberhoff ! Erk ! Erk ! Aucun des Super Blaireaux ne maîtrise le Talent Déboulonnage express de serrure. C'est alors qu'un des joueurs dit : j'y pensais plus, mais ça me revient ! Dans mon jeune temps, j'ai été comment dire... hum... j'ai fait un stage chez un serrurier ! Le joueur décide alors que son Super Blaireau dispose d'un Talent à 10 en Déboulonnage express de serrure. Bien entendu, cette option nécessite l'accord du Meneur.

La trousse à outils

En tant que Meneur encore une fois très magnanime, vous pouvez accorder pour chaque Talent que vos joueurs auront choisi un objet de consommation courante en relation avec ledit Talent. Par exemple, à la création de son personnage, un joueur choisit Psychologie urbaine à 6. Le Meneur décide alors de lui offrir une magnifique tenue de rappeur Addadas avé la chaîne en or qui brille afin qu'il se mette littéralement dans la peau d'un djeunz de banlieue. De plus, en fonction du score de TUN du personnage, l'objet est de plus ou moins bonne qualité. Le personnage possède donc une plus ou moins belle paire de baskets. Cela n'apporte rien en terme de jeu, c'est juste pour le fun. Enfin, comme la maison ne recule devant aucun sacrifice, une suggestion d'objet associé est fournie pour chaque Talent. Elle est pas belle la vie de Super Blaireau ?

La récupération des Talents

En dehors d'une situation de stress (Duel, Poursuite, action en temps limité, etc.), dépenser 1 Bon d'Achat permet de récupérer la valeur de création du Talent. Si le Talent tombe à 0, il faut 2 Bons d'Achat pour récupérer la valeur courante. La dépense d'un seul Bon d'Achat ne permet de regagner que la moitié de la valeur courante du Talent, valeur arrondie au chiffre supérieur.

Pour chaque Talent, il existe également des modalités de récupération qui n'utilisent pas de Bons d'Achat mais qui ne sont pas forcément toujours faciles à accomplir. Reportez-vous à la description de chaque Talent pour connaître précisément ces modalités. En règle générale, il faut passer une heure à accomplir l'action particulière pour récupérer 1 point de Talent, mais cela peut être modulé par le Meneur en fonction des circonstances.

Vous pouvez appliquer la même règle pour la récupération de la valeur courante des points de Gadget des objets ou des Super Gadgets, en doublant le barème pour ces derniers.

Sans objet ?

Certains Talents ne pourront pas être utilisés sans user d'un objet : par exemple, on ne peut pas utiliser le Talent Conduite suicidaire sans disposer d'un véhicule. Il n'y a pas de liste définie d'objets à associer obligatoirement aux Talents. Dans ce cas c'est le bon sens qui prime.

De plus, un Talent qui nécessite un objet pour fonctionner pourra parfois être utilisé avec un objet improvisé : par exemple, le Talent Déboulonnage express de serrure nécessite du matériel pour forcer une serrure comme un jeu de clés de crochetage, mais vous pouvez tout à fait utiliser d'autres objets (carte de crédit, tige métallique, pince à cheveux) pour utiliser ce Talent. Cependant, le Meneur peut considérer que ces objets ne sont pas aussi efficaces que des clés de crochetage et il pourra augmenter la difficulté du test de 1 à 2d6, voire 3d6. Dans la liste des Avantages et Désavantages vous trouverez des exemples de modificateurs au test selon la qualité de l'objet improvisé.

Objets & Super Gadgets

Un Super Gadget est un objet qui dispose d'une réserve de points de Gadget dont le montant dépend de son niveau technologique. Ces points de Gadget se divisent en valeur de création et valeur courante. Au départ, la valeur courante est égale à la valeur de création, la valeur courante ne pouvant jamais dépasser la valeur de création. Ces points peuvent servir de réserve supplémentaire de points de Talents : par exemple, des boules de pétanque à fission vont de pair avec le Talent Pétanque tout terrain. Ces Super Gadgets pourront donc être utilisés pour relancer des d6 à la place des points de Talents. Mais attention, tous les Super Gadgets ne donnent pas la possibilité de relancer des d6 à la place des Talents. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre sur le Matos & les Super Gadgets.

Un objet qui n'est pas un Super Gadget ne dispose en général pas de points de Gadget sauf exceptions recensées dans la Table du Matos. À l'instar d'un Super Gadget, un objet peut être utilisé pour relancer des d6 lors d'un test. Mais ne disposant pas de points de Gadget, l'objet est rendu inutilisable durant l'opération. Par exemple, les piles sont usées, l'objet est brisé, tordu, que sais-je encore... S'il possède des points de Gadget, ils sont le reflet de la résistance de l'objet à l'usure et donc chaque usage fait perdre 1 point de Gadget de la valeur courante.

Valeur courante ou de création ?

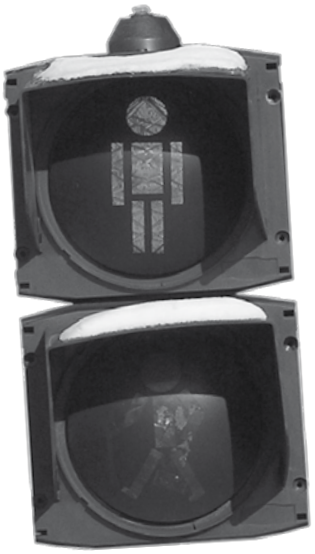
En règle générale, la valeur courante des points de Gadget reflète l'usure normale d'un objet (charge, tranchant, etc.). Ces points peuvent être récupérés en rechargeant l'objet, en l'aiguisant, etc. Comme pour les Talents, 1 heure passée à « recharger » un objet permet de récupérer 1 point de Gadget de la valeur courante.

En revanche, la valeur de création des points de Gadget reflète la solidité de l'objet. Une perte de points signifie que l'objet est endommagé. Il faudra réparer l'objet pour qu'il retrouve sa valeur initiale de points de Gadget. Ne pas oublier que dans ce cas là, la valeur courante diminuera également pour ne pas dépasser la valeur de création des points de Gadget.

Sortez couvert

Et les protections me direz-vous ? Et bien, les protections sont de simples objets possédant une réserve de points de Gadget. Au lieu de subir une perte de points d'Ingrédient ou de Talent, le Super Blaireau peut reporter cette perte sur la valeur de création des points de Gadget d'une protection. Il faut toutefois vérifier que cette protection est efficace contre le type de dégât considéré : ainsi, un autocollant protégeant contre la perte de PUB n'absorbe pas les dégâts touchant la VIT. Il faut donc définir pour chaque protection le type de dégâts compensables (BID, VIT, NEU, etc.).





DÉGRADER LE MOBILIER URBAIN

Voilà quelques règles qui vous permettront, enfin, de dégrader le mobilier urbain en toute légalité et à grande échelle. En effet, la joute à coups de panneau sens interdit et de cabine téléphonique est une tradition séculaire chez les Super Blaireaux et elle obéit de ce fait à certaines règles immuables.

Tout d'abord, il vous faut connaître le type de mobilier que votre Super Blaireau favori est capable de soulever : vous devez réaliser un test sous BID sur base de votre Talent Mobilier urbain, modifié par le type de mobilier à soulever. Vous trouverez le modificateur à appliquer dans la Table du Matos en croisant le Type de Matos avec la colonne Modificateur du Test.

À l'instar des Super Gadgets et de tout autre Matos, le mobilier urbain dispose de points de Gadget qui permettent de relancer des d6 lors de l'utilisation de certains Talents. Par exemple, un scooter pourra tout aussi bien servir d'arme pour le Talent Mobilier urbain que de véhicule pour le Talent Mobylette sauvage. Mais si ce Matos perd tous ses points de Gadget, il sera alors inutilisable, car totalement détruit.

Si vous décidez de lancer votre Matos, les dégâts de ce projectile improvisé seront égaux au nombre de Réussites obtenues suite au test auquel s'ajoute le nombre de points de Gadget qui lui restent. Plus le Matos est lourd, plus il dispose de Points de Gadget mais plus le modificateur du test sous le Talent sera important. La portée du lancer en cases est égale à la Marge de Réussite du test.

TABLE DU MATOS

Type de matos	Points de Gadget	Modificateur du test de lancer
Poubelle, porte en bois, porte-manteau, lampe de chevet, trottinette, panneau avec ou sans poteau, lampadaire, vélo	1	-
Plaque d'égout en fonte, mobylette, scooter, lourde porte en bois, lampadaire.	2	1d6.
Moto, voiture sans permis, gros lampadaire, porte métallique, radiateur en fonte, réverbère.	4	2d6.
Grosse voiture, abribus, pan de mur, WC chimique à pièces, petit camion	8	3d6.





Anthropologie des fonctionnaires

Vous avez étudié d'arrache-pied le mode de vie des fonctionnaires, leur mode de reproduction et leur façon de penser. Depuis vous savez vous repérer dans l'enfer que constitue l'administration française, et croyez-moi, ce n'est pas de la tarte. Entre le formulaire rose A-32 révisé 1952 et les discussions interminables des secrétaires sur le petit-neveu de la Mère Michu, vous avez parfois du mal à obtenir les renseignements voulus tout en gardant votre calme et en réfrénant votre envie impérieuse de coller des baffes à tout le monde...

Objet associé : un formulaire quelconque, mais incompréhensible

Action facile : trouver un formulaire de déclaration d'impôt

Action moyenne : remplir votre déclaration d'impôt sans erreur

Action ardue: renseigner le formulaire rose A-32 révisé 1952 sans aucune erreur et sans tuer quelqu'un

Récupération : potasser un manuel administratif incompréhensible, feuilleter le code civil, réciter l'article 12 alinéa 3 du code du SAB

Artillerie lourde



Ah! Le mortier de 12 mm ! C'était le bon vieux temps ! Depuis, il est beaucoup plus difficile de se procurer ce type d'arme. Mais heureusement, vous avez gardé dans votre cave la vieille mitrailleuse lourde de grand-papa de pendant la Grande Guerre. Alors, tous les dimanches, hop ! Un peu d'entraînement à l'artillerie lourde sur les jeunes de la banlieue, ça détend les nerfs et ça permet de ne pas trop perdre la main.

Objet associé : un obus de la Grande Guerre 14-18

Action facile : lancer au pif un projectile au mortier de 12

Action moyenne : toucher à faible distance une cible au mortier de 12

Action ardue: faire mouche sur une cible lointaine au mortier de 12 en utilisant la visée, l'estimation de distance et votre pifomètre

Récupération : brosser et astiquer au Miror votre obus de la dernière guerre, jongler avec des grenades modèles « ananas vert », démonter un PatatoGUN en sifflotant

Basse couture



Ce talent vous permet en plus de savoir repriser vos chaussettes et recoudre des boutons, d'entretenir à merveille votre beau Super Costume. Mais ce talent ne concerne que la partie textile/cuir du costume. Pour tout ce qui est gadget ou électronique, il faut utiliser les talents techniques appropriés nécessaires au bricolage de ce genre d'accessoires à base de silicium.

Objet associé : du fil et des aiguilles

Action facile : recoudre des boutons ou repriser des Super Chaussettes

Action moyenne : faire un ourlet ou recoudre un petit accroc de sa Super Cape

Action ardue: coudre des pièces qui ne se voient pas trop pour masquer les impacts de balles de son Super Costume

Récupération : repriser ou tricoter un vêtement, lire un guide du tricot ou un magazine style PAM (Pelotes et Aiguilles Magazine)



Barboter dans l'eau

Jeunes, vos petits camarades aimaient bien vous taquiner en vous plongeant la tête dans les WC pendant quelques minutes. Depuis, vous arrivez bien à retenir votre respiration et dans le grand bassin, avec votre nouvelle bouée diplodocus, rien ne vous fait peur. Vous êtes le roi de la piscine version petit bain. Mais, je vous rassure, vous savez aussi nager sans aide, bien que vos performances soient légèrement à la baisse dans ce cas. Toutefois, il vous reste des séquelles de cet apprentissage forcé et cette odeur de produit chimique mêlée à celle de l'urine ne cesse de vous poursuivre dès que vous approchez d'un plan d'eau.

Objet associé : une bouée diplodocus bariolée et des lunettes de piscine

Action facile : tenir dans l'eau sans se noyer, faire du sous l'eau

Action moyenne : nager vite et/ou longtemps, soit plus de 500 mètres en continu, plonger sous la mer dans des conditions normales

Action ardue: faire un marathon de nage ou nager le 50 mètres en moins de 30 secondes, faire de la plongée avec une mauvaise visibilité

Récupération : faire des bulles dans l'eau du bain, siroter une menthe à l'eau



Baroudage en milieu hostile

Grâce à votre période Scout toujours prêt à faire des conneries, vous avez retenu les techniques dignes de cet organisme paramilitaire d'extrême droite destinées à survivre dans un milieu hostile. Faire un feu de bois avec un peu de paille, quelques cailloux à étincelles, votre sèche-cheveux à piles et environ 1,5 litre de super. Ou encore savoir utiliser à bon escient les éléments de votre environnement pour vous camoufler. Une branche de chêne pubescent par-ci par-là, un peu de fougères mâles pour colmater les trous, du crayon noir pour le visage et les petites joues, une belle tenue bariolée et vous voilà prêt à ressembler comme deux gouttes d'eau à un magnifique Yucca dans son pot. Idéal pour aller piquer les boîtes de conserve dans les rayons des supermarchés CAROUF, que vous savez ouvrir sans vous blesser sérieusement avec votre Opinel multifonction n°32. Avec le temps et la vision quotidienne des films de Jacky Choun, comme le Le Ninja Blanc contre les Adorateurs de la Glace Miko à la Framboise de l'Espace, vous avez étoffé votre registre. Cela se ressent surtout quand vous portez la tenue de ninja de votre petit cousin, taillée dans la nappe à carreaux de la table familiale.

Objet associé : une tenue camouflage et un ouvre-boîte

Action facile : se cacher dans un placard, allumer du feu avec un briquet ou des allumettes

Action moyenne : rester invisible derrière des arbres, faire du feu avec une loupe ou avec des cailloux qui font des étincelles

Action ardue: disparaître dans un désert dépourvu de rocher, réussir une bonne flambée version frotti-frotta avec un gros bâton

Récupération : se promener en forêt, ramasser des champignons ou des châtaignes



Baston à la loyale

De la boxe française façon Brigades du Tigre à la lutte à main plate, le corps enduit d'huile d'olive première pression à froid, vous maîtrisez toute forme de combat au corps à corps, à l'exception des techniques débridées d'arts martiaux décrites dans le talent Kung Fu Master.

Objet associé : une fausse moustache et un caleçon long

Action facile : filer une beigne par surprise

Action moyenne : se bastonner loyalement

Action ardue: frapper sur 4 adversaires en même temps avec les deux pieds et les deux jambes. Kazatchoc !



Bidouillage électronique

Vous savez beaucoup de choses sur les transistors, les résistances, les fils électriques, les pôles + et -, les câbles haute tension. Vous savez aussi bidouiller les composants électroniques, ce qui vous a permis de fabriquer un décodeur pirate pour visionner les chaînes du câble. Dernièrement, vous avez même réussi à brancher votre grille-pain sur l'autoradio de votre voiture, ce qui vous permet de capter les fréquences de la police et de la gendarmerie, tout en mangeant des toasts. Pratique, non ?

Objet associé : un fer à souder et un tournevis électrique

Action facile : souder deux fils ensemble sans se brûler ou changer les plombs sans finir électrocuté

Action moyenne : réparer de l'électronique en changeant des pièces sans rien griller

Action ardue: construire un petit circuit électronique genre alarme volumétrique ou coupe contact, dériver du 20 000 volts pour faire marcher une lampe de poche

Récupération : étudier un manuel d'électronique, faire de la soudure au chalumeau électrique



Bouquinophilie ratilicole

Vous êtes un vrai petit rat de bibliothèque. Vous savez trouver facilement des documents sur la cueillette des fraises dans le Pachtounland méridional ou sur l'accouplement des baleines bleues à poil ras en moins de 48 heures chrono.

Objet associé : un bouquin de poche

Action facile : trouver le rayon poche dans une librairie

Action moyenne : repérer le bon bouquin parmi le rayon

Action ardue: connaître la référence exacte du bouquin qui apportera la réponse à votre question : Quand est-ce qu'on mange, bordel !

Récupération : se prélasser dans une bibliothèque ou une maison de la presse



Choucroute Molotov

La panoplie du petit chimiste, on vous l'avait offerte pour votre anniversaire. Votre premier contact avec les explosifs fut en quelque sorte réussi, même s'il a fallu reconstruire le pâté de maisons où vous habitiez suite à cette explosion accidentelle... C'est ce qui arrive lorsque l'on teste une nouvelle recette de cake à la nitroglycérine. Enfin, vous avez fait des progrès après le stage de déminage que vous avez effectué en Corse. Vous êtes devenu très doué surtout lorsqu'il s'agit de choisir le bon fil à couper pour désamorcer une bombe ou un nain de jardin antipersonnel : le fil rouge ou le fil bleu ? Plouf ! Plouf ! Un petit cochon pendu au plafond...

Objet associé : un réveil matin et un coupe-fil

Action facile : neutraliser un gros pétard qui fume en pissant sur la mèche, faire exploser un pétard MégaMamouth sans perdre de doigts, faire de l'explosif avec du sucre et du nitrate d'ammonium

Action moyenne : neutraliser un détonateur sans tout faire péter, faire exploser une voiture, préparer un cocktail Molotov

Action ardue: neutraliser une bombe complexe avec un système de mise à feu zarbi, détruire une résidence secondaire corse avec vos potes en cagoule, fabriquer de la nitroglycérine sans se faire péter la tronche

Récupération : faire des mélanges sans les boire, faire de la chimie amusante avec des produits fluo qui fument et qui glougloutent

Chouraver grave



Piquer dans les étalages des épiceries ou voler les sacs des mémés, c'est une de vos spécialités. Vous êtes un voleur à la tire et avec votre bas résille sur la tête vous n'hésitez pas à prendre des risques incalculables pour aboutir à vos fins. Enfin si j'étais vous, les bas résilles j'éviterais, ça fait mauvais genre...

Objet associé : un bas

Action facile : piquer un sac laissé sans surveillance

Action moyenne : arracher un sac ou un appareil photo sans arracher le bras de la victime

Action ardue: voler un objet à un gros baraqué vigilant sans qu'il s'en aperçoive

Récupération : ne faire que des bonnes actions, donner des pièces aux mendiants, faire traverser mémé dans les clous, renseigner un touriste qui cherche son chemin

Conduite suicidaire



En une semaine d'apprentissage intensif, vous avez appris le code de la route et la conduite. En revanche, vous avez eu un peu de mal lors de votre examen. Au bout de deux minutes, l'inspecteur a préféré sauter en marche plutôt que de continuer à rouler avec vous au volant. Et vous vous demandez encore pourquoi, lorsque vous êtes venu lui rendre visite à l'hôpital, il vous a souhaité bonne chance avec un petit rire sardonique en vous tendant votre permis tout neuf.

Objet associé : un habillage en moumoute pour volant

Action facile : rouler sur une route à allure normale

Action moyenne : rouler sur une route sous toutes les conditions météo sans finir dans le fossé

Action ardue: rouler comme dans les séries télévisées en faisant fumer les pneus dans les virages

Récupération : changer l'huile du moteur, lustrer les cuivres et les phares, regonfler les pneus

Couché Médor !



Vous êtes un Jean Richard en herbe. Vous avez toujours aimé organiser des combats de fourmis, leur construire un parcours Vita afin de tenter d'accroître leur intelligence. Et vous en avez épaté des potes en classe le jour où vous avez fait la démonstration d'une ferme de puces. Sauf que ce n'étaient pas des puces, mais des poux... Enfin, ces petites contrariétés ne vous ont pas découragé et avec le temps et l'expérience vous êtes passé à des animaux plus gros : des souris, des rats, des chiens, des poulpes, des piranhas, des alligators, que sais-je encore. Mais vous savez qu'un jour vous réussirez enfin le splendide numéro de chaise musicale pour éléphants et baleines à bosses que vous préparez en secret pour le Festival Interblairoïque du Cirque du Futur de Demain.

Objet associé : une redingote rouge et un chapeau claque

Action facile : tenir un animal à distance à force de gesticulations désordonnées

Action moyenne : calmer un animal et le tenir au silence, le faire s'éloigner en lui lançant des projectiles improvisés

Action ardue: amener un animal à exécuter des ordres et des actions plus constructives. Rapporte le sac de la mémé Médor ! Gentil Médor ! Non Médor pas bouffer la mémé Médor ! Méchant garçon Médor !

Récupération : lancer des nonos à son animal de compagnie, lui faire des papouilles, lui lustrer le poil



Déboulonnage express de serrure

On vous appelle le prince du chalumeau, le roi de la dynamite, le maître de la chignole à main, vous savez percer à jour tous les trésors cachés des coffres-forts. Du modèle Playmobil à trois combinaisons au coffre feuilleté amiante, titanium, kevlar et adamantium de l'espace, vous êtes l'as de la cambriole, l'Arsène Lupin des combinaisons à 12 chiffres. Ouvrir une porte, forcer un antivol, rien ne résiste à votre épingle à cheveux et votre tournevis. Mais, malgré tout votre savoir-faire ancestral, il vous arrive parfois (enfin, très rarement) de constater, après quelques heures passées à vous escrimer sur une serrure, que la porte n'était pas fermée à clef...

Objet associé : un passe-partout (non pas la personne de petite taille du même nom, le truc métallique qui sert à ouvrir les portes, parce que vous avez déjà essayé de faire rentrer un nain dans une serrure 3 points, vous ?)

Action facile : ouvrir un cadenas en plastique en tirant dessus

Action moyenne : ouvrir une serrure de base avec le coup de la carte à puces

Action ardue: ouvrir une serrure complexe style serrure à 3 points ou clés sécurisées

Récupération : démonter et bricoler une serrure, se limer les ongles consciencieusement



Dresser les machines

Ce Talent sert entre autres à réparer les objets qui ne sont pas des Super Gadgets. Pour plus de précisions, se reporter au chapitre sur le Matos et les Super Gadgets. Vous avez appris à manier la clef à molette de 12 grâce au Mécano que votre papa vous avait acheté à Noël. Mais vous vous demandez toujours si c'est parce que vous étiez sage qu'il vous l'a offerte ou si c'est parce que vous aviez, peu de temps auparavant, entièrement déboulonné sa belle voiture toute neuve à peine finie de payer, pour en faire une réplique à l'échelle 1/2 de Goldocrack Go ! en train de mettre la pâté à Golgoth 3754,12b. Vous, c'est M.G., Marcel Gérard, pas Mac Gyver. Quand vous démontez et remontez un réveil matin, il vous reste des pièces, mais le réveil marche quand même...

Objet associé : une clé à molette

Action facile : faire le plein, changer les bougies

Action moyenne : changer une batterie ou un pneu, bricoler une réparation de fortune

Action ardue: réparer un moteur, régler le carburateur sur n'importe que type de véhicule

Récupération : démonter une machine à la clé à molette de 12 en se mettant du cambouis partout, régler le carbu, graisser les embrayages



Emberlificotage baratiné

C'est l'art de tromper les gens, de les escroquer, de les convaincre de faire quelque chose qui n'est pas dans leur intérêt, tout autant par la ruse que par la parole. Comme vous, vous êtes polyglotte, vous savez y mettre l'accent de sincérité, les larmes, les trémolos... tout y est ! Bien sûr, un jet de dés ne résout pas tout et les joueurs vont devoir se lancer dans une improvisation endiablée de la mort qui tue. Imaginez-en un qui se plante devant vous en roulant de gros yeux inexpressifs et bavant sur votre pantalon. Vous pouvez être sûr qu'il arrivera à impressionner n'importe qui, même un contrôleur des impôts, mais de là à le convaincre, c'est une autre paire de manches. D'ailleurs, à ce propos si vous connaissez quelqu'un aux impôts, n'hésitez pas à contacter la rédaction qui fera suivre...



Objet associé : un spray pour l'haleine, une boîte de pastilles Menthos-comme-je-respiros

Action facile : taper 100 bleuros à votre grand-mère

Action moyenne : taper 100 bleuros à la première personne crédule que vous croisez

Action ardue: taper 100 bleuros à un inconnu et lui faire croire que vous les lui renverrez par la poste

Récupération : envoyer sur les roses tous les interlocuteurs qui vous adressent la parole, insulter et invectiver les passants dans la rue

Enquête, filature, divorce

Déjà au Carnaval, vous aimiez vous déguiser en cuvette de WC de l'espace pour faire peur à votre grand-mère. Alors maintenant, vous pensez, vous avez toujours sur vous vos fausses lunettes moustache gros nez en polypropylène de synthèse pour vous infiltrer n'importe où sans que personne ne vous reconnaisse. La lecture assidue de votre Manuel du Parfait Petit Détective Privé y est peut-être pour quelque chose. Et avec votre imperméable gris, votre chapeau mou, vos lunettes noires et vos bottes Grande Pêche, vous êtes le roi de la filature. Bien que j'aie un léger doute quant à l'utilité des bottes vertes en caoutchouc vernissé qui remontent jusqu'aux cuisses pour ce qui est de la discrétion...



Objet associé : un imperméable

Action facile : passer inaperçu au Carnaval

Action moyenne : se faire passer pour le facteur

Action ardue: se faire passer pour une star que tout le monde connaît

Récupération : faire des fiches sur votre entourage, prendre des photos de votre maison ou de n'importe quoi vous entourant, espionner votre grand-mère

Escalade bavaroise

Pitons, marteau, piolet, les trois tétines de l'escalade, telle est votre devise. À votre palmarès, plusieurs grands noms : le Petit Jaune, le Mont Chauve, etc. qui sont quand même les plus hauts sommets du Cantal du Nord versant oriental. Votre talent vient probablement de vos nombreux sauvetages de chats de la Mère Michu sur les toits du voisinage, les arbres, les abribus, les tours infernales de la mort, les lampadaires pour chiens, les mannequins suédoises, les choux-fleurs géants... (ah non, ça, c'est quand vous avez trop bu).



Objet associé : un piolet, un genre de pic à glace, mais en plus gros

Action facile : grimper une petite paroi avec de multiples prises

Action moyenne : escalader une surface semi-lisse genre une façade de maison

Action ardue: se hisser en haut d'une falaise très peu accessible ou une façade d'immeuble moderne sans aspérité

Récupération : prendre les escaliers au lieu de l'ascenseur, privilégier la marche à pied plutôt que les transports motorisés, passer par les fenêtres au lieu des portes



Fusillade meurtrière

Les stands de tir de la foire du village sont vos lieux de détente favoris. C'est comme ça que vous avez appris à manier le colt à pétards ainsi que le fusil à bouchon. Ceci vous a également permis de gagner des tas de nounours bleus géants et des otaries en peluche BB qui disent Ne m'écorchez pas vif pour me prendre ma fourrure, Monsieur le braconnier quand on leur appuie sur le ventre.

Objet associé : un pistolet à plombs

Action facile : toucher une cible immobile à 10 cases

Action moyenne : toucher une cible moyennement mobile à 25 cases

Action ardue: toucher un lapin qui court en zigzag devant vous à 50 cases

Récupération : astiquer son arme, la démonter et la graisser, la remonter, la réastiquer, la redémonter, etc.

Attention, ce talent ne s'utilise que pour influencer ou diriger un groupe de dix personnes minimum.



Harangue des foules

Déjà chef de bande dans la cour de la maternelle supérieure du village, vous saviez persuader vos petits camarades de prendre la maîtresse en otage contre une rançon de 3 tonnes de Carambar goût chocolat/ketchup, le doublement du temps de récré et l'application des 35 heures. Vous savez désormais monter les foules et leur faire faire ce que vous voulez. A quand la politique ?

Objet associé : des tracts publicitaires

Action facile : faire croire aux gens que vous êtes honnête

Action moyenne : gagner aux élections cantonales

Action ardue: se faire élire Maire

Récupération : vous faire passer pour une star du show-biz et signer des autographes à des gens crédules ou se faire prendre en photos par les passants

Héraldique blairoïque

À force d'avoir, depuis tout petiot, le nez plongé dans les Comics et autres Marcel ou dans les revues d'information à 2 bleuros, vous êtes devenu un authentique expert en Super Blaireaux et en Super Raclures. Juste en voyant les initiales d'un Super Blaireau, vous pouvez savoir de qui il s'agit. Vous possédez un savoir encyclopédique sur tous les héros, vous en savez plus sur eux qu'eux-mêmes sur leur propre vie !

Objet associé : le bottin blairoïque

Action facile : reconnaître Super Mec de dos

Action moyenne : savoir que Super Sauterelle dispose d'un Super Pouvoir de Saut

Action ardue: reconnaître le Gland Masqué, un obscur Super Blaireau originaire du Boukhistan sur la planète Braquemart

Récupération : lire les derniers comics à la mode pour se tenir informé, regarder un film de Super Héros, se faire la série des Batman version Télé Télé avec les Paf ! et les Bang ! sans pouffer de rire



Inventions Folles & Machines Infernales



Ce Talent vous permet d'inventer des Super Gadgets ou des objets de haute technologie, bourrés de défauts de conception tous plus dangereux les uns que les autres, mais tellement indispensables à tout Super Blaireau qui se respecte.

Objet associé : un laboratoire d'inventeur fou plein de trucs qui explosent ou qui fument bizarrement (sans compter les trucs phosphorescents et ceux radioactifs)

Action facile : inventer l'eau chaude

Action moyenne : inventer le fil à couper le beurre à froid

Action ardue: inventer le fil à couper le beurre atomique qui fait aussi téléphone portable, prend les rendez-vous...

Récupération : démonter une calculatrice solaire et en faire un grille-pain atomique

Jouer Innocemment pour Gagner



Depuis que vous avez découvert un jour comment tricher aux cartes pour gagner en lisant Le Jeu des 7 Familles pour les Nuls, vous n'arrêtez plus. Vous êtes passé à des jeux nettement plus lucratifs, comme la strip belote, la bataille corse non explosive ou le jeu des 7 tarots. Une partie de belote honnête, ça intéresse quelqu'un ?

Objet associé : un jeu de cartes

Action facile : savoir jouer à la bataille

Action moyenne : savoir tricher au poker

Action ardue: savoir plumer vos adversaires à n'importe quel jeu de cartes

Récupération : faire des réussites, battre un jeu de cartes, jouer au jeu des 7 familles

Kung-Fu Master



Vous avez suivi les enseignements d'un grand maître des arts martiaux, et vous avez beaucoup appris, petit scarabée. Même si vous ne maîtrisez pas encore tout à fait le Yoko-tobi-geri, il vous arrive parfois de vous souvenir, dans les moments critiques, du temps où votre maître vous apprenait les ficelles du métier, la Position du Singe accroupi qui pèle une banane molle, la maîtrise du Kaï, le sushi à la vapeur avec les nouilles et la sauce piquante et la bonne femme à poil dans le verre de saké. Vous vous lancez alors dans une grande combinaison de Taka-Kazé-Tabitoku.

Objet associé : une tenue de ninja blanc

Action facile : donner un coup de pied sans chuter

Action moyenne : frapper un adversaire dans les dents

Action ardue: transformer votre ennemi en punching-ball que même sa mère le reconnaîtrait pas

Récupération : manger asiatique, regarder un film de ninja

En terme de Jeu, lors d'une Réussite Critique, le temps semble s'arrêter et vous vous remémorez une maxime de votre maître, comme dans un rêve éveillé. Pensez au feuilleton Kung-fu avec David Carrabine.

Lancer Désinvolte

Mai 68, ces salopards de CRS ont chargé, vous leur avez balancé des pavés dans la gueule, puis des parpaings, des tomates, des téléphones publics, des pots de fleurs, des panneaux de signalisation, des éléphants à grosse trompe, bref, tout ce qui vous passait par la main. Depuis, vous avez gardé une certaine habileté pour tout ce qui concerne le lancer d'objets hétéroclites.



Objet associé : un pavé en granit dur et lourd (d'une rue de Paris, pas de l'Enfer du Nord)

Action facile : toucher un CRS à 10 cases et courir vite après

Action moyenne : toucher un CRS de loin et se barrer tranquillement

Action ardue: faire mouche à tous les coups, à la limite de la portée de tir

Récupération : jongler avec des pavés, sniffer du lacrymo sans pleurer sa mère



Langage cybernétique

L'ordinateur est votre ami, et depuis que vous avez trouvé le bouton pour l'allumer, vous n'arrêtez pas de passer votre temps dessus. Vos traitements de texte favoris: Street Baston Mégaturbo VII ™ et Mortal Klakos Dans Les Kenottes ™. Mais, un jour, vous le savez, vous l'aurez, le gros boss de la fin du jeu, celui qui dure plus longtemps que les autres, un jour. D'ailleurs, vous ne vous lavez plus, vous ne mangez plus que des pizzas surgelées froides, votre femme vous a quitté et vos voisins vont bientôt appeler les pompiers vu l'odeur d'égout et d'emmental pas frais qui se dégage de votre appartement.

Objet associé : un ordinateur portable

Action facile : savoir se servir d'un ordinateur pour envoyer un mail

Action moyenne : installer un programme sans tout faire fumer et dépanner un ordinateur

Action ardue: connaître les bases de programmation et savoir se débrouiller pour trouver les informations qui vont bien, voire arriver à faire fonctionner des systèmes d'exploitation exotiques à base de pingouins

Récupération : recompiler des programmes à base de pingouins, démonter le PC, jouer à Karabratte Tekken III



Manier le bistouri

Votre diplôme, vous auriez pu l'avoir, sauf que la dernière opération que vous avez pratiquée ne s'est pas bien passée. Vous aviez un peu bu la veille et au lieu de couper la jambe gauche, vous avez coupé la droite. Ça peut arriver à tout le monde de se tromper, c'est vrai, quoi ! Alors, depuis, vous hésitez entre la viticulture ou la boucherie-charcuterie. Reste que vous savez quand même faire la différence entre une côte de veau et une salope de dinde. Salope ! Passe-moi la bouteille !

Objet associé : un scalpel presque propre

Action facile : enlever un ongle incarné

Action moyenne : faire un pansement dans des conditions d'asepsie presque acceptables

Action ardue: réduire une fracture sans briser le reste de l'os

Récupération : égorger et vider des poulets, apprendre à repriser les blessures et faire des points de suture sur des pieds de cochon



Mobilier urbain

Que serait un univers de Super Blaireau sans la possibilité de se mettre sur la gueule avec des poteaux électriques, des plaques d'égout ou encore des chiottes publiques à pièces qui sentent la piscine. Les règles détaillées de la baston à l'aide du mobilier urbain se trouvent dans le chapitre Mécanique de jeu.

Objet associé : un morceau de panneau sens interdit souvenir de votre dernière baston

Action facile : se latter à coups de panneau STOP

Action moyenne : pogoter à coups de poubelles métalliques

Action ardue: se déglinguer la tronche à coups de réverbère

Récupération : pisser dans les machines à pièces, démonter les panneaux de signalisation, taguer les abribus, cramer les poubelles

Mobylette sauvage



Vous avez mis pas mal de temps à retirer les petites roues à l'arrière de votre vélo. Déjà, vous aviez été téméraire en abandonnant le tricycle... Puis, vous avez greffé un moteur de tondeuse à gazon sur le vélo de votre grand-mère. C'était le bon vieux temps. Finalement à force d'économies et de sacrifices, vous avez pu enfin faire l'acquisition de la dernière Sappetoku 1000cc Bol d'air, avè la queue-de-renard qui va bien, le fanion et tous les accessoires à monter soi-même en kit. Et maintenant avec votre casque intégral décoré de flammes et de démons multicolores, vous faites des démarrages en trombe dans la cité tout en fredonnant l'International des Bikers ! Born to be wiiiiiiiiiiiiild !

Il faut noter que ce Talent s'applique à tous les véhicules à moteur doté de 2 roues comme les motos, les mobylettes ou les trottinettes à essence.

Objet associé : une mobylette Sappetoku 1000cc

Action facile : tenir sur deux roues et avancer sans mettre les pieds à terre

Action moyenne : prendre de la vitesse sans être poussé

Action ardue: lâcher le volant... on dit « guidon »... s'essuyer les pieds et se remettre debout

Récupération : bricoler son engin, limer les pistons, faire du mélange 2 temps avec de la nitroglycérine

Pétanque tout terrain



Puté, Bernard, tu tires ou tu pointes ? Té ! Le pastaga, le bob Ricard et vous voilà parti pour des parties endiablées de pétanque. Et que l'on n'essaye pas de vous faire croire que la Lyonnaise, c'est de la pétanque. Pfff ! Y sont tous fadas là-haut, la preuve, y z'ont même pas de pastaga. Tous des couillons ! Allez, resserres-en un ! Et le noie pas trop cette fois !

Objet associé : un jeu de boules de pétanque

Action facile : lancer des boules sans assommer les spectateurs

Action moyenne : se rapprocher du cochonnet et non de la buvette

Action ardue: jouer et gagner même après plusieurs verres de pastis

Récupération : té ! boire du pastaga sous le soleil du midi ! Ou taper le carton sans fendre le cœur de son voisin

Pilotage de haute voltige

Tels Tanguy et Laverdure dans Les Chevaliers du Ciel, vous savez piloter un engin volant. Cela peut aller du Mirage 2 000 à l'ULM, en passant par la montgolfière, bien qu'il soit plus difficile de faire des vrilles à 800 km/h avec ce genre d'engin gonflant. Mais avec un peu d'entraînement et un bon parachute, pourquoi pas ?

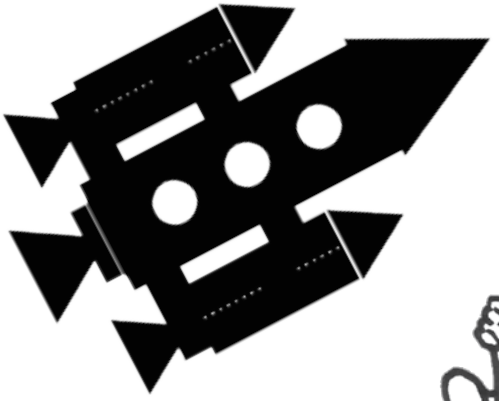
Objet associé : un blouson d'aviateur

Action facile : faire tourner l'hélice

Action moyenne : décoller et atterrir sans dégât

Action ardue: faire des loopings ou des figures acrobatiques sans vomir son petit déjeuner

Récupération : faire une maquette à l'échelle 1/2 d'un Mirage 2549, jouer l'épisode des 2 tours à Flight Simoulator





PSYCHOLOGIE DE MASSE

Grâce aux cours du soir en psychologie appliquée et vos études supérieures prolongées comme videur dans une boîte de nuit, vous savez utiliser votre voix suave pour consoler les jeunes filles en pleurs, les grands-mères en détresse et les rappeurs s'essayant pour la première fois à la lecture. Et en plus de savoir influencer le monde, vous pouvez aussi reconnaître un malfrat d'un honnête homme, un Bernard d'un Jean, un CRS d'un étudiant, une secrétaire conne d'une conne de secrétaire, un os de poulet d'un poulet à l'os, une Super Raclure d'un Super Blaireau mal rasé, etc.

Objet associé : un psycho test de poche et son pote le stylo à bille

Action facile : faire la différence entre un travelo et une péripatéticienne en solde, reconnaître votre voisin de palier, consoler une jeune fille en détresse

Action moyenne : reconnaître les gens que vous croisez au moins une fois par semaine, faire croire à une nouvelle recrue qu'il deviendra aussi fort que SuperMec s'il vous donne toute sa TUN

Action ardue: reconnaître une personne croisée deux ou trois fois dans une vie, arnaquer un contrôleur des impôts

Récupération : lire Psychologia Mag sans pouffer de rire ni s'endormir, lire Lacan dans le texte en faisant croire que vous y avez compris quelque chose de concret



RODÉO BESTIAL

Vous êtes un Bartabas en herbe, comme on dit. Vous savez dresser les bêtes furieuses et peu dociles afin de les utiliser comme monture, même si ça ne fonctionne pas tout le temps comme l'attestent encore certaines parties intimes de votre anatomie. Pour l'histoire, un jour le Père Mathieu vous avait engagé lors des labours pour conduire l'attelage. Mais, un faux mouvement vous a propulsé sur le dos du cheval qui s'est emballé. C'est quand même fou ce qu'on peut labourer en quelques heures sur un cheval parti au grand galop. Le Père Mathieu n'en est pas revenu, son bétail et sa femme non plus. Mais depuis, vous savez monter à cheval.

Objet associé : une cravache

Action facile : tenir sur un animal de monte sans chuter douloureusement

Action moyenne : utiliser un animal de monte comme moyen de locomotion

Action ardue: faire des acrobaties avec un animal de monte

Récupération : faire hue dada sur mon bidet, regarder des westerns avec des cow-boys et des indiens



SECOURISME AU BOUCHE-À-BOUCHE

Lors de votre stage l'an passé chez les pompiers, ils vous ont laissé conduire le gros camion rouge et vous avez eu le droit de faire marcher la sirène qui fait "Pin pon! Pin pon !". Accessoirement, vous avez appris quelques notions de secourisme, comment faire un pansement au doigt en forme de papillon, comment cautériser une plaie au chalumeau, comment scier bien proprement un membre écrasé, etc. Mais, vous vous êtes plus particulièrement penché sur la technique du bouche-à-bouche avec la jeune stagiaire blonde... Oh oh oh, jolie poupée, sur mon doigt coupé...

Objet associé : un rouleau de sparadrap

Action facile : désinfecter une plaie sans tomber dans les pommes

Action moyenne : faire un pansement autour de la tête en laissant des trous pour respirer

Action ardue: faire un vrai massage cardiaque efficace

Récupération : réviser le massage cardiaque sur votre petite sœur ou votre élevage de souris, essayer le bouche-à-bouche sur vos voisins ou voisines, s'entraîner à faire des pansements ou des attelles

Séduction torride



C'est un talent très utile à utiliser surtout sur les personnes du sexe opposé (encore que...). Il permet d'obtenir d'une façon plutôt agréable des renseignements, des services ou des avantages en nature.

Heu ? Mademoiselle... en ramassant votre carnet... y'a le seul et unique bouton de votre chemisier qui s'est défait...

Objet associé : des lunettes de soleil style drague

Action facile : se faire un cachalot, le problème c'est s'en débarrasser

Action moyenne : se faire un cageot ou un boudin

Action ardue: se faire une méga bonne canon avec de gros obus

Récupération : feuilleter Lui ou Playboy, voire Têtu ou Elle selon votre orientation, mater des films animaliers pas pour les enfants

Tailler une bavette étrangère



You speak another language, but not your maternel language, a padchenou language. You know some termes very vital for you, to be compris, like Hello, how do you do, hasta la vista, bonjour chez vous, epéricolososporgercé, where is the plus proche troquet where they serve pastaga day and night, c'est very pressé, pliz.

Objet associé : un dictionnaire Français - Langue Padchénou

Action facile : dire I Love You en plein d'étrangers différents

Action moyenne : demander le chemin de la gare

Action ardue: raconter l'histoire de Yes Yes want to fuck

Récupération : se faire la méthode « J'assimile vite pour apprendre le berrichon en 10 leçons », lire des livres écrits en Padchénou

Trancher dans le vif

Tout petit déjà, vous rackettiez vos petits camarades dans la cour de récré avec votre peigne à cran d'arrêt. C'est dire si maintenant vous savez jouer aussi bien du tranchoir de boucher que de l'Opinel n37 spécial SAS, sans oublier le couteau à dents de scie Steveune Cigale modèle Camping Sauvage . En bref, toute arme blanche qui se respecte et qui coupe n'a pas de secret pour vous.

Objet associé : un Opinel 12 fonctions

Action facile : savoir appuyer sur le bon bouton pour faire jaillir la lame sans se couper

Action moyenne : faire des mouvements désordonnés avec votre lame pour faire peur

Action ardue: découper un individu en rondelles d'épaisseur égale avec un couteau suisse

Récupération : se curer les ongles avec son Opinel 12 fonctions, tailler un bâton en pointe



Le Niveau de Relation

« Moi, j'ai des relations Monsieur ! »
Un anonyme célèbre.

Encore une notion chiffrée qui permet de savoir si vous êtes en bon ou en mauvais terme avec une personne (famille, Super Blaireau, Super Raclure, etc.), un organisme à but non lucratif ou tout autre groupe de personnes, société, entreprise, ONG, Sponsors, etc. Le Niveau de Relation varie de 0 à 12. Une valeur faible indique que la relation ne vous fait pas confiance, ne vous aime pas ou simplement ne vous connaît ni d'Eve ni d'Adam. Une valeur forte indique que la relation est en bon terme avec vous, elle vous connaît bien et vous fait relativement confiance. Par défaut, une relation que vous rencontrez pour la première fois a un niveau de 0. Cette valeur peut évoluer au cours du temps en fonction des actions bienveillantes ou malveillantes que vous accomplirez.

Pour ne pas oublier vos proches, vous pouvez noter vos relations dans l'encadré Famille, Potes & Relations de votre feuille de Personnage.

Moi j'ai des Relations !

Le Niveau de Relation est utilisé lorsque vous voulez obtenir un service de la part de vos connaissances, afin de savoir comment une relation va réagir à votre encontre. Chaque requête va coûter 1 point du Niveau de Relation. Le Super Blaireau demandeur doit ensuite réaliser un test sous PUB, NEU ou TUN en fonction des arguments avancés pour justifier sa requête. Par exemple pour une demande de service, on use plutôt de la PUB, et pour une demande d'argent plutôt de la TUN. En fonction de la complexité de la requête, le Meneur détermine le facteur de difficulté. Plus une requête est farfelue ou irréaliste, plus le facteur de difficulté est élevé. A contrario, plus une demande est simple à réaliser et plus le facteur de difficulté est faible.

Le Niveau de Relation peut aussi servir à relancer les d6 lors du test de demande de service, de même qu'un Talent peut être utilisé pour favoriser la requête afin de ne pas user le Niveau de Relation. En cas d'échec, la requête est rejetée poliment ; en cas de réussite, la requête est acceptée. Dans les deux cas, le point de Niveau de Relation mis en jeu est perdu. Tandis qu'en cas de Réussite Critique du test, la requête est acceptée et vous récupérez votre point de Niveau de Relation. En cas d'Échec Critique du test, la requête est rejetée et vous perdez un second point de Niveau de Relation.



Mais comment gagner des points ?

Eh bien, simplement, vous gagnez 1 point de Niveau de Relation lorsque votre Relation vous demande à son tour un service et que vous acceptez de vous en charger. Une sorte de contrat donnant-donnant. C'est au Meneur de déterminer quel type de service votre Relation va vous demander : par exemple, aller chercher le pain, promener Médor 1 heure, un molosse baveux de 50 kg, ramener une pizza en moins de 30 minutes, etc. Ce ne sont pas les idées qui manquent, laissez faire votre imagination !

Déterminer vos Relations

L'heure de la grande révélation a sonné ! Car s'il est possible de choisir ses compagnons d'aventure en collant rose fluo (encore que...), comme le dit si bien le dicton il n'en est pas de même de sa famille. C'est pourquoi il ne vous reste plus qu'à lancer un premier d6 pour déterminer le chiffre des dizaines puis un second d6 pour celui des unités. Ensuite, consultez les pages suivantes afin de déterminer la véritable nature de votre entourage. En gros, vos Super Relations seront-t-elles composées de Super Boulets, de Super Emmerdeurs Nés ou d'une Super Belle-mère Gonflante. Au départ, attribuez à tout ce petit monde un Niveau de Relation de 1. Ah! Super Orphelin sur une Super Ile Déserte, quel Super Bonheur !



1-1 - Cousin américain chauffeur de taxi à New York, a du sang hindou dans les veines.

"Aye am vely plize to mit you"
À une drôle de façon de conduire! Accélère au feu rouge et ralentit au feu vert, chante des mantras en hindi en doublant dans les virages.

1-2 - Cousin américain, grand bandit

Du type Al Carpaccio, l'accent du Parrain inclus, Écoute petit...
Pour l'accent, revoyez Le Parrain avec Marlon Bondos.
À de drôles de façons de se conduire!

1-3 - Cousin américain, clodo flambeur

Joue au poker, et ne peut garder une pièce plus de 5 secondes sans la jouer. N'arrête pas de taxer son cousin Super Blaireau. Style "Je te parie 10 dollars que tu me donnes 1 dollar !"
Taxeur professionnel. Ne reculera devant rien pour emprunter un dollar.

1-4 - Cousin américain, texan idiot

Avec la totale, chapeau et bottes de cow-boy, et fausses dents proéminentes. Allergique aux bretzels !
"My fellow familly... Gralub ! Arghr ! Blurb ! Fuckin' Bretzel ! It's an attentat !!! "
Voit des armes de destruction massive partout.

1-5 - Demi-frère jumeau et maléfique

Ce demi-frère est une Super Raclure possédant exactement les mêmes pouvoirs que le Super Blaireau mais à l'envers.
Super Blaireau : Rends-toi, Super Racluuuure !
Double : Rends-toi, Super Racluuuure !
Répète les mêmes trucs que le Super Blaireau, à force c'est super agaçant pour le Super Blaireau.

1-6 - Demi-frère belge et idiot

Il ne sert pas à grand-chose.
"Heu... une fois !"

2-1 - Demi-frère belge, lourdingue

Directeur d'un magasin de farces et attrapes. "Salut yau de poêle ? Ça gaze ? Ah ah ah ah !!!"
Garde toujours un caca en plastique odorant dans la manche.

2-2 - Demi-frère belge, l'homme végétaline

Oui, il est belge, mais personne ne le sait. "Avec moi, le crime ne colle pas !"
Plutôt glissant comme mec.

2-3 - Tante française, hyper stricto-moralo-catholique

"Pff, tous ces jeunes voyous avec leurs costumes moulants, une honte !"
Ne quitte jamais son sac. Ressemble à Bernadette Chichi.

2-4 - Tante française seventies

Hyper baba cool et bio, se balade nue avec des colliers de fleurs, en fumant de la mariejeanne et en chantant La maison bleue .
"Tiens, fume, cela t'ouvrira à une meilleure compréhension de l'univers cosmique..."
Ne se rase pas sous les aisselles, c'est bio.

2-5 - Ton tonton est ta tata

Votre oncle s'est fait opérer. Il (enfin, elle) est devenu la honte de la famille. Néanmoins, c'est votre oncle, vous devez l'aimer.
"Yoooouuu arrre my woooorlldd !"
Aime Dalida, Dave et les Village People. Connaît tous les ragots pipole de Blairopolis.

2-6 - Grand-mère sorcière

On peut l'appeler en criant Baba Yaga 3 fois, mais après il faut lui donner un truc à manger sinon ça se passe mal. Elle habite une maison en gâteau et essaie de manger celui qui croque un morceau de sa maison. Voix stridente.
"Hiiii, bonjour les petits Blaireaux, comment ça va aujourd'huiiiii ? "
Ne possède qu'une seule dent, qu'elle protège avidement. Déteste les malpolis.

3-1 - Grand-mère bonne fée

Super moraliste et possédant des pouvoirs utiles : rapiécer les costumes, deviner les mensonges, faire grandir le nez des menteurs, etc.
"Talikabou la menchikabou la bibibidabidibou ! "
Porte des petites ailes et une baguette magique (costume magik'poupée, 3 bleuros 45 à Pridusmic).



3-2 - Grand-mère momie

Surnommée la Mamie, vit dans un caveau et se plaint toujours que ses bandelettes sont humides.
"Mes bandelettes sont toutes humides. Ah ! C'était vraiment mieux dans l'antiquité, dans ce temps-là, les gens prenaient soins de leurs ancêtres, blablabla..."
Préfère les bandelettes Colchik dans les prés .

3-3 - (Belle-) mère italienne

Personnage aussi épicé que corpulent.
Ses effusions en plein combat dérangent souvent le Super Blaireau. Style "Finis tes pâtes !" ou "Oh ! Mon pôvre petit chéri le méchant monsieur t'a lancé une grenade dans ta jolie petite tête..."
Ne se sépare jamais de son rouleau à pâtisserie et de sa roulette à pizza.
Existe aussi en version méditerranéenne, sicilienne, sarde, corse, nord-africaine...

3-4 - (Belle-) mère allemande

Personnage aussi engoncé que corpulent.
Ses effusions en plein combat dérangent souvent le Super Blaireau.
"Finis tes strudels ! "
Rhoo das mechant Herr t'a einlander eine Zip-boum in deine schoene kleine Kopf...
Plat à choucroute et un moule à kugelhopf sont fournis non garnis.
Existe en version strasbourgeoise, viennoise, munichoise et juive.

3-5 - Mère prof de math

Honte du Super Blaireau, mais peut être utile en mission pour calculer une orbite...
"Si x + 3 / {z%¢§ = 12 alors 2 x Pi = ... "
Toujours une calculatrice scientifique à portée de la main.

3-6 - Mère strip-teaseuse dans un night-club

Honte du Super Blaireau, mais peut être utile en mission pour sucer des ... PAN! Argh !
"Je suis sûre que ce gardien de la paix serait plus aimable si je lui montrais mon nouveau déshabillé rose... "
String léopard, bas et porte-jarretelles. Ne perd jamais une occasion de se dépoiler en public.

4-1 - Sœur toujours en danger

Elle est boutonneuse, obèse et n'arrête pas de manger en laissant du chocolat partout.
"Mmmh, mhmhmh, mhhh ! Rot ! "
Se met toujours dans des situations improbables avec les forces de l'ordre, se retrouve toujours dans des plans foireux et coûteux.

4-2 - Sœur peste abominable

Elle a un énorme besoin d'affection comme dirait le psy.
"Je veux du soda! Ouiinnn ! Puisque c'est comme ça, je me vengerai !"
Bourre les poches du Super Costume de sucre en poudre mouillé. Le Super Blaireau s'en aperçoit toujours au dernier moment durant les combats.

4-3 - Sœur, Super-Canon-Méga-Bonne Teen Girl

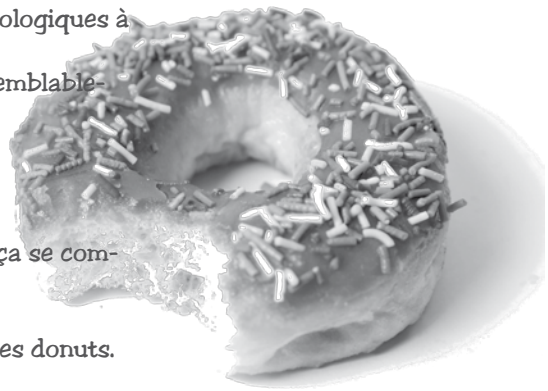
Fierté du Super Blaireau, mais pas touche. Le Super Blaireau devra la protéger de tous les pervers qui l'entourent, en particulier les autres Super Blaireaux dont il est le compagnon.
"Comment ça, il faut que je lèche votre sucette, M'sieur?"
Super-Canon-Méga-Bonne mais conne comme ses pieds qu'elle a fort beaux par ailleurs.

4-4 -Père serial killer

Cela arrive à tous le monde, mais le Super Blaireau a de gros problèmes psychologiques à cause de ça.
"Joyeux Halloween les enfants! Niark Niark Niark !"
Offre des objets contondants ou pointus à son Super Blaireau préféré à chaque anniversaire.

4-5 - Père prêtre

Cela arrive aussi à certains, le Super Blaireau a de gros problèmes psychologiques à cause de ça.
Ses poings sont tatoués sur chaque main : CHOU et CROUTE. Il n'a vraisemblablement pas le même nombre de doigts à chaque main...
"You must pray the lord... Oh lord !"
Porte une soutane, un col blanc. Ressemble un peu à Robert Atchoum.



4-6 - Père Robert Simpson (la version frenchy)

Le Super Blaireau a de gros problèmes psychologiques à cause de ça, et ça se comprend !
"Teuh ! Hum ! Des donuts !"
Aime les donuts, la bière, les donuts, la télévision et les donuts. Et aussi les donuts.

5-1 - Père Super Bof. Heu Beauf

Le Super Blaireau n'a pas de gros problèmes psychologiques à cause de lui, alors il lui en veut à mort.
"Ah ah ah, impayable ce Lagiff !"
Jogging Addadas, bière en regardant le foot ou Lagiff sur Télé Télé.

5-2 - Père inconnu

Le Super Blaireau a de gros problèmes psychologiques à cause de ça, il s'invente des pères partout. Pourtant, un inconnu le surveille dans l'ombre. Serait-ce son père ?
"Shhhh. Mmphhh. Shhhh..."
Votre manque de foie (sic) me consterne ! Grand black de 2m 40 asthmatique, habillé en cuir avec une cape noire.

5-3 - Patron tyrannique

"C'est à cette heure-ci que vous arrivez..."
Vous insulte en notant toutes vos secondes de retard, mais comme vous êtes en CBE (Contrat Blaireau Embauche) vous la fermez.

Le Déménageur a deux relations : la guilde secrète des Déménageurs dont le Niveau de Relation est à 5, et Juliette, pianiste concertiste et amour de sa vie dont le Niveau de Relation n'est qu'à 1.

5-4 - Secrétaire stupide

Vous avez vu quand j'appuie sur ce bouton de l'ordinateur, il y a un porte-gobelet qui s'ouvre !
Peut aussi être blonde ou porter une perruque.
Estropie les noms des contacts, intervertit les heures des rendez-vous, ne parle que le français, mais est toujours libre pour déjeuner ou pour une toile. Parle fort au cinoche mais fait du super café. C'est d'ailleurs l'unique raison qui fait qu'elle est encore en poste.

5-5 - Jeune frangin

"Trop classe ton costume frérot !"
Parle constamment quand il ne faut pas et pose forcément des questions stupides. Débarque en plein milieu de la nuit avec des potes pour une méga teuf, mais connaît tous les groupes branchés de la capitale.

5-6 - Collègue de travail déprimé

"Redis encore ça et je saute !"
N'arrête pas de dire qu'il va se jeter par la fenêtre à la moindre contrariété. Si seulement !

6-1 - Petit(e) ami(e)

"C'est à cette heure-ci que tu rentres..."
Vous fait la gueule chaque fois que vous rentrez tard le soir, persuadé(e) que vous avez une liaison. Forcément, il ou elle ne sait pas que vous êtes un Super Blaireau.



6-2 - Ami(e)

"Là je peux vraiment pas j'ai piscine..."
Ne peut jamais vous aider quand vous en avez besoin, trouve toujours une bonne excuse, mais en revanche ne se prive pas pour vous appeler toujours au mauvais moment histoire de vous demander un petit service.

6-3 - Grand-père gâteux et parfois baveux

"Soupe ? Soooouuuupppeeee !!!!"
Pousse parfois des cris, sinon interpelle les gens pour savoir l'heure de la soupe.

6-4 - Frère ou sœur jumelle cachée

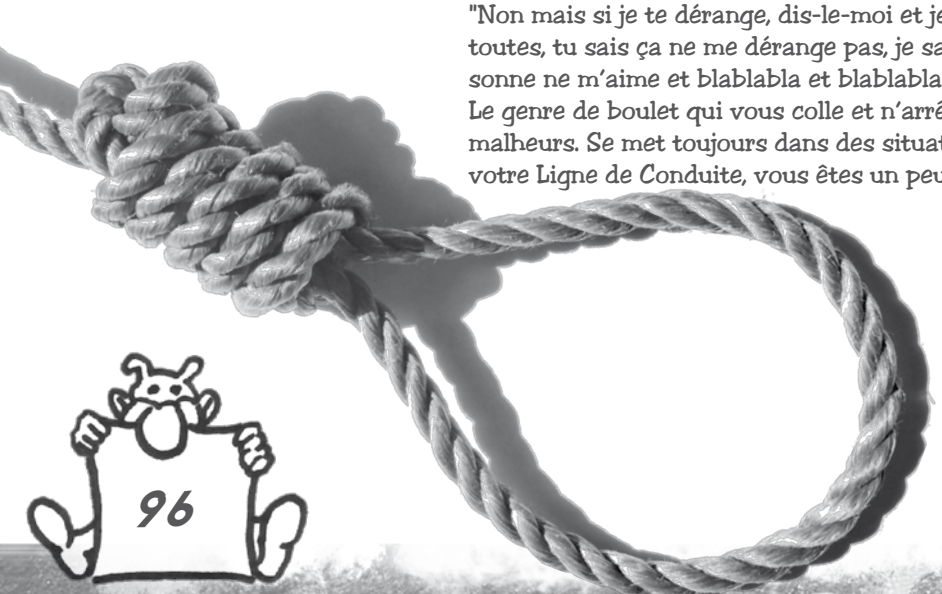
"Je SUIS ta sœur..."
Pas forcément maléfique, mais peut prêter à confusion ou jouer sur la ressemblance pour s'attirer des avantages.

6-5 - Grand-père

À fait la Guerre des Super Blaireaux et vous raconte sans cesse ses exploits de jeunesse. Se promène en chaise roulante et file des coups de canne par derrière.
"De mon temps quand j'étais jeune, les Super Blaireaux avaient plus de respect pour les anciens."

6-6 - Pot de colle usant

"Non mais si je te dérange, dis-le-moi et je disparais à jamais une bonne fois pour toutes, tu sais ça ne me dérange pas, je sais bien que tu n'aimes pas, d'ailleurs personne ne m'aime et blablabla et blablabla..."
Le genre de boulet qui vous colle et n'arrête pas de raconter sa vie pitoyable et ses malheurs. Se met toujours dans des situations impossibles et comme vous ménagez votre Ligne de Conduite, vous êtes un peu obligé de partir à sa rescousse.





Résumé des règles de Création du Super Blaireau

« Heureux soient les félés car ils laisseront passer la lumière »
Michel Audiard

Ingrédients
Pour aller plus vite, répartissez 10 points partout et équilibrez ensuite vos valeurs.

Voici un petit résumé de la création d'un Super Blaireau. Grâce à ce chapitre, vous pourrez créer un personnage en moins de 30 minutes chronos, soit à peine le temps de recevoir votre pizza anchois/ananas/saucisse/3 fromages ! C'est pas beau ça ?

Ingrédients

Les valeurs des Ingrédients varient de 1 à 12. Répartissez un total de 60 points entre vos six Ingrédients, 1 seul Ingrédient peut atteindre le chiffre fatidique de 13.

Bons d'Achat

À son entrée dans la vie active, un Super Blaireau dispose de 2 Bons d'Achat, ni plus ni moins.

Au Maximum, un Super Blaireau peut avoir :
- 2 Super Pouvoirs et 2 Points Faibles associés.
- 4 Minis Pouvoirs ou 10 points de Talents ou 1 Super Gadget Made in TekTekTek en échange d'un Mini Pouvoir.

Super Pouvoir & Mini Pouvoirs

- 1 Super Pouvoir et 1 Point Faible.
- 2 Mini Pouvoirs ou 10 points de Talents ou 1 Super Gadget Made in TekTekTek en échange d'un Mini Pouvoir.

Le Meneur peut accorder la possibilité de prendre 1 Point Faible supplémentaire contre 1 Mini Pouvoir.
Si le Point Faible est très incapacitant, avec l'accord du Meneur, il permet de choisir 1 Super Pouvoir supplémentaire.

Atouts/Calamités

1 Atout et 1 Calamité à choisir ou à tirer au sort.

Talents

Les valeurs des Talents varient de 1 à 12. Un Super Blaireau dispose de 30 points à répartir dans ses Talents. Selon les Talents qu'il a choisi d'augmenter, le Super Blaireau dispose du matériel lié à la Trousse à Outils.

Relations

Faire 1d6/2 jets sur la Table des Relations, relations qui auront toutes un Niveau de Relation de 1.

Méthode aléatoire
1d6/2 Traits de Caractère (1-2 : un ; 3-4 : deux et 5-6 : trois) dont l'intensité est déterminée par un second jet d'1d6 (1-2 : 1d6 ; 3-4 : 2d6 et 5-6 : 3d6).
Le type de Trait de Caractère reste au choix du joueur.

Et le reste ?

Les autres notions définissant le Super Blaireau ne sont pas décrites dans la partie Genèse, mais dans la partie Mécanique. Pour faciliter la création de votre Super Blaireau, vous trouverez ci-après les valeurs de base à utiliser. Pour plus de détails, et si vous souhaitez mieux connaître le coeur du système de jeu, vous pouvez bien entendu lire tous ces chapitres.

Traits de Caractère

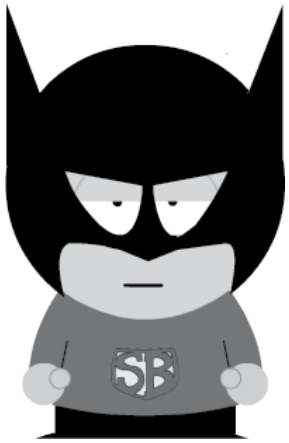
Au maximum 3 Traits de Caractère. L'intensité des Traits de Caractère varie de 1d6 à 3d6.

Ligne de Conduite

Vaut 0 au départ.

Super Costume

Au départ, le Super Costume de base, c'est-à-dire un Super Gadget Made in Toy-Toy, possède donc 2 points de Gadget.



Matos & Super Gadgets

Un Super Blaireau peut choisir à la place d'un Pouvoir un Super Gadget dont le niveau technologique sera déterminé par le Meneur.

Sponsors

Si le Meneur l'autorise, un premier Sponsor d'un Niveau de Relation égal à 1.

Question Maison

Si le Meneur est un bon bougre, il peut vous accorder l'usufruit d'un logement dont la vétusté sera fonction de la valeur de la TUN de votre Super Blaireau.

Question Véhicule

Le Super Blaireau peut disposer d'un véhicule s'il choisit un Atout qui va bien, il peut hériter également d'un moyen de locomotion grâce à la règle de la Trousse à Outils. Sinon, le Meneur de jeu toujours magnanime pourra être très complaisant et lui accorder un moyen de locomotion standard, mais pas une voiture de course dernier cri non plus, ni la dernière LatMobile. Surtout qu'avec les radars automatiques, les excès de vitesse avec ce genre d'engin risque de lui coûter très cher !



Les Traits de Caractère

« Atmosphère, Atmopshère, est ce que j'ai une gueule d'atmosphère ?!? »
Arletty

Les Traits de Caractère ont été initialement créés pour décrire les Figurants et aider les Meneurs débutants à les incarner en leur donnant de la consistance, des comportements variés. Ce sont des notions antagonistes définissant des traits de personnalité d'un personnage, comme Fidèle ou Versatile. Ces notions peuvent être utilisées pour définir le caractère des Super Blaireaux que vos joueurs devront incarner avec panache. Il est conseillé de n'utiliser les Traits de Caractère que dans des situations où le Super Blaireau est mis à l'épreuve et non systématiquement à chaque fois qu'une décision doit être prise, pour éviter que vos joueurs aient la funeste impression de perdre le contrôle de leur personnage.

Vous pouvez noter vos Traits de Caractère sur la feuille de personnage, sous l'intitulé Traits de Caractère. Dingue, non ? Quand je vous dis qu'il est trop puissant ce jeu...

Le jeu des Traits de Caractère

Si vous souhaitez traduire les Traits de Caractère en terme de jeu, attribuez une valeur variant de 1d6 à 3d6 à l'une des deux notions. Ces données chiffrées serviront de modificateur aux jets de Conflit Interne. Déterminez le nombre de Traits de Caractère en lançant 1d6/2 (1-2 : un Trait de Caractère ; 3-4 : deux Traits de Caractère et 5-6 : trois Traits de Caractère). La valeur de chaque Trait de Caractère sera déterminée par le jet d'1d6 (1-2 : 1d6 ; 3-4 : 2d6 ; 5-6 : 3d6). Le type de Trait de Caractère reste au choix du Joueur. Vous pouvez également choisir vos Traits de Caractère au lieu d'utiliser cette méthode aléatoire. Dans tous les cas, ne faites choisir que 3 Traits de Caractère maximum à vos joueurs sinon leur personnage deviendra vite injouable.

Conflit Interne

Il arrive qu'un personnage ne fasse pas directement une action, mais qu'il réagisse à une agression, à des circonstances extérieures ou tout simplement qu'il soit partagé entre deux sentiments, deux envies contradictoires. Dans de tels cas, on applique la règle du Conflit Interne.

Les Traits de Caractère sont aussi utilisés comme modificateur des tests de Conflit Interne. Si votre personnage est Radin (2d6) il est évident qu'il a plus de facilité à résister à un vendeur de télé 16/8 modèle 1956 qui essaie de lui refourguer sa camelote contre une quantité de TUN colossale. Il retranche alors à la difficulté de base de son Test les 2d6 correspondant à son Trait de Caractère Radin.

Interner le conflit

Lors d'une situation de Conflit Interne, le Meneur choisira la Difficulté du Test de Conflit Interne selon les circonstances dans lesquelles la tentation survient. Cela peut être une résistance contre ses propres tentations, comme boire de l'eau si l'on a très soif tout en sachant qu'elle n'est pas potable, ou ne pas intervenir pour sauver un innocent qui se fait lapider par d'ignobles Super Raclures. L'Ingrédient à utiliser pour le test peut varier : il est possible de résister à la soif par la force de l'esprit (NEU) si on est sûr que l'eau n'est pas potable, mais aussi par la foi (POU) s'il s'agit d'une épreuve mystique. Le résultat s'interprète de la façon suivante :

- si la somme des d6 est inférieure à la valeur de l'Ingrédient, le personnage garde le contrôle de son personnage.

- si la somme des d6 est supérieure à la valeur de l'Ingrédient, le personnage craque et doit réagir en conséquence. Par exemple, il ne peut résister à sa soif et boit de l'eau, même s'il sait pertinemment qu'elle n'est pas potable.

- si la somme des d6 est égale à la valeur de l'Ingrédient testé, utilisez la règle Sur le Fil.

Prenons l'exemple d'un personnage Fidèle (2d6) qui souhaite se rendre parce qu'il est menacé par un groupe de Super Raclures. Le meneur estime que cela ne peut aller de soi et invoque la règle du Conflit Interne. La difficulté estimée par le Meneur est de 3d6 car les Super Raclures bien qu'en supériorité numérique ne semblent pas très impressionnantes et ne sont apparemment pas armées. Le joueur tente de passer outre la Fidélité de son personnage envers les autres MSB, sa valeur de NEU est de 10. Il lance 3d6 mais ajoute la valeur du Trait de Caractère Fidèle égal à 2d6. Si le résultat des 5d6 est supérieur à 10, le personnage reste Fidèle : les Super Raclures ne l'impressionnent pas assez pour le faire changer d'avis. Si le jet est inférieur à 10, sa Fidélité est pour un temps refoulée et il peut se rendre aux Super Raclures. Si la somme est égale à 10, le résultat du test est dit Sur le Fil : c'est donc le Meneur qui décide en fonction des circonstances des suites à donner au test de Conflit Interne.



DUEL DE CONFLIT

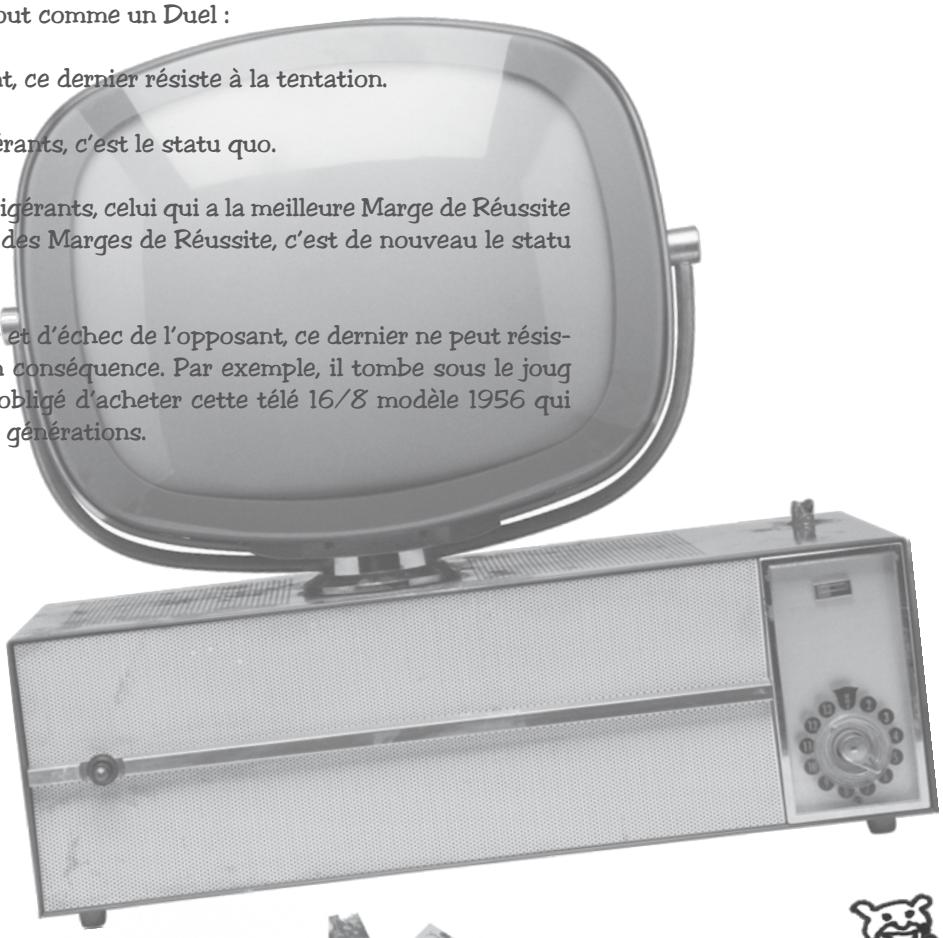
Si une personne essaie de tenter le Super Blaireau, la règle du Duel est utilisée. Ce type de Conflit Interne est illustré par la tentative de charme d'une belle blonde à l'aide de ses lèvres sensuelles et son énorme paire de seins ou d'un vendeur qui essaie de vous refourguer une machine à laver volante faisant le café et répondant au téléphone. La difficulté de base du test pour chaque belligérant est estimée par le Meneur selon les conditions du conflit. Le choix de l'Ingrédient dépend de celui choisi par l'attaquant : tentative de séduction (PUB), baratin (NEU) voire hypnotisme (POU). Le Super Blaireau réalise son test en utilisant le même Ingrédient que celui de l'attaque, bien qu'il soit envisageable de résister au moyen d'un autre Ingrédient si le Meneur l'autorise. Il est également possible de s'aider d'un Talent pour résister à l'attaque. Le Conflit Interne se résout comme un Duel :

- en cas de réussite de l'opposant, ce dernier résiste à la tentation.

- en cas d'échec des deux belligérants, c'est le statu quo.

- en cas de réussite des deux belligérants, celui qui a la meilleure Marge de Réussite remporte le Duel. En cas d'égalité des Marges de Réussite, c'est de nouveau le statu quo.

- en cas de réussite du tentateur et d'échec de l'opposant, ce dernier ne peut résister à la tentation et doit réagir en conséquence. Par exemple, il tombe sous le joug de la belle blonde ou bien il sera obligé d'acheter cette télé 16/8 modèle 1956 qui encombrera son salon pendant 26 générations.



La liste des traits de caractère

Rancunier/Dédaigneux

La moindre action peut susciter une réaction automatique du Super Blaireau souvent sur le mode agressif. Soit il s'accroche aux basques de ses adversaires comme un chien enragé bavant partout et mordant tout le monde, soit il peut tout simplement ne prêter aucune attention aux événements extérieurs ou jeter l'éponge à la moindre difficulté.

Le Déménageur est Loyal (2d6) et Honnête (2d6). Il est également Siffloteur à 1d6, ce qui ne veut pas dire qu'il soit porté sur la bouteille, mais simplement qu'il aime bien siffloter un air de musette quand l'occasion se présente.

Fidèle/Versatile

Ce trait définit l'attitude du Super Blaireau par rapport à ses compagnons et/ou son chef. Soit il peut facilement abandonner les siens à leur sort, les trahir facilement surtout s'il subit des pressions extérieures ou s'il est livré à lui-même. Soit il fait tout son possible pour leur venir en aide et ne laisse jamais tomber son chef ni ses amis.

Gentleman/Amoral

Soit le Super Blaireau est un gentleman et reste courtois même dans les situations les plus sordides. Soit il n'hésite pas à utiliser la torture, la coercition ou d'autres méthodes peu honorables pour parvenir à ses fins.

Réfléchi/Impulsif

Soit le Super Blaireau suit son plan logiquement, sans aucune fantaisie. Soit il fait n'importe quoi, au gré de l'inspiration du moment.

Terre à terre/Superstitieux

Soit le Super Blaireau est rationnel, et ne tient compte que des faits sans jamais écouter son intuition ou les avertissements de ses amis. Soit il est influencé par n'importe quel signe et est capable d'aller consulter une voyante ou un médium s'il a le moindre doute.

Masochiste/Sadique

Soit vous aimez quand vous faites mal et que ça gicle, c'est le seul moyen que vous ayez pour prendre votre pied. Soit, au contraire, vous aimez en prendre plein la tronche, plus ça dure et plus c'est dur et plus c'est bon.

Distrait/Observateur

Soit le Super Blaireau ne fait pas attention aux choses qui l'entourent et manque de se faire écraser à chaque fois qu'il traverse la rue. Soit il repère et mémorise rapidement la moindre chose qu'il voit et ne marche jamais dans les crottes de chien.



Honnête/Magouilleur

Soit pour vous il est impossible de garder une pièce de 1 bleuros trouvée dans la rue, vous êtes obligé de la ramener illico presto au Service des Objets Trouvés Par Terre, sinon vous en êtes malade toute la journée. Soit vous êtes prêt à tout pour faire avancer le schmilblick et un petit pot de vin par-ci, un petit dessous de table par-là, tout est bon pour faire pencher la balance en votre faveur.

Inconscient/Réaliste

Soit le Super Blaireau est complètement à côté de ses pompes, il est persuadé que rien ne peut lui arriver et ne tient jamais compte des conséquences de ses actes. Soit il a le sens des réalités et réfléchit à deux fois avant d'agir.

Héroïque/couard

Soit le Super Blaireau est un héros digne des plus grandes causes, ne ratant aucune occasion pour montrer sa bravoure ou son courage et faire son intéressant. Soit c'est un pleutre qui a peur de tout, même de son ombre et qui ne bouge pas le petit doigt en cas de crise sauf pour préserver ses propres intérêts.

Douillet/brute

Soit le Super Blaireau est une vraie mauviette et le moindre petit bobo lui fait perdre tous ses moyens, soit c'est un dur à cuire qui ne flanche pas devant la douleur et continue de se battre même si on lui arrache les deux bras et les deux jambes.

Écologiste/citadin

Soit le personnage est très respectueux de la nature et fait tout pour la protéger. Soit il n'en a rien à faire et il préfère de loin la ville et ses pots d'échappement à la campagne et ses petites fleurs des champs, n'hésitant pas une seconde à jeter ses petits papiers gras par terre au lieu de les mettre à la poubelle.



Communiste/capitaliste

Travailleur, travailleuse, on vous exploite, on vous spolie. N'écoutez pas la fange de la bourgeoisie capitaliste, rejoignez la révolution en marche et partageons le magot de façon équitable, soit 50 % pour moi, 30 % pour moi et le reste pour les autres. Je sens qu'on va faire un sacré business ensemble mes petits Blaireaux !

Sociable/individualiste

Soit les autres c'est l'enfer, il vous est très pénible de côtoyer d'autres personnes et la vie en groupe n'est vraiment pas faite pour vous. Soit être seul c'est l'enfer, il est quasi impossible pour vous de rester seul plus de 30 secondes sans commencer à déprimer.

Acariâtre/bonne poire

Vous êtes du genre pas gentil avec la dame et toujours de mauvais poil, désagréable avec tout le monde. Un rien vous énerve et vous lancez facilement des objets volants identifiés sur la tête des empêcheurs de tourner en rond. Ou au contraire, vous êtes plutôt content de nature, vous laissez glisser sur vous tous les petits tracas de l'existence, toujours enclin au pardon et indulgent même quand on vous fait les pires crasses. T'en veux mon pote ?

Radin/généreux

Soit vous êtes près de vos sous et vous ne lâchez jamais un centime de bleuros, même pour éviter qu'on vous découpe en rondelles si vous êtes pris en otage. Soit vous distribuez vos bleuros à qui veut bien les prendre et vous n'avez que faire de tous ces biens matériels de cette société de consommation télépublicitaire.

- selon la théorie de l'effet papillon, un éternuement à Blairopolis peut provoquer un tremblement de terre en Asie
- mais dit donc t'avais pas le rhume toi le jour du tsunami ?

Narcissique/altruiste

Soit votre devise c'est tout pour votre gueule et rien pour les autres. En gros, vous n'aimez et ne supportez que vous. Soit vous avez le cœur sur la main et c'est une expression, ça ne veut pas dire que vous êtes un mutant bizarroïde, ça veut dire que vous aimez faire du bien à votre prochain.

Entreprenant/fonctionnaire

Soit le Super Blaireau fait preuve d'initiative. Soit il attend bien sagement les ordres. Au pied ! Coucouche panier, papattes en rond !

Et pour quelques Traits de Caractère de plus

Vous trouverez ci-après quelques idées en vrac de Trait de Caractère que vous pouvez réutiliser pour vos Super Blaireaux ou vos Figurants.



Caractériel/Zen
Intrépide/Prudent
Mégalomane/Modeste
Carnivore/Herbivore
Goinfre/Gourmet
Kébékoi/Kanadien
Maléfique/Bénéfique
Hystérique/Discret
Folkloriste/Futuriste
Indulgent/Impitoyable
Casanier/Acharné
Mélomane/Technophile
Tendre/Cruel
Biérophile/Aquaphile
Pittoresque/Passe-Partout
Paranoïaque/Maniaco-dépressif
Schizophrène/Monomaniaque
Envieux/Désintéressé
Agité/Calme
Ami des bêtes/Ami de la vivisection
Chauvin/Mondialiste
Journaliste/Cultivé



Love me tender

- Salope ! Morue ! C'est quoi c' bordel ! T'as pas réparé la télé ?

- J'ai eu les gens du satellite au téléphone, y m'ont dit que c'était bon...

- Et tu les as crus ? T'es qu'une conne ! Y'a mache ce soir ! Tu m'dis que j'vais pas voir mon mache ?

- Y m'a fallu toute l'après-midi pour les avoir. Y m'ont dit que c'était bon !

- Toute l'après-midi, putain mais combien qu'ça va m'coûter encore ! T'es bonne à rien !

D'un geste furieux, Riton attrapa la télécommande et la balança dans le fauteuil. Elle y rebondit, sauta sur le pouf en skaï, prit appui sur un coussin en satin à franges avant de se fracasser contre la table basse.



- Putain la zapette ! Elle est pétée ! T'as vu ce que tu m'fais faire ?

- C'est pas grave Riton, j'en rachèterai une au magasin demain.

- Le Mache c'est ce soir, pis ach'ter, ach'ter, c'est tout ce que tu sais dire ! Tu m'coûtes cher !

- Je suis désolée mon Riri, allez, calme-toi...

Elle lui caressa l'avant-bras, autant pour le calmer que pour prévenir un coup de poing.

- Tu m'énerves !

En guise de ponctuation, Riton la gifla lourdement du revers de la main. Elle poussa un cri de détresse et porta la main à sa joue. Sa narine droite se mit à saigner abondamment. Riton saisit son épouse par le bras, la secoua et la bouscula jusqu'à la faire chuter. Elle lâcha un cri de douleur en heurtant la table basse. Alors qu'il s'apprêtait à poursuivre sa démonstration par un coup de pied dans le ventre, la porte-fenêtre du balcon éclata brusquement en petits morceaux et la fière silhouette d'un homme à la stature imposante apparut dans l'encadrement.

D'un bond, il fit irruption dans la pièce. Son puissant torse apparaissait dans la large échancrure en V de son costume pailleté, un pendentif doré brillait au milieu de la forêt de ses poils frisés. Son pantalon très serré à la taille moulait une coquille de protection aux dimensions conséquentes et s'évasait en bas en forme de pattes d'eph'. Ses cheveux noirs étaient gominés, son regard mystérieux était camouflé derrière une paire de lunettes de soleil de type Raie-Bahn. Trônant avec fierté au milieu du salon, il tenait un micro par le fil et le faisait tournoyer au-dessus de sa tête en se déhanchant en rythme. Son nom, gravé en lettres argentées, brillait de mille feux sur son Super Costume : Super Crooner.



- Alors Riton ? Tu as perdu tes bonnes manières, ooooh Yeah !

Riton observa en coin le personnage puis les débris de vitre cassée et se sentit soudainement beaucoup moins maître de la situation.

- Hein ? Euh non... Elle a glissé quoi... Allez, relève-toi chérie...

- Tu n'es pas digne de la toucher, salopard ! Ooooh no !

A ces mots, le vrombissement du micro cessa soudainement. Sa forme argentée fila à travers la pièce et frappa brutalement la tempe de Riton produisant un son mat. Il s'écroula sans bruit. D'un mouvement habile, Super Crooner tira sur le câble du micro pour le ramener dans sa main libre. Pendant quelques secondes, il marqua une pose à la Elvis puis souleva la femme dans ses bras telle une princesse de conte de fées.

Elle avait la trentaine bien entamée, tout comme sa robe de chambre mauve 100% acrylique qui boulochait et masquait difficilement une légère tendance à l'embonpoint. Elle était blonde et il ne fallait pas être très observateur pour se rendre compte qu'elle se décolorait les cheveux avec des produits bon marché. Elle regarda Super Crooner d'un air effaré. Celui-ci lui susurra à l'oreille :

- Quel est votre nom jolie fleur ?

- Brigitte... Mon mari...

- Il est hors d'état de nuire. Et il le restera. Vous avez tort de le considérer comme votre mari, ce n'est qu'une brute qui ne vous mérite pas. He ain't nothing but a hound dog.

- Je veux bien que vous me reposiez par terre, s'il vous plaît...

- Je vous reposerai plutôt sur ce fauteuil, non sans vous avoir embrassée avant. Ouuh, that's all right, Mama.

Alors qu'elle s'apprêtait à ouvrir la bouche pour protester, en un clin d'œil Super Crooner l'embrassa torridement. L'effet du baiser fut radical et Brigitte, soudain dépourvue de toute volonté, s'abandonna dans ces bras musclés. Il la posa et s'agenouilla devant elle puis lui remit la pantoufle à carreaux tombée lors de leurs ébats.



- Tu es ma cendrillon, murmura-t-il.

Après un rapide baise-main, Super Crooner se saisit de Riton qui revenait doucement à lui. Il le décolla du sol comme s'il ne pesait rien, traversa la pièce en le tenant par la ceinture de son pantalon et d'un geste désinvolte le passa par la fenêtre avec la même délicatesse que s'il avait balancé un sac-poubelle dans la benne à ordures. Brigitte s'inquiéta une seconde, mais il la rassura immédiatement d'un sourire ravageur. Riton fit un son bizarre en s'écrasant au sol, mais Brigitte n'y prêtait déjà plus la moindre attention. Super Crooner s'approcha d'elle, lui passa la main dans les cheveux en la regardant dans les yeux. D'un geste coquin, il desserra sa robe de chambre et fit glisser un doigt le long de son épaule. Il l'embrassa à nouveau et lui chanta Love me tender à l'oreille d'une voix douce. Il lui fit ensuite l'amour comme jamais elle n'avait imaginé cela possible. Après des heures entières de plaisirs empreints d'une tendresse virile, Brigitte se leva lentement pour ne pas réveiller Super Crooner. Il se retourna pourtant alors qu'elle mettait la main sur la poignée de la porte.

- Tu me quittes déjà, baby ?

- Oh non ! J'allais faire du café et vous servir le petit déjeuner au lit !

- Fais-moi plaisir, poupée, enlève cette robe de chambre.

Super Crooner sourit en lâchant un soupir de satisfaction, Brigitte n'hésita qu'une seconde et fit tomber le vêtement. Son ventre sans être gros était marqué d'un pli et de multiples vergetures. Elle avait un peu de cellulite aux fesses, ses épaules tombaient un peu et ses seins paraissaient trop petits par rapport à la largeur de ses hanches. Elle attrapa son bras, soudainement peu sûre d'elle-même.

- Tu ne perdrais rien à faire un peu de gym, poulette.

Brigitte rougit, elle se sentait honteuse de ce corps négligé. Malgré la dureté du propos, pour la première fois depuis longtemps quelqu'un la regardait comme une femme désirable.

- Oui, ça fait longtemps que je voulais commencer.

- Pis un p'tit coup de silicone dans les seins aussi... Un 95D ça peut faire de mal à personne !

Super Crooner éclata d'un rire sonore. Brigitte rit jaune, ne sachant pas trop si son conseil était sérieux ou non.

Elle rejoignit la cuisine où elle prépara un café. Elle jugea sa silhouette qui se reflétait sur la porte du four, se disant que ses charmes d'antan étaient en effet bien décatis, mais qu'elle ferait certainement encore des jalouses avec des implants mammaires !

Super Crooner engloutit son petit déjeuner, tachant à l'occasion la parure de draps.

Il la complimenta sur sa cuisine, sur son regard... Quelques caresses, il remit ses fringues, un baiser, puis envolé par la fenêtre. Elle se précipita et l'appela. Il revint vers elle en suspension dans l'air.

- Qu'y a-t-il mignonne ?

- Je vous reverrai ?

- Bien sûr, mon cœur ! Je reviens ce soir. Achète une belle robe et une bonne bouteille. En attendant, je dois faire mon devoir !

Il repartit aussitôt, filant comme une comète entre les immeubles. Sans notion du temps qui passe, Brigitte rêvassa à la fenêtre. Alors qu'elle pensait à la robe qu'elle porterait le soir, des coups rapides résonnèrent à la porte.



- Blairopolizeï ! Ouvrez !

Brigitte paniqua un bref instant puis enfila rapidement sa robe de chambre. Au moment où elle s'apprêtait à déverrouiller la porte, celle-ci céda sous un terrible coup de bélier policier. La porte heurta son visage et la projeta au sol. Une meute de policiers déboula dans l'entrée, investissant les lieux l'arme au poing sans prêter la moindre attention à Brigitte, toujours étalée au sol. Au bout d'un moment, un policier revint et déclara à l'inspecteur :

- Il est pas là.

- Qui ça ? Riton ? bafouilla Brigitte toujours par terre, débraillée, étalant sa pudeur aux yeux de quelques policiers en manque, il devrait pas tarder à revenir, je crois.

L'inspecteur saisit une photo dans son imper mastic et l'agita sous le nez en sang de Brigitte.

- Ce type-là, Super Crooner. Tu l'as hébergé ?

- Oui.

- Tu le connais ?

- C'est mon amant..., fit Brigitte dans un sursaut de fierté féminine.

L'inspecteur lâcha un soupir de dédain et murmura entre ses dents :

- Toutes les mêmes... Allez, embarquez-moi ça ! Le procureur décidera si c'est une complice.

- Mais je ne comprends pas bien...

- Et ton mari viandé comme une merde sur le béton, ça te pose pas de problème ? En petits morceaux à l'hôpital, le Riton. Il va p'tête même jamais s'en remettre ! Ton Super Crooner, il a 7 meurtres à son actif !

- Mais il est si gentil...

- Meuh oui, et il va vraiment revenir ce soir aussi ! Et quelle robe tu vas mettre pour l'occase ?

L'inspecteur éclata de rire.

Puis désignant Brigitte d'un hochement de tête, il ajouta :

- Et pis couvrez-moi ça, c'est pas jour de foire.



Le Super Costume

« Bouge ton corps, Marcel ! »
Un photographe anonyme

Le Super Costume du Super Blaireau est sa seconde peau, parfois même sa signature. Sa marque de fabrique en tout cas. Pour certains, c'est même carrément un personnage en soi, une seconde nature, l'essence même de la Blaireau Attitude, le "in" qui est dans le "groove" ou bien encore le "whazaaaa !" qui court sur la moquette. Ce n'est donc pas un élément à négliger lors de la création du personnage. Vous trouverez ci-dessous quelques conseils et réflexions concernant les règles en usage afin de créer, entretenir et dégrader son Super Costume conformément à la tradition des Super Blaireaux en Super Culotte.

Vous pouvez noter les diverses spécifications de votre Super Costume dans la partie « Ma panoplie » de votre feuille de personnage.

Tu préfères avec ou sans ?

Il n'est pas forcément évident de faire son propre Super Costume surtout avec de gros doigts boudinés et graisseux. Vous avez beau être Super, ça n'est pas pour ça que vous savez obligatoirement vous servir d'une machine à coudre ! C'est pour ça que l'on trouve parfois des héros qui n'ont pas de costume spécifique et qui exercent en civil, comme Steve Hautain "l'Homme qui valait à peine trois Racard" ou Super Jaimie "sa Copine qui valait moins cher". Si d'un côté pour l'entretien, c'est bien plus simple, avouez que ça le fait quand même moins qu'un beau collant moule burnes. En revanche, question discrétion, le collant violet fluo...

En terme de Jeu, un Super Blaireau agissant Sans Super Costume subira un Désavantage de 1 à 2d6 (voir 3d6), dans tous ses tests relationnels avec les Figurants, les Sponsors, les Super Raclures, etc. Plus le Figurant ou la Super Raclure sera balaise et plus le Désavantage sera élevé.

Si un joueur décide de créer un Super Blaireau Sans Super Costume, il faudra considérer qu'il ne soigne pas assez son image et ne sera donc pas crédible. Imaginez Jean-Claude Convenant face à Latman ou l'Incroyable Luk et vous comprendrez mieux la raison de cette règle. De la même façon, un Super Blaireau ayant oublié d'enfiler son Super Costume par étourderie ou parce qu'il est encore au pressing subira également les foudres du Sans Super Costume.

De l'entretien de son beau Super Costume

Le Super Costume est un Super Gadget. À ce titre, il possède des points de Gadget dont le montant dépend du choix fait lors de la création de votre Super Blaireau. Un Super Costume de base est assimilé à un Super Gadget Made in ToyToy. Il dispose donc de 2 points de Gadget. C'est un Super Costume fabriqué dans un textile bon marché quoiqu'un peu plus résistant, un peu plus près du corps et beaucoup plus flashy qu'un costume Armani.

En règle générale, un Super Costume va servir de protection : si la situation le permet, lorsqu'une attaque touche le Super Blaireau, ce dernier peut choisir de faire perdre les points de Gadget de son Super Costume plutôt que de perdre des points d'Ingrédients ou de Talents. Le barème est toujours d'1 point pour 1 point : 1 point de Talent ou d'Ingrédient perdu contre 1 point de Gadget.



De la dégradation de son beau Super Costume

La valeur de création des points de Gadget correspond à sa résistance à l'usure. Lorsque votre Super Costume perd plus de points de Gadget que sa valeur de création, utilisez la Table de Dégradation du Super Costume pour en connaître les conséquences.



Comme pour n'importe quel Super Gadget, il est possible de réparer son Super Costume soi-même ou d'en confier la réparation à un tiers. Toutefois, le Super Costume est un Super Gadget particulier : même s'il perd plus du double de ses points de Gadgets, il ne sera pas irrémédiablement détruit et il sera toujours possible de le réparer. Si le Super Costume est un Super Gadget Made in ToyToy, la réparation se fait simplement en usant du Talent Basse Couture. Si le Super Costume est un Super Gadget de technologie supérieure, utilisez la règle de réparation des Super Gadgets.

Si le personnage est amené à devoir s'habiller rapidement, il doit réussir un test sous le NEU de Difficulté Normale pour ne pas se tromper. Un test raté signifie qu'il y a une petite erreur d'enfilage de Super Costume dont le Super Blaireau n'a pas conscience. Une botte sur la tête ? Le caleçon sur le pantalon ? Le tee-shirt à l'envers ? Cette erreur ne remet pas en cause les Super Pouvoirs du Super Blaireau mais un Figurant attentif ou une Super Raclure un tant soit peu observatrice va le remarquer et ne pourra s'empêcher d'avoir un rictus moqueur. Du coup, le Super Blaireau subit un Désavantage de 1 à 2d6 à tous ses tests relationnels tant qu'il n'a pas corrigé cette faute d'enfilage de Super Costume.

8.9 3. 2. 1. 0... Habillage !

Comment diable fait votre personnage pour revêtir son Super Costume ? Je suis sûr que vous ne vous étiez pas encore posé la question ! Est-ce qu'il est super rapide et qu'un millième de seconde lui suffit pour se changer complètement ? Est-ce qu'il fait la toupie sur lui-même et se transforme en Super Blaireau ?

Les exceptions qui confirment la règle

Il y a des cas où le Super Blaireau ne peut pas porter de Super Costume. Il peut être affublé d'un physique très particulier ou son environnement naturel est très différent du nôtre. Dans le premier cas, le Super Blaireau ne met volontairement pas de Super Costume pour pouvoir passer pour quelqu'un de normal. Par exemple, les Grenouilles Ninja ou Le Truc, pour ne pas se montrer sous leur véritable apparence, se promènent dans la rue dissimulés sous de grands imperméables gris sûrement piqués à Kolombo. Dans l'autre cas, le Super Blaireau a l'habitude de se promener dans son monde d'origine avec une tenue adaptée et n'a pas voulu changer ses habitudes en venant chez nous. C'est le cas du Prince des Flots Bleus qui se promène invariablement en slibard de bain été comme hiver. Mais pour sa défense, il faut bien dire que dans le monde aquatique dont il est originaire, nager en armure lourde de combat ou en costume 3 pièces n'est pas très pratique. Avec de tels personnages, la règle du Sans Super Costume décrite plus haut ne sera pas appliquée.

Moi c'est avec !



Les Super Blaireaux qui ont une Identité Secrète porteront le plus souvent un Super Costume. Vous trouverez dans les paragraphes suivants quelques idées qui permettent d'expliquer pourquoi, en plus de l'aspect de protection de la vie privée, un Super Blaireau est amené à porter un beau Super Costume tricoté main, tricoté cœur.

Protéger son Identité Secrète

Le cas le plus classique. Le personnage est généralement humain ou a un physique proche d'un humain standard. Pour ne pas être reconnu, se protéger, protéger ses proches, parce qu'il est un grand timide ou parce qu'il est très modeste, le Super Blaireau change d'identité en se camouflant sous un beau Super Costume, son visage étant dissimulé sous un artifice masqué.

Pour faire plus fun

Il existe des Super Blaireaux qui préfèrent soigner leur image sans se soucier d'être reconnu. C'est le cas de Madame Ménage qui se promène nu-tête au risque d'abîmer sa belle permanente faite le matin même avant de partir travailler. Bizarrement, personne n'arrive à faire la relation entre Madame Ménage en Super Costume et Madame Ménage en civil. C'est un phénomène encore inexpliqué, mais qui arrange bien les Super Blaireaux allergiques aux cagoules en laine. Dans ce cas, même si un Super Blaireau opère à visage découvert, personne n'est capable de faire la relation entre son Identité Secrète et son Identité Publique.

Pour respecter la Tradition

Un vrai héros a toujours un costume qui en jette. C'est un outil de travail qui lui permet de faire le beau, d'impressionner le monde, voire de faire peur à ses adversaires. Un peu comme les chats qui font le gros dos, sauf qu'ici c'est avec du textile fluo.

Parce que c'est plus pratique

C'est le Super Costume qui est la substantifique moelle du Super Blaireau. Ainsi, L'Homme en Fer sans son armure de gros bourrin n'est qu'une pauvre cloche de base même pas capable d'ouvrir un bocal à cornichons tout seul.

Le Super Costume du Déménageur est assez sobre : des chaussures de sécurité usées par le temps, un marcel et un pantalon version « bleu de travail » avec des poches biens cachées mais pratiques. Il dispose en plus de ses artéfacts : une ceinture large, des poignets de force, son scotch marron et bien entendu, sa magnifique paire de moustaches !

T'as le look coco !

Nous venons de le voir, un Super Costume, c'est l'outil de travail essentiel du Super Blaireau. C'est donc un élément qui doit être efficace, beau et super ! Vous trouverez ci-dessous quelques considérations esthétiques afin de concevoir un magnifique Super Costume en kit digne des meilleurs couturiers blairoïques. Germaine, où t'as encore rangé ma cape ?!?

Allure générale

High-tech, sauvage, sombre, coloré, flashy, fluo, luxueux et j'en passe. L'apparence générale du Super Costume est déjà un signe extérieur des Pouvoirs du Super Blaireau. Essayez de trouver un ou deux adjectifs qui caractérisent le Super Costume de votre personnage avant d'entrer dans les détails. Porte-t-il un collant moule burnes, un marcel échancré ou une tenue plus sobre style Ninja Blanc contre les Adorateurs de Fruitos goût Citron ?

Matière et couleur

Dans quel type de matière sera taillé votre Super Costume ? Sera-t-il 50 % coton 50 % acrylique ou 100 % NIUM pur ? Plutôt soie sauvage ou cuir naturel ?

Cagoule or not cagoule

Rentre dans cette catégorie tout ce qui sert à dissimuler le visage : cagoule, loup, grande capuche, etc. Ce qui cache les cheveux et le haut du visage jusqu'à hauteur des yeux.

Chapeau à clou et bottes en cuir

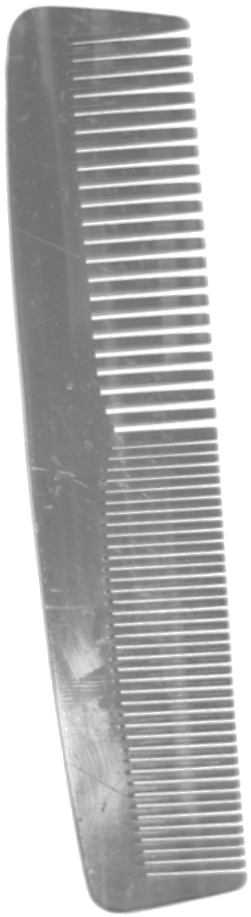
En plus des vêtements, n'oubliez pas les accessoires : des bottes super compensées, des bottines ou des tongs ; une ceinture large ou fine ; un bijou ; des bretelles ; une cape ; des gants, que sais-je encore ?

Dans cette catégorie, on peut aussi décrire les éléments qui sont visibles à l'insu du plein gré du Super Blaireau. Par exemple, un pantalon raie du cul peut laisser entrevoir un magnifique tatouage dans le bas du dos. Ou sur le recto, un chouette piercing dans le gras du nombril. Le personnage porte peut-être un diadème, des boucles d'oreille avec un sigle particulier (une hache, des éclairs), un collier avec une chaîne en or j'me-la-pète ?



La raie au milieu

La coiffure du Super Blaireau, c'est la cerise sur le gâteau du Super Costume. Votre Super Blaireau a-t-il un brushing, les cheveux plaqués en arrière enduits d'une pleine bouteille de gomina, une barbe à la ZZ Top ou une magnifique coupe mulet du plus bel effet ?



Prévoir une petite place pour le matos

Si votre personnage possède des Super Gadgets, n'oubliez pas de prévoir la façon dont il les transporte. L'idéal est que les Super Gadgets soient intégrés au Super Costume afin de ne pas gêner. Les poches d'un pantalon ou d'une cape, une ceinture, le talon d'une botte, ce ne sont pas les cachettes qui manquent.

Comme Zorro ?

Plutôt que de porter une de ces horribles chaînes de cou avec leur nom marqué dessus, certains Super Blaireaux ont trouvé un moyen plus fashion victim pour pouvoir inscrire en lettres d'or leur nom sur leur Super Costume. Ils ont inventé le logo ! Certains usent des initiales de leur nom, comme le S de Super Mec.

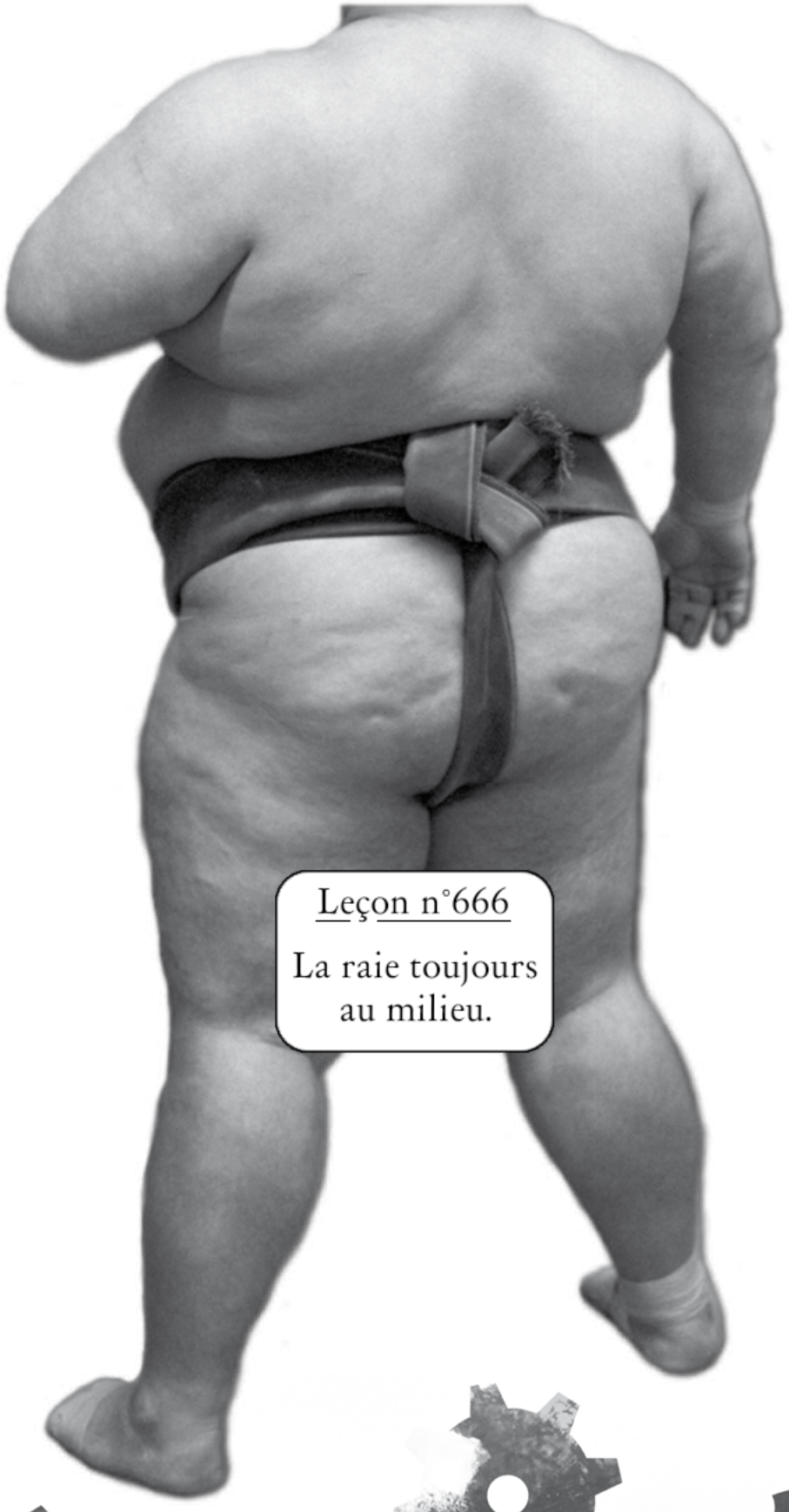
D'autres utilisent un dessin rappelant l'origine de leurs Super Pouvoirs, comme L'Homme Végétaline et son logo en forme de frite. Le logo a aussi un côté pratique. S'il vous arrive parfois de soulever des camions de 15 000 tonnes dans votre Super Costume, ça ne suffit pas forcément à vous identifier. Alors qu'un beau W fluo qui clignote dans le dos, ça le fait tout de suite sur la photo.

Et dans le pire des cas, on peut envisager de mettre son nom juste sous le col, à la façon d'un insigne ou à l'intérieur du Super Costume. Comme ça, si vous le perdez, on pourra vous le rapporter.



Blairade

LIGNE DE SUPER COSTUME



Matos & Super Gadgets

« Mon royaume pour une baignoire ! »
Archimède

Un Super Gadget est un objet qui dispose d'un Pouvoir qui amplifie ou améliore un Talent d'un Super Blaireau, voire lui confère une capacité particulière. Le Super Gadget dispose d'une valeur de création et d'une valeur courante de points de Gadget. Lorsqu'il se décharge ou consomme des munitions, le Super Gadget perd des points de Gadget de sa valeur courante. Si le Super Gadget est rechargeable, ces points sont récupérés selon des modalités de recharge précisées dans la description. En règle générale, les points de Gadgets se récupèrent à la façon des Talents en passant 1 heure à réaliser une action particulière. Par exemple pour récupérer 1 point de Gadget, il suffit tout bonnement de brancher le Super Gadget sur une prise de courant pendant 1 heure.

Vous pouvez consigner vos acquisitions dans la partie Matos de votre feuille de personnage.

Comment faire un Super Gadget ?

N'est pas inventeur qui veut ! Pour créer des Super Gadgets, il faut posséder le Talent Inventions Folles & Machines Infernales. Une invention exige généralement beaucoup de temps et d'argent : côté temps, pas plus d'une invention par scénario ; côté argent, obligation de dépenser des points de TUN en fonction de la complexité de l'invention, de rechercher l'appui financier de quelques richissimes excentriques ou de disposer de certains Atouts particuliers (LAB, Savant Fou).

C'est combien ?

En fonction du type de Super Gadget et de ses capacités, on distingue 5 catégories technologiques dont dépend la difficulté de fabrication et de réparation, ainsi que le prix en TUN du Super Gadget :

Matos

Made in Toytoy

Difficulté de fabrication et de réparation : 1d6
Coût : 1 point de TUN
Dispose de 2 points de Gadgets, l'équivalent d'un Talent à 2.

Made in Groland

Difficulté de fabrication et de réparation : 2d6
Coût : 2 points de TUN
Dispose de 4 points de Gadgets, l'équivalent d'un Talent à 4.

Made in Blairosie

Difficulté de fabrication et de réparation : 3d6
Coût : 4 points de TUN
Dispose de 6 points de Gadgets, l'équivalent d'un Mini Pouvoir ou d'un Talent à 6.

Made in Tektektek

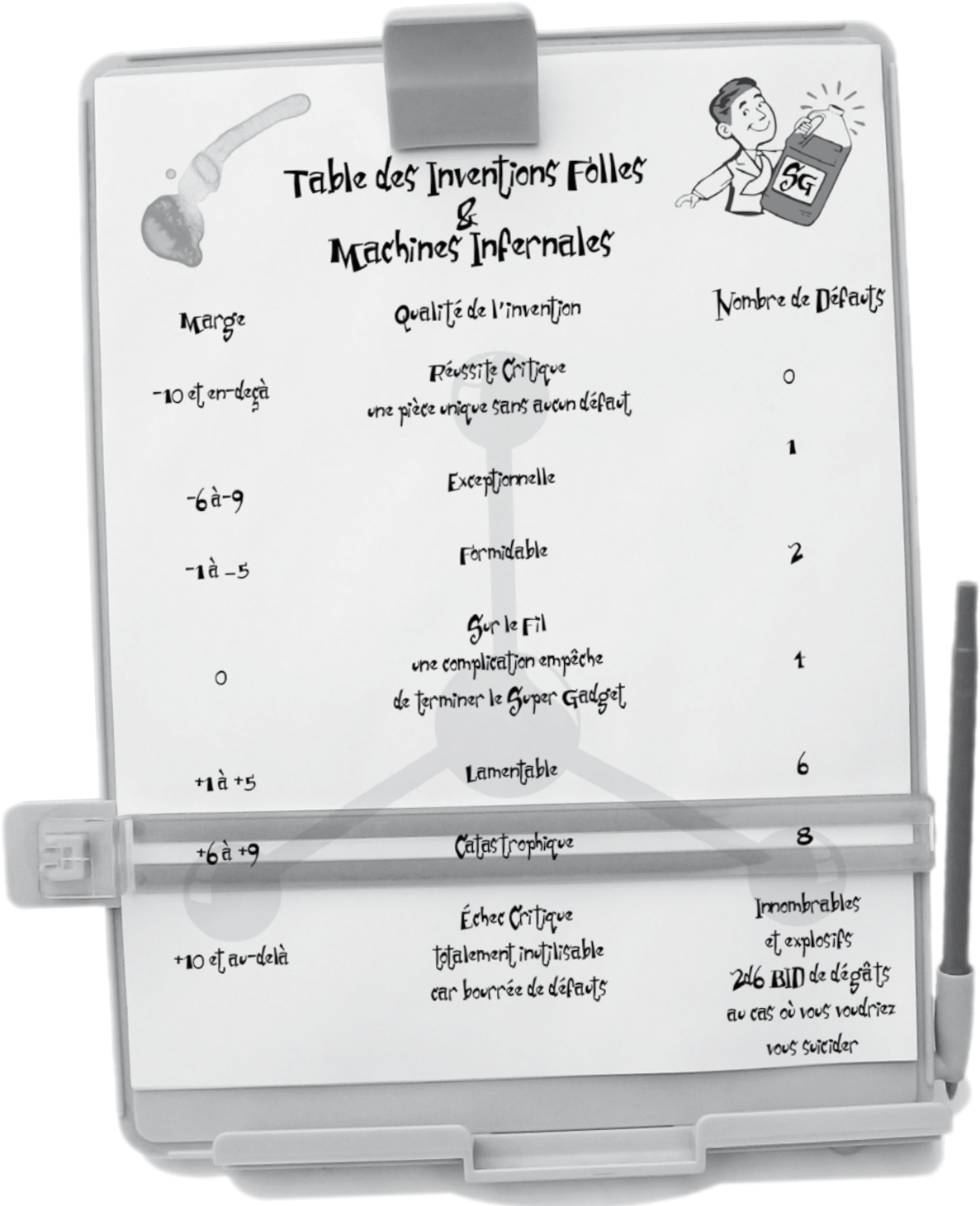
Difficulté de fabrication et de réparation : 4d6
Coût : 8 points de TUN
Dispose de 8 points de Gadgets, l'équivalent d'un Super Pouvoir ou d'un Talent à 8.

Made in Nium

Difficulté de fabrication et de réparation : 5d6
Coût : 20 points de TUN
Dispose de 10 points de Gadgets, l'équivalent des pouvoirs d'un Super Blaireau (2 Mini Pouvoirs, 1 Super Pouvoir mais aussi 1 Point Faible) ou d'un Talent à 10.

Juste une mise au point

En terme de jeu, la mise au point de l'invention est représentée par un Test sous NEU. Le Talent Inventions Folles & Machines Infernales permet de relancer les d6 du test d'Invention. La Table des Inventions Folles & Machines Infernales donne une idée de la qualité du résultat dont dépend le nombre de Défauts du Super Gadget.





SOS Dépannage

Lorsqu'un Super Gadget est endommagé ou usé, la perte ne touche pas la valeur courante des Points de Gadget mais la valeur de création. Pour récupérer ces points, il faut réparer le Super Gadget.

La difficulté du test sous le Talent Inventions Folles & Machines Infernales dépend du niveau technologique du Super Gadget, le coût de réparation en points de TUN est égal au nombre de points de Super Gadget perdus auquel est retranché le nombre de Réussites obtenues lors du Test de réparation. Le nombre de points de Gadget récupérés est égal à la Marge de Réussite du test.

En cas de Réussite Critique, le Super Gadget récupère tous ses points de Gadget. En cas d'échec, le Super Gadget perd autant de points de Gadgets que la Marge d'Échec du test. En cas d'Échec Critique, le Super Gadget est irrémédiablement détruit.

Il n'est pas possible de récupérer des points de Gadgets au-delà de la valeur maximale indiquée par le niveau technologique du Super Gadget.

La réparation par un tiers coûte 1 point de TUN pour 1 point de Gadget récupéré.

Si les points de Gadget tombent à 0 ou en dessous, le Super Gadget est inutilisable, mais la gêne liée à son encombrement reste applicable. Même si un Super Gadget est inutilisable, il peut continuer à perdre des points de Gadget en dessous de 0. Cette perte de points correspond à des dégâts additionnels qui rendent la réparation de l'objet encore plus onéreuse ou difficile. Toutefois, si le Gadget perdait plus du double de ses points de Gadget initiaux, il serait irrémédiablement détruit.

Les Défauts des Super Gadgets

La nature exacte de ces Défauts dépend évidemment du type d'invention : embarrassants, dangereux, hilarants, franchement incongrus, lâchez-vous, MSB est d'abord un jeu parodique ! Un défaut particulièrement handicapant peut compter pour plusieurs défauts.

À titre d'exemple, voici une petite liste pour vous aider dans votre choix :

- le Super Gadget a un encombrement anormal pour sa taille, il est très lourd car conçu avec des métaux rares et précieux ou alors très voyant ou très bruyant quand on l'utilise. Il semble évident que votre personnage aura du mal à se déplacer s'il transporte l'équivalent en poids d'une armoire normande pleine de calvados primeur. Mais on imagine également qu'un objet très visible ou très bruyant soit une gêne pour tout ce qui se rapporte à la discrétion. Un Super Blaireau passe difficilement inaperçu s'il chausse des bottes de saut qui font un Zbouing ! sonore à chaque pas ou s'il porte un bonnet de Père Noël lumineux et clignotant en guise de couvre-chef.

En terme de Jeu, un Désavantage d'1d6 aux tests d'un type d'Ingrédient compte pour 1 défaut, un Désavantage de 2d6 pour 2 défauts, et ceci, pour chaque type d'Ingrédients considérés.

En terme de jeu, un tel encombrement provoque un Désavantage de 1 à 2d6 aux tests de certains Ingrédients :

- TUN : équipement onéreux qui nécessite de la TUN pour son entretien régulier
- BID : équipement qui pompe votre énergie, qui réduit votre force, car il est très lourd
- VIT: équipement qui gêne les mouvements par son poids ou sa taille
- POU : équipement qui interfère avec vos Super Pouvoirs
- NEU : équipement qui empêche de réfléchir ou de se concentrer
- PUB : équipement très voyant ou très gênant niveau bruit, odeur... par exemple, un marteau-piqueur

- le Super Gadget contient un nombre limité de charges et perd ses propriétés une fois déchargé. S'il est rechargeable, la modalité de charge sera folklorique (peau de banane, plutonium, cerveau de Super Raclure de l'Enfer Putride, etc.) : en terme de jeu, un Super Gadget est à usage unique (une seule charge ce qui compte pour 4 défauts) ou a autant de charges que son total de points de Gadget. Une modalité de charge standard compte pour 1 défaut (genre prise secteur ou énergie solaire), une modalité plus folklorique compte pour 2 défauts voire plus (par exemple, une cervelle de Méta Raclure).

- le Super Gadget est rattaché à une personne (1 défaut). Il ne fonctionne pas si quelqu'un d'autre tente de l'utiliser (c'est beau la fidélité !).

- le Super Gadget a une personnalité (cf. Traits de Caractère) et peut parler (par télépathie, par synthèse vocale, etc.) , ce n'est pas toujours facile à vivre au jour le jour (n'est-ce pas Elric ?). Et s'il parle, il peut très bien pas causer la France, mais un langage bizarre proche de l'Allemand guttural ou du Suédois avec des O barrés : en terme de jeu, un Super Gadget possède un Trait de Caractère à 1d6 (1 défaut), 2d6 (2 défauts), etc.

- le Super Gadget est 'achement fragile, le moindre dégât le détruit irrémédiablement (4 défauts).

- le Super Gadget a un point faible (chatouilleux ?) : en terme de jeu, il affiche l'équivalent d'un Point Faible d'un Super Blaireau (2 défauts).

- le Super Gadget ne fonctionne que sous certaines conditions (le jour, la nuit, seulement le Lundi, pas le Dimanche c'est le jour du Seigneur, pas le Samedi c'est shabbat, pas sur les enfants, pas sur la ménagère de moins de 50 ans, pas plus de 35 heures par semaine, etc.) : la limitation peut être épisodique (1 défaut) ou rencontrée plusieurs fois dans une partie (2 défauts voire plus).

Cette liste n'est pas limitative. Tout exemple du même genre peut être validé par le Meneur.

Stop ou encore ?

Un Super Blaireau peut tout à fait retravailler une invention dans le but d'obtenir un meilleur résultat. Il est possible utiliser la valeur courante du NEU pour relancer les d6 lors du Test d'Invention. Chaque point de NEU dépensé permet de relancer 1d6. Si ce genre de dépense peut avoir des conséquences importantes sur la qualité d'une invention, cela fournit enfin la réponse à cette angoissante question : mais diantre, d'où sortent donc tous ces savants fous ?

DES PROPRIÉTÉS DU SUPER GADGET

Un Super Gadget contient des propriétés particulières dépendant de son niveau technologique. Ces propriétés sont :

- une réserve supplémentaire de points de Talent : par exemple, les boules de pétanque à fission viennent en appoint au Talent Pétanque tout terrain, un Super Tournevis au Talent Bidouillage électronique.
- un nouveau Talent dont la valeur est égale au nombre de points de Gadget : par exemple, le Traceur de mutant crée un Talent appelé Tracer les mutants qui permet de repérer ... les mutants.
- un ou plusieurs Pouvoirs, Super ou Mini : leur usage ne fait par perdre à l'utilisateur des points de VIT ou de POU mais c'est l'objet qui perd des points de Gadget ; dans le cas d'une arme à distance, aucun test n'est nécessaire pour la faire fonctionner, seul un test de tir est effectué pour savoir si la cible visée est atteinte.
- une protection qui permet d'éviter la perte de points d'Ingrédients au Super Blaireau. À la place, ce seront les points de Gadget de la valeur courante du Super Gadget qui seront perdus.



Le scotch marron du Déménageur est un Super Gadget de vérité. Il lui suffit d'entortiller avec son scotch quelqu'un ayant une Ligne de Conduite tournée vers le Mal pour l'obliger de dire toute la vérité, rien que la vérité, j'le jure !
Prix : non applicable, c'est un Super Gadget choisi à la place d'un Mini Pouvoir qui n'existe de toute façon qu'en un seul exemplaire.
Défaut :
- que du bon : ne fonctionne pas sur les opposants dont la Ligne de Conduite est orientée vers le Bien.

LA GALERIE DES SUPER GADGETS

Dans la galerie des Super Gadgets, voici une liste de Super Gadgets divers et variés avec la description précise de leurs propriétés plus que spéciales.

LE ZNAPER À PROTON

C'est une arme futuriste très puissante, mais très peu fiable. Un genre de pistolet de l'espace comme on en voit dans certaines séries télévisées des années 70, mais dont la technologie est très obscure et complexe.

Dégâts : Cette arme lorsqu'elle touche inflige 3 BID de dégâts non compensables par les protections.

Prix : Made in TekTekTek.

À utiliser avec le Talent Fusillade meurtrière, consomme 1 point de Gadget par tir.

Dommages : 1 point de BID par Réussite investi

Défauts :

- manque de bol : si la somme des d6 du test de tir égale 13, l'inverseur de fulgur saute, l'arme ne fonctionne plus et ses points de Gadgets tombent à 0.

- versatile : en cas d'Échec Critique lors du test de tir, le propulseur protonique lâche en émettant un dernier râle. Vous faites 5 BID de dégâts à la cible, mais le znaper explose et vous encaissez 2 BID de dégâts non compensables par les protections. L'arme est irrémédiablement détruite et donc totalement irréparable.

- recharge : par le courant électrique, à raison d'1 point de Gadget par heure de charge.

GRENADE À MERGUEZ



Cette puissante grenade fumigène se compose d'un cylindre métallique contenant deux merguez de qualité supérieure et un dispositif pyrotechnique. Une fois déclenchée, elle provoque une épaisse fumée blanche idéale pour camoufler la progression d'une équipe de Supers Blaireaux à découvert, procurant un Avantage de 1d6.

Effet : écran de fumée de 2d6 cases de diamètre.

Durée de l'effet : 2d6 tours.

Prix : Made in Groland.

Défaut :

- usage unique : les merguez brûlent dans le processus, il est impensable de les consommer après utilisation.

TRACEUR DE MUTANTS



Ce puissant équipement de repérage permet de détecter les mutations présentes chez les humains ou les animaux. Seuls les Super Blaireaux ou les Super Raclures dont les pouvoirs ont pour origine une mutation sont susceptibles d'être localisés. Un réglage permet de sélectionner la portée ou la précision. Une portée longue permet de savoir s'il y a un ou plusieurs mutants sans connaître la direction, une portée courte permet de localiser précisément la direction d'un seul mutant. L'appareil est néanmoins assez capricieux, des phénomènes d'écho ont tendance à faire sauter le signal de façon aléatoire. L'environnement, en particulier les perturbations électriques (appareils puissants, installations électriques foireuses), gênent beaucoup son fonctionnement et brouille considérablement la détection (ça nous brouille l'écoute, quoi !). En cas d'Échec Critique, l'appareil se verrouille sur la signature spécifique produite par la première chose que cible le Super Blaireau.

Encombrement : 1d6 VIT.

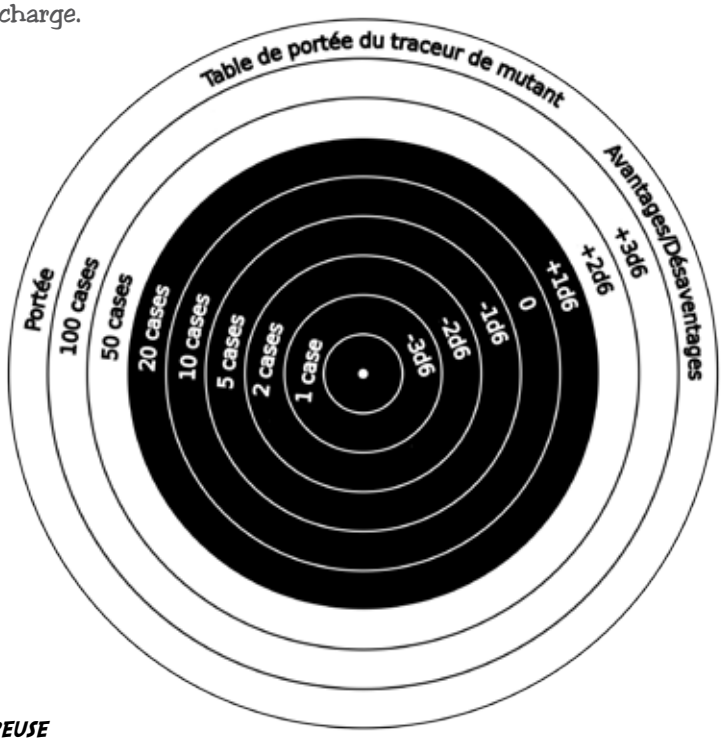
Prix : Made in TekTekTek.

Nouveau Talent : Traceur de mutants à 10, test sous le NEU.

Défaut :

- 'achement fragile : un dégât sur cet appareil réduit ses Points de Gadgets à 0.

- recharge : par le courant électrique à raison d'1 point de Talent Traceur de mutants par heure de charge.



Maillet à charge creuse

Cette arme qui ressemble furieusement à un vulgaire maillet de croquet est en réalité une arme redoutable qui sèmera la terreur chez vos ennemis. Le cylindre monté au bout du manche contient un puissant explosif à charge creuse permettant de perforer un blindage de 40 mm d'acier. La charge directive provoque des dégâts considérables dans l'axe de la frappe au premier impact alors que le cylindre comportant l'explosif est suffisamment solide pour neutraliser le souffle latéral de l'explosion. Son utilisateur peut donc le manier sans danger tant qu'il ne se tient pas dans l'axe du cylindre de frappe. Le dispositif est tellement efficace qu'aucun des clients ayant fait l'acquisition du maillet à charge creuse n'est encore venu se plaindre à ce jour. En cas d'Échec Critique lors de l'utilisation du maillet, les dommages sont répartis équitablement entre la cible et l'attaquant.



Dommages : dégâts automatiques de 1d6 BID pour la cible non compensables par les protections, mais 1d6 VIT pour l'attaquant. Les dommages sont doublés en cas d'utilisation dans un lieu confiné.

Encombrement : 1d6 VIT.

A utiliser avec le Talent Artillerie lourde, consomme 1 point de Gadget par tir.

Prix : Made in Blairosie.

Commentaire : attention, un usage trop fréquent du maillet à charge creuse peut rendre définitivement sourd ! Ne pas jouer au croquet avec le maillet à charge creuse ! Le constructeur n'est pas responsable des dommages matériels qui seraient provoqués à votre jeu de croquet. Ne convient pas à un Super Blaireau de moins de 36 mois.

Défaut :

- recharge : il faut 2 tours pour remettre un explosif à charge creuse dans le maillet, c'est-à-dire 4 points de Gadget.

Lance-grappin Jokari

Conçu pour faciliter l'accès aux places élevées pour les malheureux Super Blaireaux qui ne savent pas voler, ce lance-grappin se compose d'un lanceur à air comprimé silencieux et d'un grappin d'acier pliant pourvu d'un puissant élastique qu'il est possible d'accrocher à la ceinture. Au moment du tir, une cartouche de gaz sous pression libère le grappin qui est propulsé à grande vitesse, étirant l'élastique, qui finit par se rétracter, entraînant l'heureux propriétaire sans effort vers sa destination. Il convient malgré tout de s'assurer que le grappin accroche bien quelque chose sans quoi le risque de le voir revenir à grande vitesse dans la gueule du tireur est loin d'être négligeable.

Encombrement : 1d6 VIT.

A utiliser avec le Talent Lancer Désinvolte, consomme 1 point de Gadget par tir.

Portée : 30 cases.

Prix : Made in TekTekTek.

Défaut :

- retour à la case départ : en cas d'Échec Critique, le lance-grappin revient dans la tête du tireur (1d6 BID de dégâts non compensables) ; en cas d'échec, utiliser la règle des Dommages collatéraux pour savoir si quelqu'un présent dans une zone d'1d6 cases de diamètre autour du lanceur est touché par le retour du grappin.

- réarmer : il faut 2 tours pour enrouler de nouveau la corde élastique et réarmer l'engin.

- recharge : la valeur courante des points de Gadget correspond à la réserve de cartouches de gaz. Pour recharger, il suffit de disposer d'un compresseur et de remettre du gaz dans une cartouche à raison de 1 point de Gadget par 10 tours.

À noter qu'il existe un modèle à ventouse dont l'illustration ci-jointe vous permettra de comprendre aisément son fonctionnement.

Ballon d'urgence



Équipement très pratique pour échapper à des ennemis qui ne savent pas voler ou pour franchir des obstacles insurmontables. Une bouteille d'hélium à très haute pression gonfle un ballon suffisamment grand pour emporter dans les airs le Super Blaireau qui le met en oeuvre. La bouteille ne peut gonfler le ballon qu'une seule fois. Son passager sera probablement ballotté par les vents et fera une cible facile. Il faut manœuvrer une vanne de purge pour le faire redescendre.

Cet engin gonflant est à utiliser avec le Talent Pilotage de haute voltige.

Encombrement : 1d6 VIT.

Prix : Made in Groland.

Défaut :

- usage unique.

Bouchon gonflable

Ce kit expansif se déclenche en 1 tour de jeu. Une solide poche gonflable s'étend et se remplit très rapidement d'une mousse expansive. Celle-ci suinte au travers de l'enveloppe et colle très fortement au mur ou à tout imprudent qui la toucherait à ce moment. La mousse devient ensuite dure comme de la pierre en 1d6 tours et parfaitement solidaire du sol, des murs et de tout ce avec quoi elle est en contact. En terme de jeu, c'est l'équivalent d'une protection de 20 points de Gadgets contre le BID, la mousse solidifiée étant insensible aux autres types de dégâts. Le kit permet de bloquer n'importe quel type de couloir de taille humaine.

Prix : Made in ToyToy.

Défaut :

- usage unique.

Trancheuse laser



Il s'agit d'un laser industriel portable destiné initialement à la découpe. Accessoirement, ce laser constitue une arme improvisée relativement efficace. La dangerosité de cette arme est proportionnelle à la proximité de la cible, le faisceau étant très puissant à courte portée. L'arme est efficace jusqu'à 2 cases pour la découpe, comme arme de contact. Elle peut aussi aveugler une cible jusqu'à 10 cases, utilisée comme une arme à distance. La trancheuse laser fonctionne sur le secteur et est pourvue d'une rallonge de 3 cases et d'un enrouleur à main bien pratique pour ne pas s'emmêler les pieds dans les fils. Toutefois, sa consommation électrique impressionnante est susceptible de faire sauter les plombs des installations domestiques un poil poussives.

Encombrement : 2d6 VIT.

Portée : 10 cases.

Dégâts : la trancheuse laser provoque des dégâts automatiques de 5 BID en plus d'un aveuglement temporaire de 5d6 tours. Pour tenir compte de la perte d'efficacité selon la distance de tir, il faut déclasser les dégâts de 1 BID et la durée d'aveuglement de 1d6 toutes les 2 cases.

Prix : Made in TekTekTek.

A utiliser avec le Talent Artillerie lourde, consomme 1 point de Gadget par tir.

Défaut :

- rallonge un peu courte : le rayon d'action est de 3 cases à partir de la prise de courant.

- recharge : ce Super Gadget fonctionne sur secteur c'est-à-dire seulement s'il est alimenté. S'il est débranché, il perd immédiatement toute sa charge. Sur secteur, il se recharge au rythme de 1 point de Gadget tous les 10 tours.

- consommation : en cas d'Échec Critique lors du test de tir, le Super Gadget provoque une panne électrique générale due à une surtension. Du coup, sans alimentation, le Super Gadget ne fonctionne plus.

Semelles compensées



Ces semelles sans friction ont la propriété de ne produire aucun bruit en marchant. En effet, ces semelles étouffent les bruits résiduels liés à la friction. Elles sont épaisses et molles et donnent l'impression de marcher sur de la gélatine. Tous les tests concernant la discrétion se font avec un Avantage de 1d6.

Prix : Made in ToyToy, la paire, 5 paires achetées, la sixième paire offerte !

Défaut :

- glisse : les tests concernant les déplacements physiques se font avec un Désavantage de 1d6 parce que l'absence de friction, ça glisse.

- usage unique.

Pork Soda

Sa consommation fait gagner 1d6 points de BID mais perdre 1d6 points de VIT.

Prix : Made in ToyToy.

Défaut :

- rôt : fait roter à cause des bulles pendant 2d6 tours, provoquant un Désavantage de 2d6 pour tout ce qui implique la discrétion.

- usage unique.



PISTO-GROLE

Ce fusil a plus ou moins l'aspect d'un tromblon. Il permet d'envoyer à bonne distance une mitraille de semelles. Elles ont la propriété de claquer au sol avant de se désagréger, imitant à la perfection le bruit de quelqu'un qui marche ou qui court. Ainsi, en l'utilisant d'une façon précise, il est possible de faire croire que quelqu'un court là-bas alors qu'en fait, il n'y a personne. Remarquez, il y a peut-être quelqu'un, qui sait ? Le meilleur moyen pour le savoir, c'est d'aller voir...

Encombrement : 1d6 VIT.

A utiliser avec le Talent Fusillade meurtrière, mais ne peut provoquer aucune perte de points de Talents à l'adversaire, permet juste de faire diversion si le test de tir est réussi.

Portée : 20 cases.

Prix : Made in Blairosie.

Défaut :

- recharge : il faut 1 tour pour remettre 1 cartouche de groles, soit 1 point de Gadget.

BONNET DE CAMOUFLAGE

Ce bonnet a l'apparence d'un bonnet qui, bien calé sur la tête, peut s'étirer jusqu'à pied de sorte que l'on puisse se mettre entièrement dedans. La texture du bonnet prend alors la teinte de l'environnement proche. Mais la teinte seulement. Quelqu'un de très observateur peut repérer des anomalies dans le décor, comme des poils de laine qui rebiquent sur fond de campagne ou une texture étrange dans un intérieur Ikébaba. Ce Super Gadget donne un Avantage de 2d6 à tous les jets de discrétion s'il est utilisé dans un endroit peu éclairé ou à forte densité de personnes, sinon l'Avantage n'est que de 1d6.



Prix : Made in Groland

À utiliser avec le Talent Enquête, filature, divorce pour le modèle urbain ou Embuscade fulgurante pour le modèle champêtre.

Défaut :

- ambiance tamisée : ce bonnet doit être utilisé dans une ambiance sombre ou disposant de nombreux recoins, sinon il ne procure aucun Avantage, voire plutôt un Désavantage aux tests de discrétion.

- non rechargeable : chaque utilisation consomme un point de Gadget car l'étirement du tissu endommage irrémédiablement la fibre textile.

BOMBE H.I.E.

Cette bombe se présente sous la forme d'une bouteille de laque ou d'une bombe de peinture et permet de projeter un gaz qui colore les odeurs récentes. Ce Super Gadget permet donc à son possesseur de marquer une piste odorante. Il permet également de repérer une odeur bien précise parmi un tas d'odeurs colorées. Le seul inconvénient de ce gaz est son odeur qui, si elle n'a rien de colorée est réellement insupportable d'où le nom de ce produit merveilleux !

Prix : Made in Groland.

À utiliser avec le Talent Enquête, filature, divorce.

Défaut :

- odeur persistante H.I.E. : l'odeur du produit met 1d6 heures à disparaître, fait perdre 1d6 points de VIT en cas d'échec d'un test de Difficulté Normale sous BID.

- non rechargeable : chaque utilisation consomme un point de Gadget.

Boule puante de la mort putréfiée

Provoque une attaque chimique qui fait perdre 1 VIT par tour à tous ceux pris dans l'aire d'effet de 2d6 cases. L'odeur et l'effet persistent 2d6 tours.

Prix : Made in ToyToy.

À utiliser avec le Talent Lancer désinvolte.

Défaut :

- usage unique.



Télécommande de personne

Permet de couper le son, de faire un arrêt sur image, de changer les couleurs ou le contraste d'un personnage ou d'un objet ciblé. En terme de jeu, cela provoque un Désavantage de 1 à 2d6 par tour ou d'autres effets à la discrétion du Meneur. Selon l'effet, ce Super Gadget consomme de 1 à 2 points de Gadget par tour.

Portée : 50 cases.

Prix : Made in TekTekTek.

À utiliser avec le Talent Fusillade meurtrière.

Défaut :

- mode d'emploi traduit du mandarin : à chaque utilisation, il faut réaliser un test sous NEU pour se rappeler comment ce Super Gadget fonctionne. Et ce n'est pas la notice traduite de l'ancien mandarin qui vous aidera à comprendre si c'est un problème de pile ou de mauvaise utilisation.

- recharge à pile : quand ce Gadget n'a plus de points, il faut juste changer les piles pour récupérer l'intégralité des points de Gadget, mais encore faut-il réussir à comprendre la notice...

Aspirateur de pouvoir

Ce Super Gadget ressemble trait pour trait à un aspirateur classique avec un bouton on/off, une prise enroulable et un sac en papier à changer lorsqu'il est plein. Sa particularité est de pouvoir aspirer les Super Pouvoir des Super Blaireaux ou des Super Raclures et de les emprisonner dans le sac. Le seul inconvénient de ce Super Gadget, c'est que le stabilisateur de Super Pouvoirs n'est pas encore au point et la durée de vie des sacs est très courte, soit 5d6 tours. Après quoi le sac fuit et le Super Pouvoir retourne à son propriétaire légitime.

À noter qu'il existe une version de poche dans le genre aspirateur à main, qui ne peut absorber que les Mini Pouvoirs.

Prix : Made in Blairopolis pour le petit et made in TekTekTek pour le grand.

Portée : 5 cases pour le grand, 1 case pour le petit

Encombrement : 2d6 VIT et 2d6 PUB pour le grand (la technologie, ça pèse), 1d6 VIT et 1d6 PUB pour le petit.

À utiliser avec le Talent Fusillade meurtrière.

Défaut :



- rallonge un peu courte (pour le grand modèle) : le rayon d'action est de 3 cases à partir de la prise de courant.

- recharge pour le grand modèle : ce Super Gadget fonctionne sur secteur, s'il est débranché, il perd irrémédiablement la totalité de ses Points de Gadget. Une fois branché, il récupère 1 point de Gadget tous les 10 tours.

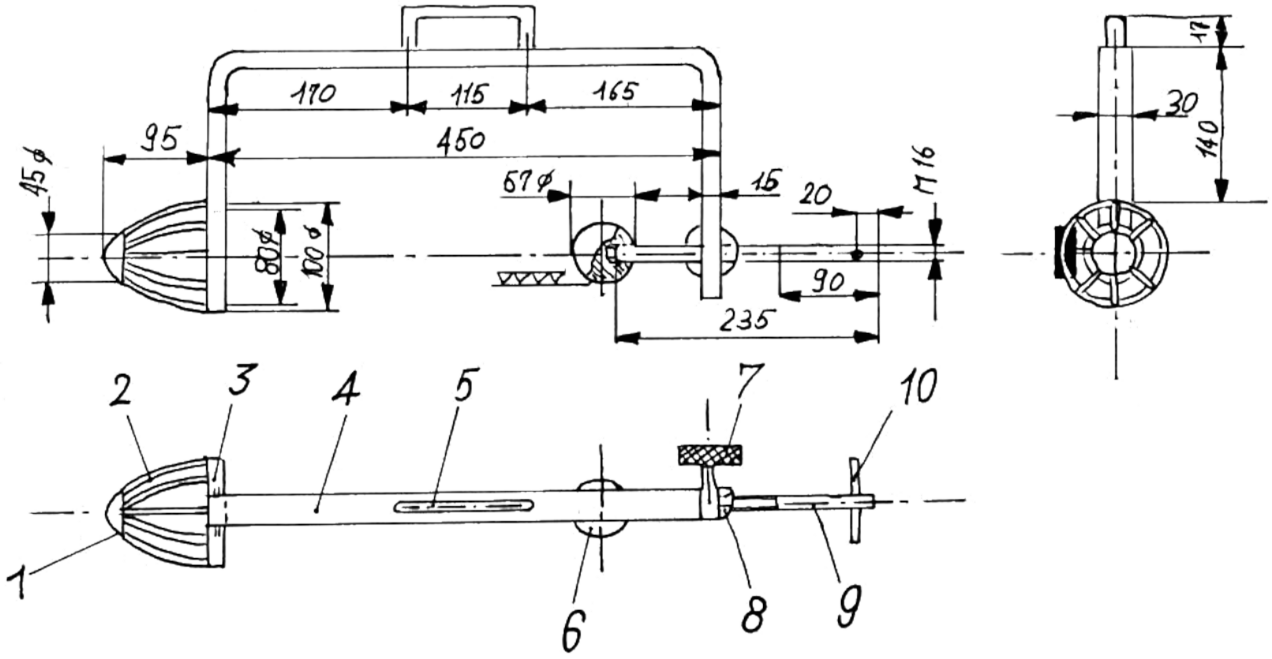
- recharge pour le petit modèle : la batterie se recharge sur secteur à raison d'1 point de Gadget tous les 10 tours.

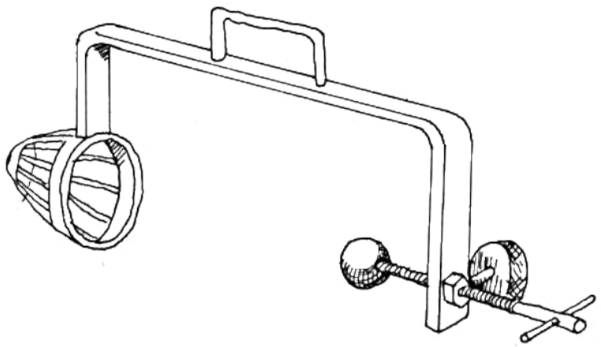
- mic mac : quand un sac contenant plusieurs Pouvoirs Super ou Mini se vide, ils se mélangent et ne retournent pas forcément à leur propriétaire d'origine. Le mélange des Pouvoirs Super ou Mini dure 5d6 tours avant que tout revienne dans l'ordre.

Le Porte Chien !

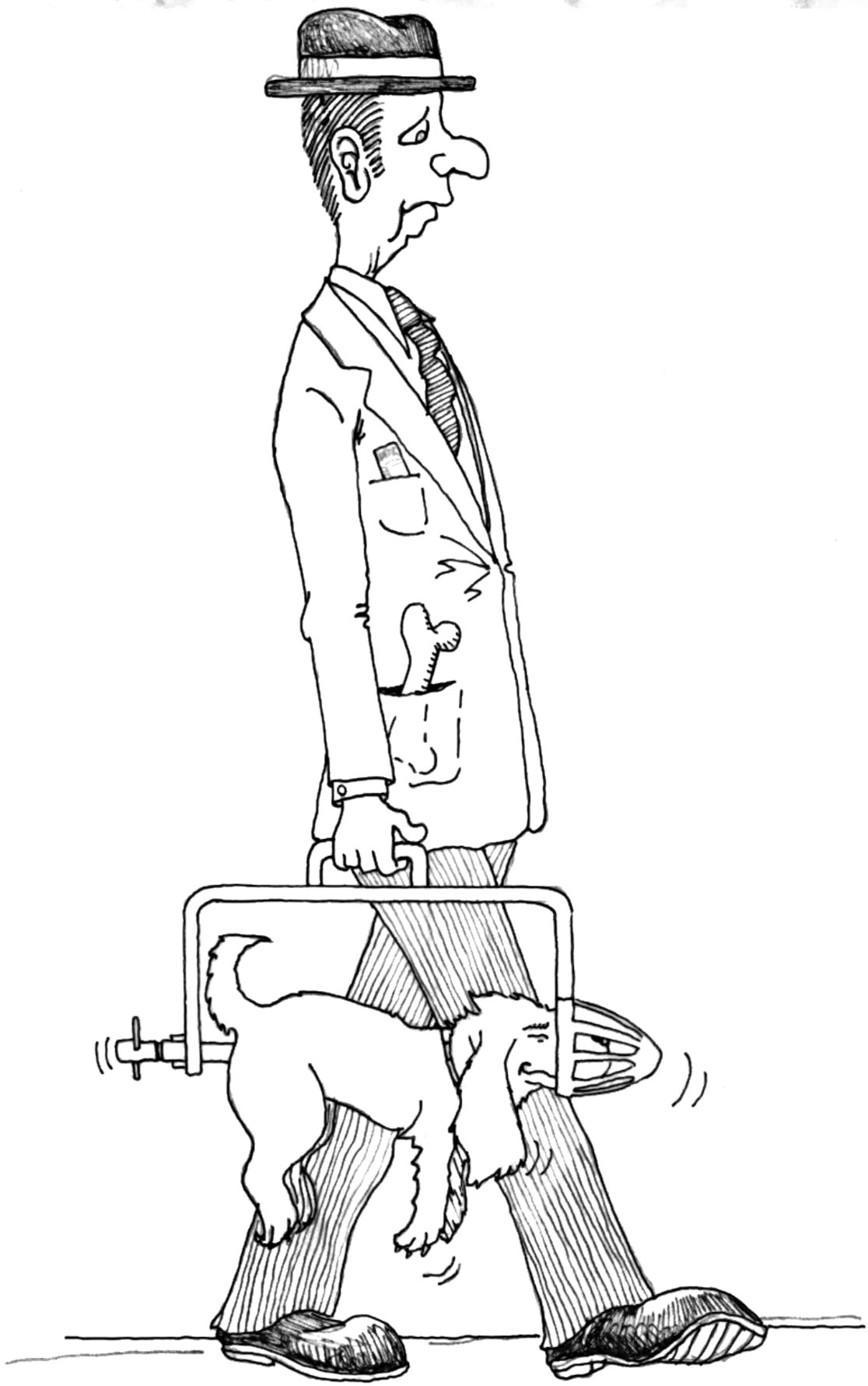
En exclusivité pour MSB, le super gadget à monter soi-même !
Et si après ce magnifique cadeau, votre chien vous aime encore,
c'est que vous pouvez le garder pour la vie !

Le Porte Chien, un super gadget recommandé par SuperToutou !





Pos.	Quant.	matière	spécif.
10	1	goupille hofman ø6	
9	1	barre inox ø16.5	à fileter
8	1	écrou 6p. M16	Soudé s/4
7	1	poulit moleté m8x35	
6	1	boule Ac. Cr. molybdène	
5	1	fer rond inox ø12	vissé s/4
4	1	fer plat inox 30x15x830	
3	1	tube Ac. 34 1180 x100x15	
2	8	barre Lt. ø6 long. 89	souder s/1+3
1	1	barre Lt. ø40	tourner cône



CHEWING GUN

Arme de poing ayant la particularité de lancer du chewing-gum mâché à très haute vitesse. Provoque des dégâts automatiques sous la forme d'une perte de 2d6 points de VIT non compensables liée à l'impact et ensuite au collage.



Portée : 30 cases.

Prix : Made in Blairosie.

A utiliser avec le Talent Fusillade meurtrière.

Défaut :

- enrayement : s'autocolle sur un échec critique au test de tir, perdant par la même occasion tous ses points de Gadget, rendant l'arme inutilisable.

- recharge : n'importe quel chewing-gum peut servir à le recharger, même du déjà mâché. Il faut 1 tour pour remettre 1 chewing-gum dans le gun, soit 1 point de Gadget.

LOUNETTES

Ces lunettes qui n'ont apparemment rien de particulier sont en fait une invention génialissime d'un premier de la classe frustré de voir ses belles paires de double foyer cul-de-bouteille détruites systématiquement à chaque récréation. Lorsqu'elles sont portées, ces lunettes empêchent votre adversaire de vous porter des coups à main nue. Toute tentative d'attaque à main nue (Baston à la loyale, Kung Fu Master, par exemple) échoue toujours, car il est bien connu qu'on ne frappe pas quelqu'un qui porte des lounettes.

Prix : Made in TekTekTek.

Encombrement : 1d6 PUB (l'air con avec ces lounettes !)

Défaut :

- 'achement fragile : sauf en cas d'attaque à main nue, le moindre dégât détruit irrémédiablement les lounettes.

- non rechargeable : chaque usage consomme 1 point de Gadget.



Boîte de Pandore



Cette boîte d'apparence classique a toutefois une particularité. Il est possible d'y ranger une quantité illimitée d'objets, à la seule condition que ces objets arrivent à rentrer dans la boîte qui fait 1/4 de case de côté. Toutefois, pour ressortir un objet de la boîte, il faut toujours en remettre un autre, ce qui rend parfois l'inventaire de vos possessions assez complexe.

Encombrement : 1d6 VIT.

Prix : Made in TekTekTek.

Défaut :

- non rechargeable (je ne vois d'ailleurs pas ce que l'on pourrait recharger ?).

Pigeon voyageur transdimensionnel

Le pigeon voyageur transdimensionnel ressemble à n'importe quel pigeon, capable de retrouver son chemin vers son colombier quel que soit l'endroit où on le lâche. Jusque-là tout est normal. Ce qui fait toute la différence, c'est que ce pigeon passe par la mystérieuse dimension Zéta qui lui permet quasiment d'arriver avant même d'être parti ! Le pigeon doit réussir un test de POU de Difficulté Normale pour parvenir à retrouver son chemin. En cas de réussite, il arrive à destination au moment où il part, et ce quelle que soit la distance à parcourir. En cas d'échec, il arrive à la même vitesse que n'importe quel pigeon puisqu'il n'a pas réussi à entrer dans la mystérieuse dimension Zéta. En cas d'échec critique, le pigeon se perd dans la dimension Zéta et arrive avec Marge d'Échec heures de retard en dégageant une forte odeur de bière.

Prix : Made in Blairosie.

Défaut :

- vivant : son total de points de Gadgets correspond à l'état de santé du pigeon. Chaque voyage lui fait perdre 1 point de Gadget. Le pigeon récupère 1 point de Gadget par journée de repos sans voyage.

Souffleuse de TUN

Cet appareil ressemble fortement à une souffleuse à feuille comme vous avez déjà pu en voir à l'automne. Il a la propriété de souffler la TUN des cibles touchées (1 Réussite pour 1 point de TUN). À l'origine, cette invention est destinée à aspirer la TUN des gens pour la voler, mais c'est presque l'effet inverse qui a été obtenu. La TUN est dispersée dans le continuum spatio-temporel, personne n'ayant encore trouvé un système pour la récupérer. L'inconvénient majeur de cet engin, c'est le bruit infernal du moteur, impossible de l'utiliser avec discrétion. Les dégâts de la cible touchent la TUN à l'exclusion de tout autre Ingrédient.



À utiliser avec le Talent Fusillade meurtrière.

Encombrement : 2d6 PUB et 2d6 VIT.

Portée : 10 cases, les dégâts sont réduits de 1 point par case à partir du tireur.

Prix : Made in TekTekTek.

Défaut :

- bruit infernal : le porteur de la souffleuse n'entendra absolument plus les paroles de ses compagnons ou de ses adversaires tant que la souffleuse est en marche.

- démarrage Diesel : 1d6 tours sont nécessaires pour la faire démarrer.

- suce le carburant : consomme 2 points de Gadget par tour.

- rechargeable : avec du mélange 3 temps, à raison de 1 point de Gadget par tour à la pompe).

Le Télévoix

C'est un engin issu des technologies les plus fines et les plus récentes en matière de miniaturisation et d'électronique. Sur cet appareil, on trouve un clavier comme en possèdent les calculatrices. En enfonçant les touches de ce clavier, il est possible de composer un identifiant alphanumérique. Chaque identifiant est associé à une personne. On trouve en effet, dans des boutiques spécialisées, de gros livres jaunes qui indiquent l' identifiant attribué à un individu donné. Avant de composer un identifiant précis sur le clavier, il faut prendre dans sa main l'objet ayant la forme amusante d'une banane : il faut plaquer un côté contre son oreille et l'autre contre sa bouche. Une fois, l' identifiant composé un "tuuut ! tuuut !" se fera entendre dans la banane (côté oreille) qui indique que l'appareil cherche votre correspondant. Celui-ci entendra alors son télévoix sonner et il pourra vous répondre en décrochant à son tour sa banane. Bref, c'est peut-être un peu compliqué à lire comme ça, mais avec un peu d'habitude l'appareil est très simple à utiliser. Notons que le télévoix n'a pas besoin d'être branché sur une prise électrique murale pour fonctionner puisqu'il est équipé d'une micropile atomique NKT 2551 (en vente dans toutes les bonnes grandes surfaces et autres boucheries de Blairopolis). Il est possible de transporter le télévoix avec soi sans problème, étant donné qu'il dispose d'une sangle de transport et d'une possibilité de vol via une hélice. En passant un coup de fil, l'hélice s'active automatiquement et le télévoix se met alors à bonne hauteur. Cela laisse les mains libres pour pouvoir faire autre chose. En revanche, il faut quand même avoir la banane à la main pour parler et entendre. La vie ne peut pas être complètement rose non plus, c'est sûr...



Prix : Made in Blairosie.

Consommation : la micropile atomique NKT 2551 assure une utilisation pendant environ 5 siècles +/- 2d6 ans.

Portée : pour les courtes distance, pas de problème, toute la Blairosie est couverte. Pour les longues distances, c'est selon la disponibilité du réseau et l'humeur du Meneur.

Défaut :

- recharge : une fois tous les 5 siècles +/- 2d6 ans, changez la pile atomique NKT 2551.

Profiler de sonnerie de télévoix portable

Enfin un guide fort pratique établi par les meilleurs profilers du FBI. Soit trois volumes de 1 200 pages dotés d'une série d'onglets qui permettent de connaître le profil précis d'un individu en fonction de sa sonnerie de télévoix portable. Nécessite de réussir un test de NEU pour trouver le profil de l'individu, c'est-à-dire ses Ingrédients, ses Traits de Caractère, ses Pouvoirs, ses Atouts/Calamités, etc. Le résultat est obtenu en 1d6 tours.

Encombrement : 2d6 VIT.

À utiliser à l'aide d'un Test de NEU de Difficulté Normale.

Prix : Made in Blairosie.

Défaut :

- version Deluxe : en 6 volumes format A3, reliés plein pot et tranche dorée, lourds et encombrants, soit 4d6 VIT d'encombrement.

- fragile : doit être manipulé avec précaution sinon les pages se détachent ou se déchirent, rendant les recherches de plus en plus longues et complexes.

- alphabêtise : un E.T. a classé les sonneries selon un ordre totalement dépourvu de logique, tout résultat est obtenu en 6 + 1d6 tours.

DéoBlairo

Masque le sens de la Ligne de Conduite d'une personne pendant 1d6 heures. Il est possible de démasquer son effet en réalisant un test sous le NEU de Difficulté Ardue.

Prix : Made in Groland.

Défaut :

- non rechargeable : chaque utilisation consomme 1 point de Gadget.

Barre d'Ingrédients

Fait regagner 1d6 points de BID, de POU ou de VIT selon la barre.

Prix : Made in Blairosie.

Défaut :

- usage unique.



Punaises sauteuses

Idéal pour crever les pneus de son adversaire, les Punaises sauteuses ont l'avantage de se déplacer dans le continuum spatio-temporel et de pouvoir réapparaître où et quand on ne les attend pas. À chaque tour, lancez 1d6 : en cas de résultat pair, les punaises restent où elles sont ; en cas de résultat impair, elles changent de continuum spatio-temporel. Et où vont-elles réapparaître ? Lancez 1d6 pour chaque Super Blaireau, Super Raclure et Figurant présent : en cas de résultat pair, les punaises apparaissent juste au pied du personnage malchanceux. Elles provoquent contre les véhicules disposant de roues un Incident de Parcours type Route, et contre les piétons un Désavantage de 2d6 pour les déplacements.

Prix : Made in Blairosie.

Défaut :

- usage unique.

PatatoGun

Cette arme de destruction massive à distance envoie des patates à très haute vélocité faisant des dégâts sur le VIT (1 Réussite obtenue suite au test de tir pour 1d6 points de VIT) ou le BID (2 Réussites pour 1d6 points de BID). Cette arme est facilement démontable, entièrement en PVC et n'utilise comme propulseur qu'une vulgaire bombe déodorante et un allume-gaz. Et des patates ! Il faut 1d6 tours pour la monter ou la démonter.

À utiliser avec le Talent Fusillade meurtrière.

Encombrement : 1d6 VIT.

Prix : Made in ToyToy.

Défaut :

- rechargeable avec des patates, prend 1 tour pour récupérer 1 point de Gadget.



Grenade à banane

Ce Super Gadget se présente sous la forme d'une grenade classique modèle Ananas. En explosant, elle recouvre de peaux de banane extraglissantes une zone variable. Toute surface devient alors impropre aux déplacements, provoquant un Désavantage de 2d6 à toute action nécessitant le moindre mouvement (marche, course, baston, etc.).

Portée: 2d6 cases de diamètre.

Prix : Made in Blairosie.

Défaut :

- usage unique.



Polycopieuse d'empreintes digitales à main

Fort pratique pour réaliser des prélèvements d'empreintes sur les lieux d'un crime, cet appareil peu encombrant est doté d'un tambour rotatif et d'une manivelle. Placé sur la surface où se trouvent les empreintes, il permet, d'un tour de manivelle, de les imprimer en bleu délavé sur une feuille qui sent l'alcool.

À utiliser à l'aide d'un Test de NEU de Difficulté Normale.

Encombrement : 1d6 VIT.

Prix : Made in TekTekTek.

Défaut :

- ça tache : l'alcool et l'encre coulent du réservoir quand l'appareil n'est pas maintenu droit, ce qui peut faire d'horribles taches sur votre Super Costume. En cas d'échec du test, le Super Blaireau en Super Costume perdra autant de points de Gadget de son Super Costume que la Marge d'Échec du test de NEU.

Sonar à documents administratifs

Ce sonar manuel fonctionne sur le principe de l'écho bien connu des chauves-souris et de Flipper le dauphin. Il permet grâce à des ondes incroyablement spéciales de détecter divers documents administratifs dans les archives les plus mal organisées, et ce jusqu'à 10 cases de distance. Il devient alors facile de retrouver facture, attestation, déclaration d'impôt, échéancier, contrat, etc. Le réglage se fait par deux boutons ronds, l'un pour les types de documents, l'autre pour la portée. Existe en deux modèles, l'un léger et directif qui fait bip bip quand le papier recherché est dans l'axe, l'autre équipé d'un écran rond de couleur verdâtre qui permet une localisation plus graphique.

Consommation : 1 point de Gadget par localisation.

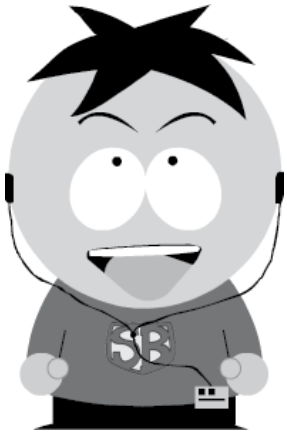
Encombrement : le modèle portable, 1d6 VIT et le modèle avec écran, 2d6 VIT.

Prix : Made in TekTekTek.

Défaut :

- recharge : sur secteur au rythme de 1 point de Gadget par heure.

- sensible : ne fonctionne pas dans tous les endroits (lieux clos, vallées encaissées...) ou a besoin de stabilité (même le modèle portable doit rester immobile pour fonctionner).



Scanner musical

Scanner conventionnel programmé pour faire tourner son moteur à différentes vitesses dans le but incroyable de produire des notes de musique parfaitement justes. L'appareil permet de jouer toutes sortes de mélopées qui tirent des larmes de bonheur des yeux des personnages possédant le Talent Langage cybernétique. Il provoque ainsi une augmentation de difficulté d'1d6 pour toutes les actions requérant une vision claire des évènements.

Prix : Made in Blairosie.

Défaut :

- alimentation : ne fonctionne que sur piles, 24 piles 9 volts, d'une autonomie d'1 heure.

- modèle géant : il est possible d'en jouer avec les pieds, mais son encombrement est de 2d6 VIT.

AUTOCOLLANT ANTI-PUB

L'autocollant anti-PUB est une protection qui vous permet de limiter vos pertes en points de PUB. L'autocollant doit être placé bien en évidence sur votre Super Costume, ses points de Gadget compensent alors vos pertes en PUB. Il existe différents modèles en fonction de leur taille, proportionnelle au nombre de points de Gadgets que l'autocollant a en réserve.



Prix : de Made in ToyToy à Made in Blairosie selon la quantité de points de Gadget stockés.

Défaut :

- non rechargeable.

- incompatibilité : ce Super Gadget est incompatible avec un Sponsor particulier ou un groupe de Sponsors, rendant l'invocation des créatures publicitaires impossible.

AUTOCOLLANT SPONSOR

Cet autocollant vous permet d'invoquer gratuitement et sans limites la créature publicitaire associée à votre Sponsor. Toutefois, la créature ne récupère ses Ingrédients et autres points qu'après une journée de repos. Si vous l'invoquez plusieurs fois dans une même journée, elle conserve les valeurs possédées lors de sa dernière apparition.

Prix : Made in Blairosie.

Défaut :

- visibilité : l'autocollant fonctionne tant que le Super Blaireau est sponsorisé et qu'il porte cet autocollant de façon visible sur son Super Costume.

- ça colle plus : la colle est de très mauvaise qualité, elle a tendance à se décoller aux moments les plus inopportuns.

CAFÉINE SUPER CONCENTRÉE

Ce produit permet d'augmenter pendant 1d6 heures la valeur de VIT d'1d6 mais fait baisser dans le même temps la valeur du NEU d'1d6.

Portée : touche uniquement le Super Blaireau.

Prix : Made in Blairosie.

Défaut :

- usage unique.

- effet secondaire : l'absorption provoque un essoufflement, une fatigue subséquente, faisant perdre 2d6 de VIT (ou de NEU) au terme des 1d6 heures d'effet.



Les Sponsors

« Avec le lait CalciGood, finis les dégâts des os ! »
Un publicitaire anonyme

Le chemin vers la gloire est pavé de bonnes intentions et de Bons d'Achat de 3 bleuros. Et grâce aux Sponsors votre vie sera meilleure, votre femme reviendra, votre voiture grossira, vous deviendrez beau, grand, riche, intelligent, vous aurez la gloire, la réussite et surtout plein de TUN à portée de main. Les sponsors arrivent quand la PUB est là et vous permettent de disposer d'avantages matériels divers comme l'obtention de Super Gadgets tous plus inutiles les uns que les autres, mais symboles éphémères de notre société de surconsommation ardente, de Créatures Publicitaires démoniaques et méphitiques, de pauses publicitaires teintées de musique d'ascenseur, etc. En contrepartie, à défaut de vendre votre âme aux biscottes Kikroc ou au papier toilette Kunet, vous portez un signe ostentatoire de PUB. Signe visible voire tape-à-l'œil, symbole de l'allégeance à votre sponsor qui prend la forme de pin's, de badges, d'une casquette fluo qui clignote, tout ce que vous voulez pourvu que ça se remarque. Si, pour d'obscures raisons, votre Super Blaireau cesse de porter les couleurs de son Sponsor, l'avantage disparaît ou est retiré de gré ou de force par une escouade publicitaire (2d6 Figurants forts), voire, pire, un commando publicitaire (2d6 Figurants forts + 1 Figurant exceptionnel + 1 Créature Publicitaire) armé jusqu'aux dents.

Vous trouvez dans le bas de la feuille de personnage une carte de sponsorisation sur laquelle noter le nom et le Niveau de Relation de votre Sponsor éventuel.

Choisir son Sponsor

Le Niveau de Relation de votre premier Sponsor démarre à 1. Le Meneur propose aux joueurs qui en font la demande divers Sponsors qui sont prêts à offrir leurs services en échange du port de signes ostentatoires de PUB. Le choix du Sponsor est évidemment orienté par la Ligne de Conduite de chaque Super Blaireau. Une Ligne de Conduite négative amène plutôt des Sponsors Méchants, genre fabricants d'armes de destruction massive, de mines antipersonnel, de système d'exploitation et tout autre objet de perversion dans le même genre. A contrario, une Ligne de Conduite positive attire des Sponsors Gentils qui ont l'apanage des produits Bio qui ne donnent pas le cancer, des produits qui sont bons pour le corps dedans et ça se voit dehors, en bref, tout ce qui permet de faire du caca bien propre et de sauver l'humanité.



Sponsorsssssss ?

Il est possible de disposer de plusieurs Sponsors mais attention : la somme des Niveaux de Relation de l'ensemble des Sponsors d'un Super Blaireau ne peut dépasser la valeur de création de l'Ingrédient PUB.

Quelques idées de Sponsors

- la lessive Kimouss, Plus ça mousse et plus c'est bon !
- ChocoFrom, la barre chocolatée au fromage de chèvre. ChocoFrom, un goût que tu n'oublieras jamais !
- SauciChoc, le chocolat fourré à la peau de saucisson, pour ceux qui ont le chocolat dans la peau
- le beurre GraissFort, pour tout usage domestique; Graisse fort, c'est le plus fort !
- le café NervousBreakdown, avec NervousBreakdown, adieu les nuits tranquilles !
- les chaussures BonOeil, Bon Pied ? BonOeil !
- les briquets FoksaKram, Allumez le feu !
- les pâtes BonMiam,Yabon !
- les couches GroDodo, pour des rêves humides sans fuite...

- Racard c'est que du bonheur à boire !
- les pelotes TouDoux, c'est doux ? C'est neuf ?
- la bière Kimouss, plus ça mousse et plus c'est bon !
- le cidre BelPom, il pique les yeux et fait pleurer !
- L'Époisses Kipukitu, il réveille même un mort !
- Pork Soda, la boisson à l'extrait naturel de goret, Pork Soda, plus t'en bois, plus t'es gras !

Relation à 0
Si le Niveau de Relation d'un Sponsor tombe à 0, le Sponsor annule automatiquement son contrat avec le Super Blaireau en faisant jouer la clause 37.12 alinéas c de son contrat de sponsorisation.

COUP DE PUB

À chaque fois que le Super Blaireau sponsorisé arrive à faire parler de son Sponsor dans les médias, il réalise ce qu'on appelle un coup de PUB. Pour qu'il soit validé par le Meneur, le coup de PUB doit être vu par de nombreux témoins ou doit faire l'objet d'un article, d'un sujet ou d'un reportage dans les médias comme Télé Télé ou la Gazette du Peuple. Ce coup de PUB permettra au Super Blaireau de gagner 1 point de Niveau de Relation auprès de son Sponsor. En tout état de cause, c'est au Meneur que revient la lourde tâche de valider un coup de PUB. Pour vous faire une idée, voici une liste non exhaustive de coups de PUB :
- lancer de façon appropriée le slogan de son Sponsor devant de nombreux témoins ou en présence des médias
- parler de son Sponsor lors d'une interview (radio, télé, journaux, etc.)
- donner, devant témoins, un objet publicitaire à une victime que vous avez sauvée des griffes d'une Super Raclure
- avoir une photo dans les médias où l'on voit clairement le logo de votre Sponsor
- réaliser un sauvetage héroïque en usant d'un objet fourni par votre Sponsor
- toute autre idée dans le genre validée par le Meneur

Mais attention, en cas d'abus de tentatives de coup de PUB, c'est un effet secondaire indésirable qui risque de se produire. En l'occurrence, perte d'un point de PUB ou de TUN pour Sponsorisation Publicitaire Abusivement Mercantile ou SPAM.

Celui qui boit, c'est celui qui ne se bat pas !

SVP ?

À chaque demande de service, le Super Blaireau va dépenser 1 point de son Niveau de Relation avec son Sponsor. Mais dépenser ce point ne suffit pas, il doit également réussir un Test de persuasion en s'aidant au besoin d'un Talent adapté (par exemple Séduction torride, Psychologie urbaine, etc.).

Selon le type de requête, l'Ingrédient utilisé pour le test est la PUB ou la TUN. Le niveau de difficulté de base est de 3d6 mais si une requête est très farfelue ou très onéreuse, le Meneur peut décréter un Désavantage de 1 à 2d6 au test. Et à l'inverse si la requête est peu onéreuse ou facile à réaliser, un Avantage de 1 à 2d6 pour le test est envisageable.

Si le test est réussi, la demande est acceptée. Dans le cas contraire, le Super Blaireau essuie un refus poli. En cas d'Échec Critique lors du test, le Niveau de Relation diminue d'1 point supplémentaire et la demande est rejetée.

En cas de Réussite Critique lors du test, la demande est acceptée et le Super Blaireau récupère son point de Niveau de Relation dépensé.



Service compris

Un Sponsor peut vous offrir divers Avantages matériels qui demandent à être validés par le Meneur :
- un Super Gadget super innovant aux couleurs du Sponsor mais qui reste un Super Gadget à usage unique
- lors d'un coup de PUB, un gain de 1 point de TUN ou de PUB à la place du point de Niveau de Relation
- une Escouade Publicitaire (1d6 Figurants moyens) qui peut venir à la rescousse en cas de coup dur, 1 fois par jour maximum
- l'invocation sans dépense de points de PUB d'une créature publicitaire en relation avec votre Sponsor
- le renvoi dans les limbes de la PUB d'une créature publicitaire
- une immunité publicitaire pendant un temps donné, en général 3d6 tours : les créatures publicitaires n'ont aucune prise sur vous, mais impossible d'en invoquer ou de gagner un avantage par votre Sponsor
- la mise à disposition d'une doublure temporaire (2d6 tours) lors d'une action périlleuse, sans pouvoir conserver les bénéfices que pourrait obtenir cette doublure en terme de Ligne de Conduite, de Bons d'Achat, d'objets, de Super Gadgets, de Réussites, etc.
- une pause publicitaire musicale payée par votre Sponsor qui permet de souffler lors d'un combat (2d6 tours de repos)
- toute autre idée torturée ou vicieuse dans le genre et validée par le Meneur

Le Déménageur n'a pas encore trouvé un Sponsor qui le mérite !

Un Sponsor pour les lier tous ?

L'union fait la force, et ce dicton est aussi d'actualité pour les Sponsors. En effet, un Sponsor choisit le plus souvent de sponsoriser l'ensemble des Super Blaireaux de l'équipe plutôt que de n'en sponsoriser qu'un seul. Il est assez classique dans un groupe de Super Blaireaux de trouver un Sponsor offrant ses services à chaque membre de l'équipe.



Les Créatures Publicitaires

En dehors de la demande de service via un Sponsor, il est possible de dépenser un point de PUB afin d'invoquer une de ces créatures issues des pires phantasmes des publicitaires déments de Blairopolis. Pour que l'invocation fonctionne, il faut disposer d'un objet en relation avec la créature invoquée (par exemple, un paquet de lessive pour Le Monsieur du Chat, du maïs pour le Géant peint en vert). Ce sont tous des Figurants forts qui disposent d'un pouvoir spécial en relation avec le produit dont ils assurent la promotion. Une créature publicitaire est unique et ne peut être invoquée qu'en un seul exemplaire. Si un autre Super Blaireau tente d'invoquer la même créature, ça sonne occupé. En cas de manque d'inspiration, lancez 2d6 et consultez les exemples fournis ci-après par notre fine équipe de blaireaux patentés.

Comment ? 2d6 ??
Eh bien oui, pour la détermination aléatoire des Créatures Publicitaires, le premier d6 doit être interprété comme cela :
- 1 = 1
- 2 ou 3 = 2
- 4 ou 5 = 3
- 6 = 6

Pour le 6 et seulement pour le 6, le second d6 est divisé par 2 (à arrondir au chiffre supérieur).

1-1 - Le Monsieur toujours propre

Un grand chauve tout en muscle sort d'un placard (ou de tout endroit avec une porte) en furie. Il se met au milieu des gens et attend les bras croisés, en silence. Si un Super Blaireau ou un Figurant est un peu sale (suite à un combat perdu contre une machine à café...), le géant toujours propre lui saute dessus et l'essuie à grand renfort de serviette imbibée d'alcool jusqu'à la disparition de la trace. Ensuite, il l'invective furieusement. Mis à part le fait qu'il risque de gêner les Super Blaireaux, ce géant toujours propre n'a pas d'autre particularité. Ah oui, j'allais oublier ! Monsieur toujours Propre est extrêmement maniaque de la propreté et risque de coller aux basques des Super Blaireaux pendant un moment.



Objet nécessaire à l'invocation : un savon ou un détergent liquide

1-2 - Le Prince des petits gâteaux au chocolat

Ce Prince à l'air distingué arrive généralement à cheval et lance négligemment de la nourriture à base de biscuits au chocolat aux manants qu'il toise de haut. Heureusement pour lui, ses gâteaux permettent la récupération d'1d6 points de BID ou de 2d6 points de VIT.

Objet nécessaire à l'invocation : un gâteau sec

1-3 - Le Monsieur du Chat sans phosphate

Le Monsieur le Chat arrive toujours avec son paquet de lessive à la main, surtout lorsque les personnages se baladent dans un petit coin de nature. Il distribue alors sa poudre magique qui produit des bulles à foison dans un rayon de 3d6 cases, provoquant par la même occasion une gêne pour les adversaires sous forme d'un Désavantage de 1d6 pendant 5d6 tours. Vive les soirées mousse !

Objet nécessaire à l'invocation : un paquet de lessive

1-4 - La Grand-mère au café

La grand-mère d'un des personnages (Super Blaireau, Figurant ou même passant dans la rue) débarque avec une cafetière d'un breuvage infâme et innommable. Les joueurs qui n'avouent pas que Grand-mère sait faire un bon café subissent le courroux de la vieille mégère acariâtre à grand renfort de sac à main lesté de tous les petits objets qu'une personne âgée collectionne et récolte. Provoque une perte de 1d6 points de VIT à chaque coup. C'est un Figurant fort. Oui, de café aussi...



Objet nécessaire à l'invocation : une cafetière

1-5 - Chico tout droit venu du Brasil

Chico débarque au son de la samba, accompagné d'une pluie de confettis et d'un orchestre brésilien avec danseuses et musiciens. Il fait danser tout le monde pendant 5d6 tours sans échappatoire possible : tout le monde, c'est-à-dire joueurs et Meneur compris ainsi que les Super Raclures et les Figurants bien entendu.
Objet nécessaire à l'invocation : des maracas



1-6 - Le Cuisinier de Madame Marie

Ce cuistot moustachu et pas commode vous fait tous asseoir d'autorité à une table (normalement, c'est déjà fait) pour vous faire bouffer sa saloperie de pizza fromage au pâté de foie sauce carton ondulé. Ceux qui échouent à un test de BID de Difficulté Normale perdent ME points de VIT.
Objet nécessaire à l'invocation : un truc surgelé qui se mange

2 ou 3 - 1 - Le géant peint en vert (Oh !Oh !Oh !)

Ce géant entièrement vert des pieds à la tête pousse des Oh!Oh!Oh! tout le temps. C'est le seul truc qu'il sait dire. À part ça il dispose des caractéristiques d'un Figurant exceptionnel, il est très très très grand (3m 50 environ) et donc très très très fort. Un conseil : mieux vaut ne pas me le contrarier...
Objet nécessaire à l'invocation : un objet jaune de forme oblongue

2 ou 3-2 - Dezodorizman

Ce petit bonhomme n'a l'air de rien mais dispose d'un arsenal chimique impressionnant pour lutter contre les petites mauvaises odeurs, et les grosses aussi. Il possède de nombreux Super Gadgets dont un canard qui crache un produit visqueux vert ou bleu, provoquant une attaque chimique faisant perdre 1d6 points de BID et de VIT ; des sticks désodorisants adhésifs permettant de pister la personne ou le véhicule sur lequel il est collé ; des balais de chiottes qu'il manie comme un nunchaku, l'équivalent d'un Talent à 10 et d'autres Gadgets à la discrétion du Meneur.
Objet nécessaire à l'invocation : un déodorant pour toilettes



2 ou 3 -3 - Le Tigre qui est en toi

Un tigre pataud, voire légèrement mollasson qui n'a rien d'un foudre de guerre, mais qui a l'avantage de calmer tous les animaux présents dans l'aire d'effet de 2d6 cases.

Objet nécessaire à l'invocation : un poil d'animal

2 ou 3 - 4 - La Pie qui chante

Une pie tout ce qu'il y a de plus classique qui chante et peut voler un objet sur un Super Blaireau ou un Figurant sans qu'il s'en rende compte. Toutefois, l'objet doit être de taille raisonnable, c'est-à-dire transportable par une pie. Par exemple, la commode Louis XVI ne fait pas partie des objets de taille raisonnable...

Objet nécessaire à l'invocation : une plume

2 ou 3 - 5 - Monsieur Anniversaire



Une créature publicitaire dont c'est l'anniversaire tous les jours. Il génère des cadeaux à partir de rien et il peut les distribuer aux méchants et aux gentils. Son costume est fait de crème fraîche et il a plein de bougies sur la tête. Son cri de guerre est terrible : Joyeux Anniversaire ! dans toutes les langues et a capella.

Ses armes : le gâteau au chocolat qu'il faut finir parce qu'il faut pas gâcher, le papier-cadeau (35 mètres de papier indéchirable et impliable), le ruban doré qui coupe, l'adhésif qui colle pas où il faut et le grand classique, la cravate rose à pois jaunes (je savais pas quoi offrir, alors j'ai pensé à ça, c'est vrai que le jaune et le rose, ça va avec tout...).

Objet nécessaire à l'invocation : des bougies ou du papier-cadeau

2 ou 3 - 6 - Le Petit Chien pour dire Ah que je t'aime

Un minuscule molosse enragé et baveux ayant les caractéristiques d'un Figurant Fort qui adore les fonds de pantalons et les capes des Super Costumes...

Objet nécessaire à l'invocation : un os ou un collier anti-puces

4 ou 5 - 1 - La Blonde qui le vaut bien

Figurante moyenne, bien que blonde, elle ressemble à une bombe sexuelle de base et distrait les sujets de sexe masculin. Son pouvoir est le pompage de NEU. Ce Pouvoir permet de drainer les points de NEU des victimes à la façon d'une vampirisation psychique. LE NEU étant l'Ingrédient qui permet de résister aux attaques mentales de type séduction, vous comprenez donc qu'une exposition prolongée à ce Pouvoir rend les victimes complètement NEU-NEU (c'est-à-dire avec un NEU dans les chaussettes). En terme de jeu, la perte de NEU est de 1 point par tour et par tête de NEU (ou par tête de pipe, mais, là, ça devient salace).

Objet nécessaire à l'invocation : du maquillage

4 ou 5 - 2 - Tonton Qualité Filtre qui n'en rajoute jamais parce que c'est pas la peine

Tonton qualité filtre n'a pas une tête très remarquable. En revanche, dès qu'il apparaît avec sa petite cuillère, toute utilisation de modificateurs de test ou de Super Gadgets est impossible pendant 2d6 tours.

Objet nécessaire à l'invocation : une cuillère ou une tasse à café

4 ou 5 - 3 - Le Génie sans bouillir

C'est un génie tout ce qu'il y a de classique qui sort du flacon susnommé. Il exauce un vœu correspondant à l'effet d'un Super Pouvoir, limité par la façon perverse dont le Meneur interprète la demande du joueur. En effet, ce Génie toujours de très bonne humeur est d'une mauvaise foi abyssale.

Objet nécessaire à l'invocation : un flacon qui ferme

4 ou 5 -4 - Le Malabar qu'y'en a marre

Un gros costaud chauve en marcel rose, qui ressemble un peu au Monsieur toujours Propre. Normal, ils ont le même coiffeur, bien que pour l'orientation sexuelle, je ne me prononcerai pas. C'est un Figurant Fort qui distribue des chewing-gums et des gnons à la demande. L'avantage des chewing-gums c'est qu'ils font récupérer 1d6 points de VIT à ceux qui les mâchent consciencieusement. Faut juste aimer le goût fraise chimique.

Objet nécessaire à l'invocation : un chewing-gum



4 ou 5 - 5 - Moultipass

Une rousse habillée avec du sparadrap adhésif blanc qui sert d'ouvre porte instantané mais répète inlassablement Moultipass à la moindre occasion ce qui peut être gênant niveau discrétion (Désavantages de 1d6 voire plus).

Objet nécessaire à l'invocation : un jeu de clé, une carte de crédit

4 ou 5 - 6 - Bibendum le bonhomme gonflant

Il ressemble en tout point à un bibendum et est capable de pomper un point d'un Ingrédient (au choix du joueur) sur une cible donnée et le transforme en point d'un autre Ingrédient (par exemple, perte d'un point de BID pour la cible, gain d'un point de POU pour le joueur).

Objet nécessaire à l'invocation : un truc mou

6 - 1 ou 2 - Hassan Céhef

Il ressemble au tenancier type du Sidi-brahim du coin, vous savez l'épicerie arabe ouverte 7j/7 et 24h/24 et qui vend de tout. Avec lui c'est possible ! Tout est possible ! À tel point que lorsque quelqu'un l'invoque, cela permet de réduire le niveau de difficulté d'une action d'1d6.

Objet nécessaire à l'invocation : un billet de train, un ticket de métro

6 - 3 ou 4 - Ben et son pote Neuts

Ces deux types moustachus traversent la scène où se déroule l'action, tout en se montrant leurs dernières créations apéritives et en dissertant à leur sujet. Déstabilise (Désavantage de 1d6) pendant 1d6 tours toutes les personnes ratant leur test de NEU de Difficulté Normale.

Objet nécessaire à l'invocation : des cacahuètes

PINGOUIN : n. m. Terme regroupant deux espèces d'oiseaux marins appartenant à la famille des alcidés, rattachées, selon différents spécialistes, à l'ordre des charadriiformes, à celui des lariformes ou à celui des falciformes.)

6 - 5 ou 6 - Le Captain des Igloos

Le pote du Captain des Igloos, Paul Émile, était fan des pingouins. Alors, il en avait domestiqué plus d'un. Mais à force de courir toujours, toujours plus loin, Paul Émile est mort. Heureusement, il n'a pas oublié de léguer sa troupe de pingouins. À qui me demanderez-vous ? Au Captain bien sûr ! Sauf que lui les truciderait volontiers à coup de pelle, mais il a fait serment de bien s'en occuper. Du coup, quand le Captain apparaît, toujours de mauvaise humeur avec sa troupe de pingouins (5d6 Figurants Faibles), il fait chuter la température jusqu'à -30° C, provoquant un Désavantage de 2d6 lié aux claquements de dents, aux tremblements et au nez qui coule.

Objet nécessaire à l'invocation : un pingouin ou un truc gelé



La Ligne de Conduite

« Au pays des culs-de-jatte, les unijambistes sont rois »
Proverbe manchot

Si une petite vieille appelle un Super Blaireau pour sauver son chat coincé en haut d'un arbre, que doit-il faire ? Bondir comme un fauve pour sauver le pauvre animal puis rassurer l'adorable ancêtre ? Abattre l'arbre et rattraper le chaton au vol ? Foudroyer le petit minou d'un éclair vengeur pour lui apprendre à obéir à sa maîtresse ? Sermonner la vieille contre les maltraitances qu'elle lui fait subir et emporter le chaton dans un refuge ? Incinérer d'un feu vengeur l'immonde momie et son familier qui dérangent les Super Blaireaux pour trois fois rien alors que le Destin du Monde se joue dans la ville voisine ?

Ou taper la vieille, lui taxer son portefeuille, incendier le quartier et accessoirement satelliser le chat d'un coup de pied atomique juste pour le fun ?

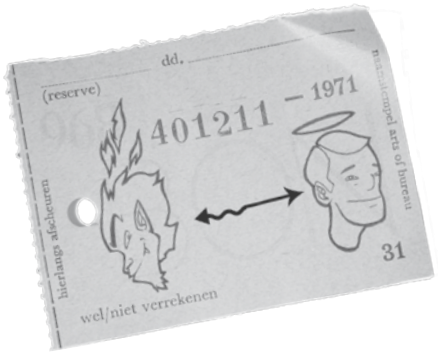
Quel Super Blaireau serez-vous ? Un paria, reclus et détesté de tous, aussi à l'aise qu'un poisson rouge sur une voie ferrée une nuit de pleine lune ? Le Défenseur de la veuve, de l'orphelin et de sa petite sœur, drapé dans les couleurs de Blairopolis, le regard d'acier pointé vers l'horizon et l'avenir ? Le Vengeur Masqué agissant pour d'obscurs desseins, mais à la moralité irréprochable ? Le Destructeur Chaotique et Dévoreur d'Ames, tout de noir habillé et qui ne se complaît que dans la fureur, le désordre, les flammes et les cris d'agonie ?

Bon ou méchant, côté clair ou côté obscur, pile ou face, vinaigrette ou mayonnaise, foot ou film d'amour, c'est votre choix !

Sur la feuille de personnage se trouve un encadré coloré contenant une magnifique représentation d'un ange et d'un démon. C'est dans cet encadré que vous reportez la valeur de votre Ligne de Conduite.

QUE CHOISIR ?

Un Super Blaireau dispose d'une caractéristique dénommée Ligne de Conduite qui varie de +5d6 à -5d6. À la création d'un nouveau Super Blaireau, la valeur de la Ligne de Conduite est de 0 car on considère qu'en début de carrière, tout être humain est irrémédiablement neutre. Qui a déjà vu un bébé de trois mois proférer blasphèmes et injures ou tronçonner vivement le hamster de sa grande sœur comme ça pour rigoler ?



Mais les aléas de la vie vont se charger de changer tout ça, d'autant plus rapidement chez les Super Blaireaux qu'ils sont quotidiennement confrontés à des questions existentielles mettant en jeu leur Ligne de Conduite.

Diverses influences provenant du passé obscur ou de l'origine du Super Blaireau vont également changer la donne. Il tombe sous le sens que Boof-mez-Both, rejeton du Seigneur Sombre Diable l'Infâme Sultan des Noirs Enfers, soit un tantinet perturbé et de nature agressive. Alors que Capitaine Justice, créé de toutes pièces à partir d'un Code Pénal d'origine extraterrestre est plus dans le style carré et réglo.

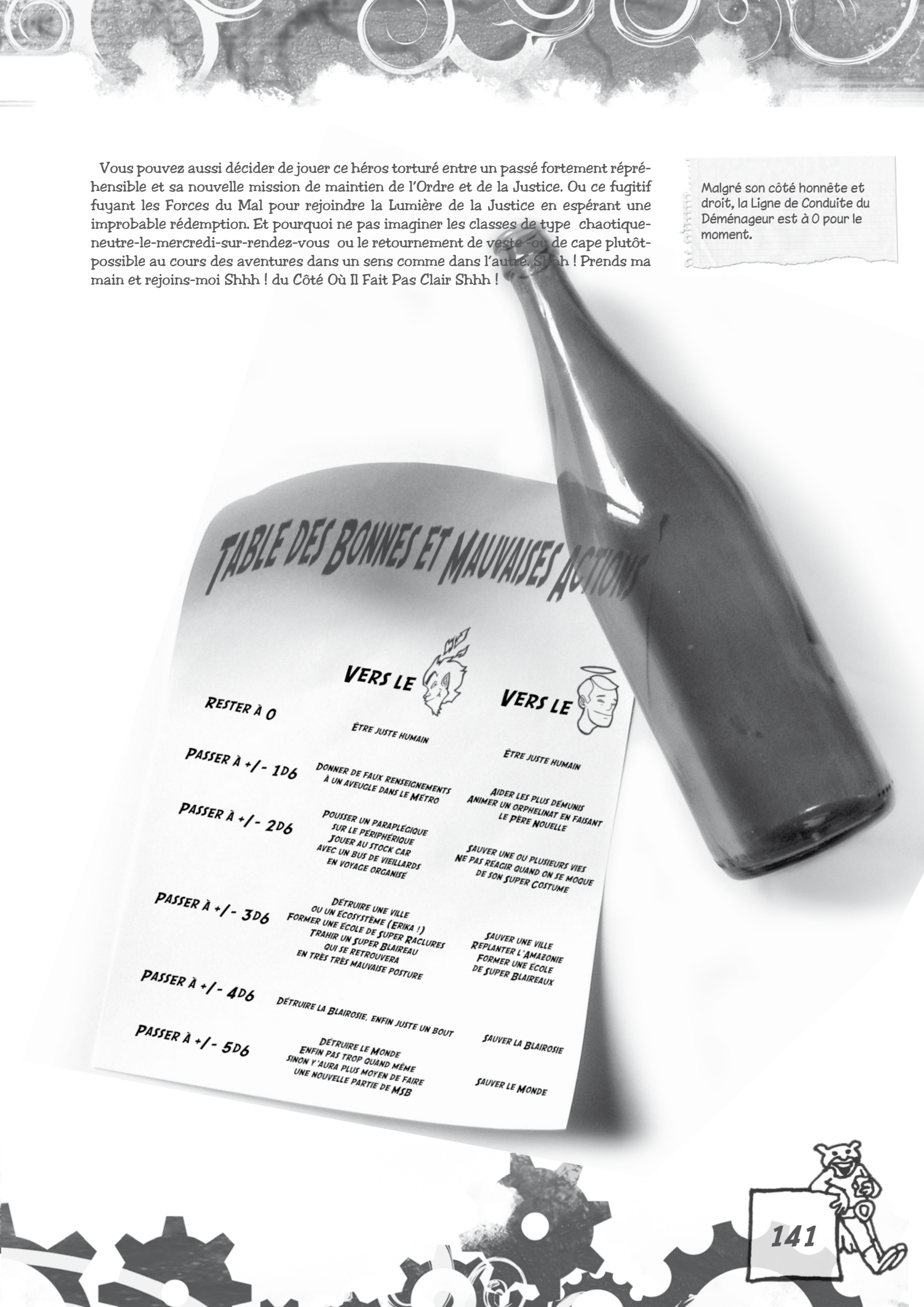
Cependant entre ces deux extrêmes existe un gigantesque maelström de possibilités où se retrouve celle de votre personnage : quelque part entre le Bien et le Mal.

Oui, mais le Mal, c'est Bien si on choisit le Mal. Et du coup les méchants, c'est le Bien ! Mais faire le Mal quand on est méchant, c'est Bien et faire le Bien c'est Mal !

En revanche, si on choisit le Bien, faire le Bien c'est Mal pour l'adversaire. Enfin, vous me comprenez, non ?

Vous pouvez aussi décider de jouer ce héros torturé entre un passé fortement répréhensible et sa nouvelle mission de maintien de l'Ordre et de la Justice. Ou ce fugitif fuyant les Forces du Mal pour rejoindre la Lumière de la Justice en espérant une improbable rédemption. Et pourquoi ne pas imaginer les classes de type chaotique-neutre-le-mercredi-sur-rendez-vous ou le retournement de veste -ou de cape plutôt- possible au cours des aventures dans un sens comme dans l'autre. Shhh ! Prends ma main et rejoins-moi Shhh ! du Côté Où Il Fait Pas Clair Shhh !

Malgré son côté honnête et droit, la Ligne de Conduite du Déménageur est à 0 pour le moment.



Par exemple, pour passer d'une Ligne de Conduite de +2d6 à +3d6 il vous faut sauver une ville de la destruction, replanter l'Amazonie ou créer une école de Super Blaireaux. Et même si vous sauvez plusieurs vies (Ligne de Conduite +2d6), cela ne suffit pas à vous faire passer à +3d6. Enfin, il n'est pas possible de griller les étapes. Changer sa Ligne de Conduite, cela se construit échelon par échelon. À partir d'une Ligne de Conduite à 0, il est donc rigoureusement impossible de se retrouver du jour au lendemain avec une Ligne de Conduite Bien à +4d6 ou Mal à -4d6. Pour le Bien comme pour le Mal, il faut du temps, du sang et de la sueur pour faire son trou !

Attention, un Échec Critique sur un Jet de Conflit Interne provoque une surcharge cérébrale et morale provoquant une perte ou un gain de Ligne de Conduite dans le sens inverse de celui désiré. En gros, si vous vouliez faire plutôt le bien la Ligne de Conduite chute, si vous vouliez faire le Mal, la Ligne de Conduite augmente.
Dans tous les cas, votre Super Blaireau est obligé d'agir en conséquence.

QUAND BA RIME AVEC FRACAS !

A chaque action susceptible de provoquer un Conflit Interne d'ordre moral, la Ligne de Conduite est utilisée comme modificateur du test. Tout est possible pour provoquer ce type de Conflit Interne : un généreux pot-de-vin, un lavage de cerveau intégral et sans bouillir en passant par la menace sur la famille - où l'on retrouve là la fameuse sœur super bonne - pour finir par le tabassage systématique - non, pas 'ans les 'ents - jusqu'à acceptation du changement.

Par exemple, le Cornichon Masqué, toujours à la recherche de l'assassin de ses parents, découvre une information capitale à ce sujet. L'informateur lui donne rendez-vous pour lui livrer le secret tant attendu. À l'heure dite, une canalisation de gaz explose dans la rue voisine, mettant en danger tout le pâté de maisons. Quelle sera la réaction du Cornichon ? Voler au secours des innocentes victimes et perdre ce qu'il a toujours recherché ? En finir enfin avec son passé et avoir 250 corps carbonisés sur les bras et la conscience ? Tourner les talons et prendre sa retraite ? Allez boire une bière au vinaigre au bistrot d'en face ? Faites le calcul, lancer les dés et que quelqu'un décide. Y'a urgence, bordel !



Le joueur décide de tenter le tout pour le tout, il veut aller à l'encontre de la Ligne de Conduite du Cornichon Masqué qui est de 3d6, en privilégiant l'informateur plutôt que le sauvetage du pâté de maisons et de ses habitants. Le Meneur annonce au joueur que le test pour résister à l'appel au secours se fait sous le NEU. Comme l'information que le Cornichon Masqué désire obtenir est quasi vitale pour lui, le facteur de Difficulté est Facile. Mais la Ligne de Conduite du Cornichon Masqué étant de 3d6, il faut que le joueur fasse moins que le score de NEU (soit 13) en lançant 2d6 + 3d6 soit 5d6. Le jet donne 17, c'est un échec. La mort dans l'âme, le Cornichon Masqué est rappelé à son devoir et sauve les habitants de l'explosion de gaz.

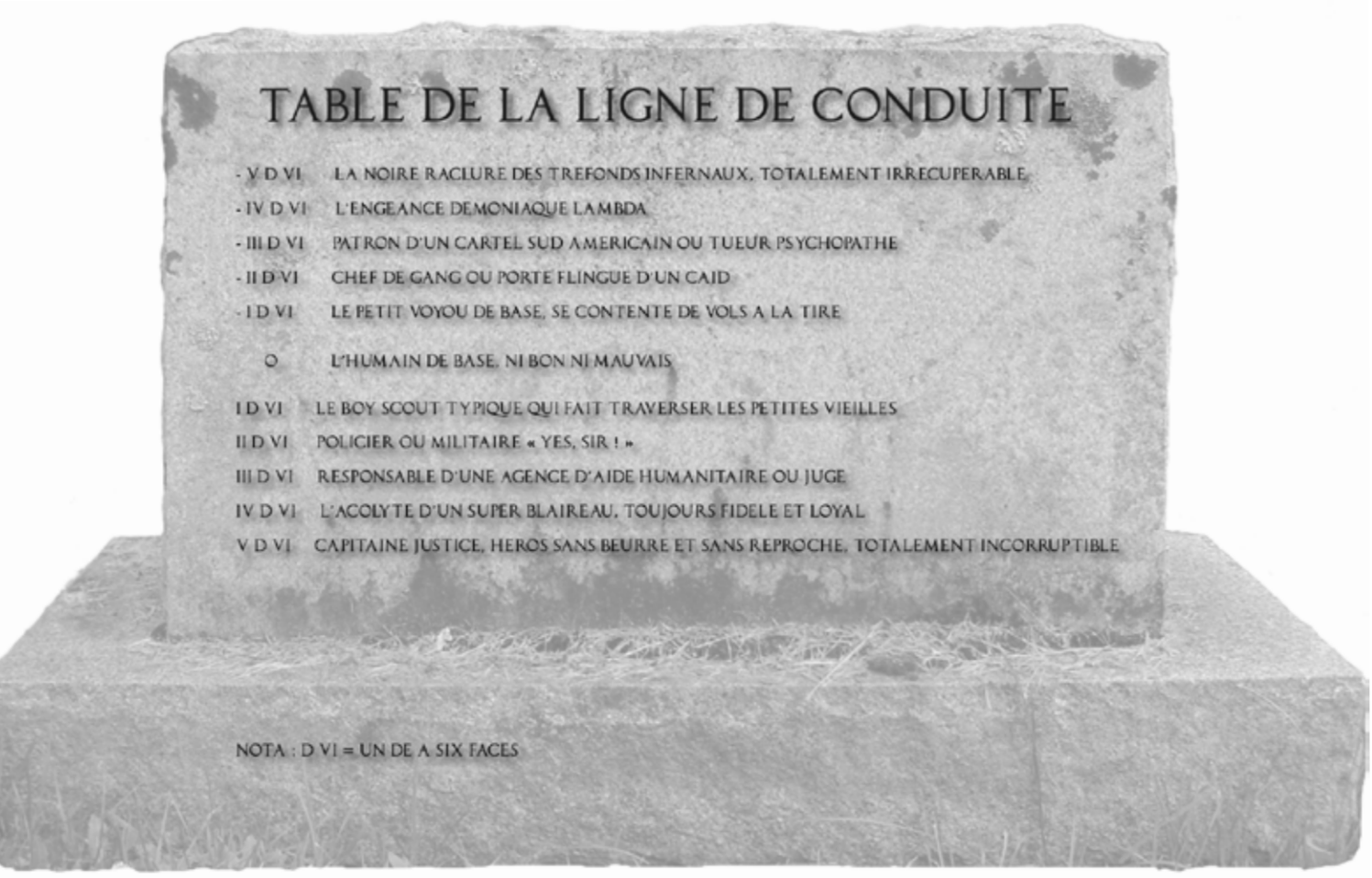
Si le test avait été un succès, le Cornichon Masqué aurait pu aller à l'encontre de sa Ligne de Conduite et abandonner ces gens à leur sort explosif. Un Échec Critique lui aurait fait perdre 1d6 de Ligne de Conduite, perte provoquée par le remord qui l'aurait rongé d'avoir un instant pensé à abandonner tous ces pauvres innocents à une mort aussi horrible que certaine.





DIS, COMMENT QU'ON DEVIENT UN SUPER PAS GENTIL ?

La Ligne de Conduite évolue suite aux actions bonnes ou mauvaises entreprises par les Super Blaireaux lors de leurs aventures. Plus le niveau de Ligne de Conduite est grand vers le positif ou le négatif et plus l'échelon suivant est dur à atteindre. La perfection dans un sens comme dans l'autre, ça se mérite. Pour vous faire une idée de la manière dont les étapes se franchissent vers le haut ou vers le bas, des exemples de bonnes et mauvaises actions sont repris dans la Table du même nom.



The Amazing Chapter

« Le chapitre de trop »
Un auteur anonyme

Voici le chapitre où l'on a mis tout ce qui restait des règles de MSB, et comme on ne savait vraiment pas où les mettre, on a fait un chapitre spécial. C'est pas beau ça ?

DU BON USAGE DES INGRÉDIENTS

Dans ce chapitre, vous trouverez pour chaque Ingrédient ses modalités de récupération, les possibilités de dépense des points d'Ingrédients permettant d'activer certaines options pouvant venir au secours des Super Blaireaux et, enfin, les conséquences de la chute de leur valeur courante à 0.



POU

Récupération

1 point/6 heures de sommeil réparateur ou 1 point par Bon d'Achat.

Dépense

Projeter un Super Pouvoir

Il est possible de projeter un Super Pouvoir ou un Mini Pouvoir sur une cible de son choix. Celle-ci pourra utiliser le Pouvoir à son compte, moyennant la dépense d'un point de POU de la part du Super Blaireau qui projette ledit Pouvoir.

Réduire la difficulté

Dépenser un point de POU avant un test permet de réduire le facteur de difficulté d'1d6.

Perte de POU

À 0 point de POU le personnage perd l'usage de son ou de ses Super Pouvoirs.

PUB

Récupération

Pas de récupération par le temps ni les Bons d'Achat, seuls les Sponsors servent à récupérer ces fameux points de PUB. Reportez-vous au chapitre concernant les Sponsors pour en savoir plus.

Dépense

Créatures publicitaires

La dépense d'un point de PUB permet d'invoquer une Créature Publicitaires démente de Blairopolis. Cf. le chapitre correspondant pour plus de détails.

Perte de PUB

À 0 point de PUB, le personnage perd tous ses Sponsors.

TUN

Récupération

1 point/mois, pas de récupération par les Bons d'Achat.

Dépense

Achat de Super Gadgets

Le coût des Super Gadgets est précisé dans leur description. Pour le coût des inventions faites maison, se reporter au chapitre sur le Matos & les Super Gadgets.

Perte de TUN

À 0 point de TUN le personnage est ruiné et il doit taxer ses petits camarades pour subvenir à ses besoins. De plus, tant qu'il n'a pas récupéré au moins 1 point de TUN, il ne récupère plus de points de PUB.

NEU

Récupération

1 point/semaine de repos intellectuel passé à regarder la télévision ou à lire le dernier Paul Loup Sepaclair au moins 6 heures par jour ou 1 point de NEU pour 2 Bons d'Achat.

Dépense

Invention de Super Gadget

Dans certaines conditions, il est possible d'utiliser des points de NEU pour réduire la difficulté de fabrication de l'invention. Se reporter au chapitre sur le Matos & les Super Gadgets pour en savoir plus.

Perte de NEU

A 0 point de NEU, le personnage agit selon son Trait de Caractère dominant sans pouvoir réaliser de jets de Conflit Interne. De plus, il est atteint d'une Folie qui peut être dans l'ordre croissant de gravité :

- un trouble déterminé par un jet de 2d6 sur la Table de Panique.

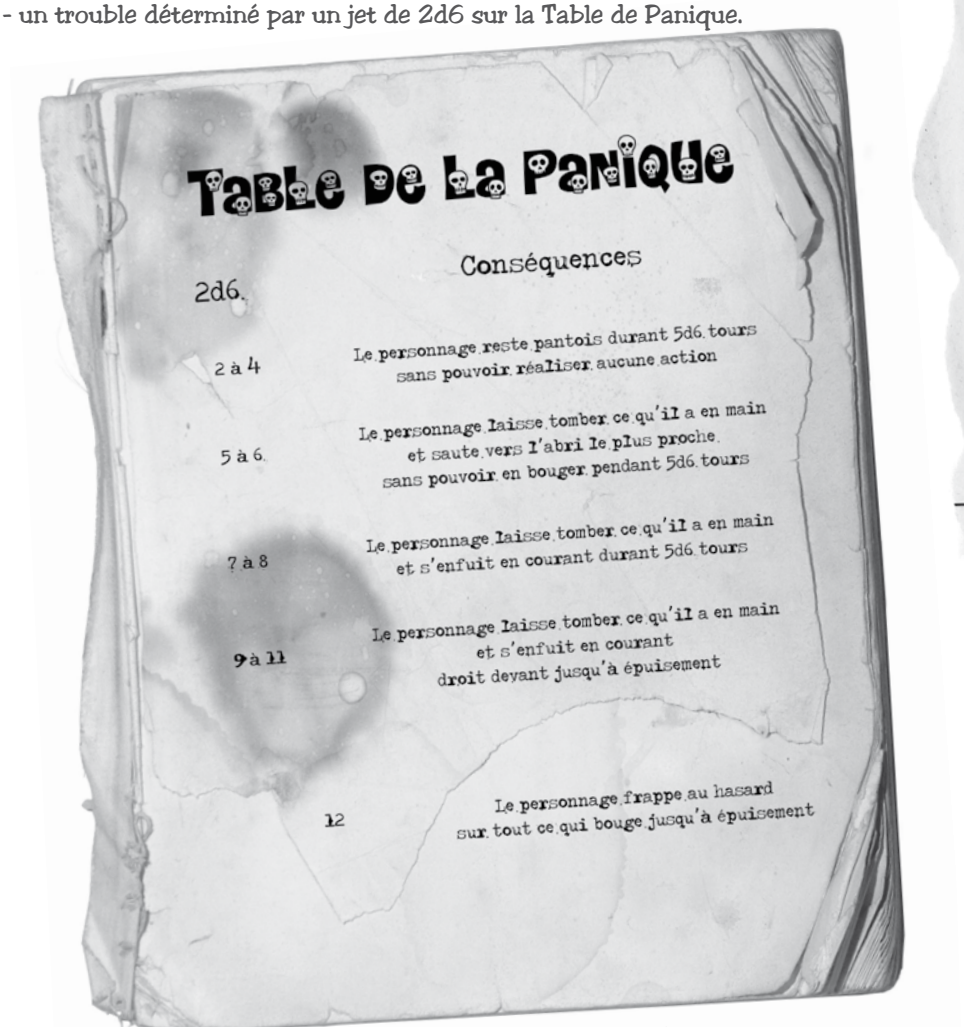


Table De La Panique

2d6.	Conséquences
2 à 4	Le personnage reste pantois durant 5d6 tours sans pouvoir réaliser aucune action
5 à 6	Le personnage laisse tomber ce qu'il a en main et saute vers l'abri le plus proche. sans pouvoir en bouger pendant 5d6 tours
7 à 8	Le personnage laisse tomber ce qu'il a en main et s'enfuit en courant durant 5d6 tours
9 à 11	Le personnage laisse tomber ce qu'il a en main et s'enfuit en courant droit devant jusqu'à épuisement
12	Le personnage frappe au hasard sur tout ce qui bouge jusqu'à épuisement

- une augmentation du score d'un de ses Traits de Caractère d'1d6 sans pouvoir dépasser 3d6 ou un Trait de Caractère supplémentaire à 1d6 sans pouvoir dépasser un maximum de 5 Traits de Caractère
- une Calamité d'ordre psychologique
- un nouveau Point Faible d'ordre psychologique en rapport avec le stress qui a provoqué la perte de points de NEU (peur du noir, des éléphants roses, etc.) ou par exemple une perte temporaire des Super Pouvoirs ou un malus aux tests de 1 ou 2d6.

Passez-moi la camisole

Il est possible de soigner les désordres psychiques, c'est-à-dire les pertes de points de NEU. Pour cela, le personnage qui tente les soins doit réussir un test sous NEU pour cerner le problème. La difficulté de base est de 3d6. En cas d'échec, la tentative de soin n'est pas possible. En cas de réussite, une première séance de soins peut avoir lieu. Elle doit durer autant d'heures que de points de NEU perdus. À la fin de la séance, le malade fait un test sous NEU de Difficulté Normale. En cas de réussite, le malade récupère 1d6 points de NEU après une bonne nuit de repos. Il est possible de faire une séance de ce type toutes les semaines.

En dessous de 0 ?
Les Ingrédients ne peuvent avoir de valeur négative. Si un personnage doit perdre plus de points d'Ingrédient que son total courant, le reste des pertes est reporté sur les Bons d'Achat. S'il ne dispose plus de Bons d'Achat la perte sera reportée sur l'Ingrédient le plus proche.

BID

Récupération

1 point/jour de repos ou 1 point par Bon d'Achat.

Dépense

Récupérer de la VIT

Dépenser 1 point de BID permet de récupérer 1d6 points de VIT.

Résister aux maladies et aux poisons

Dépenser 1 point de BID permet de réduire d'1d6 la difficulté d'un test de résistance aux maladies et aux poisons ainsi qu'à toute attaque chimico-biologique apparentée.

Perte de BID

À 0 point de BID, le personnage tombe dans le coma. Seuls des soins prodigués par un de ses petits camarades ou l'utilisation d'un Super Pouvoir particulier peut le faire revenir d'entre les comateux. Tant que le personnage reste à 0 point de BID, il ne peut rien faire.

VIT

Récupération

1 point par heure passée à souffler ou 1d6 points par Bon d'Achat.

Dépense

Usage des Mini Pouvoirs

L'utilisation d'un Mini Pouvoir coûte 1 point de VIT.

Temps d'action

Il est possible d'investir de la VIT pour diminuer le temps nécessaire à accomplir une tâche plus longue. C'est au Meneur de décider de la réduction du temps de travail, mais en général 1 point de VIT divise le temps de travail par deux, 2 points de VIT divisent le temps de travail par quatre, etc.

Actions multiples

L'utilisation d'un point de VIT permet de réaliser une action supplémentaire dans un tour sans subir de Désavantage lié aux actions multiples, mais sans pouvoir dépasser 3 actions maximum dans un même tour.

Perte de VIT

À 0 en VIT, le Super Blaireau tombe d'inanition et l'éventuelle perte de VIT est reportée sur les points de BID. Le personnage perd l'usage de ses Mini Pouvoirs et ne peut plus réaliser aucune action physique.



AD PATRES

Les Super Blaireaux se rendent mais ne meurent pas. Dans tous les cas, même si un Super Blaireau perd l'intégralité de ses points d'Ingrédients, il revient en scène lors du scénario suivant. Le Meneur a alors toute latitude pour lui faire démarrer la nouvelle partie dans une situation délicate. Par exemple, il peut avoir besoin de se confectionner un nouveau Super Costume pour repartir à l'aventure; il démarre l'histoire prisonnier des geôles d'une infâme Super Raclure, que sais-je encore. Faites parler votre imagination ! Quant aux opposants, ils meurent s'ils perdent l'intégralité de leurs points d'Ingrédients. Les Super Raclures récurrentes et les opposants que vous avez décrits avec précision peuvent bénéficier de votre clémence et réapparaître au prochain scénario. Enfin, sachez que des Super Blaireaux ne tuent pas volontairement un ennemi (attention à la chute de la Ligne de Conduite) mais le livrent aux autorités afin de l'enfermer dans une prison de Haute Sécurité, d'où il finira forcément par s'échapper pour recommencer ses horribles méfaits.

Repos compensatoire

Entre deux aventures, à l'exception des points de TUN et de PUB et sauf consigne contraire du Meneur, les valeurs courantes des Ingrédients retrouveront leurs valeurs de création. Cependant, seul le Talent Manier le Bistouri permet de trouver un remède à une maladie ou à un empoisonnement et ainsi récupérer les points perdus suite à ces troubles.

Cha fait pas du bien là où cha fait mal

Cette section décrit par le menu la façon de perdre facilement vos précieux points d'Ingrédients et les différentes techniques ardues à appliquer pour les regagner avec difficulté.

Bonjour les dégâts automatiques

Un Super Blaireau peut subir des dégâts lorsqu'il tombe dans une oubliette ou fait une chute de 5 cases de haut, auquel cas les dégâts seront fixes et notés X points de BID ou de VIT, c'est selon. Nous vous conseillons de faire varier X de 0 jusqu'à 10, mais pas au-delà. Seuls les points de Gadget des protections peuvent être utilisés pour réduire ce type de dégâts.

Certaines armes ou Super Gadgets sont capables de provoquer des dégâts automatiques. Reportez-vous à leur description pour en savoir plus.

Boum

Pour connaître les dégâts subis autour de la zone d'impact d'une explosion, il faut déclasser les dégâts de 1 toutes les cases. Par exemple, si une personne se trouve à 5 cases de la zone d'impact d'une bombe causant 10 BID de dégâts, elle subit seulement 5 BID de dégâts.



De l'air !

Une asphyxie peut être provoquée par un gaz, une noyade, un étranglement ou par tout autre évènement qui empêche de respirer. Les dégâts touchant le BID se répètent tant que le personnage subit l'asphyxie. Pour éviter de provoquer des dégâts trop importants, optez pour 1 point de BID tous les tours au maximum, à moduler selon les cas. Par exemple, il est possible de réduire l'intensité en ne faisant perdre des points de BID que tous les 2 tours, tous les 5 tours, etc.

Au feu les pompiers

Pour les brûlures, utilisez la même règle que pour l'asphyxie, mais les dégâts sont réduits par les points de Gadget des protections. Tant que le personnage est dans la zone d'effet, il subit les dégâts. Déclassez au besoin l'intensité des dégâts comme pour les explosions, en fonction de la distance par rapport au foyer de l'incendie.

Allô Maman Bobo

Le Super Blaireau qui prodigue des soins utilise soit le Talent Secourisme au bouche à bouche pour faire récupérer des points de VIT, soit le Talent Manier le bistouri aussi bien pour des points de BID ou de VIT. Le soignant doit réussir un test sous NEU de Difficulté Normale. Cette valeur est modifiée par le matériel de soin disponible.

Une fois les soins octroyés, chaque jour de repos complet permet de récupérer une quantité de points de BID égale à la Marge de Réussite du test, et chaque heure de repos permet de récupérer une quantité de points de VIT égale à la Marge de Réussite du test. Il n'est pas possible de soigner plusieurs fois la même personne, sauf si elle a été blessée une nouvelle fois entre-temps. Si le test de soin a échoué, il peut être recommencé le lendemain. Mais, dans ce cas le personnage ne récupère pas de points de BID liés à la guérison naturelle (c'est-à-dire 1 point par jour) ni de points de VIT lié au repos (c'est-à-dire 1 point par heure).

La qualité du matériel de soin apporte un Avantage ou un Désavantage selon le barème ci-dessous :
- Chiffons et eau : Désavantage de 1d6
- Trousse de secours moderne complète : pas de modificateur
- Soins intensifs hospitaliers : Avantage de 1d6

Les poisons et les maladies

Pour savoir si un personnage est atteint par un poison ou une maladie, il doit d'abord faire un test sous BID où la valeur de la difficulté est la virulence de la maladie ou du poison, variant de 1 à 5d6. Si le personnage rate ce test, il subit une attaque résultant, par exemple, en une perte temporaire de BID, de VIT ou de POU ou un malus à tous ses tests jusqu'à sa guérison.

Pour contrer les effets de la maladie, il y a deux sortes de soins possibles. D'une part, certains soins limitent les effets de la maladie (Talent Secourisme au bouche à bouche). Il faut tenter un jet sous NEU basé sur ce Talent. Si le test réussit, le patient est alors stabilisé et ne perd plus de points d'Ingrédient mais il ne sera pas guéri pour autant. Il conserve tous ses Désavantages et il récupère ses points d'Ingrédients une fois la durée de la maladie ou de l'empoisonnement terminée.

D'autre part, des soins visent à éradiquer la maladie via le Talent Manier le bistouri. Pour guérir, c'est une question de diagnostic. Il faut donc réussir un test sous NEU en usant du Talent Manier le bistouri. Une fois le diagnostic établi, le remède ou le contrepoison est administré, il faut donc qu'il soit disponible.

Déterminer le type de remède ou de contrepoison adapté est laissé à la discrétion du Meneur, tout en gardant à l'esprit que, souvent, plus une maladie ou un poison est rare et plus le remède l'est également. Soyez créatif, nom d'une pustule verruqueuse ! Ou usez de notre Table des Maladies à moins que vous ne préfériez celle des Poisons !

Dr Ratoli
Spécialiste en psychoclinique d'urgence
Diplomé de la Faculté de Blairopolis
Sur rendez-vous
09 02 50 47 03 50 22

Table des Maladies

Maladie	Virulence	Effet	Durée des symptômes	Traitement
Chtouille grimpante	2d6	Provoque un Désavantage de 1d6 à toute action intellectuelle, l'envie permanente de pisser provoquée par cette maladie honteuse gêne votre concentration	1d6 jours	Totamycine : 1 point de TUN mais seulement disponible sur prescription médicale
Phtisie purulente	3d6	Fait tousser et cracher vert pendant 1d6 jours, provoquant un Désavantage de 1d6 à tous les tests	2d6 jours	Un pchitt pour la gorge qui coûte 2 points de TUN, également sur ordonnance
Virus PP	2d6	Gros coup de barre provoquant une perte de 1d6 VIT à chaque action physique	1d6 jours	Des cachetons d'Asprobobo (1 point de TUN la boite) en vente libre dans toutes les bonnes pharmacies

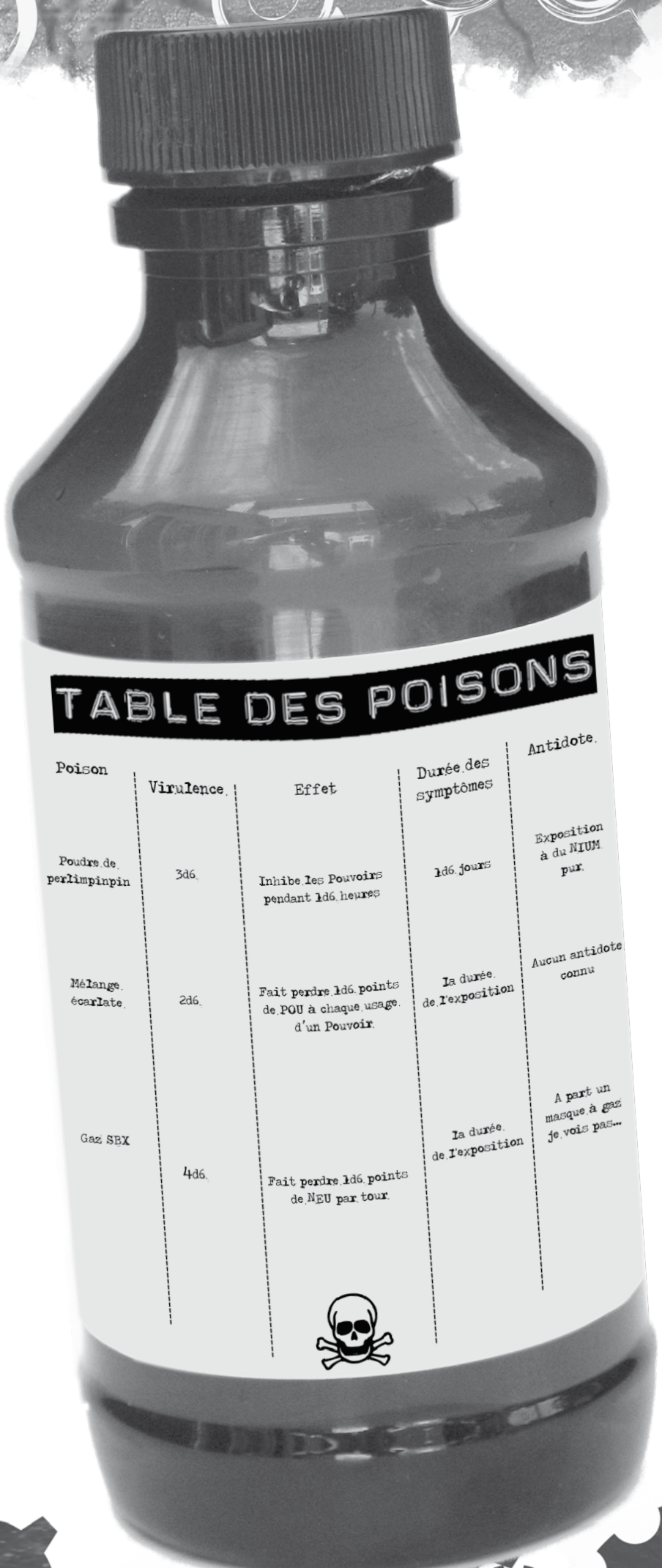


TABLE DES POISONS

Poison	Virulence	Effet	Durée des symptômes	Antidote
Poudre de perlimpinpin	3d6	Inhibe les Pouvoirs pendant 1d6 heures	1d6 jours	Exposition à du NIUM pur
Mélange écarlate	2d6	Fait perdre 1d6 points de POU à chaque usage d'un Pouvoir	La durée de l'exposition	Aucun antidote connu
Gaz SBX	4d6	Fait perdre 1d6 points de NEU par tour	La durée de l'exposition	A part un masque à gaz je vois pas...

Les Figurants & les Super Raclures

« Moi vois, moi tue ! »
Un barbare anonyme

Ces deux grandes catégories de personnages incarnées par le Meneur seront décrites plus ou moins exhaustivement selon l'importance de leur rôle dans le scénario.

Figurants ?

Un Figurant est comme son nom l'indique un adversaire que vous n'avez pas envie de décrire dans le détail. Il sert juste d'opposant lors des aventures de nos Super Blaireaux, mais n'a pas besoin d'être décrit par le menu à l'aide d'une feuille de personnage complète.

Catégories de Figurants

Comme nous l'avons vu précédemment, un Figurant qui n'intervient que parcimonieusement dans un scénario ne sera pas décrit en détail.
Le Meneur pourra utiliser les catégories suivantes pour le définir brièvement :

Figurant faible : il a une Force d'Opposition de 1. C'est typiquement l'homme de troupe, le sans-nom, le sans-grade.

Figurant moyen : il a une Force d'Opposition de 2. C'est l'homme normal.

Figurant fort : il a une Force d'Opposition de 4. Ce sera un homme célèbre, le chef d'un groupe, un leader, un artiste, etc.

Figurant exceptionnel : il a une Force d'Opposition de 8. Comme son nom l'indique, n'utilisez ce type de personnage qu'une seule fois par grand scénario.

En revanche, un Figurant vraiment important sera décrit sur une feuille de personnage complète comme pour un Super Blaireau, et en règle générale il sera désigné par le terme de Super Raclure.

Force d'Opposition & Duels

Comme vous avez pu le remarquer, la seule notion chiffrée utilisée pour un Figurant est la *Force d'Opposition*. Ce chiffre va servir à résoudre plus simplement les Duels entre Figurants et Super Blaireaux. Dans ce type de Duel simplifié, seul le Super Blaireau réalise un test, en retranchant à la valeur de l'Ingrédient utilisé le score de *Force d'Opposition* du Figurant.

Si le Duel est gagné par le Super Blaireau, les Réussites servent à réduire le score de *Force d'Opposition* de ses adversaires. En cas de victoire du Figurant, les Réussites gagnées font perdre des points de Talent ou d'Ingrédient au Super Blaireau. De plus, il est possible au Figurant de dépenser des points de *Force d'Opposition* pour faire relancer au joueur 1 ou plusieurs d6 de son test. Il faut bien comprendre que le Figurant utilise cette possibilité afin de faire échouer un test initialement réussi par le joueur.

Bien entendu ces valeurs de *Force d'Opposition* sont données à titre indicatif et libre à vous de les moduler en fonction des performances de vos joueurs et de leur personnage.

Enfin, ce score de *Force d'Opposition* sert de compteur de santé pour les Figurants. Si le score de Force d'Opposition d'un Figurant tombe à 0, il est hors d'état de nuire : à la discrétion du Meneur, il tombe dans le coma, est assommé, ligoté, que sais-je encore...

Combat de troupe

Un Super Blaireau peut être opposé à plusieurs Figurants. Dans ce cas, les valeurs des Forces d'Opposition des Figurants s'additionnent, ce cumul servant de modificateur au test du Super Blaireau. Un seul test est réalisé quel que soit le nombre de Figurants adverses. La règle des actions multiples n'est donc pas appliquée ici. Mais attention, un Super Blaireau ne peut être attaqué efficacement par plus de 6 adversaires à la fois. S'il devait y avoir plus de 6 Figurants s'opposant à un Super Blaireau, le Meneur ne tiendrait pas compte dans le cumul des Forces d'Opposition des Figurants supplémentaires.

De même, des Super Blaireaux peuvent attaquer un Figurant isolé. Dans ce cas la Force d'Opposition du Figurant est répartie entre les différents attaquants, selon le bon vouloir du Meneur.

Réussite automatique

Si un Figurant attaque un Super Blaireau qui ne peut se défendre, la réussite de l'action est automatique. La Marge de Réussite du Figurant est égale à sa Force d'Opposition. Si c'est un groupe de Figurants qui attaque un Super Blaireau sans défense, la Marge de Réussite est égale au cumul des Forces d'Opposition des Figurants, dans la limite des 6 adversaires maximum.

Fuite

Si une Super Raclure décide de fuir un combat, elle doit utiliser des points de Réussites pour distancer son ou ses adversaires. Comme dans les règles de fuite des Super Blaireaux, un point de Réussite investi permet de distancer un opposant d'une catégorie de distance. Si plusieurs Super Raclures veulent fuir un Duel, leurs adversaires peuvent les en empêcher en réussissant un Duel contre chacune d'elles.

Si un Super Blaireau souhaite fuir un combat l'opposant à plusieurs Super Raclures, il doit réussir un Duel contre chacun de ses adversaires. S'il choisit de fuir sans s'opposer à certains adversaires, c'est-à-dire sans tenter un Duel contre eux, les Super Raclures pourront placer des Réussites Automatiques contre lui.

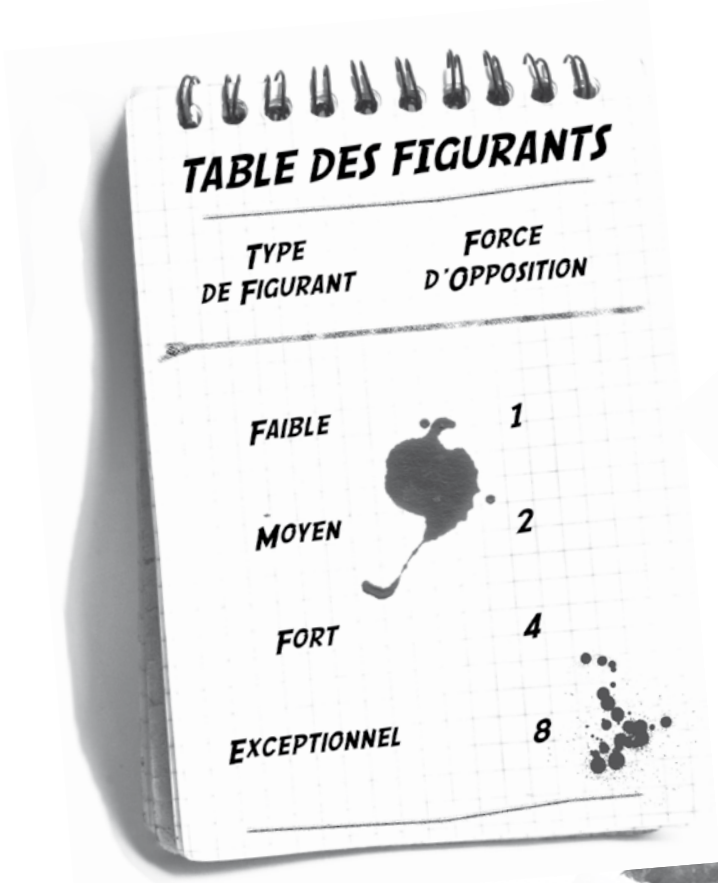
Super Raclures ?

Le terme Super Raclures désigne tous les Super Blaireaux ou assimilés qui sont tournés vers le Mal. Cela peut être des Super Blaireaux maléfiques, mais aussi des monstres horribles, des robots mutants ou des professeurs de physique déments. Pour concevoir une Super Raclure, vous pouvez vous lancer dans une création classique de Super Blaireaux ou alors utiliser notre Générateur de nom de Super Raclure. Il vous permet de concevoir au hasard et rapidement des adversaires dignes de ce nom, un peu plus détaillés que de simples Figurants.

Version de la Super Raclure

Pour déterminer les caractéristiques exactes de votre Super Raclure, il vous faut choisir quelle version vous voulez utiliser. Plus la version de la Super Raclure est complète, plus son nom est long et plus ses caractéristiques associées sont nombreuses. Si la Force d'Opposition de la Super Raclure n'est pas précisée dans sa description, c'est à vous Meneur de la choisir.

Extra light : utilisez la colonne Nom et au choix la colonne Signe particulier n°1 ou Adresse
Light : utilisez les colonnes Nom, Signe particulier n°1 et Adresse
Standard : utilisez les colonnes Nom, Signe particulier n°1, Adresse et Signe particulier n°1
Étendue : utilisez toutes les colonnes sauf Prénom ou Signe particulier n°2
Avancée : utilisez toutes les colonnes





Générateur de noms de Super Raclure

1d6	Prénom	Nom	Signe part. 1	Adresse	Signe part 2
1	Vieux	Raclure	Abyssal(e)	De l'Enfer	Putride
2	Méta	Momie	Mutant (e)	De l'Espace	Infini (e)
3	Super	CLone	Baveux (se)	Du 5ème sous-sol	Pourrièreux(se)
4	Micro	Démon	Hirsute	De la 1d6 Dimension	Gluant (e)
5	Sale	Créature	Chevelu(e)	Du Lac	Nauséabond(e)
6	Méga	Pourriture	Poilu(e)e	De la Planète n 1d6	Inconnu (e)

Table des dimensions (lancez 1d6)

1 Oh! Jaune ! : la Super Raclure attaque tout ce qui est jaune ou porte du jaune. Le pastaga, ça ne compte pas.

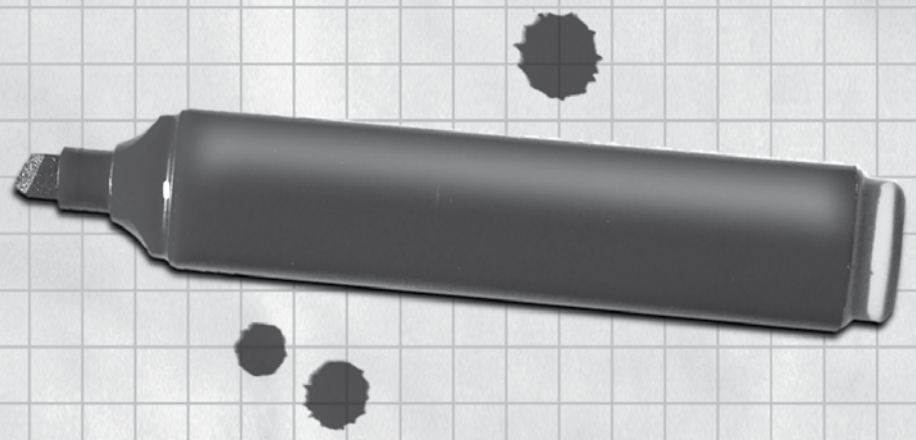
2 Floue : la Super Raclure est floue et donc plus difficile à localiser : tous les tests destinés à la toucher se font avec un Désavantage de 1d6.

3 Antifraises : les fraises constituent le Point Faible de la Super Raclure : elle subit un Désavantage de 2d6 en cas d exposition.

4 Super combattant : la Super Raclure dispose d un Avantage de 2d6 pour tous ses tests de BID.

5 Pacifique : la Super Raclure ne combat pas,elle est inexorablement pacifique.

6 Infernale : la Super Raclure peut entraîner ses adversaires dans sa dimension où elle dispose d un Avantage de 2d6 à tous ses tests. Dans cette dimension, les couleurs sont négativisées, comme une pellicule photo ou le blanc est noir et vice-versa.



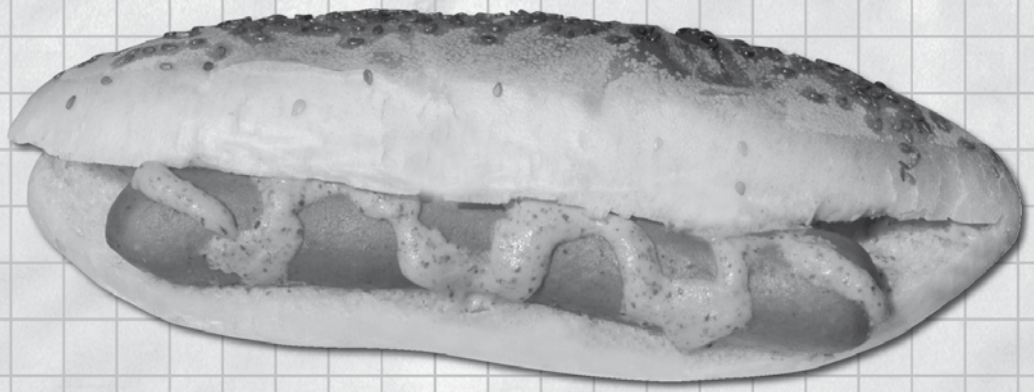


Table des planètes (lancez 1d6)

1 Sucre d'Orge : détruite par le fameux Anilactus, qui l'a trop léchée. Toutefois les Super Raclures qui en sont originaires gardent ce petit goût sucré pas désagréable et ont toujours les poches bourrées de friandises.

2 Omo : la planète n'existe plus suite à une utilisation inconsidérée de lessive suractivée. Mais cette Super Raclure pourrait fortement intéresser Pédalo qui vient aussi de la planète Omo.

3 Transparente : difficile de bien voir quelqu'un de transparent, du coup tout test pour toucher la Super Raclure est assorti d'un Désavantage de 2d6.

4 Badalène : dans la constellation Fromajkipu, ce qui lui confère une haleine de chacal provoquant la perte de 1d6 VIT à chaque fois qu'elle profère des injures à la face de ses adversaires.

5 Fast&Food : ils servent là-bas du vrai Blood Cola avec des hamburgers sauce boudin. Du coup, la Super Raclure est allergique à tout ce qui est végétal, l'exposition à tout légume ou apparenté provoque chez elle un Désavantage de 2d6 à ses tests.

6. Fromajkipu, pas très loin de Badalène, ce qui lui confère une odeur si désagréable que les Super Blaireaux s'opposant à elle subissent un Désavantage de 1d6 parce qu'ils sont obligés de se boucher le nez pour l'affronter. A moins qu'ils ne préfèrent perdre 1d6 VIT par tour ?



Les Poursuites infernales

« Vavavoum !»
Un alcoolique anonyme.

Voici quelques règles simples pour organiser des poursuites de véhicules et pour que vos cascades ressemblent à celles des épisodes les plus trépidants de Sharif fait moi peur ! Quoique celle de Harsky & Sucht sont pas mal non plus, mais elles ne valent tout de même pas celle de Bernard&Jean !

VA VA VOUM !

Comme pour tout Matos, chaque véhicule dispose d'une réserve de points de Gadget dont le total dépend de sa puissance et de sa qualité. Il faut distinguer la valeur courante de cette réserve et la valeur de création Les points piochés dans la valeur courante sont utilisés pour relancer des d6 lors des Duels au lieu des points de Talents du Super Blaireau.

Le Talent en jeu dépend du véhicule : pour les véhicules type voiture, cela permet de disposer d'une réserve en Conduite suicidaire, pour les véhicules à 2 roues c'est une réserve en Mobylette sauvage, etc.

La valeur courante de ces points de Gadget correspond à l'autonomie en carburant d'un véhicule, son état de marche, la vitesse de déplacement du véhicule... Si les points courants de Gadget d'un véhicule tombent à 0, le véhicule ne peut plus avancer, il n'a plus de carburant ou d'énergie.

La valeur des points de Gadget de création de l'engin reflète sa solidité. De ce fait, les dégâts sur les véhicules sont simulés par une diminution de la valeur des points de Gadget de création: si cette valeur de création tombe à 0, le véhicule est endommagé et ne peut plus avancer, car son système de propulsion est irrémédiablement hors service.

Combien de points ?
Reportez-vous à la Table du Matos pour connaître le nombre de points de Gadget de votre véhicule. Si le véhicule est un Super Gadget, il dispose de points de Gadget selon son niveau technologique. Pour en savoir plus, se reporter au chapitre sur les Super Gadgets.

CATÉGORIES DE DISTANCE

Cinq catégories de distance peuvent séparer les véhicules :

CÔTE À CÔTE

Les deux véhicules sont au même niveau, chaque conducteur peut tenter des manœuvres pour provoquer une perte de contrôle de son adversaire.

PARE-CHOCS CONTRE PARE-CHOCS

Les deux véhicules sont l'un derrière l'autre, cela permet de tenter des manœuvres pour faire perdre le contrôle, soit en accélérant pour donner des à-coups au véhicule de devant, soit en freinant pour provoquer un carambolage.



À DISTANCE

Les deux véhicules sont à quelques mètres de distance ce qui permet encore de lancer des projectiles ou de se tirer dessus, mais pas de provoquer des sorties de route. Appliquez un Désavantage de 1d6 aux tests de tir entre véhicules liés à la distance.

À VUE

Les deux véhicules sont très éloignés l'un de l'autre, il est possible de tirer sur son adversaire à portée maximum. Le moindre écart de conduite risque de vous faire perdre définitivement la poursuite. Appliquez un Désavantage de 2d6 aux tests de tir entre véhicules liés à la distance.

HORS DE PORTÉE

Votre adversaire vient de vous semer, il ne vous reste plus qu'à abandonner la poursuite, car le véhicule poursuivi n'est plus qu'un point minuscule à l'horizon. Il est possible de se tirer dessus en appliquant un Désavantage de 3d6 aux tests de tir.

LA CROISIÈRE S'AMUSE

La poursuite entre deux véhicules utilise la règle du Duel. L'Ingrédient utilisé pour le test dépend du type de véhicule utilisé et du style de conduite. Les Talents sont choisis selon le type de véhicule piloté. En fonction du type de terrain, le Meneur assigne à chaque véhicule un facteur de difficulté pour le test. Celui qui réussit le Duel peut choisir :

- de faire perdre des points de Talent à son adversaire comme dans un Duel classique, selon le barème classique de 1 point de Réussite contre 1 point de Talent,
- de faire perdre des points de Gadget pris dans la valeur de création du véhicule ennemi, sous réserve d'être côte à côte ou pare-chocs contre pare-chocs
- de rattraper ou distancer son adversaire (selon que vous êtes poursuivant ou poursuivi) d'un nombre de catégories de distance égal aux nombres de Réussites remportées.

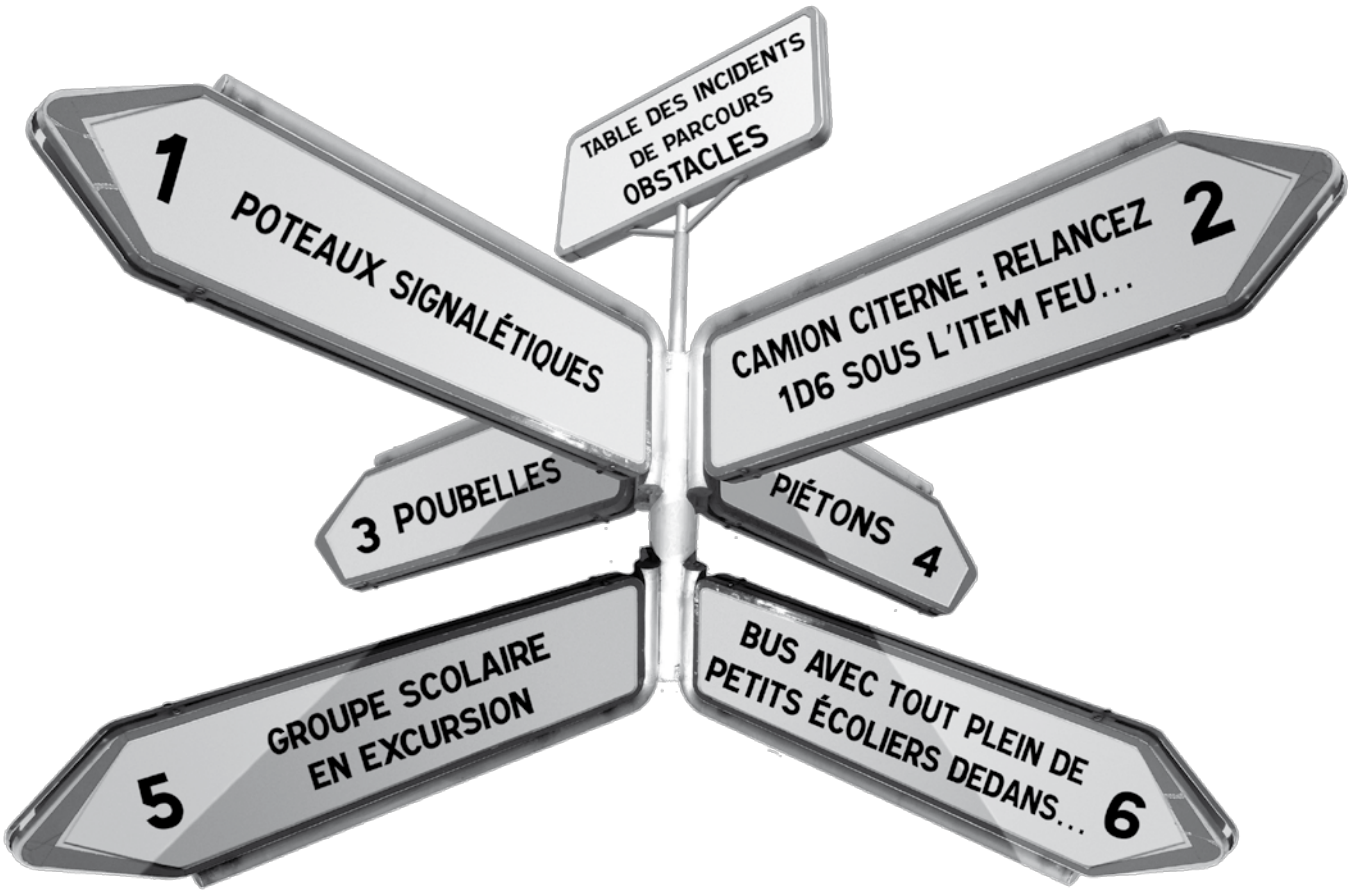
Si les deux belligérants ratent leur test, ils subissent chacun un Incident de Parcours.

Déterminez le type d'Incident, c'est-à-dire la Table à choisir, en lançant 1d6 :
- 1 à 2 : Feu
- 3 à 4 : Obstacle
- 5 à 6 : Route

Lancez un nouveau d6 pour préciser l'événement.

Poursuite et Figurants

Dans le cas d'une Poursuite impliquant des Figurants, la règle du Duel est appliquée de façon classique : la Force d'Opposition du Figurant sera retranchée à la valeur de l'Ingrédient utilisé pour le test. Toutefois si le véhicule du Figurant est plus performant que celui de son adversaire, le Meneur pourra infliger un Désavantage de 1 ou plusieurs d6 au test.



Comment gérer les Obstacles ?

Dans MSB, une dose d'improvisation est parfois nécessaire. C'est au Meneur de décider comment intégrer ces obstacles lors de la poursuite : il peut par exemple exiger du pilote de réussir une manoeuvre dont la Difficulté dépendra des conditions de la poursuite et de son humeur du jour...

Tirer

Lors d'une Poursuite, il est possible de tirer sur son adversaire. Le test de tir sera modifié selon la distance qui sépare les deux véhicules. Les modificateurs sont détaillés dans la description des catégories de distance. Si le conducteur réalise en même temps une manœuvre avec brio, le tireur subit un Désavantage de 1d6.



Attention : l'item Feu n'est applicable qu'aux véhicules pouvant s'enflammer : les trottinettes, les vélos et les patins à roulettes n'entrent pas dans ce cas de figure...

Manœuvre & Pertes de contrôle

Il est possible de manœuvrer, de prendre des risques lors de la conduite pour envoyer son adversaire dans le décor. Dans ce cas, la règle du Duel est utilisée. Si le joueur à l'origine de la manœuvre rate son test, son véhicule subit une Gamelle. Si le test est réussi, le véhicule de l'adversaire se tape une Gamelle. Dans tous les cas, la Marge de Réussite finale du gagnant sert à constater les dégâts sur la Table des Gamelles.

TABLE DES GAMELLES

MARGE DE RÉUSSITE FINALE DU GAGNANT	CONSÉQUENCES SUR L'ADVERSAIRE
1 À 3	DÉRAPAGE ET FREINAGE PROCHAIN TEST DE CONDUITE AVEC UN DÉSAVANTAGE DE 1D6 1 CATÉGORIE DE DISTANCE PERDUE
4 À 6	TÊTE-À-QUEUE LE VÉHICULE S'IMMOBILISE APRÈS 1D6 TOURS SUR LUI-MÊME EN PERDANT AU PASSAGE 2 CATÉGORIES DE DISTANCE DÉSAVANTAGE DE 1D6 AU PROCHAIN TEST DE CONDUITE
7 À 9	PLANTAGE DANS LE DÉCOR LE VÉHICULE S'IMMOBILISE APRÈS AVOIR PERCUTÉ UN OBSTACLE À DÉTERMINER SUR LA TABLE DES INCIDENTS DE PARCOURS RUBRIQUE OBSTACLE LE VÉHICULE PERD 4 CATÉGORIES DE DISTANCE 1D6 POINTS DE GADGET DÉSAVANTAGE DE 2D6 AU PROCHAIN TEST DE CONDUITE
10 ET AU-DELÀ	SORTIE DE ROUTE LA POURSUITE SE TERMINE LÀ LANCEZ 1D6 SUR LA TABLE DES INCIDENTS DE PARCOURS ITEM FEU LE VÉHICULE PERD TOUS SES POINTS DE GADGET CHAQUE OCCUPANT PERD 1D6 POINTS DE BID

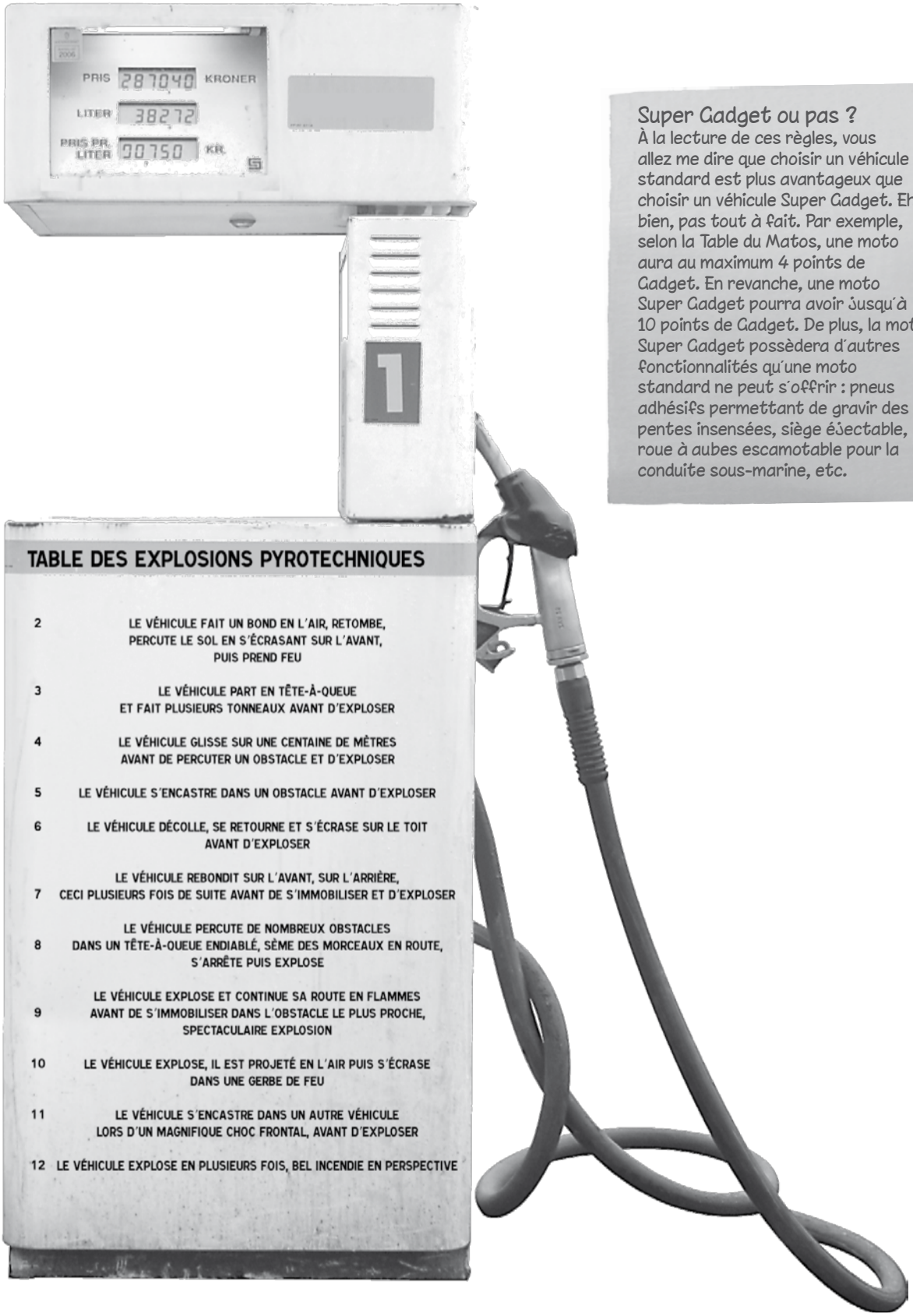
Hors véhicule

Vous pouvez utiliser ces règles pour simuler des poursuites à pieds ou dans des véhicules improbables à propulsion manuelle. Les différences essentielles par rapport à des Poursuites en véhicules propulsés seront que les Pertes de contrôle conduisent à de simples chutes et que l'Ingrédient utilisé pour les tests sera la VIT des personnages.

TABLE DES INCIDENTS DE PARCOURS

ROUTE

MONTE SUR LE TROTTOIR, PERTE D'1 CATÉGORIE DE DISTANCE PAS DE BOBOS POUR LES OCCUPANTS ET LE VÉHICULE N'A QUE QUELQUES ÉGRATIGNURES	1
2	PREND LA ROUTE EN SENS INVERSE, PERTE DE 2 CATÉGORIES DE DISTANCE, LES OCCUPANTS SONT UN PEU SECOUÉS ET PERDENT 1D6 POINTS DE VIT, LE VÉHICULE A DE LA TÔLE FROISSÉ MAIS HEUREUSEMENT SANS PLUS
S'ARRÊTE NET DANS UN MUR, PERTE DE 2 CATÉGORIES DE DISTANCE, LE CHOC FAIT PERDRE 1D6 POINTS DE GADGET DE LA VALEUR DE CRÉATION POUR LE VÉHICULE ET 1D6 POINTS DE BID POUR LES OCCUPANTS QUI ONT EU UNE BELLE FRAYEUR !	3
4	TONNEAUX, FINIT SUR LE TOIT ET DANS LE BAS-CÔTÉ EN PLUS DE PERDRE 2D6 POINTS DE GADGET DE LA VALEUR DE CRÉATION, LA POURSUITE SE TERMINE CAR LE VÉHICULE EST INCAPABLE DE REPARTIR LES OCCUPANTS PERDENT 1D6 POINTS DE VIT ET 1D6 POINTS DE BID
TONNEAUX, FINIT SUR LE TOIT MAIS EN PLEIN MILIEU DE LA CHAUSSÉE, PROVOQUANT DE MULTIPLES CARAMBOLAGES LA POURSUITE SE TERMINE SUR UNE PERTE DE LA TOTALITÉ DES POINTS DE GADGET DE CRÉATION DU VÉHICULE ET UN PERTE DE 2D6 POINTS DE VIT ET 1D6 POINTS DE BID POUR LES OCCUPANTS	5
6	MAGNIFIQUES BONDS EN L'AIR AVEC TRIPLE VRILLE ET SALTO AVANT VIVEMENT L'ATTERRISSAGE ! LE VÉHICULE PERD TOUS SES POINTS DE GADGET ET LES OCCUPANTS 2D6 POINTS DE VIT ET 2D6 POINTS DE BID. IL VA SANS DIRE QUE LA POURSUITE SE TERMINE LÀ, MAIS N'OUBLIEZ PAS LA TABLE DES EXPLOSIONS PYROTECHNIQUES...



Super Gadget ou pas ?

À la lecture de ces règles, vous allez me dire que choisir un véhicule standard est plus avantageux que choisir un véhicule Super Gadget. Eh bien, pas tout à fait. Par exemple, selon la Table du Matos, une moto aura au maximum 4 points de Gadget. En revanche, une moto Super Gadget pourra avoir jusqu'à 10 points de Gadget. De plus, la moto Super Gadget possèdera d'autres fonctionnalités qu'une moto standard ne peut s'offrir : pneus adhésifs permettant de gravir des pentes insensées, siège éjectable, roue à aubes escamotable pour la conduite sous-marine, etc.



Blairopolis

Minuit passé. Une silhouette se découpait sur l'horizon, debout sur l'immeuble le plus haut de la ville, l'Empire State Construction *, dans une pose décontractée.

Mister Mystère dominait la cité endormie de son regard de justicier. Il avait étudié la posture du héros couvant sa ville d'un regard bienveillant et mélancolique des heures durant, allant même jusqu'à prendre des cours par correspondance à la très célèbre Université de Miss Ka Tonique de Blairopolis.

Mais la pluie avait son mot à dire, et elle détrempait le costume de Double M le faisant passer pour une pantoufle défraîchie.

- Fais chier ! lâcha le Super Blaireau après s'être pris une nouvelle gifle de sa cape gorgée d'eau.

C'était une journée de merde. Elle avait commencé dès le matin, lors de l'entretien avec son manager (il l'avait lu quelque part : un manager, ça le faisait pour l'image du héros).

- Mister Mystère ?

- Ben oui. Ça sonne bien et puis ça permet de pas changer les initiales sur mon costume.

Sa mère, comme toute bonne mère, lui avait tricoté un superbe Super Costume en y ajoutant une petite note personnelle : ses initiales.

- Tu sais que je m'appelle Maurice Maurice non ? Alors j'ai pensé à Mister Mystère, ça m'évite de changer les initiales de mon Super Costume.

Tu parles. Ce crétin de manager lui avait ri au nez avant de le planter là comme une vieille Super Chausette. Mais il en fallait plus pour décourager Mister Mystère, alias Maurice Maurice. Double M avait commencé sa journée de Super Blaireau, comme tout un chacun : en analysant et décryptant les petites annonces et en postant des CV. Il n'avait essuyé que des refus jusque-là.

La Ligue des Pantouflards Extraordinaires, les 4 Branletonstick, les 2 Men étaient au complet d'après eux. Double M avait fait fi de tout cela. Il le savait au fond de lui, il était un Super Blaireau !

Bon. Il ne pouvait le nier, il n'avait pas encore trouvé son Super Pouvoir** mais il ne désespérait pas. D'après son livre de chevet***, il devait trouver un point stratégique pour pouvoir intervenir dans l'instant. Là était toute la condition : si une Super Raclure décidait de mettre le feu au cul du monde, il devait être le premier à intervenir. Manque de bol, le livre ne stipulait pas que le dimanche, c'est comme l'apéro, c'est sacré !!

Et en plus, il pleuvait dru.

- Fais chier ! répéta de nouveau la silhouette du justicier. Plus qu'à rentrer maintenant. C'est bobonne qui va être contente.

Mister Mystère s'élança dans le vide et se rappela trop tard que ses bottes turbo-boost à injection§ traînaient au fond de son placard. Madame Mystère (alias Madame Ginette Maurice) avait décidé de les cirer pour qu'elles brillent comme il se doit.

Avant de toucher lourdement le sol, il se rappela une maxime de son livre concernant les chutes : l'important, ce n'est pas la hauteur, c'est la réception en douceur.

Fais chiiiiieeeeeeeeeeeeeerrrrrrrr!

* Plus haut de la ville uniquement depuis trois jours, depuis que le promoteur immobilier hollandais Van der CrrC avait fait un pari stupide avec son camarade de longue date, le Hollandais Van der KrrrK. Ce pari aurait pu aller bien plus loin si le barman n'avait pas décidé, heure tardive aidant, de fermer boutique.

** Sauf celui de faire râler sa femme.

*** Super Blaireau en 10 leçons et 3 façons de gagner la pétanque les doigts dans le fondement, édition Mardubout, format de poche

§ Modèle Coolf GTI


MARCEL
SUPER HEROS
BLAIREAUX
SB

Blairopolis

« La ville qui ne se brosse Jamais les dents »
L'Incroyable Luk

Vous pouvez utiliser n'importe quel environnement urbain pour jouer à MSB. Mais si le besoin d'un contexte vraiment précis et adapté se faisait ressentir, alors n'hésitez pas et choisissez Blairopolis, une gigantesque mégalopole qui permettra aux Super Blaireaux de pouvoir exercer leur art en toute quiétude !

Bienvenue dans la Grande République de Blairopolis !

Grande République de Blairopolis ou GRB, appelée aussi Blairosie
Capitale : Blairopolis, la seule ville de réelle importance sur l'île
14 767 439 habitants (les Blairopolites).
Monnaie : les bleuros (l'euro blairopolite)
Langue : essentiellement le français
PIB : 375 356 millions de bleuros
Principales importations : caviar, steak haché, bûche de Noyel, sodoku, cape rouge, camembert
Principales exportations : lait de yack, maïs, NIUM, pétrole, Super Gadgets, mobilier urbain



Présentation générale

La Blairosie est une île volcanique située à quelques encablures des côtes françaises. Le volcan éteint depuis des millénaires veille paisiblement sur l'ensemble des insulaires. Le relief montagneux du centre de l'île et la couverture forestière dense a conduit au développement de l'élevage de races rustiques, en particulier de yacks. À tel point que la GRB est le premier exportateur mondial de laine de yack.

Si le centre de l'île est consacré à l'élevage de montagne, il n'en va pas de même des côtes, composées de plaines fertiles et agricoles, produisant quasi exclusivement du maïs pour le bétail et du blé pour le marché local.

Enfin, l'île recèle d'importantes ressources minérales. Citons notamment sa mine de NIUM d'une grande pureté et ses gisements de pétrole dont le plus exploité est situé au cœur même de Blairopolis, la capitale.

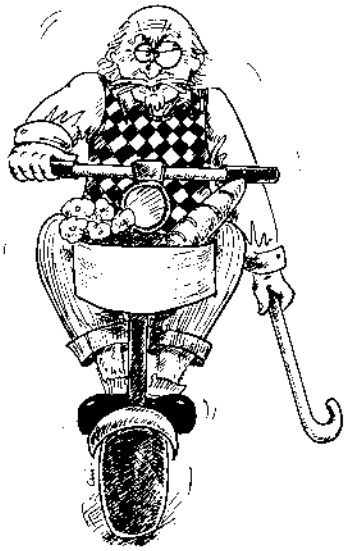
L'île est divisée en deux départements : au Nord le Haut-Youésé, au Sud le Bas-Youésé. Hormis Blairopolis, la Blairosie compte des villes et villages de taille modeste aux noms parfois évocateurs. Suivez le guide et rendez-vous à Losse-en-Gelaisse, Gouzy-sur-la-Feule, Nouillorc, Tart-en-pion, Pougues-les-eaux, etc.

Qu'est-ce que le NIUM ?

Le NIUM est un minéral très rare et donc très cher. Les principales propriétés de ce minéral sont sa résistance extrême, sa masse volumique faible et le fait qu'il bloque les Ondes Alphas, ondes qui sont l'essence même des Super Pouvoirs et des Mini Pouvoirs. Un objet en NIUM est capable d'encaisser les coups et les chocs, mais il est parfaitement inutile comme arme : en effet, le NIUM a l'étonnante propriété de devenir de moins en moins résistant au fur et à mesure qu'il prend de la vitesse. Enfin, il est assez difficile à mettre en forme, à travailler ou à forger. Il est donc très coûteux de fabriquer des objets en NIUM. À tel point qu'il n'a été utilisé qu'un temps au Moyen Âge pour faire des armures ainsi que des poêles à frire, et que ce matériau est ensuite tombé dans l'oubli jusqu'à la Seconde Guerre Mondiale.



À cette époque, les savants allemands ont découvert que le NIUM pouvait être utilisé comme matériau pour confectionner des objets de haute technologie aux propriétés étonnantes. Après la guerre, les recherches se sont poursuivies et de nombreux Super Gagdets puissants ont vu le jour. Actuellement, les laboratoires de recherche de Blairopolis travaillent à la mise en place d'un anti-NIUM, un matériau qui aurait les qualités inverses du NIUM, à savoir qu'il gagnerait en résistance en prenant de la vitesse. L'idéal serait de lier les qualités des deux sans leurs inconvénients : NIUM et anti-NIUM. Mais bien que la recherche avance, les résultats laissent à désirer : la combinaison d'atomes aussi antagonistes n'est susceptible de donner qu'un résultat aussi aléatoire qu'imprévisible...



Un peu d'histoire

Jusqu'aux années 1930, la Blairosie était une nation ignorée du reste du monde, qui considérait les insulaires comme de rustres cultivateurs juste bons à roter et à cultiver leur blé. D'où l'appellation des habitants : les rôteurs de blé. Par diverses facéties de la langue, ils devinrent des blés-rôteurs puis des blés-rôts. Il est amusant de noter que les anciens de l'île s'appellent encore bléroteux entre eux.

Paradoxalement, la Seconde Guerre Mondiale permit à la Blairosie de se faire une place dans la cour des grands. Considérant l'importance stratégique liée à la présence du gisement de NIUM pur, l'armée allemande y installa un important poste militaire. Cela leur permit de réaliser des expérimentations secrètes afin de percer les mystères de ce minerai aux étranges propriétés. En plus de ce poste avancé, les militaires construisirent un gigantesque complexe militaro-scientifique en creusant profondément à l'intérieur du principal volcan éteint de l'île.

Au sortir de la guerre, la Blairosie fut libérée par les troupes alliées et redevint indépendante. Grâce à ses gisements de pétrole, mais surtout de NIUM pur, elle devint une nation riche et prospère. Des savants de toutes les nations s'installèrent dans l'ancien complexe militaro-scientifique afin de reprendre les travaux des scientifiques allemands. C'est d'ailleurs vers cette période que les premiers Super Blaireaux et les Super Raclures firent leur apparition. De là à conclure que ces recherches avaient pour but de créer des surhommes, le pas pourrait être vite franchi, mais aucune preuve n'a jamais pu être avancée.



La Blairosie fut gérée par les alliés jusqu'à la fin des années 1970. Ce n'est que vers les années 1980 que le pays commença à s'organiser politiquement. Les premières élections libres furent organisées en 1985. Un président-maire se retrouva alors élu pour 35 ans, durée actuelle du mandat mairo-présidentiel. Monsieur Monsieur décréta alors une ère nouvelle pour la Grande République de Blairosie, une ère tournée vers le progrès, la liberté et le bonheur obligatoire pour tous.

Monsieur Monsieur, Président-Maire de Blairopolis, est un doux rêveur qui souhaiterait voir tous les gens de sa ville (et de la nation entière) les plus heureux possibles et fiers d'être Blairopolites. De fait, de nombreux éléments concourent à rendre son idéal possible.

Une fête par semaine !

Monsieur Monsieur aime que son bon peuple s'amuse. À cette fin, il organise des animations hebdomadaires. Toutes les semaines il se passe quelque chose à Blairopolis : fête de l'andouillette, fête du yack, fête des sports d'eau, fête du slip, fête de la fête, etc. Tout est prétexte à de grosses et populaires animations citadines à Blairopolis !

La Grande Fanfare de Blairopolis

Elle sillonne quotidiennement tous les quartiers de la ville. Avec elle vient son cortège d'amuseurs, de clowns, de jongleurs, de majorettes, de confettis, etc. Ce sont des employés de la ville qui se relaient pour que la fanfare circule sans interruption et cela reste un honneur pour eux de faire partie de la Grande Fanfare.

Le Groupe René



Encore appelé le LGR, il s'agit d'un groupe de Super Blaireaux officiel opérant en cas de gros coups durs, travaillant directement pour le compte de Monsieur Monsieur. Il dispose d'une villa dans les hauteurs de Blairopolis tout équipée avec piscine, terrain de tennis, salle de musculation, service d'entretien. Le LGR n'intervient que lorsque Monsieur Monsieur le demande. Il peut être puissant, mais, en général, il a tendance à pas mal s'endormir sur ses lauriers et à rester vautré sur des fauteuils gonflables dans la piscine en sirotant quelques alcools forts et en fumant de gros cigares. Quand le LGR doit intervenir, il leur suffit généralement de passer un coup de fil et de dire "Si vous n'arrêtez pas tout de suite votre bazar, ça va chauffer pour votre matricule !" pour résoudre le conflit.

Les Crieurs de rue

Même si la population achète le journal, ce n'est pas pour autant qu'elle le lit. C'est pourquoi Monsieur Monsieur a instauré la tradition tutélaire des crieurs de rue. Sa fonction est préventive et informative ; les crieurs de Blairopolis déambulent ainsi dans les rues en hurlant des conseils avisés à la populace : Fermez bien vos robinets ! Lisez le journal ! Mangez des pommes !

Les Klaxonneurs de rue

Monsieur Monsieur étant toujours soucieux de la bonne tenue de sa ville a créé un service administratif complémentaire des crieurs de rue : les klaxonneurs de rue, équipés comme leur nom l'indique de klaxons portables destinés à disperser les attroupements contraires à l'ordre public. Dès qu'un attroupement se forme sans raison évidente, les klaxonneurs interviennent pour disperser la foule. Ce service sert également à faire de la place lors des déplacements pédestres de Monsieur Monsieur.

Les Sirènes de quartier

Chaque quartier est équipé de sirènes afin de prévenir d'un danger imminent. Un son strident pendant trente secondes permet à la population d'être ainsi avertie des dangers potentiels qui la menacent. À chaque coup de sirène correspond un message, mais il n'est pas rare que l'opérateur des sirènes se trompe soit de quartier soit de nombre de coups, voire des deux !

Les Taxis de campagne

C'est un service de taxis jaune, essentiellement des ChtioteCar modèle 1953, qui couvrent les trajets Blairopolis-Campagne et Campagne-Blairopolis. Il faut dire que le réseau ferroviaire de l'île est plutôt réduit. Les routes en dehors de Blairopolis étant très mal entretenues, personne n'ose s'aventurer avec sa voiturette en dehors de la capitale. Bien que les voitures qui équipent cette compagnie de taxis ne soient pas des modèles dernier cri, le service est de 1d6 TUN, avec possibilité de supplément selon la distance, l'heure et les bagages à transporter. Les conducteurs sont triés sur le volet dans les bleds de la campagne blairopolite profonde, ils portent la plupart du temps le béret et chaussent des sabots. Il n'est pas rare non plus de devoir voyager avec de la volaille ou d'autres marchandises à plume (ou à poil), ces taxis servant également de la livraison de produits de la campagne.

Le code des sirènes

Une fois : « Il est midi, bon appétit! »
Deux fois : « Essai hebdomadaire du bon fonctionnement de la sirène. »
Trois fois : « Tous aux abris : on ne sait pas trop ce qu'il se passe, mais mieux vaut rester planqué ! (attaque nucléaire, fuite importante de gaz...) »
Quatre fois : « Super Raclure super active dans le quartier, sortez couverts ! »

Madame Monsieur

La femme de Monsieur, petite et menue, semble fragile et maladroite. Elle porte des tailleurs gris très stricts, des chapeaux extravagants et serre tout le temps contre elle un minuscule sac à main. Elle est continuellement entourée de nombreux gardes du corps et une rumeur prétend qu'elle dispose de Super Gadgets puissants et meurtriers qu'elle dissimule dans son fameux sac, au cas où. Mais derrière ses apparences de vieille dame se cache une vraie peau de vache. En effet, elle aime mettre en avant sa fondation protégeant les enfants les plus défavorisés de la Grande Verte, le quartier le plus chic de Blairopolis. Petit détail qu'elle oublie souvent de préciser...

Établissement Philippe Merci

Dans les alentours de Blairopolis se trouve une maison de repos pour les Super Blaireaux à la retraite. La bâtisse est une luxueuse maison bourgeoise et les services de cet établissement sont fort coûteux : seuls les plus favorisés des Super Blaireaux peuvent donc trouver leur place et être accueillis ici, mais le service en vaut la chandelle. Par exemple, une fois par semaine, des sorties sont organisées (pas le credi, le credi, c'est journée Télé Télé) : voyage en bus jusqu'au Grand et Beau Zoo de Blairopolis, initiation au slash-coffee-coffe-golf-turn-ball au Grand Stade avec des joueurs de l'équipe nationale...



Cabine Téléphonique Privée (CTP)

Des cabines téléphoniques aux carreaux teintés sont installées dans différents lieux de la ville. Ces cabines sont conçues à l'usage exclusif des Super Blaireaux. Pour y pénétrer, il est nécessaire de composer son code personnel, un numéro que fournit le Service Administratif de Blairopolis, le SAB, à tous les Super Blaireaux homologués. Une fois à l'intérieur, le Super Blaireau a tout loisir de se changer pour revêtir son Super Costume en toute tranquillité. Quand il a fini, il compose à nouveau son code sur le cadran du faux téléphone de la CTP, ce qui active un puissant ressort qui le projette à une vitesse foudroyante par le toit de la cabine. Même si le Super Blaireau en civil est épié alors qu'il entre dans une CTP, la vitesse à laquelle il est éjecté de la cabine rend impossible l'identification de ce qui en sort ! Toutefois, le seul inconvénient des CTP, c'est l'atterrissage...

La Blairopolizeï (BP)

Ces agents administratifs se promènent dans les rues de la cité sur leur SuperSolex de luxe et surveillent les agissements des Super Blaireaux. Quand ceux-ci commettent des infractions caractérisées au Code de Bonne Conduite des Super Blaireaux (par exemple, voler à plus de 50 km/h dans les rues, en état d'ébriété, refuser la priorité à droite, etc.), un procès-verbal est dressé. Afin d'être plus facilement repérables, ils arborent des képis pourvus d'un élégant gyrophare et ne parlent qu'en utilisant un mégaphone afin de se faire entendre du Super Blaireau éloigné. Signalons aussi que tous les agents de la BP sont dotés d'une paire de menottes en NIUM pur, qui empêche le contrevenant d'utiliser ses Super et Mini Pouvoirs.

En terme de Jeu, les menottes en NIUM pur provoquent un Désavantage de 3d6 aux tests de POU des Super Pouvoirs et bloquent totalement les Mini Pouvoirs.



Encore une belle journée...



La journée commençait mal. Avant même de soulever difficilement une première paupière pour jeter un oeil à mon réveil, je l'avais senti...

8 heures 57 minutes et 23 secondes...

Mon réveil n'avait pas sonné ! Au quatrième top, j'allais avoir exactement trois putains d'heures de retard ! Je courais droit à une magnifique engueulade en arrivant au boulot. Et connaissant l'humeur désastreuse du patron, j'avais vraiment intérêt à trouver une très bonne mauvaise excuse cette fois-ci. En sautant de mon lit, j'aperçus une femme un peu enrobée, mais franchement rousse dormant à mes côtés. Un terrible mal de tête m'assaillit. Qui donc pouvait-elle être ? Je ne me rappelais plus trop la soirée de la veille, mais j'y étais allé un peu fort avec la bouteille, semblait-il. Bon, j'ai remis la rousse à plus tard, j'avais d'autres chats à fouetter. Je m'habillai en deux temps trois mouvements tout en buvant un reste de café à peine tiède. Je réprimai une grimace qui signifiait juste qu'il avait largement dépassé la date limite de consommation.

9 heures 05 minutes 39 secondes.

Enfin, j'étais dans ma voiturette qui démarra en toussant un épais nuage de fumée noire. J'habitais Blairopolis, dans un studio minable mais pas cher de la Petite Jaune. Les rues à cette heure étaient déjà passablement encombrées de livreurs asiatiques qui couraient en tous sens, transportant de lourdes marchandises sur leur vélo ou dans des pousses-pousses artisanaux. Usant de mon klaxon comme de ma voix, je me frayais difficilement un passage dans la foule bigarrée jusqu'à la Grande Rue. Elle conduisait directement au port où j'étais docker intérimaire.

9 heures 18 minutes 6 secondes.

J'étais coincé dans un embouteillage monstrueux provoqué par un convoi de poids lourds. J'étais parvenu tant bien que mal à passer sous certains camions avec ma voiturette, mais au bout d'un moment, je fus bien obligé de m'arrêter. Une gigantesque remorque était couchée en travers de la rue. Juste à côté, une eau brunâtre et nauséabonde giclait sans discontinuer d'une taque d'égout. Le camion devait rouler trop vite et avait probablement fait de l'aquaplanage dans le virage avant de se renverser comme une crêpe sur la route. Des pompiers s'activaient en tous sens tandis que des Blairoflics essayaient vainement de calmer des routiers sympas, mais énervés.

- Quand on pense à tous les impôts qu'on paye ! Même pas capables de dégager une rue en moins de deux minutes ! C'est une honte ! J'vais y écrire à Monsieur Monsieur, moi, y va voir c'qui va voir, lui!

9 heures 28 minutes et 54 secondes.

J'abandonnai ma voiturette, j'étais bon pour la récupérer plus tard à la fourrière de la ville, et décidai d'aller à pied jusqu'au port. Enfin à pied, façon de parler. Je quittai la Grande Rue pour me glisser sous un pont. Personne aux alentours ? Hop ! Hop ! Hop ! En un clin d'œil, j'enfilai mon Super Costume ! J'aurais plus vite fait de me rendre au boulot par la voie des airs. Je sortis de ma planque et commençai à m'élever vers le ciel quand un coup de sifflet strident m'arrêta net dans mon élan. Une voix braillarde retentit à mes oreilles.

- BlairoPolizeï ! Vous là-bas, SuperJeanbon, arrêtez-vous immédiatement !

Je stoppai mon élan et, exaspéré, redescendis sur le sol à la rencontre du Blairoflic.

- Vous savez qu'il est interdit de se changer sous les ponts ? C'est de l'exhibition publique, ça !

Il hurlait dans son mégaphone alors que j'étais à côté de lui. Ma tête était prête à exploser ! Et le gyrophare de son casque qui tournait encore et encore et qui m'éblouissait tout en me filant la nausée. Je décidai de mentir.

- Euh, c'est-à-dire que... euh... j'ai quelque chose euh ... quelque chose d'important à faire... euh...

- Ah oui, et l'on peut savoir de quoi il s'agit ?

- Pouvez éteindre votre gyro, m'sieur l'agent, ça me fait mal à la tête !

- Attendez voir là ! Dites donc, vous ?

Il huma mon haleine.

- Vous ne seriez pas sous l'emprise de l'alcool ? Vous savez qu'il est interdit de prendre le vol en état d'ébriété ? Soufflez voir dans ce ballon !

Résigné, je m'exécutai.

- Mouais, fit le Blairoflic en regardant l'embout du ballon : 2 grammes 85 ! Je crois que votre compte est bon, jeune homme. Exhibition sur la voie publique, vol en état d'ébriété. Ce genre de comportement va vous coûter un bon paquet de TUN, voire un retrait définitif de votre permis de vol. Sans même parler de votre licence de Super Blaireau.



Au même moment, mon télévoix sonna. Je décrochai.

- Allô ?

- Ici Blanchard !

Mon patron hurlait à l'autre bout de la banane.

- Vous ne vous foutriez pas un peu de ma gueule, m'sieur Bonbeur? Trois retards dans la même semaine !

Comment lui expliquer qu'hier, j'avais dû sauver un nourrisson tombant du dixième étage et qu'avant-hier, j'étais tombé sur un hold-up et j'avais dû intervenir ?

- Heu... c'est-à-dire que...

Mais aucun argument crédible ne me vint à l'esprit. Et pendant ce temps, le Blairoflic remplissait son carnet vert. Je le voyais, tout sourire, écrire un chiffre plein de zéros en me regardant. Mon patron me beugla dans l'oreille avant de raccrocher.

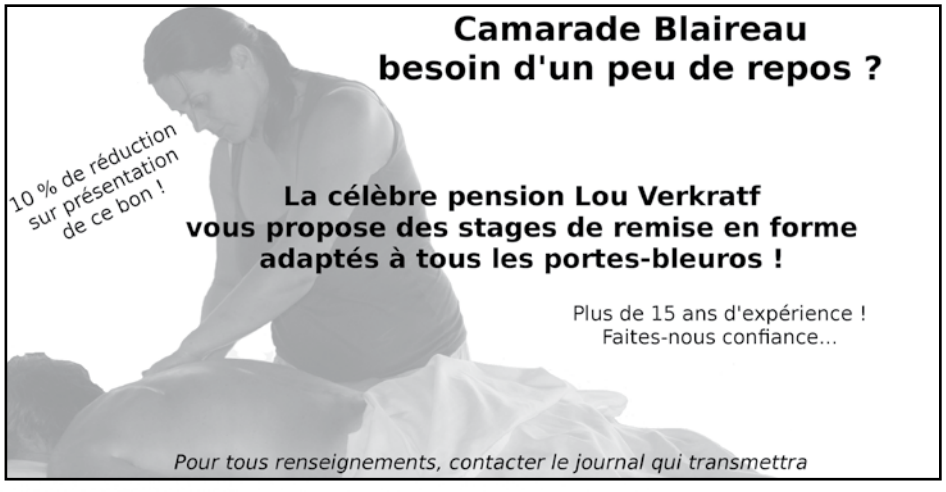
- Inutile de venir ce matin, m'sieur Bonbeur ! Je vous ai trouvé un remplaçant beaucoup plus ponctuel que vous ! Z'êtes viré !

- Vous pouvez tendre vos mains, s'il vous plaît, me dit le Blairoflic maintenant décidé à me passer des menottes.

Et puis, cette rousse, là, dans mon lit. C'était qui, au fait ? En y réfléchissant, je n'étais même pas sûr que ce soit une femme...

10 heures 2 minutes et 45 secondes.

La journée commençait mal, vraiment très mal...



Les quartiers de la ville

LE PORT

La première chose qui frappe quand on arrive dans le port par la voie maritime, c'est l'imposante statue qui domine la baie. Une gigantesque statue de Super Dupont, considéré ici comme un héros national, illumine le port : le bras tendu en l'air, il tient dans la main un camembert coulant qui a aussi la fonction d'un phare de mer. Si l'image est quelque peu curieuse, elle a surtout un effet marquant sur les visiteurs. L'entrée dans le port de Blairopolis avec Super Dupont et son fromage qui coule, dominant la scène, c'est un souvenir i-nou-bli-a-ble !

À part cela le port n'a rien de particulier qui le différencie des autres ports du monde : des bateaux, des bars de marins qui chantent, des mouettes qui hurlent, des dockers saouls qui vomissent partout, des filles qui demandent l'heure à tous les passants, des trafics en tous genres, etc. La seule caractéristique la plus remarquable de la faune qui fréquente le port est sans aucun doute son étonnant cosmopolitisme. Quasiment toutes les nationalités sont présentes dans le port, sauf peut-être les Belges. Pour d'obscures raisons qui ne nous regardent pas, ils sont certes plus difficiles à trouver ici. Des rumeurs prétendent que depuis des éons la Blairosie bataille ferme pour que l'invention de la frite lui soit reconnue et attribuée.

Dans le port se trouve le Musée d'Art Moderne et plus important, le Musée du Grand Art Blairopolite dont la spécialité est la sculpture sur grain de maïs et en poils de yack.

Un témoignage d'André Cédouvert, 47 ans, cariste au port.
« Ben, le port, c'est le port quoi ! Moi, j'y travaille alors bon... c'que j'aime bien, c'est les bateaux, ça me fait rêver et j'me dis qu'un jour, j'en aurai un et que j'ferai le tour du monde avec. Sinan, ben, y a les mouettes, et les mouettes, c'est chiant : ça braille et ça chie partout. P'is, c'est un peu con, une mouette. Mais les bateaux, ça, c'est bien. Y'a les filles du port aussi, mais là j'peux rien dire cause que ma femme s'rait pas très contente ! Mais des fois, y s'en passe de drôles ici, mais bon, on peut pas trop en parler non plus... oui avec les filles... des fois, avec les bateaux aussi... vous savez, y a des trucs louches qui s'passent des fois sur les bateaux, passque des bateaux qu'on décharge la nuit, c'est quand même pas bien normal non plus ! Enfin bon, moi, j'dis ça, j'dis rien !... mais j'aime bien les bateaux sinon... »

LE PORT MILITAIRE

Le port militaire de Blairosie a été construit à quelques encablures du port civil. Là, le Super Croiseur Joséphine Baker fait souvent escale. C'est la fierté de Monsieur Monsieur, même si ses douze turbines nucléaires sont très régulièrement en panne ce qui fait que Joséphine mouille souvent dans le port. Monsieur Monsieur affectionne particulièrement cette image et il a fait ouvrir spécialement dans son palais une fenêtre avec vue sur le port militaire et Joséphine mouillant au loin. Il en parle souvent comme de la grande Joséphine . Dans ce port militaire est stocké un nombre impressionnant d'armes de destruction massive ultra-secrètes : bombes à ondes alpha-telluriques, rasoirs jetables triple lame, canons neutroniques XB-52 et d'autres choses encore bien plus effroyables. Inutile de préciser qu'il s'agit de l'un des endroits les mieux gardés et protégés de Blairopolis.

L'ARMÉE

Si l'armée de Blairopolis est une armée de métier, tous les habitants ont des obligations militaires à remplir dès l'âge de 16 ans. Durant leurs études, une fois par an, les jeunes Blairopolites prennent part à des stages de trois semaines dans la Grande Forêt, où des militaires professionnels en profitent pour leur apprendre à manier les armes, à survivre dans la forêt et surtout à obéir aux ordres. Quand ils sont majeurs, tous les trois ans, ils passent une visite médicale obligatoire afin de voir s'ils sont toujours aptes ou non. Monsieur Monsieur est persuadé que de puissants états visent à conquérir ce riche territoire qu'est la Blairosie.

L'île Grine Field

Complètement artificielle, cette île dans l'île est le lieu de tous les plaisirs intellectuels : théâtre, cinéma, danse, peinture, performances d'artistes, il ne se passe pas une journée sans qu'une manifestation à caractère culturel ne soit organisée.

C'est d'autant plus étonnant que si l'île est un lieu de débauche et de créativité artistique, c'est aussi le seul et unique centre religieux blairopolite. En effet, les hauteurs de l'île sont dominées par l'impressionnante cathédrale de Saint Patrick. Juste à côté de l'église se trouve une école religieuse d'obédience catholique : la Maison des Sœurs Petite, une pension où les jeunes filles sont élevées dans le respect de la religion et des arts martiaux à la manière des moines shaolins...

Le bar chez Nénesse

Haut lieu de rendez-vous de tous les Super de Blairopolis, ce bar est le seul terrain neutre respecté par les Super Raclures que les Super Baireaux. Il faut dire que Nénesse, avec sa tête de tueur et son quintal de muscles n'a pas besoin de faire de dessin pour faire régner le calme. Les rares Super qui ont osé braver Nénesse ne sont plus là pour s'en vanter. Pour la petite histoire, il semble que Nénesse soit une ancienne Super Raclure repentie, doté de Super Pouvoirs colossaux qu'il n'utilise désormais que très rarement pour faire la police dans son bar ou pour décapsuler ses bouteilles ! En tous les cas, vous pouvez rencontrer et discuter avec pas mal de monde dans son troquet. Il y a même une station de Karaoke et il n'est pas rare de croiser Super Crooner en train de réviser son Love me tender version funky. Groovy baby !

Le Squarxx

C'est le barrio de Blairopolis. Ici, pas de lois, pas de pitié pour les croissants : seul le plus fort à raison. L'unique loi respectée, c'est celle de l'offre et de la demande. Curieusement, c'est à la fois le quartier le plus pauvre et malfamé de la ville et celui où on trouve vraiment tout ce qu'on veut, même le plus inimaginable.

À côté du Squarxx se trouve l'immense décharge à ciel ouvert de Blairopolis avec son usine de récupération. Logiquement, la décharge est une zone interdite, mais les entrées illégales dans le grillage ne sont pas rares. La surveillance n'étant pas très efficace vous pouvez y croiser de pauvres hères passant leur temps à fouiller la décharge pour récupérer ce qui peut l'être afin de le remettre en état et de le revendre. Il paraît que des nappes d'eau aussi nauséabondes que douteuses pullulent dans cette zone et seraient à l'origine de mutations chez les pensionnaires de la décharge, surnommés les charognards.

Le Lak

C'est un gigantesque lac artificiel qui sert de réservoir à la ville. Il s'agit aussi d'un énorme barrage électrique. Les abords du lak sont prétexte à de nombreux centres d'activités aquatiques (plongée, voile, natation...) ou de loisirs, notamment beaucoup de clubs de rencontre, de dancings, etc. Au fond se trouvent encore des ruines du village qui se trouvait là bien avant que la vallée ne devienne ce qu'elle est. Des plongeurs prétendent y avoir croisé les "ombres errantes" des villageois rebelles qui n'avaient pas voulu quitter le village avant qu'il ne soit englouti. Elles n'avaient pas l'air très contentes ni au mieux de leur forme, selon les dires desdits plongeurs, aujourd'hui pensionnaires à vie dans le fameux établissement psychiatrique Jean Paul Lou Verkraft.

Un reportage de Télé Télé, l'île vue par le père Fierass (53 ans, prédicateur).
« Les voies du seigneur ne sont pas imperfectibles, et (Dieu nous sauve !) nous représentons en quelque sorte la porte d'entrée du bien dans ce royaume où le stupre et la luxure jouissent d'une latitude sans aucune mesure. Tandis que des âmes innocentes et possédées par les forces du malin qui sévissent sur l'île se dépravent sous nos yeux coupables et cupides, nous, les sauveurs de l'humanité condamnée, ouvrons grands et nos portes et notre cœur pour... Non mais, attendez ! Qu'est-ce que vous faites ?!? Ne partez pas là ! Je n'ai pas fini ! Reveneeeeeeez ! »

Le Squarxx vu par Jo dit Trashpoub l'embrouille (âge et profession indéterminés).
« Quoi, le Squarxx ? Ben, le Squarxx, c'est le Squarxx, quoi ! Passque ? T'es qui pour me poser des questions d'abord toi ? On s'connaît ? Tu sais, on aime pas trop les questions par ici... Et on n'aime pas trop les étrangers non plus, OK ? Alors, ce qu'on va faire, c'est que tu vas me filer ton porte-feuille, tes bagouses et tes grolles et après tu te casses vite fait. C'est ça ou j'te crante ! Et p'is pendant qu't'y es, tu m'fileras aussi ton fute ! Et vite, putain ! Ou j'te crève, moi ! Ch'uis fou moi, tu sais, ch'uis fou, j'ai po peur... Alors grouille-toi si tu tiens à ta vie et si tu m' yackes, j'te krapoute !! »

Le Lak (prononcer laikeu) par Ricardo Bachelord, 23 ans, pizzaïolo.
« Le Lak ? C'est l'endroit le plus cool de la ville, c'est clair : ici, il y a tout ce qui faut pour s'éclater et s'faire de la gonze facile, tu vois. D'abord y a la plage où tu peux faire d'la bronzette ou d'la voile. Là, tu r'pères la viande qui te branche et puis tu vas lui taper la causette. Après, tu fais 50 mètres et tu lui paies le resto à ta pouffe et après hop, tu fais 20 mètres et t'es en boîte ; p'is après, si t'as bien bossé ta môme, ben j'te fais pas de dessin mais t'as compris hein : hop, hop, hop, tu l'emballes vite fait bien fait dans un coin, hahahaaaaa (rire gras), le Lak, c'est trop d'la balle ! »

Le Fort, vu par Jo dit Trashpoub l'embrouille (âge et profession toujours indéterminés, mais ça se précise un peu !).
« Laissez-moi sortiiiiiiiiiiiiir ! J'ai rien fait ! C'est lui qu'a menti, j'vous jure sur la tête de M'sieur M'sieur ! Moi, j'voulais juste lui rend'e service et lui, il a commencé à s' fout'e à oilpé et à vouloir m'donner à tout prix ses fringues. Qu'est-ce que j'pouvais faire ? Y menaçait avec un crandard ! Moi, j'voulais pas mais... Hééééééé ! Laissez-moi sortir ! J'vous jure qu'ch'uis innocent !... »

Sophie L., 4 ans et demi, sans emploi vous parle de son vécu dans le quartier rouge :
« Moi, j'aime bien les frites et p'is Nigoland passque c'est bien et que les frites, `a sont plus bonnes qu'à la maison. Et p'is je sais compter jusqu'à dix aussi, alors même que ! Et p'is toi, ben, j't'aime pas, ch'préfère les frites, na ! »



Outakashé Mamoto, 39 ans, restaurateur nous fait part de ses histoires de ninjas.
«Si, si, très beau quartier. Calme. Non, pas ninjas, ne pas comprendre ce que toi demander. Moi, ne pas savoir ! Pas ninjas, quartier calme ! Très beau quartier, san ! Voulez saké pour finir repas avec dame dans petit verre ? Gratuit ! Drôle ! Beau quartier oui, san ! Pas ninjas, quartier tout calme, tout bien comme il faut ! Pas de problème ! Toi vouloir autre saké ? Toi aimer Mahjong ? Vouloir jouer argent ? Beau quartier, oui san ! Pas ninjas dans beau quartier, jamais san ! Jamais ! »

Fort Brayard

L'île Catraz fut autrefois utilisée comme première ligne de défense du port de Blairopolis. L'ancienne fortification médiévale a été réhabilitée pour accueillir la Prison Centrale de Blairopolis. Il paraît que personne ne s'en est jamais échappé de l'île Catraz, mais bon, les gens disent ça de toutes les prisons. Il y a aussi dans l'enceinte un quartier VIP et un quartier de haute sécurité dont les murs sont renforcés par d'épaisses couches de NIUM pur. C'est là que sont enfermés Super Raclures et autres Super Coupables de crimes les plus atroces.

Le quartier rouge

Il s'agit là d'un quartier dédié au tourisme et au commerce : de nombreux hôtels, des restaurants exotiques, des magasins de tout poil, des boutiques de souvenirs, des cabanes à frites, des maisons de jeux font le panache de ce secteur.

Signalons la présence d'un grand parc d'attractions (le Nigoland), avec de nombreux manèges comme le grand neuf, le train-train fantôme, le speed-slash-coffe-ball, une variante mécanisée et à sensations du célèbre slash-coffee-coffe-golf-turn-ball.

Les cabanes à frites : très populaire en Blairosie, on les appelle les caf. Par exemple, "On se prend un caf' ?" signifie "Ne serait-il pas opportun, au vu de l'amicale et excitante odeur qui enivre nos sens, d'aller en cette noble demeure nourricière sucer et croquer quelques douceurs à base de patates ?"

Le Commissariat Central de Blairopolis se trouve aussi au cœur de ce quartier. Il s'agit d'un gigantesque complexe où se trouvent les Tribunaux et la majeure partie des bâtiments à vocation juridique et/ou policière.

Les santons : l'une des meilleures ventes dans la catégorie souvenir de vacances. Il existe un véritable marché autour des santons de Blairosie et certains spécimens rares valent leur pesant de cahouètes...

Ouash Ville

C'est un quartier essentiellement résidentiel composé de HLM (Habitations à Loyer Modéré) et de HLTM (Habitations à Loyer Très Modéré) pour étudiants. De fait, il y a aussi un important complexe estudiantin : la Faculté Blair-Ouish (du nom d'un légendaire truffier blairopolite) où traînent de nombreux chats. Les étudiants entre eux ont vite qualifié cette zone de cabane à chats (la "cabanacha" en langage jeun's). Cette appellation est maintenant largement répandue. La Faculté Blair-Ouish est mondialement réputée pour sa modeste section de recherche sur les Super et Mini Pouvoirs, qu'ils soient psychiques, parapsychiques, blairopsychiques, que sais-je encore !

Tous les étudiants ont l'obligation de porter l'uniforme : tailleur et jupe courte pour les filles, costard-cravate pour les gars.

Non loin de là, la Petite Jaune est un secteur dont la population est essentiellement composée de migrants d'origine asiatique. Le quartier est donc largement doté de magasins de vêtements, de restaurants chinois, de salles de jeu clandestines. La présence d'une triade est plus que probable, certaines rumeurs prétendent qu'il existerait au sein de ce quartier une école secrète de ninjas.

Entreprise Ouash & Kline

C'est une entreprise de services de nettoyage qui s'occupe de l'entretien des Dark QG des Super Blaireaux. Discrète et efficace.

La Grande Verte

C'est sans conteste le quartier le plus huppé de la ville. N'y habitent que ceux qui peuvent se permettre d'afficher d'ostensibles signes extérieurs de richesse : grosse voiture, petit palais, piscine intérieure, mais ostensible, salle de sport privée, caniche avec laisse en or et diamants et dûment toiletté par le salon Blairotoutou...

Ce quartier est surprotégé et truffé de caméras de surveillance à presque tous les coins de rues. À noter qu'une milice de quartier privée assure la sécurité des habitants et veille à leur tranquillité. Autant dire qu'un groupe de Super Blaireaux se promenant dans le quartier de la Grande Verte risque de se faire rapidement remarquer et reconduire à la frontière.

Enfin, une mini-centrale nucléaire privée alimente ce quartier en électricité. Précisons que Monsieur Monsieur possède une grande villa dans ce quartier, ceci explique-t-il cela ? Quelques mauvaises langues le laissent entendre.

La Grande Verte vue par Marie-Charlotte de Lottecharima, 54 ans, sans emploi.
« Vous savez... comment dire ? Bon, la Grande Verte est un endroit plaisant et propre, certes, je ne peux pas dire le contraire, mais, voyez-vous, comment dire ? Nous aussi avons droit à notre part de délinquance. Tenez, encore hier matin, nous avons surpris notre jardinier en train de... comment dire... de... d'uriner contre l'un des magnifiques conifères qui agrémentent notre petit jardin. Nous avons dû le renvoyer ! À grand regret dois-je dire : il travaillait fort bien ! Mais, voyez-vous, si on laisse passer un acte aussi... brrrrrr... aussi barbare, c'est la porte ouverte aux fenêtres ! Il ne faut pas s'étonner après de voir des actes encore plus délictueux apparaître. Et puis, au prix où on le paie, on est quand même en droit de s'attendre à un minimum de respect, de tenue et de rigueur chez le petit personnel, ne trouvez-vous pas ? Désirez-vous une autre cup of tea, mon cher ? »

NewChtioteCar Company

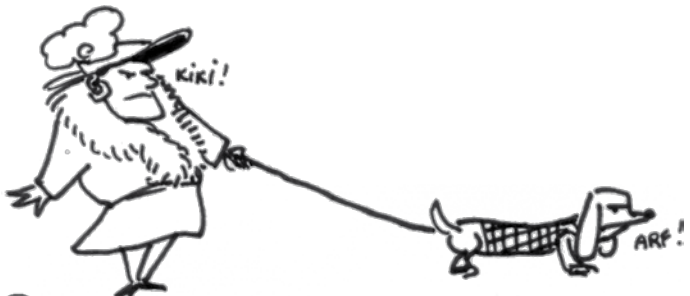
NewChtioteCar Company est la créatrice des voiturettes, c'est-à-dire des petites voitures plus longues que larges, pour une ou deux personnes. Très en vogue parce que peu chères, elles sont de plus assez pratiques pour se faufiler entre, voire sous les camions et les convois exceptionnels qui embouteillent régulièrement la ville. L'usine qui construit ces voiturettes est l'une des plus grosses usines de la cité. Son siège social en même temps que son usine se situent aux abords du Lak.

Le Centre du Centre

La Maison du Peuple, c'est-à-dire la Mairie, jouxte une immense place dominée par une statue du couple Monsieur de plus de 3 mètres de haut. Monsieur Monsieur est représenté tel le promeneur du soir, tenant en laisse un petit caniche, aux côtés de Madame Monsieur poussant un caddie. Tout autour de cette place s'étend, telle une gigantesque pieuvre, le plus gros complexe administratif de la cité : le Service Administratif de Blairosie ou SAB. Là travaillent plus de 15 000 personnes nuit et jour, tous en tailleur ou costume bleu-gris. Tous les bâtiments du SAB sont uniformes et construits sur le même moule : de longs couloirs cimentés sur lesquels s'alignent des centaines de portes donnant accès à de petits bureaux sans fenêtre. Chaque bureau est identifié par une série de sept ou huit chiffres et lettres dont la logique non euclidienne semble aussi aléatoire qu'indéfinissable.

Parmi les services importants de Blairopolis, signalons Tuyaux & Conduits dont le rôle est de veiller sur tout le système de plomberie de la ville et de l'entretenir. Monsieur Monsieur a décrété que l'eau n'appartenait à personne et que tout le monde devait y avoir accès pour se laver ou pour boire. C'est pourquoi il n'existe pas de plombiers privés à Blairopolis, c'est interdit. Il est totalement illégal d'être plombier privé en Blairosie ou de réparer soi-même ! Seul Tuyaux & Conduits, service gratuit, mais très administratif, assure les réparations. En cruel manque de personnel, ce service est toujours débordé par l'ampleur de la tâche. Cela n'est pas sans poser quelques problèmes récurrents d'inondations, le réseau étant vraiment très vétuste. Par ailleurs, nombreux sont ceux qui tentent des réparations de fortune eux-mêmes, ce qui n'arrange vraiment pas les choses, et conduit souvent à de fortes amendes.

Le Centre du Centre vu par Mélanie Zètofrigo, 26 ans, secrétaire du Bureau des Objets Perdus.
« Je me demande si les gens ne sont pas idiots. Non, mais franchement ! Souvent, par exemple, j'en vois cogner à ma porte et parfois même, ils entrent sans cogner, pour me demander où est tel bureau ou pour me demander des renseignements auxquels je ne peux répondre puisque ce n'est pas dans mes attributions. Pourtant, c'est si simple. Tenez, par exemple, le bureau 45 784 AS. Bon, ben, c'est facile, ça, c'est là-bas : 4ème bâtiment de la 5ème rue, 7ème étage, secteur AS, 4ème porte au fond à gauche. Mais non, y'a pas moyen ! Les gens ne veulent pas comprendre et se perdent. Il paraît même qu'il y en a qui cherchent le bon bureau depuis des années... ça ne m'étonnerait vraiment pas. Parce que des gens qui dorment dans les couloirs, mal rasés et sentant horriblement fort, je dois vous dire que j'en ai déjà croisé ici... »



Entreprise CODECA. «Le NIUM est entre de bonnes mains»

La CODECA est une entreprise privée étroitement contrôlée par le SAB et les militaires de Blairopolis. Cette entreprise gère l'importante et stratégique mine de NIUM qui jouxte le quartier. Les activités de la CODECA sont assez opaques. Cette société dispose de plusieurs centrales d'enrichissement en NIUM censées servir à la production d'électricité. Selon la CODECA, le NIUM permet un rendement 10 fois supérieur à une centrale nucléaire classique sans les inconvénients de la radioactivité et des déchets ultimes. Mais des rumeurs prétendent que tout cela n'est qu'une couverture destinée à cacher des recherches militaires sur les étranges propriétés du NIUM. Bref, difficile de faire la part du vrai et du faux dans cette histoire. En tout cas, cette mine de NIUM est une zone très protégée, probablement autant que le port militaire où mouille Joséphine. Il faut montrer patte blanche pour y pénétrer et l'avantage de travailler sur le NIUM, c'est que ses rayonnements, en perturbant les Pouvoirs, protègent l'entreprise d'éventuelles attaques de Super Raclures.

Montluche vu par Émile Danlpan (75 ans, retraité et collectionneur de nénuphars).
« Quoi donc qu'tu dis là, gamin ? Si le quartier est quoi ? VRAOUMMMMMM Ah oui, c'est un quartier très calme oui ! On peut même VRAAAAAAAAAOUMMMMMMMM le mercredi. Et avec le stade qui VRAOUMMMMMM, alors, forcément, on peut difficilement VRAOUMMMMMMMMMMM mais sinon, c'est calme oui ! VRAOUUUUMMMMMM parfois le dimanche, mais bon, c'est pas très VRAAAAAAAAAAAAAAAOUMMMMMM... ça répond-t-y à ta VRAOUMMMMM loupiot ? »

Montluche

C'est un quartier résidentiel composé de maisons individuelles qui se ressemblent toutes. Ce serait un endroit vraiment charmant s'il ne jouxtait pas l'Aéroport International de Blairopolis (l'AIB) dont les avions frôlent parfois les toits des maisons de Montluche, et l'Aéroport International des Super Blaireaux (l'AISB), juste en face de l'AIB. Cela n'est pas sans poser parfois quelques problèmes. Les Super Blaireaux n'ayant pas de radios sur eux pour prévenir de leur atterrissage, il arrive parfois que Super Blaireaux et avions se croisent dangereusement au décollage et à l'atterrissage. D'ailleurs, un jour, Supermec avait emporté dans son décollage un bout de l'aileron arrière d'un Boeing 737 qui atterrissait ! Qu'est-ce qu'on avait rigolé cette fois-là ! Le SAB réfléchit actuellement à un projet de loi visant à rendre obligatoire le port d'un moyen de communication pour les Super Blaireaux afin de demander une autorisation d'atterrissage à l'AISB.

Il y a aussi le Grand Stade dans Montluche où se déroulent de nombreuses et grandes compétitions sportives nationales et internationales : lancer de haricots géants, slash-coffee-coffe-golf-turn-ball, balle aux prisonniers...

Enfin, notons la présence dans ce quartier du gigantesque hôpital central de Blairopolis. Très au fait des dernières technologies, son service de blairochirurgie est mondialement connu, mais pas forcément très réputé parce qu'encore assez expérimental. Précisons aussi que c'est le seul hôpital public de Blairopolis, il est donc gratuit pour tout habitant de Blairosie payant ses impôts contrairement aux nombreuses cliniques privées qui pullulent dans la ville. Enfin, quand je dis gratuit, ce sont les soins minimums qui sont gratuits, pas l'hébergement ni la nourriture. Mieux vaut donc avoir une bonne complémentaire pour payer ce genre de frais.

Tovouère-Zone vu par Richard Palmer, 41 ans, homme d'affaires pressé.
« Heu, je suis désolé, mais je n'ai vraiment pas le temps là ! J'ai encore trois rendez-vous d'affaires cet après-midi et je suis déjà en retard... Rendez-vous ce soir à 19h30 au Frim, si vous voulez... Je serai peut-être un peu en retard, mais attendez-moi, je viendrai : un rendez-vous, c'est sacré ! Au fait, vous pouvez juste me rappeler qui vous êtes exactement ?!? »

Tovouère-Zone

C'est le centre économique de Blairopolis. Des tours immenses témoignent de l'activité frénétique du quartier et de la richesse de leur propriétaire, en général des Corporations mondialistes. La bourse de Blairopolis, la Brouzouf & Co, est le cœur économique de ce quartier et ne connaît que quelques heures de répit (entre 23 heures et 4 heures) qui sont nécessaires pour faire refroidir les systèmes informatiques.

Les tours gigantesques du quartier font la fierté de Monsieur Monsieur, d'autant plus que les deux plus hautes sont d'origine blairopolite. Ce sont celles du Kanal-Gro-Blaireau, le plus important producteur médiatique (journaux, télé...) du pays et surtout celles de l'Office des Raffineries Blairopolites ou ORB, le plus important groupe économique du pays. En effet, des gisements de pétrole abondants, mais profonds se cachent dans les entrailles de la ville, c'est pourquoi l'ORB a installé en plein cœur de Blairopolis une gigantesque raffinerie.

CODECA

LE NIUM EST ENTRE
DE BONNES MAINS



Exploitation et traitement NIUMinique

Mais ce quartier n'est pas dépourvu de lieux de distraction : tout d'abord, le Grand et Beau Zoo de Blairopolis (le GBZB) et son étonnante collection de yacks mutants (à 5 pattes, sans poils...) attirent les touristes de tout poil, mais surtout un golf ultramoderne (le Golf Frim) où discrètement, beaucoup d'affaires et d'alliances économiques se nouent et se dénouent entre deux trous...

Entreprises

TekTekTek (ou les Trois Tek) : entreprise spécialisée dans la recherche informatique et cybernétique , notamment dans la blairotechnologie. C'est une entreprise de pointe, dont la réputation dépasse les frontières de l'île. Elle est plus ou moins en affaire avec d'importants groupes high-tech chinois et américains.

La Gazette du Peuple est le seul vrai journal d'information de la ville. Le plus complet, le plus épais, le moins cher, il ne craint pas vraiment la concurrence, la Gazette appartient au seul organe de presse officiel, le KGB.

Le Parc du Paradis vu par Louis Dort, 29 ans, mécanicien à l'ORB. « Le Parc du Paradis ? J'adore cet endroit ! C'est un lieu où on se sent revivre et j'y vais régulièrement entre midi et deux, pour casser la croûte. Je travaille juste à côté, à l'ORB, c'est pratique. J'évite le dimanche parce que c'est tout le temps bondé de monde et le soir, parce que ça peut-être un peu dangereux, mais sinon, c'est clair, j'adooooooore ! L'air y est pur et la végétation luxuriante. Le seul truc, c'est quand des Super Blaireaux et des Super Raclures viennent s'y rencontrer. Ils font des dégâts, du coup. Obligé ! Mais bon, la Mairie a eu la bonne idée de mettre des arbres artificiels alors comme ça, c'est pratique : même si les Super Blaireaux font vraiment beaucoup de dégâts, le lendemain matin, hop ! Les employés des Services Techniques de la ville mettent de nouveaux arbres en plastique et ni vu, ni connu, c'est comme neuf ! C'est géniaaal ! En tout cas, moi, le Paradis, j'adooooore ! »

Le Parc du Paradis

Proche des raffineries de l'ORB se trouve un gigantesque parc : le poumon de Blairopolis en quelque sorte, un parc vert avec parcours-nature, petits kiosques à musique, quelques terrains de jeux pour les enfants. C'est l'endroit de promenade préféré des Blairopolites le dimanche. De nombreuses fêtes, des concerts gratuits, des manifestations sportives (le semi-demi-marathon de Blairopolis par exemple) s'y déroulent régulièrement.

Dans les sous-sols de Blairopolis

Durant la Seconde Guerre Mondiale, les soldats allemands aménagèrent l'île en y construisant un gigantesque complexe souterrain, truffé de couloirs, d'entrepôts, de réserves, d'escaliers, d'ascenseurs et même d'habitations. Ce complexe fut abondamment nourri par les feux et les bombes des alliés juste avant la fin de la guerre et de ce fait de nombreux passages ont été détruits. Toutefois, il reste encore suffisamment de parties en bon état. Ainsi, le Métro Urbain de Blairopolis (le MUB) en exploite une partie. Le reste est composé de Dark QG, de repaires de bandes de jeunes, de mutants qui errent dans des lacs souterrains chimiques et nauséabonds, de soldats allemands qui ne savent pas que la guerre est finie depuis quelques dizaines d'années et également de laboratoires d'expérimentation en parfait état de marche. Les abominations créées dans ces labos hantent les couloirs en permanence, et sortent quelquefois à l'air libre. Soyons clairs, la plupart du temps ces créatures sont plus mortes que vives. Inutile d'en faire tout un fromage. Les souterrains de Blairopolis, c'est une mine d'aventures pour les Super Blaireaux !

Mentionnons enfin pour la bonne bouche les colonies de femmes taupe. Tapies au plus profond, elles refont surface pour la saison des amours, si l'on peut dire. Heureusement, leur vie sexuelle n'est pas des plus torrides. Il en va de même des hommes termites qui squattent d'autres zones très peu visitées des souterrains.

La grande forêt de Krapougniak

Sombre et mystérieuse, c'est une forêt touffue et épaisse, marécageuse et étouffante, souvent putride également, et pleine de vieux chênes millénaires (comparé aux jeunes chênes centenaires). Le nom de la grande forêt, Krapougniak, reste bien mystérieux. Certains prétendent qu'il s'agit là du nom d'une Super Raclure déchue, d'autres affirment qu'il s'agit du nom de l'espèce d'animal étrange qui pullule dans la forêt, le krapaugniarck, croisement improbable entre un crapaud, un yack et un gni. La vérité est sans doute ailleurs, ou entre les deux, enfin, quelque part par là...

Les druides



L'Ordre Hermétique de l'Arbre Universel est une assemblée secrète de druides qui siège au cœur de la Grande Forêt. Personne ne connaît précisément son rôle, mais cet ordre est respecté par la population locale, voire craint. Une fois par an, l'OHAU fête le solstice d'été dans le Parc du Paradis. Les 9 druides de l'Ordre y arborent de grandes robes blanches, le visage camouflé par une cagoule qui laisse quand même dépasser leur longue barbe blanche de vieux druides. Ils font des trucs bizarres et jolis en même temps autour d'un menhir apporté là pour l'occasion et, à la fin, y a un joli feu d'artifice. Après ? Ben à chaque fois, j'm'endors et quand j'me réveille, j'sais plus...

La pension Jean Paul Lou Verkraft

Il s'agit en fait d'un hôpital psychiatrique perdu quelque part dans la Grande Forêt. Il est tellement difficile à trouver que des rumeurs persistantes affirment qu'il est plus facile d'y aller de nuit et sous un ciel d'orage qu'en plein jour. C'est vrai aussi que la pension n'apparaît sur aucune carte et qu'elle est vraiment très très mal indiquée.

L'orphelinat Céline Penny

L'orphelinat se cache dans les profondeurs indescriptibles de la Grande Forêt. Il est tenu de main de maître par la Dame Blanche qui insiste sur le but social et humanitaire : tous les orphelins de Blairosie y sont accueillis sans discrimination. Toutefois, certains journalistes avides de scoops et de sensationnel surveillent cet orphelinat. Ils pensent qu'il s'agit là d'une sorte d'école secrète de formation de Super Blaireaux. Ce n'est pas impossible, pour tout vous dire. Le seul problème, c'est que les journalistes en question ne sont plus là pour en parler. Quand ils ne se font pas manger par des Krapaugniarcks, ils disparaissent mystérieusement sans laisser de traces...

La Grande Falaise

À cet endroit touristique, coté point de vue 5 étoiles selon le guide Mocheland, a été sculpté à même la roche le couple Monsieur. Monsieur Monsieur est debout et pose la main droite sur l'épaule de Madame. Dans l'autre main, il tient le grand livre de la loi de Blairopolis et un cornet de frites. Lui est vêtu du costume traditionnel de Blairosie, kilt, gilet en peau de yack et casque à cornes. Elle est habillée d'un tailleur Coco Charnelle moulant avantageusement ses formes de quinquagénaire.

Château du Guédubou



Un groupe de scientifiques s'amuse ici à reconstruire une ancienne forteresse moyenâgeuse selon la méthode et les outils de travail de l'époque. En fait, d'anciennes ruines ont été mises à jour et l'idée est venue à un des archéologues de reconstruire la forteresse dans son état original. Cette opération est financée par le Ministère du Tourisme blairopolite qui espère redonner de l'intérêt à la fascinante et inexistante histoire blairopolite. Ce château est donc un lieu de visite pour les touristes amateurs de vieilles pierres, ne voulant pour rien au monde manquer la célèbre visite d'une forteresse médiévale en chantier.

Fait incroyable mais vrai, en creusant dans la crypte du château du Guédubou, les archéologues ont découvert un chevalier coincé dans sa tombe depuis plusieurs centaines d'années. Resté en vie grâce à un puissant élixir ingurgité à son époque, il a été maintenu dans un état comparable à l'hibernation. Il parle un bizarre sabir du XVème siècle, difficile donc de le comprendre et d'en apprendre plus. En tout cas, vous ne pourrez pas le rater, il se promène constamment en armure lourde qui grince et vibre de partout !

QUELQUES EXPRESSIONS LOCALES

Aller à la CAF : aller dans une friterie. (CAF : cabane à frites).
Aller au Paradis : faire la fête, prendre du bon temps.
En avoir une petite : référence aux sœurs Petite : connaître quelqu'un du milieu dit spirituel.
La grande Joséphine : la marine, par extension l'armée et les militaires.
Bouffer du chat : aller à la faculté, en cours, à l'école, etc.
Sentir le yack : quand y'a entourloupe, anguille sous roche, des embrouilles ou de l'emmerdement en perspective, on dit que ça sent l'yack ! . On entend parfois le verbe yacker : celui qui cherche les embrouilles yacke. On dit ça, en général quand on sent que l'on risque de finir krapou.
Caribou (être, se faire un) : boire plus que de raison.
Finir krapou (krapouter) : mal finir, finir dans les limbes, en mauvais état.
Muber (se) : par référence au métro (le MUB), se cacher, se terrer, se planquer. Par extension, cela signifie aussi réintégrer le QG. L'expression je vais me QG est moins usitée que il faut se muber. Elle est encore entendue en boîte de nuit lorsque le Super Blaireau demande à une jeune starlette : Vous QG dès le premier soir? afin de savoir si la donzelle accepte de visiter son repaire.
Plomb' : abrégé pour plombier (ch'uis plomb' et ch't'emmerde !), un métier très respectable et respecté à Blairopolis !
Se faire une goldo : fumer une cigarette, en référence à la marque GoldoMaïs en vogue à Blairopolis il y a quelques années. C'était un moyen commode pour recycler les fanes de maïs, mais les nombreux décès inexplicables qui ont suivi ont eu raison de la marque !



À mon signal

Brrr.Brrr.

La montre vibrait légèrement à son poignet, attirant l'attention de son porteur. Merde, pas maintenant pensa Roland, pas en ce moment !

- Vous vous en foutez, monsieur Dora ?

Roland masqua la crispation de son visage. Pourquoi ce salopard de directeur voulait-il lui passer un savon aujourd'hui ? Il n'y avait pas que ce putain de marché dans la vie, non ? Si ?

- Monsieur Dora ! Vous ne m'écoutez même pas !

- Excusez-moi monsieur le directeur, balbutia Roland, j'avais l'esprit ailleurs.

- Mais bien sûr, elle est facile celle-là, jeune crétin !

C'est plutôt toi le sombre crétin, merde ! se dit Roland.

Brrr. Brrr. Et la montre de Roland ne cessait de lui rappeler que le monde avait besoin d'un Super Blaireau. En ce moment même.

- Écoutez monsieur le directeur, je pense avoir une certaine idée pour redresser ce marché.

- Il vaudrait mieux, Monsieur Dora, si on perd ce marché, on risque d'avoir du mal à supporter un salaire de cadre incompétent. Allez ! Ouste ! Vaquez donc à ces obscures occupations qui vous retardent tous les jours !

Nous voilà, pensa Roland, dans le vif du sujet alors. Ce n'était donc pas le marché, mais bien ses retards qui étaient en cause. Mais comment lui dire que Roland Dora, le cadre incompétent, était aussi William Ambre, le Justicier Solaire ?

Ah, au fait, j'suis le Justicier Solaire et je sauve 2 ou 3 vies chaque matin avant de venir au boulot. Non, cela ne donnerait rien de plus qu'une bonne rigolade de la part de la direction et une poignée de main vigoureuse, William Ambre serait devenu le justicier RMiste. Valait mieux serrer les dents et supporter l'orage.

Roland sortit en vitesse du bureau et se dirigea vers les toilettes. La direction aurait dû investir dans des vestiaires spéciaux pour Super Blaireaux mais elle pensait qu'un cadre passant ses nuits en collant moulant, cela ne faisait pas très propre pour l'image de marque, voyez-vous.

Brr. Brr. Putain de montre ! Cadeau de sa femme, évidemment. Chériiiii ! Je t'ai trouvé un truc sympa chez les 3Belges. Tu sais le catalogue de vente de Super Gadgets par correspondance ? Ils avaient une montre vibreuse en cas d'appel de secours. Comme ça, tu seras toujours là pour sauver la veuve et l'orphelin.

Sur le moment, sa femme avait eu une superbe idée vu que Roland avait tendance à avoir son portable sur répondeur lors des réunions. Jardinus lui avait conseillé un gadget de cet acabit, et en plus ça fait vraiment dans le vent, tu vois. Même Latman porte une de ces montres ! Le problème, c'est que madame Dora avait tendance à confondre appel de détresse et à table et elle faisait vibrer cette saloperie de montre à n'importe quelle occasion qui se présentait.

À peine Roland eut-il fini d'enfiler le Super Costume de William Ambre que sa montre vibreuse cessa d'émettre le signal d'appel. Dans ce cas de figure, que préconise le manuel, pensa-t-il. Rendez-vous au lieu secret ? Oui, cela devait être ça. Passant discrètement par la fenêtre, William Ambre vola jusqu'à son point de ralliement : chez Nénesse !!

Il faisait sombre. Nénesse, le patron de ce bar aimait bien ce genre d'ambiance. C'est pour vous, les Supers ! ça vous met tout de suite dans le vif du sujet !!! avait-il un jour expliqué. William scruta la petite salle d'un oeil rapide. Ils étaient là.



Tout le monde à une Grolex, si à 50 ans on n'a pas une Grolex, on a quand même raté sa vie
Un publicitaire anonyme

- Oh ! William !

- Bonjour Emasculator, tu devais pas commettre un délit dans un coin perdu de Blairopolis ?

- Tu sais ce que c'est, William ; on commence par utiliser un Super Pouvoir et paf ! Latman te tombe sur le dos. Tu tentes de t'esquiver le plus vite possible, mais aussitôt Super Jardinus, Mister Mystère ou Globulo te rattrapent.

- C'est un peu ça l'inconvénient d'avoir une montre signal de détresse.

- Le pire c'est pas ça, William. Le pire, c'est que chaque Super Raclure comme moi voulant commettre un délit doit obligatoirement le signaler au bureau des appels de Super Blaireaux.

- Comme ça, ils transmettent le tout via montre signal c'est ça ?

- Hélas oui... Bon allez, on oublie un peu le boulot, ok ?

- Une belote alors ?



SAB
SAB
PAUVRE HUEUR
PAUVRE HUEUR
STADE
37

Tables des événements aléatoires de Blairopolis

Quel Meneur n'a pas eu un jour son petit instant de trou blanc. Cette période abominable où vos joueurs après 8 heures de jeu piétinent dans leur enquête, s'endorment malgré une nouvelle tournée de café et commencent à jouer aux dés entre eux. Vite une idée pour relancer l'intérêt de la partie ! ! Quoi ? Vous n'avez plus d'idées ? Heureusement, les concepteurs de MSB, Super Blaireaux dans l'âme, volent à votre rescousse et vous proposent ces magnifiques tables, aussi utiles qu'indispensables, qui sauveront vos parties mal ... parties, justement !

Mode d'emploi

Choisissez un item, puis il vous suffit de lancer 1d6 et parfois un second d6 pour savoir ce qui va se passer. Vous pouvez aussi utiliser ces tables quand un joueur fait un 13 aux dés, c'est-à-dire un 1 et un 3 si vous lancez 2d6, sinon tout jet dont la somme fait 13.

Chute de ...

1 - 2 : Piano ou autre instrument de musique

Cet instrument appartient à un musicien fou qui, désespéré par son manque d'inspiration, lance son instrument par la fenêtre située juste au-dessus du Super Blaireau.

Mais de quel instrument s'agit-il ?
1 à 3 : un piano ; 4 : un triangle ; 5 : une batterie complète, version The Who à Woodstock ; 6 : une contrebasse.

3 : Caca

13, le chiffre fatidique. Un camion de vidange de fosse septique renverse son contenu sur vous. Impossible de l'éviter. Comment est-il arrivé au-dessus de votre tête, vous ne le savez pas encore. Mais la matière qui se rapproche de votre crâne est suffisamment odorante pour ne laisser aucun doute sur sa nature : c'est de la m...

C'est un avion ? Une fusée ? Non c'est :
1 à 2 : quadrimoteur de 200 tonnes ; 3 : ULM ; 4 : hélicoptère ; 5 : avion télécommandé pesant au bas mot 500g ! ; 6 : Jet contenant Miss Blairosie et ses Cachalots.

4 : Avion

Vous devez être tout proche de l'aéroport ? Non ? Eh bien, vous n'avez vraiment pas de chance, car un avion vous dégringole sur la tête. Avec un peu de bol, vous arriverez à vous en sortir.

5 : Vioque

Une explosion suite à un attentat à la maison de retraite des Mimosas a projeté des vieux partout dans le ciel. Essayez de ne pas les laisser tomber et surtout de les rattraper sinon votre réputation risquerait d'en pâtir.

Il pleut des :
1 à 2 : grands-mères ; de 3 à 5 : grands-pères ; 6 : infirmières canons avec de gros obus.

6 : Missile

Un exo-7 à batterie solaire intégrée et générateur multi-atomique à inversion de phase d'un poids de 300 kg pour une autonomie de 9h, alliant le confort d'une berline avec une technologie de pointe digne des meilleures armes de destruction massive vous tombe sur la gueule. C'est le genre de truc qui peut potentiellement pulvériser la moitié de la ville, bien qu'on ne sache pas encore son effet. Et il touchera le sol dans 5, 4, 3...

Le choix des effets est laissé à la discrétion du Meneur, mais soyez quand même indulgent avec vos pauvres Super Blaireaux.

Le missile est...
1 à 3 : lancé par erreur (évidemment) par les Américains ; 4 : lancé toujours par erreur par les Irakiens ; 5 : lancé par les Nord-Coréens ou les Chinois, mais là c'était voulu, ils assument ; 6 : lancé par une Super Raclure, les effets risquent d'être Super Puissants !

Glissade sur ...

1-3 : une crotte d'animal

Votre maire adoré, Monsieur Monsieur, vous avait promis de vous débarrasser de toutes les déjections canines de Blairopolis ? Votre maire a encore menti.

En regardant vers le ciel (on ne sait jamais ce qui peut en tomber), vous avez mis le pied dans une crotte : de 1 à 2 : de chien ; 3 : de baleine ; 4 : d'éléphant ; 5 : de yack ; 6 : de dinosaure.

4 : une peau de banane

Honte suprême, votre suprême 6ème sens ne vous a pas prévenu de la présence de cette banale peau de banane. Vous glissez... glissez et glissez encore... L'arrivée fera mal tant à votre ego qu'à votre bas du dos. Voir la Table des effets des glissades.

5 : un patin à roulettes

Une Super Raclure a monté un piège abominable. Il s'agit d'un patin à roulettes piégé. Une fois le pied dedans, vous ne pouvez vous dégager. Et le patin commence à rouler, rouler, rouler...

6 : de la glace

Le port de Blairopolis est un endroit dangereux pour qui ne regarde pas où il pose les pieds. Un bloc de glace de 2 m de long permettant de stocker les poissons géants mutants s'est subrepticement trouvé sous vos pieds. Et en marchant dessus imprudemment, vous l'avez fait glisser, glisser, glisser... avec vous dessus.

Vol

1 : Braquage de banque

Un braquage avec une prise d'otages a lieu là devant vos yeux médusés. Évidemment, quelqu'un crie : Mais que font les Super Blaireaux. Je sens que vous allez encore devoir vous y coller.

1 - Un preneur d'otages blond bouclé en imper avec une chaussure noire et tenant son pistolet à l'envers.

2 - Une bande de malfaiteurs portant le masque de Monsieur Monsieur. Seulement Monsieur Monsieur est aussi dans la banque, mais en tant qu'otage.. oh là là...

3 - Une bande de brigands armés jusqu'aux dents et très méchants.

4 à 6 Une bande de Super Raclures qui ne peuvent pas s'empêcher de dévaliser toutes les banques qu'ils trouvent.



2 : Sac à main

Au secours, au vol, à l'assassin, au meurtre !! Quelqu'un vous explique qu'un bandit de grand chemin vient de piquer le sac d'une vieille dame. Va falloir lui courir après. Mais si ça se trouve, il court très vite le méchant.

1 - Le voleur à la tire est un gamin des rues en rollers, très rapide.

2 - Le voleur est un champion de marathon avec le numéro 56 sur le dos, très rapide et endurant.

3 - Le voleur est une superbe jeune fille à longues jambes fines et galbées, rapide et disposant d'autres atouts.

4 - Le voleur est un rappeur, lent mais violent.

5 - Le voleur est une Super Raclure débutante, lent mais avec Super Gadgets.

6 - Le voleur est un grabataire un peu dément qui pensait que c'était son sac.

Voir Sac à main pour connaître l'identité du voleur.

3 : Vol du Super Blaireau

Vous sentez une main dans votre dos, on vous pousse, vous perdez l'équilibre et grâce à une pirouette magnifique vous revoilà sur vos pieds. Mais pendant ce temps-là, on vous a volé votre bien le plus précieux.

4 : Vol industriel

Une bande super organisée vient de dérober un secret industriel dans l'immeuble juste en face de vous. Si ça se trouve, vous leur avez tenu la porte, indiqué l'heure, montré le plus sûr chemin pour éviter les bouchons aux heures de pointe ou porté une partie du butin. Toutes les sirènes sonnent, des systèmes de défense se mettent en place, la rue est bloquée, des vigiles surgissent de toutes parts et vous êtes bien entendu entre les vigiles et les voleurs.

5 : Vol d'un bâtiment

Le bâtiment en face de vous vient de disparaître. Comme ça, d'un coup. Sans même un boum ou un patatrac. Plus aucune trace de ce bâtiment. Aïe ! Aïe ! Aïe !

1 - Invasion extra-terrestre, il y en a partout, de toutes les couleurs et de toutes les formes.

2 - Invasion d'une autre dimension, plus rien ne va plus !

3 - Invasion des hommes termites vivant sous Blairopolis, ils sont à la recherche de nourriture.

4 - Invasion des femmes taupes vivant aussi sous Blairopolis, elles sont en rut, sauve qui peut !

5 - Les Super Blaireaux ont basculé dans une autre dimension où ce bâtiment n'existe pas.

6 - Une Super Raclure a inventé un rayon rendant transparent pour faire disparaître les Super Blaireaux mais les a loupés.

6 : Vol de jour / vol de nuit

À peine le temps d'un clignement d'œil et le jour s'est transformé en nuit (et inversement s'il faisait nuit). D'un coup, d'un seul, la lune brille dans le ciel et les étoiles étincellent. Mais que s'est-il passé ?

1 - Vol temporel : une Super Raclure a volé du temps à tout Blairopolis.

2 - Négativation de Blairopolis: une Super Raclure a négativé la ville (comme un négatif de photo), les étoiles dans la nuit, ce sont les avions dans le ciel.

3 - Sommeil : les Super Blaireaux ont été assommés de sommeil par une Super Raclure (à moins que ce ne soit par le pastis d'à midi?), ils ont dormi jusqu'à la nuit.

4 - Retour vers le futur : une faille temporelle a ramené les héros 12h en arrière, attention aux anomalies temporelles : les Super Blaireaux ne doivent et ne peuvent pas se rencontrer, sinon boum !

5 - Le Dieu de la Réalité de l'Existence a bu un pastis de trop et, bourré comme une queue de pelle, il a interverti les Règles dans les boîtes, à vous de remettre de l'ordre.

6 - Le Dieu du Soleil a planté son vaisseau du Soleil dans un platane à la sortie de boîte d'une nuit... mais comment ça marche un vaisseau du Soleil, les gars ?

Mais qu'ont-ils volé ?
1 - Un disrupteur biatomique de grande puissance.
2 - Un virus de la superblairoïte aiguë : rajoute 1d6 Mini Pouvoirs aléatoires durant 1d6 heures mais dans le même temps annule temporairement vos autres Pouvoirs.
3 - Un robot de combat géant.
4 - Des robots de combat microscopiques, mais nombreux.
5 - Une BD dédicacée de Franquin.
6 - Un prototype de la voiture de demain.



Phénomène météo

La sirène de Blairopolis se met à hurler ses notes stridentes. Tous aux abris anti-volcaniques ! Tous ? Sauf les Super Blaireaux, bien sûr ! Mais que se passe-t-il ?

1 : Éruption volcanique

Le volcan que tout le monde (sauf un spéléologue fou à bicyclette) croyait éteint se remet à cracher des flammes. Évidemment, tout cela n'est pas sans conséquence sur la ville.

1 - Des rivières de lave se déversent dans les rues. Les habitants ont eu le temps de se mettre à l'abri. Mais vous, non !

2 - Pfiiiuuuuu, boum ! Une pluie de météorites s'abat sur la ville. Des immeubles s'écroulent, des morceaux acérés de vitres volent dans tous les coins. Au secours ! Mais, c'est vous les secours.

3 - Les lignes à haute tension ont été coupées... Mais le courant non. Et donc, des fils électriques parcourent la ville comme animés d'une vie propre dans des gerbes d'étincelles bleues, bzzziiiicht !

4 - La lave est arrivée dans l'eau pure du Lak. Pchhhhiiiii !! Super dites-vous. Seulement la vapeur qui se dégage du Lak est extrêmement brûlante et se dirige... vers Blairopolis. Va falloir trouver autre chose.

5 - Un grand nuage de cendre recouvre toute la ville. Et les cendres commencent à tomber lentement. Aïe ! C'est chaud. Aïe ! Eh oui, les cendres brûlantes tombent lentement très lentement, mais sûrement, souvenez-vous de Pompéi.

6 - Tous les effets en même temps. Les pauvres Super Blaireaux ont intérêt à prendre leurs RTT après.

2 : Tsunami

Un grondement fait vibrer le sol sous les pas des Super Blaireaux. Ils regardent au sud, et là, au-dessus du port, ils voient un mur immense se rapprocher. Un mur ? Oui, un mur d'eau, un raz-de-marée gigantesque que les Japonais polis appellent le tsunami (les autres disant m... alors !).

1 - Le tsunami est déclenché par Gobzilla. Ce monstre atomique prend Blairopolis pour Tokyo, il va falloir lui expliquer son erreur. Seulement, il ne parle que japonais.

2 - Une Super Raclure a installé un appareil sous l'eau permettant de noyer Blairopolis. Aux Super Blaireaux de jouer.

3 - Le roi d'Atlantis, Manor en culotte de bain, a décidé de noyer ces crétins d'avaleurs d'air. Il est fâché, car les entreprises de Paul Hueur jettent leurs déchets dans son royaume.

4 - Les druides de la Grande Forêt ont déconné... Ils ont invoqué par erreur une créature sous-marine diabolique à tête de poulpe du nom de Pakon. Celle-ci veut détruire la terre pour préparer le retour des Grozanciens.

5 - Un extra-terrestre tout puissant à tête de dauphin, Galak le Hiatus, a inversé l'axe de rotation de la Terre d'un seul coup. D'où cette grosse vague de cinquante mètres de haut qui va noyer Blairopolis.

6 - Un savant fou Blairosien a réussi à inventer la pastille d'eau déshydratée malgré les quolibets ironiques de ses confrères moins fous. Pour vérifier sa théorie, il l'a jeté dans la mer. Forcément, ça déborde et l'eau, ça mouille. La centrale nucléaire risque en revanche de moins aimer la baignade...



de 1 à 3 : pluie de créatures
4 : pluie d'objets
5 : pluie de grêlons de deux kilos
6 : pluie d'hallebardes et autres objets perçants

3 : Pluie

Il pleut, il pleut bergèreuh, rentre tes blancs moutons...

Et rentre tes miches aussi, parce que, quand il pleut à Blairopolis, vaut mieux pas rester dessous.

4 : Neige

I'm dreaming of a whiiiite Christmaaaassss. Sauf que là, on est pas à Noël, on est en août et il a déjà neigé deux mètres depuis 5 minutes. C'est louche...

1 - 2 - Une Super Raclure raciste a inventé un appareil permettant de faire neiger en été. Il veut faire disparaître Blairopolis trop cosmopolite sous un grand manteau blanc pour retrouver la pureté de la race.

3 - 4 - Pour lutter contre la fonte des glaces, le roi des pingouins a parlé : tous les pingouins du monde doivent monter dans l'ionosphère, survoler les villes les plus productrices de CO2 et faire caca dessus. La fiente de pingouin traversant l'atmosphère se transforme alors en neige (tout le monde sait ça, c'est prouvé scientifiquement) et recouvre la ville.

5 - 6 - Deux géants de la chaîne Himalayenne se sont affrontés lors d'une mémorable partie de boules de neige. Hélas, ils ne savaient pas bien viser et les boules de neige sont parties un peu haut et retombent sur Blairopolis...

Créatures
1 : yacks laineux ; 2 : baleines ; 3 : grenouilles et crapauds ; 4 : dinosaures ; 5 : moutons ; 6 : poissons

Objets
1 : voitures ; 2 : radiateurs ; 3 : pneus ; 4 : chaises ; 5 : coffres-forts ; 6 : enclumes

5 : Canicule

Pépé un pastis avec de l'eau... Oh, et puis oublie le pastis va, de l'eau seulement . Non, vous n'êtes pas fou ! Cette phrase vient d'être prononcée devant vous à Blairopolis. Il faut dire que la température est inhabituelle : 45 degrés à l'ombre, ça tape, hé cong ! D'ailleurs, y'a des immeubles qui commencent à fondre. Le bitume est déjà liquide depuis un moment.



Mais que se passe-t-il ?

1 - 2 - Une Super Raclure vient d'inventer un super four qu'elle a construit autour de la ville. Elle vient de monter le thermostat sur Cuisson Rapide Poulet Grillé .

3 - 4 - Les entreprises Paul Hueur viennent d'ouvrir une nouvelle usine complètement écologique qui respecte l'environnement et la viande sur pied blairoïte. Seulement depuis l'ouverture, il y a comme un trou dans l'atmosphère au-dessus de la ville, plus précisément dans la couche d'ozone et le trou grandi, grandi...

5 - 6 - Le scheik Dar El Invincible trouve que son territoire situé à l'ouest, du côté de Blairopolis plage, est trop petit. Il a invoqué Titi son djinn personnel pour agrandir son désert. Tout ça à cause de son père qui l'avait privé de désert étant petit.

6 : Tremblement de terre

Craaaaaaaaccc.. Criiiiircccc.. Bradaradaoum.... Ça y est, c'est la fin du monde. Au moins celle de Blairopolis. Les murs tremblent, des crevasses s'ouvrent dans les rues, des immeubles s'écroulent. Mais que font les Super Blaireaux ? Et où est la Blairopolizeï ?

1 - Encore une Super Raclure qui a inventé un appareil maléfique. Cette fois, il s'agit d'une chaussure de foot géante qui tape dans la croûte terrestre de notre planète, provoquant des tremblements de terre à répétition.

2 - Gobzilla est revenu. Et il ne parle toujours que japonais. Et il croit sincèrement qu'il est en train de détruire Tokyo, excusez-le.

3 - Satan a décidé qu'il était temps pour lui de faire son coming-out. Il a ouvert la terre sous Blairopolis pour envoyer ses légions conquérir le monde, le tout sur un air de Lorie ! Courage, fuyons !

4 - Attaque massive des femmes taupe vivant sous la surface de Blairopolis pour trouver des maris.

5 - Attaque massive des hommes termites vivant sous la surface de Blairopolis pour trouver des femmes.

6 - Un robot géant marche dans la ville. Chaque pas fait s'écrouler les bâtiments autour de lui. Qui le pilote ? Pourquoi casse-t-il tout ? Aux Super Blaireaux de découvrir s'il s'appelle Goldorok ou Goulgoth 32.

Rencontre urbaine

1 : Célébrité télévisuelle

Mais, mais, regardez, c'est Diva Canon la star de Télé Télé ! Oh, allez les gars, laissez-moi y aller, on sauvera la planète plus tard, allez quoi, soyez sympa les gars...



1 - 2 - Elle vous ignore.

3 - Elle vous tape de 1d6 points de TUN et vous les lui donnez.

4 - Elle vous prend pour quelqu'un d'autre et vous tient la jambe en parlant de son analyse pendant 1 bonne heure. Vous perdez 1d6 points de NEU.

5 - Elle vous sourit, vous gagnez 1d6 Bons d'Achat.

6 - Elle se dirige vers vous et vous donne une gifle en vous traitant de pervers monomaniaque. Le Super Blaireau perd 1d6 Bons d'Achat.

2 : Monsieur Monsieur

Monsieur Monsieur, le maire, descend de sa MaxiChtioteCar. Il vous aperçoit et vient vers vous. Il s'agit tout de même du maire de Blairopolis. Vous vous repeignez et ajustez votre collant, rempli de fierté...

1 - 2 - C'est déjà le carnaval ? Chouettes costumes les enfants.

3 - J'aime beaucoup ce que vous faites les petits. C'est quoi votre nom déjà ?

4 - On m'a dit que vous étiez surpuissant ? Vous m'installez le câble gratos ?

5 - J'adore les super héros. J'ai toujours voulu en être un. Vous m'acceptez dans votre équipe ? Trop gentil.

6 - Votre dernier combat a fait 5d6 TUN de dégâts. Payez tout de suite, sinon la Blairopolizeï vous fera profiter d'un séjour gratuit de 1d6 mois dans l'Ile Catraz.

3 : Caïd de la mafia

Le nouveau caïd de la mafia, le parrain Bruto Spessore, descend de sa limousine. Il vous voit. Il se dirige vers vous. Vous vous sentez d'un coup mal à l'aise dans votre collant en nylon.

1 - 3 - Hé les tapettes, si vous continuez à jouer sur mes plates-bandes, ça va se payer, capice ?

4 - Un flingue est pointé sur vous les gars, alors souriez-moi et serrez-moi la main... Merci les gars, y'avait aussi une caméra qui a tout filmé, alors tranquillos maintenant, hein, sinon la gazette aura du grain à moudre.

5 - 6 - Bon les gars, j'ai un petit souci là, il va falloir m'aider... Quoi ? Vous m'aimez pas ? Moi ? Le protecteur de notre belle ville ? Je vais le prendre personnellement si vous refusez, vous savez ?

4 : Super Blaireau de vos rêves

Super Suprême, l'indestructible héros de vos rêves est là devant vous.

Non, vous ne rêvez pas ! Il se tient là en chair et en os, aussi beau, fort et rayonnant que dans la première BD que vous avez achetée à 10 ans. Celle qui vous a orienté vers le métier de Super Blaireau. Les mains moites et le front transpirant, vous vous dirigez vers votre idole...

1 - 3 - Vous bafouillez et postillonnez devant lui. Il vous regarde d'un œil las et s'envole vers d'autres cieux. Vous êtes vexé à mort et subissez un Désavantage de 1d6 à tous vos tests pendant 1d6 heures.

4 - Ah salut, je te reconnais, tu es un Super Blaireau. Bon travail p'tit, continu comme ça. Vous bénéficiez d'un Avantage de 1d6 à tous vos tests pendant 1d6 heures.

5 - Vous voyez votre héros parler au caïd de Blairopolis. Ils ne vous ont pas remarqué et ils ont l'air de plaisanter. Le caïd remet un gros paquet à Super Suprême et celui-ci s'envole.

6 - Super Suprême vous tourne le dos. En vous approchant, vous voyez qu'il a un élastique autour du bras et dans son autre main une seringue remplie d'un liquide fluorescent. Sûrement une Super Potion à base de jus de kiwi concentré, vous dites-vous avant de poser la main sur son dos...



5 : Femme (ou homme) de vos rêves

Tilt, Bzoiiinnnng ! La perfection faite femme (ou homme pour les femmes, enfin vous faites comme vous voulez) est incarnée devant vous. Physiquement parfait(e), elle (il) semble en plus vouloir quelque chose de votre modeste personne. Vos boutons d'acné, discrets depuis la fin de votre adolescence, reprennent d'un coup du service, vos jambes flageolent... Elle (il) va VOUS parler.

1 - 3 - C'est un robot construit à l'image de votre partenaire idéal. Conçu évidemment par une Super Raclure de vos ennemis, il est truffé de Super Pièges qui font super mal ! Pas les dents !

4 - Suédois(e), elle(il) est perdu(e) dans Blairopolis. Elle (il) vous demande si vous aimez coucher, car elle(il) aime votre collant moulant. Si vous refusez pour aller sauver le monde, vous perdez 1d6 points de NEU à retrancher à la valeur de création, mais vous gagnez 2d6 Bons d'Achat.

5 - Super Raclure du sexe opposé au vôtre. Elle va tout faire pour vous discréditer aux yeux de votre équipe et du public.

6 - Compagnon idéal : c'est une rencontre imprévue, c'est tout. Comme dans un film, vos cœurs font boum boum. Vous l'aimez, elle vous aime. Mais dans l'ombre une Super Raclure vous surveille.

6 : Parent

Un parent inconnu vous accoste dans la rue. Lancez 2d6 puis consultez la Table des Relations pour savoir qui c'est et ce qu'il veut...

Envolée lyrique



Vous voilà projeté dans les airs. Une double table : pourquoi et où chutez-vous ?

Pourquoi ? Voyez la Table des Décollages. À vous le grand saut. Mais savez-vous voler ? Non ? Alors gare à la chute dans la Table des Chutes. Car si tu tombes, c'est la chute ; mais si tu chutes... c'est la tombe !

TABLE DES EFFETS DE LA GLISSADE

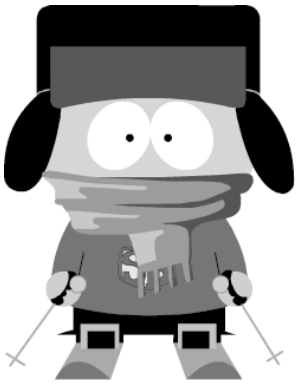
1 - Rencontre avec un véhicule
- 1 - Camion-citerne
- 2 - Camion police (avec 2d6 policiers dedans) de la Blairopolizeï
- 3 - Camion vidange de fosse septique (13 fatidique)
- 4 - Voiture de cailleras conduite par un gang de cailleras (2d6)
- 5 - Avion décollant au même moment
- 6 - Formule 1

2 - Rencontre avec un passant (Figurant moyen)
- 1 - Vieille célibataire pas jolie et collante recherchant le Super Blaireau de sa vie
- 2 - Policier de la Blairopolizeï
- 3 - Supra canon du sexe opposé superbement gaulé(e) et habillé(e) très court
- 4 - Rappeur hargneux essayant de se détendre en écoutant du rap
- 5 - Maire de Blairopolis touchant un pot-de-vin
- 6 - Tueur à gages en train de remplir un contrat

3 - Rencontre avec un animal (Figurant fort)
- 1 - Yack laineux
- 2 - Dinosaure (1-3: herbivore, 4-6: carnivore)
- 3 - Chat colérique
- 4 - Chien de combat
- 5 - Éléphant de cirque
- 6 - Baleine

4 - Rencontre avec
- 1 - 3 - un mur en béton armé
- 4 - une palissade en bois
- 5 - une œuvre d'art piquante
- 6 - une attraction de la fête foraine en mousse

5 - Rencontre avec la devanture d'une boutique
- 1 - 3 - Siège vitré de la Hueur Compagnie
- 4 - Commissariat central de la BP
- 5 - Poissonnier du port
- 6 - Fleuriste spécialisé dans les cactus



6 - Rencontre avec
- 1 - La fin de la rade du port
- 2 - Une bouche d'égout ouverte
- 3 - Une grande étendue de ciment frais
- 4 - Une étendue de goudron suivie d'un magasin d'oreillers en vraies plumes d'oie
- 5 - Une partie de pétanque en cours, vous glissez, glissez sur le cochonnet, et relancez les dés pour savoir où vous tombez. Mais les joueurs de pétanque (2d6 Figurants moyens) vous poursuivent pour vous faire manger leurs boules (de pétanque).
- 6 - Une boutique de ressorts, vous êtes éjecté dans les airs (voir Table des Chutes)

Table Météo : qui doit-on sauver ?



1 - Un groupe (3d6) d'écoliers turbulents dans un bus scolaire. Et le bus est en mauvaise posture. Les Super Blaireaux sauront-ils empêcher le désastre?

2 - le caniche de la grand-mère à côté de vous est en danger de mort. La grand-mère vous hurle dans l'oreille. Qu'allez-vous faire?

3 - Un groupe (10d6) de touristes allemands (shorts et bière) va bientôt sucer les fraises par la racine. Allez-vous les sauver ? Wienerschnitzel !

4 - Une superbe jeune fille brune, dans un joli déshabillé diaphane qui dévoile la rondeur de ses formes épanouies, est en danger de casser sa pipe, à défaut d'en faire... toute une histoire. Allez-vous l'aider ?

5 - Une célibataire endurcie (2,5 m pour 110 kg de muscles, moustache comprise), adepte du self défense, cherche le Super Blaireau de ses rêves dans le secret de son cœur. Et puis la catastrophe s'abat sur elle. Mais il n'est pas trop tard...

6 - Monsieur Monsieur est en danger de mort. Le sauver rehausserait-il votre image ?

Table des décollages

1 - Vent frais, vent du matin, vent qui souffle au sommet des grands pins

Une formidable bourrasque de vent d'ouest vous a emporté dans les airs. Vous y croisez Mary Poppins et son parapluie : Superkalifragilistik etc.

2- Pétomanie

Une Super Raclure possède un pouvoir très rare : le pouvoir suprême de pétomanie céleste. Ce pouvoir aux effets (d)étonnants vous projette dans les airs. Vite de l'air !

3 - Ventilo

Un super ventilateur géant construit par une Super Raclure vous souffle dans les airs. Va falloir atterrir maintenant. Blairopolis, nous avons un problème...

4 - Happage

Un trou d'air d'origine inconnue, mais suspecte vous happe et vous projette dans le ciel

5 - Ptérodactyle

Un ptérodactyle vous happe et vous emmène dans son aire. Il a plusieurs petits qui adorent les Super Blaireaux en sauce ou même cru à la croque-au-sel. La maman est un Figurant fort et elle est entourée d'une dizaine de petits Figurants faibles (2d6 à la louche) mais avec des becs qui piquent et des griffes aussi...

6 - Dragon

Le dragon de la montagne de fer vient de faire une descente en ville. Vu qu'il adore la couleur de votre Super Costume, il vous a emporté pour jouer avec vous. Figurant exceptionnel et exceptionnellement joueur.



Table des chutes

1 - Maison de retraite de Blairopolis : ne tombez pas sur les vieux !

2 - Montagne : vous voilà de l'autre côté de la ville en pleine montagne.

3 - Port : vous avez une chance sur 2 (1 à 3 sur 1d6) de tomber sur une montagne de poissons. Si vous tombez dedans, l'odeur de votre Super Costume sera repérable à 100 cases durant 1d6 jours, même après lavage, provoquant un Désavantage de 1d6 à tous vos tests relationnels sauf chez les gens qui adorent l'odeur du poisson (les chats, les requins, les pingouins, que sais-je encore ?)

4 - Plage de nudistes de Blairopolis, le port du Super Costume, même moulant, est interdit.

5 - En plein coeur de la Grande Forêt de Blairopolis.

6 - En mer profonde, vous savez ramer ?

Profession : Meneur de Super Blaireaux sans expérience



Trois structures pour bien commencer sa carrière professionnelle

L'introduction d'un scénario pour des Super Blaireaux débutants peut s'avérer être difficile. En effet, à leur création, les Super Blaireaux sont des quidams sans notoriété, et il n'y a pas de raisons que l'on s'adresse à eux en priorité pour sauver le monde. Il est possible d'imaginer un scénario qui commence par une heureuse rencontre permettant de lancer l'aventure. Mais ce procédé ne peut être utilisé qu'avec parcimonie : les Super Blaireaux, à force de rencontrer par hasard un Figurant dans une auberge qui leur donne une mission, risquent très vite de se lasser de ce genre de procédé. Et puis les auberges dans Blairopolis, ça ne court plus les rues !

Aussi, avant que les Super Blaireaux ne soient suffisamment populaires pour que l'on s'adresse à eux directement pour leur confier une mission, il leur faudra faire leurs preuves. C'est pourquoi, afin de vous faciliter la tâche, nous vous proposons trois possibilités pour lancer vos premiers scénarios de MSB.

La première est l'Agence Mondiale Intérimaire des Blaireaux Esseulés ou l'AMIBE : c'est une agence pour l'emploi intérimaire spécialisée dans le travail pour Super Blaireaux. Très pratique, elle permet de lancer à peu près n'importe quel scénario. En revanche, son fonctionnement interne reste énigmatique et personne ne sait vraiment qui se cache derrière cette structure. Certains murmurent dans l'ombre que les desseins de cette agence ne sont pas aussi clairs qu'elle semble vouloir le montrer...

La seconde possibilité est incarnée par un personnage au doux nom de Jean-Eude de la Bourbière-Sencervaux : personnage opportuniste, conseiller en communication, il agit comme une sorte de manager, de coach spécialisé en Super Blaireaux depuis 10 ans. Il est très au fait de toutes les techniques médiatiques et peut aider un Super Blaireau à se faire une certaine notoriété.

Enfin, la troisième structure demande une part de travail pour le Meneur (vous ne pensiez tout de même pas qu'on allait vous mâcher tout le boulot ?) afin de l'adapter à ses joueurs, et ce, dès la création des Super Blaireaux : il s'agit là de constituer une véritable famille dirigée d'une main de fer par un mentor, un multimilliardaire dont le rêve est de sauver le monde. Pour cela, il a fondé un service de sauvetage international baptisé la Blaireau International Company ou BIC pour faire court.

Voyons maintenant plus en détail chacune de ces structures...

Possibilité 1 : L'AMIBE

Pour les Super Blaireaux qui veulent du boulot, l'AMIBE est ce qu'il vous faut !

L'AMIBE est une agence qui embauche en intérim et aide les Super Blaireaux pour assurer des missions sur le pouce, quand vraiment personne d'autre n'est disponible. L'AMIBE, c'est l'Agence Mondiale Intérimaire des Blaireaux Esseulés. Nouvellement créé, son financement n'est pas très clair. En tout cas, les quelques Super Blaireaux qui ont travaillé pour cette boîte n'ont pas eu à s'en plaindre : L'AMIBE est réglo !

L'AMIBE a installé un bureau à Blairopolis, un local de deux petites salles : une pour l'accueil, avec une machine à café et des plantes vertes, et une pour le patron. À l'accueil, il y a la secrétaire, Rosalie de son prénom, une rousse à forte poitrine et à grandes bottes en skaï rouge pétant, et qui passe ses journées à attendre, lire *Bien dans sa peau*, bien dans ses bottes en skaï rouge, se mettre du rouge à ongles et répondre au téléphone.

Le patron de l'agence de Blairopolis s'appelle Monsieur Trichard. Lui, c'est le boss, le vrai, tout le temps un cigare au bec, plein de bagouses aux doigts, une belle chaîne en or autour du cou du genre qui brille et un petit sourire narquois. Toi, Coco, si tu bosses bien, je te promets qu'on va se faire des gamètes en or ! C'est un type qui a l'air sûr de lui, qui a beaucoup de charisme et qui semble puissant et riche. Bref, c'est le genre de personnage, disons-le, sympathique à la première seconde, mais qui peut devenir assez insupportable ensuite.

Le fonctionnement de l'agence est très simple : il n'y a pas de fichiers complets avec les noms, les adresses, le numéro de sécu des Super Blaireaux. Le Super Blaireau désireux de bosser va trouver Rosalie et remplit une fiche succinte décrivant brièvement ses Pouvoirs, ce qu'il sait ou ne sait pas faire et un moyen de le contacter. L'agence convient alors d'un signal, style message radio codé, type publicitaire : "Avec les saucisses Tropiquet, ne soyez plus ballotté !". Quand l'agence a besoin de lui pour un boulot, elle diffuse le message sur les ondes. Le Super Blaireau passe à l'agence, on lui explique la mission, il la fait et repasse à l'agence pour être payé. Et c'est tout !

Précisons aussi que l'agence propose des stages d'insertion pour ses bons Super Blaireaux rémunérés sur la base du SMIB (Salaire Minimum Intérimaire Blaireau) afin de développer le potentiel de ses intérimaires les plus méritants : stage de tricot-canevas toujours utile pour développer l'ambidextrie, stage de développement personnel, atelier écriture/lecture (c'est pas parce qu'on est super qu'on sait lire et écrire), stage de couture pour apprendre à mieux entretenir son Super Costume, etc.

Pour imiter Trichard qui parle toujours avec le cigare au bec, rien de tel que de parler avec un stylo fiché au coin de la bouche.



POSSIBILITÉ 2 : JEAN-EUDE DE LA BOURBIÈRE-SENCERVAUX, CONSEILLER EN COMMUNICATION

Jean-Eude, couramment appelé BTS dans la profession, est un ancien publicitaire de renom particulièrement branché il y a dix ans. Mais il fut déconsidéré dans la jet-set à cause de sa campagne trop tapageuse pour Nickel-Petons, un déodorant caustique pour les pieds qui puent. Trop vulgaire, il avait beaucoup insisté pour y faire apparaître quelques célébrités : auto-dérision et second degré. Ce fut un échec complet et il tomba en disgrâce. Reconverti en se spécialisant dans la gestion de Super Blaireaux, il gère la couverture médiatique de certains d'entre eux et propose des boulots au coup par coup à d'autres. Il se paie via des commissions sur les contrats qu'il parvient à décrocher. Travailler avec les Super Blaireaux est pour lui une opportunité fabuleuse de se refaire une notoriété. Il prend sa tâche très au sérieux. Son look est travaillé en conséquence : costume de coupe moderne et décontractée à liseré fluo, lunette high-tech, bagouses voyantes, brushing volumineux... Il se débrouille également pour apparaître en arrière-plan lors de chaque événement où apparaît un de ses Super Blaireaux.

Ses jolis coups :
– Super Sauterelle invitée dans le talk-show *La vie des autres* animé par Fanny Letron sur le thème « Devinez quel est mon secret ». La Sauterelle s'est montrée particulièrement brillante entre un revendeur de NIUM à la sauvette poète et une top model pétomane.
– Un contrat de commentateur de vidéo-choc dans l'émission *Catastrophes au coin de la rue* qui montre des faits divers filmés par diverses caméras de surveillance.
– La participation des 4 Branletonstick à l'émission de jeu *Le juste prix de ma belle-mère.*

Pour plus de précisions, reportez-vous à la Table des boulots offerts par BTS page suivante.

POSSIBILITÉ 3 : BLAIREAU INTERNATIONAL COMPANY OU BIC

Pour cette option, il vous faudra créer un Figurant multimilliardaire, par exemple un Super Blaireau à la retraite ou un excentrique fortuné qui a décidé de sauver le monde. Il sera le mentor, le gourou, le père spirituel des Super Blaireaux. Ce père, pour une raison à définir, a décidé de mettre sa fortune à contribution pour créer un organisme dont la tâche est de veiller à la bonne marche du monde et d'intervenir pour le sauver. Afin d'assurer son indépendance, le richissime père a acquis une petite île perdue dans l'Atlantique. Évidemment, elle n'est reprise sur aucune carte. Il l'a aménagée de façon à pouvoir y vivre en totale autarcie (plantations ou machines créant des aliments et tout le toutim) et former des Super Blaireaux en la dotant de salles d'entraînement suréquipées. Agissant incognito, il a donc créé la Blaireau International Company sous la forme d'un réseau d'agents secrets qui sont aussi d'anciennes connaissances dignes de confiance. Ils oeuvrent dans les pays les plus instables politiquement, c'est-à-dire ceux où les Super Raclures sont omniprésentes. Il n'y a maintenant plus qu'à attendre un simple appel de ces agents pour que l'équipe de Super Blaireaux intervienne et sauve le Monde !

Boulot offert par BTS

Niveau de Relation avec BTS	Missions	Rémunération	Durée
0	Invité dans un dîner de cons	Rien, permet juste de faire du relationnel	une soirée
1	Animation d'anniversaires dans la maison de retraite «Les mimosas»	1 pt de TUN à se partager	l'après-midi
2	Enterrement de vie de jeune garçon/fille	2 pts de TUN à se partager	une soirée
3	Animation de supermarché genre BricoBlaireau	3 pts de TUN à se partager	une journée
4	Figuration et cascades dans le téléfilm L'homme qui tombe dans le pic	4 pts de TUN à se partager	deux journées
5	Happening dans une soirée branchée genre Fête de l'andouillette panée	1 point de TUN par personnage	une soirée
6	Publicité dans le magazine Pipol pour des méthodes miraculeuses de développement corporel	2 points de TUN par personnage pour la séance photo	l'après-midi
7	Émission sur Télé Télé, publicité dans le magazine Pipol, sur des affiches partout dans Blairopolis	1d6 pts de TUN par personnage	l'après-midi

Genèse

Quand le Destin boit, les Humains trinquent...
Jürgen von Pils

Le réveil siffle sa mélodie quotidienne annonçant la fin de la nuit et le début d'une nouvelle journée pleine de joie et de bonheur pour Marcel Kant, le locataire des lieux. Jeune homme trentenaire que rien de particulier ne différencie de l'Homo Habilis Modernus standard. Taille moyenne, léger embonpoint, calvitie naissante au sommet du front. Et la détestable habitude de se gratter l'entrejambe au lever du lit.

L'esprit encore embrumé par les songes de Morphée, Marcel part à la recherche de son paquet de tiges au goudron sur la table de nuit, encombrée par tout ce qui est habituellement rangé dans un frigidaire. Le linge d'une propreté douteuse entassé dans un coin de la pièce apporte la touche finale à ce tableau du célibataire mâle qui n'a pas encore eu de proposition concluante. Marcel, bien que doté d'une apparence des plus banales, a cependant une capacité originale pour un homme de sa condition. Il est capable d'enfiler son slip kangourou d'un seul coup en le tenant par les mains, juste en sautant dedans à pieds joints ! Capacité qui l'a rendu célèbre dans les bals des environs, lui permettant accessoirement de se rincer le gosier à l'œil ! Ce don est doublé d'une incroyable résistance à la consommation de substances alcoolisées et fermentées de tout poil. Marcel, force de la nature, gagne très régulièrement les concours organisés les samedis soirs au PMU d'en bas : bras de fer, pompes sur une main, etc. Quant à son léger embonpoint, il provient sans aucun doute de ses sessions d'entraînement assidu au lever de coude. Marcel est accessoirement ouvrier manutentionnaire en entrepôts frigorifiques, et surtout la cible de jeu favorite de ses collègues qui le charrient quotidiennement sur son absence de vie sexuelle.



C'est une musique douce et suintante à base de violons à la guimauve qui extrait Ginette Sommier de son sommeil. Se retournant dans son grand lit, elle soupire une fois de plus. Comme chaque matin, elle se désespère de ne pas trouver un corps tiède, encore étourdi d'une longue nuit d'amour, lové à côté d'elle. Ginette, plus carotte que rouquine, plus pâlichonne que diaphane, plus maigrichonne que svelte, s'étire dans un bâillement que l'on qualifiera de peu gracieux. Son pyjama en polaire rose, certes très confortable, camoufle le peu de formes qui pourraient la faire passer pour autre chose qu'une adolescente prépubère. Sa chambre, décorée selon une mode heureusement disparue aujourd'hui, donne toute l'ampleur de ce cliché fleur bleue, mais d'un bleu tellement délavé qu'il en devient fadasse. Le tendre cœur de Ginette, jeune fille très sensible, s'est endurci après des refus sans nombre et des déceptions à la pelle lors de ses tentatives désespérées de séduction auprès des jeunes mâles qu'elle côtoie. C'est vrai, elle ne possède pas le superbe 95C d'Eva, sa colocataire. Mais les hommes ne s'intéressent-ils pas aussi à l'intellect ? Et Ginette est un vrai puits de science. Grâce à ses lectures assidues de revues à caractère hautement scientifique comme *Voilà Paris* et *Allo Match*, elle est incollable dans le domaine des potins mondains et des travaux couturiers. Ginette, secrétaire de direction aux Impôts, est secrètement amoureuse de son supérieur hiérarchique. Hélas, le mufle ne voit en elle qu'un improbable croisement entre sa femme trop catholique et sa maîtresse trop peu disponible.

Perdu dans les limbes de l'Outre Espace, le Destin s'ennuyait ferme. Il voulait jouer aux dés avec le reste des entités anthropomorphiques de la civilisation occidentale qui partageaient ce grand loft interdimensionnel. Mais une collision entre un camion-citerne et un train de marchandises retenait la Mort. Ce grand couillon préférait faire des heures supplémentaires sur la Nationale 25. Le Bien était occupé au fond du couloir à droite par un chili de la veille qui lui vrillait les entrailles.



Et pire que tout, le Mal se défonçait sur sa console de jeu en poussant des gloussements d'adolescente assistant pour la première fois à un concert de Lorie. De toute façon, depuis que le Destin avait sorti un 13 avec deux dés à six faces, les autres le regardaient un peu de travers.

Bref, le Destin hésitait entre retourner se coucher ou faire une réussite. Mais quand on connaît les cartes à l'avance, ça perd un peu de son sel. Restait l'alcool, un petit stock que la Mort avait confisqué en guise de compensation, en 1922 à Chicago juste avant que la bande à Eliott Ness ne fasse exploser l'entrepôt et le quartier chinois voisin. Ouaip ! Un bon coup de bourbon frelaté artisanal, ça c'est le remède efficace pour se changer les idées !

Trois heures et deux bouteilles plus tard, le Destin faisait la causette dans le téléphone en faïence made in Delafon, tout en supportant les effluves nauséabonds que le Bien avait négligemment laissés derrière lui...

Et merde, à quoi ça sert la bombe lavande-marine ? hurla-t-il à l'encontre de son prédécesseur juste avant que ses paroles ne soient à nouveau noyées - au sens littéral du terme - par un nouveau renvoi gastrique. Titubant avec grâce à la sortie des toilettes, le Destin se dit que, bourré pour bourré, il avait une bouteille à finir. Il s'effondra d'un seul trait dans un siège confortable et siffla comme une merde le fond de bourbon. Ce jour-là, le Destin ne produisit plus qu'un ronflement tenace, d'épisodiques renvois gastriques et quelques décilitres d'urine qui ruinèrent définitivement le cuir du fauteuil.

Le lendemain matin, émergeant des brumes de son sommeil éthylique, le Destin décida de se remettre sur pieds. Il s'enfila dans l'ordre un café noir sans sucre, une boîte de cachous pour l'haleine et une tartine beurrée. Tartine qu'il adorait faire tomber juste pour voir si, un jour, elle ne choisirait pas le mauvais côté. Il s'installa à son bureau, une œuvre magnifique tout en acier trempé, cadeau d'un industriel de la sidérurgie allemande à qui il avait donné un coup de... destin. C'était au début du XXème siècle, il lui avait conseillé d'investir dans la métallurgie lourde tandis que le Mal avait fait le reste en foutant le boxon à Sarajevo à la fin du mois de juin 1914.

Bref, tout en se massant les tempes pour faire cesser cette putain de migraine, il commença à faire du tri dans ses fiches pour organiser la tournée de la Mort. Aujourd'hui, il faudrait jongler. Un groupe de fermiers - les Kent - vont découvrir un vaisseau spatial dans leur champ avec à son bord un enfant extra-terrestre ; une femme pilote automobile du nom de Sommers se fera reconstruire façon bio-ionique suite à un accident tragique ; un manutentionnaire du nom de Kant finira congelé dans un frigo industriel, une blague de ses collègues... et une secrétaire de direction - Ginette de son prénom - se défenestrera à l'issue d'une énième déception amoureuse. En somme, une petite journée tranquille. Pas vraiment d'urgence, se dit-il, un autre café me ferait du bien. Se levant trop soudainement, il fut pris d'un malaise. Il perdit l'équilibre, se vautra par terre en pulvérisant au passage un vase Ming d'époque, une statue grecque miniature d'un goût très douteux et une reproduction très peu fidèle du penseur de Rodin en presse-papier. Dans la foulée, il éparpilla ses fiches aux quatre vents. Fait chier ! Où est l'aspirine, bordel de putain de merde ! aboya-t-il en se relevant brusquement. Sa tête se ficha littéralement dans le coin du bureau métallique dans un son mat évoquant la réception au sol d'une pastèque trop mûre après une chute de deux étages. Le Destin chancela avant de se vautrer lourdement, envoyant sa conscience faire un tour dans le royaume de Morphée et laissant sa tête pisser le sang sur la belle moquette angora que le Bien avait fait poser à grands frais le mois dernier.

La journée du lendemain, normale dans l'ensemble, fut émaillée de quelques anecdotes dignes de figurer à la Une d'Infos du Monde, le célèbre tabloïde des nouvelles improbables, mais vraies !

On a retrouvé une curieuse capsule ressemblant furieusement à un vaisseau spatial dans une chambre froide industrielle fermée de l'intérieur. Monsieur Kant, l'ouvrier en poste à ce moment a été hospitalisé en état de choc, le traumatisme reste encore inexpliqué à ce jour. Une voiture de course conduite par une femme blonde a fini sa course dans le bâtiment du Trésor Public. Mademoiselle Sommier, secrétaire de direction, a été légèrement blessée lors de l'accident. De plus, elle affirme qu'il n'y avait personne au volant au moment de la collision. La femme blonde a fait l'objet d'un avis de recherche. Monsieur Kent, fermier dans l'Arkansas, a gagné le prix de la plus grosse citrouille du comté. Nous sommes toujours sans nouvelle de la célèbre pilote automobile Jamie Sommers, disparue lors des essais du nouveau prototype de bolide à propulsion subphotonique, plus connu sous le nom de code Wawahoum.

QUELQUES MOIS PLUS TARD...

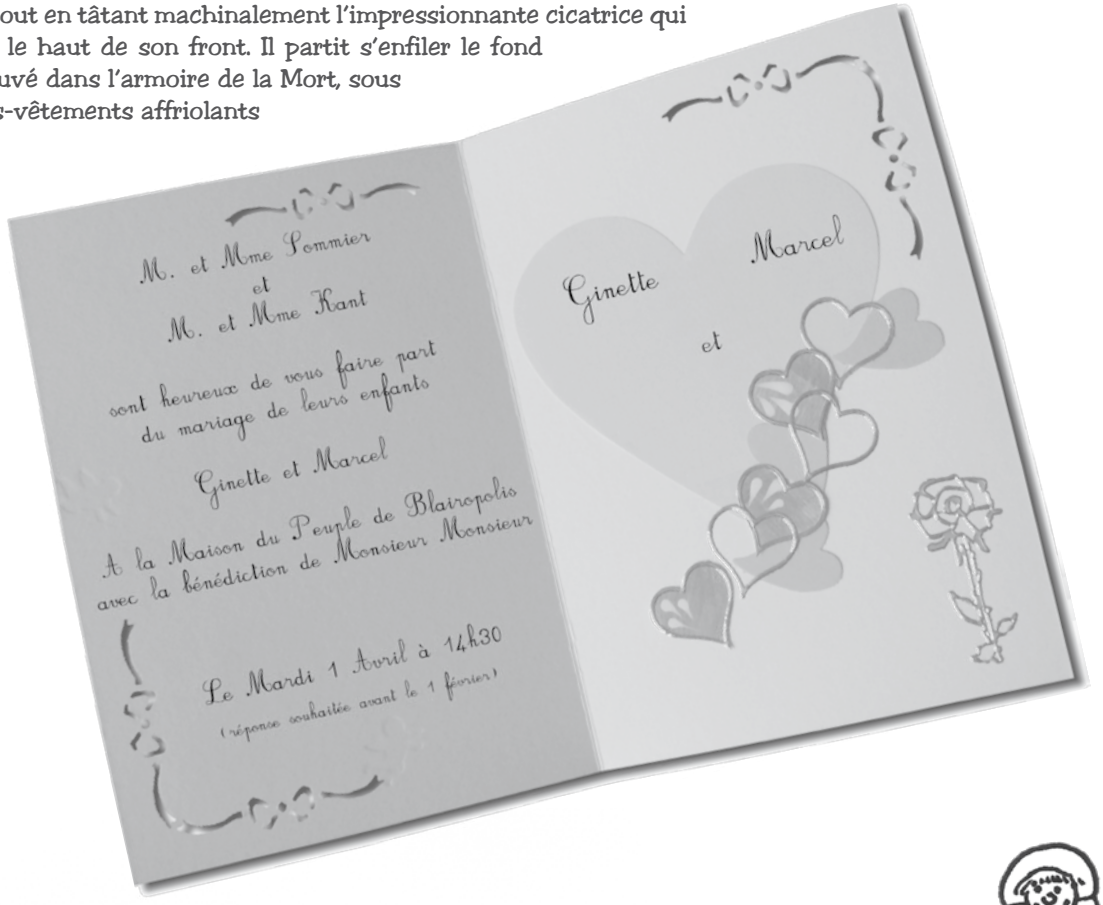
Ginette est ravissante dans sa robe immaculée, son sourire ravageur illumine la fête, faisant même concurrence aux flashes des appareils photo. Marcel, plus athlétique que jamais, est un peu cintré dans son costume noir. Mais il est heureux ! Il se remémore ce jour unique où il a découvert ce truc bizarre dans le frigo au boulot, puis cette sensation étrange s'emparant de lui. Il s'est senti défaillir, probablement ce caillou vert phosphorescent aperçu dans la capsule... Puis le réveil aux urgences et dans le box d'à côté, cette jeune femme. L'air un peu triste, pas très mignonne mais émouvante. Il n'a jamais su pourquoi il a voulu lui sourire. Non seulement il l'a fait, mais elle le lui a rendu.

- Salut, moi c'est Marcel, lui susurra-t-il tandis qu'une douce chaleur envahissait son visage.

- Ginette, Ginette Sommers, euh Sommier ! Qu'est-ce qui vous est arrivé ? répondit-elle d'un ton très assuré à cet homme qu'elle ne connaissait ni d'Eve ni d'Adam.

Quelque part, là-haut dans les Limbes de l'Outre Espace, le Destin pestait de manière indicible, tout en tâtant machinalement l'impressionnante cicatrice qui orne désormais le haut de son front. Il partit s'enfiler le fond de mezcal retrouvé dans l'armoire de la Mort, sous une pile de sous-vêtements affriolants en dentelle.

- Fait chier ! Manquerait plus qu'ils nous fassent des p'tits, ces blaireaux !



En route pour quelques synopsis d'aventures



MIAM !?

Les Super Blaireaux jouent l'équipe qui sera retenue au cours du casting d'une grande marque agroalimentaire Miam !? qui cherche à sponsoriser des Super Blaireaux. La marque va multiplier leurs apparitions sur Télé Télé, leur impose d'être filmés, les envoie vers des missions faciles ou préparées à l'avance et leur impute les éventuelles baisses de vente de certains produits, arguant du fait que leur performance n'a pas été suffisamment spectaculaire. Mais nos Super Blaireaux découvriront la terrible machination d'un savant fou employé par Miam !? qui a participé à l'élaboration de leurs gadgets et équipements et qui a également créé une horde de robots à but publicitaire, hauts de 50 cm, ayant la forme d'un castor qui louche à pelage rose et qui distribue les nouveaux bonbons de la marque dans toute la ville. Très mignon, le castor répand un gaz inodore et incolore sur quiconque approche. Toute personne contaminée subit une régression mentale définitive en quelques jours à moins que l'antidote ne lui soit administré dans les 48 heures.

Les Super Blaireaux devront découvrir la machination et la contrecarrer. Les gens de Miam !? ne s'alarmeront cependant pas et refuseront d'admettre leur implication. En effet, le savant fou possède une certaine respectabilité et il y a trop de TUN engagée dans cette affaire. Les autres Super Blaireaux et les pouvoirs publics risquent fort de considérer toute cette affaire comme un coup publicitaire supplémentaire de la part de Miam !?

Les clowns de services devront donc sauver d'innocents mangeurs de bonbons dans l'indifférence la plus totale, sans compter les moqueries et l'incrédulité générale.

IL NE FAUT JAMAIS FAIRE CONFIANCE À TOUT LE MONDE !

Les Super Blaireaux sont embauchés par un Vrai Super Héros Super Connu (un VHS) pour veiller et entretenir son Dark QG. Le VHS doit, pour une obscure raison, se rendre sur la lointaine planète de Salsifia 12. Mais pendant son absence, d'étranges choses se produisent dans le QG : des lumières clignotent, des avertisseurs font un boucan d'enfer, des phénomènes aussi inexplicables qu'incongrus font monter la tension, et le tout culmine lors de la tentative d'invasion du QG par des intrus (à déterminer par vos bons soins). Et tout cela, sans compter les nombreux visiteurs plus ou moins amicaux et plus ou moins indésirables dans le QG : vendeurs de tapis, touristes japonais égarés, journalistes, etc.

LA SUITE ?

Option 1 : C'est le VHS même qui a tout manigancé pour tester la fiabilité et la valeur des Super Blaireaux. Il a d'autres projets pour eux, mais veut d'abord voir de quoi ils sont capables.

Option 2 : Un grand ennemi du VHS a eu écho de son lointain voyage. Il veut en profiter pour mettre la main sur son Dark QG.

Option 3 : Le Dark QG est construit sur un cimetière indien et les fantômes ont décidé de se réveiller en l'absence du puissant maître des lieux. Ce soir, c'est la fête au village !

« La Ferme ! »

Depuis que Télé Télé a installé un gigantesque plateau de télévision dans une vieille ferme afin d'y faire cohabiter des stars (ou si peu) sur le déclin (ou si peu), à la Beauf Story , les gendarmes du coin ont bien des soucis, mon bon monsieur. Entre les fanatiques qui veulent à tout prix s'introduire dans la ferme pour récupérer une petite culotte d'Ève, les manifestants du Parti Alternatif Fermier (le PAF) qui bloquent entrées et sorties de La Ferme ! pour protester contre les dernières lois agricoles européennes, les touristes qui squattent les alentours et allument des barbecues dans des pinèdes prêtes à flamber... les représentants de l'ordre ont bien du mal à reconnaître le bon grain de l'ivresse. Et c'est sans compter sur le cruel Audimator qui profite du bordel ambiant pour enlever une des stars de La Ferme ! afin de réclamer une très très forte rançon. Du travail agricole en perspective pour nos valeureux Super Blaireaux, pire que la foire aux bestiaux de Pougues-les-eaux !

On ne choisit pas sa famille

Le Super Blaireau est super complexé d'avoir un père plus que normal et organise son meurtre via une agence de Super Raclures. Cela lui permettrait d'avoir un ennemi récurrent à combattre pour venger la mort de son père. Un peu tordu le concept. Hélas, le papa vient de gagner au loto et décide de faire hériter sa feignasse de fils uniquement si celui-ci devient un vrai héros. Le Super Blaireau décide alors de passer son temps à protéger son paternel des attaques de l'agence recrutée précédemment. Car, bien évidemment, le contrat de l'agence de Super Raclures n'est pas annulable. Du coup, le Super Blaireau a trouvé son méchant récurrent de façon bien involontaire, mais aura enfin une bonne raison de devenir un héros.



Blairowitch

Trois étudiants en cinéma qui réalisaient un documentaire sur la légende de la sorcière de Blair dans la forêt de Krapougniak ont disparu. La sorcière est-elle vraiment dans le coup ? Ou ne s'agit-il que d'un canular ?

Par où t'es rentré, on t'a pas vu sortir ? Ou la nuit de l'ambassadeur

L'ambassade du Groland organise une somptueuse fête pour inaugurer ses nouveaux locaux dans la cité de Blairopolis. Mais des rumeurs courent : la fille de l'ambassadeur aurait été enlevée... Les Super Blaireaux sont les seuls au courant et ils doivent agir en toute discrétion ! La réception de l'ambassadeur sera-t-elle un succès ?

Qui qu'a pris l'oseille ? Ou la nuit des scarabées rouges

Depuis quelque temps, les banques de Blairopolis sont dévalisées en pleine nuit, sans qu'il ne soit possible de trouver les coupables. Seul indice : les gardiens ont été agressés par une nuée de coléoptères rouge sang...

J'irai revoir ma Normandie ou la nuit de l'Indien

Un méga chantier de construction d'un nouveau centre commercial a mis à jour un très très très très ancien cimetière indien. Considérant les impératifs économiques, les entrepreneurs décident de ne pas divulguer l'affaire, ils l'enterrent même ! Les travaux reprennent... Mais la vengeance des Grands Anciens Indiens va être terrib' !



BLAIROPOLIS, THE REAL TÉLÉ TÉLÉ

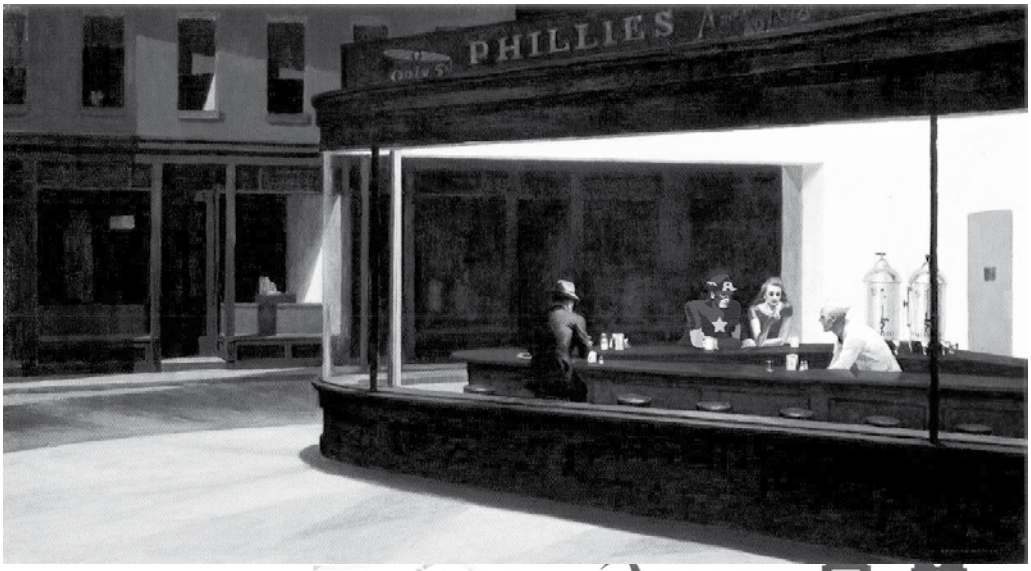
En réalité, Blairopolis est une ville construite de toutes pièces par des producteurs de Télé Télé peu scrupuleux. Une sorte de méga-studio où les habitants, et surtout les Super Blaireaux sont sans cesse filmés et sans le savoir font partie de nombreuses séries sur Télé Télé, diffusées dans le reste du monde. Très peu de personnes ont encore connaissance de la réalité. Quasiment tous les habitants viennent de l'extérieur et ont signé un contrat pour participer à cette expérience unique. La durée du contrat est de vingt ans. Mais pour participer à l'émission, ils ont dû subir des tests, des lavages de cerveau et une réorganisation complète de leur mémoire. Les Super Blaireaux font partie du lot et il a été décidé d'en faire les héros du quotidien d'une série télé. Il y a, au final, très peu de chances qu'ils découvrent ce secret, mais des choses bizarres se produisent quand même et mettent la puce à l'oreille : certains décors changent en une nuit, des acteurs pètent les plombs et se souviennent de leur vie antérieure...

Si vous choisissez cette option, utilisez toutes les ressources scénaristiques de la ville en introduisant judicieusement de légers indices révélant le véritable fonctionnement de la ville. Et puis, un jour, faites un gros scénario, voire une campagne, où les Super Blaireaux apprennent la réalité lors d'un grand happening final. Il sera alors temps de tourner une page de ce monde et d'aller vers d'autres aventures ! Car il ne sera pas encore temps de ranger vos règles de MSB bien au chaud, que nenni !

Par exemple, entre-temps et d'ici là, les extraterrestres débarquent peu à peu sur Terre. Une fois le secret de Blairopolis découvert, vous pourrez passer à un autre type de scénario et d'environnement où il s'agira cette fois de débarrasser la Terre de ces sales envahisseurs qui, comble de malheur, prennent l'apparence d'êtres humains. Mais ça, c'est déjà une autre histoire...

Peut-être aussi cette seconde partie n'est-elle qu'une autre mascarade, les producteurs de Télé Télé, les poches pleines de bleuros, ayant décidé de continuer leur projet de Real Télé Télé à l'échelle planétaire...

Mais si les Super Blaireaux veulent sortir de l'île ? Ben, ils peuvent, où est le problème ? Les producteurs ont suffisamment de moyens pour gérer ce type de problème. Si les Super Blaireaux doivent se rendre dans l'espace pour, par exemple, détruire une météorite géante qui menace de détruire Blairopolis ou se rendre sur Alpha du Centaure où le diplomate Grolandais s'est perdu, ils peuvent. En pratique, vu que les Super Blaireaux ne peuvent pas respirer dans l'espace, ils sont obligés de prendre un vaisseau spatial. Et une fois tous les Super Blaireaux à l'intérieur du vaisseau, ils sont endormis et branchés sur une machine dont la fonction est de manipuler leurs rêves et de les mettre en commun. Ainsi, le feuilleton peut continuer...





Demain, j'arrête !

- Aujourd'hui, beau temps partout. Hé oui, c'est le grand retour du soleil sur Blairopolis et vous pouvez sans crainte sortir en maillot pour profiter de ses premiers rayons...

La pulpeuse présentatrice météo de Télé Télé joue de son sourire étincelant comme certaines Super Raclures de leurs poings dans la gueule. Je jette un coup d'œil dehors. Il pleut comme il n'a pas plu depuis longtemps. Pauvre conne. Si tu crois nous faire plaisir... Blasé, je zappe la rousse en éteignant la télé et j'enfile mon Super Costume pour partir en chasse.

J'ouvre la fenêtre, regarde à droite, à gauche. Personne. Je saute jusqu'au toit d'en face et commence à courir sur les bâtiments environnants, usant et abusant de mes Super Bottes de saut. Une Méga Affaire ! Achetées en solde chez BricoBlaireau, de quoi s'équiper des pieds à la tête quand on est un Super Blaireau à la ramasse côté TUN. Faut dire que concilier TUN et héroïsme, c'est pas vraiment facile. Si tu veux gagner du fric, évite d'être un Super Blaireau. À part t'apporter des emmerdes avec les Super Raclures et quelques rares remerciements de ceux que tu sauves, quand ils y pensent, c'est pas un boulot qui te fait gagner grand-chose, c'est clair.



Il pleut toujours des hallebardes et je décide de m'offrir une pause sous un porche. Mon Super Costume est trempé et je commence à grelotter. Putain de pluie ! Putain de présentatrice aussi.

Bon, je dois dire que je suis pas mal sur les nerfs en ce moment : ça fait une semaine que j'essaie d'arrêter de fumer, mais là, j'avoue, je suis à cran. J'ai envie de cloper grave. Un quidam passe. Je sors de l'ombre. Sur le coup, il fait un écart, surpris.

- J'vous avais pas vu !

- Ben ouais, normal ! je lui dis. Z'auriez pas une clope, par hasard ?

- Vous fumez ? qu'il me demande. L'abruti.

- J'vous taxerais pas si c'était pas le cas, je lui réponds un peu brusquement.

- Euh oui, il a l'air gêné. Tenez !

Il sort un paquet de Marlblairo d'une des poches de son imper. Je lui en prends une, crachant un Merci ! histoire de faire bonne mesure. Puis il sort un briquet et j'allume la tige. Je tire une longue latte, mes poumons en profitent à donf. Putain, c'est bon. Tellement bon que je manque de m'étrangler en toussant. Je crache de la bile pendant quelques secondes. Le gus me lâche un "Vous devriez arrêter" avant de poursuivre son chemin dans la ruelle.

- De quoi j'me mêle ? je dis tout bas, de toute façon le gus est bien trop loin pour m'entendre.

Deuxième latte. Celle-là passe déjà mieux. J'inspire à fond et garde la fumée le plus longtemps possible avant de la laisser s'échapper de ma bouche comme un mince ruban de soie. Et puis, soudain, des cris au bout de la ruelle. Un type appelle au secours. Je reconnais la voix de mon généreux donateur. Pas le choix, je tire une dernière latte sur ma clope et je fonce.

Quelques dizaines de mètres plus loin, je retrouve le gonze occupé à se prendre une branlée par cinq gars cagoulés armés de bâtons et de coups de poing américains. Il est couché au sol et ces enfoirés s'acharnent sur lui à coups de pieds dans le bide.

- Tes clopes et ta TUN ! Vite ! ordonne l'un d'eux.

Sans trop réfléchir, j'en choppe un par-derrière et lui broie la nuque avant de le projeter contre un mur. L'air ahuri, les autres se regardent quelques secondes avant de se reprendre et de se jeter sur moi. Je m'apprête à vendre chèrement ma peau.

- Arrêtez tous ! crie alors une voix dans mon dos. Un ange passe. Je me retourne comme mes agresseurs, je fixe le nouveau venu. Je reconnais SuperFrappeFort. Un des malfrats lui jette un "Vas te faire foutre, ducon !" et sort un flingue de son futal. SuperFrappeFort réagit au quart de tour et esquive les balles. Pendant ce temps, d'un puissant coup de pied, je réussis à en projeter deux contre un tas de poubelles. Je remercie en silence le ressort incorporé dans mes bottes de saut.

Voyant qu'ils sont mal barrés, les derniers gus encore debout décident de se faire la malle. Bilan du carnage : mon donateur ne bouge plus trop et vu la coulée de sang qui sort de sa tronche, je crois qu'il n'y a plus grand-chose à faire. Les deux petits voyous incrustés dans le décor ne doivent pas être en meilleur état. SuperFrappeFort sourit.

- Ben, on a fait du bon boulot, mon gars. Heureusement que je suis arrivé à temps ! Heureusement pour toi, je veux dire ! Et dommage qu'il n'y ait pas un photographe dans le coin aussi !

- M'ouais, je marmonne. Je vais me mettre à quat' pattes et te lécher les bottes si tu veux pour te remercier !

- Je n'en demande pas temps, répond-il. Tiens, prends donc ce magnifique ouvre-boîte Eventretou. Avec Eventretou, finies les ouvertures de boîtes difficiles !

Je le regarde avec des yeux ahuris. Puis, je regarde les macchabées autour de nous... Je ramasse le paquet de clopes qui traîne par terre, fouille un gus pour taxer son briquet et m'allume comme je peux une Marlblairo à moitié trempée. Fumer tue, c'est marqué en lettres énormes sur le paquet. La connerie aussi, je pense en lançant un dernier regard à SuperFrappeFort.





Le Bestiaire of Blairopolis alias the BoB

Bande de jeunes Super Blaireaux

Localisation : Partout en ville (mais surtout du côté de Blair-Ouish, Ouash-Ville).

De nombreux jeunes adorent se déguiser en Super Blaireaux, à Blairopolis. Cela leur permet de s'affirmer et de s'afficher en public. Le SBine (prononcez sbailleneu), comme l'appellent ces jeunes, a connu un engouement qui a dépassé les petites frontières blairopolites et connaît de belles heures de gloire au Japon, via le phénomène du cosplay.

Bien évidemment, beaucoup de ces jeunes n'ont que l'apparence de Super Blaireaux. Bien évidemment... Beaucoup... Mais pas tous !



Blairoflics

Localisation : Partout en ville.

Les Blairoflics sont des policiers assermentés dont le but est de veiller à ce que les Super Blaireaux respectent leur code de bonne conduite : ne pas dépasser la vitesse autorisée au sol, se changer dans les CTP et non dans des coins sombres, celui qui boit c'est celui qui ne se bat pas, respecter les limitations de vitesse en vol, ne pas voler en état d'ébriété, etc. Éventuellement, les Blairoflics peuvent pourchasser certaines Super Raclures, mais en général ils préfèrent laisser cette tâche dangereuse aux Super Blaireaux.

Équipement : un SuperSolex, un élégant uniforme en cuir noir, un képi avec gyrophare, une paire de menottes en NIUM pur, un sifflet et un mégaphone, une matraque télescopique, un pistolet lance-filet (dit pistolet attrape-couillon ou PAC) et un carnet de contraventions.

Charognards

Localisation : La Grande Décharge du Squarxx.

Les charognards habitent et vivent dans la Grande Décharge. En général, ils ne sortent pas de leur territoire. Ils font de la récupération et excellent dans l'art du bricolage et du système D. Une fois par mois, ils organisent un marché dans le Squarxx jouxtant la décharge, où ils revendent leurs découvertes et leurs inventions. Ils vivent dans un complexe souterrain sous la décharge. Du fait de la présence de produits et de déchets toxiques, nombre d'entre les charognards possèdent des mutations. C'est d'ailleurs un signe de reconnaissance entre eux en plus des nombreux tatouages dont ils abusent pour se personnaliser. Ils nomment ceux qui ne possèdent pas de mutations ou ceux qui ont des mutations très peu visibles, les impurs. Ceux qui naissent impurs dans la Grande Décharge sont irrémédiablement bannis de cette communauté.

Mutations possibles : membre en plus (bras, tête, pied, jambe, oreilles, etc.), écailles ou plumes à la place de la peau, yeux globuleux, croisement entre un humain et un animal, parties corporelles métalliques ou minérales (les métalleux)...

Chasseur de rouquins

Localisation : Forêt de Krapougniak

Humains fortement armés et irritables, vivant exclusivement de la chasse au rouquin. Le plus réputé d'entre eux semble être Jean-Pierre Liégeois, qui chasse le rouquin avec la technique particulière dite du bouchon. Dans cet art millénaire, le chasseur dépose un bouchon sur le sol, se cache et attend qu'un rouquin vienne poser son pied dessus pour alors sortir des fourrés et lui donner un violent coup de massue sur la tête.

Chats

Localisation : Partout !

Un chat est un animal poilu et quadrupède qui pourrait très facilement se faire passer pour un chien s'il ne faisait pas sans cesse des miaous quand vous vous approchez de la cuisine. Les chats sont très fréquents dans Blairopolis et appréciés de tout le monde, même des Super Raclures qui adorent expliquer leurs plans diaboliques à leurs comparses tout en caressant le chat qui dort sur leur cuisse. Monsieur Monsieur adore aussi les chats et selon certaines rumeurs il en posséderait une dizaine en liberté dans son immense palais mairo-présidentiel. Beaucoup de chats errent dans la cité estudiantine de Blairopolis (Ouash-Ville). Pour cette raison, on appelle ce quartier la Cabanacha.

Certains chats possèdent un Pouvoir qui leur permet d'hypnotiser quiconque les regarde trop fixement. Une fois, la victime hypnotisée, si celle-ci comprend et parle le chat, il peut lui faire faire quasiment n'importe quoi. Considérez ces chats comme des Figurants forts. Le chat qui cherche à hypnotiser une victime usera à chaque tentative 1 point de sa Force d'Opposition. La victime doit réussir un Duel de Difficulté Normale sous le NEU pour résister. En cas d'échec, il sera sous l'emprise du chat pendant MEx1d6 minutes, et en cas d'échec critique pendant MEx1d6 heures. En cas de Réussite critique, c'est le chat qui passera sous l'emprise de sa victime pendant MEx1d6 minutes.



Chiens errants

Localisation : Partout !

Le chien est un animal quadrupède poilu qui pourrait très facilement se faire passer pour un chat s'il ne pissait partout et ne venait pas se frotter à votre jambe quand des démangeaisons symptomatiques lui taraudent le bas du ventre. Bien qu'il y ait beaucoup de chiens errants dans Blairopolis, on ne trouve pas de quartier où il y en ait suffisamment pour le nommer Cabanachien. Mais on aimerait bien et beaucoup y pensent. Un trafic de chiens mené par l'infâme Doktor Schlimmberhoff et visant à les rassembler tous dans un même quartier a d'ailleurs été démantelé à plusieurs reprises.

Les chiens errants ont tendance à être très agressifs, surtout quand ils ont faim, mais certaines rumeurs prétendent que c'est justement parce qu'ils n'ont pas de quartier à leur nom qu'ils aiment attaquer tout ce qui bouge.

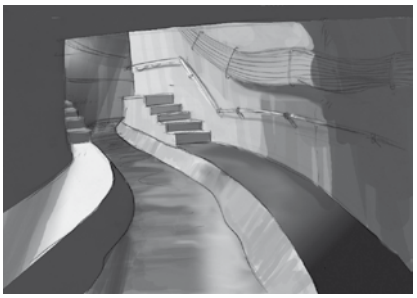
Après les chats, les chiens n'aiment pas, mais alors pas du tout, les facteurs et les capes de Super Blaireaux. De fait, les facteurs ne leur apportent jamais de courrier alors que tous les chiens de Blairopolis savent lire (c'est scientifiquement prouvé !). Et les capes des Super Blaireaux leur permettent de se faire les dents, et en général elles ont bon goût.

Espions étrangers

Localisation : Partout ?

Monsieur Monsieur est persuadé que le monde jalouse la richesse du pays, le NIUM, et il est convaincu que tous les états du monde cherchent par tous les moyens à envahir son pays. Il n'a pas tort ! De nombreux espions de tous poils errent dans les rues de Blairopolis à la recherche de renseignements précieux et secrets. Il n'est pas rare d'en croiser avec de longs impers mastic et des chapeaux mous dans les parcs ou les halls d'immeuble. Certains portent la moustache pour faire discret. Ces espions possèdent souvent sur eux plein de Super Gadgets miniatures pour éviter de se faire attraper par les services secrets de Monsieur Monsieur. Certains prétendent que la véritable fonction des chasseurs de rouquins est de chasser les espions étrangers, chasser le rouquin leur servirait en fait et de couverture et d'entraînement.

Notons enfin que certains espions étrangers sont très bien vus dans la cité et sont reconnus officiellement comme espion étranger par le SAB. Cela leur donne quelques petits avantages non négligeables (hébergement et frais d'entretien offerts), mais pourtant bien peu sont ceux qui se vantent d'en être...



Femme taupe

Localisation : Souterrains de Blairopolis.

Les femmes taupe ressemblent à des femmes, mais la forme de leur visage tend vers la conicité. De plus, la majorité d'entre elles est aveugle (beaucoup n'ont même pas d'yeux) et, de fait, elles ont développé l'ouïe et l'odorat pour se déplacer, voire communiquer. Les femmes taupe sont capables de contrôler leur odeur, mais également de contrôler l'odeur qu'elles veulent émettre afin de s'exprimer : cette odeur peut être agréable (enivrante, voire aphrodisiaque) mais aussi putride et tenace selon leur humeur et leurs désirs... Elles s'habillent de peu, avec des lambeaux de vêtements, et très fréquemment c'est la crasse et la boue qui les recouvrent.

Gangs of Squarxx



Localisation : Squarxx.

La Blairopolizeï essaie vainement de dénombrer et de recenser les gangs du Squarxx. Ils se montent et se démontent pour un rien, comme lorsque MC Robert a quitté les Mangeurs de Boudins pour créer les Affonneurs de Pils parce que Paulot les Gambettes avait rigolé de son survêt rose fluo. En règle générale, il n'est pas trop difficile de rencontrer un groupe de 2d6 Figurants moyens, des petites frappes à la dent dure, qui ne chercheront pas noise à un groupe de Super Blaireaux, mais qu'il ne faut pas trop chercher non plus. Dans le tas, il peut y avoir quelques Figurants forts, le plus souvent des ex-taulards ou des dockers du port. Ils manient le cran d'arrêt, la chaîne de vélo et la clé anglaise avec une belle dextérité.

Grands singes (gorille...)

Localisation : Grand et Beau Zoo de Blairopolis et Grande Forêt de Krapougniak.

Ils aiment les bananes, les Super Costumes aussi, et ils sont très joueurs. Quand ils arrivent à agripper des parties de Super Costumes, ils essaient de les enfiler. Il est même arrivé que ces parties de Super Costumes volées soient en fait des Super Gadgets, que les gorilles se sont fait un plaisir d'utiliser. Ce sont des Figurants forts pour les espèces de taille modeste, mais on trouve quelques Figurants exceptionnels parmi les plus gros d'entre eux. Heureusement, leur cage est solide. Il arrive toutefois qu'ils échappent à la vigilance de leurs gardiens, c'est pourquoi des promeneurs rapportent avoir croisé quelques spécimens de gorilles dans la Grande Forêt de Krapougniak. Gare au gorillle !



Gros culs

Localisation : Grandes avenues de la Capitale.

Les principales artères de Blairopolis sont envahies par de puissants monstres d'acier communément appelés gros culs. En effet, d'énormes camions parcourent les rues de la cité, transportent des marchandises d'un bout à l'autre de la ville, formant un flot incessant et bruyant. Un camion peut parfois tirer jusqu'à dix remorques toutes remplies à ras bord. Valeureux sont les chauffeurs qui dans leur petite voiturette s'aventurent ainsi dans cette marée de métal inhumaine. Valeureux ou inconscients ?

Homme termite

Localisation : Souterrains de Blairopolis.

Les hommes termites ressemblent à des hommes, mais ont une peau noire, presque chitineuse. Ils n'ont pas d'yeux mais possèdent de petites antennes qui agissent comme tels. Leur mâchoire inférieure est beaucoup plus petite que la normale et leurs dents sont pointues et acérées. Ils peuvent parler, mais avec difficulté, et de nombreux "crrrr crrrrrrrrr" émaillent leurs propos. Ils vivent dans les sous-sols de Blairopolis et ne sortent que très rarement à la lumière du jour. Aucun scientifique digne de ce nom n'a jamais vraiment étudié leur organisation sociale, et personne ne sait précisément ce qui les motive à creuser des galeries dans les profondeurs de Blairopolis. Il faudra songer à le leur demander la prochaine fois qu'ils remonteront des profondeurs pour s'accoupler...

Krapaugniarck

Localisation : Grande Forêt de Krapougniak.

Croisement improbable entre un yack, un crapaud et un gni, il agit comme un Figurant exceptionnel qui, selon les rumeurs, existerait en plusieurs exemplaires. Et ne me demandez pas ce qu'est un gni, j'en sais fichtrement rien !

Sa capture ferait très certainement l'objet d'un bon scénario, mais encore faudrait-il savoir à quoi il ressemble et s'il existe vraiment. Le Krapaugniarck pourrait n'être qu'une simple légende urbaine forestière destinée à faire peur aux enfants, mais je ne parierais quand même pas un bleuro là-dessus.



(la) Mafia

Localisation : Partout (mais surtout du côté du Port).

Tenue par Pépé Corléone, la Mafia de Blairopolis n'est pas très active. Elle ne s'occupe que de trafics de substances illicites et de jeux illégaux, rien de plus. La règle de la Pieuvre est de ne pas se mêler des histoires des Super Blaireaux depuis que l'organisation a eu quelques déboires avec Super Pasta qui a voulu prendre le contrôle de l'organisation. Résultat, Pizza Man s'en est mêlé et tout s'est terminé dans un bain de sang. Mais les choses semblent changer : Bruto Spessore, un nouveau venu tente de prendre la place de Pépé : une guerre mafieuse serait-elle sur le point d'éclater ?

Monstre du tout-à-l'égout

Localisation : Comme le nom l'indique...

Certains en parlent comme d'un cousin urbain du Krapaugniark... Bref, encore une créature de légende qui peut être, au choix, un mythe de Tuyaux & Conduits pour éviter que les gens ne mettent le nez dans les égouts ou un Krapaugniark qui aurait muté à la suite d'une exposition prolongée à des substances mutagènes à forte teneur en saloperie de synthèse. Bref, deux excellentes raisons pour ne pas y mettre les pieds !

NYARLA-TAUPE-OTHEP

Localisation : Partout et nulle part !

Plus connu sous le nom de K.O. Rampant, Nyarla est une personne au nom imprononçable que peu de monde souhaite réellement rencontrer, mis à par les aliénés profonds et les dictateurs mégalomanes. Il s'agirait d'un Dieu ancien et impie, possédant des pouvoirs gigantesques, effroyables et indicibles... La rumeur prétend qu'il prend souvent l'apparence d'un sympathique vieillard, mais qu'en réalité il peut revêtir n'importe quelle apparence. Méfiez-vous donc, qui sait si cette jeune brune sexy qui vous regarde et vous vampe ostensiblement ne cache pas l'ignoble Nyarla-Taupe-Othep ? Et si elle vous dit s'appeler Nyarla Bruni...



PETITE VIEILLE

Localisation : Du côté de la maison de retraite Les Mimosas.

Sûrement une copine de Super Mamie, le même style, mais les Super Pouvoirs en moins. À moins que ce ne soit Super Mamie en personne ?

ROUQUIN

Localisation : Grande Forêt de Krapougniak.

Selon certains, le rouquin serait un savant fou qui aurait été exposé trop fortement à des radiations NIUMiniques un soir de pleine lune. Depuis, sous l'effet des rayons lunaires, il se transformerait en un animal étrange recouvert de poils roux et aux oreilles démesurément grandes. Il se promènerait alors à la recherche de végétaux comestibles, les dévorant avec force hurlements sauvages. Bref, encore un ramassis d'inepties pour faire peur aux enfants, mais je vois bien que vous ne vous êtes jamais promené un soir de pleine lune dans la Grande Forêt de Krapougniak !

SAVANT FOU

Localisation : Dans un LAB ou un Dark QG quelconque.

Le savant fou est une sorte de têtard portant d'épaisses lunettes, des chemises amidonnées et immaculées aux cols impeccables et buvant du jus d'orange dans des verres en plastique blanc. Ce n'est a priori pas un être dangereux ou malfaisant, plutôt une sorte de doux illuminé qui passe le plus clair de son temps à rêvasser tout en mâchouillant le bout de gomme de son crayon ou dans des laboratoires à mélanger entre eux des produits chimiques afin de mieux saisir le sens et la portée réelle de mots tels qu'expérience scientifique ou explosion nucléaire.

La nuit, qu'il y ait une pleine lune ou non, d'étranges sensations l'envahissent. Le démon de la danse prend possession de lui, il commence à battre la mesure sur des rythmes de techno-core de ouf. Le savant fou entre alors dans une transe hallucinatoire en se déhanchant comme un pantin désarticulé. Il finit alors la nuit en errant de bar en bar afin de chopper de quoi se caler sous la dent, c'est-à-dire des nénettes faciles qui tomberont sous le charme fatal de ce jeune homme intelligent, gigotant et bien sous tout rapport, et qui ferait un si bon gendre pour leur maman.

Table ZX-3699a-RéacSABtab
1d6 : Traits de Caractère de l'agent du SAB
1 : Enervé et en retard
2 : Cynique et flegmatique
3 : Implacablement érudit
4 : Petit nouveau opportuniste
5 : Acariâtre et aigri
6 : Dilettante mais susceptible

(AGENTS DU) SAB

Localisation : Centre du centre.

Ces fonctionnaires travaillent pour le sacro-saint Service Administratif de Blairosie ou SAB. Ils sont tous imperturbablement vêtus d'un costume gris-bleu, maîtrisent les articles de la loi comme personne et font la chasse aux mauvais payeurs et à tous ceux qui essaient de contourner la loi d'une façon ou d'une autre. Autant respectés que craints, ces agents sont souvent méprisants à l'égard des ignorants, tout comme de ceux qui prétendent en savoir plus qu'eux. Ils apprécient en fait tous ceux qui se taisent et les écoutent et tous ceux qui dénoncent les individus louches.

Les agents du SAB vivent dans une cité-dortoir faite d'interminables couloirs de béton brut sans décoration. Ils promènent entre chaque bureau des paquets de feuillets et de codes juridiques à la recherche d'un mystérieux objet qu'ils appellent la photomachine, un puissant artefact capable de dupliquer n'importe quel document papier.

Pour connaître le caractère d'un agent du SAB, vous pouvez jeter 1d6, mais pas trop loin tout de même, et consulter la Table ZX-3699a-RéacSABtab.



Soldats nazis

Localisation : Souterrains de Blairopolis.

Pendant la Seconde Guerre mondiale, l'île de Blairopolis a servi de poste avancé aux nazis qui avaient installé un gigantesque réseau souterrain dans l'île. Quand la guerre fut finie, certains de ces soldats sont restés enfermés dans le complexe souterrain. À ce jour, ils ne savent toujours pas que la guerre est finie et s'organisent pour que dure le Reich.

Terroriste-plombier

Localisation : *??? **

Il existerait un homme, un brave, luttant contre l'oppression et l'hégémonie de Tuyaux & Conduits et qui, nuitamment débarquerait sans prévenir chez les pauvres hères ayant des problèmes de plomberie. Il réaliserait alors une réparation express mais efficace, colmatant les fuites et les écoulements en deux temps trois mouvements. Mais cette information reste du domaine de la rumeur, personne n'osant ouvertement reconnaître avoir jamais vu ou aperçu ce fameux plombier sauveteur. Personne n'en parle, bien sûr, de peur de subir les foudres de Tuyaux & Conduits et du SAB réunis sous la forme d'une révision complète de la tuyauterie de son domicile. Dans ce cas, la solution serait de changer de crèmerie ou de mettre le feu à son logement plutôt que d'attendre longtemps, très longtemps, très très longtemps les conclusions de ce genre d'inspection, sans compter l'expertise pour travaux, la contre-expertise, le rapport de faisabilité, le rapport provisoire récapitulatif de l'expertise globale, le rapport intermédiaire avant l'expertise finale du rapport provisoire récapitulatif, etc.

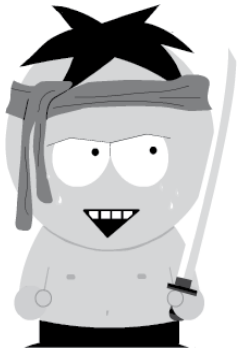
* Partout et nulle part, donc.

(la) Triade

Localisation : Petite Jaune.

Les spécialistes de la Blairopolizeï dénombrent trois groupes secrets de ninjas qui forment la Triade. Chacun a développé une école de combat spécifique :

- les Disco-Ninjas dont le style de combat s'inspire des danses disco des années 1970 (revoir pour ça la *Fièvre du Samedi soir*) et qui utilisent les cris suraigus de certains chanteurs pour déstabiliser l'adversaire. Ah ah ah ! Staying aliiiiiivvvvveeee !!
- les Ninjas-Colors qui, tels des caméléons modernes, utilisent la palette des couleurs de l'arc-en-ciel pour se dissimuler efficacement en milieu urbain, brandissant des nunchakus-pinceaux et lançant des couvercles de pot de peinture en guise de shurikens.
- les Saké-Ninjas et leurs fameuses réunions secrètes, les saké-soirées, experts dans l'art de l'espionnage et du renseignement et dont la résistance à l'alcool et au karaoké frise le surnaturel, maîtrisant également des techniques de combats redoutables comme la danse de l'homme bourré ou le lever de coude ninja.



Certains parlent même d'une 4ème Triade, regroupant des ninjas entraînés à la livraison expresse de hamburgers et d'autres plats cuisinés de fabrication, de consommation et de digestion rapides. Encore une fois, ce ne sont probablement que des légendes...



Voyous et petites frappes

Localisation : Partout.

Comme le Gang of Squarxx, mais ce sont au mieux des Figurants moyens facilement impressionnables. En revanche, ils se croient souvent très forts et n'hésiteront pas à provoquer un groupe de Super Blaireaux.

Yack

Localisation : Montagnes de Blairopolis.

Des animaux poilus et débonnaires, Figurants moyens qu'il ne faut pas titiller. Sinon, ils s'énervent et deviennent des Figurants forts. Se promènent en meute de 3d6 spécimens.

Zombis

Localisation : Souterrains de Blairopolis.

Les zombis sont aux souterrains de Blairopolis ce que les charognards sont au Squarxx. À force d'errer sans but dans ces souterrains, ces humains ont dégénéré en une race ayant ses propres règles, us et coutumes. Ainsi, ils divaguent en meutes d'une dizaine d'individus à moitié nus, à la démarche lente, tenant leur bras droit devant eux. Les zombis sont à moitié aveugles, mais se déplacent sans problème. En effet, les zombis, dont l'ouïe est très développée, peuvent entendre et émettre une grande étendue de sons, dont certains sont inaudibles pour une oreille normale. Ils ont en général une apparence effrayante due à un manque d'hygiène certain. Couverts de crasse, édentés (mais les quelques dents qu'ils possèdent encore sont très aiguisées !), à moitié chauve, plus blanc que la peau de mon cul et souvent extrêmement maigres, leur aspect inspire généralement une peur viscérale. De plus, ayant peu à manger dans les souterrains, ils ont pris la mauvaise habitude de s'adonner au cannibalisme, voire à l'autophagie. Ceci explique que bon nombre d'entre eux ne sont plus complets (quand on a faim, on ne fait pas le difficile...). Il n'est donc pas rare de voir des zombis unijambistes, d'autres dont une partie de l'abdomen manque, d'autres sans mains...




RADIO
MSB

Un bon café

Le vent. Le vent sur mon visage. Une sensation qui pourrait être agréable si elle ne signifiait pas que le sol arrive vers moi à une vitesse approximativement égale à cette formule compliquée où g = 9,8...

Je chute, mes turbo-boots m'ont lâché et Potiron Boy, cette infâme Super Raclure m'asperge sans répit avec sa soupe de courge radioactive.

N'écoutant que mon courage et les conseils de mon mentor, j'écarte les bras pour offrir une résistance plus importante à l'air. Dans l'espoir de ralentir la montée du sol vers mes si jolies dents. En vain. Rien n'y fait, la chute continue. Encore une fraction de seconde et moi, L'Éclaireur Blanc, je vais tout connement me répandre quelques mètres plus bas sur le bitume de Blairopolis en une purée de molaires sur coulis de gencives...

Beep ! Beep ! Beep ! a fait le réveil électronique. Les chiffres rouges brillaient dans la pénombre, m'indiquant la fin d'un cauchemar passablement stupide sans pour autant m'épargner le début d'une journée terriblement banale. Saut du lit, toilette plus qu'expéditive, brossage de ratiches histoire d'éliminer les relents de bière et de crackers, dégustés la veille au soir devant un match de catch amateur. Une chaussette, d'abord la droite puis l'autre, le caleçon de la veille - pas le temps de me prendre la tête - mon vieux jeans et mon tee-shirt noir adoré. Où sont mes grolles ? Faudra vraiment investir dans un placard à chaussures ! Sans doute encore ce stupide chien ! Et crac ! En plus, j'ai pété un lacet ! Bon, je me suis calmé et suis parti joyeusement gagner ma croûte au service du patronat. De nouveau une journée à décharger des camions et à me casser le dos sur des colis que personne d'autre ne veut porter. De quoi allais-je écoper aujourd'hui ? Cartons de vins, bobines de fil de fer, animaux vivants ou à moitié morts ?

Quelques heures plus tard, la pause café tant attendue. J'ai glissé ma menue monnaie dans la fente prévue à cet effet ; j'ai sélectionné le Café Long sans Sucre avec Touillette. La machine a chuinté, sifflé et s'est décidée à cracher un liquide brunâtre odorant dans un gobelet plastique aux couleurs d'El Blairo *Le bon café qu'il est chaud*. C'est au moment de récupérer mon gobelet que tout est arrivé. Je revois parfaitement la scène. D'abord, j'ai senti une odeur inhabituelle, chaude, âcre, un peu métallique. Puis, en même temps, une grande lumière éblouissante, un bruit phénoménal et une cuisante douleur dans mon avant-bras. La douleur s'est répandue petit à petit dans tout mon corps, tandis qu'un voile sombre a obscurci l'ensemble de mon champ de vision. J'ai plongé dans un univers cotonneux où la dernière chose perçue fut cette odeur amère de café bouilli et de plastique fondu.

À mon réveil, plein de monde autour de moi, j'étais allongé sur le lino de la cafète et Ginette - non, pas Ginette ! - essayait de me prodiguer un ersatz de massage cardiaque tandis que Eva, sa collègue aux mensurations hors normes, me tenait la main. Pourquoi, monde injuste, n'est-ce pas Eva, la secouriste ?

Tout le monde a semblé rassuré quand je me suis levé de moi-même, marmonnant d'une voix pâteuse que tout allait bien, juste un petit étourdissement passager. Pourtant, cette odeur âcre de soudure et de plastique chaud flottait toujours dans l'air. C'est quand j'ai vu l'état de la machine à café que j'ai compris à quel point je leur avais fait peur. Tout ce qui en restait était un amas noirci et fumant qui avait fait fondre au passage le lino. On aurait dit un chamallow carbonisé qu'un scout distrait aurait oublié de retirer de la flamme de son feu de camp. J'avais du mal à garder les idées claires et ma tête tournait de temps à autre, me donnant des vertiges difficiles à maîtriser. Je n'allais pas si fort que ça à vrai dire, et pour me remettre de ces émotions, j'ai décidé de rentrer à la maison. C'est là que tout a empiré...



À peine rentré, j'ai su que quelque chose clochait. Je n'avais pas laissé la lumière allumée en partant, et toutes les ampoules étaient allumées sans aucune exception, même la lumière du frigo ! Puis, le micro-ondes s'est mis en marche tout seul, et le ventilateur sur la table basse ! et la télévision ! Tous les appareils électriques étaient comme autonomes. En voulant débrancher la radio qui hurlait à la mort du Manowar, un éclair bleuté a jailli de ma main et fait fondre littéralement le plastique protecteur de la prise. Le disjoncteur a sauté au passage.

Quelle merde ! Des bougies, il me fallait des bougies ! Dans le placard de l'entrée avec les ampoules, logique ! À peine effleurée, l'ampoule a commencé à briller faiblement. Abasourdi, j'ai serré l'ampoule plus fermement et celle-ci s'est mise à luire plus fortement. Qu'est-ce que c'était que ce bordel ?!

J'ai dû passer la moitié de la nuit à jouer avec tout ce qui me tombait sous la main, du 12 watts à l'halogène 500 watts, de la guirlande de Noël au sèche-cheveux en passant par le grille-pain et la console de jeu.

C'est au petit matin qu'ils sont venus. Ils étaient trois, tous bien habillés, rasés de très près, un after-shave de bonne qualité, discret et presque agréable, des cheveux très courts, un long imperméable clair et des lunettes noires, très noires. Je suis monté, enfin ils m'ont un peu poussé, dans un van à faire pâlir Barracuda de jalousie - et c'est plus dur que vous croyez. À l'arrivée, je me suis retrouvé dans un entrepôt situé dans une zone industrielle quelque part au nord de Blairopolis. Assis dans un gigantesque fauteuil derrière un non moins gigantesque bureau, un tout petit monsieur avec de grosses lunettes m'a expliqué ce que j'étais devenu. En tant que grand patron d'une Agence d'Interim pour Super Blaireaux, son job est de recruter des hommes et des femmes dotés de Super Pouvoirs prêts à rendre service au Monde, à combattre les Super Raclures, à défendre la veuve, l'orphelin et la grand-mère du troisième.



Je me suis dit que je nageais en pleine Bande Dessinée. Malgré toute ma mauvaise volonté, ce ramassis d'inepties est devenu ma nouvelle vie. À partir de ce jour-là, je suis devenu l'Éclaireur Blanc, moulé dans un costume aux reflets métalliques, capable de projeter de très fortes décharges électriques, foudroyant en une seconde les adversaires de la Liberté, de la Paix sur Terre, du Monde Libre, de la bière fraîche et du Droit à couper la salade avec son couteau !

Je n'ai jamais fait le compte de mes missions pour l'AMIBE. Mes aventures sont connues de tout Blairopolis. Mon nom est glorifié aux quatre coins du pays. Je suis l'image de la Justice foudroyant le Mal !

Le vent. Le vent sur mon visage. Une sensation qui pourrait être agréable si elle ne signifiait pas que le sol arrive vers moi à une vitesse approximativement égale à cette formule compliquée où $g = 9,8$...

C'est vrai que lorsqu'on va mourir, on revoit défiler toute sa vie en un instant ? Je sens que je vais avoir mal. Est-ce que ça fait mal de mourir, je veux dire pour de vrai ? Super Blaireau c'est pas une vie !

Un bon café me ferait du bien...

Lexique à l'usage des curieux

A

Acolyte : nom du ou des compagnons d'infortune des Super Blaireaux, qui sont pour leur plus grand malheur dénués de Super Pouvoir. Désigne tous les Super Blaireaux qui n'ont que des Mini Pouvoirs.

Akh ! : cri de défaite d'un larbin au service d'une Super Raclure.

Alignement : voir Orientation.

Anorak : pièce de costume pour les Super Blaireaux polaires ou frileux.

Américain : un sandwich avec du bœuf et des frites, sauce mayo, moutarde ou ketchup. Nourriture fétiche de Ronnie.

Armes : ce qui sert à mettre la pâtée à une Super Raclure quand on est en infériorité numérique, de la lime à ongles au canon orbital en passant par la tronçonneuse et l'arbalète à bananes.



B

Batrasse (à) : patois bourguignon, se dit d'un liquide en grosse quantité. Boire à batrasse.

Bière : c'est comme une pierre, mais en différent. Bière qui roule amasse de la mousse !

Blaireau : petit balai utilisé pour étaler la mousse à raser. Quel raseur, un vrai blaireau ! Appellation commune des habitants de Blairopolis en particulier et de la Blairosie en général.

Blairopolis, Blairosie : la Nation de chaque Super Blaireau, la ville à défendre ou à détruire en fonction de sa Ligne de Conduite.

Bleuros : monnaie ayant cours en Blairosie et dont l'équivalent en Europe est l'euro.

C

Cabine téléphonique : merveilleuse invention qui permet de se changer en pleine rue ou à balancer sur la tronche de la Super Raclure d'en face.

Canif : une espèce de petit fien.

Case départ : c'est là où tout a commencé...

Chat : si on beurre le dos d'un chat, est-ce qu'il retombe sur ses pattes ?

Coquille : erreur de typographie dans un article, un écrit. Pour comprendre le vrai sens du mot, retirer le "q".

Costume : avec les armes, fait partie de la panoplie du parfait Super Blaireau. Sauver le monde sans Super Costume, c'est comme mettre une cravate avec un tee-shirt.

Crime : préparation moyen-orientale à base de lait. Li chou à la crime.

Cucu La Praline : premier Super Blaireau pâtissier, célèbre pour ses gaffes monumentales. La postérité lui collera une étiquette de benêt. Depuis lors, ce sobriquet désigne toute personne un peu idiote. Voir Endives.

D

Darladiladada : un pays à côté d'Agadatsouiga.

Déguisement : comme pour le Super Costume mais pour de faux, en vente dans n'importe quelle boutique ou fan-club de Super Blaireaux.

Dernier mot : phrase prononcée juste avant une catastrophe. Eh, les copains, y'se passe quoi si je touche ce bouton ?

Dies irae : un chouette morceau de musique du requiem de Mozart pour le final d'un scénario.

Dioxyde : 237 points au Scrabble si bien placé.

Dominos : sorte de Mahjong français, mais en plus facile.



E

Ed & Choulder : deux garçons coiffeurs très sympathiques. Idéal pour se refaire une coupe entre deux missions.

Enculé : mot pas très joli pour dire "Vilain méchant pas beau !"

Endives : voir Légumes. Personne crédule. Fait un très bon Combo avec le jambon.

Ennemi juré : du boulot pour la vie pour le Super Blaireau qui s'attire ce genre de relations.

F

Fille (jeune) : créature qui a la fâcheuse habitude de se trouver toujours au mauvais endroit et au mauvais moment, mais qui se montre plus que conciliante lors d'un sauvetage en bonne et due forme.

Fille (vieille) : la même chose qu'au-dessus, mais en moins jolie et en moins conciliante, du moins pas avant le mariage.

Fontaine : ne jamais dire qu'on boira de son eau ! Non, faut pas le dire !

Forumiste : petit être boutonneux et binoclard, généralement très froussard et qui communique uniquement par l'intermédiaire de son ordinateur. Un moyen de contraception très efficace.

G

Gamelle : cascade lamentablement ratée et généralement très douloureuse.

Gamin : jeune recrue passant son temps à se perdre. "Eh Gamin !? Gamin, où k't'es ? Gamin, reviens !!!"

Garçon : formule de politesse pour commander une boisson. Garçon , un café !

Gorille : gros singe très poilu avec une bosse près de l'aisselle et qui sert de garde du corps. Aime parfois les bananes.



H

Hache : le genre d'ustensile à ne pas laisser entre les mains de n'importe qui ... Ah tiens, Mister Hammer, on parlait justement de ...arrrgh !

Hareng : poisson au goût de cigarettes, plein d'arêtes, qui se mange avec des patates à l'huile. Oui, Cyroul, avec des saucisses aussi...

Helsinki : capitale géographique du Danemark, non de la Suède, peut-être de la Norvège, à moins que ce ne soit de la Finlande ? Enfin l'un des trois, enfin des quatre. Ne pas confondre avec Stockholm, Oslo et Copenhague.

Horizon : point non défini où le regard clair du Super Blaireau se fixe à la fin de chaque épisode. Voir Vent dans les cheveux.

I

Indics : petites raclures qui ont retourné leur veste au service des Super Blaireaux. Néanmoins, toujours se méfier de leurs dires.

Initiales : lettres majuscules joliment calligraphiées, enlacées ou stylisées imprimées sur le torse du Super Blaireau afin de l'identifier facilement. Tiens, voilà GLLOQ !

J



Jamais : mot toujours prononcé à tort par les Super Raclures. Ahahah ! Tu ne pourras jamais me battre !

Jambon : personne crédule. Fait un très bon Combo avec l'endive.

Junior : surnom générique du second rôle ou du larbin de service.

Jupon : objet utilisé pour égarer les Super Blaireaux momentanément.

Juron : moment d'égarement d'un Super Blaireau. Zut, Palsambleu, Saperlipopette, Foutre-bouc !

K

Kapital : un truc écrit gros, pour sûr ! Constitue la principale source du pouvoir des ennemis des nonnes communistes. S'utilise avec l'article "Das" plutôt que "Le".

Karabratte : technique ancestrale de défense à base de mouvements désordonnés et de cris affolés. Peu efficace en combat, mais très déconcertante au premier abord.

Kg : unité de masse précédée d'un chiffre avec plein de zéros, en gros sur les marteaux, coffres-forts et autres haltères. Peut être remplacé par T quand les zéros sont trop nombreux.

Kiwi : créature monstrueuse légendaire, amie de Maïté.

Koler' : ire germanique.

L



Lagaffe (Gaston) : Super Blaireau malgré lui, à l'origine de nombreux Super Gadgets, heureusement disparus, comme le Gaffophone et la Super Balle qui rebondit.

Lard : très bon avec des patates avec ou sans huile.

Légumes : objet de chantage de tous les parents à Blairopolis. "Si tu veux être fort comme Mister Hammer, faut terminer tes légumes" ou "Si tu finis pas tes légumes, Mister Hammer viendra te gronder !"

Ligne de Conduite : une bonne excuse pour légitimer vos bonnes ou mauvaises actions.

M

Mahjong : sorte de dominos du Soleil Levant aux règles débridées. La preuve, vous pouvez pêcher le coq au fond de la mer !

Marcel : nom du Premier, du Père des pères, du Grand Géniteur dont l'origine se perd forcément dans la nuit des temps, c'est-à-dire bien avant la bataille de la Moy Tura, c'est pour dire !

Mégatitalium : matière inconnue. N'est d'aucune utilité mais donne l'impression d'être la 8ème merveille du Monde.

Modérateur : Voir Forumiste. Reconnu par ses pairs comme étant le chef, il aime se faire respecter en leur imposant son point de vue. Ne se distingue des autres que par le nombre de ses boutons.

Moustique : insecte ailé qui pique et qui empêche de dormir.

Mutation : bon titre pour le journal intime d'un Super Blaireau.



N

Nawak : billevesée en Inuit.

Noir : absence de lumière sur scène.

Nuisette : objet préféré des Super Blaireaux afin de mettre en action leurs plans nocturnes avec Madame.

Nuit : moment préféré des Super Raclures pour mettre en action leurs plans maléfiques.

Nyarla-Tau-Tep : également appelé le K.O. Rampant, personne au nom imprononçable et que peu de monde souhaite réellement rencontrer, mis à part quelques aliénés profonds et les dictateurs mégalomanes. Rime avec moquette.

Nyctalopie : rien à voir avec une insulte de rappeur. Sorte de pouvoir pour y voir clair la nuit ou un truc du genre.

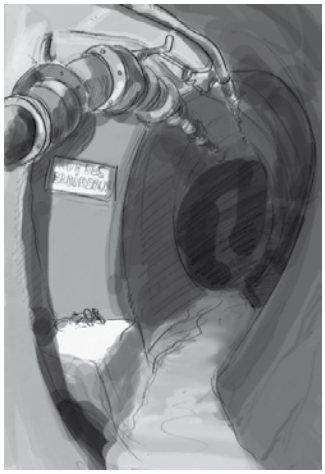
O

Orgues de Staline : aide considérable pour anéantir une ville ou défaire un Super Blaireau. Instrument de musique soviétique passé de mode.

Opital : centre de soins pour analphabètes ou adeptes du parler phonétique.

Orientation : voir Alignement.

Oulan-Bator : Capitale de la Mongolie, à ne pas confondre avec Al Bator, capitaine corsaire.



Oxymore : figure de style qui consiste à placer deux mots opposés à côté l'un de l'autre. Pour l'exemple voici des cas célèbres d'emploi de ce procédé : une obscure clarté, un silence éloquent, un mort-vivant, un Breton sobre, une intelligence militaire... Ce procédé permet de créer un paradoxe, une image surprenante. Il s'agit d'ailleurs le plus souvent d'une métaphore, appelé aussi alliance de mots ou oxymoron.

P

Portable : petit être domestique boutonneux, généralement très froussard qui tremble souvent lorsqu'on l'appelle. Est nourri en lui introduisant un cordon plus ou moins gros selon les espèces dans son orifice anal. Il crie quand il veut parler avec son maître ou qu'il désire se faire tripoter les boutons.

Prison : y'a pas mieux pour ne pas passer par la case Départ et perdre 20 000 bleuros.

Q

Quality Street : rue des confiseurs de Blairopolis.

Quolibet : mot savant pour dire qu'on se fout de ta face.

Québec : contrée du nord-est des Amériques bien connue pour ses caribous, ses casses à pouelle et sa poutine.

R

Relique : Super Gadget ayant appartenu à un ancien vrai Super Héros connu qui garde une trace des Pouvoirs de son ancien propriétaire.

Robin des Bois : l'un des héros précurseurs du port des collants moule-boules chez les Super Blaireaux hommes.

Ronnie Mc Donald : agent à la solde du Grand Kapital, ennemi juré des nonnes communistes. En plus, il est ridicule son Super Costume...

Roquefort : arme bactériologique de destruction massive selon le dernier rapport de la CIA. À classer au même rang que le munster et le vin rouge non californien.

Rôliste : joueur et amateur de jeux de rôle. Rime avec pompiste.

Reeves (Christopher) : extra-terrestre super bourrin plus connu que son cousin Hubert, plus cérébral. On lui attribue la phrase "*Même l'homme le plus fort du monde ne tient pas debout quand on lui a brisé les genoux !*"

S

Saucisses : certains les aiment à l'huile avec du riz en 6 lettres.

Sexe : moyen de dédommagement pour services rendus qu'utilisent certains Super Blaireaux freelance.

Shi-Fu-Mi : jeu de gestes très populaire au Japon. Plus connu en Occident comme ciseau - papier - caillou.

Slip : partie parfois cachée du Super Costume du Super Blaireau. Pas lavé, il est classé comme arme bactériologique de classe 2. Interdit par la Convention de Geneviève.

SMS : rien à voir avec un club où l'on manie le fouet et les chaînes déguisé en sac-poubelle. Langage téléphoné ressemblant à des hiéroglyphes.

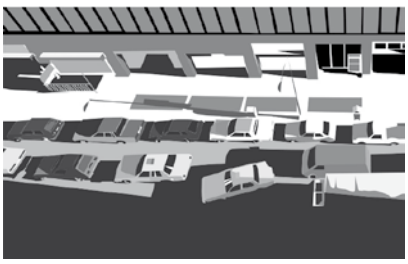
Sommier : patronyme de la Mère de tous les Super Blaireaux. Selon son patron, on enlève pas ses chaussures avant d'y grimper d'ssus à la Sommier !

Super : préfixe quasi générique de toute appellation en rapport avec un Super Blaireau (Supermarché, Super 98, Super Sans Plomb, Super Rieur, Super Ette, Super Stitieux, Super Flux, etc.)

Super Blaireau : genre de Super Héros, les options en moins.

Super Raclure : genre de Super Héros torturé, les options fonctionnant moins bien.

T



Taloche : langage gestuel utilisé en négociation musclée. Grosse truelle à emplâtrer.

Tard le soir : c'est ça de bosser sur cinquante trucs en même temps, on en oublie de dormir la nuit.

Tart le Haut : village de Côte d'Or (21). 1259 hbts. Élevage. Brasserie.

Tartiflette : repas à base de patates et de fromage. Petite baffe dans ta face. Voir Taloche.

Téléphone portable : objet de transfert affectif pour gens désoeuvrés qui pensent avoir l'air intéressant lorsqu'ils tapent sur leurs toutouches, tout en glapissant "Allô"à chaque coin de rue. L'invention la plus con après la bombe atomique, paraît que ça file aussi le cancer. Tant mieux, ça va faire du ménage !

Tricot : à ne pas confondre avec broderie. C'est pas pareil.

Tricot de peau : pièce de vêtement à mettre sous le Super Costume en hiver. C'est comme les sous-pulls, mais ça gratte.

U

Um : placé à la fin d'un mot, annonce la nature non terrestre de l'objet. Par exemple, mégatitalium, géranium, baba au rhum, etc.

Uniforme : comme un Super Costume mais pour les sbires de la Super Raclure du moment. "Oh ! Je reconnais cet uniforme, c'est l'armée de Grokuik !"

V

Vandamne (Jean-Claude) : Divinité blairosienne martiale. Grand seigneur des phrases à la con incompréhensibles. *"Je suis fasciné par l'air. Si on enlevait l'air du ciel, tous les oiseaux tomberaient par terre... Et les avions aussi... En même temps, l'air, tu peux pas le toucher... ça existe et ça existe pas... ça nourrit l'homme sans qu'il ait faim... It's magic... L'air, c'est beau, et en même temps, tu peux pas le voir, c'est doux et tu peux pas le toucher... L'air, c'est un peu comme mon cerveau..."*

Vent dans les cheveux : pose magistrale du Super Blaireau à la fin d'un épisode. Voir Horizon. À tendance à donner un résultat brouillon si on ne fait pas appel à Ed & Choulder.

Vilayet : division administrative de l'Empire ottoman. Terme difficile à placer dans une conversation mondaine.

Villageoise : voir Whiskey. Boisson de secours pour les Super Blaireaux peu fortunés.

Vivisection : un des passe-temps favoris du Doktor Schlimmberhoff. Groupuscule des Benêts Optimistes. "Vi, Vi Section !"

W

Whiskey : alcool très fermenté et malté. Boisson qui a les faveurs des Super Blaireaux sur le retour.

White (Zara) : une charmante personne d'origine hollandaise, ouverte à de nombreuses formes de culture.

Wienerschnitzel : escalope de viande panée servie avec des patates en salade. Nom pour se la péter en tant que Super Raclure.

Willy : humain receleur d'alien poilu amateur de chats. "*Eh, Willy, l'est où ton p'tit chat ?*" Accompagne très bien l'Arnold.



X

X : indique toujours quelque chose sur un plan (trésor, bombe, porte secrète), en général un truc pas pour les enfants.

X (rayons) : très pratique pour voir à travers les murs des toilettes et éviter ainsi une attaque surprise pendant la pause pipi.

Y

Yankee : nom commun chez les Super Raclures pour désigner les Super Blaireaux. "*Y vont encore faire leur Yankee à vouloir sauver le Monde une fois de plus !*"

Yawp ! : cri barbare qu'il faut hurler sur tous les toits du monde d'après le professeur Keating.

Ywhw : "*Nom de Dieu !*" en hébreu.

Z

Z : lettre caractérisant les séries sur Télé Télé et dont le scénario a été vraisemblablement écrit par un des auteurs de MSB.

Zwaziland : pays dont peu de gens connaissent la capitale ou l'emplacement exact.

Zzzzziiouzzz : bruit du sabre laser dans les films de science-fiction.

Zzzzzzzzzzzzap : bruit précédant généralement une décharge de mégagun laser dans ta face.



Le grand soir

Dans l'ombre d'une venelle se tient Jean Molyneux, Jeannot pour les intimes, ses amis, la famille. Mais ce n'est pas réellement une ruelle. Et la rue attenante, ce n'est pas vraiment une rue non plus. Ce ne sont que des décors, reproduisant à l'échelle 1:1 un quartier louche de Blairopolis appelé la Grosse Motte, ses rues sordides, ses bars louches, son ambiance interlope et ses odeurs inimitables. Plus vrais que nature.

Le tout est mis en place pour l'émission *C'est mon choix de Super Blaireau* présentée par Eve Thomalyne, en direct sur Télé Télé. Le concept de l'émission ? Simplissimement génial. Au terme d'un talk-show en plateau opposant Super Blaireaux et Super Raclures sur un sujet de société, la production entraîne les spectateurs en extérieur pour voir s'affronter (et en direct, s'il vous plaît !) un Super Blaireau et une Super Raclure. Le tout se termine, il faut bien vivre, par l'intervention de l'incontournable sponsor. Il ponctue le lancement du générique de fin. Aujourd'hui, les spectateurs auront droit à un retentissant Cassoulburger, c'est mon choix de Super Blaireau !

L'émission sert de point de lancement au dernier-né de la gamme de Gigafarth, le spécialiste et leader incontesté en haricots et lentilles cuisinés. Le Cassoulburger, le hamburger au cassoulet, le snack à tous vents doit faire péter les ventes ainsi que le répète à l'envi le PDG de Gigafarth, M. Legarec Tom.

Et Jeannot n'est pas peu fier. Cela fait quinze jours qu'il arbore le logo de Cassoulburger sur sa casquette. Son premier sponsor, sa première télé en tant que Super Blaireau.

Après vingt-cinq ans à soulever de la fonte et à lancer la savate dans des clubs vétustes empuantis de sueur aigre, d'urine aux amphètes et de bière roté, le voilà dans la lumière des projos. Avec Jeannot, c'est 100% de travail et 10% de talent. Ça fait 110% et alors ? N'est pas Super Blaireau qui veut.



Ses amis, sa famille, sa maman, ils sont tous là devant leur poste de télévision. À vos magnétos. Et dans vingt ans, ce sera un passage obligé chez Roland pour son émission Les Gosses de Télé Télé. On lui remontrera ses premiers pas. Et quels premiers pas !

De son poste d'observation, la scripte lui mime plus que trois minutes. Jeannot est à s'naise comme il dit. Il a eu droit à son briefing pendant la séance de maquillage. Mais gaffe, il a mis les choses au point avec la greluche qui maquille. Il le lui a dit tout de go.

Moi, je suis le Bon P'tit Gars, un Super Blaireau hors norme, pas juste un bon p'tit gars comme ça, comme n'importe quel boy scout qui passe. J'suis LE Bon P'tit Gars. Pas un de ces Super Blaireaux à l'identité secrète, le genre de lopette qui se planque derrière un masque, un de ceux qui assument pas. Moi, j'me suis fait tout seul. J'aide le petit vieux qui fend son bois de chauffe pour l'hiver. Je protège la mamy qui revient du marché avec son cabas, la grand-mère qui va toucher sa modeste pension. Je tiens les Super Raclures à l'écart de nos têtes blondes. C'est ça être le Bon P'tit Gars.

Donc, j'te dis que j'ai pas trimé tant d'années pour qu'une grue de maquilleuse vienne empêcher les passants de m'appeler en cas de besoin parce qu'ils me reconnaissent pas. Si tu m'niques la face, j'te nique la tienne.



La scripte a récité son laïus habituel. L'adversaire, c'est DicoMan, il jongle avec les mots, un vrai orfèvre, mais au corps à corps, il est nul. Il est à la portée du Bon P'tit Gars, c'est clair. Et pour plus de sûreté, il aura eu sa dose de Dodotran 5.1 avec son gin-tonic. Jeannot l'interrompt d'un geste de la main. Il connaît son job. C'est pas une gamine qui va le lui apprendre. Son job, c'est latter les Super Raclures.

Une Super Tafiole toujours le nez dans ses bouquins et qui fait rien qu'à faire souffrir les enfants avec ses verbes pronominaux passifs suivis d'un infinitif, ses subjonctifs imparfaits, ses verbes irréguliers, thèse, anti-thèse, synthèse... C'est pas parce qu'il a des lunettes que je vais pas le latter grave.

Quinze secondes. La scripte esquisse le décompte sur ses lèvres, aidée de ses doigts. Aaaaah ses lèvres... et ses doigts.

Go ! Jeannot saute au milieu de la rue, face à DicoMan. La Super Raclure titube un peu et lui jette un regard peu amène. La rousse aux roberts en deux volumes qui se pend à son bras pouffe de rire.

DicoMan reste sans voix. Le Bon P'tit Gars profite de son avantage. Clé de bras, Nelson, double Nelson, genou dans l'aine, écrasement des arpions, coup de boule au plexus solaire. DicoMan expulse tout l'air de ses poumons. Jeannot le soulève en un épauler-jeter de la mort puis le projette dans un amas de poubelles. Les quatre fers en l'air, la Super Raclure ne bouge plus.

Jeannot n'en revient pas. Quelle victoire. Il se tourne vers une caméra en tendant le bras vers la scripte qui arrive avec un plateau de Cassoulburger.

Du tas d'ordures, une main pointe, dont le doigt vise le Bon P'tit Gars. Un murmure se fait entendre "À moi, pets et contrepets !" La rousse glousse franchement. Jeannot affiche un petit sourire grivois, il se saisit de la scripte.

- Mon doute s'égare devant ce fait grossier... Savez-vous très cher que les Nippons font dresser la Chine.

DicoMan émet un petit pouffement. Au milieu du silence consterné qui règne sur le plateau, un bruit de soufflet fort caractéristique se fait entendre hors champ.

- Avec vous très cher, j'ai envie de danser comme un ballot. D'ailleurs, l'Afrique est dans l'attente d'une lutte passive, lance Jeannot à la scripte avec l'oeillade ad hoc.

La Super Raclure se redresse et affiche un sourire entreprenant, il s'extirpe de la poubelle. Jeannot est rouge de honte, ses yeux s'élargissent. Il commence à bégayer. Le même bruit de sphincter se reproduit plusieurs fois à répétition, encore plus pressant, encore plus fort.



- M... mè, mè, mais... ce prêtre est-il fou, et si vous avez droit au phare, mettez des roustes à vos mouflons ! J'en ai marre des téléréalités, moi, je veux des fictions du cru !

DicoMan, faisant mine de se boucher le nez et d'aérer l'atmosphère de la main gauche, se poste à côté d'un Jeannot complètement désemparé. La sueur perle sur son visage, devenu écarlate. Il se tourne vers la Super Raclure. À ce moment, une cataracte, un Niagara, que dis-je ! un tsunami, une fission atomique explose dans le pantalon du Bon P'tit Gars.

- Oh non, ces vestons sentent la rousse... oh là, là ! j'ai du tracas jusqu'au cou.

Sur ces entrefaites, DicoMan s'est acoquiné de nouveau avec la rousse, il tend la main vers le Cassoulburger, s'en saisit et tourne son plus beau sourire vers la caméra.

- Cassoulburger, le secret de toutes les flatulences. C'est MON choix de Super Raclure !

Quand le jeu de role s'eveillera...



Le jour où les poules auront des dents...

Ce scénario a pour cadre Gouzy-sur-la-Feule, un charmant petit village rural situé à deux pas d'un très joli surgénérateur NIUMinique appartenant à la CODECA. Depuis quelque temps, des phénomènes aussi étranges qu'inquiétants ont lieu dans cette paisible bourgade peuplée de campagnards pur jus. Tout se dérègle. Entre un surgénérateur NIUMinique, un groupe terroriste, des hippies baba cool venus faire un sitting, Corback le Super Blaireau et l'armée venue mettre tout ce beau monde au pas, trois à quatre Super Blaireaux débutants devraient parvenir à repérer un épouvantail revanchard et résoudre cet étonnant mystère avec un minimum de diplomatie et de jugeote, en utilisant leurs Super Pouvoirs pour faire plus joli dans le décor.

Le scénario n'est pas complexe. Il est cependant impossible de le présenter de manière linéaire et exhaustive. Dès lors, nous nous bornons à décrire des intervenants et des lieux, sans préjuger de l'ordre dans lequel les Super Blaireaux vont organiser l'ensemble.



QUELQUE PART DANS UN PETIT COIN DE NATURE...

Des vaches se mettent à chanter en faisant des claquettes, des poules pondent des pneus, des chiens se prennent pour des chats : il se passe des choses vraiment bizarres dans le petit village de Gouzy-sur-la-Feule. En effet, depuis quelques semaines, les premiers phénomènes ont fait la Une de la Gouzy Gazette, le journal local. Extraits :

- Mystère à Gouzy : une poule pond des œufs en or !
- Un cochon fait des claquettes au bal du 14 juillet de Gouzy.
- Des vaches qui volent, des oies qui miaulent : mais que se passe-t-il à Gouzy ?
- Rien ne va plus dans le règne animal à Gouzy.
- L'élevage porcin du Père Lagloire chante les Carmina Burana.
- À Gouzy, les souris chassent les chats. Hitchock aurait pu y tourner les Oiseaux.

Très vite, les plus gros quotidiens nationaux s'emparent de l'affaire, puis Télé Télé met les pieds dans le plat : le joli surgénérateur NIUMinique sans danger pour l'environnement serait responsable de tout ce bazar ! La rumeur se répand comme une traînée de poudre et en quelques jours une gigantesque manifestation écologiste surmédiatisée est organisée à Gouzy sous le patronage du truculent, charismatique et moustachu leader Roger Bavé. Les manifestants s'installent autour du surgénérateur et comptent bien bloquer un convoi de NIUM enrichi à destination de Blairopolis dont le départ est prévu dans quelques jours. Sur ce, un détachement de militaires arrive, suivi par un troupeau de journalistes et un convoi de curieux venus prendre quelques photos-souvenirs.

Bref, ça commence à être un joyeux foutoir dans le tout petit, mais charmant village de Gouzy : C't'affai'e que v'là ! C'est-y qu'on a pas l'habitude de tout c'remue-manège par cheu nous, ma bonne dame !

Même si le maire est bien content du coup de PUB imprévu et très profitable pour l'économie locale, tout ne va pas sans mal. Cette arrivée massive de visiteurs plus ou moins désirables lui pose des problèmes de gestion assez insolubles : il faut dire que la commune n'est pas vraiment équipée pour accueillir des milliers de personnes ! Serait-ce un Woodstock sur la Feule qui se prépare ?

Il est temps pour les Super Blaireaux de sauver le monde !

Cette foire pourrait même ressembler à une gigantesque farce sauf que tout cela est bien réel et même très sérieux. Surtout depuis que les habitants ont commencé à voir ici des plumes leur pousser sur le corps, là un bec ou un troisième pied. Une sorte d'épidémie mutagène a fait son apparition à Gouzy, il est donc grand temps que nos Super Blaireaux agissent !



Plusieurs raisons peuvent les pousser à enquêter sur ce mystère. Le groupe des Super Blaireaux connaît quelqu'un sur place qui sollicite leur présence. Selon l'historique du groupe, c'est un paysan du coin dont les animaux ont un comportement étrange, un manifestant qui voudrait bien un coup de main pour bloquer le train, un scientifique travaillant sur le surgénérateur qui sollicite l'aide des Super Blaireaux pour dénouer ce sac de nœuds. Une autre solution est de passer par l'AMIBE qui embauche les Super Blaireaux pour résoudre cette bien étrange affaire...

Selon la raison de leur venue sur place les Super Blaireaux vivront tout ou partie des évènements étranges décrits ci-après. S'ils viennent appelés par un oncle agriculteur dès les premiers troubles, ils sont témoins de l'ensemble des signes précurseurs. S'ils sont attentifs à la presse locale ou s'ils répondent à une autre demande, comme celle d'un commerçant ou de l'AMIBE, ils loupent les premiers aléas de cette comédie dramatique.

Une première fausse piste en or

Selon certaines rumeurs, un groupe néo-nihiliste erre dans le secteur. En effet, le fallacieux groupe Tigra, des anarchistes aussi cinglés qu'extrémistes ont bien l'intention de tout faire péter. Cela dit, ils n'ont aucun rapport avec les récents événements qui secouent notre paisible bourgade, mais constituent une très bonne fausse piste.

Comme pour toutes les fausses pistes, il ne faut pas que les Super Blaireaux s'enferment dans cette mauvaise voie. C'est au Meneur de gérer ses joueurs. Si les Super Blaireaux s'acharnent sur une fausse piste, il est nécessaire de les remettre sur le droit chemin, en douceur, en faisant intervenir un villageois par exemple (cf. L'enquête au pays des culs-terreux).

Le groupe Tigra
5 Figurants moyens anarcho-communistes et écolos armés d'une 4L de fortune et d'explosifs à base de C4 qu'ils n'utiliseront pas contre des êtres vivants ni les Super Blaireaux.

Un alibi en NIUM

Vous l'avez compris, le surgénérateur NIUMinique est une autre fausse piste en NIUM de ce scénario. Le directeur de la centrale, Ignace Curie (Figurant moyen) est un homme sec d'apparence austère et totalement débordé par la situation. Il a fait appel à ses supérieurs, car il est incapable de gérer cette situation de crise seul. Il passe le plus clair de son temps enfermé dans son bureau, terrorisé à l'idée qu'un commando terroriste puisse pénétrer dans l'enceinte du surgénérateur. Quant au personnel, la plupart est mis au chômage technique le temps que l'affaire se tasse. Il ne reste qu'une dizaine d'employés (Figurants moyens) qui assurent la maintenance de routine.



I'M IN THE ARMY NOW

Le colonel Moutarde, secondé par le Sergent Tueur, a été dépêché sur place pour assurer la sécurité du surgénérateur. De facto, ils sont aux commandes, et si les Super Blaireaux tentent d'en savoir plus sur le surgénérateur, c'est au sergent et au colonel qu'ils auront affaire.

Le sergent dispose d'une troupe d'une vingtaine d'hommes (tous Figurants forts), des commandos d'élite qui ne parlent pas aux prisonniers. Ils disposent de jeeps tout-terrain et d'un hélicoptère.

Le colonel Moutarde (Figurant fort) est un militaire dans le plus pur style british. Il porte une moustache élégante et est toujours très courtois avec ses invités. En revanche, il est intransigeant pour tout ce qui concerne le surgénérateur et ne laisse pas les Super Blaireaux enquêter à leur guise. Il confie la basse besogne à son sergent, au nom assez représentatif de son comportement. Le sergent Tueur (Figurant fort) est un ancien légionnaire, toujours prêt à sortir son couteau modèle Survivor pour interroger les prisonniers, tailler un short dans le Super Costume d'un Super Blaireau ou refaire la coupe de cheveux d'un pacifiste de passage. Toutefois, il obéit aux ordres du Colonel sans sourciller, c'est un vrai militaire et il ne prend aucune initiative, se contentant de traiter les Super Blaireaux de tapettes en collants.



- Sergent, et si vous passiez à l'interrogatoire de nos charmants invités-surprise ?

- Oui, mon colonel. Je commence par le haut ou le bas, mon colonel ? susurre-t-il tout en regardant de ses yeux fous un des Super Blaireaux et en sortant un couteau de combat qui ferait pâlir de jalousie Rambi...

En définitive, il ne sera pas fait grand mal aux prisonniers, c'est du cinéma. Mais si les Super Blaireaux échauffent trop les militaires, ils ont droit à un séjour gratuit dans une cellule inconfortable pour leur apprendre le respect de l'autorité.

DANS LES PLUMES DE CORBACK

Et en avant pour une fausse piste de plus... Ce Super Blaireau est arrivé sur la région attiré par les rumeurs de la presse et des gens du coin. Il a entendu parler de la présence de corbeaux en grand nombre, et comme son nom et ses Pouvoirs sont étroitement liés à ce volatile, il enquête à Gouzy-sur-la Feule en espérant trouver des informations sur son passé. Bien entendu, il se trompe sur toute la ligne, mais il constitue au choix un allié ou une fausse piste pour notre groupe de Super Blaireaux enquêteurs.

DEMANDEZ LE PROGRAMME !

Trêve de fausses pistes. Il est temps de passer à du concret. Ce qui suit est la description des deux journées que vont subir les Super Blaireaux dans l'optique où ils arrivent une fois que la presse nationale couvre l'événement. S'ils arrivent dès l'apparition des symptômes, le meneur est encouragé à faire lentement monter la pression.

Il s'agit avant tout d'une liste d'événements à utiliser en fonction de leurs faits et gestes. Il devrait y avoir suffisamment de péripéties pour les occuper un bon moment. N'hésitez pas à en ajouter de votre cru s'ils arrivent à régler rapidement tous les problèmes qui se présentent à eux.



Première journée
C'est la danse des canards qui en sortant de la mare...

Plantons le décor. Les manifestants se sont installés aux alentours du surgénérateur : impossible de rater cette débauche colorée de tentes, de stands d'information, de buvettes servant des andouillettes frites sous les échos des hauts-parleurs braillant des slogans résolument anti-nucléaires, anti-gouvernementaux et altermondialistes entre deux chansons populaires. C'est donc dans cette ambiance de grosse fête populaire révolutionnaire que vont évoluer nos Super Blaireaux en quête d'indices. Il est vrai que dans la foule qui a envahi les lieux, nombreux sont ceux qui peuvent attirer l'attention. Des personnages louches, ce n'est pas ce qui manque : entre pickpockets, arnaqueurs (Achetez ma magnifique potion qui vous protégera des radiations), mystiques (C'est l'apocalypse qui arrive ! C'est le messie qui arrive !), journalistes à la recherche du scoop à tout prix et questionnant tout le monde (cf. La Gouzy-Gazette), vendeurs de chouchous, cars de touristes japonais, agents des services secrets français, américains, anglais et j'en passe, il y a de quoi se faire les crocs ! Et pendant ce temps, de jour comme de nuit, certains manifestants essaient de s'infiltrer de force dans l'enceinte du surgénérateur. Des pacifistes, certes, mais aussi des membres du groupe Tigra...

Durant la première nuit, le camp est attaqué par une meute de poules et de rats mutants. Les Super Blaireaux qui traînent dans le coin se doivent bien entendu d'agir au plus vite. Si les Super Blaireaux cafouillent pendant la baston, l'armée intervient et rétablit l'ordre. Si les Super Blaireaux arrivent à contrôler la situation en éliminant ou en faisant fuir la meute, l'armée arrive alors après la bataille, au grand dam des survivants qui râleront contre la passivité et l'inaction des militaires présents. Au prix où on paye nos impôts, c'est une honte ! . Bref, de quoi faire monter la tension d'un cran !

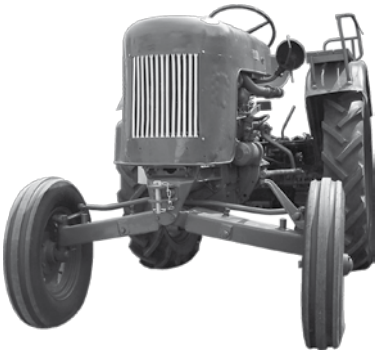
Poules mutantes : 2d6 gallinacés hostiles, Figurants moyens représentant au total une Force d'Opposition de 20. Elles lancent des bombes à œuf qui aveuglent, provoquant un Désavantage de 1d6 à tous les tests de la cible touchée, ceci pendant 1d6 tours.
Rats mutants : 3d6 spécimens, Figurants moyens qui mordent et font des dégâts en BlD. Ils représentent au total une Force d'Opposition de 15.

Deuxième journée
La ferme se rebelle

Des habitants commencent à muter. Certains ont des becs de poule qui leur poussent à la place du nez, d'autres se comportent comme des chiens ou se mettent à quatre pattes pour brouter de l'herbe. C'est très drôle au début, mais petit à petit la situation empire, et ces mutants deviennent véritablement incontrôlables, monstrueux, voire dangereux. Les premières victimes humaines de cette épidémie sont des habitants de Gouzy-sur-la-Feule (cf. l'historique de l'Épouvantable Épouvantail). Pendant la matinée, visite impromptue du Ministre de la Défense et du Ministre de l'Agriculture, qui sont tous les deux pris à partie par la foule énervée sur l'air du C'est quoi ce bordel ?!? Que font les autorités ? Arrêtez le surgénérateur ! , et qui ne s'attardent pas très longtemps sur les lieux. Pendant la deuxième nuit, le camp des manifestants est de nouveau attaqué, cette fois-ci par des vaches mutantes. Si elle dure un peu, cette seconde grosse baston peut dégénérer en une poursuite au cœur des champs et conduire à une première rencontre avec l'Épouvantable Épouvantail. Celui-ci, pendant les attaques des mutants, se tient au loin pour surveiller les exactions de ses ouailles. Notez que l'Épouvantable Épouvantail est présent lors de la première attaque d'animaux mutants, mais, pour le suspense, mieux vaut éviter qu'il se fasse voir aussi tôt. En revanche, il est bon qu'il soit vu pendant la deuxième nuit. Soit un des Super Blaireaux repère ce personnage bizarre qui surveille la situation à distance, soit un Figurant remarque le manège de l'Épouvantail en s'écriant "Regardez un épouvantail vivant !". Il est assez facile à repérer, car des corbeaux volent autour de lui en permanence. C'est également un bon moment pour intégrer Corback dans l'histoire (Papaaaa !).

Vaches mutantes : Figurants forts se promenant en troupeaux de 1d6 têtes, elles lancent des jets de lait à la figure de leurs adversaires, provoquant un aveuglement (désavantage de 1d6) durant MR tours. Énervées, elles utilisent leur attaque spéciale, le fameux Cornofulgure, qui provoque des dégâts en BlD.
Elles sont accompagnées par 2d6 corbeaux, Figurants moyens assez farouches, qui s'envolent à la première blessure.





Enquête au pays des culs terreux !

Avec vot' déguisement, on s'croirait à la Gay Prade ! Z'êtes sûr de pas être un peu d'la jaquette ?!?

A un moment ou un autre, les Super Blaireaux vont songer à questionner les habitants du petit, mais charmant, village de Gouzy. Les Gouzigues, les habitants, sont faciles à reconnaître : les gars portent tous un béret ou un chapeau noir et ont un certain accent, c'est-à-dire qu'ils bouffent à moitié un mot sur deux quand ils parlent. Quant aux filles, les Gouziguettes, elles sont faciles à reconnaître : elles sont toutes moches et portent sur la tête une coiffe brodée du plus bel effet. Quoi qu'il en soit, il est difficile d'interroger les autochtones, car la majorité des habitants restent terrés chez eux, volets et portes clos. C'est-y qu'on s'méfie des étrangers par 'ci ! . Il n'y a guère que les jeunes qui font les 400 coups un peu partout (à mobylette) et les plus vieux qui restent assis sur les bancs dehors à observer ce qui se passe (quand on oublie de les rentrer). Faut ben dire que depuis l'été 72 où il a fait tant chaud, on craint pu rin nous, les vieux ! On est comme qui dirait blindés, héhéhéé !

Note pour not'e meneur

Aucun habitant ne parle directement de l'Épouvantail : soit ils ne le connaissent pas, soit ils ne s'en rappellent que très vaguement. C'est une vieille histoire, quasi une légende, et ils ne font pas le rapprochement entre lui et les phénomènes actuels. Autrement dit, les habitants parlent de l'Épouvantail seulement si les Super Blaireaux les interrogent précisément sur lui. Et encore, ils minimisent la chose.

Quelques figures notables

M'sieur l'Maire



Robert Dubichon, est un petit gros, moustachu et presque chauve, qui louche. S'il est ravi du coup de PUB de toute cette histoire pour son petit village, il est aussi carrément débordé par toute cette agitation. Répondre aux interviews, trouver des WC mobiles, ravitailler le camp, le réapprovisionner en eau, gérer les problèmes de sécurité avec les militaires et la gendarmerie locale, etc. C'est un sacré bordel. Bref, il se promène avec deux télévoix portables qui sonnent tout le temps et a peu de temps à accorder aux Super Blaireaux entre ou pendant deux coups de fil.

Il ne comprend pas ce qui se passe, mais pense que tout cela a un rapport avec le surgénérateur NIUMinique (sûrement une fuite) ou avec les militaires (peut-être un gaz expérimental). Il fait comprendre aux Super Blaireaux sur le ton du secret que l'affaire est suivie en haut lieu et qu'il n'a pas forcément les mains libres pour agir. Si on lui parle de l'épouvantail, cela lui rappelle une vieille légende locale : Faudrait mieux d'mander aux anciens du village qui sauront mieux dire c'qu'il en est ! ou p't'être l'instit. Mais pourquoi vous m'parlez eud'ça, au fait ? Quel rapport avec not'e histoire ?

L'instit'

L'instituteur du village, Samuel Delambec, est un grand sec, moustachu à lunettes, qui bégaie. Quand les Super Blaireaux arrivent chez lui, il semble très embarrassé par leur venue. En fait, il est en train de distiller de façon totalement illégale de l'alcool dans la cave ! Il n'a pas trop envie de répondre aux questions, il semble pressé, stressé. Il essaie de se débarrasser de ces visiteurs par tous les moyens. Si les Super Blaireaux parviennent à le faire parler, l'instituteur leur dit qu'il pense à un petit problème avec le surgénérateur. Non, vraiment, ça ne peut-être qu'une fuite du surgénérateur. Ou alors une mascarade organisée par de quelconques gros blagueurs du coin ! Peut-être le Comité des Fêtes pour relancer le tourisme ou un truc comme ça. Bah, de toute façon, c'est pas très grave ce qui se passe quand même !

En gros, il tente de noyer le poisson et de se débarrasser des Super Blaireaux le plus vite possible. Si les Super Blaireaux le démasquent, il avoue qu'il fabrique en cachette de l'alcool de patate pour sa consommation personnelle. Il supplie à genoux les Super Blaireaux de ne rien révéler à personne. Il ne sait absolument rien sur les mystères de Gouzy et si les Super Blaireaux décident de l'utiliser pour enquêter, il est d'un piètre secours, car il est assez maladroit et fait gaffe sur gaffe.



Dies Irae

Le curé, le père Austire, est un petit gros, moustachu, presque chauve et tout le temps en sueur. Depuis quelques jours, il reste constamment enfermé dans l'église à prier pour que le démon ne s'empare pas aussi de lui. Cela fait plusieurs jours qu'il ne mange plus et qu'il ne dort plus. Imaginez l'état ! Comme dirait m'sieur l'maire l'a plus toute sa tête, le pauv'e ! . Il tient un discours incompréhensible, parle de démons, du diable, de l'Apocalypse... Il y a de plus en plus de visiteurs à l'église qui viennent l'accompagner dans son délire mystique et prier avec lui. Osons regarder la réalité en face, il y a de fortes chances qu'il parte à l'hôpital psychiatrique avant la fin de l'aventure. Après leur première visite, les Super Blaireaux le recroisent le lendemain dans les rues de Gouzy en train de courir nu après un cochon pour le crucifier ! Si les Super Blaireaux n'interviennent pas, la gendarmerie locale et les militaires ne tardent pas à débarquer pour l'embarquer manu militari. Alertée, la Société Protectrice des Animaux ne tarde pas à débouler, elle aussi, pour enquêter sur ce cas de maltraitance porcine.

La femme du boulanger

Josiane Bours est une petite grosse coquine au décolleté généreux et sincère, chaussée d'une épaisse paire de lunettes et dotée d'une forte voix autoritaire et virile. En réalité, elle n'en sait guère plus que les autres. Elle a toutefois remarqué parmi les nouveaux visiteurs du village des gars vraiment louches qui viennent lui acheter du pain en cagoule. Ils affirment qu'ils ont une peau sensible au soleil et doivent se protéger. Ils se promènent dans une 4L avec un tigre ou un lion peint sur les portières "J'sais point trop, ça s'ressemble un peu ces bêtes-là, non ?" Oui, il s'agit bien du groupe Tigra qui vient acheter son pain tous les matins à 8h tapantes.

Elle finit tous les ragots qu'elle connaît par un clin d'œil vers le plus viril des Super Blaireaux en lui déclarant de sa plus douce voix mais si vous voulez, l'mieux pour que j'vous cause de ça, c'est qu'vous passiez chez moué l'soir. Mon mari l'est en voyage pour des affaires et euh... j'm'sens un poil seule l'soir.... Le grand sourire et le clin d'œil aguicheur qui suit ne laissent aucun doute sur ses intentions. Seule ombre au tableau, il lui manque une dent au milieu de son sourire ultra bright !



Étrange, vous avez dit étrange ?

Si les Super Blaireaux posent des questions, à elle ou à d'autres, sur les événements étranges se déroulant au village, il leur est répondu que les mômes sont très turbulents, voire carrément insupportables : ils n'arrêtent pas de courir partout en faisant des croaaa ! crooaaa ! Et puis, il y a l'instit aussi, il est bizarre en ce moment : il reste renfermé chez lui et y'a une drôle d'odeur qui sort de sa maison, comme une odeur de soufre ! Pis y'a la coiffeuse aussi, j'l'aime pas cette-la ! Y paraît qu'elle conserve les cheveux qu'elle coupe pour en faire des trucs de magie et de vaudou et tout ça... Pis y'a aussi le Dédé, depuis qu'il a perdu son chien, qui est parti à Hollywood faire carrière, il est vraiment bizarre. Il aboie à la mort toutes les nuits, heureusement comme il est à moitié muet, on entend rin ! Y'a m'sieur l'curé qu'est vraiment bizarre ces jours-ci : il est blanc comme un cul et prie toute la journée !



NOTE POUR NO'TE MENEUR, LE RETOUR

Vous pouvez garder quelques-unes de ces informations pour un rendez-vous du soir, si un Super Blaireau est tenté par ce genre d'invitation en galante compagnie. Madame Bours est très entreprenante, ses miches sont réputées dans la région et l'art de la baguette n'a plus de secret pour elle. De plus, elle a pris soin de glisser un peu d'aphrodisiaque super concentré dans la tasse de thé (du Bois bondé comme elle dit, virulence 2d6 pendant 1d6 heures) qu'elle sert au courageux Super Blaireau ! Pour résister, d'éventuels tests de Conflit Interne sont nécessaires, sinon crack ! crack ! Josiane, elle, n'a pas besoin d'aphrodisiaque. Comme dirait m'sieur l'maire Celle-là, c'est une vraie chaudasse !

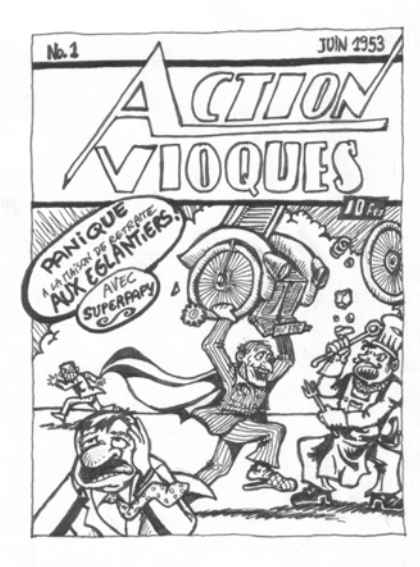
LES MÔMES DU VILLAGE

L'agitation inhabituelle du village surexcite tous les mioches du village. Ils sont intenables, courent partout en poussant des croaaaa ! crooaaa ! comme les corbeaux, lancent des pétards, des bombes à eau ou jouent à faire peur aux passants déguisés en épouvantail. C'est le petit Nicolas qui leur a soufflé cette idée de déguisement et le coup des corbeaux. Bref, le comportement typique de sales mômes ! Ils ne savent rien et ne comprennent pas ce qui se passe, mais ça les fait b'en rigoler en tout cas, tout c'bazar !

Cela dit, le petit Nicolas raconte qu'il a aperçu un gars bizarre qui traîne dans les champs et autour du village depuis que'ques jours, il est habillé comme un clochard et il pue pas bon. P'is y'a tout le temps des corbeaux autour de lui.

NOTE POUR NO'TE MENEUR, LE FILS DU RETOUR

Si les Super Blaireaux ont vraiment du mal à trouver l'antre de l'épouvantail et qu'ils connaissent le p'tit Nicolas, celui-ci peut leur indiquer le dernier endroit où il l'a vu, c'est-à-dire la ferme des Brochard. Mais il faut marchander : un paquet de bonbons, un vol d'au moins 10 minutes dans les airs, une photo de lui avec les Super Blaireaux et un morceau de Super Costume (j'veux ta cape !), il faut au moins tout ça pour lui faire cracher le morceau.



LA GOUZY-GAZETTE

Le journaleux de la gazette, Pierre Bic, est très difficile à trouver. C'est en fait le correspondant local de la Gazette du Peuple de Blairopolis qui tient un petit journal local à Gouzy, dont il est originaire. Lui aussi profite de l'aubaine pour trouver le scoop du siècle et il est plus souvent perdu dans la foule de la manifestation que chez lui. C'est un jeune homme propre sur lui, aimable et poli. Il ferait un bon gendre, comme dirait m'sieur l'maire ! Il ne sait pas grand-chose en fait. Il n'a rien vu de ses propres yeux, il se contente de faire ses reportages en utilisant les nombreuses rumeurs qui circulent dans le village. Il a juste remarqué que seuls les habitants de Gouzy semblent touchés par les mutations : d'abord, les animaux ont muté, puis les habitants. Le comportement étrange du curé a également attiré son attention, tout comme la surexcitation des enfants, l'instit' qui reste enfermé chez lui, la coiffeuse qui conserverait des mèches de cheveux de ses clients, etc. Au départ, il pensait à une supercherie, mais maintenant, il n'est plus très sûr. Il ne pense pas que ce soit le surgénérateur qui soit en cause, mais ne voit cependant pas trop d'où tout cela peut bien venir. Il a aussi eu écho d'un groupe d'activistes nihilistes présents sur le site et qui auraient de sales projets. Le groupe Taïga ? Tigrou ? Il ne sait plus trop.

Pour votre information, Pierre Bic a une double identité : c'est un Super Blaireau sauteur qui n'a rien à voir avec notre histoire, mais qui pourrait utiliser ses Super Pouvoirs pour réaliser un bon scoop. Bref, vous pouvez l'utiliser comme bon vous semble.

LES GRANDS ANCIENS

Ils sont secs, fourbus, chauves, mais moustachus et ils ont tendance à mâchouiller en permanence comme s'ils avaient un chouinegome dans la bouche. Ils sont faciles à repérer, ils passent leur journée assis sur un banc à r'garder tous ces gens bizarres qui s'esbaudissent devant leurs vieux yeux de nobles vieillards assis sur un banc. Si les Super Blaireaux les interrogent sur l'Épouvantail ou une légende typique du coin, ils répondront : A queq' encablures du pat'lin, y'a ben la ferme des Brochard qu'on dit qu'elle est hantée par un épouvantail, mais le pè' est mort y a belle lurette, té ! La ferme, a l'est à l'abandon comme qui dirait ! Enfin, pouvez y aller vouère ; 'trouv'rez p't'être des trucs par là-bas ! .



APOCALYPSE NOW

Au bout d'un moment, les Super Blaireaux vont comprendre qu'il n'est peut-être pas complètement idiot d'aller faire un tour du côté de cette ferme. Dès que les Super Blaireaux ont l'intention de se rendre à la ferme abandonnée et jusqu'à la fin du scénario, désormais, il pleut, des coups de tonnerre terribles résonnent, le ciel est zébré d'éclairs, des chiens aboient sans cesse au loin. Bref, c'est comme si les affirmations des mystiques devenaient réalité et que l'heure de la fin du monde arrivait à grands pas...

LA FERME !

C'est une ferme dans un état de délabrement total. Le toit est écroulé, les murs ne sont pas en meilleur état. Cela doit faire plusieurs années que plus personne n'est venu ici. Mais en étant attentif et en réussissant un test de NEU de Difficulté Ardue, il est possible de remarquer que des empreintes de pas convergent vers le puits du Damné...

C'est un puits très profond : en y jetant un caillou, on l'entend rebondir un long moment contre les parois avant de ne plus l'entendre du tout. Une odeur nauséabonde s'en dégage, les murs sont gluants et couverts d'excréments de chauves-souris. Au fond du puits, il est possible de distinguer une sorte de lueur scintillante. La descente dans le puits est un moment périlleux à cause des parois glissantes et des chauves-souris qui, surprises par cette intrusion inhabituelle, s'affolent et volent dans tous les sens.

Un test de BID ou de VIT de Difficulté Ardue est nécessaire, celui qui rate le test perd autant de points de BID ou de VIT (selon l'Ingrédient utilisé) que la ME du test.

Une fois au fond du puits, les Super Blaireaux repèrent immédiatement un souterrain dans lequel on ne peut avancer qu'à quatre pattes. Et vu que les parois sont pleines d'aspérités, il y a de sérieux risques d'accroc dans le Super Costume : c'est la terrible épreuve psychologique ! Merde, j'ai fait un accroc dans ma cape ! Mais qu'est-ce que je vais devenir ? Sortez vos mouchoirs !

LA SORTIE EST AU BOUT DU TUNNEL

Bref, les Super Blaireaux avancent à la queue leu leu dans ce tortueux tunnel pendant une vingtaine de mètres jusqu'à ce qu'ils parviennent dans une grande salle. Un pentacle est gravé dans le sol devant une statue, faite à la main de bric et de broc, de ce qui semble représenter un corbeau. Dans le pentacle, allongé sur le dos, l'Épouvantable Épouvantail est immobile.



Dès que le premier Super Blaireau met un pied dans la salle, l'Épouvantable Épouvantail se lève d'un bond, surpris et affolé, leur envoie une de ses salves à base de maïs (cf. ses Pouvoirs) avant de se sauver par une issue secrète qu'il referme aussi sec derrière lui. Faites en sorte que l'Épouvantail puisse s'échapper pour assurer le final. Si les Super Blaireaux n'ont pas été assez vifs pour observer comment l'Épouvantail a déclenché l'ouverture de la porte secrète, ils doivent réussir un test de NEU de Difficulté Ardue pour trouver le mécanisme : il est dissimulé dans la statue-corbeau qui trône fièrement dans la salle. Il faut appuyer sur l'oeil droit du corbeau tout en abaissant le bec pour ouvrir le passage. Si les Super Blaireaux prennent le temps de fouiller la salle, ils trouvent des livres qui ont au moins 30 ans d'âge, couverts de dessins d'enfants en rapport avec l'enfance de l'Épouvantail (cf. l'historique de l'Épouvantable Épouvantail pour plus de précisions).

Une course-poursuite s'engage alors probablement dans le tunnel pour tenter de rattraper l'Épouvantable Épouvantail. Après une centaine de mètres, le tunnel débouche dans un champ de maïs. Il fait nuit et un terrible orage se déchaîne accompagné de violentes bourrasques de vent emmêlant les brushings et faisant claquer les capes au vent. À peine sont-ils sortis du tunnel que les Super Blaireaux entendent un puissant bruit de moteur dans leur dos : une moissonneuse-batteuse leur fonce dessus, avec l'Épouvantail aux commandes !



LA PAILLE, UN TRUC QUI ME BOTTE

La moissonneuse-batteuse possède 8 points de Gadget. Pour tenter de neutraliser l'Épouvantail, il n'y a pas 50 solutions. Soit utiliser des armes à distance pour le faire chuter, soit grimper sur la moissonneuse-batteuse pour arriver au contact. Pour grimper sur l'engin, il faut réussir un test de VIT de Difficulté Normale. En cas d'échec, le risque est de chuter et de se faire avaler par la machine ou de se faire rouler dessus. En cas d'échec simple au test de VIT, le Super Blaireau se fait rouler dessus et perd au passage ME points de VIT. En cas d'échec critique, la moissonneuse-batteuse avale l'infortuné Super Blaireau. La mise en botte provoque une perte de points de VIT égale à la ME de l'Échec Critique et il faut par la suite réussir un test de BID de Difficulté Ardue pour se libérer de la botte par ses propres moyens.

LA FIN DES HARICOTS !



D'autres épouvantails sont disséminés dans le champ de maïs : ils peuvent servir de leurres à notre vrai Épouvantail et ajouter une certaine confusion à cette scène d'apocalypse. L'orage est à son paroxysme, une tempête monstrueuse se déchaîne, sans compter que l'Épouvantail a la fâcheuse et involontaire tendance à attirer sur lui les éclairs. Mieux vaut éviter d'être trop proche de lui à ce moment-là ! Ne pas oublier l'intervention des corbeaux, les fidèles alliés de l'Épouvantail. Et si vous trouvez qu'il n'y a pas assez de monde ou que les Super Blaireaux prennent trop rapidement le dessus sur l'Épouvantail, ajoutez donc quelques vaches mutantes, histoire de pimenter le tout.

Quand l'Épouvantail est enfin maîtrisé, c'est bien sûr au tour de l'armée d'intervenir avec deux douzaines de soldats, mais aussi par un prompt renfort de 5 chars et de 3 hélicoptères. Le colonel Moutarde félicite les Super Blaireaux pour leur belle prise, puis il ordonne à ses gars de s'emparer d'eux et de l'Épouvantail. L'armée voudrait bien les étudier pour comprendre d'où leur viennent ces Super Pouvoirs. Il risque d'y avoir là de belles discussions pendant lesquelles l'Épouvantail en profite peut-être pour s'enfuir, surtout s'il est aidé par un éclair, en poussant un puissant "Je reviendrai ! Héhéhéééé..." avant de disparaître dans la nature...

La suite dépend du comportement des Super Blaireaux. S'ils sont trop chiants, c'est la prison ! S'ils ne le sont pas trop, c'est la prison quand même, car on tient à leur poser deux ou trois questions pour savoir qui ils sont, ce qu'ils peuvent faire. Le scénario devrait s'arrêter dans ces environs-là : soit les Super Blaireaux se retrouvent en prison, soit ils se sauvent de là vite fait, poursuivis par l'armée qui essaie de les capturer sans leur tirer dessus : il nous les faut vivants ! Libre à vous d'improviser une suite pittoresque à ce scénario ou de libérer nos Super Blaireaux après les avoir fait mariner quelque temps dans leur jus.

Le rideau peut alors retomber lentement sur notre histoire tandis que même la pluie cesse peu à peu de tomber et qu'au loin, on entend un genre de coq hurler dans le petit matin qui se lève sur le petit et non moins charmant village de Gouzy. Ah oui, n'oublions pas, pendant ce temps, le groupe Tigra continu à sillonner les routes dans leur 4L à explosion...



L'Épouvantable Épouvantail





Traits de caractère

Acariâtre (1d6) ; Rancunier : (2d6) ; Craintif (1d6)

Couverture

Épouvantail est la seule chose qu'il sache faire.

Historique

Norbert n'a pas eu une enfance ni une adolescence très facile. Abandonné très jeune, il fut adopté par une famille paysanne rude de Gouzy-sur-la-Feule. Son père adoptif le rouait de coups et l'envoyait faire les sales besognes de la vie fermière (curer les vaches, couper le foin, puiser l'eau au puits), afin de gagner sa gamelle. Très souvent, son père l'obligeait même à faire l'épouvantail dans les champs de maïs. Pas idiot, mais trop fatigué pour écouter à l'école et pourvu d'un physique ingrat, il fut la victime des quolibets de ses petits camarades de classe. Et ce d'autant plus qu'il allait souvent à l'école habillé dans ses vêtements d'épouvantail. Son seul ami était un corbeau déplumé qu'il avait recueilli et soigné en cachette alors que celui-ci était agonisant. Quand le corbeau fut revigoré, il vint hanter les rêves obscurs de Norbert et tous deux se lièrent par un pacte de sang secret : ils jurèrent de se protéger l'un l'autre ad vitam aeternam.

Un jour, alors qu'il partait chercher de l'eau dans le puits, par temps d'orage, Norbert fut touché par un éclair qui le tua net. Sa disparition n'émut personne dans le village, sauf qu'il n'y avait plus d'épouvantail dans les champs de maïs, et il fut mis en terre dans la fosse commune. Cependant, le corbeau sans plumes était encore là et n'avait pas oublié sa promesse. C'était un sorcier maudit et réincarné en corbeau. Il décida alors de faire don de sa vie à son ami à l'aide d'un sortilège puissant. Il put ainsi réincarner Norbert dans le corps d'un épouvantail, afin d'attiser sa haine des péquenots de Gouzy-sur-la-Feule. Se réveillant amnésique et un poil déboussolé, l'Épouvantable Épouvantail partit en quête de son Destin rural à travers les champs de maïs.

Objectif

OGMiser le monde, c'est-à-dire modifier génétiquement les organismes. Tous les organismes !

Atout

Immortel : L'Épouvantail est immortel. Il n'a pas non plus besoin de manger ou de respirer. Toutefois, il possède tout de même des points de BID et de VIT comme n'importe quel personnage. Si l'un de ces Ingrédients tombe à 0, il s'écroule, mais récupère 1 point de BID ou de VIT par heure s'il est placé dans un champ de maïs veillé par au moins 1 corbeau.

Calamité

Attire les éclairs : si un éclair frappe l'Épouvantable Épouvantail, celui-ci a pendant 1d6 tours un hoquet électrique et ne peut agir. Il a la paille hérissée et devient une véritable pile entourée de petits arcs électriques. Mieux vaut éviter de le toucher à ce moment-là sous peine de prendre un retour d'éclair provoquant une perte de 1d6 BID non compensable par les protections.

Point faible

À une peur phobique des éclairs, qu'il a la fâcheuse habitude d'attirer. Après avoir été touché par un éclair, il cherche à s'enfuir en se terrant en sous-sol. S'il est attaqué, il se défend, mais tente le plus souvent d'esquiver la bagarre. Sa panique dure 1d6 minutes.

Super pouvoir

Mano maïs : à la place de mains, Norbert a des épis de maïs qu'il utilise comme de la chevrotine sortant d'un tromblon. Quand les grains de maïs touchent une personne, celle-ci risque de subir une mutation. Il est possible de résister à l'effet des grains en réalisant un test de POU de Difficulté Ardue. Si le personnage rate son test, constatez les effets de l'OGMisation en lançant 1d6 sur la Table des OGMisation. Les modifications sont heureusement temporaires et ne durent que ME heures.

1 : Apparition d'un nouveau membre (bras, tête, jambe, etc.). Désavantage de 1d6 à tous les tests.

2 : Les bras, les jambes et la tête de la cible s'atrophient jusqu'à atteindre une taille ridicule. Désavantage de 2d6 à tous les tests.

3 : La peau de la cible change de couleur et un étrange halo lumineux l'entoure. Désavantage de 1d6 à tous les tests d'interaction sociale et de discrétion.

4 : Déplacement d'organes : oreille à la place du nez et vice versa. Désavantage de 1d6 à tous les tests d'interaction sociale.

5 : Le corps de la cible commence à gonfler jusqu'à ressembler au bonhomme gonflant. Désavantage de 1d6 à tous les tests.

6 : La cible perd ses cheveux et ses poils. À la place, il lui pousse des fanes de carotte et de maïs. Désavantage de 1d6 à tous les tests d'interaction sociale.

Mini pouvoirs

Parler aux corbeaux : Norbert peut pousser un cri perçant pour appeler l'aide de corbeaux : celui-ci peut à tout moment être entendu par 3d6 corbeaux (Figurants moyens) qui viendront éventuellement à sa rencontre pour l'aider

Faire le mort : c'est facile, il l'est déjà ! Il peut simplement arrêter de bouger et passer pour un épouvantail normal. Seul un test de POU ou de NEU de Difficulté Ardue permet de déceler la supercherie.

Possession spéciale

Un vieux manteau et un vieux pantalon de travail troué, un chapeau noir et une tête de citrouille. À noter que l'Épouvantail a de très longues jambes, ce qui lui permet dans les champs de voir comme d'être vu de loin.

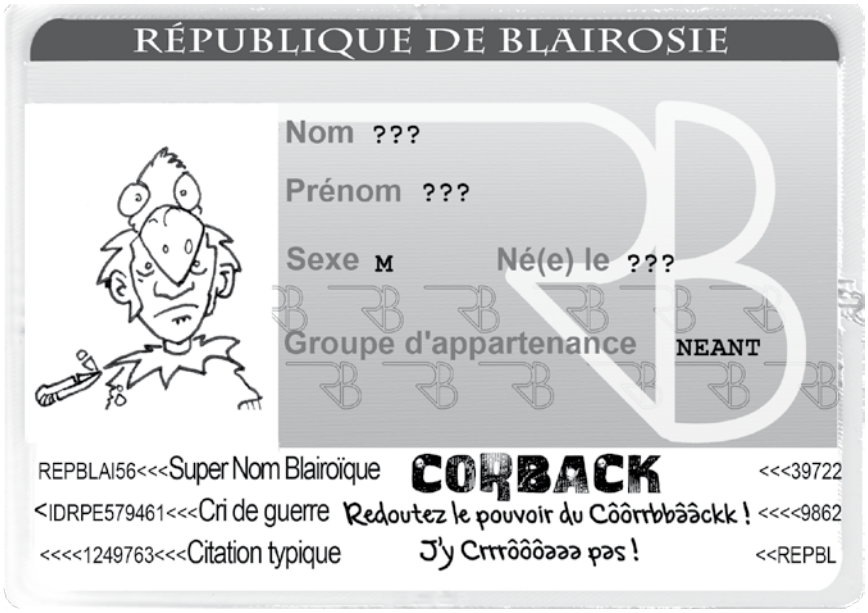
Ligne de conduite : -1d6

L'Épouvantable Épouvantail n'est pas intrinsèquement mauvais. C'est la vie qui l'a rendu comme il est et sa mort n'a rien arrangé à l'affaire. S'il était suivi par un bon psy, il pourrait apprendre à se contrôler et, voire (pourquoi pas?), devenir bon.

Ingrédients
BID : 10 ; TUN : 5 ; NEU : 12 ; POU : 13 ; VIT : 11 ; PUB : 8

Talents
Fusillade meurtrière : 8
Langage des corbeaux : 10
Conduite suicidaire : 8
et divers Talents selon les besoins du Meneur

CORBACK





TRAITS DE CARACTÈRE

Distrait (2d6), Héroïque (2d6), Inconscient (2d6).

Identité secrète : Il n'en a pas vraiment, car il se promène continuellement avec sa tenue de corbeau déplumé en poussant des Crôôôôôâââc ! ! plaintifs et très nasillards.

HISTORIQUE

C'est un ancien postier décédé suite à une intoxication alimentaire, provoquée par la consommation d'un camembert pas frais. Il est revenu d'entre les morts pour se venger sous les traits d'un grand corbeau. Hélas, il a perdu tout souvenir de sa vie précédente et des événements qui l'ont conduit à se réincarner en volatile déplumé croassant.

OBJECTIF

Se venger, mais de qui ou de quoi ? Avec son problème de mémoire défaillante, Corback ne sait plus trop. C'est en fait l'infâme Doktor Schlimmberhoff qui l'a empoisonné afin de récupérer son corps et celui de sa mère pour réaliser ses expériences. Avec les différents morceaux, il a crée Fouella, son improbable fiancée. Encore faut-il que Corback s'en souvienne ou le redécouvre pour accomplir sa vengeance.

POINT FAIBLE

Mémoire défaillante : il a une fâcheuse tendance à oublier rapidement les choses qu'on lui dit. En terme de jeu, il faut qu'il fasse un jet sous NEU de Difficulté Normale pour se souvenir d'une consigne précise.

SUPER POUVOIR

Immortel : Corback est insensible aux attaques physiques, et même s'il est désintégré, incinéré, lapidé, égorgé ou violemment explosé contre un mur, il revient toujours. En terme de jeu, si ses points de BID tombent en deçà de 0, il disparaît dans une gerbe de minuscules plumes de corbeau noires pour mieux revenir ensuite dans le jeu après 5d6 minutes. Il aura alors récupéré l'ensemble de ses capacités (Ingrédients, Talents et Pouvoirs) mais ne se souviendra pas de ce qui s'est passé (pas rancunier, le bougre !).

Mini Pouvoirs

Cri du corbeau : c'est une sorte de Crôôôôââââc ! ! plaintif et strident qui paralyse l'adversaire, le rendant incapable de réaliser la moindre action pendant 1d6 tours.

Refoule du bec : c'est l'équivalent d'une attaque chimique de type odeur de camembert pas frais qui a longuement mûri sur le rebord d'une fenêtre pendant quelques mois d'été. L'effet dure 2d6 tours et fait perdre 1 point de VIT par tour d'exposition, sans résistance possible sauf Mini ou Super Pouvoir adéquat.

Possessions spéciales

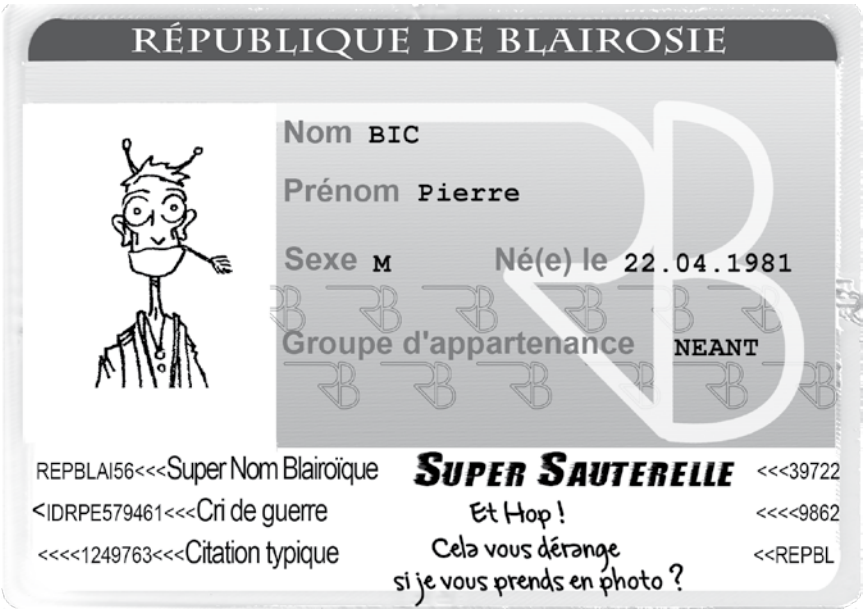
Tenue de Corback : en vraies plumes de corbeau noir, qui lui confère une protection surnaturelle de 10 points de Gadgets.

Camembert explosif nauséabond : arme de jet qui explose au contact. Provoque d'abord une perte de 1d6 points de BID à cause de l'explosion, puis une perte de 2d6 points de VIT si le test de BID contre une virulence de 4d6, pour résister à l'odeur horrible et tenace, est raté.

Ingrédients
BID : 12 ; TUN : 7 ; NEU : 8 ; POU : 13 ; VIT : 12 ; PUB : 8

Talents
Lancer désinvolte : 10
Art fromager : 10 (lui permet de confectionner ses camemberts explosifs)
Baston à la loyale : 5
et quelques autres Talents à la discrétion du Meneur

Super Sauterelle



Ingrédients
BID : 9 ; TUN : 9 ; NEU : 10 ; POU : 11 ; VIT : 13 ; PUB : 9



Traits de caractère

Héroïque surtout avec les jeunes filles en âge de se fiancer (3d6), Fidèle (3d6).

Identité secrète

Pierre Bic, journaliste reporter à la Gazette du Peuple, spécialisé dans le photo reportage et la recherche de scoops alléchants.

Historique

Mordu par une sauterelle radioactive alors qu'il visitait un centre de recherche spécialisé en sauterelles mutantes de l'espace. Recherche les criminels pour les mettre en prison et faire un bon article. À une tante prénommée Adèle dont il doit s'occuper continuellement. A toujours des problèmes de cœur.

Objectif

Cherche désespérément une fiancée.

Point faible

Doit toujours veiller sur sa tante Adèle, Figurant faible qui dispose du Talent Donner des coups de parapluie à 8.

Super Pouvoir

Saut : réalise un saut dont la distance en cases est égale la valeur de la NSR x 10.

Mini Pouvoirs

Sens de la Sauterelle : sorte de 6ème sens qui permet d'anticiper le danger. Toute action destinée à contrer le danger repéré se fera avec un Avantage de 1d6.

Photographie de scoop : talent à 10 qui permet d'obtenir une bonne photo bien cadrée comme il faut à condition de se trouver au bon moment lors d'un événement notable.

Possessions spéciales

Appareil photo 24x36 dernier cri avec moult objectifs allant du 50 focale fixe au 20-80 en passant par le 100-300 avec stabilisateur d'image.

Tenue verte de Super Sauterelle assurant une protection sans encombrement de 15 points de Gadget.





white raven

Est-ce que l'HOAX y mord ? Oui, pasque l'Hoax y dent !

Tout commença par un même pas cap' ! de la part de notre cher Bartaback qui mit au défi les auteurs de MSB d'écrire un scénario à partir d'un hoax en circulation. Fidèle à ma volonté acharnée de relever tous les défis tout aussi stupides les uns que les autres, je vous livre en vrac le résultat de ma pensée...

Kurs

CHAPITRE UN
TOUTES LES BONNES HISTOIRES COMMENCENT PAR « IL ÉTAIT UNE FOIS... »



Il était une fois un gentil agent placeur de l'AMIBE, arrondissant ses fins de mois comme agent secret, qui consultait ses emails dans un bureau idoine comme n'importe quel péquin à Blairopolis. Pour garder son anonymat, appelons-le Pierre. Parmi tous les messages de sa boîte aux lettres électronique, un en particulier attire son attention : il s'agit une fois de plus d'un de ces messages stupides type chaîne de l'amitié racontant une histoire à dormir debout comme un trafic d'organes dans la banlieue de Reykjavik ou de chiens mutants dans les égouts de Pékin mangeant les nouveau-nés à Londres en remontant à travers les strates géologiques. Ces messages recensés dans un site particulier sont des hoax (sic !) et sont bien entendu totalement fantaisistes (encore heureux !). L'ami Pierrot vérifie consciencieusement sur divers sites l'authenticité du message et ne le trouve nulle part référencé comme hoax. Si ce n'est pas un faux, ça ne peut donc être qu'un vrai ! Mais il flaire l'arnaque quand même (c'est ça le professionnalisme) et en réfère à son supérieur dans les services secrets. De ce côté, tout indique qu'il s'agit bien d'un piège destiné à faire plonger des Super Blaireaux. D'ailleurs, d'autres messages similaires semblent avoir conduit à la disparition de Super Blaireaux. Les services secrets ont donc décidé d'accréditer le message et de mandater une équipe particulièrement compétente de Super Blaireaux pour enquêter sur ces disparitions. CQFD !

L'Ami Pierrot est donc chargé de rassembler une équipe de Super Blaireaux (tiens, comme c'est curieux, ce sont nos joueurs !) et de leur expliquer le projet. Chaque Super Blaireau est appelé sur son lieu de travail (allo ?), dans sa douche (à l'eau ?) ou au restaurant devant un jambon (à l'os ?) et il lui est donné rendez-vous le soir même à 20h pétantes dans un vieux troquet de la banlieue de Blairopolis où se mêlent papis champions de belote, béberts buveurs de bière, teckels en manque et vieille odeur d'encaustique. Pierre a précisé que chacun doit avoir un signe distinctif permettant de l'identifier sans ambiguïté : panneau de stationnement interdit, cabine téléphonique, parechoc de ChtioteCar ou toute autre chose parfaitement insolite en ces lieux. Les Super Blaireaux ont le choix de leur identifiant .

CHAPITRE DEUX
L'AFRICAIN A DU PAIN, L'AFRICAINE A DE LA PEINE...

Pour les Super Blaireaux, tout doit être présenté de la manière la plus vraie possible. Pierrot se montre convaincant. D'ailleurs, pas mal de médias (suite à des pressions des services secrets et en échange de l'exclusivité) ont répercuté l'info, lui donnant un inaltérable vernis de véracité. Pierrot paraphrase donc dans les meilleurs termes le message de cette donzelle en perdition de l'autre côté du globe.

L'abracadabrant message parle d'une Africaine de souche venant de perdre son mari après une longue et très douloureuse maladie. Enceinte au moment du décès de son époux, elle a accouché prématurément et perdu le bébé, alors atteint d'une maladie aussi rare que foudroyante. Cette femme devenue veuve d'un conseiller d'ambassade est à la tête d'une fortune colossale estimée à plusieurs dizaines de millions de dollars américains (pour la conversion en bleuros, voir le cours local). Eh oui, ça gagne bien un ambassadeur, mais c'est près de ses sous, ça donne que des boulettes chocolatées empilées façon pyramide dans les réceptions. Très croyante, elle se refuse à un deuxième mariage afin d'honorer la mémoire de son défunt mari et ne veut pas concevoir en dehors des liens sacrés du mariage. Et pour ne rien gâcher, la voilà, après une visite chez son généraliste, également atteinte d'une maladie encore plus rare et incurable que les autres. Elle précise dans son message que l'argent est bloqué sur un compte en Afrique du Sud et qu'il est disponible pour le premier qui viendra le réclamer et qui l'utilisera à une fin humanitaire, car n'ayant pas de famille et condamnée à mourir sous peu, la jeune femme sur laquelle le Destin s'acharne un peu, faut bien le dire, a décidé de léguer toute sa fortune à une œuvre humanitaire. Il faut donc venir la rencontrer avec un dossier de projet en bonne et due forme, dans une petite bourgade de la banlieue de Johannesburg. Elle remettra alors l'argent au plus méritant. Facile, pas cher et ça rapporte un max !

Si les Super Blaireaux sont réticents, ce qui peut être normal, il y a deux raisons assez claires pour qu'ils acceptent. D'une part, l'AMIBE les emploie et en règle générale, il faut un climat serein de confiance entre une agence et ses intérims. D'autre part, c'est facile, et cela rapporte de la PUB. Il est toujours possible de faire miroiter aux yeux des Super Blaireaux le crédit qu'ils gagneront à participer à une bonne action humanitaire. Sans compter les bleuros.

- ...
- C'est toi ? Mais t'es terrible ! Pire qu'une infection ! Même mes chaussettes sentent meilleur !
- C'est la cuisine de ta mère. Je t'ai déjà dit tout le bien que je pensais de ses flageolets non ? Si ça se trouve, c'est un Super Pouvoir. J'chuis p't'être un Super Blaireau qui le sait pas encore. Faudrait que je me trouve un Super Nom !
- Super Gastro...

CHAPITRE TROIS ET DEMI (DE BIÈRE)
LE BAR DE LENNY

Pierrot les attend dans ce bar miteux et pourtant si pittoresque de notre belle cité. Inutile de vous décrire les regards appuyés des piliers de comptoirs en voyant débarquer un à un des jeunes gens encombrés de tout un capharnaüm. Pierrot est en chaise roulante (mais, rassurez-vous, pour de faux en vrai), il argumente : ne pouvant se déplacer, il demande à l'équipe ainsi constituée de monter un projet humanitaire et d'aller le présenter sous les plus brefs délais à cette jeune Africaine, Joséphine Boulanger (qui chante et danse très bien d'ailleurs), car elle n'en a plus pour très longtemps. Alors, fissa !





Pierrot ne peut en aucun cas avancer les frais de déplacement, de logement et de logistique interne. Cette mission est à peine officielle, le dossier n'est pas bouclé, mais elle est, et doit rester, prioritaire.

En termes clairs : y'a de la TUN facile à se faire pour votre groupe ! Allez aider cette pauv' fille pour la gloriole, mais démerdez-vous et vite !

Pierrot précise juste que le contact est à prendre au troquet local d'une petite bourgade de la banlieue de Johannesburg (en Afrique du Sud pour ceux qui prennent le scénario en cours) répondant au charmant nom de Weissenburg. Sur ce, Pierrot actionne un levier, une trappe s'ouvre sous sa chaise roulante et il disparaît dans les profondeurs du sol crasseux. Laissez les joueurs sur le lieu de rendez-vous avec leurs questions, le dossier et pas forcément plus de réponses. Qu'ils ne comptent pas suivre Pierre. La trappe se referme et il est quasiment impossible de l'ouvrir à moins de la forcer (test de BID de Difficulté Héroïque). Au cas où les Super Blaireaux arrivent tout de même à se frayer un passage, la trappe débouche directement dans les égouts et notre ami Pierrot est bien évidemment introuvable.

Mais qui est donc ce Pierrot ? Vous pensez que Pierrot n'est qu'un personnage anonyme, un placeur lambda déguisé en agent des services secrets pour la grandeur de la Nation, un fallacieux prétexte pour lancer cette aventure pleine de rebondissements sur les rails du succès ? Eh bien non, il y a anguille sous roche. Pierrot est en fait le Cornichon Masqué qui a monté cette équipée pour compte des services secrets afin de l'aider à enquêter sur de mystérieuses disparitions de Super Blaireaux. Déguisé en employé de l'AMIBE, avec ses grosses lunettes, son costume élimé, ses cheveux gras et ses montagnes de papiers dans lesquels il s'embrouille, il est très crédible. Nos fiers défenseurs de l'orphelin et de la veuve africaine ne sont en fait que de vulgaires appâts pour son enquête, mais ils doivent l'ignorer. Il donne aux Super Blaireaux quantité de bibelots, comme un stylo lampe de poche, un briquet montre, etc. Tous ces objets possèdent une puce incorporée afin de permettre au Cornichon Masqué de les suivre en permanence. En conséquence, et vu qu'il n'est pas égoïste pour deux sous, le Cornichon Masqué pourra intervenir dans la suite de l'aventure pour porter secours à nos Super Blaireaux, surtout s'ils s'empêtrent dans les méandres de cette intrigue. En bref, utilisez-le quand ça coince ! Le Cornichon Masqué ne dévoilera son identité qu'à la fin du scénario.



CHAPITRE QUATRE
DANS LE DOUBS, ABSTIENS-TOI !

Bon, rappelons un peu les choses, monter un projet humanitaire, se déplacer jusqu'en Afrique du Sud, trouver ce foutu PMU, trouver la femme Boulanger, lui soumettre le projet, récupérer l'argent et revenir. Et pis d'abord, un projet sur quoi ? Et pis, y fait froid ou chaud là bas ? C'est à seulement quelques centaines de kilomètres du Pôle Sud (si si regarde sur mon globe terrestre, là sur ma poitrine !), et pis, y parlent quoi là-bas, y mangent comment, on raconte qu'y a encore des hommes préhistoriques... Là, on laisse les joueurs monter leur projet, discuter des modalités d'action, qui est-ce qui prend la TUN, est-ce qu'on en garde un peu pour nous pour les frais ? Et la PUB, et les médias ? Quid des autres péquenots déjà sur le coup... S'ils sondent leurs connaissances ou s'ils sont sondés... (c'est douloureux) par d'autres Super Blaireaux, ils se rendront compte qu'ils ne sont certainement pas les seuls à se dire que le pactole est à portée de main. Un Super Blaireau un peu plus curieux, et désireux d'interroger des coreligionnaires qui ont présenté un projet et sont revenus, ne trouvera personne à qui parler. Étrange, non ?



Bon, les vols Blairopolis/Johannesburg sont assez fréquents, mais hors de prix (1 point de TUN/ Super Blaireau), il ne faut pas hésiter à se faire parrainer par exemple par une grande marque de céréales chocolatées ou de serviettes intimes pour se payer le voyage. Partir en quête d'un sponsor correct peut déjà représenter une aventure en soi. Un sponsor sérieux peut aussi tester les Super Blaireaux avant de coller son logo sur une partie charnue de leur anatomie. Ce ne sont pas les idées de PUB qui manquent : de la casquette à ailettes Moi j'aime les Crousty Choco Yo Yo au jet supersonique marqué du message Avec les Tampons Tant mieux, je suis libre comme l'air en passant par les tee-shirts offerts par le magazine de charme zoophile Avec et sans poils. Et pas question de se défiler et de ne pas porter la belle casquette ! Sinon, si l'un des Super Blaireaux possède un Super Pouvoir de vol, il peut aussi faire la navette...

CHAPITRE CINQ
SAGA AFRICA ! AMBIANCE DE LA FROUSSE !

Quelques heures plus tard, voire quelques semaines pour les moins doués, nos jeunes et intrépides Super Blaireaux arrivent à l'aéroport de Johannesburg avec la ferme intention de remporter le pactole. En fonction de leur costume publicitaire, les passants sont amusés, choqués, effrayés. Il ne faut d'ailleurs pas longtemps pour qu'une ribambelle de curieux s'attache aux basques du groupe afin de savoir qui ils sont vraiment, gênant considérablement leurs maigres tentatives pour passer inaperçus. Un taxi peut les emmener sans problème sur le lieu de rendez-vous, connu de toute la population locale comme un coupe-gorge réputé (selon le Guide du Roublard). Quoi de plus normal pour une pauvre femme malade que d'habiter un endroit mal famé. Sur place, une cohue sans nom empêche toute progression en véhicule automobile. Eh oui, le message a été diffusé mondialement, donc beaucoup de couillons plus ou moins honnêtes sont intéressés.

Il faut donc batailler pendant un moment, un très long moment même, pour enfin atteindre la porte du café où est censée se tenir Melle Boulanger. Un moment du style file d'attente pour le casting de la Nouvelle Pop academy Star-Loft 3 , avec autant de tarés et de dégénérés qui ne sont là que pour le fric bien entendu, mais qui essaient de faire croire que l'humanitaire c'est toute ma vie, je savais que j'étais né pour ça...

Pour occuper vos Super Blaireaux, imaginez quelques distractions durant l'attente : de la classique attaque de banque ou de la petite vieille en danger sur la route aux crises de larmes d'un groupe de boy scout à qui on refuse le projet d'aider les écureuils du Parc Saint-André qui sont si tristes dans leurs petites cages. Snif !

Les Super Blaireaux peuvent aussi taper le carton au milieu de la route, se relayer pour aller aux toilettes ou même se moquer des autres participants. Toute tentative de fraude pour doubler dans la file est sanctionnée de regards appuyés et de remarques désobligeantes du style "Mmmh j'étais là avant vous, et pis de mon temps les jeunes étaient plus respectueux."

Tiens au fait, le groupe rigolo avec les bobs roses, on l'a pas vu ressortir... Si les Super Blaireaux sont attentifs à ce qui se passe et si l'un d'entre eux réussit un test de NEU de Difficulté Ardue, il note que le groupe de Super Blaireaux aux bobs roses est bien rentré, mais n'est pas encore ressorti de la salle d'audition, alors que tous les autres candidats rentrés avec le sourire sont déjà ressortis avec des larmes ou en colère. Bizarre, non ?

Note au Meneur
Parmi la foule, les Super Blaireaux identifient des personnes de toute nationalité, grâce à un test de NEU de Difficulté Ardue réussi, et aussi un groupe à part qui semble prendre un peu de recul. Attention : le groupe en question cherche avant tout à rester discret, mais ce n'est pas si facile quand on a un bob rose latex portant le slogan « Sortez couvert ! » Il s'agit d'un autre groupe de Super Blaireaux étrangers attirés aussi par ce message de détresse.

Une fois leur tour arrivé, les Super Blaireaux rentrent dans une salle du plus pur style saloon du Far West, avec le bar, le miroir, les danseuses can-can et le pianiste noir, bien évidemment. Au centre de la salle, une seule table où trône une jeune femme noire de toute beauté qui invite nos amis à monter sur scène et à présenter leur projet. Si cette fille est censée être la Melle Boulanger, la soi-disant mourante, elle est vachement bien en forme et en formes. Y aurait-il une arnaque quelque part ?

La présentation de leur projet terminée, nos Super Blaireaux passent directement dans la pièce décrite au Chapitre Six. Cela tombe bien, c'est le suivant.

Chapitre Six
For le Meneur only - Rien que pour le jeu

Comme dit précédemment, le message est un faux bien réel, un faux vrai voire un vrai faux, c'est selon, et aucune récompense n'est vraiment à la clé, c'te blague ! En effet, derrière l'Africaine fortunée et en période de veuvage se cache un très grand méchant du nom de Wolfgang Wilbur Wienerschniezel, nazi nasillard nostalgique. Ne le cherchez pas dans la pièce, quand on vous dit qu'il se cache derrière, c'est une image.

WWW (pour les intimes) a créé ce message de toutes pièces pour attirer les pigeons comme le vieux pain sur le balcon, et notamment les Super Blaireaux au grand cœur et un peu naïfs. Il s'agit de les faire sortir de la capitale blairosienne, qu'il a par ailleurs décidé d'annexer (AAAAnschluuSSSS !), et de les soumettre à sa volonté par son tout nouveau rayon oméga 3, contrôleur et activateur de pensée. Une fois un certain nombre de Super Blaireaux contrôlés, il montera une armée forte et invincible en ayant auparavant remanié ou diminué les faiblesses de chaque Super Blaireau (comme quoi travailler pour l'ennemi, ça a aussi de bons côtés) afin de conquérir le MOOooONNnnDE ! Finis les collants moulants aux couleurs pastels et bonjour le relooking façon JPG et le cuir-latex noir et les lunettes argent. Une nouvelle race de Super Blaireaux est en marche.



Une fois à l'intérieur de la salle d'audition, chaque candidat est scanné aux rayons zêta qui, comme personne ne le sait, permettent de deviner la nature exacte de la cible : humain, animal, végétal (Loanna, sors de ce ficus !), extraterrestre (maaaiiizon !), Super Blaireau... Entre nous soit dit, un tel engin devrait être détruit le plus vite possible, mais les rayons zêta ne laissent pas de traces et sont imperceptibles. La réussite d'un test de POU de Difficulté Ardue permet de découvrir l'utilisation de rayons particuliers, mais pas de savoir à quoi ils servent.

Par la suite et quel que soit le projet qu'ils ont présenté, les Super Blaireaux identifiés sont conduits à travers un dédale de couloirs vers une pièce sphérique (oui, en forme de boule) sans mobilier aucun, et laissés là durant un long moment avec pour seule musique d'ambiance un disque d'André Rieu (mais au départ de Chostakovitch, valse n°2 du jazz album pour être précis) en boucle. La pièce est hermétique, indestructible et à l'épreuve de tout.

Cela peut être rigolo de mettre le CD suscité sur automatic replay à vos joueurs et d'aller faire une pause bien méritée d'une demi-heure (pipi, bière, kebab, non pas clope, c'est pas bon à la santé et ça donne le cancer de la mort qui tue et c'est pas cool pour tes Super Pouvoirs...)

Au retour de votre pause ou quand les piles de votre walkman déclarent forfait, un gaz paralysant, hilarant, lacrymogène et bien entendu de couleur rose, attire l'attention des joueurs. La virulence du gaz est de 5d6, et il n'y a pas d'issue, autant dire qu'ils finissent tous par s'endormir plus ou moins rapidement en fonction de leur valeur en BID. PPPPshhhhh ! Damned, nous sommes faits !

CHAPITRE SEPT
LE SOLEIL VIENT DE SE LEVER, IL VA BIENTÔT ARRIVER, L'AMI ALBANAIS...

Lorsqu'ils émergent de leur torpeur après quelques heures, chacun des Super Blaireaux constate qu'il n'est plus vêtu que d'un unique caleçon blanc satiné pour les hommes et d'un bikini pour les dames et qu'il flotte dans une sorte de grand bocal en plexiglas rempli de pschitt à l'orange bleue. Une sorte de jacuzzi avec des néons bleus, quoi ! Ils respirent à l'aide d'un masque de plongée et font des jolies bulles accompagnées de bloub ! bloub ! sonores.

Chaque container porte un numéro, et ils constatent que les gars avec les bobs rigolos sont aussi présents et séquestrés de la même manière. Nos amis aperçoivent les lueurs de l'aube transparaître à travers des vitres d'une saleté repoussante sur lesquelles a dû avoir lieu un rassemblement international d'arachnides et de myriapodes. Les containers sont disposés en cercle autour d'une table munie de ceintures en cuir, comme sur les gravures d'époque, afin d'y immobiliser un individu lambda. Au-dessus de la table, ils notent un véritable bazar composé d'ustensiles tout aussi bizarres qu'indescriptibles et de grosses consoles couvertes de manettes, de lumières clignotantes et de boutons. Le plus inquiétant, ce sont ces meubles vitrés remplis de bocaux sur lesquels on distingue des étiquettes portant des noms barbares : ciguë, belladone, acide prussique, cardamome, sauce Worcester, anis et guacamole. Sans parler des établis couverts d'outils tranchants, contondants, percutants (mal aux dents), un régal pour installer un quelconque Inquisitor Park. Et pour ne pas gâcher ce tableau sinistre, la porte de la salle s'ouvre dans un hurlement strident d'acier trop peu entretenu, laissant apparaître une créature de série Z. Voûté et rachitique, vêtu d'une blouse blanche, crâne dégarni, barbiche noire en pointe et un air des plus sadiques derrière ses lunettes rondes à monture métallique, le nouveau venu se présente sous le nom de Georgi Roman Borgas, alias GRB, et se qualifie lui-même d'artiste de la douleur... Tout un programme !

Comme chaque larbin de grand méchant, il explique en prenant tout son temps la directive de son patron en matière d'avenir des Super Blaireaux. En un mot comme en cent, il va faire des choses très cruelles et très douloureuses à chacune des personnes ici présentes afin d'augmenter leur POU : la douleur conduit à la peur, la peur conduit au doute, le doute à la colère et la colère conduisent au côté Raclure, et le côté Raclure est plus puissant !

Les Super Blaireaux sont donc libres de souffrir atrocement ou de faire les chochottes en acceptant la capsule bleue que leur propose GRB. Vu comme ça, c'est plus clair. C'est l'autre groupe de Super Blaireaux (à ce stade, peut-être ont-ils compris que ce sont des collègues) qui passe en premier ; après quelques vaines résistances, ils acceptent tous la petite capsule qui fait tant de bien.

Une fois soumis, les cobayes sont transférés sous bonne garde dans une pièce voisine où leur conditionnement va commencer. Dans le style rééducation à la Orange Mécanique, avec films de propagande, flashes, messages subliminaux, siège à électrochocs et toute la panoplie de la salle de lavage d'encéphale remixée I like the 70's disco night fever que l'on peut apercevoir dans les James Bond de ma même époque : vous savez les décors orange vif et rose pastel avec des lumières hypnotiques qui donnent mal au crâne.

Toute tentative d'évasion en présence de GRB est vouée à l'échec, il possède un talent spécial : crier "AAAlaaAAaarm !" de la façon la plus stridente et sonore possible qui fait rappliquer des gardes maousses costauds illico. Cependant, entre les séances de chatouillis à la gégène et les "Mmmh, cette pince me semble très chaude maintenant", GRB quitte parfois la salle de détention pour assouvir quelque besoin naturel. Tout à sa joie de faire souffrir, il oublie les clés de la cellule ou laisse la porte ouverte. C'est le moment de tenter une échappée...

Note au Meneur

GRB propose, sans les forcer, un calmant aux Super Blaireaux entre chaque séance. Ce calmant se révèle être une drogue de soumission indispensable pour que les projets de WWW arrivent à terme. À chaque prise, le Super Blaireau doit réussir un test de POU de Difficulté Normale. Chaque échec fait perdre ME points de NEU. A 0 en NEU, le Super Blaireau est chimiquement soumis et suit aveuglément les ordres de WWW. L'effet de cette drogue dure plusieurs heures. Cela implique qu'un Super Blaireau drogué par ces petites pilules va être une sorte de boulet lors de la fin de l'aventure, dans le face à face avec WWW. Heureusement, elle est soluble dans l'alcool. Aux Super Blaireaux de choisir : drogué ou bourré.



Ils doivent s'extirper de là. C'est d'autant plus simple qu'ils ne sont même pas attachés. Seul un mollusque apathique sous Prozac resterait à se faire torturer par un tel spécialiste. Mais s'ils ne se décident pas à s'évader, le Meneur doit leur donner un petit coup de pouce. Soit un Super Blaireau de l'équipe des bobs roses leur glisse des indications sur ce qu'il sait du plan global, où il faut aller, tout en les persuadant qu'ils doivent sauver l'honneur des Super Blaireaux et prévenir le monde entier... Soit le Cornichon masqué, déguisé en sbire de GRB rentre et leur intime l'ordre de sortir de leur bulle et de se secouer les puces, pour la gloire de Blairopolis, l'honneur de l'AMIBE et la main de ma soeur (cela ne m'engage à rien, je n'ai pas de soeur), ils doivent sortir de là immédiatement. Move ! Move ! Move !

CHAPITRE HUIT
LE PLUS COURT CHEMIN ENTRE DEUX POINTS EST CELUI DU MILIEU !

Nos Super Blaireaux se sont évadés, mais ils vont vite se rendre compte que le plus dur reste à faire. Pour rappel, nos amis sont en tenue de bain, il fait super caillant dans les couloirs et ils n'ont foutrement aucune idée d'où se trouve leur équipement. En fait, c'est dans la pièce d'à côté, mais l'accès se fait par une porte unique qui n'est pas dans la salle de torture. De plus, tout Super Gadget a été confisqué et est détenu par WWW dans son antre secrète pour analyse et duplication.



Le repaire de WWW est un labyrinthe digne des meilleurs films d'espionnage. S'ils se précipitent, les Super Blaireaux vont passer au même endroit plusieurs fois avant de se rendre compte qu'ils tournent en rond. Longs couloirs, portes blindées, néons au plafond, déclivités, escaliers latéraux, murs peints à la chaux, indications en allemand partout, ce n'est vraiment pas fait pour les Super Blaireaux. C'est l'effervescence. De nombreux groupes de soldats passent au pas cadencé rythmé d'un ein, zwei bien balancé et de coups de sifflet de la même couleur.

Courant, volant ou nageant, à voile ou à vapeur, de couloir en couloir, assommant quelques gardes par-ci par-là, défonçant les murs ou ouvrant les portes, ils arrivent à la surface terrestre. Après tout, il suffit de prendre tout chemin qui monte. Ils peuvent considérer qu'ils ont mis près de trois heures de pérégrinations et d'escalades. Ils se retrouvent donc, en milieu de matinée, dans le parc (sortie secrète n°3 au pied du gros chêne) d'un château aux allures bavaroises, mais sans le rococo qui va bien.

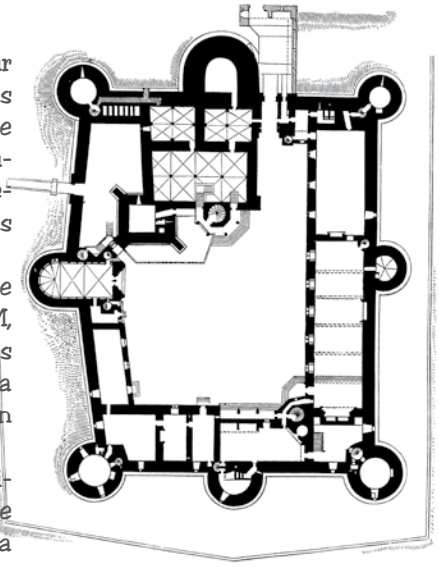
Pour avoir une idée, vous prenez un bon gros château avec 4 tours crénelées, des douves, un pont-levis et des murailles de 10 mètres, le tout placé au dessus d'une caverne secrète dont je parlerai plus tard. Dans le parc patrouillent des soldats de base (Figurants faibles) au nombre de pleins (au moins 20, c'est-à-dire 5 fois plus nombreux que les Super Blaireaux), cintrés dans leur uniforme noir en latex qui brille sous le timide et froid soleil de Bavière. Laissez-leur un petit temps pour digérer l'info... ils sont en Bavière... que de chemin parcouru dans leur sommeil ! L'accès au château est aisé une fois les gardes neutralisés ou évités. Par la suite, la progression intra oppidum se fera suivant les plans que vous aurez eu la bonté de créer ou de dénicher. Pour le fun, les gardes ont un talent spécial qui leur permet de bouger sans effort et surtout sans bruit dans leur combi latex. Si les Super Blaireaux se déguisent en gardes (eh oui, le maillot de bain est peut-être toujours de rigueur), il va falloir jouer serré, parce que ça risque de couiner un peu le latex (autant dire que pour la discrétion, c'est gaufré !) et un test sous VIT de Difficulté Normale est indispensable pour éviter d'être repéré. Zkouik ! Zkouik !

Chapitre Neuf
Les Philippins partagent le pain, les Philippines, la farine...

Au détour d'un couloir, les Super Blaireaux tombent nez à nez avec Joséphine (la petite blackette du début, vous savez bien, celle qui était à l'article de la mort et qui a lancé l'hoax), rongée par le remord (et avant tout séduite par le collant le plus moulant ou le tee-shirt le plus ajusté), et qui se dit que ce serait bien vu de se racheter en aidant les Super Blaireaux à s'évader. Faut-il la croire ? C'est quand même à cause d'elle que les Super Blaireaux sont là (réflexion pouvant être faite par la Super Blairoïne appartenant au groupe), mais quand on a la croupe de Je-Lo et le regard de biche d'Halle Berry, c'est tout de suite plus facile de se faire pardonner.

D'autant plus qu'elle semble sincère et qu'elle l'est (toute utilisation de Pouvoir le confirme). Elle se colle au Super Blaireau le plus riche, enfin le plus fort, non, je voulais dire le plus gentil... et ne le lâche pas du reste de l'aventure ! En combat, elle reste accrochée à sa cape (ou ses collants) tout en le suppliant de la défendre, gémissant qu'elle a peur et qu'elle aime à se blottir dans ses bras musclés et réconfortants, provoquant par la même occasion un Désavantage de 1d6 à toutes les actions du preux chevalier (en fait, tout autant qu'une montée de priapisme dans son slip ajusté).

Chapitre Dix
La Terre n'est pas bleue comme une orange, elle est creuse comme une assiette à soupe...



Dans les différentes salles explorées, les Super Blaireaux trouvent des indices sur les plans de WWW : cartes aux murs, globe terrestre perforé de part en part, feuilles de calcul sur la révolution terrestre, lunaire et française et un dossier à la portée scientifique discutable quoiqu'assez inquiétant sur une escouade de créatures mutantes : les Taupes In Hamburg. Il s'agit de créatures mi-taupe, mi-humaines se déplaçant à grande vitesse sous la surface terrestre, creusant galerie sur galerie sans effort et sans arrêt.

Allez, vous l'avez deviné : cette escouade existe vraiment et est au service de WWW. Contre des rations d'endives radioactives quotidiennes enrichies au NIUM, les Taupes creusent les galeries qui mènent aux différentes capitales du globe et dans lesquelles s'engouffreront les Super Blaireaux soumis par GRB à la tête d'une armada de clones en cuir-latex, nostalgiques de Wagner et des bruits de bottes rythmant un ein, zwei hurlé.

Le plan est au-delà de la phase expérimentale, car comme dans tout film ou épisode du genre, une voix féminine et automatisée annonce régulièrement le décompte avant l'heure H. Dans les couloirs principaux, un chronomètre égrène le destin de la fin du monde libre et donne sans le savoir de précieux renseignements à des personnes infiltrées : "Tout le personnel est invité à se rendre au niveau 7 pour lancement de l'Opération - je répète, tout le personnel" ou "L'équipe de maintenance est attendue en cellule 28 pour un enlèvement de déchets radioactifs". Le tout accompagné d'une sirène et de gyrophares qui clignotent. Autant mettre sur le chemin des Super Blaireaux des panneaux lumineux : c'est par là !

- ya Super Jardinus qui es passé chez moi hier
- Ha ouais ?
- Il a regardé mon verger et m'a dit qu'il produirait plus si j'appliquais des méthodes modernes.
- Il s'y connait en verger Super Jardinus
- Il a regardé un arbre et a dit : J'parie que ce pommier ne donne même pas 10 kilos de pommes !
- Et il a gagné ?
- Ouaip, c'était un cerisier...

CHAPITRE ONZE
FAUT QU'J'Y AILLE, Y'A LA TAUPE QUI BOURRE !



Bon, si les Super Blaireaux sont pas trop stupides, ils doivent maintenant savoir que l'avenir du Monde est en danger et qu'ils sont les seuls à pouvoir le sauver. Mais pour cela il va falloir qu'ils trouvent le repaire secret de WWW. Ce n'est pas très compliqué : l'accès à la caverne secrète se fait par les caves (et non pas par le grenier !), en actionnant le robinet d'un foudre à vin (leçon de choses, un foudre c'est un gros tonneau en bois de plusieurs milliers de litres) qui sera au choix du Meneur, soit le vin le plus décalé dans ce coin reculé du monde (un Pernand Vergelesse ou un Puligny Montrachet), soit la cuve devant laquelle le plus avisé des Super Blaireaux aura remarqué des traces et des rayures sur le sol dallé (aaah, D&D quand tu nous tiens !). Les Super Blaireaux peuvent également demander gentiment au garde de service où est l'entrée secrète (slapa ! tu vas nous le dire salopard de nazi !).

Un escalier étroit taillé à même le roc à coups de dent de taupe descend vers les profondeurs de la terre et débouche dans un autre dédale de galeries éclairées à l'acétylène (Ouch ! ça brûle ! Boum ! ça peut exploser). Les galeries sont bien sûr gardées par des hommes de WWW postés régulièrement, mais tout à fait persuadés que personne n'est là pour les molester sauvagement. Et c'est là que tout se complique...

La vision avant la bataille serait à peu de chose près la suivante : WWW est juché sur une estrade en train de tourner des manettes et d'abaisser des boutons tout en parlant très fort et très vite dans sa langue natale. On y reconnaît les mots Anschluss, Donnerwetter et Neu Führer.

Il est encadré par sa garde personnelle (les Super Blaireaux lobotom') et des gardes circulent le long des appareils clignotants et sifflotants (les appareils, pas les gardes...). Une immense baie vitrée en arrière-plan dévoile une salle aux dimensions cyclopéennes où sont alignés des dizaines, des centaines, que dis-je des milliers d'êtres humains en tenue de combat et lourdement armés. Les clones de combat, au nombre de 20 000, n'attendent que la poussée d'un bouton pour s'éveiller et déferler sur le Monde !!! Cette caverne présente de nombreuses portes, sans doute les accès aux capitales mondiales, parce qu'il y a des noms de villes marqués dessus...

Meneur, oui toi, devant cette page ! c'est à toi que je m'adresse en cet instant. Nous sommes bien conscients, toi et moi, que la bataille, dans la vie réelle, serait perdue d'avance, les Joueurs sont à 1 contre 6, voire 7, sans compter les clones qui représentent une force de frappe colossale. Donc, sois aussi clément qu'un scénariste de James Bond, les méchants tirent comme des pieds, les gentils font mouche à chaque fois et doublent les dégâts, et pis c'est tout !

LES MÉCHANTS DU DÉBUT DE LA FIN

20 TAUPES

Figurants faibles, aveugles et photosensibles, un flash d'appareil photo les tue net ; une lampe torche puissante les assomme (pas de test nécessaire). Mais on peut aussi taper dessus avec la lampe ! Armés de dents de combat et de griffes de déblayage.

20 SOLDATS D'ÉLITE ET LEUR LEADER

Figurants moyens qui se battent jusqu'à la mort, pas de reddition possible. Armés de HK Mp5, Uzi ou carabine à plombs à haute vélocité - grenades et un lance-flammes pour le chef (pour le fun). Protégés par un gilet kevlar qui assure une protection de 4 points de Gadget contre les dégâts en BID.

5 SUPER BLAIREAUX (ou 1 par joueur) lobotomisés (Ze Bobs roses Dreamteam)

Figurants forts au choix du Meneur et selon la puissance des joueurs. A piquer dans le livre de base ou à piocher dans l'inépuisable réserve de votre esprit.

WWW

Figurant faible tout seul, mais très fort avec ses gardes. Le big boss, mais pas bien méchant tout seul, vêtu d'un uniforme de SS-Obersturmbannführer avec le monocle pour la frime. Armé d'un Lüger d'époque avec la tête de mort qui va bien dessus. Rire malsain et macha... machié... machimé... bref, un rire d'enfoiré !

20 000 CLONES DE COMBAT

Dans une salle annexe dorment les 20 000 combattants en armes n'attendant qu'un ordre pour se réveiller et monter à la surface et à l'assaut. Autant dire que s'ils se réveillent, c'est pas vraiment cool pour les Super Blaireaux...

Et pour quelques Figurants de plus

Que serait un scénario à la James Bond sans James Bond ? Un jour sans pain, une glace sans boules, une police sans bavure, une femme sans ... Mais je m'égare. Voilà pour parfaire cette histoire un Figurant digne des meilleurs épisodes de l'agent 007, je veux parler de James Brand, l'espion de sa Maïté, alias agent triple 0.

L'espion de sa Maïté est un gros lourdaud frisotté ayant abusé de la glace Miko à la banane quand il était petit. Il est entré dans les services secrets anglais suite à une erreur administrative dont les responsables sont morts depuis longtemps. C'est la plus grosse honte des services secrets rosbifs, le MI3 dont il est le seul représentant, cette section n'étant répertoriée dans aucun registre. Elle a été rebaptisée section Maïté probablement parce qu'il ressemble comme deux gouttes d'eau à la célèbre cuisinière française pourfendeuse de kiwis, la célèbre Maïté, même corpulence, même tête. À moins que ce soit une déformation du nom MI3 : aim-aille-tri donnant après moult changements maillti. James Brand n'obéit qu'à un seul chef nommé Mère Grand, qui lui confie toujours des missions désespérées, en espérant qu'il n'en revienne pas. Pour l'instant, ça n'a pas marché. Bien qu'il soit un piètre séducteur, même sur un malentendu, il se prend pour un spécialiste des armes martiaux et a l'habitude de singer Bruce Lit. Il a de manière générale un faible pour tout ce qui vient d'Asie, il a prénommé son chien, un caniche blanc hargneux, Sushi. C'est un Figurant moyen qui maîtrise quelques talents plus ou moins utiles selon les besoins du scénario, à piocher dans le livre de base. Il peut servir de péripéties pour ce scénario ou guider nos Super Blaireaux vers le chemin du repaire secret de WWW, intervenir plus tôt dans le scénario ou simplement débarquer avec le Cornichon Masqué pour le final explosif.

Chapitre Douze
Belote, rebelote et dix de cœur !



Comment transformer un atout en boulet ? La jolie Joséphine n'a pas fini de nous faire ch... En effet, lors de la bataille, quand les forces de WWW commencent à faiblir, un des Super Blaireaux lobotomisés de WWW s'empare de Joséphine et s'enfuit avec. Son joli cœur risque de prendre ça comme un défi et de courir à son secours pour se faire un duel en bonnet d'uniforme dans la salle à manger, en s'accrochant au lustre, en joutant à coups de Super Pouvoirs tout en montant les escaliers vers le donjon. On se dirige vers le final traditionnel de tous les scénarios : le lieutenant du Mal qui chute en hurlant du haut de la plus haute tour (avec cette fois-ci l'option pauvre Super Blaireau qui tombe et lieutenant du Mal qui retourne au fourneau).

L'éthique voudrait que le Super Blaireau ne tue pas le faux méchant, qui n'agit pas de sa propre volonté, une simple neutralisation devrait éviter l'animosité du reste de l'équipe de Bobs roses.

Pendant ce temps, le reste des Super Blaireaux s'acharne à sauver le monde libre et à éviter les tirs à la carabine à plombs à haute vélocité, ceux des pistolets-mitrailleurs ainsi que les éclairs dévastateurs des Bobs roses. Pendant ce temps, n'oubliez pas non plus la voix féminine qui égrène son compte à rebours, les sirènes et le chronomètre... 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1- INVASION !

Petit détail qui a son importance : la caverne des clones est située, comble du bonheur et de la stupidité, juste à côté des réserves de propane et d'acétylène qui alimentent le complexe souterrain. Si les vitres de séparation entre la pièce où les Super Blaireaux se trouvent et la salle aux clones semblent à l'épreuve d'une telle explosion, ce n'est pas le cas des vitres qui séparent les réserves de carburant et la salle des clones. Pour faire simple, une explosion des réserves de combustible devrait annihiler proprement les 20 000 clones de combat en laissant une relative chance de survie à nos Super Blaireaux.

Trouver de l'aide extérieure est possible, si les Super Blaireaux arrivent à dénicher un télévoix pour appeler Monsieur Monsieur ou n'importe quel autre chef d'état afin de planifier un bombardement nucléaire, chirurgical, tactique et intensif de la zone. Les Super Blaireaux vont probablement mourir, mais la conscience tranquille, car c'est pour assurer la survie du monde libre, et quel final explosif ! Mâtin !

CHAPITRE TREIZE
C'EST PAS TON JOUR DE CHANCE, PUNK !

Et pendant tout ce temps, le fourbe WWW s'enfuit en toute discrétion (ce qui veut dire que personne ne le voit !), jurant de revenir se venger des Super Blaireaux, qui gagnent pour leur peine une Calamité du style Ennemi juré intime acharné à votre destruction massive.

Cependant, une autre voix synthétique, masculine cette fois, égrène un autre compte à rebours (de 10 minutes à 10 secondes selon votre humeur) celui de l'auto-destruction du complexe. Vas-y avoir du bidouillage de fil rouge et bleu à faire pour sauver son beau collant fluo ! Si Joséphine est encore en vie et présente, elle seule sait où sont placées les charges. Si Joséphine n'est plus là : bon courage, ce n'est plus qu'une question de minutes pour un 14 juillet anticipé !

Reste la scène de fin. Les Super Blaireaux sortent des ruines fumantes, l'un portant la jolie Joséphine dans ses bras, les autres tenant la chandelle savourant déjà la belle victoire du monde libre sur le Mal. Ils sont crades, sans doute habillés en latex couinant et font pâle figure à côté du Cornichon Masqué, au costume impeccable. Ah oui ! N'oublions pas : pendant ce temps, les taupes survivantes continuent de creuser...

* NDLR : pour des raisons de confidentialité, le vrai nom de Mme Eliot a été changé.

LE TEXTE DE L'HOAX

Aidez moi dans le Christ - Message (HTML)

Fichier Edition Affichage Insertion Format Outils Actions ?

Répondre | Répondre à tous | Transférer

De : Véronique Eliot
À : L'ami Pierre
Cc :
Objet : Aidez moi dans le Christ

Mon plus cher,
Je suis la personne ci-dessus de nationalité sud africaine. J'étais mariée à Mr. Jean Marc Eliot, mon mari travaillait à l'ambassade de Blairopolis en Afrique du Sud et ce depuis neuf ans avant qu'il meurt en l'année 2002. Nous étions mariés durant onze années sans enfant. Il est mort après une grave maladie qui a duré pendant seulement quatre jours. Avant sa mort nous étions deux chrétiens. Depuis sa mort j'ai décidée de ne plus me remarier afin de ne pas obtenir un enfant en dehors de ma maison matrimoniale contre laquelle la Bible est.

Quand mon défunt mari était vivant il a déposé la somme de $2,8 millions (deux millions huit cent mille dollars des ETATS-UNIS) dans une banque ici en Afrique du Sud. Récemment, mon docteur m'a fait part d'une grave nouvelle concernant mon état de santé, il m'a informé que je ne peux vivre que les huit mois suivants et pas plus et que cela était dû à un problème de cancer. Ce qui me dérange n'est plus ma maladie d'hypertension. Après avoir su mon état j'ai décidé de donner ces fonds à une organisation ou à un orphelinat ou bien à un individu de charité qui utilisera cet argent de la manière dont je lui indiquerai ci-dessous.

Je veux une organisation de charité qui emploiera ces fonds pour des orphelinats, veuves, organisation de charité est maintenue. J'ai pris cette décision parce que je n'ai aucun enfant qui héritera de cet argent et les parents de mon défunt mari ne sont pas heureux avec moi parce que je n'ai pas un enfant, c'est pourquoi je prends cette décision. Je n'ai besoin d'aucune communication de télévoix à cet égard en raison de ma santé et aussi à cause de la présence des parents de mon mari autour de moi toujours.

Je ne veux pas qu'ils sachent cela. Très bientôt pendant que je recevrai votre réponse, je vous donnerai le contact de la banque ici en Afrique du Sud de sorte que vous puissiez entrer en contact avec eux. Je vous publierai également une lettre d'autorité qui vous prouvera le bénéficiaire actuel de cette expédition qui contient les fonds. Je veux que vous et l'organisation de charité priiez toujours pour moi parce que le Seigneur est mon sauveur. Mon bonheur est que j'ai vécu une vie d'un digne Chrétienne. S'il vous plaît, priez toujours pour votre vie.

Veuillez m'assurer que vous agirez en conséquence comme je l'ai énoncé ci-dessus. Espérer recevoir votre réponse. Restez béni dans le seigneur.

Dans le Christ,

Mme Véronique Eliot *

Le Cornichon Masqué





Traits de caractère
Gentleman (2d6), Loyal (2d6).

Identité secrète
Il s'agit du richissime milliardaire Félicien de la Corniche qui possède l'usine de cornichons située près de la Bologne, un cours d'eau passant à quelques encablures de Blairopolis.

Historique
Depuis la mort de ses parents, poussés dans une cuve à cornichons et mis en bocal par une horrible Super Raclure, il a juré de combattre le crime sans relâche et de défendre la veuve et l'orphelin.

Objectif
Combattre le crime sans relâche et défendre la veuve et l'orphelin. Il cherche également à retrouver le meurtrier de ses parents.

Point faible
Les saucisses de Morteau, car sa grand-mère lui en faisait manger de force quand il était petit. L'exposition à ces saucisses provoque chez lui un Désavantage de 2d6 à toutes ses actions.

Super Pouvoir
Talent Inventions Folles & Machines Infernales à 20.

Mini pouvoir
Art du déguisement : le Cornichon Masqué est passé maître dans l'art du déguisement et des subterfuges grimesques. Il est capable d'imiter la plupart des accents courants, de changer d'écriture et de tonalité de voix. Bref, grâce à ce Mini Pouvoir, il peut se faire passer très facilement pour quelqu'un d'autre. Pour remarquer la supercherie, il faut, d'une part, se douter de quelque chose et, d'autre part, réussir un test de NEU de Difficulté Ardue.

Atout
LAB

Calamité
Manque de bol

Talents
Inventions Folles & Machines Infernales : 20 (Super Pouvoir)
Enquête, filature, divorce : 10
Lancer désinvolte : 8

Ingrédients
NEU : 13 ; POU : 8 ; VIT : 10 ; TUN : 12 ; PUB : 11; BID : 8

POSSESSIONS SPÉCIALES

Tenue de Cornichon Masqué : à l'épreuve des balles, assurant une protection sans encombrement de 10 points de Gadget avec de nombreux Super Gadgets incorporés :

- un lance-acide : perce n'importe quel matériau. Il ne l'utilise jamais contre un être vivant sauf si c'est une Super Raclure. Dans ce cas, il fait des dégâts en BID.
- du gaz à cornichon : un puissant gaz incapacitant et débilitant provoquant une perte de 1d6 points de NEU par tour dans une aire d'effet de 2d6 cases.
- une matraque-cornichon : inflige des dégâts en VIT.
- un cornichon-boomerang : d'une portée de 50 cases, revient vers son lanceur si la cible est ratée, sinon inflige des dégâts en VIT.
- quelques Super Gadgets surprises à déterminer par le Meneur.




PETOMAN VS CLOPINETTE
TU VAS PARTIR EN FUMEE
AHAHAH
TU NE PEUX RIEN CONTRE .....
KOF KOF
....MON SOUFFLE TOXIQUE
OUI MAIS J'AI MA BOTTE SECRETE
OULALA NOOOON
T'AS DU FEU ??

Le chat à neuf vies

Ce scénario est destiné à une équipe de Super Blaireaux débutants en mal d'inspiration. Chargés d'une simple mission de surveillance de pavillons de banlieue, ils se retrouvent plongés dans le milieu impitoyable du chaud bise . Ils y démêlent une sombre histoire de conditionnement mental orchestré par une animatrice en vue, et qui menace la belle jeunesse de l'île. Bélinda Kanivo, l'incontournable star du petit écran, car il s'agit bien d'elle, tâtsâââm, a engagé quelques Super Raclures pour mener ses basses besognes. De plus, les personnages ne seront pas seuls sur l'enquête et devront coiffer au poteau d'autres Super Blaireaux. De quoi se faire un paquet d'ennemis dans un milieu où ce n'est pas chose difficile.

JE SUIS VOTRE AMIBE

Connaissant une période de faible revenu et de PUB en baisse, les Super Blaireaux se sont laissés engager par l'AMIBE. Il s'agit d'assurer la surveillance d'un lotissement de pavillons, dans le style braves gens, dormez en paix . Tout est calme, c'est l'opération PUB par excellence.

Depuis quelques jours, ils patrouillent donc mollement dans les rues désertes du côté de la Grande Verte, trompant leur ennui dans la bière bon marché et la musique disco. Ils gardent toutefois l'impression tenace que ce contrat, s'il met du beurre dans les épinards, ne va pas leur permettre de lever l'affaire qui les rendra célèbres et adulés de tous.



À ce moment précis ils entendent des crissements de pneus suivis de ceux d'un homme. Une voiture taille la route à grande vitesse dans le lotissement et un habitant court derrière tout en poussant des hurlements paniqués. Interrogé, l'homme indique que ses voisins viennent d'enlever ses deux enfants. Trop heureux de cette poussée d'action, les Super Blaireaux engagent la poursuite et arrêtent sans trop forcer le véhicule en fuite conduit par M. et Mme Toulemonde. Pour toute défense, ceux-ci clament qu'ils ont été poussés à cette extrémité, car leur enfant unique a été enlevé et ils ont reçu pour consigne de se rendre sur le port, hangar M, avec deux enfants pour récupérer le leur. Nul doute que les Super Blaireaux vont voir dans ce rebondissement l'occasion d'assurer leur mission (en sauvant l'enfant de quelqu'un du lotissement) mais surtout de démêler une véritable affaire avec des gros morceaux de Super Raclures dedans, ce qui leur permettra de faire un bon gros plein de PUB !

LE PORT



Le repaire des Super Raclures est situé dans un hangar du port construit sur un ponton en dessous duquel l'Azuror est secrètement arrimé. Pour en savoir plus sur l'Azuror, ce sous-marin mythique du monde des Super Blaireaux, reportez-vous au chapitre L'Azuror volé). C'est ici que les parents viennent récupérer leur enfant et en amènent deux autres en pleurs. Les marmots sont ensuite introduits dans un container où les machines à conditionnement tournent à plein régime. Il s'agit d'un grand casque fixé sur le crâne et relié par de nombreux câbles crépitant et grésillant à tout un appareillage lumineux, clignotant et complexe digne de Fu Manchu. Mâchouilleur et Tching Gum, deux Super Raclures, supervisent l'opération en criant leurs ordres aux enfants de l'équipage de l'Azuror. L'objectif est de conditionner un maximum de gamins avant de se faire repérer.

Quand les Super Blaireaux passent à l'action, quand bien même pensent-ils avoir encerclé les fauteurs de trouble, Super Raclures et équipage prennent la fuite par une canalisation placée à l'arrière du container qui rejoint directement le sous-marin. Pour retarder leur retraite, les Super Raclures ont pris soin de placer sur certains enfants en phase de conditionnement (2d6 au jugé) des explosifs avec un compte à rebours bien voyant : ça ressemble à un collier avec au bout un réveil matin bardé de bâtons de dynamite. Les Super Blaireaux doivent improviser un sauvetage prompt et efficace s'ils veulent garder leur job ! Un test de NEU de Difficulté Normale suffit à neutraliser les charges. Mais pour corser un peu la scène, les enfants de l'équipage (2d6 Figurants faibles) défendent également la retraite des Super Raclures et de leurs patronnes (cf. l'encadré L'amie des enfants).

- Pourquoi tu sifflotes toujours cet air stupide ?
- C'est pour éloigner les tigres, c'est mon super pouvoir
- Mais ?!? On est à Blairopolis, y a pas de tigres à 5 000 km à la ronde !
- Ben tu vois, ça marche !

Ils peuvent être neutralisés sans trop de mal malgré leurs guns démesurés par rapport à leur taille. Ils n'en demeurent pas moins particulièrement agressifs et d'une grossièreté sans limites. Bélinda et sa comparse s'échappent en prenant l'Azuror. Si les Super Blaireaux sont doués et suffisamment rapides, ils récupèrent la machine à laver les cerveaux avant qu'elle n'explose elle aussi, dont ils déduisent aisément l'usage sans pour autant savoir ce qui va déclencher la programmation dormante. S'ils sont vraiment efficaces, ils arrêtent également les deux Super Raclures mercenaires (Mâchouilleur et Tching Gum).

En revanche, l'Azuror et son équipage (La Flibustière et Trucidine) doivent impérativement s'échapper, sans quoi le mystère du retour du Capitaine Félis sera bien vite éventé.



L'amie des enfants

Ce scénario tourne autour d'un personnage ambigu dont il est raisonnable de considérer qu'elle est la principale Super Raclure de l'histoire. Elle n'apparaît pas nécessairement comme telle. Bien au contraire, elle fait tout pour passer pour une victime. Cette malfaisante créature se nomme Bélinda Kanivo, plus connue sous le nom de Bélinda tout court. Elle est animatrice/productrice d'émissions pour la jeunesse, à la tête d'un véritable empire télémédiavisuel : shows télé, sitcoms, télé-réalité avec des marmots, production de films, spectacles musicaux, merchandising, services téléphoniques... tout pour vider la tirelire des bambins, le bas de laine de la maman et les bourses du papa. Mais ce que tout le monde ignore, c'est qu'elle possède une double identité. La nuit, elle devient une Super Raclure et commet ses méfaits accompagnée d'une de ses pouliches, la jeune et jolie Adélaïde du sitcom *Les colocataires du cœur* qui partage également la double vie de sa patronne. Elle est, comme qui dirait, ce que Robin est à Batman. Leur nom de guerre : la Flibustière pour Bélinda et Trucidine pour Adélaïde.

Les deux femmes portent des costumes de pirates, quasi en permanence. Pour Bélinda il s'agit d'un costume masculin avec décolleté abyssal et attitude provocante de la même couleur, pantalon en cuir, sabre à la main, porté à hauteur de hanche et à la pointe phalliquement dressée ; Adélaïde a opté pour un pantalon corsaire qui laisse apparaître ses mollets, chemise fermée et foulard noué serré autour du cou. Elle est abondamment vue à quatre pattes en train de nettoyer le pont avec un seau et une brosse, un pistolet et un couteau passés à l'arrière de sa ceinture. Ces costumes sont aussi des Super Costumes et leur servent pour leurs activités inavouables (non pas celles-là, les autres).

Anime !

Bélinda a coproduit récemment un nouvel anime Deux filles chez les pirates. Le dessin animé retrace les aventures trépidantes de Mary Reed et Anne Bonny dans une ambiance mêlant confessions sentimentales, étripages sanglants lors des abordages et sous-entendus lesbiens... Dans cette fiction vaguement autobiographique (sans que cela soit ouvertement dit) où les deux héroïnes ressemblent vachement à Bélinda et Adélaïde, elles sont poursuivies par leur ancien capitaine, un affreux bonhomme sadique et autoritaire au fait de leur relation secrète et qui les fouettait abondamment. Suite à une mutinerie, l'une d'elles l'a remplacé, et il fut donné en pâture à des requins affamés. L'œuvre connaît déjà un beau succès et il a été décidé de faire un clip pour exploiter la chanson du générique : Une fille, c'est si fort et si fragile à la fois. Un décor de navire-pirate coloré a été posé dans une piscine et un studio installé tout autour. Une semaine de répétition est prévue avant quelques concerts en public pour rentabiliser le coup.



Une enfance difficile

Plus jeune, Bélinda a servi sous les ordres du Capitaine Félis, surnommé le chat à neuf vies. Orpheline, elle a été enlevée par l'équipage du capitaine pour servir en tant que mousse à bord de son sous-marin, l'Azuror. Toujours à la limite de la légalité, il œuvrait comme corsaire. À une époque où le crime organisé faisait transiter moult cargaisons illégales par la mer, le capitaine Félis arraisonnait avec succès les navires fautifs. Mais ses contacts dans la pègre, ses exigences financières appuyées par des menaces à peine voilées ainsi que le refus de remettre les cargaisons aux autorités de police pour mieux les receler dans d'autres villes l'avaient rendu indésirable.

Une opération menée par le Squad Commando des Ultras Blaireaux Aquatiques (SCUBA), composé de Super Faimdus, du Captain Igloo et son kayak supersonique, de l'envoûtante Sirena et de sa terrible soeur, la puissante Cétacé (plus connue sous le surnom de La Baleine) le mit hors d'état de nuire. Grâce à Bélinda, le SCUBA a pu repérer le sous-marin et passer à l'action. Elle avait alors 13 ans et d'autres ambitions que de servir dans le sous-marin d'une brute, surtout que plus elle quittait l'enfance, et plus le Capitaine lorgnait dans sa direction. Grâce à l'aide apportée au SCUBA, Bélinda a été dotée d'un nouveau passé et placée dans un foyer plutôt qu'en prison et en grandissant a fait la carrière que l'on connaît. Quant au Capitaine Félis, il est officiellement décédé, mais beaucoup pensent qu'il a simplement usé une de ses vies...

L'Azuror volé !

L'Azuror est le terrible sous-marin de feu le Capitaine Félis. Ou devrait-on dire du Capitaine Félis revenu d'entre les morts, faisant usage d'une de ses neuf vies. En effet, ce dangereux criminel est crédité par ses ennemis d'un nombre de vies élevé, tant il a fait de come-backs alors qu'on l'avait vu mort... bla-bla

Le Meneur est fortement invité à utiliser la presse et les médias sous toutes leurs formes pour distiller l'information. Ainsi, l'article relatant le vol de l'Azuror date de quelques jours, dernier point d'orgue du plan de Bélinda, qui a choisi de voler le sous-marin une fois tous les éléments en place. Depuis lors, la presse relate des extraits de la vie du capitaine Félis, et sur Télé Télé également. Les Super Blaireaux ne peuvent pas passer à côté de l'information. Si vraiment ils traînassent, Masoman et Cyclobide dénichent l'information avant eux et ils doivent se débrouiller pour leur voler la politesse.

Un plan maciav, makl..., mack... macha... un plan d'enfoiré !

Bélinda a donc eu une enfance traumatisante. De cette période lui reste une haine tenace et sans limites envers les enfants. C'est pourquoi elle a récemment volé l'Azuror et s'est constitué un équipage de gamins (tous issus de l'assistance sociale, donc ne manquant à personne), un peu comme elle l'était par le passé, dans le but avoué de se venger ainsi des mauvais traitements subis. Toutes ses victimes sont conditionnées par un lavage de cerveau dont Bélinda a le secret et marquées d'un petit tatouage décalco à 10 bleurocents, qui part au lavage, et représente un petit chat à neuf queues. Ce symbole était également celui du Capitaine Félis et permet de donner le change sur son prétendu retour. Mais la soif de vengeance de Bélinda est sans limites et son objectif est de conditionner une armée de gamins afin qu'ils se transforment plus tard en tueurs fous à la vision du clip de la chanson *Une fille, c'est si fort et si fragile à la fois*. Le processus de conditionnement se fait à l'aide d'un casque branché sur une machine à laver les cerveaux à hublot frontal. Une fois le conditionnement terminé, elle renvoie toute cette marmaille à la maison comme si de rien n'était.

L'inspecteur Barrick mène l'enquête

Bélinda a bien pensé son plan. Elle a d'abord mené une première campagne de conditionnement en engageant une poignée de malfrats (2d6 Figurants moyens accompagnés de deux Super Raclures Mâchouilleur et Tching Gum) qui lui ont amené ses premières victimes. Chaque enfant enlevé a été rendu à ses parents contre 2 autres enfants, mais tout en étant préalablement conditionné. Les parents ainsi transformés en kidnappeurs doivent alors laisser le même message aux parents de leurs victimes selon le principe bien connu de la pyramide. Une vague d'enlèvements se déclenche soudainement dans plusieurs quartiers. Mais d'une part, les parents retirent rapidement leur plainte, car les enfants reviennent au bercail dans des délais assez raisonnables qui fait passer le tout pour une petite fugue.

Émoi au Musée de la Voile et de la Vapeur de Blairopolis

L'Azuror, le sous-marin du Capitaine Félis a disparu. C'est en prenant son service que Marcel Dugland s'est rendu compte que quelque chose clochait. « Je n'ai pas immédiatement vu de quoi c'est-y qu'il était question, donc », a-t-il déclaré benoîtement à notre reporter. Ce n'est qu'un peu plus tard, ne comprenant pas pourquoi il faisait si froid malgré un thermostat pointé sur 30°C, qu'il s'est rendu compte qu'un large courant d'air soufflait dans le musée. « Et pour cause ! Quelqu'un avait oublié de refermer le mur arrière, c'y qui donne sur le port », continue Marcel, « et vu que j'ai pas toutes les clés, j'ai téléphoné au dirlot... euh à Monsieur le Directeur. Pi c'est là qu'j'me suis rendu compte qu'le sou-marin l'était parti ! Ça m'a fichu un d'ces coups ! ».

De plus, les enfants ne se souviennent de rien, ce qui accrédite la thèse d'une virée (précoce) ou d'un léger dérapage dû à la croissance et au dérèglement climatique (aaaah, ça, ma bonne dame, avec tout ce qu'ils envoient dans l'espace...). D'autre part, tous les parents ne portent pas plainte, vu qu'ils savent que leur gosse leur sera rendu en échange de deux autres. Quelques bagarres éclatent parfois quand certains parents défendent leur progéniture contre des enlèvements nocturnes organisés par leurs voisins. Mais cela reste marginal. En général, les ravisseurs connaissent leurs victimes et vice versa. Tout cela explique largement pourquoi, jusqu'à présent, toute l'affaire a pris peu d'ampleur, sans compter sur les nombreux talents des deux Super Raclures louées par Bélinda.

Heureusement, Mâchouilleur et Tching Gum sont aussi mercenaires, et assez lâches. Une fois serrés, leur loyauté dépend beaucoup de la somme qu'on leur propose. S'ils éprouvent des difficultés à en venir à bout, les personnages peuvent toujours les soudoyer pour qu'ils aillent voir ailleurs s'ils n'y sont pas. Cela dit, ils ne savent pas grand-chose. Ils se déclarent prêts à tendre un piège en faisant mine de s'être évadés, mais ce n'est qu'une ruse grossière pour se tailler sans demander leur reste. Ils ne connaissent pas l'identité de leurs employeurs et pensent que les deux pirates qui conduisent visiblement l'Azuror sont des sous-fifres. Ils ont la ferme conviction d'être sous les ordres ultimes du Capitaine Félis, et cela les remplit de joie. Cela dit, Bélinda connaissant bien les hommes (et leurs points faibles) a pris soin de recruter et de commander les deux Super Raclures par téléphone en déguisant sa voix pour la rendre masculine.



UNE AFFAIRE, DEUX PISTES

Soyons clairs, à moins que les Super Blaireaux ne soient totalement demeurés, vu que Bélinda et Trucidine portent quasiment en permanence leur costume de pirates, intuitivement, le lien est assez aisé à faire. Mais ils manquent de preuves tangibles. S'ils demandent des comptes de manière ouverte et directe à Bélinda, celle-ci joue l'innocente tout en les orientant vers des fausses pistes et reprend ce qui se dit un peu partout dans les journaux : le Capitaine Félis est de retour !

Si elle sent que c'est nécessaire, elle peut même aller jusqu'à avouer que c'est elle qui a trahi le Capitaine Félis et qu'il a orchestré tout ça pour se venger d'elle, faisant usage d'une de ses vies pour revenir d'entre les morts. Elle confirme l'histoire des 9 vies du Capitaine Félis, elle affirme même l'avoir vu, de ses yeux vu, se relever après avoir pris une balle en plein coeur. L'information sur la trahison sera confirmée par les services secrets, et l'équipe du SCUBA (mais du bout des lèvres et pas de gaieté de coeur). La rumeur du retour du Capitaine Félis se répand de toute façon comme une traînée de poudre dans le milieu blairoïque : en effet, il était à la fois craint et admiré et tout le monde est disposé à le croire de retour grâce à l'une de ses 9 vies.

Des larmes dans les yeux, des sanglots dans la voix, Bélinda apostrophera les Super Blaireaux qui auraient osé porter des accusations à son encontre. Comment, donc, alors que tout son esprit et son corps se soulèvent à l'idée des agissements du Capitaine Félis... comment, donc, peut-on imaginer qu'elle soit devenue une Super Raclure, elle aussi ? Alors qu'elle aime tant les enfants et qu'elle ne peut plus en avoir de la faute du Capitaine Félis...

Si elle sent que c'est nécessaire, elle va jusqu'à demander aux Super Blaireaux de la protéger et leur colle dans les pattes quelques-unes de ses cruches et cruchons télévisuels, assistants de plateau, apprentis régisseurs, script girls, secrétaires nunuches (suivant les goûts des uns et des autres)... pour les attendrir et les espionner. Officiellement, ils sont là pour permettre aux Super Blaireaux de mieux s'organiser, d'être à l'heure, de ne pas perdre de preuves, de décrypter les informations dans la presse, etc. Dans les faits, ils vont accumuler les bourdes, mais les Super Blaireaux ne doivent pas s'en rendre compte de suite.

Et pour quelques Super de plus

Pour agrémenter la visite du port et la recherche d'indices, vous pouvez faire intervenir deux personnages hauts en couleur et qui peuvent constituer au choix une fausse piste pour nos Super Blaireaux, une source d'information sur les activités louches du port ou simplement des Figurants pittoresques et débridés.

D'une part, Lady Kim contrôle certaines activités illégales du port, les Super Blaireaux peuvent donc penser qu'elle est impliquée dans cette sordide affaire de lavage de cerveau. Il n'en est rien, mais il n'est pas inutile de les laisser se fourvoyer un petit moment dans cette fausse piste. Dès lors, les Super Blaireaux vont croiser le chemin de Péh Tang, portant haut son désir de vengeance à l'encontre de Lady Kim.



Cyclobide et Masoman coiffent leurs potos

Que les Super Blaireaux gobent ou non cette affaire de retour du Capitaine Félis, des Super Blaireaux de renom, Cyclobide toujours en mal de reconnaissance et son tout nouveau sidekick Masoman tentent de récupérer cette importante affaire. Ils conseillent aux Super Blaireaux de laisser tomber sur le ton de "bien joué, les gars, on prend le relais à partir de maintenant, laissez faire les pros". Ils gobent toute l'histoire du retour du Capitaine Félis et jouent pleinement le jeu médiatique de Bélinda, donc la presse n'a d'yeux que pour eux. Attention, Cyclobide est très populaire surtout depuis que Bélinda, trop contente d'avoir trouvé des gogos couvrant ses activités illicites, les fait monter au pinacle du monde médiatique afin de s'assurer qu'ils ne s'arrêtent pas en si bon chemin. Une opération contre eux risque de coûter très cher aux personnages, car le combat sera surtout médiatique. Tout test destiné à les décrédibiliser (test de PUB) se fait avec un Désavantage de 2d6. Masoman utilisant un chat à neuf queues comme arme fétiche, les Super Blaireaux peuvent même être tentés de faire le rapprochement avec le Capitaine Felis. À tort, car ce n'est qu'une coïncidence fortuite. Masoman l'utilise essentiellement pour son usage personnel (et il le laisse manipuler par ses amis, car il n'est pas égoïste).



Cyclobide a été l'artisan de la réhabilitation de Masoman. Officiellement, la justice de Blairopolis a contraint Masoman à suivre un stage de réinsertion : au contact de Cyclobide, Masoman doit retrouver une dose suffisante d'ego et d'amour-propre pour lui permettre de revenir dans le droit chemin. En réalité, Masoman a réalisé que les Super Raclures tapent beaucoup plus fort que les Super Blaireaux. Il entretient en outre une relation particulièrement malsaine avec Cyclobide qui est un monstre de narcissisme. Cyclobide a trouvé en Masoman la victime consentante idéale à son bonheur. Au combat, Cyclobide l'envoie en première ligne : pendant que Masoman se fait casser la gueule par les Super Raclures, il peut alors intervenir avec son Super Pouvoir de manipulation d'ego à distance et les stopper. Une fois le combat fini, il ne manque pas d'accabler Masoman de reproches, notant qu'une fois de plus il lui a sauvé la vie. D'une façon générale, Cyclobide rabaisse et humilie constamment Masoman, ce qui rend ce dernier particulièrement heureux. Il a du coup trouvé son maître et se montre totalement servile et admiratif. Et ma foi, ce couple idéal risque de durer un sacré bout de temps !



BOUCHE-TROU

Selon l'avancement de l'enquête, d'autres tentatives de conditionnement peuvent être organisées par la Flibustière et Trucidine. Des enfants viennent jouer sur un bateau pirate posé sur un camion lors d'un faux jeu officiel animé par les deux Super Raclures (Mâchouilleur et Tching Gum,ou les hommes de main, Figurants moyens, qui leur succèdent) qui en profitent pour les conditionner discrètement dans la cale ; des cars scolaires sont détournés ; des jouets ou des jeux vidéo sont offerts à l'achat de céréales de petit-déjeuner, mais il faut se rendre dans un entrepôt du quartier du port pour les récupérer, etc. Si les Super Blaireaux tendent une embuscade, à chaque fois, les Super Raclures, Bélinda et Adélaïde, réussissent à s'enfuir.

De même, le meneur peut décider que le conditionnement n'est pas hyper réussi chez tous les enfants. Certains présentent alors de sérieux troubles du comportement. Les Super Blaireaux s'en rendent compte s'ils rendent visite à d'anciennes petites victimes d'enlèvements. Le meneur avide de sensations gore peut aller plus loin.

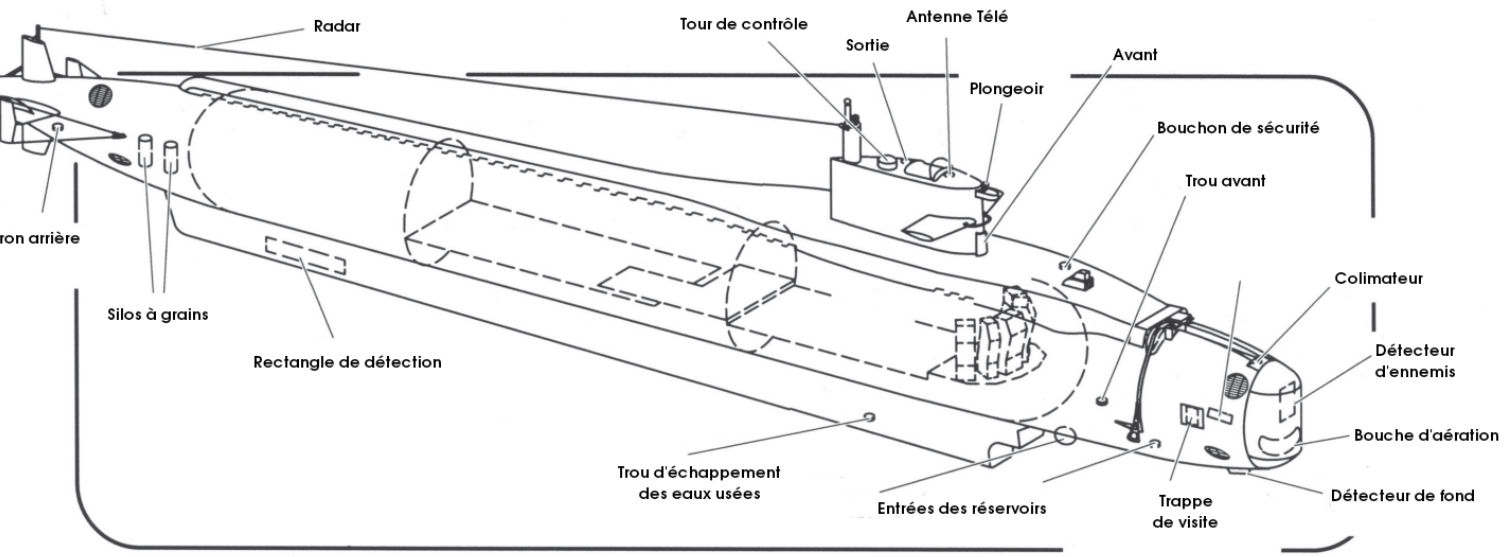
Des fuites sur le Ouaibe peuvent avoir de graves conséquences. Pour se faire un peu d'argent, un assistant de production place sur un site, comme Moitube ou Délitmotion, quelques images du clip tourné par Bélinda et Trucidine. Un enfant conditionné arrive à télécharger le tout et pète un plomb. Il écharpe son chat en le clouant sur la porte d'entrée et agresse sauvagement ses parents au couteau de cuisine. Ces dérapages peuvent se produire tant que le bout de clip n'est pas retiré des sites susdits.

LE SCUBA PREND L'EAU

Des informations de première main sur le Capitaine Félis, personne n'en possède, à l'exception de la formidable équipe qui a mis fin à ses agissements, le SCUBA. Ils ont pris d'assaut l'Azuror et l'ont capturé. C'est ce qui filtre dans les nombreuses biographies romancées de ce groupe de Super Blaireaux ou du Capitaine Félis. Attention, ces livres contiennent autant de fausses pistes que de vraies (au meneur avisé de préparer une liste assez correcte pour ne pas tomber à court). On y mentionne parfois l'existence d'un traître au sein de l'équipage du Capitaine Félis, qui aurait donc permis la capture du sous-marin. Aucun membre du SCUBA ne confirmera, ils ont encore leur fierté, et avouer cela reviendrait à faire aveu de faiblesse et d'incompétence.

Des membres du SCUBA, seul Super Faimdus est encore joignable dans sa maison de campagne, qui n'est pas équipée de télévoix. Le Captain Igloo s'est tué dans un spectaculaire accident au cours duquel son kayak a heurté à Mach 2,2 un gazier chargé de GPL, provoquant une boule de feu de 500 mètres de diamètre qui a fait la fortune des vitriers de Blairopolis dix ans plus tôt. Heureusement pour les amis des surgelés, il s'est réincarné en Créature Publicitaire. Toutefois, son nouvel emploi ne lui permet plus de parler de son ancienne vie. D'une part, il est tenu par contrat avec la Mort et ne peut rien révéler de sa vie d'avant. D'autre part, il a subi un lavage de cerveau bigrement efficace : quand il ne sait pas répondre, il fait de la PUB. Cétacé, mortifiée d'avoir surpris Super Faimdus dont elle était secrètement amoureuse, l'appeler La Baleine dans son dos, s'est échouée sur une plage et s'est lentement laissée agoniser au milieu des déchets. Sa soeur Sirena, effondrée de douleur, a noyé son chagrin dans l'inaccessible royaume des profondeurs et dans l'absinthe pure. Super Faimdus, dégoûté de l'avoir perdue pour de bon, car il la désirait ardemment, a pris sa retraite et cultive des poireaux dans son jardin.

L'Azuror



Il accueille les visiteurs avec beaucoup de plaisir jusqu'à ce que la conversation tourne autour des histoires de Super Blaireaux. Son problème est que Sirena a eu une liaison avec le Capitaine Félis alors qu'elle avait toujours refusé ses avances. Il n'en dira pas plus, si ce n'est qu'il est certain que le Capitaine Félis est mort puisqu'il lui a tranché la gorge personnellement avec l'une de ses fidèles raies de combat congelées. Si on le pousse un peu, il déclare finalement en parlant dans sa barbe que Sirena pourrait leur en dire plus. Il leur souffle ensuite le secret pour rentrer en contact avec elle : il faut l'appâter avec des crevettes séchées. Mais comme le royaume des profondeurs est loin, il en faut beaucoup.

A VA SENTIR LA CREVETTE !

Les Super Blaireaux sont assez libres de mener l'affaire à leur guise. Trouver une quantité aussi importante de crevettes est possible via un grossiste prêt à tenter un coup de PUB avec les Super Blaireaux. Gardez toutefois à l'esprit que les crevettes séchées, ça pue grave et que l'odeur risque bien de les suivre jusqu'à la fin du scénario (Désavantage de 1d6).



Après un minimum de 1,3 tonne de crevettes séchées larguée dans la mer et au bout de 2 heures d'attente, Sirena fait une apparition. Mangeant les crevettes et de prime abord indifférente aux Super Blaireaux, elle est beaucoup plus intéressée quand ils lui parlent du Capitaine Félis. Les Super Blaireaux sont littéralement envoûtés par Sirena et son étrange charme morbide : les cheveux mêlés d'algues plaquées sur son corps et camouflant ses seins de façon opportune, la peau blanche et les yeux pâles d'une noyée irradiant un calme surnaturel, une paix éternelle dans la profondeur de l'océan... Les Super Blaireaux risquent fort d'avoir envie de la rejoindre et de s'abandonner à elle sous l'eau (test de Conflit Interne pour tous). Sirena n'ouvre pas la bouche (sauf pour manger), elle se contente d'utiliser ses pouvoirs pour écrire ses réponses au moyen des crevettes flottant dans la mer. C'est un biais intéressant pour faire comprendre le jeu de mots sur les 9 vies/vits du Capitaine Félis aux Super Blaireaux. Elle leur raconte quel homme il était. Quand ils l'interrogent sur ses neuf vies, elle éclate de rire et confirme avec ses messages en crevettes qu'il est bien mort, car il n'avait pas neuf vies, mais neuf vits, ce qui en faisait un amant admirable.

JE LE SAVAIS DEPUIS LE DÉBUT !

À ce stade, ils comprennent donc (espérons-le) que Bélinda leur a menti et que c'est bien elle qui est derrière toute cette machination. Il est plus que temps, car Bélinda a compris que les Super Blaireaux sont sur ses talons. L'enregistrement final et le concert en présence des fans sont prévus pour le surlendemain (peu importe quel jour les Super Blaireaux parlent à Sirena, le final a lieu le surlendemain).

Hélas, Sirena refuse de les suivre pour témoigner. Les Super Blaireaux ont donc besoin de preuves. Ils peuvent surveiller Bélinda, mais elle s'éclipse hors de chez elle par un souterrain pour rejoindre son repaire : le sous-marin l'Azuror. Les Super Blaireaux peuvent organiser une visite nocturne sur le plateau de tournage du clip ou, mieux, tenter de s'infiltrer le jour du tournage devant une foule de gamins venus voir le spectacle. Ils dénichent un dispositif caché dans les câbles du décor et destiné à envoyer le fameux message subliminal lors de l'enregistrement. Mais cette descente risque de ne pas passer inaperçue et la Flibustière, Trucidine et tous leurs enfants de main vont leur tomber sur le dos par surprise.

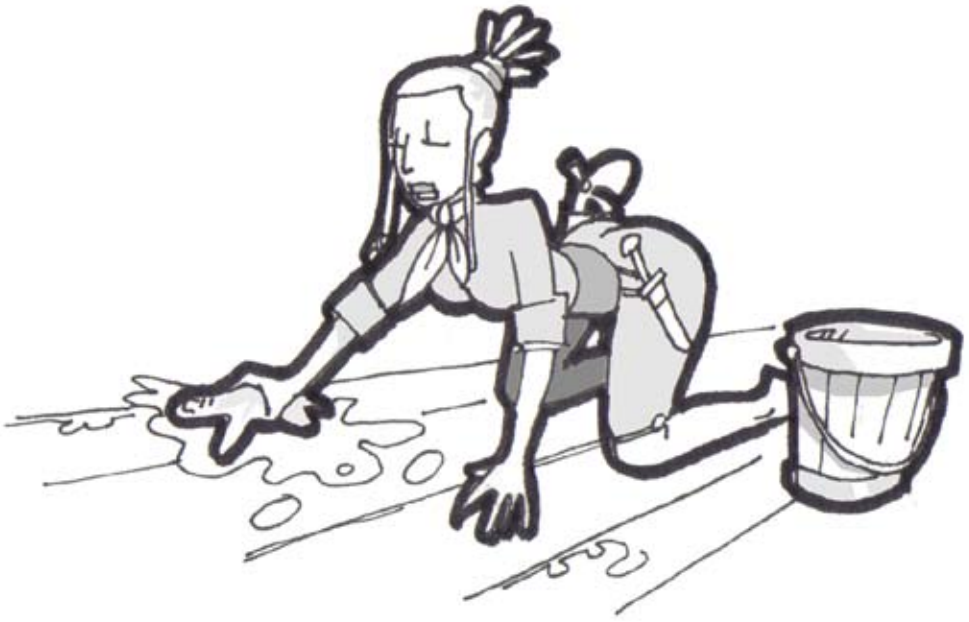
Après un rapide dialogue où la Flibustière explique son plan pour ne pas faillir à la tradition, la bagarre finale éclate pour ne pas perdre les bonnes habitudes. Idéalement, la baston se déroule sous les décors, là où le dispositif d'émission du signal déclenchant la rage des enfants est caché. L'endroit est partiellement inondé et encombré par les pieds des échafaudages qui tiennent le décor. Des tests de VIT sont nécessaires pour se mouvoir dans ce maelström sans se prendre un poteau dans la tronche, sans oublier de prendre garde aux attaques trop puissantes qui pourraient bien déclencher des effondrements inopportuns... Si l'affaire tourne mal, Trucidine ou Bélinda se dirige vers la table de mixage pour envoyer les bandes provisoires. Elle espère que les prémixes suffiront à déclencher des réactions (même minimes) chez les fans, et que cela s'ajoutera au chaos ambiant.



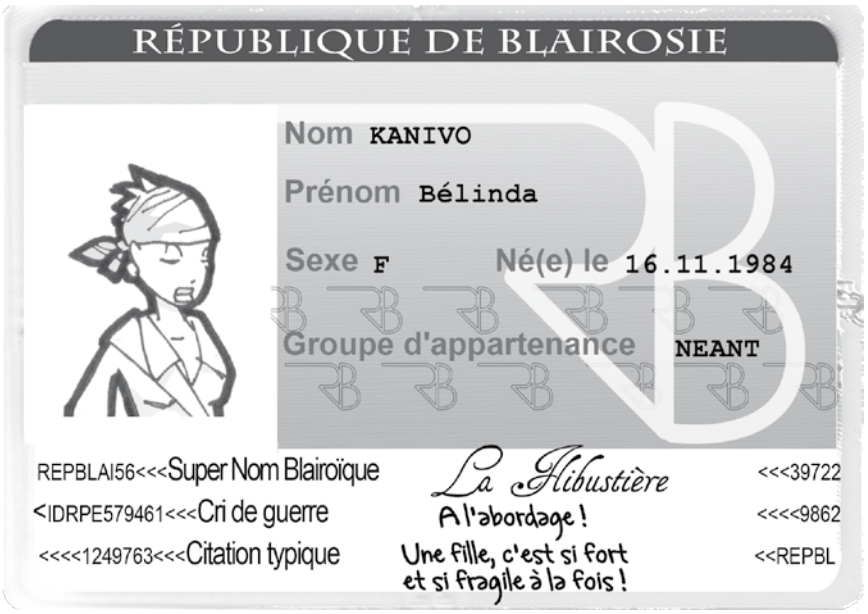
Générique de fin

S'ils sont doués, les Super Blaireaux ont droit à tous les honneurs et il est assez probable que Cyclobide et Masoman vont leur en vouloir à mort. S'ils sont mollassons sur le final, ils risquent de se faire doubler par les deux Super Blaireaux qui s'attribuent alors toute la gloire. Ils se justifient a posteriori : bien sûr, ils savaient depuis le début (enfin surtout Cyclobide) que Bélinda était derrière tout ça et ils ne soutenaient la thèse du Capitaine Félis que pour mieux endormir ses soupçons !

Si les Super Blaireaux sont mauvais, le groupe René intervient et nettoie tout ce bazar dans un bain de sang digne de Massacre à la tronçonneuse. Toutefois, le conditionnement des marmots risque de passer à la trappe et le jour où quelqu'un ressortira le clip de l'anime, ça risque de saigner à Blairopolis. Ah oui, n'oublions pas, pendant ce temps-là, la Sirène continue de se bâfrer de crevettes en soupirant sur son amant défunt, et qui sait ce qu'elle fera quand les crevettes viendront à manquer...



Les Super Raclures
La Flibustière



Traits de caractère
Opiniâtre (2d6), Féministe (2d6).

Couverture
Animatrice productrice de médias variés à destination des enfants.

Objectif
Se venger des enfants

Atout/Calamité
Fan Club
Téléphone portable

Point faible
Pète les plombs quand on appelle un enfant mon lapin.

Super Pouvoir
Baiser de la mort : au cours d'un combat au contact, la Flibustière peut se jeter sur son adversaire et lui faire le baiser de la mort. La victime est alors sous son emprise, perdant 1 point de POU par tour que la Flibustière récupère. Il ne peut s'en défaire qu'en gagnant un duel de POU contre elle.

Mini-pouvoirs
2d6 perroquets mécaniques (Figurants moyens pour un total de 20 points de Force d'Opposition) qui peuvent empêcher un personnage de voir et d'entendre et l'attaquer à coups de bec. Les perroquets fonctionnent en essaim et ne peuvent pas remplir plusieurs tâches en même temps.

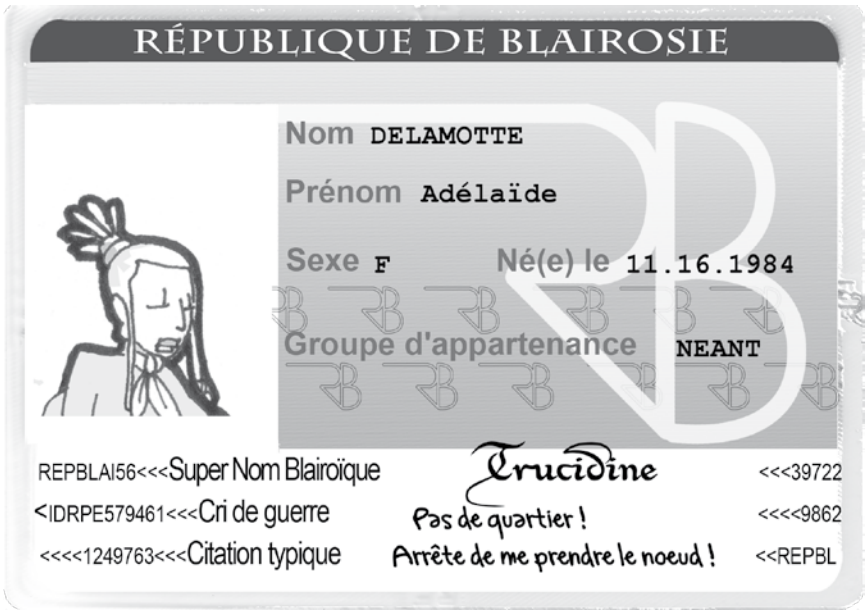
Possession spéciale
un sous marin volé du nom de l'Azuror, un fouet dont chaque lanière est plombée et branchée sur un courant de très haute tension qui provoque un spasme épileptique à chaque impact. Entre deux attaques, des petits arcs électriques crépitent dès que les lanières se rapprochent, filant une sacrée chair de poule à ses adversaires. Désavantage de 1d6 si un test de POU de Difficulté Normale est raté ; Désavantage de 2d6 si c'est un EC.

Ingrédients
BID : 8 ; TUN : 12 ; NEU : 10 ; POU : 12 ; VIT : 8 ; PUB : 10

Talents
Maniement du fouet à 10
Danse de déjeunz : 10
Chance aux chansons : 10

LIGNE DE CONDUITE : -1D6

TRUCIDINE



Ingrédients
BID : 9 ; TUN : 10 ; NEU : 11 ; POU : 8 ; VIT : 12 ; PUB : 12

Talents
Jouer du couteau à 8

TRAITS DE CARACTÈRE
Fonctionnaire (2d6), Fidèle (2d6).

COUVERTURE
Compagne de Bélinda dans ses activités légales (mais aussi illégales).

OBJECTIF
Être la compagne fidèle de Bélinda et la servir jusqu'à ce que mort s'ensuive.
Atout : Charismatique

CALAMITÉ
Option Barbarella

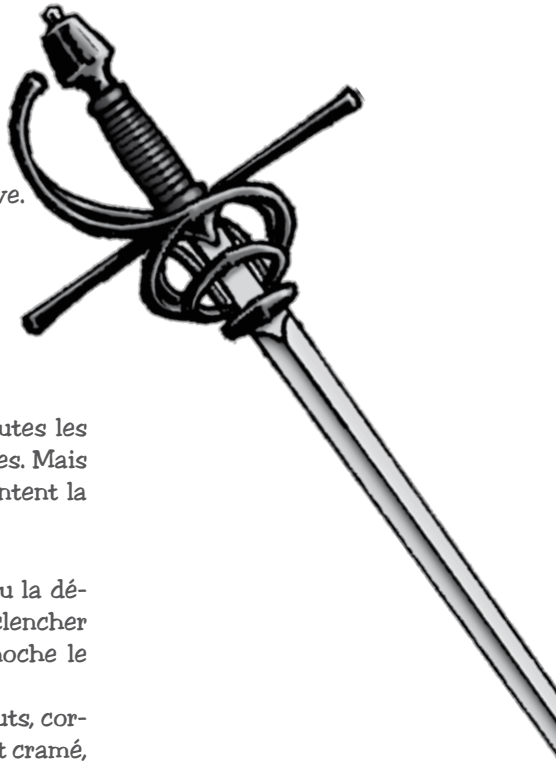
POINT FAIBLE
S'énerve quand on parle de corde.

SUPER POUVOIR
Pied mariné : Trucidine se promène pieds nus. Ses pieds accrochent à toutes les surfaces, ce qui lui permet de monter sur les murs et de faire moult acrobaties. Mais il y a une contrepartie, plus elle se sert de son pouvoir et plus ses pieds sentent la marée.

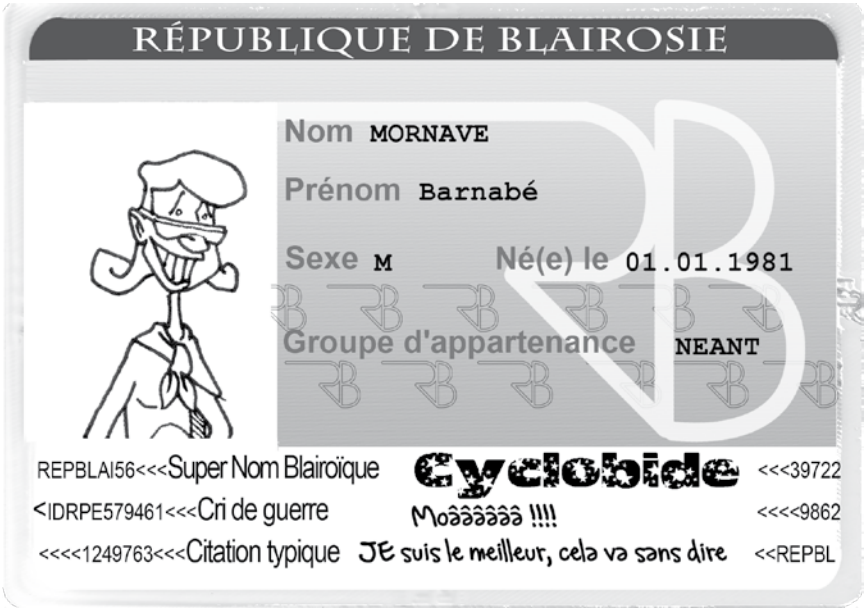
MINI-POUVOIRS
Miss Météo : Trucidine est capable d'invoquer l'anticyclone des Açores ou la dépression des Îles anglo-normandes pour le lendemain. Elle ne peut pas déclencher de tempêtes ou de canicules, mais simplement décider s'il fera beau ou moche le lendemain.

Noeud de marin : Trucidine a une longue expérience de manipulation de bouts, cordages et autres ficelles et sait en tirer la quintessence d'une main experte. Mat cramé, noeuds esthétiques, ligotages en tous genres. Équivaut à un Talent à 10.

LIGNE DE CONDUITE : -1D6



Cyclobide



Ingrédients
BID : 9 ; TUN : 5 ; NEU : 9 ;
POU : 11 ; VIT : 10 ; PUB : 13

Traits de caractère

Narcissique (2d6), Couard (3d6).

Identité secrète

Barnabé Mornave, animateur de talk-show radiophonique bavard.

Historique

Cyclobide est probablement né dans une famille quelconque, mais ce qui est certain, c'est qu'il faisait l'admiration de ses parents. Après une réussite scolaire auréolée de nombreux prix, il entame une carrière sur Télé Télé. Mais un jour, suite à une prise d'otages au cours d'une émission qu'il anime, l'intervention salvatrice d'un Super Blaireau détourne l'attention de toutes et tous vers le héros masqué. Fou de jalousie, il décide de faire quelque chose. Il rencontre alors un éminent, et très compétent, psychoniclinicien dans une laverie automatique qui lui propose de tester un équipement amplificateur d'ego tellement puissant qu'il pourrait lui servir à modifier la réalité. Greffé dans son ventre, le dispositif exerce son action sur le monde environnant depuis son nombril, au centre duquel se trouve la sonde du fameux dispositif.

Objectif

Devenir célèbre, internationalement, immensément, incommensurablement, universellement célèbre !!!

Atout

Savant fou, un célèbre psychoniclinicien qui refait aussi les seins pour payer son loyer.

Point faible

Se vexe et part bouder ME tours s'il échoue à un test.

Super-pouvoir

Amplificateur Nombrilien d'Ego : Cyclobide peut prendre le contrôle de quiconque en le visant de son nombril, qui doit être à l'air (celui de Cyclobide, pas celui de la victime). Après avoir réussi son test de Pouvoir, il doit réussir un duel de PUB contre le POU de l'adversaire de Difficulté Normale, le personnage est sous contrôle pendant NSR tours.

Mini Pouvoirs

Girouette cosmique de l'univers : Cyclobide est capable de faire tourner l'univers tout en entier autour de lui. Concrètement, on le voit simplement tourner sur lui-même sans geste apparent. Ça ne sert à rien, sauf frimer.

Impulsion nombriliste : émet une large onde de choc devant lui de faible intensité, provoquant 1d6 VIT de dégâts. Très pratique pour briser les vitres, renverser les tables, les chaises, faire choir les humains normaux. Il est toutefois possible de résister à ce Mini Pouvoir en réussissant un test de BID de Difficulté Normale.

Possessions spéciales

Costume à paillettes, le haut est trop court, laisse apparaître le nombril du Super Blaireau ventripotant. Lunettes de cycliste bleu électrique. Bottines de même couleur.

Masoman



Traits de caractère

Masochiste (3d6), Opiniâtre (2d6).

Identité secrète

Roman Petiro, inspecteur de permis de conduire, toujours habillé en costume gris, option sourire pas installée.

Historique

Tout petit déjà, Roman se coinçait les doigts dans la porte, jouait avec les prises et les casseroles d'eau bouillante et montrait un talent sans limites pour agacer ses amis et sa famille. Sa capacité à encaisser est phénoménale. Elle résulte d'une adaptation génétique lors de la grossesse de sa mère abondamment battue, catalysée par la consommation d'alcool de patates et de sciure de bois distillée dans des conditions douteuses.

N'en ayant jamais assez, Masoman déserta les discrets clubs SM où les gens cognent comme des tafioles pour entamer une carrière de Super Raclure. Cela n'était en fait qu'un prétexte pour se faire administrer des super raclées par les Super Blaireaux. Rattrapé par la justice, il suit un stage de développement personnel d'ego auprès de Cyclobide pour son plus grand bonheur.

Talent
Confection de vêtements en latex à 10. Il utilise spécifiquement ce Talent pour réparer son Super Costume

Ingrédients
BID : 13 ; TUN : 8 ; NEU : 9 ; POU : 12 ; VIT : 10 ; PUB : 8



OBJECTIF

Prendre des coups.

ATOUT

Un trésor de guerre amassé dans sa cave lors des vols commis et pour lesquels personne n'a osé le frapper.

POINT FAIBLE

Sa carrière est suivie de près par Schlak-Ouille Magazine qui l'admire pour son œuvre. Sa popularité augmente en conséquence et les Super Blaireaux s'abstiennent souvent de faire leur office. Ils savent que le personnage n'est pas réellement dangereux et que le cogner l'encourage à poursuivre ses méfaits. Mais son récent passage du côté des Super Blaireaux lui permet de se faire molester par les Super Raclures qui, dans l'ensemble, cognent quand même plus fort !

SUPER POUVOIR

Encaissement : Masoman a une capacité d'encaissement parfaitement incroyable, heureusement d'ailleurs parce qu'il ne sait rien faire d'autre. Il dispose pour cela d'une protection naturelle de 20 points de Gadget contre le BID.

MINI POUVOIRS

Auto-guérison express : Masoman se remet de l'effet des coups beaucoup plus vite qu'un Super Blaireau ordinaire, soit 1d6 points de BID par tour à chaque activation de ce Mini Pouvoir.

Énerver son monde : son ton geignard, ses attitudes corporelles, ses remarques mesquines, tout chez lui attire les coups. Utilisez la règle du Conflit Interne pour résister à cette irrépressible envie de le frapper.

POSSESSIONS SPÉCIALES

Un costume en latex comprenant une cagoule et des chaînes accrochées aux tétons, un fouet disposant de 9 lanières, encore appelé chat à neuf queues. Il s'en sert pour s'occuper quand il est tout seul, en se fouettant le dos ou d'autres parties plus sensibles de son anatomie et pour paraître crédible pendant ses lamentables tentatives d'exactions.

LADY KIM



Traits de caractère

Autoritaire (2d6), Brutale (2d6), Romantique (2d6).

Super costume

2m 15 de haut, 1m 50 de large, treillis et débardeur sur mesure en kevlar pour résister aux frottements sur son armure corporelle, bourriche d'huîtres sur la tête en guise de casque, huître géante en bouclier (voir Possessions spéciales).

Origine

Lady Kim est une Super Raclure d'origine thaïlandaise. Fille d'une femme de mauvaise vie, elle fut élevée par sa grand-mère, ouvrière dans une usine de fabrication de bouteilles de sauce d'huîtres. La vieille, analphabète et fort pauvre, la fit manger tous les jours des huîtres dérobées sur son lieu de travail et boire des bouteilles entières d'hormones de croissance périmées qu'une voisine revendait en faisant croire qu'il s'agissait de sirop de grenadine. Abreuvée de cette étrange mixture mutagène, son corps se transforma. En effet, à 12 ans, elle mesurait déjà 1m85 et avait une carrure digne d'un croisement entre un rugbyman méridional et une armoire normande. Dotée d'une force prodigieuse et d'une stature de colosse, sa peau se recouvrit d'épaisses plaques semblables à des coquilles d'huîtres. Dans le même temps, son cerveau développa l'étrange faculté de communiquer mentalement avec tous les fruits de mer. La conchyliculture est depuis une passion, malgré cette partie déchirante où les huîtres sont violemment arrachées à leur rocher et déportées vers d'affreux prédateurs assoiffés de mollusques. En dépit de son apparence effrayante, elle a gardé un esprit romantique, même si à de nombreuses reprises, ses aspirations fleur bleue furent cruellement déçues. Elle se renferma ensuite sur elle-même et devint très agressive, décidant de se venger des humains qui l'avaient tant fait souffrir et qui faisaient tant de mal aux coquillages et crustacés (sur la plage abandonnée...). Elle mit alors la main sur une mafia locale et, dirigeant drogue, jeu, prostitution et racket, elle fit fortune et commença à bétonner tout le littoral de la côte thaïlandaise pour installer des parcs à huîtres. Personne ne parvint à se dresser contre elle sans se faire briser, jusqu'au jour où elle assassina un joueur de pétanque émérite qui refusait de faciliter ses activités de bookmaker en perdant un match. Le fils de ce dernier, Péh Tang, se leva pour venger son père. Lady Kim eut maille à partir avec lui et fut incapable de le vaincre. Pour la première fois, elle tombait sur une coquille. Elle trouva en Péh Tang un adversaire à sa mesure, drapé d'honneur immaculé et de sincères droitures, valeurs auxquelles elle demeure sensible en dépit de sa position de chef de la pègre. Elle tomba donc secrètement amoureuse de cet homme qui sut toucher sa part tendre, bien camouflée derrière sa coquille. Comprenant que cet amour était radicalement impossible puisque, outre son gigantisme, elle avait assassiné celui qui aurait pu devenir son beau-père, elle quitta la ville et aller conquérir un nouveau port (celui de Blairopolis), ruminant, avec encore plus de rage que par le passé, ses idées noires.

Ingrédients
BID : 13 ; TUN : 10 ; NEU : 10 ;
POU : 11 ; VIT : 9 ; PUB : 9



Objectif

Se venger de ne pas pouvoir épouser Péh Tang.

Atout

Marraine d'Oléron : Lady Kim possède des contacts avec la pègre conchylicole de Bretagne dirigée par une certaine Janick Istr-Maoutenn qui est son mentor et peut lui envoyer des renforts en cas de besoin. À la louche, une poignée de Figurants donc la somme des valeurs de Force d'Opposition est de 20 points.

Points faibles

Est secrètement amoureuse de son pire ennemi, Péh Tang : celui qui met la main sur cette information et qui peut la prouver est susceptible de faire chanter Lady Kim, s'il survit assez longtemps pour cela, bien entendu.

Allergique au citron, provoquant sur elle 1d6 BID de dégâts ainsi qu'un Désavantage de 1d6 à tous ses tests pendant 1d6 tours.

Super pouvoir

Télépathie Conchylicole : Réduit le NEU de l'adversaire à celui d'une huître, soit 1 point. Elle doit réussir un duel de POU à chaque tour. En cas de réussite, elle conserve sa Marge de Réussite comme bonus pour le jet suivant. Lady Kim doit toutefois rester concentrée pour maintenir son adversaire sous contrôle.

Mini Pouvoirs

Carapace en coquille d'huître ultra balaise : comprenant la capacité spéciale d'attaque ripée, une technique de défense de toutes les huîtres où l'attaquant essuyant un échec ripe sur la coquille et se blesse tout seul. En terme de jeu, c'est l'équivalent d'un Talent Ripe conchylienne à 10 pour user de son bouclier.

Lâcher de perle : tous les 3 mois, Lady Kim pond une perle énorme qu'il suffit de percer de trois trous pour obtenir une merveilleuse boule de bowling en nacre.

Possession spéciale

Huître géante de combat : Fidèle familier de Lady Kim, c'est une huître géante à qui elle parle gentiment et fait des câlins. Au combat, elle l'utilise comme un bouclier en défense ou la lance comme un frisbee capable de trancher une tête. L'huître, quand elle se trouve à proximité d'un ennemi, ouvre sa gueule pour le mordre. Équivalent d'un Super Gadget Made in NIUM.

Péh Tang



Ingrédients
BID : 9 ; TUN : 8 ; NEU : 12 ; POU : 11 ; VIT : 11 ; PUB : 9

Traits de caractère

Rancunier (2d6), Héroïque (2d6).

Identité secrète

Péh Thi Bhoul Eht, livreur de nourriture thaïlandaise, glande sur les boulodromes la plupart du temps.

Historique

Issu d'une famille pauvre de Thaïlande, son père mourut sous ses yeux dans un prétendu accident de pétanque. En fait, il a été victime d'une machination ignoble destinée à l'empêcher de gagner la compétition. Sa mère inconsolable se suicida en se noyant dans un verre de lait de coco. Son frère devint travesti à moustaches et monta un salon de massage.

Talent
Pétanque tout terrain à 10

Prenant l'identité de Péh Tang, il vengea le meurtre de son père en démantelant les réseaux de bookmakers trafiquant les compétitions de pétanque. Mais le chef du réseau, une certaine Lady Kim, quitta le pays en direction de Blairopolis. Péh Tang décida de la suivre avec l'ambition avouée d'accomplir sa vengeance.



Objectif

Se venger de Lady Kim.

Atout/Calamité

Informateurs dans le milieu bouliste ; son frère, seul à connaître la double identité de Péh Tang, utilise sa photo pour faire de la PUB sur son salon de massage.

Point faible

Confusion mentale : quand il doit intervenir dans une mêlée dans laquelle il y a des amis à lui, il reste indécis 1d6 tours sans savoir s'il doit tirer ou pointer.

Super pouvoir

Méga-Power-Iron-Boule : manipule au contact et projette à distance des boules de pétanques à l'aide de ses baguettes avec des mouvements enroulés très sophistiqués. Permet de lancer des boules à NSR cases de distance et fait au choix des dégâts en BID ou en VIT égaux à la NSR.

Mini pouvoir

Philosophie Orientale Extrême : peut camoufler l'absence complète d'idées et de discernement derrière un visage mystérieux et méditatif qui évoque chez ses interlocuteurs la sagesse asiatique. Avantage de 1d6 lors de tests d'interaction sociale.

Possessions spéciales

Un costume de Péh Tang au bon goût asiatique d'aujourd'hui, comprenant un jeu de six boules de pétanque de marque Oku, des baguettes de table, un cochonnet aveuglant qui explose à l'impact (Désavantage de 1d6 pendant 5 tours), une ficelle à aimant pour ramasser les boules sans se baisser et éventuellement choper les armes métalliques dans les mimines de ses adversaires (Duel de VIT), une 103 Pigeot de livraison qui sent le mélange deux-temps.

Mâchouilleur



Ingrédients
BID : 10 ; TUN : 8 ; NEU : 9 ;
POU : 10 ; VIT : 12 ; PUB : 10

Traits de caractère

Brute (2d6), Vénale (2d6), Neuneu (1d6).

Identité secrète

Sam Laracine, barman dans un troquet du port de Blairopolis.

Historique

Survivant d'un horrible accident de plongée au large des côtes japonaises, il a été récupéré à moitié mangé par les requins par un groupe de savants fous japonais rescapés de la Seconde Guerre mondiale. Il l'ont reconstruit avec du matériel de très haute technologie et l'ont doté d'une mâchoire surdimensionnée waterproof à l'épreuve des balles garnie de dents en titane inoxydable expansé de synthèse capable de briser n'importe quel matériau.



Objectif

Avoir toujours quelque chose à se mettre sous la dent.

Point faible

Les caramels mous qui collent aux dents : s'il mâche ce type de friandise, il doit réussir 2 jets consécutifs sous son Super Pouvoir (ou 1 Réussite Critique) pour se débarrasser du caramel. Sinon, ses mâchoires restent coincées NSE minutes, après quoi il peut recommencer une nouvelle tentative de décollement.

Super Pouvoir

Mâchoires carrées : en titane expansé inoxydable de synthèse Made in Japan et avec des morceaux de NIUM dedans. Elles sont capables de briser n'importe quel matériau à condition de réussir le test de Super Pouvoir.

Mini Pouvoir

Talent Barboter dans l'eau à 10.

Décapsulodontie : ce Mini Pouvoir lui permet de décapsuler n'importe quoi avec les dents.

Possessions spéciales

Une tenue de plongée, une brosse à dents métallique et une bouteille de lustrant tous métaux, un nécessaire à limes pour dents.

Tching Gum



Traits de caractère

Masochiste (3d6), Vénal (2d6).

Identité secrète

Tchi Dang Tâh Têt, docker sur le port de Blairopolis.

Historique

Le Super Blaireau à mâcher au goût Sushi.

Objectif

La défense des nouilles asiatiques et des bonnes femmes à poil au fond des verres de saké.

Point faible

Souvent éméché suite à l'absorption immodérée de saké, haleine chargée, Désavantage de 1 à 2d6 pour des actions exigeant de la réflexion suivant le moment de la journée (peut être partiellement corrigé par le Talent Tambouille alimentaire).

Super Pouvoir

Mâchable : Tching Gum est un Super Blaireau extensible, il peut à volonté étirer ses membres de NSR mètres si son jet de Super Pouvoir est réussi. En cas d'échec, il subit un malus à toutes ses actions utilisant le membre ou la partie du corps mal étendu pendant NSE minutes, après quoi il peut de nouveau retenter une extension uniquement correctrice. Il s'est associé à Mâchouilleur pour des raisons pratiques. À eux deux, ils forment un duo redoutable, car ils maîtrisent des combos meurtriers en utilisant conjointement leurs Super Pouvoirs.

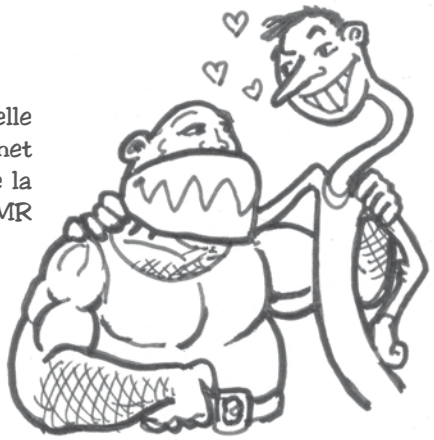
Ingrédients
BID : 12 ; TUN : 8 ; NEU : 10 ; POU : 10 ; VIT : 9 ; PUB : 9

Mini Pouvoirs

Talent Kung Fu Master à 10.

Talent Tambouille alimentaire (option Asie) à 6.

Faire des bulles : capacité de faire des bulles protectrices avec n'importe quelle matière susceptible de buller (chewing-gum, savon, ballon en plastique, etc.). Permet d'offrir une protection, mais aussi de capturer un adversaire. La durée de vie de la bulle est de 1d6 minutes et elle offre une protection de 1d6 points de Gadget + MR du test.



Possessions spéciales

Des baguettes pour manger le riz cantonnais, 1 kg de riz gluant.

Les combos Tching Gum/Mâchouilleur

Canon Ball

Mâchouilleur mastique Tching Gum jusqu'à en faire une boule bien ronde et la crache vers son adversaire. La boule a une portée de NSR x 50 cases et inflige NSR VIT et NSR BID de dégâts ainsi et projette l'adversaire à NSR cases en arrière.

Grosse Bulle

Mâchouilleur mastique Tching Gum avec application et en fait une bulle en lui soufflant dedans. La bulle fait environ NSR mètres de diamètre et offre une protection égale à la NSR cumulée. La bulle dure NSR minutes.

Roue de la Mâchoire

Tching Gum attrape Mâchouilleur par les bras et commence à le faire tourner. Mâchouilleur se met à claquer des dents de plus en plus vite. Cela forme une roue mâchouilleuse qui mord tout sur un diamètre de NSR mètres, en provoquant au passage NSR BID et NSR VIT de dégâts. Le périmètre de la Roue de la Mâchoire reste infranchissable le temps que dure ce combo, soit NSR minutes.



AVENTURE

Légumes, vous avez dit légumes ?

Ce scénario d'introduction conduira un groupe novice de Super Blaireaux à retrouver le Professeur Grobulbe, un savant engagé par la firme Miam ?! pour effectuer des recherches sur la conservation des légumes. Il a disparu du labo ultra protégé mis à sa disposition. Tout cela semble inexplicable. Il s'est en fait transformé en gaz et tombant dans un infâme piège, il est maintenant prisonnier du non moins infâme Doktor Schlimmberhoff. Agissant contre la montre, les Super Blaireaux vont enquêter sur des vols de légumes, discuter avec le Comte Drak, boire un godet chez Nénesse et mener un raid sur le Dark QG du Doktor Schlimmberhoff, aidés de Super Jardinus. Et après ça, on viendra encore dire que les Super Blaireaux sont rien qu'une bande de grosses feignasses.

Que sont les Super Blaireaux de Miam ?! devenus ? Concernant les explications de PJP sur l'équipe des Super Blaireaux de Miam ?!, le Meneur a carte blanche. Qu'il en profite ! Tout cela peut être vrai. Mais PJP peut avoir flairé l'embrouille force 10 et se dit que question PUB, cela fera mauvais genre d'avoir les Super Blaireaux officiels qui furètent partout et enquêtent sur la disparition du Professeur Grobulbe, alors que justement Miam ?! est supposé devoir rendre compte de ses travaux dans quelques jours. Au choix du Meneur, les Super Blaireaux de Miam ?! sont aux sports d'hiver, à la plage, chez eux, chez Nénesse, etc.

Miam ?! a les légumes dans la peau

Tout commence à la fin d'une semaine bien chargée. Nos nouveaux Super Blaireaux sont fraîchement arrivés à Blairopolis (quelques semaines tout au plus) et comme tout bon Super Blaireau qui se respecte, ils se sont inscrits à l'Agence Mondiale d'Intérim pour Blaireaux Esseulés afin de trouver du boulot. Après plusieurs jours à attendre un improbable coup de fil, enfin, le grand jour est arrivé. Ils reçoivent tous un appel de Rosalie, secrétaire de l'agence de Blairopolis, les conviant dans les locaux de l'AMIBE le soir même à 20 heures pétantes pour leur première mission. Sur place, faites-les patienter dans la salle d'attente et profitez de ce moment de convivialité forcée pour faire les présentations entre Super Blaireaux. Enfin, le télévoix de Rosalie sonne. Elle abandonne promptement sa séance de manucure pour décrocher. Après un "*Oui*" et un "*Bien Monsieur*", elle demande aux Super Blaireaux de bien vouloir se diriger vers le Bureau du Big Boss. Monsieur Trichard, de son prénom Richard (Richard Trichard quoi !), les accueille avec un énorme cigare au bec et un vrai sourire de faux derche.

Pour bien jouer Trichard, un truc simple est de causer avec un stylo entre les lèvres pour reproduire l'effet cigare. Richard Trichard ponctue ses phrases par des p'tits gars, la bleusaille, et autres termes très militaires. Une fois les Super Blaireaux en confiance et assis dans de confortables fauteuils, Monsieur Trichard s'installe à son bureau et explique alors la situation tout en consultant les fiches des Super Blaireaux.

- Tu crois qu'un Super Blaireau fait des Super commissions aux toilettes ?
- ouh ! J'aimerais pas être le type qui passe après...

Il y a de cela 6 mois, la célèbre compagnie Miam ?! a engagé un savant très savant expert en légumes. Comme vous le savez, les p'tits gars, Miam ?! est une très grosse compagnie qui travaille dans l'agroalimentaire. La recherche en légumes, c'est un secteur très sensible et très important pour Miam ?! Or, ce savant a disparu dans des circonstances bizarres avant d'avoir pu livrer aux experts de Miam ?! le fruit de ses recherches. Votre mission, si vous l'acceptez, est d'aller enquêter sur cette disparition et surtout retrouver le savant disparu. Un homme de chez Miam ?! vous attend devant l'entrée principale de l'usine. Il s'appelle Pierre Jean Pierre. Pour vous identifier auprès de lui, voici un badge pour chacun de vous à lui remettre en prononçant la phrase : "Légumes, vous avez dit légumes ?" Des questions, les p'tits gars ?

Si les Super Blaireaux posent des questions, Richard Trichard est bien embêté, car il n'en sait pas plus sur cette histoire. Vous d'manderez à PJP, les p'tits gars. Le seul moyen d'en savoir plus, c'est donc d'aller au rendez-vous devant chez Miam ?! Il insiste juste sur le caractère hautement confidentiel de cette mission : des enjeux financiers colossaux sont en jeu, donc extrême discrétion !



PATATE, VOUS AVEZ DIT PATATE ?



Après un court trajet dans Blairopolis, les Super Blaireaux se retrouvent devant les locaux de Miam ?! L'imposante bâtisse se voit de loin : un escalier monumental flanqué de deux tours en forme de boîtes de conserve conduit à un patio où l'on ne peut manquer, juste au-dessus, le sigle Miam ?! formé d'un assortiment de légumes imitant les lettres de la compagnie.

Sur le patio, un homme en costume cravate ne cesse de faire les cent pas en consultant nerveusement sa montre. À l'approche des Super Blaireaux, il devient de plus en plus nerveux, attrapant sa mallette dans les bras tout en regardant de tous côtés comme s'il voulait s'enfuir. Si les Super Blaireaux ne prononcent pas rapidement la phrase mystérieuse, c'est ce qu'il fait.

Une fois les Super Blaireaux clairement identifiés, l'homme se présente : Pierre Jean Pierre, responsable commercial de la division Science Légumière de Miam ?!, est un homme d'une trentaine d'années, en costume cravate impeccable, qui ne supporte pas les taches. Il parle haut, de façon assez hautaine et considère les Super Blaireaux comme des moins que rien. Mais, hélas pour lui, il n'a pas le choix !

Il explique l'histoire plus en détail aux Super Blaireaux : le professeur Grobulbe a disparu dans des conditions mystérieuses... Tadaaaa ! Étonnant, non ? Ouais, OK mais qui c'est ce professeur ? Eh bien, sachez, bande d'ignares élevés aux plats surgelés, que le professeur Grobulbe est le pape de la tomate, le spécialiste des petits légumes bio du dimanche, l'expert de la pomme de terre. En bref, une grosse légume dans sa discipline. Le professeur Grobulbe travaille toujours seul et impose ses conditions. C'est une espèce de mercenaire de la science, un savant sans LAB fixe. Pour le contrat avec Miam ?!, il avait demandé à ce qu'on l'enferme pendant 6 mois dans un immense LAB spécialement équipé par et pour lui, et lui permettant de vivre en totale autonomie.



Pas de contact avec l'extérieur pendant 6 mois, pas de caméra le surveillant, pas la moindre possibilité de communiquer. Il utilisait un système informatique interne réputé inviolable, ne permettant pas l'accès vers l'extérieur. Les gens de Miam ?! n'ont pas essayé de le surveiller, inutile de prendre le risque d'être découverts et de perdre leur argent. La chose fut faite et le contrat s'achevant avant-hier, le LAB fut ouvert. Et là, stupeur, le professeur Grobulbe n'était plus là ! Dans la série cela va sans le dire, mais c'est encore mieux en le disant, mentionnons par ailleurs que le Professeur Grobulbe ne pouvait sortir, même s'il le voulait. Cela fait partie des nombreuses clauses du contrat qui, pour d'évidentes raisons de secret industriel, ne peut être donné aux Super Blaireaux.

PJP enchaîne, mi-larmoyant mi-menaçant. Nous sommes vendredi soir, vers 21h30. La réunion des actionnaires se tient lundi à 10h, c'est-à-dire dans 3 jours. Si je ne peux donner de nouvelles des travaux du Professeur, je serai viré et la société risque le dépôt de bilan ! Du coup, mes stock options ne vaudront plus que des clopinettes ! Je suis foutu ! Nous nous serions bien débrouillés en interne si notre équipe de Super Blaireaux officielle n'était pas en rade : Miss Frigida est complètement givrée, ApéroBoy a des problèmes de bouteille, Mister Fer Blanc est trop rouillé pour faire le travail tout seul et Léguman n'a pas la frite en ce moment. Bref, je n'ai pas eu d'autre choix que de faire appel à l'AMIBE pour résoudre ce mystère. Je vous rappelle que dans cette histoire, il faudra être extrêmement discret : pas de fuite, rien qui puisse transpirer sur cette disparition, n'en parlez à personne ou réglez le problème illico et fissa pour que ça passe inaperçu. Enfin, si on vous le demande, vous ne connaissez pas Miam ?!, vous travaillez pour l'AMIBE.

N'OUBLIEZ PAS LE GUIDE



Pierre Jean Pierre les conduit dans un dédale de couloirs et de portes bardées de codes et de caméras. Pas la peine de songer à fausser compagnie à leur guide, les Super Blaireaux ne font pas 3 pas sans déclencher une alarme stridente et se faire tirer les oreilles par PJP. En chemin, il leur explique que le Professeur travaillait à un projet top secret de rayon revitalisant pour légumes destiné à améliorer la conservation de ces derniers. Recherche fondamentale pour Miam ?! afin d'optimiser le transport des végétaux et d'augmenter la durée de fraîcheur des produits. Ils arrivent dans un hall gigantesque avec au fond une porte colossale style coffre-fort. Il se dirige vers cette immense porte en expliquant aux Super Blaireaux que c'est la seule issue du LAB. L'entrée du LAB est surveillée 24h/24h par des caméras qui n'ont rien détecté d'anormal, l'analyse des bandes n'a rien montré. Le responsable de la sécurité est quelqu'un de très fiable et il est très bien payé, donc la piste de la corruption ou du trafic d'influence a été rapidement écartée. Même s'ils en font la demande ou insistent lourdement, les Super Blaireaux ne peuvent pas interroger les responsables de la sécurité ou visionner les bandes. Pas le temps, leur rétorque PJP, de toute façon, c'est géré en interne par Miam ?! En plus, je vous le rappelle, l'objectif est top discrétion : si la moindre information concernant la disparition du Professeur filtrait, cela ruinerait toutes les chances de gagner du temps auprès des actionnaires...

"Nous passerons par l'entrée de service." À ces mots, PJP désigne une minuscule porte, 1 mètre 50 de haut et à peine 1 m de large, verrouillée par une serrure à digicode qui se découpe dans l'immense porte style coffre-fort. Une fois le code tapé à l'abri des regards indiscrets, la porte s'ouvre. Le LAB n'est en fait qu'une immense salle cloisonnée. A l'entrée, on trouve le coin de vie du Professeur avec une cuisine équipée, une chambre et une petite salle de bain. La majeure partie du LAB est occupée par une serre et des machines au fonctionnement mystérieux. Les légumes de la serre ont l'air de légumes tout à fait classiques et un examen minutieux ne révèle rien de spécial.

La visite du LAB peut révéler plusieurs indices si les Super Blaireaux fouillent correctement les lieux. Selon les endroits où ils fouillent et leur assiduité :



- dans les vêtements du Professeur, les Super Blaireaux trouvent une carte publicitaire du Bar chez Nénesse avec noté au dos rdv 20h,
- si on effectue l'inventaire des vêtements, blouses de labo, etc. du Professeur, on en déduit qu'il est parti tout habillé,
- des pages ont été arrachées dans son cahier de labo,
- en regardant les jours (un cahier de labo est toujours dûment numéroté, daté), les Super Blaireaux se rendent compte que le Professeur Grobulbe a disparu depuis 5 jours, ce qui est confirmé par les enregistrements sur l'ordinateur et la tronche des déchets (l'arrosage des cultures est automatisé),
- des légumes ont été cueillis récemment, mais aucune trace de ratatouille ou d'épluchures nulle part, mais un Super Blaireau très fortiche pourra déceler de petites traces de pas quittant les lignes de légumes,
- dans sa cuisine équipée, une bouteille de sauce tomate du comte Drak.

Si les Super Blaireaux arrivent à infiltrer le système informatique du LAB, ils tombent sur d'innombrables données légumino-technico-scientifiques incompréhensibles. Pierre Jean Pierre leur confirme que ces données sont en cours d'analyse par leurs meilleurs scientifiques mais qu'il faudra probablement des mois et des mois pour arriver à en tirer quelque chose. Une Réussite Exceptionnelle sur un test utilisant le Talent Langage cybernétique permet d'une part de déceler que le système informatique a été modifié pour permettre les communications vers l'extérieur, d'autre part, de récupérer un morceau de courrier électronique envoyé par le Professeur Wienerschnitzel.

Celui-ci, même s'il fait bien partie du réseau du Professeur Grobulbe, n'a, en fait, pas eu de contact récent avec lui. Ce courrier n'est donc pas de lui. Il dit la vérité, le Doktor Schlimmberhoff a usurpé l'identité du Professeur Wienerschnitzel pour tendre un piège au Professeur Grobulbe. Le meneur retors peut alors considérer que, entretenant une relation extra-conjugale avec sa secrétaire Miss Ellemipoivre, le Professeur Wienerschnitzel va adopter des comportements dignes d'une Super Raclure, attirant sur lui toutes les présomptions de culpabilité.

Le LAB est entouré d'un feuilletage en NIUM destiné à contrer toute attaque de la concurrence ou d'une Super Raclure vicieuse. Tous les tests de Super Pouvoirs se font d'ailleurs avec un facteur de Difficulté Héroïque assorti d'un Désavantage de 2d6. De plus, les Mini Pouvoirs sont totalement inopérants. Malgré tout, si les Super Blaireaux par leurs Pouvoirs arrivent à interroger le décor, à lire dans le passé ou tout autre truc leur permettant de savoir ce qui s'est passé (test de POU de Difficulté Héroïque), ils découvrent que le Professeur a disparu au cours de la nuit il y a 3 semaines sans pouvoir déterminer les circonstances précises. Il semble qu'un gaz inconnu ait été utilisé. Si vraiment les Super Blaireaux sont très forts et trouvent un moyen d'en savoir plus à l'aide de leurs Pouvoirs, ils apprennent que ce gaz semble être selon toute vraisemblance un gaz qui rend gazeuses certaines formes vivantes. Le professeur s'est donc échappé par la ventilation sous forme de gaz !

Si les Super Blaireaux interrogent Pierre Jean Pierre sur les habitudes du Professeur, celui-ci leur donne le rapport de l'enquête de moralité faite à son sujet avant l'embauche. Ils peuvent apprendre que le Professeur fréquentait de façon régulière le Bar chez Nénesse, ce qui peut paraître bizarre vu qu'il s'agit du lieu de rendez-vous bien connu de tous les Supers. Même des Super Blaireaux fraîchement arrivés à Blairopolis connaissent ce bar.

Avant le contrat de Miam ?!, le Professeur a travaillé sur un projet avec le comte Drak, grand spécialiste en sauce tomate des Carpates. Le professeur Grobulbe connaît également de grosses légumes parmi les Super Blaireaux dont le Cornichon Masqué, Jardinus, l'Homme Végétaline. Les adresses de ces Supers Blaireaux ou Raclures ne figurent pas dans le dossier, mais elles sont soit hyper connues ou dans l'annuaire, soit PJP peut les leur fournir moyennant quelques heures. Quant aux circuits de ventilation, ils ont été vérifiés et aucune anomalie n'y a été notée.

Pour ce qui est des déchets, le LAB dispose d'une cuve d'isolement qui n'a pas été fouillée, mais que les Super Blaireaux peuvent voir. PJP leur ouvre le sas et, là, bonjour les odeurs. Seuls de vrais inconscients fouilleront cette cuve, et bonjour les taches sur le Super Costume. Au final, l'exploration de la cuve ne livre aucun indice. Aucune trace dans les ordures des légumes ayant disparu du potager du Professeur Grobulbe.



Quarante-huit heures dans la vie d'un Super Blaireau

L'émission est super prisée des familles de Blairopolis. Il s'agit de tirer au sort un Super Blaireau et de le suivre en permanence pendant tout un week-end. Interviews, photos, mini interventions télévisées, flashes toutes les heures... la totale. En conséquence, un Super Blaireau de l'équipe aura une équipe de télévision à ses basques pendant tout le week-end. Pour être discret comme demandé par Miam ?!, y'a mieux. Évidemment, l'équipe arrive toujours au pire moment. Elle est constituée d'un journaliste, d'un cameraman, d'un preneur de son, d'une maquilleuse et d'un chauffeur. Ce dernier est un Figurant Moyen (les autres sont des Figurants Faibles). Grand fan de rallyes, il est très dur à semer. Jouez la surprise à fond pour apprendre aux Super Blaireaux que question discrétion, il va y avoir du sport. Style un Richard Trichard, et son cigare, pas au courant du besoin de discrétion et leur téléphonant, c'est 'énial, coco, tu passes sur Télé Télé, bon pour vous ça !

Ou la maman d'un Super Blaireau, oh mon chéri, ton père et moi, nous sommes si contents, mais... pourquoi ne mets-tu pas la belle écharpe mauve et turquoise que je t'ai tricotée, je suis sûre que là-haut, il doit faire froid. Et madame Letronchu pense la même chose. Au fait, tu sais que la mère Michu a perdu son chat, je lui ai promis que tu le retrouverais. Et ainsi de suite avec toutes les personnes que les Super Blaireaux connaissent.

EN PISTE !

D'autres renseignements ou informations troublantes peuvent être trouvés en consultant la presse. Dans l'édition de vendredi de la Gazette du Peuple, les Super Blaireaux tombent sur quelques faits divers qui peuvent attirer leur attention :

- Des attaques mystérieuses ont eu lieu les deux nuits dernières contre des loueurs de K7. Bizarrement seules des K7 de jardinage ont été dérobées.
- Roger Bavé et des activistes antinucléaires sont actuellement en route vers Gouzy-sur-la-Feule où des événements étranges ont lieu près de la centrale d'enrichissement de NIUM.
- Des disparitions de plantes ont lieu depuis quelque temps un peu partout dans Blairopolis, à tel point que le parc de la Grande Verte est désormais fermé au public la nuit et a été mis sous haute surveillance par la BlairoPolizeï.
- L'Homme Végétaline inonde les murs de Blairopolis et les pages centrales des quotidiens et des magazines en participant à une campagne de PUB où il pose nu au milieu de tempuras, des légumes frits pour ceux qui l'ignorent, et dont le slogan proclame O tempura, o mores. Vu que la campagne est basée sur le teasing, le nom de l'annonceur n'apparaît pas.
- Cette campagne est menée par le spécialiste de la cuisine japonaise, Tavéka Pamekité. Parallèlement, cette firme concurrente de Miam ?! orchestre une pénurie de certains légumes, ceux qui servent pour les tempuras afin de mieux lancer le produit. Les prix commencent à s'envoler et quelques bagarres se sont déjà déclenchées.
- Madame Michu a perdu son chat, une récompense à celui qui le retrouvera.



Samedi, les Super Blaireaux trouvent dans la Gazette du Peuple un petit article révélant qu'un champ expérimental appartenant à Miam ?! a été saccagé par des vandales, probablement un groupe écolo-anarcho-nihiliste, dixit PJP rencontré sur les lieux du crime.

En consultant le dossier monté par PJP et la presse pipole blairoïque ou en réussissant un jet d'Héraldique blairoïque, les Super Blaireaux en apprennent plus sur les personnes que fréquentait le Professeur Grobulbe. Avant d'entrer dans le LAB de Miam ?!, le Professeur Grobulbe n'était pas le premier à quitter les réceptions, les galas de charité et les photos de lui avec toute une série de Super Blaireaux et de Super Blairoïnes ne manquent pas. Reportez-vous à leur description, ou faites confiance à votre imagination, pour savoir à quelles informations ils auront accès (si vous cherchez le Cornichon masqué, vous le trouverez décrit dans le scénario Est-ce que l'Hoax y mord ?).

Pour le fun, tout ce qui concerne l'Homme Végétaline ne sert ici que de bouche-trou, à moins que vous lui trouviez un véritable rôle dans cette histoire. Sinon, c'est une fausse piste noire classée à haut risque dans laquelle vos Super Blaireaux pourraient bien perdre des plumes.





JARDINUS OU COMMENT UN LÉGUME PEUT EN CACHER UN AUTRE

Issu des travaux secrets de recherche des industries Miam ?! qui essayait de créer une nouvelle race de légume à base de NIUM, Jardinus fut et reste le premier légume intelligent de la création. Mais au goût de ses créateurs, ce n'était pas le but du tout, et l'expérience est considérée comme ratée. Imaginez les conséquences s'ils se mettaient à réclamer le droit de vote, l'indépendance, des casinos ! Cette race devait donc être rapidement détruite avant que quelqu'un ne commence à se poser des questions éthiques. Malheureusement pour Miam ?! et heureusement pour Jardinus, il réussit à s'enfuir des entrailles du LAB où il fut créé. Il erra par monts et par vaux, se nourrissant de la rosée matinale et du fumier de cheval vespéral. Après moult pérégrinations dont la liste serait trop longue pour être exposée ici, il croise le chemin du Professeur Grobulbe qui l'initie aux techniques ancestrales du jardinage et de la botanique. C'est là qu'il acquiert la ferme résolution de défendre non pas la veuve et l'orphelin, mais le légume bio et l'agriculture durable. Comme c'est beau.

De son nom latin complet Jardinus Jardinatus, le plus souvent appelé Super Jardinus ou Jardinus tout court, il est LE défenseur des légumes. Vu qu'il est aussi dans la liste des contacts privilégiés du Professeur Grobulbe, il y a gros à parier que vos Super Blaireaux vont passer le voir à un moment ou un autre. Jardinus dispose d'un Dark QG, bien que le terme Green QG soit plus approprié, dont une entrée se trouve dans le parc de la Grande Verte, 3ème chêne en partant de la droite après le carrefour de l'allée centrale. Un nœud dans le tronc sert de sonnette. Lorsque l'on sonne, un panneau de bois s'escamote laissant apparaître un interphone avec caméra intégrée. Pour accéder au Green QG, tout un pan du chêne s'ouvre sur un ascenseur high-tech diffusant une musique d'ambiance champêtre et des parfums de nature. L'intérieur ressemble plus à une serre exotique qu'à un repaire sombre et ténébreux. Il y a des plantes partout : de magnifiques palmiers côtoient des bananiers portant des régimes charnus, des arbres exotiques et des essences de tous les continents se mêlent en une jungle multicolore. Il y fait également très chaud et très humide, il ne manque plus à ce tableau tropical que des singes et un homme en slip léopard poussant des cris en se balançant de liane en liane. Mais ça, c'est une autre histoire.



Super Jardinus accueille ses invités en tenue de jardinage, il reste aimable et accueillant, mais nie toute implication dans l'affaire de la disparition du professeur Grobulbe. En revanche, il se met en colère si on évoque le nom de Miam ?! Ces vendeurs de légumes synthétiques génétiquement modifiés ! Des tueurs de légumes, des eugénistes des petits pois carotte sans aucune morale prêts à empoisonner la planète pour le profit ! Ils réduiraient leurs pères et leurs mères en compost pour quelques bleuros de plus ! Jardinus ne cachera ni son dégoût ni sa volonté inextinguible de nuire autant que faire se peut à Miam ?!, peu importe la manière. Cela peut éveiller les soupçons ou conduire les Super Blaireaux à enquêter sur le passé de Jardinus. Ce faisant, ils découvrent le mystère de la création de Jardinus. De plus, selon toute vraisemblance, le Professeur Grobulbe avait repris les mêmes recherches que celles qui ont conduit à la naissance de Jardinus. Selon le principe qui veut que les mêmes causes produisent les mêmes effets, les Super Blaireaux devraient avoir une idée de ce qui les attend.

Si les Super Blaireaux insistent sur le Professeur Grobulbe, il ne peut que confirmer les informations qu'ils ont déjà : c'est un savant sans LAB fixe qui vend ses connaissances au plus offrant pour financer ses propres recherches. Super Jardinus le connaît bien, il a une grande admiration pour lui et ils se respectent mutuellement bien que le fait qu'il se soit engagé chez Miam ?! ait jeté un froid dans leur relation. Si les Super Blaireaux l'interrogent sur les relations les plus proches du Professeur, Jardinus leur avoue sur le ton de la confidence que le Comte Drak ne l'inspire pas, ce personnage est bizarre et qu'ils feraient bien d'aller enquêter de ce côté.

De plus, c'est la dernière personne à avoir vu le Professeur vivant avant son entrée dans le LAB de Miam ?! ...

Trop vert pour être honnête

Vous l'avez compris, Super Jardinus en sait plus qu'il ne veut bien le dire. Le professeur Grobulbe lors de son séjour dans le LAB de Miam ?! a réussi à inventer le fameux rayon revitaliseur de légumes. Mais le problème, c'est que son rayon fut si efficace qu'en plus d'améliorer la santé et la conservation des légumes, il leur donna également... la vie ! Eh oui, des yeux, des oreilles et des membres poussèrent aux légumes, qui se mirent à parler ! Patate, une pomme de terre fort sympathique, fut nommée chef de ces petits légumes vivants et reconnut dans le Professeur Grobulbe une sorte de Dieu, de Créateur tout puissant.



Le Professeur Grobulbe en fut tout réjoui, mais il vit tout de suite le risque de détournement de son invention. Pris de remords, mais ne voulant pas détruire son oeuvre, il a décidé de faire appel à son réseau de savant fou pour l'aider à sortir du LAB de Miam ?!

Après avoir bidouillé le système informatique au nez et à la barbe des experts de Miam ?!, il a donc lancé un appel de détresse à destination de ses collègues savants sur une fréquence spéciale. Malheureusement pour lui, l'infâme Doktor Schlimmberhoff, toujours à l'affût dès qu'il faut foutre le bazar, a capté et détourné le message. Il a vite compris quel usage dévoyé et machialé... machivi... machéva... enfin quel usage d'enfoiré il pourrait en faire. Il a décidé d'aider le Professeur Grobulbe en se faisant passer pour le Professeur Wienerschnitzel, célèbre spécialiste autrichien en escalope panée.

Le Professeur Grobulbe s'est échappé du LAB en se transformant en gaz à l'aide d'un gaz qui rend gazeux procuré par le Doktor via les conduites de ventilation de Miam ?! Au préalable, il avait pris soin de démonter la machine produisant le fameux rayon revitalisant et de brouiller les notes laissées dans le système informatique de Miam ?! De plus, il a emporté avec lui les plans et les schémas techniques complets de fabrication de son rayon. Ce gaz est une pure merveille, mais il est difficilement contrôlable. Il ne s'inhale pas, Il se pulvérise dans l'air et il gazéifie tout organisme vivant qui se trouve ou entre dans le nuage ainsi créé, avec tout ce qu'il porte sur lui. Ses effets durent un gros quart d'heure sur un être humain normalement constitué (si vous en trouvez un), mais plus longtemps sur les organismes de taille réduite.

Le Doktor a donc fait main basse sur les plans du fameux rayon en dupant le Professeur Grobulbe et a entrepris la construction d'un rayon machia... enfin, vous savez, un rayon d'enfoiré. Il a dérobé des légumes expérimentaux issus des champs de Miam ?! et les a fait croître à coups d'engrais super actif avec du NIUM dedans pour obtenir des légumes géants, difformes et monstrueux. Il ne reste ensuite qu'à les équiper avec de la technologie cyber pour en faire de véritables Légumozores de combat vicieux et sanguinaires, dernière étape avant la conquête du monde puis de l'univers. Mouahahaahaha !

Mais, heureusement pour le monde et les jardins potagers, les petits légumes qui avaient pris vie dans le LAB de Miam ?! ont réussi à s'enfuir en même temps que le Professeur. Malheureusement pour eux, les effets du gaz qui rend gazeux furent prolongés et un coup de vent impromptu les a éloignés de leur Créateur. Ils ont fini par retrouver leur forme en plein milieu du parc de la Grande verte, juste à un jet de petit pois du Green QG de Jardinus. Heureusement pour Patate et ses copains, la rencontre était inéluctable avec le défenseur des légumes.

L'ami des légumes a ainsi appris toute l'histoire et a décidé de monter un plan d'attaque contre le Doktor Schlimmberhoff. Pendant ce temps, les petits légumes devant rester cachés pour éviter d'être découverts, ils ont trouvé le temps long. Ils ont donc convaincu Jardinus de louer des K7 de jardinage pour passer le temps, la chaîne Cuisine avec Maïté ayant sur eux l'effet de films d'horreur !

Hélas, Jardinus n'ayant plus un radis pour payer les locations, il a essayé de leur repasser plusieurs fois les mêmes cassettes, mais les légumes ne sont pas dupes. Ils se sont donc mis à organiser eux-mêmes de véritables commandos légumiers pour voler les fameuses vidéos. Et pendant ce temps, le Doktor Schlimmberhoff continue de dérober des légumes dans les champs expérimentaux de Miam ?! pour se constituer une véritable armée de Légumozores... Cela dit, il ne contrôle pas bien les légumes et les fruits sur lesquels il passe le rayon. Ainsi, quelques kiwis, dotés d'une intelligence machia... enfin d'une intelligence d'enfoiré, ont échappé à sa surveillance.



PENDANT CE TEMPS SUR TÉLÉ TÉLÉ

- Bonjour, mon cher White.
- Bonjour, Maïté.
- Alors, dites-nous ce que nous allons faire aujourd'hui.
- Hé béh, ma chère Maïté, je vais vous préparer une charlotte aux kiwis, fruit frôlant la perfection et ayant l'étrangeté de ressembler à une..
- À une couille mon cher White !
- Heu... oui, même si je n'aurais pas zemployé ce terme-là !
- Holàlà ! Je vois plein de bonnes choses sur la table !
- Oui. De la farine, 6,5 kilos suffiront pour une charlotte pour 2 personnes, du sucre, du sel...
- Du porto ?
- Mais bien entendu, ma chère Maïté ! Et surtout ... des kiwis !!!!
- Alors, par quoi commence-t-on ?
- Alors, c'est simple ! La première chose à faire, voyez-vous Maïté, c'est de tuer le kiwi calmement. Vous prenez la hache. Oui, celle-là même, et pendant que vous tenez le kiwi...
- Heu... vous êtes sûr, mon cher White ?
- Évidemment ma chère Maïté. Voilà, vous tenez le kiwi et ... SLASH
- Voilà, vous voyez que c'est facile !
- Ba fa oui. Mais fétais mon doif...
- Ha ? Bah, ça, si vous bougez pendant que je coupe, forcément y'a des accidents. Prenez un autre kiwi. Non ! Pas celui-ci, il est pas mûr ! Non ! Maïté ! Cessez de faire votre intéressante !
- OUARGGGGHHHH
- Mais...c'est cet...PAF...animal...PAF...
- Bougez pas Maïté, je vais vous secourir à grand renfort de hache. SLASH, SLASH
- Tu vas crever, saloperie... Non, pas vous, ma chère Maïté... SLASH SLASH
- J'lui avais bien dis à c'te conne qu'il était pas mûr ce kiwi ! SLASH SLASH
- Merde, c'est pas vrai !! Passe-moi ce fusil, toi, au lieu de tenir stupidement la caméra ! CRIC... BAM
- Ouhou ! Et avec ça ? Tu fais moins ton fier, kiwi de mes deux !! hahaha! CRIC... BAM
- Allez hop ! T'aime ça hein ? CRIC, BAM ! T'en veux encore ? CRIC... BAM
- hhéhéhéhé ! CRIC... CLIC
- ?!? Merde ! c'est quoi ce fusil à la con ?
- OUARGH ! OUARGH !
- Putain de kiwi ! CRIC... CLIC, CLIC, CLIC



- Merdeuh ! non! t'approches pas ! non ! CLIC, CLIC, CLIC !

...

...

...

SUITE À UN PROBLÈME TECHNIQUE, NOUS INTERROMPONS LE PROGRAMME LA CUISINE EN S'AMUSANT. VEUILLEZ NOUS EXCUSER POUR CE DÉSAGRÉMENT

...

...

...

CLIC, BAM !!! CLIC BAM !!!

- Héhéhé ! tu croyais t'en tirer comme ça, saloperie de kiwi ? CLIC BAM !!!

- Hé oui ! j'ai retrouvé des cartouches dans ma poche ! Maïté ? Ça va ?

- Oui, mon fer White ! fa va ! le kiwi me grignote un feu la fambe mais f'est tout ! Laffe-moi, fale kiwi !!

- Si je puis me permettre Maïté, frappez-le à coups de bouteille d'armagnac, même si c'est une bonne année !

- Laffe-moi, le kiwi ! SLASH ! Laffe-moi ! SLASH !

...

...

APPAREMMENT LE PROBLÈME TECHNIQUE EST TOUJOURS PRÉSENT EN CUISINE, CHERS TÉLÉSPECTATEURS. PROFITONS DONC DE CE CHARMANT INSTANT POUR VOUS PARLER DES BISCUITS TOUBON, LES BISSSSS... TUUU

C'ÉTAIT BIEN CHEZ NÉNESSE

Le bar chez Nénesse est un bar en sous-sol où tous les Supers peuvent se détendre et boire un coup. C'est un endroit neutre, c'est-à-dire qu'il est formellement interdit de se battre entre Super Blaireaux et Super Raclures. L'usage des Super Pouvoirs est strictement interdit, mais comme dit le dicton Pas vu, pas pris. Si les joueurs se rendent chez Nénesse, ils pourront y trouver quelques Super Blaireaux en train de se divertir. Super Crooner faisant du Karaoké, La Mort et ses 3 compagnons jouant aux dés pour tuer le temps, Aléa attendant une amie qu'il a invitée, mais qui ne viendra jamais, même sur un malentendu, etc.



Jardinus s'y rend tous les soirs après 22h pour établir son plan d'action avec Patate car chez Nénesse, on sert le meilleur cocktail de légumes bio de tout Blairopolis, avec son filet de tabasco et sa saupoudrée de sel au céleri. Si les Super Blaireaux l'espionnent, ils remarquent qu'il semble parler tout seul à sa table. En fait, il prépare ici avec Patate les derniers détails et préparatifs d'une attaque sauvage sur le QG du Doktor Schlimmberhoff qu'il soupçonne d'être derrière toute cette affaire. Si les Super Blaireaux arrivent à s'approcher discrètement ils pourront le surprendre à parler dans une patate. Artefact mystérieux ? Télévoix cellulaire bio ? Nul ne pourra le dire. Pour le reste, Nénesse connaît bien le professeur Grobulbe mais confirme ce que connaissent déjà les Super Blaireaux à propos des relations de Grobulbe avec Jardinus ou le comte Drak. Pour ce qui est des autres Super Blaireaux, comme le Cornichon Masqué ou l'Homme Végétaline, il peut leur apprendre qu'ils n'ont à sa connaissance aucune relation avec le Professeur. Selon toute vraisemblance, ils ne sont pas impliqués dans l'histoire.

ET SI ON SE METTAIT AU VERT ?

Le château du comte Drak se trouve au nord de Blairopolis, il se trouve référencé dans tous les guides touristiques comme un chef-d'oeuvre de l'architecture blairopolienne néo-gothique tendance Lugosi, mais on ne le visite pas. On y accède par un chemin sinueux à travers la forêt. Le décor ressemble de façon criante à un manoir de film d'horreur : grande grille rouillée à l'entrée avec des chauves-souris en fer forgé encadrant le nom du propriétaire Von Drak, gargouille à l'air vicieux sur la façade de la bâtisse qui semble construite de travers, imposante porte noire avec un heurtoir en forme de chauve-souris, etc. Si les Super Blaireaux frappent à la porte, elle s'ouvre dans un grincement sinistre et un nain apparaît à l'entrée : c'est Viktor le majordome format XXS. Il est habillé en noir version disco ce qui peut trancher avec l'apparente austérité des lieux. D'une voix sombre et grave, il demande aux Super Blaireaux "Vous désirez ?" S'ils demandent à voir le comte Drak, la porte se referme dans un grincement toujours sinistre, puis quelques instants plus tard Viktor ouvre de nouveau la porte et leur déclare d'un ton encore plus grave Le maître va vous recevoir. Suivez-moi. Ils sont à peine entrés dans la bâtisse que la porte se renferme toute seule. Les Super Blaireaux sont conduits dans un salon où la cheminée s'allume toute seule à leur arrivée. Viktor prend congé d'eux sans oublier de dire de sa voix gutturale Patientez ici. Laissez le temps aux joueurs de mariner dans leur jus puis faites apparaître le volubile comte Drak. C'est un Super Blaireau qui se prend pour un héros et rêve de pouvoir enfiler la cape pour voler au secours de son prochain.

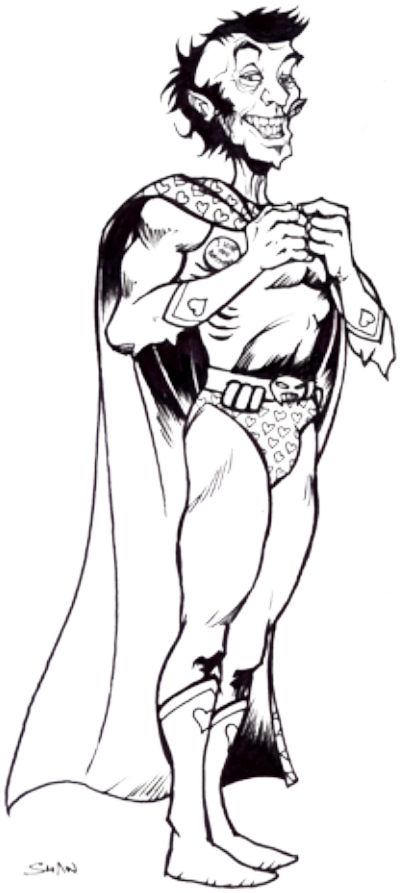


Le comte Drak parle avec un accent roumain à couper au couteau. Il met des ou partout, roule les R et construit parfois ses phrases de travers. Cela donnera par exemple Vous bienvenou dans umbleu démeurrreu à moa. Moi trrres content d'avoirrr invités boucoup prrrestige. Moi servirrr vous apérrritif maison ?

Il accueille très cordialement les Super Blaireaux et les invite à prendre un jus de tomate façon Carpates (Rrrecette familliale trrrès bon pourrr teint !)

Il répond à toutes les questions des Super Blaireaux sans hésiter et partage avec les plus enthousiastes sa passion des tomates. Il explique aux Super Blaireaux que le Professeur Grobulbe a travaillé avec lui sur une nouvelle recette de sauce tomate des Carpates, projet qu'ils ont mené avec brio et dont le résultat est soublimou !.

D'ailleurs, il en profite pour proposer aux Super Blaireaux de dîner avec lui pour goûter cette merveille et s'éclipse pour préparer le repas. Si les Super Blaireaux décident d'en profiter pour explorer la vieille bâtisse, laissez-les faire. De toute façon, ils ne découvrent rien de particulier à part des pièces poussiéreuses. Toutefois, si vous décidez d'agrémenter leur visite, ils peuvent tomber sur la chambre du comte. A priori, une chambre tout ce qu'il y a de classique, quoique les volets et les rideaux soient tirés de jour comme de nuit. En fouillant de plus près autour du lit, un mécanisme secret est mis à jour (test de NEU de Difficulté Ardue) : en actionnant une chauve-souris d'un des montants du lit, ce dernier s'escamote et laisse apparaître une trappe qui s'ouvre automatiquement. En contrebas se trouve un magnifique cercueil rose avec des petits nounours et des coussins en forme de coeur de la même couleur. Aux étages des chambres et des chambres et des chambres. Si les Super Blaireaux se font surprendre en train de fouiner, le comte Drak les réprimande gentiment en leur tirant les oreilles : Petite frrriponne ! Toi aimez fouiller chez gens, hum ? Moi donnez toi fessée si toi pas sageou... le tout avec un petit regard en coin qui semble en dire long. Sur ce, nous ne dévoilerons pas plus avant ce qui pourrait arriver, des âmes chastes pourraient nous lire, mais comme on dit part chez nous "Y serait pas un peu de la jaquette, c'gars là ?"



Les Super Blaireaux peuvent également explorer le sous-sol. Après avoir descendu une quantité innombrable de marches, ils tombent sur une porte verrouillée munie d'une sonnette. S'ils sonnent, quelques instants plus tard le comte leur ouvre la porte et ils découvrent... les cuisines. Beinvenou dans mon antrrre secrète, vous êtrrre curieux de tout ! Entrrreez voir cousine moi ! Entrrez ! (N.B. le Super Blaireau célibataire sera sans doute déçu d'apprendre que le comte parle de sa cuisine et non de sa cousine).

Ce lieu tranche avec le reste du manoir, tout y est high-tech. Le comte a revêtu un tablier blanc et une toque de la même couleur. Il commente ses préparations avec moult gestes et descriptions exubérantes. Une fois la cuisine terminée, il se dirige vers un ascenseur et invite les Super Blaireaux à le suivre. L'ascenseur les mène directement dans la salle à manger, derrière une imposante bibliothèque chargée de grimoires de recette de cuisine. À la fin du repas, le comte les raccompagne sans oublier de leur donner à tous une bouteille de sa nouvelle recette de sauce tomate des Carpates.

Pour de la fausse piste, on dirait que c'en est de la bonne ! En effet, chez le Comte Drak, on frôle la fausse piste de première classe. Si les Super Blaireaux se laissent mener par leur hôte, ils ressortiront sans la moindre information valable. Mener en bateau les visiteurs, c'est un test du Comte pour voir si ce sont de vrais "amatrrrr dè la toumatou". S'ils s'intéressent à la noire de Crimée, au coeur de boeuf hongrois, à l'andine cornue, à la douce de Picardie ou à la super colosse, alors il se lève et se met solennellement au garde-à-vous en claquant des talons. Tou êtrrre amatrrrr éd la toumatou. Viendre ici qu'embarrasser tou. Si le Super Blaireau ne comprend pas pourquoi le Comte Drak veut l'embarrasser, celui-ci met son plan à exécution et lui colle un patin 5 étoiles, mais sans la langue, à la slave. Et s'il slave, c'est qu'il est propre. Donc rien à craindre.

Revenons aux toumatou... euh, tomates. Dès qu'il a trouvé un amateur, le Comte Drak l'emmène dans ses serres où il cultive plus de 100 variétés de tomates. Il finira, entre deux explications horticoles, par maudire le voleur qui s'est introduit chez lui il y a quelques soirs. Le Comte n'a pas encore fait de réparations, il attend l'assureur.

Les Super Blaireaux ont donc tout loisir de regarder les dégâts et de suivre la piste qui s'en va vers le bosquet voisin où se trouve un vieux blockhaus du Doktor Schlimmberhoff que tout le monde pense désaffecté. Les hommes de main envoyés cueillir des légumes ont choisi la facilité, au plus près, et ont été s'enfiler des canons ensuite. Les traces sont aisées à suivre jusqu'au milieu du bosquet, puis disparaissent dans la végétation. Quand on vous dit que le petit personnel n'est plus ce qu'il était !



Pour le Comte Drak, se séparer de ce Super Blaireau amateur de trèfle du Togo ou de rose de Berne sera un vrai crève-coeur. Il lui fera promettre de "vous rèviendrrrr bientôtte". Et gare au Super Blaireau qui ne tient pas une promesse faite au Comte Drak. Pour l'équipe de télévision qui l'attend dehors, voir débouler un Super Blaireau avec une pleine brouette de tomates, ce sera un moment fort du reportage.

LA FAIM JUSTIFIE LES MOYENS

S'ils se débrouillent bien, les joueurs devraient réussir à démasquer Jardinus ou le forcer à avouer son projet d'attaque du Dark QG du Doktor Schlimmberhoff. Jardinus insiste quand même pour les accompagner sur l'air du je vous conduis à son Dark QG, vous aurez besoin de moi, car j'ai étudié la configuration des lieux, je connais cet endroit comme mon potager...

Dans ce cas, vous pouvez utiliser Jardinus comme roue de secours si les Super Blaireaux se retrouvent en mauvaise posture. Si les joueurs font très fort et trouvent le repère du Doktor sans aucune aide, faites débarquer Jardinus au milieu de la bagarre, histoire de donner des sueurs froides aux joueurs en laissant planer le doute : ami ou ennemi ?

LE RETOUR DE LA VENGEANCE DES LÉGUMOZORES

Le Dark QG du Doktor Schlimmberhoff est situé dans le sous-sol d'un fort abandonné, à quelques encablures du château du comte Drak. Cela dit, un Super Blaireau attentif peut noter quelques détails qui clochent. Pour un blockhaus désaffecté, les choses sont trop nettes, ou plutôt on travaille les abords avec grand soin, de manière telle qu'ils semblent à l'abandon. De loin, l'illusion est parfaite. L'entrée du fort est protégée par un couple de nains de jardin antipersonnel. S'il est avec eux, Jardinus peut prévenir les Super Blaireaux de ce piège. Ils ont des petits yeux rouges vicieux (test de NEU de Difficulté Ardue pour les repérer). Si les Super Blaireaux s'approchent à 2 cases d'eux, ils explosent dans un joyeux mais douloureux feu d'artifice (1d6 + 6 BID de dégâts déclassables de 2 points par case).



Pour éviter les bobos à l'atterrissage, ils devront réussir un test de BID ou de VIT de Difficulté Ardue, sinon ils perdront ME points de BID ou de VIT selon l'Ingrédient utilisé. Le bécher se remplira progressivement d'huile, ce qui rendra toute manœuvre pour en sortir extrêmement glissante (Désavantage de 2d6 à tous les tests destinés à s'extirper du bocal).

Un escalier piégé permet d'accéder au sous-sol, mais cette fois-ci, Jardinus n'a pas repéré le piège. Les marches s'escamotent et de l'huile de friture se met à couler par de nombreux interstices dissimulés dans le mur. L'escalier se transforme alors en un toboggan extrêmement glissant (test de NEU ou de VIT de Difficulté Ardue pour réagir ou ne pas être surpris, sinon c'est la chute) qui aboutit dans la pièce principale du Dark QG du Doktor. Cela dit, au pied de l'escalier, les Super Blaireaux ont la mauvaise surprise d'activer une trappe qui les plonge directement dans un bécher géant en pyrex, c'est-à-dire un verre très solide et résistant à tout, de 4 mètres de haut. Aucun Super Pouvoir ne permet de briser le verre ou de le transformer, car du NIUM (qui je vous le rappelle bloque les Super Pouvoirs) entre dans sa composition.

La salle est immense : au centre de la pièce, les Super Blaireaux aperçoivent le Doktor Schlimmberhoff, assis, entouré de consoles et de pupitres clignotants. Au fond de la salle se trouvent 4 bocaux géants remplis d'un liquide fluorescent tirant sur le bleu. A l'intérieur de chaque bocal se trouve 1 Légumozore monstrueux :

- une patate géante verdâtre avec une énorme bouche pleine de dents acérées,
- une aubergine monstrueuse et baveuse,
- une tomate difforme suintant un liquide rouge fluo caustique,
- une carotte méphitique sentant le rat crevé.

Les Légumozores sont tous des Figurants forts.

Dès que les Super Blaireaux tombent dans le bécher géant, le Doktor Schlimmberhoff, actionne des manettes et le niveau du liquide bleu commence à baisser dans les bocaux. Les Légumozores se réveillent ! Ils sont insensibles aux dégâts physiques, seul le désherbant les fait tousser ou éternuer (Désavantage de 1d6) ou les aveugle si le produit est lancé dans les yeux (test de NEU de Difficulté Ardue). Dans le coin, on trouve une espèce de rayon de la mort, immense parabole sur pieds avec une manette et un bouton rouge. La manette comporte deux positions plus et moins. Si les Super Blaireaux sont malins, ils vont comprendre que ce rayon est très certainement le rayon revitaliseur de légume que le Doktor a détourné pour en faire un rayon transformant les légumes géants en Légumozores. Pour neutraliser ces monstres, il suffit simplement de régler la manette du côté moins, de viser un Légumozore et d'appuyer sur le bouton rouge.

Si les Joueurs n'ont pas compris comment marche le rayon, vous pouvez leur faire faire un test de NEU de Difficulté Facile pour les guider. En cas de réussite, livrez-leur le mode d'emploi de l'engin.

Pour cette ultime et dernière scène finale, considérez que chaque coup de rayon au but (test de VIT ou de NEU de Difficulté Normale) fait perdre autant de points de Force d'Opposition que la marge de réussite du test de tir. Un Légumozore ayant perdu tous ses points de Force d'Opposition s'écroule, retransformé en un inoffensif légume géant.

ÉPILOGUE

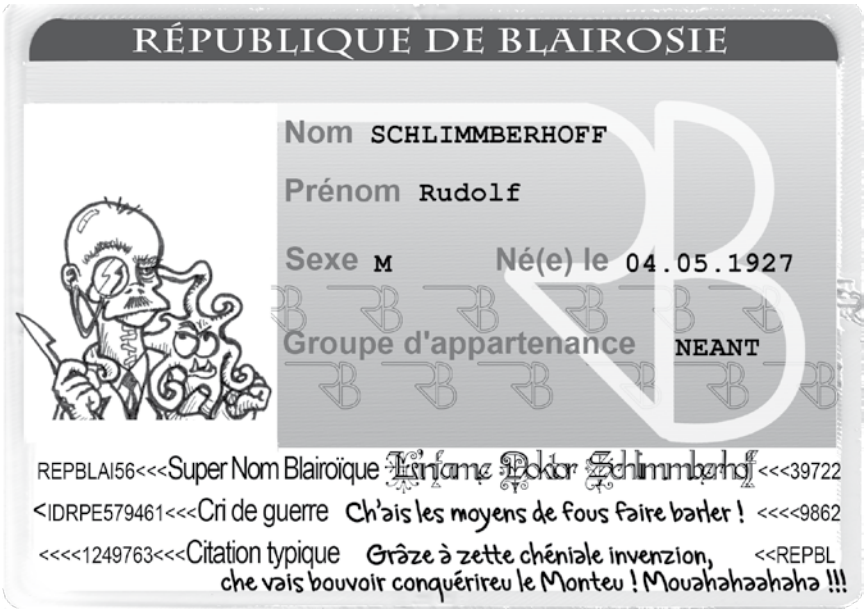
S'il est mis en difficulté, cerné, le Doktor Schlimmberhoff active un levier qui se trouve miraculeusement à sa portée et disparaît dans les profondeurs de son blockhaus. Il y retrouve son sous-marin. Le sous-marin de poche géant et volant du Doktor est prêt à décoller au cas où l'affrontement tournerait à son désavantage. Le temps que les Super Blaireaux trouvent le chemin et la rampe de lancement s'active, des fumées sortent de partout, l'engin s'élance. S'accrocher aux ailettes est une fausse bonne idée.

De toute façon, s'il est capturé, ne vous inquiétez pas, le Doktor dispose de suffisamment de ressources pour s'échapper de prison et revenir se venger... Mouahahhaha ! Ah oui, n'oublions pas, pendant ce temps, si les Super Blaireaux n'y prêtent pas attention, les petits légumes se font la malle pour fonder une colonie dans un petit coin de nature à quelques encablures d'une usine d'extraction de NIUM... Enfin (c'est quand même pour cela qu'ils sont là), les Super Blaireaux libèrent le Professeur Grobulbe des geôles infâmes et odorantes du Doktor Schlimmberhoff. PJP peut dormir sur ses deux oreilles, ses stock options n'ont pas perdu de leur valeur.



Et pour quelques supers de plus...

L'infâme Doktor Schlimmberhoff



Traits de caractère

Sadique (2d6), Chaotique (2d6).

Atout

LAB

Identité secrète

Rudolf Schlimmberhoff, un ancien savant fou sans LAB fixe.

Historique

Ancien savant allemand en activité pendant la Seconde Guerre Mondiale, il s'est enfui après la défaite et s'est réfugié dans l'île de Blairopolis. Créateur de Fouella, son assistante.

Objectif

Travaille sur un projet d'envergure très ambitieux : la DOMINATION du MONDE ! ! ! ! Ahahahahahaha ! (rire maléfique)

Point faible

La choucroute à la chantilly qui provoque chez lui un Désavantage de 2d6 lors de toute exposition.

Super Pouvoir

Talent Inventions Folles & Machines Infernales à 20

Mini Pouvoirs

Créatures à Poils & Monstres Horribles : il possède une réserve de créatures et monstres horribles de sa création. Quelques exemples : Momie Velpeau, Créature du lac sentant la morue, Goule pas fraîche, Télétubbies Mutants, Dessinateur Fou, etc. Le cumul de la Force d'Opposition de ces créatures est de 50 points, renouvelé chaque début de mois.

Doublage de NEU : permet de doubler son score courant de NEU qui peut alors dépasser sa valeur de création, ceci suite à une intense concentration de 1d6 minutes consommant 1 point de POU par heure de doublage de NEU.



Ingrédients
BID : 10 ; TUN : 12 ; NEU : 13 ;
POU : 11 ; VIT : 10 ; PUB : 9



Se tirer des mauvais pas : ce Mini Pouvoir permet au Doktor de s'échapper quand ça va mal en réalisant une ignoble diversion (dissimulation derrière un écran de fumée produit par des grenades à merguez, strip-tease improvisé de Fouella pour distraire l'auditoire, pluie de bretzels adhésifs, etc.). Pour cela, il doit réussir un Duel de NEU de Difficulté Normale contre chacun des adversaires qui tentent de l'empêcher de se sauver.

Possessions spéciales

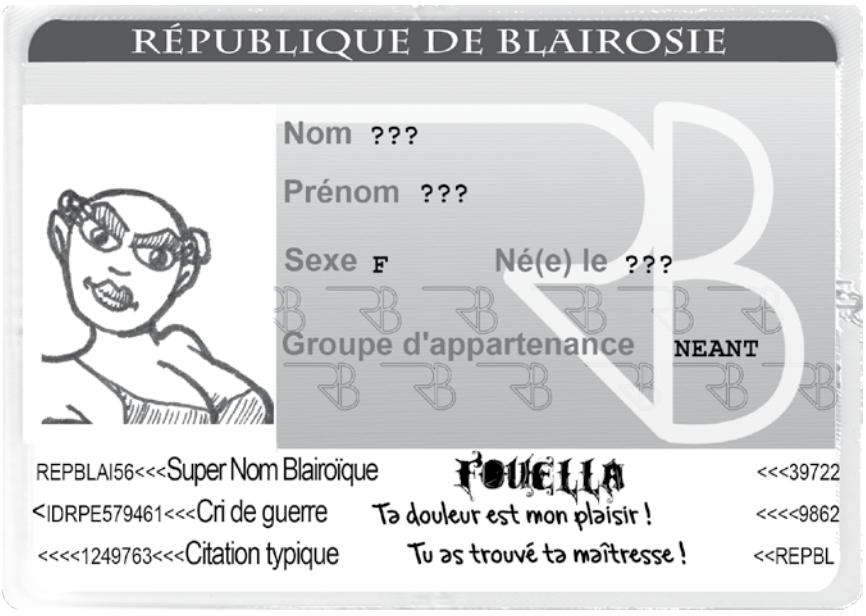
Sous-marin de poche géant et volant : avec le Talent Conduite de sous-marin de poche géant et volant à 10.

LAB secret explosif à la fin d'une aventure : susceptible de faire 2d6 + 10 BID de dégâts à tout quidam se trouvant dans l'aire d'effet de l'explosion. Dégâts déclassables selon l'humeur du Meneur.

Blouse Blanche fourrée au NIUM : de la très haute couture dessinée par Karla Garfield, cette blouse offre tout de même une protection de 20 points de Gadget sans encombrement.

Lance-bretzel étouffant : une arme de destruction massive qui ressemble à un bazooka et qui lance des bretzels explosifs et étouffants, provoquant des quintes de toux (Désavantage de 1d6) chez toute personne prise dans l'aire d'effet de 1d6 cases de diamètre.

Fouella



Ingrédients
BID : 10 ; TUN : 9 ; NEU : 10 ;
POU : 12 ; VIT : 12 ; PUB : 11

Traits de caractère

Opiniâtre (2d6), Dominatrice (2d6).

Identité secrète

Elle n'a pas d'autre nom que Fouella. C'est l'assistante du Doktor Schlimmberhoff.

Historique

Résultat d'une expérience scientifique, elle a été créée de toutes pièces par le Doktor Schlimmberhoff. C'est SA chose et il essaie désespérément de l'épouser, ce qu'elle ne veut pas. Sûrement un problème de dosage hormonal lors de la conception.

Objectif

Fouella n'a qu'un objectif actuellement, s'enfuir du LAB du Doktor, mais il lui faut avant tout récupérer la télécommande que le Doktor a en sa possession et qui est un Point Faible très incapacitant.



Point faible

Une télécommande qui permet de la paralyser à l'aide de 2 boutons :
- un bouton ON pour l'activer ;
- un bouton OFF pour la paralyser.

Super Pouvoir

Vampirisation : ses talents de dominatrice lui permettent d'hypnotiser ses victimes afin de les soumettre à sa volonté pendant NSR heures. En cas de Réussite Critique, la durée de cette domination est de NSR jours. En cas d'Échec Critique, c'est l'inverse qui se produit : Fouella ayant trouvé son maître, elle est contrainte de lui obéir pendant NSE heures avant de retrouver ses esprits.

Mini Pouvoirs

Talent Maîtrise du Fouet à 6
Talents Ongles acérés à 10 faisant des dégâts en BID

Possessions spéciales

Fouet en peau de caïman.
Tenue légère en peau de crocodile du Nil : assurant une protection de 15 points de Gadgets sans encombrement.

Le Comte Drak



Traits de caractère

Jovial (2d6), Hospitalier (2d6).

Atout

Charismatique

Identité secrète

Comte Bogdanovitch von Drak, résidant permanent de son château transylvanien.

Ingrédients
BID : 8 ; TUN : 12 ; NEU : 11 ;
POU : 10 ; VIT : 12 ; PUB : 9



HISTORIQUE

Comte transylvanien amateur de ketchup, Bogdanovitch von Drak, molvanien d'origine, est né voici 9 siècles en plein bain de sang lors de la bataille d'Ott-Wouadla-Keujmi-Mett, opposant les mamelouks du Sultan Djamal Hopieh aux troupes du comte Sergei von Drak, géniteur de Bogdanovitch. Mis au monde alors que sa mère décapitait quelques dizaines d'opposants, Bogdanovitch rampa vers les cuisines afin de combler une faim pressante. Il ne trouva qu'un pot de ketchup et un paquet de biscottes transylvaniennes. Il fit un festin de roi et depuis lors n'a retrouvé son bonheur qu'en rééditant ce repas originel, ce qui prouve que Proust n'a rien inventé avec ses madeleines de tapette.

OBJECTIF

Maintenant qu'il maîtrise la fabrication du ketchup transylvanien, il recherche activement la recette légendaire de la sauce des Carpates, censée donner l'éternelle jeunesse à celui qui en mange.

CALAMITÉ

Vue du sang

POINT FAIBLE

Allergique à l'ail : déclenche chez lui une crise d'éternuements incoercible (Désavantage de 2d6 à tous ses jets pendant la durée de l'exposition).

SUPER POUVOIR

Vent pire : son système digestif est complètement détruit suite à ses essais culinaires. A chaque sortie de table, von Drak dégage par le haut et par le bas. Un de ses rots ou de ses pets provoque une perte de 1d6 NEU chez son interlocuteur en cas de jet de BID raté, tandis que von Drak semble immunisé. Les points perdus sont gagnés par von Drak pour 1d6 tours.

MINI POUVOIR

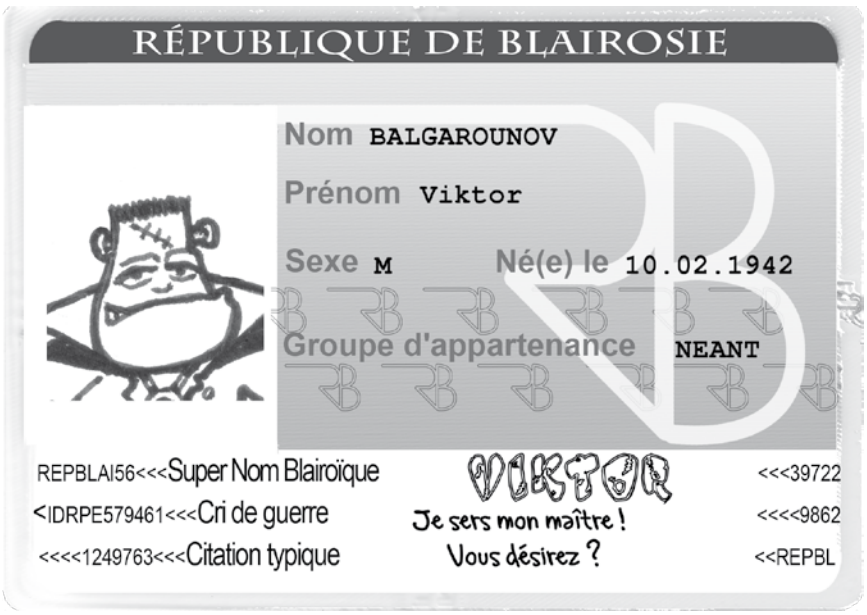
Ketchup à l'ancienne : Talent à 10 qui permet de réaliser le fameux ketchup Drak qui accompagne à merveille les plats de la cuisine transylvanienne comme les Carpates frites.

POSSESSION SPÉCIALE

Un crucifix en or massif, transmis dans sa famille de génération en génération, en génération, en génération...

VIKTOR LE NAIN DISKO-GOTHIK

Ingrédients
BID : 13 ; TUN : 8 ; NEU : 9 ;
POU : 12 ; VIT : 8 ; PUB : 8



Traits de caractère

Fonctionnaire (2d6), Douillet (2d6).

Calamité

Repoussant.

Identité secrète

Viktor n'a pas vraiment d'identité secrète, la seule chose qu'il sache faire, c'est le majordome dans les maisons de maître, surtout les maisons de style néo-gothique qui font peur les soirs d'orage.



Historique

Majordome classique des films d'horreur avec une grosse vis dans le cou et une cicatrice barrant son front haut. Se promène continuellement avec ses chaussures de scaphandrier. Grand fan de disco, il apprécie également les platform boots et tous les artifices vestimentaires seventies associés qui vont bien avec. Il essaie désespérément de lancer la mode du disko-gothik. Seul détail, c'est un nain, il mesure au (très) bas mot 1m 10 avec ses chaussures.

Objectif

Bien servir son maître et être gentil avec les enfants.

Point faible

Il grince beaucoup quand il se déplace ce qui nuit à sa discrétion qui est quasiment nulle. Il subit un Désavantage de 2d6 à tous les tests concernant ce domaine.

Super Pouvoir

Déplacement pachydermique : ayant acquis la maîtrise du contrôle corporel total, le Majordome a appris à manipuler la masse de son corps pour qu'elle n'occupe que la surface de la plante de ses pieds. Cela lui permet de rester collé au sol même dans la plus terrible des tornades (en plus, étant petit, y'a moins de prise au vent) ou encore de déclencher des minis tremblements de terre en sautant à pieds joints. Ce qui est un peu dangereux dans les étages, je vous le concède !

Mini Pouvoirs

Ouvrir les portes : marche même sur une porte verrouillée.

Estomac blindé : capable d'avaler et de digérer n'importe quoi, le Majordome dispose d'un estomac multi compartimenté qui lui sert de fourre-tout. Il est aussi capable d'avaler n'importe quel objet et de le restituer par la suite avec force gargouillis et éructations. Très pratique pour garder en sécurité un document important ou sa liste de course, le tout est d'éviter les mélanges incompatibles. C'est aussi pour cela que le comte le surnomme affectueusement passe-partout car il a l'habitude de ranger les clefs du manoir dans son estomac.

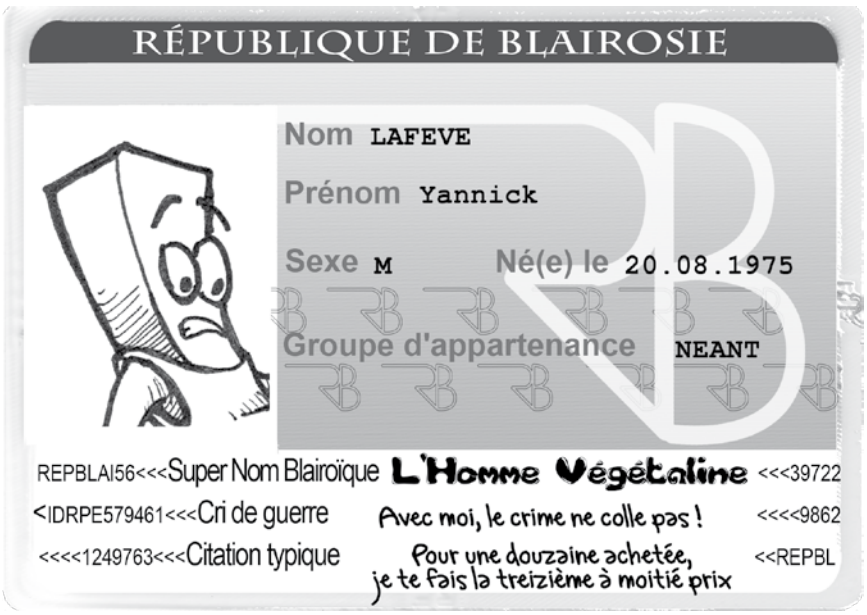
Peau de fer : protection naturelle liée à la conception de sa peau, à base de cuir d'éléphant tanné au béton armé premier choix, lui assurant une protection de 15 points de Gadget.

Possessions spéciales

Une paire de chaussures de scaphandrier à talons compensés et une tenue disko-gothik pour le fun.



Homme Végétaline



Ingrédients
BID : 10 ; TUN : 11 ; NEU : 8 ; POU : 9 ; VIT : 9 ; PUB : 11

Traits de caractère

Citadin (2d6), Fanfaron (2d6).

Identité secrète

Yannick Lafève, VRP en huile de friture.

Historique

Un soir d'été, Yannick était en route pour livrer une pleine citerne de Végétaline dans une usine de frites, en Belgique. Il roulait sur une départementale sinueuse en pleine tempête lorsqu'un éclair frappa la citerne. Yannick perdit le contrôle de son véhicule et s'encastra dans un arbre. Trempé, hagard et recouvert de Végétaline, il fut foudroyé par un second éclair. Une réaction chimique mystérieuse eut alors lieu, la Végétaline agissant probablement comme catalyseur, et Yannick se transmuta en Homme Végétaline en poussant moult hurlements de douleur et d'effroi.

Objectif

Parcourt les routes en solitaire dans sa voiture 16 soupapes pour trouver un savant qui pourrait inverser le processus de transmutation afin de le rendre à nouveau normal.

Points faibles

Les congélateurs et les réfrigérateurs : dès qu'il en voit un, il reste planté devant, complètement figé. Il doit réussir un test sous son Super Pouvoir Transformation en Végétaline pour se libérer de sa paralysie, tentative qu'il ne peut renouveler que toutes les NSE minutes en cas d'échec.

Super Pouvoir

Monstre graisseux : dès qu'un événement le contrarie (utilisez la règle du Conflit Interne), il se transforme en une espèce de monstre horrible gluant et glissant qui détruit tout sur son passage. À son réveil, il ne se souvient de rien. Ce pouvoir est incontrôlable.

Transformation en Végétaline : il est capable de se transformer en Végétaline pour faire glisser son adversaire ou absorber un choc. Sous cette forme, les attaques physiques classiques ne lui font rien. En revanche, le feu le fait s'évaporer (perte de 1 VIT

par tour) et le froid le fait se figer (Désavantage de 1d6 à tous ses tests si la température tombe en dessous de 0°C). Il craint également les produits chimiques comme les savons et les détergents (perte de 1 VIT par tour d'exposition).

Mini pouvoirs

Talent Conduite suicidaire à 10.

Coulage : ce pouvoir lui permet de réaliser des glissades spectaculaires sur n'importe quel terrain, lui autorisant des déplacements de 2d6 cases par tour et lui donnant un Avantage de 1d6 à toutes ses actions en mouvement.

Possessions spéciales

Une voiture de VRP à 16 soupapes : évidemment en version touning (jantes en alliage, autocollant Ferrari, moumoute sur le volant, sapin déodorant, etc.).

Super Jardinus



Talents
BID : 9 ; VIT : 12 ; NEU : 13 ; POU : 10 ; PUB : 8 ; TUN : 12

Talents
Kung Fu Master option technique potagère à 10, technique ancestrale de combat imitant la nature et le style de combat des légumes. Comprend le Souffle Divin du chou, l'Envol du poireau ancestral ou le Sublime coup de la carotte. Terrible !

Traits de caractère

Bonne poire (2d6), Coeur d'artichaut (2d6).

Atout

Green QG (un genre de Dark QG mais en plus vert)

Calamité

Dur de la feuille : cette calamité ne signifie pas qu'il est sourd, mais qu'il lui faut un certain temps pour réagir rapidement lorsqu'il est surpris. En terme de jeu, il subit un Désavantage de 1d6 dès qu'il s'agit de réagir vite à une situation.

Super Pouvoir

Transfert botanique : Jardinus est capable de transférer sa conscience dans une plante, de voir et de sentir tout ce qui se passe à travers elle. Pour réaliser le transfert, il faut que Jardinus voie la plante en question. Dans une plante, il est impossible à repérer. En revanche, son corps d'origine est vulnérable et le moindre choc violent le fait instantanément revenir à lui.

Mini Pouvoir

Petites bêtes : il peut communiquer avec tous les insectes par la sécrétion de phéromones, ce qui lui permet d'obtenir de l'aide de la plupart de ses amis qui font bzzz ou crrr. En terme de jeu, permet de rameuter une masse d'insectes pour une valeur de FO de 20 points.

Super Gadget

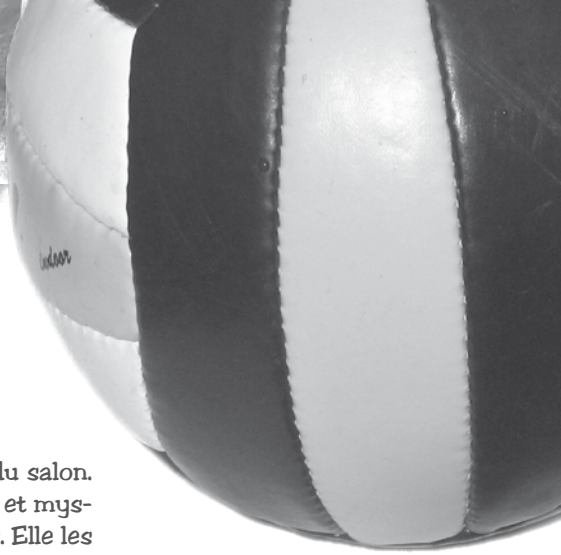
Engrais Jardinus : une sorte de soupe bio vert fluo au goût affreux qui permet de récupérer 1d6 BID et 2d6 VIT. En revanche, cet engrais colore pendant une journée les cheveux et les poils en vert fluo.

Il possède également des accessoires comme une paire de poireaux nunchakus, il peut lancer des tomates avariées, des poignées de coccinelles aveuglantes et divers projectiles surprises à base de légumes ou d'insectes.

Point Faible

Sensible aux désherbants non bio, provoque un Désavantage de 2d6 s'il y est exposé.





L'effet Papillon

- Une souris verteuuuu qui courait dans l'herbeuuuu...

La petite fille jouait avec une balle qu'elle faisait rebondir contre le mur du salon. Ses parents n'étaient pas là, papa était en voyage d'affaires dans le lointain et mystérieux Groland tandis que maman vendait ses frites dans sa cabane à frites. Elle les adorait, Lola, les frites à sa maman, avec de la mayonnaise et du kécheupe dessus.

Un papillon pénétra dans le salon par la fenêtre et attira le regard de la fillette. Des yeux, elle le suivit en lui parlant : Bonjour, toi ! Moi, je m'appelle Lola. Et toi, comment tu t'appelles ? Ah ? T'as pas de nom ? Bon, ben, je t'appellerai Venti alors, tu veux bien ? Elle s'approcha de lui et essaya de le capturer entre ses mains mais le papillon s'esquiva d'un élégant coup d'aile.

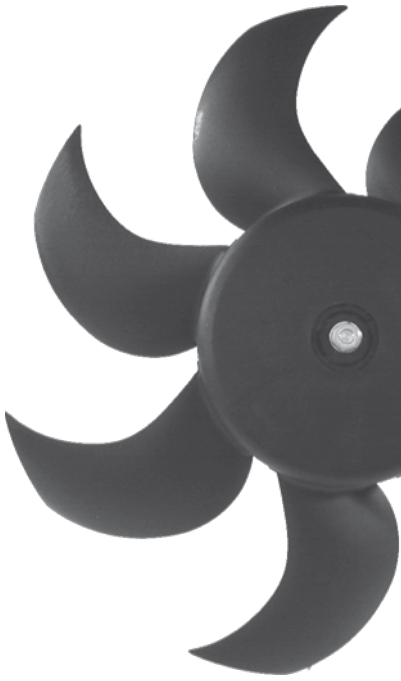
- Oh, t'es pas gentil Venti ! s'exclama la fillette. Tu veux pas jouer avec moi ?

Apparemment, il n'était pas volontaire, car il fit demi-tour vers la sortie.

- Attends, attends ! Lola l'appela, presque implorante.

Elle courut pour le rattraper, mais une fois de plus, le papillon s'esquiva d'un battement d'ailes. La petite fille décida de grimper sur un tabouret pour le saisir avant qu'il ne sorte. Trop tard ! Le temps qu'elle grimpe, le papillon état déjà dehors. Cela ne dissuada pas Lola, elle se pencha vers l'extérieur. Et ce qui devait arriver arriva. Le tabouret bascula, la petite fille vacilla un instant et bascula définitivement pardessus le rebord de la fenêtre du seizième étage...

Jean-Claude est patrouilleur. C'est son emploi permanent de Super Blaireau, emploi plus que nécessaire pour arrondir les fins de mois. Dans son quartier, Ouash-Ville, le groupe dont il fait partie est sponsorisé par Racard... Racard, c'est que du bonheur à boire ! Leur mission consistait à patrouiller dans les rues du quartier afin de veiller à la tranquillité des lieux. Et à chaque intervention, un bob Racard était gracieusement offert aux heureuses victimes. JC n'aimait pas trop ces principes mercantiles, mais il n'avait pas vraiment le choix. Chaque bob offert donnait aussi droit à un petit chèque. Si en plus, des témoins ou mieux un journaliste assistaient à la scène, la somme sur le chèque pouvait doubler voire gagner un petit zéro à la fin, alors...



Cet après-midi-là, le secteur était plutôt calme et JC se propulsait mollement de HLM en HLM, trompant son ennui comme il pouvait. Pour l'instant, il n'avait sauvé la vie qu'à trois chats, un oisillon tombé d'un nid et un clochard tombé à l'eau. Il avait également dévié grâce au souffle de son TurboVentilator un camion-citerne dont les freins avaient lâché en pleine descente, sauvant par la même occasion une vieille mamie qui traversait dans les clous. Rien de bien exceptionnel donc...

Soudain, il vit une petite forme tomber d'une haute tour. Il reconnut distinctement une silhouette humaine qui allait s'écraser au sol dans une poignée de secondes ! En un clin d'œil, JC mit son TurboVentilator en action et appuya à fond sur la manette des gaz. Telle une tornade, il vola à toute vitesse vers la forme qui se rapprochait de plus en plus vite du bitume. La petite fille n'était plus qu'à quelques mètres du sol quand JC l'attrapa in extremis au vol. Il se posa tout en douceur, la petite dans ses bras. À sa grande surprise, la petite fille n'avait pas l'air plus étonnée que ça.

- Bonjour, toi ! Moi, je m'appelle Lola. Et toi, comment tu t'appelles ?

- Heu... Moi, c'est Super Ventilator, mais tu peux m'appeler Venti, c'est plus simple.

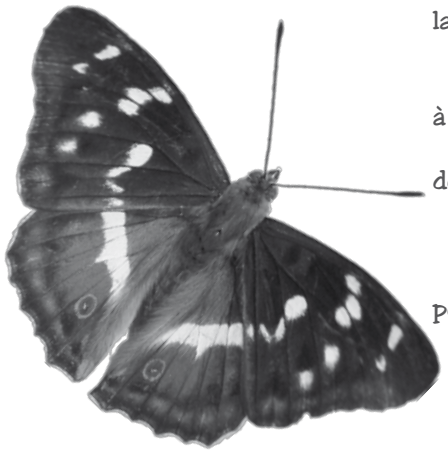
- Ah ? C'est bizarre comme nom Venti. Tu fais quoi comme travail, Venti, avec ton déguisement ?

- C'est pas un déguisement ! Je suis un Super Blaireau ! Tu ne m'as jamais vu sur Télé Télé ?

- Nan !
- Et dans la Gazette du Peuple ?
- Ch'ais pas lire !
- Ah... Venti tiqua un peu. Il était déçu que la petite fille ne le connaisse pas. En même temps, ses grands yeux bleus l'émouvaient. Il ne pouvait pas lui en tenir rigueur, elle était si jeune.
- Et ton papa ou ta maman, ils t'ont peut-être déjà parlé de moi ?
- Ch'ais pas, mais mon papa y dit que tous les Super Blaireaux, y sont rien que des supers lopettes et des tapettes. Mais il est jamais là, mon papa.
- Ah oui, ton papa dit ça ? Et il fait quoi dans la vie, ton papa ?
- Il travaille à Tektektek et il est tout le temps parti en voyage. Et ma maman, elle l'attend et elle vend des frites. C'est les meilleures frites au monde et c'est ma maman qui les fait et p'is moi, eh ben, je sais compter jusqu'à dix ! Regarde : Un, deux, trois...

Le décompte de la fillette fut brusquement interrompu par un bip ! Bip ! provenant de la montre signal de Super Ventilator. Enfin une mission digne de ses capacités de Super Blaireau !

- OK, OK ! je connais. Bon, petite, t'es gentille et très mignonne, mais là je dois te laisser, j'ai du travail urgent qui m'attend.



Il était sur le point de partir quand il se rappela brusquement les consignes.

- J'allais oublier, tiens petite, cadeau pour toi, un joli bob Racard. Tu pourras l'offrir à ton papa qu'est jamais là...

Elle regarda d'un œil distrait le bob et le fourra dans sa poche, avant de demander :

- Eh dis, je peux le garder aussi ton papillon ?
- Mon papillon ? Ah ? Ouais ouais, si tu veux...

Super Ventilator déclencha son engin et, dans un souffle, bondit dans l'azur en pétaradant vers une nouvelle mission.

Au même moment dans un endroit mystérieux plein d'écrans de surveillance...

- Secteur 2, le processus de surveillance se déroule sans problèmes.
- Bien reçu, Secteur 2. Terminé. Des nouvelles, Secteur 7 ?
- La cible a été confirmée et tout s'est déroulé comme prévu. En revanche, le leurre a été provisoirement immobilisé...
- OK. On enverra une équipe de récupération cette nuit. Terminé.

Un peu plus tard dans un bureau tout aussi mystérieux, des hommes en costume cravate dissertaient autour d'une table.

- Le test d'hypnose par nos leurres est un franc succès. Nous allons pouvoir mener des actions de sauvetage programmées et filmées comme prévu, déclara un premier homme qui semblait présider la réunion.
- Mais cette série de sauvetages miraculeux toujours filmés ne risque-t-elle pas d'attirer l'attention ? Surtout si à chaque fois notre Sponsor est présent ? demanda un petit chauve à l'air nerveux.
- Nos cibles sont des enfants. L'opinion publique sera tellement touchée que personne ne fera le rapprochement. Nous mènerons également des actions hors caméra pour brouiller les pistes...
- Et en cas d'incident ? répliqua le petit chauve.
- Le module d'autodestruction a été testé et il est très fiable. De plus, il est couplé à une génération d'ondes électromagnétiques qui brouillent l'ensemble des dispositifs d'enregistrement ainsi que les bandes magnétiques. Toutes les preuves peuvent disparaître avec le leurre en un clin d'œil...

- Vous prévoyez d'autres modèles que le papillon ? demanda un jeune premier aux dents longues et au sourire impeccable.

- Oui, le chat et l'oiseau sont en phase de test, ils seront prêts d'ici quelques semaines. Quant au chien, il est d'ores et déjà est en cours de fabrication. Nous réfléchissons à d'autres concepts similaires...

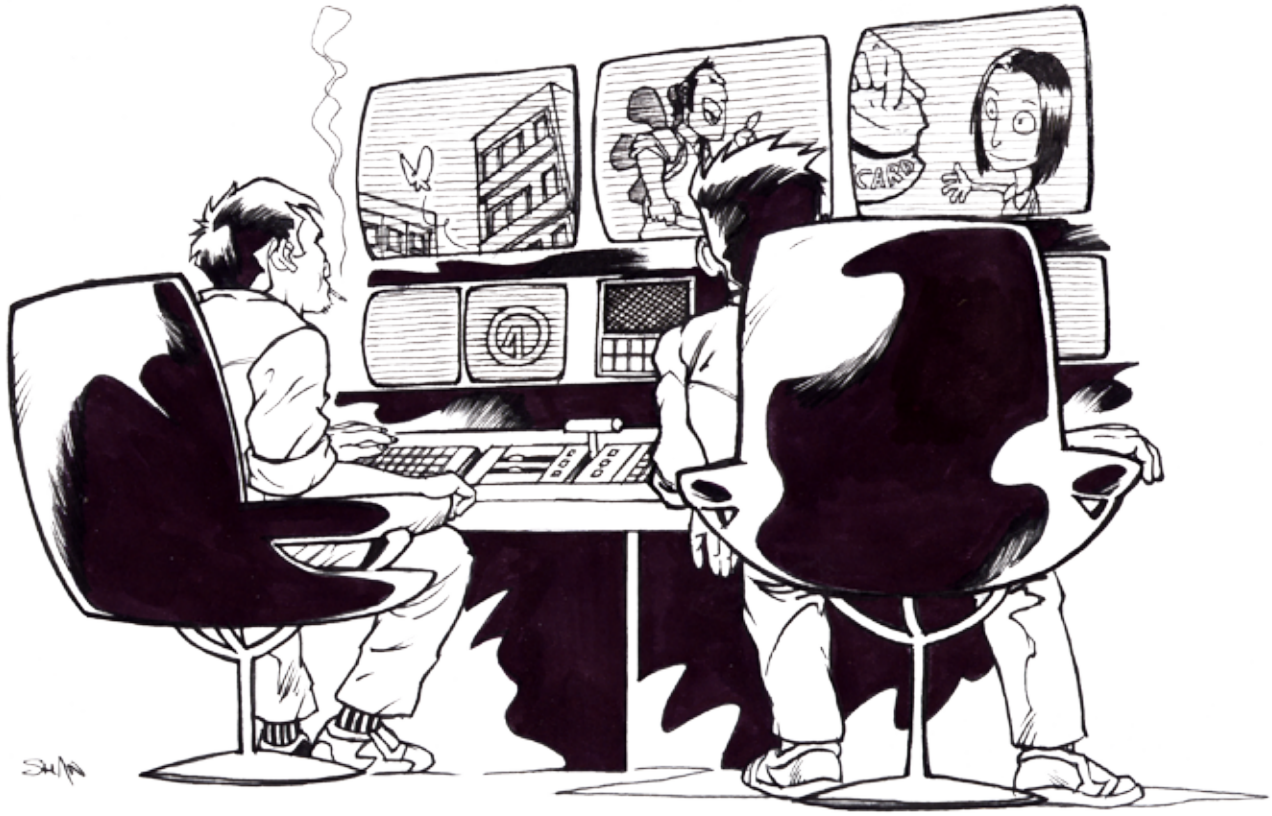
Soudain un gros ventripotent se leva de sa chaise d'un bon et prit la parole d'une voix forte.

- Messieurs, c'est le concept publicitaire le plus novateur de ce siècle ! Si avec ça, nos actions Racard ne triplent pas, je me fais VRP en aspirateur ! dit-il d'un ton péremptoire.

- En ventilateur, vous voulez dire ? répliqua avec un sourire en coin le jeune premier.

- En ventilateur ! Elle est bien bonne ! En ventilateur ! Ahahaha ! Ahahaha !

S'ensuit un éclat de rire général tandis que la caméra faisait un travelling arrière pour aller se fixer sur un papillon voletant vers une nouvelle cible...



Et pour quelques pages de plus...

Vous trouverez ci-après une feuille de personnage vierge ainsi que 4 feuilles de personnages prétirés : celle du célèbre et non moins fameux Déménageur dont vous avez pu suivre l'élaboration dans les chapitres consacrés à la création d'un Super Blaireau ; celle de 3 autres personnages dont vous avez pu faire brièvement connaissance dans le Prologue, bien que Super M et l'Homme Végétaline soient portés disparus (tout comme leurs fiches) depuis leur rencontre inopportune avec PUBator. Mais ils ont été remplacés sur le fil par le Chaméléon et HardRock Boy. Vous trouverez juste après un court historique de ces personnages supplémentaires.

Juste après ces 4 feuilles de personnages, vous trouverez les fameux Bons d'Achat décrits dans la partie Génèse que vous pouvez également retrouver en téléchargement sur le site de MSB (http://marcelsuperblaireau.free.fr), ainsi que d'autres goodies tout aussi intéressants (par exemple un prototype d'écran à monter soi-même, des fonds d'écran, de la musique, etc.). Sur ce j'y retourne car j'ai encore la vaisselle à faire et ça va commencer à se voir que je fais du remplissage pour meubler ces dernières pages de MSB !



LE CHAMÉLÉON

Produit par un centre aussi privé que secret avec comme objectif de créer un agent d'infiltration capable de pénétrer les bâtiments les plus surveillés, le caméléon avec sa longue langue et ses deux yeux indépendants et son costume vert et marron est tellement laid que personne ne le supporte et il faut bien dire ce qui est, il est quand même un peu chiant. Il a été mis à la porte du centre sans ménagement et désespère d'y retourner. Tâche difficile, il s'en fait jeter à chaque fois, le centre a tout tenté pour se débarrasser de lui, les railleries, le passage à tabac, et même lui donner de l'argent pour qu'il ne revienne pas. À défaut il est rentré dans une équipe de Super Blaireaux pour essayer de se faire des amis.

HARD ROCK BOY

Véritable hard rockeur des années 80 adolescent, avec le pantalon moulebite, des Américana et un t-shirt orné d'un zombie mal dessiné. Fun, acrobate, très agile, il combat le crime avec sa Flying V vert pomme capable de balancer des ondes sonores très utiles pour faire choir les hommes de main, il peut également la balancer dans la gueule de ses ennemis. Totalement insensible aux bruits puissants, il est capable de lâcher un cri suraigu qui ravage les tympans de son entourage. En dernier lieu, il possède un Dark QG, une cave de répète avec basse, batterie et frigo à bière gardé par un redoutable cerbère nommé Maman.

MÉGA BLONDE

Cette pulpeuse jeune femme au physique avantageux vit un cauchemar. Elle est en effet dotée d'un esprit rigoureux et scientifique comme il en existe peu. Même si tout le monde fait attention à elle, elle peine à assoir son autorité et à être reconnue pour son intellect. Une question demeure pourtant... Pourquoi s'habille-t-elle de façon aussi sexy ? Équipée d'une armure high-tech qui brille avec des boost boots qui lui permettent de voler vite et sans aucune discrétion et un tas de gadgets électroniques. Elle possède également un flingue encolleur pour neutraliser les contrevenants.


MARCEL SUPER HÉROS
Ingrédients
(60 doses à répartir)
BIDOCHE
NEURONE
PUBLICITE
POUVOIR
THUNE
VITAMINE
RÉPUBLIQUE DE BLAIROSIE
PHOTO
Nom
Prénom
Sexe
Né(e) le
Groupe d'appartenance
REPBLAI56<<<Super Nom Blairoïque
<IDRPE579461<<<Cri de guerre
<<<<1249763<<<Citation typique
<<<39722
<<<<9862
SB
Super Pouvoir
Mini Pouvoir
Point Faible
Traits de Caractère
Talents
Ma Panoplie
Famille, Potes & Relations
401211 – 1971
31
Atouts & Calamités
Matos
SNACK
"La boîte à Sponsors"
Carte de Fidélité : Pour 10 sponsors achetés, le 11ème est Offert.


MARCEL GUIDER
Ingrédients
(60 doses à répartir)
BIDOCHE 13
NEURONE 9
PUBLICITE 8
POUVOIR 11
THUNE 9
VITAMINE 10
RÉPUBLIQUE DE BLAIROSIE
Nom LEFORT
Prénom Maurice
Sexe M
Né(e) le 14.07.1956
Groupe d'appartenance NEANT
REPBLAI56<<<Super Nom Blairoïque LE DÉMÉNAGEUR <<<39722
<IDRPE579461<<<Cri de guerre Je vais te disperser façon puzzle <<<<9862
<<<<1249763<<<Citation typique Si ça passe pas par la porte ça passe par la fenêtre
Super Pouvoir
Soulevage mobilier
Permet de soulever et de lancer tout objet mobilier pendant 1d6 tours x NSR
Mini Pouvoir
Son scotch marron (SG)
Talent Art du déménagement
Point Faible
I'm not gay
Toute mention à son égard d'une éventuelle attirance pour le sexe fort bloque ses Pouvoirs pendant 3d6 tours
Traits de Caractère
Honnête (2d6) Loyal (2d6) Siffloteur (1d6)
Talents
Baston à la loyale 10
Conduite suicidaire 8
Lancer désinvolte 6
Art du déménagement 10
Mobilier urbain 6
Ma Panoplie
Super Costume (2 PdG)
(des chaussures de sécurité, un marcel et un bleu de travail)
Famille, Potes & Relations
La Guilde Secrète des Déménageurs (5)
Juliette, concertiste (1)
401211 – 1971
hierlangs afscheuren
31
Atouts & Calamités
Vehiculo longo
un camion de déménagement surnommé Rambo
Moustachu
(calamité)
Matos
Artéfacts du Déménageur :
- poignets de force
- scotch marron
- ceinture de force
3 pianos droits bourrés d'explosifs
SNACK
"La boîte à Sponsors"
Carte de Fidélité : Pour 10 sponsors achetés, le 11ème est Offert.

MARCEL SUPER HÉROS

Ingrédients

(60 doses à répartir)

- BIDOCHE 9
- NEURONE 9
- PUBLICITE 8
- POUVOIR 10
- THUNE 13
- VITAMINE 11

Talents

Basse couture	10
Escalade bavaroise	8
Héraldique blairoïque	6
Enquête, filature, divorce	8

Ma Panoplie

Super Costume (2 PdG)

Un costume de chez Monsieur Routti à la coupe impeccable mais vert et marron...

RÉPUBLIQUE DE BLAIROSIE



Nom LIEGOIS
Prénom Jean Pierre
Sexe M
Né(e) le 01.01.1980
Groupe d'appartenance NEANT

REPBLAI56<<<Super Nom Blairoïque Le Chatméléon
<IDRPE579461<<<Cri de guerre Quoi ma gueule ?
<<<<1249763<<<Citation typique Tu veux être mon ami ? <<<39722 <<<<9862

Super Pouvoir

Intrusion ventilatoire

Mini Pouvoir

Pressing
Nietzche Power

Point Faible

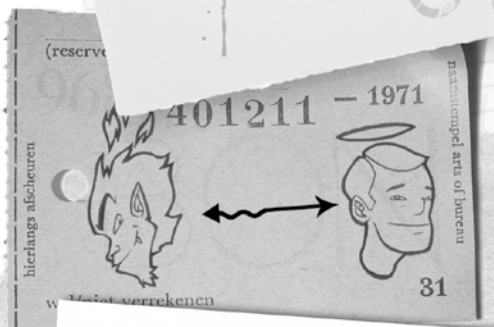
Sa tronche bizarre fait peur et provoque des réactions antipathiques matérialisées par un Désavantage de 1d6 à tous ses tests d'interaction sociale

Traits de Caractère

Pleurnichard (2d6) Collant (2d6)

Famille, Potes & Relations

Le Centre qui essaie de se débarrasser de lui (-2)



Atouts & Calamités

Indécement pété de TUN

Pas de bol

Matos

Un costume de rechange



MARCEL GILDER HERO

Ingrédients

(60 doses à répartir)

- BIDOCHE 8
- NEURONE 9
- PUBLICITE 10
- POUVOIR 11
- THUNE 9
- VITAMINE 13

RÉPUBLIQUE DE BLAIROSIE



Nom LACORDE
Prénom Jimmy
Sexe M
Né(e) le 21.06.1974
Groupe d'appartenance NEANT

REPBLAI56<<<Super Nom Blairoïque
<IDRPE579461<<<Cri de guerre
<<<<1249763<<<Citation typique

HARD ROCK BOY
Méééteaaal !!!
Tu veux ma guitare?

<<<39722
<<<<9862
<REPBL

SB

Super Pouvoir

Cri du métal
Ce cri strident paralyse l'adversaire pendant NSR tours

Mini Pouvoir

Guitare Flyng V (4 PdG)
Cette guitare verte pomme envoie des ondes sonores qui provoquent des pertes de VIT ou de BID s'il tape avec...
A utiliser avec le Talent Guitare métal

Insonorisé
Il est insensible aux bruits puissants

Point Faible

L'accordéon musette dans le style Yves et Turner

Traits de Caractère

Adorateur du Métal (2d6) Musicos (2d6)

Talents

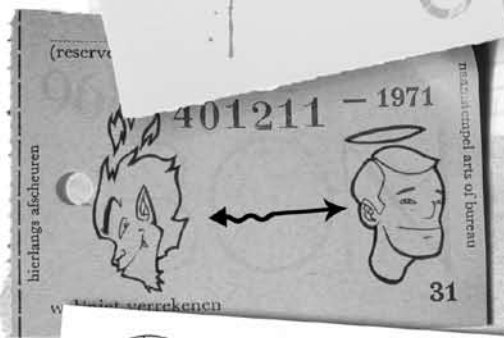
- Guitare métal 10
- Fusillade meurtrière 8
- Mobylette sauvage 5
- Bidouillage électronique 7

Ma Panoplie

Super Costume (2 PdG)
Un pantalon moule-bite, des Fumericanas, un T-shirt orné d'un zombie mal dessiné

Famille, Potes & Relations

Maman qui garde l'entrée de son Dark QG (5)



Atouts & Calamités

Groupuscule extrémiste
Les adorateurs de la musette lui vouent une haine farouche

Dark QG
un garage qui sert de salle de répèt'

Matos

- 1d6 packs de bière
- Une mob de fortune



SNACK
"La boîte à Sponsors"

Carte de Fidélité : Pour 10 sponsors achetés, le 11ème est Offert.

MARCEL

Ingrédients

(60 doses à répartir)

- BIDOCHE 8
- NEURONE 13
- PUBLICITE 11
- POUVOIR 9
- THUNE 9
- VITAMINE 10

RÉPUBLIQUE DE BLAIROSIE



Nom HEIDEGGER
Prénom Cassandra
Sexe F
Né(e) le 04.08.1970
Groupe d'appartenance NEANT

REPBLAI56<<<Super Nom Blairoique MEGABLONDE <<<39722
<IDRPE579461<<<Cri de guerre C'est pourtant si trivial ! <<<<9862
<<<<1249763<<<Citation typique Regarde moi dans les yeux quand je te parle REPBL

SB

Super Pouvoir

Armure High Tech à Turbo Boots

Cette armure de combat équipée de boots à réaction permet de réaliser des bonds de NSR cases de long

Mini Pouvoir

MégaChewing GUN (4 PdG)

Ce SG encolle toute victime touchée qui subit alors un Désavantage de 2d6 à toutes ses actions physiques

Talent Inventions Folles

Point Faible

Son armure de combat est limitée en énergie
Chaque utilisation consomme 1 PdG
Elle se recharge sur secteur à raison de 1 PdG/heure

Traits de Caractère

Obsédée de technologie (2d6) Geek (2d6)

Talents

Fusillade meurtrière	6
Bidouillage électronique	10
Déboulonnage express	4
Inventions folles	10
Langage cybernétique	10

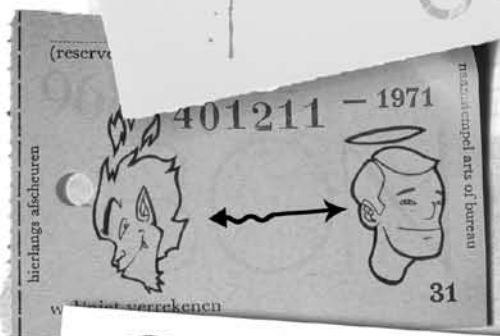
Ma Panoplie

Super Costume (8 PdG)

Une armure de combat de haute technologie qui brille mais qui ne fonctionne que si elle adopte des poses lascives et sexy

Famille, Potes & Relations

Son père, savant fou, peut la conseiller sur des problèmes techniques (4)
Sa mère, top model, peut la conseiller sur les coloris de ses Inventions (2)



Atouts & Calamités

Blonde

Personne ne la prend au sérieux lorsqu'elle porte son Super Costume moulant (Désavantage de 2d6 aux tests d'interaction sociale)

LAB

Matos

Des Super Gadgets en pagaille pour un total de 10 PdG

Une MégaBlondeMobileCar qui reste une voiture classique

Blairopolis

SNACK

"La boîte à Sponsors"

Carte de Fidélité : Pour 10 sponsors achetés, le 11ème est Offert.


SHIN



ATCHOUM !

FALLAIT PAS ÉTERNUER
À CE MOMENT DE L'ACTION !

VOS DÉBORDEMENTS NASILLARDS
VOUS DÉCONCENTRENT ET PROVOQUENT
UN DÉSAVANTAGE DE 1D6 LORS DE
VOTRE PROCHAIN TEST

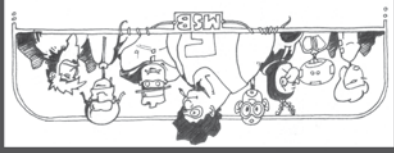




JE SENS...

COMME UNE PERTURBATION DE POU...

UN TRUC DANS LE SOL PERTURBE
LES SUPER POUVOIRS PROVOQUANT
UN DÉSAVANTAGE DE 1D6
À TOUS LES TESTS
DE SUPER POUVOIR
DANS UNE ZONE DE
1D6 CASES DE DIAMÈTRE



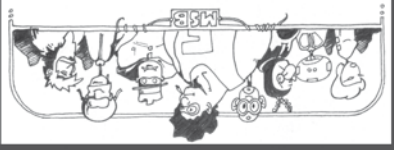


SUPER ACCROC

DANS VOTRE SUPER COSTUME...

VOUS POUVEZ LAISSER CE DÉTAIL
À LA VUE DE LA PLÈBE
ET PERDRE 1D6 POINTS DE PUB

OU FAIRE DES TENTATIVES DÉSESPÉRÉES
POUR NE PAS QU'IL SE VOIE
EN SUBISSANT UN DÉSAVANTAGE
DE 1D6 À TOUS VOS TESTS

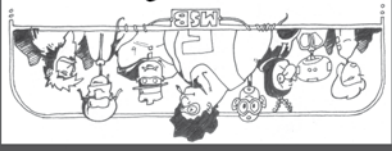




CLAQUAGE

QUELLE IDÉE D'EXPÉRIMENTER
DES NOUVELLES ACROBATIES !

CE CLAQUAGE PROVOQUE
UN DÉSAVANTAGE DE 1D6
À TOUS VOS TESTS
QUI CESSERA APRÈS UN JET RÉUSSI
DE MANIER LE BISTOURI DE
DIFFICULTÉ NORMALE
OU APRÈS UNE BONNE NUIT
DE 8H DE SOMMEIL



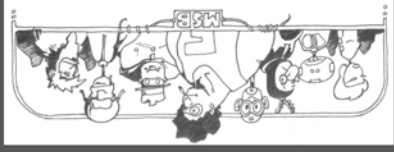


POINT DE CÔTÉ

A FORCE DE S'AGITER EN TOUT SENS
VOILÀ CE QUI ARRIVE !

CE POINT DE CÔTÉ DISPARAÎTRA
EN PASSANT 6 TOURS
À VOUS RÉOXYGÉNER

EN ATTENDANT VOUS SUBISSEZ
UN DÉSAVANTAGE DE 1D6
À TOUS VOS TESTS DE VIT

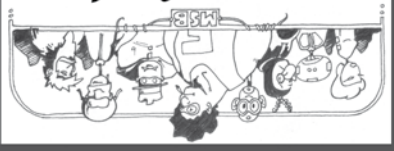




MAUVAIS PUBLIC

LA POIGNÉE DE BADAUDS QUI VOUS
ENTOURAIT VIENT DE VOUS ABREUVER
DE LÉGUMES AVARIÉS ET DE QUOLIBETS
QUE LA DÉCENCE NE NOUS PERMET PAS
DE REPRODUIRE ICI...

VOTRE CRÉDIBILITÉ EN A PRIS UN COUP
SOUS FORME D'UN DÉSAVANTAGE
DE 1D6 À VOS TESTS DE PUB
LE TEMPS DE PORTER
VOTRE SUPER COSTUME AU PRESSING



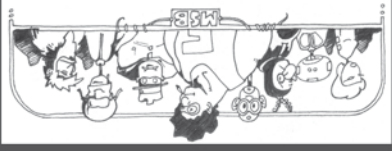


TU ME LES BRISES !

VOUS ME L'AVEZ ENCORE ÉNERVÉ !

A MOINS DE DÉTRUIRE UN OBJET
DE VALEUR VOUS SUBISSEZ
PENDANT CETTE JOURNÉE
UN DÉSAVANTAGE DE 1D6
À VOS TESTS DE NEU

CET ÉNERVEMENT CESSERA APRÈS
UNE BONNE NUIT DE 8H DE SOMMEIL

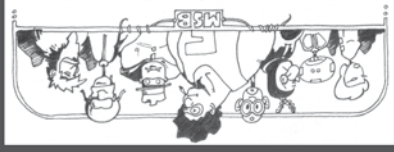




TU CASSES TU PAYES !

OU JE TE CASSE LES DENTS...
VOUS SUSSURE À L'OREILLE
CETTE AIMABLE ARMOIRE À GLACE
(FIGURANT FORT) ACCOMPAGNÉE D'UNE
POIGNÉE (2D6 FIGURANTS MOYEN)
DE SES POTES DÉMÉNAGEURS
PAYEZ 1D6 POINTS DE TUN...
SINON BASTON !

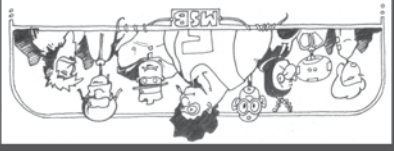
AU PRIX OU SONT LES FAUSSES DENTS
VOTRE DENTISTE VA ÊTRE CONTENT !





VACHE FOLLE

C'EST L'EFFET STEAK DE HAMBURGER
À LA VACHE ACCOMPAGNÉ
DE SA SAUCE BOEUF CHAROLAIS
D'OÙ VOS GROS PROBLÈMES
DE MÉMOIRE ET DE CONCENTRATION
MATÉRIALISÉS PAR UNE PERTE DE
1D6 POINTS DE NEU
QUE VOUS RÉCUPÉREZ APRÈS 6H
DE DIGESTION RÉPARATRICE



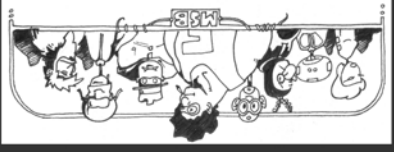

BLAM
BLAM
CRASSH
SB
KA-BOOM!
CRAK!



POINT SENSIBLE

NON ! PAS MON POINT SENSIBLE !
EUH ! NON... C'ÉTAIT POUR RIRE...

CETTE BOULETTE VOUS FERA PERDRE
1D6 POINTS DE BID SUPPLÉMENTAIRES
LA PROCHAINE FOIS QUE VOUS PERDREZ
DES POINTS DE BID LORS D'UN DUEL

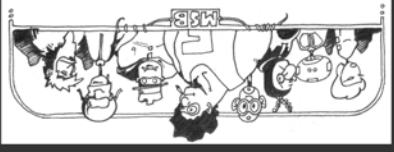




EXTINCTION DE VOIX

DIFFICILE DE SE FAIRE ENTENDRE
DANS CES CONDITIONS
VOTRE VOIX IRA MIEUX APRÈS
UN BON GROG AU RHUM

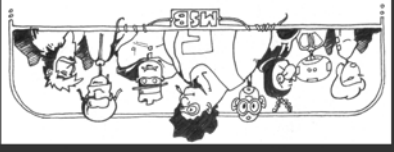
EN ATTENDANT VOUS SUBBISSEZ
UN DÉSAVANTAGE DE 1D6
À TOUS VOS TESTS DE PUB





KESKIDI ?

FAUDRAIT VOIR À PAS OUBLIER
VOS CACHETS
PERSONNE NE COMPREND RIEN
À CE QUE VOUS DITES
DU COUP VOUS PARTEZ BOUDER
DANS VOTRE COIN
EN SUBISSANT UN DÉSAVANTAGE
DE 1D6 À TOUS VOS TESTS DE NEU

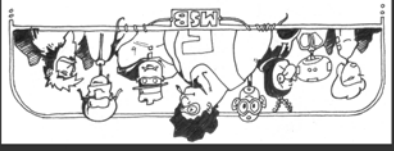




KOMBO

LE KOMBO QUE VOUS AVEZ
FAIT MANGER DANS LES GENCIVES
DE VOTRE ADVERSAIRE ÉTAIT
AUSSI ESTHÉTIQUE QUE DOULOUREUX

LES POINTS DE BID QUE VOUS
FAITES PERDRE SONT DOUBLÉS

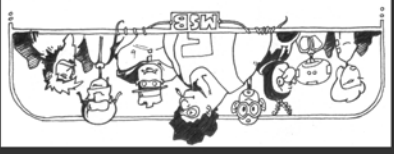




CHAÎNON MANQUANT

AVEC UNE ROUE EN MOINS
ON VA NETTEMENT MOINS VITE
DANS LES VIRAGES

DU COUP VOTRE VÉHICULE PERD
1D6 POINTS DE GADGET

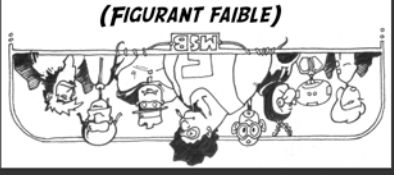




JOURNALISTE

MANQUAIT PLUS QUE CETTE ENGEANCE
PHOTOGRAPHIQUE
S'IL REPART AVEC CETTE PHOTO
QUI VOUS RIDICULISE
VOUS ÊTES QUITTE POUR PERDRE
1D6 POINTS DE PUB ET SUBIR
UN DÉSAVANTAGE DE 1D6 PENDANT
TOUTE LA JOURNÉE DE DEMAIN

VITE ! RATTRAPEZ LE !
(FIGURANT FAIBLE)



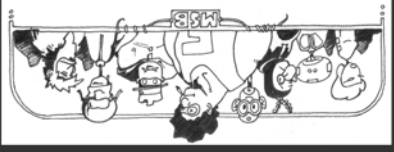


MÔMAN

TITI ! RENTRE À LA MAISON !
JE NE VEUX PAS D'HISTOIRES
AVEC CES MESSIEURS EN COLLANT !

UNE RELATION HAUTE EN COULEUR
VIENT DE DÉBARQUER PROVOQUANT
UNE PERTE DE 1D6 POINTS DE PUB

RESTE À SE DÉBARRASSER
DE CET INDÉSIRABLE FIGURANT FAIBLE

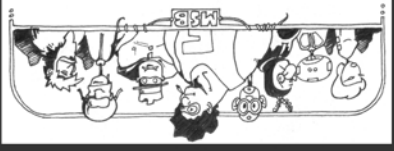




MORVEUX

CE MIOCHE TOUCHE À TOUT
(FIGURANT FAIBLE)
EST UN VRAI POT DE COLLE ET
SE FAIT PASSER POUR VOTRE ACOLYTE !

IL PROVOQUE UNE GÊNE CONSTANTE
DANS VOS ACTIONS MATÉRIALISÉE
PAR UN DÉSAVANTAGE DE 1D6
À TOUS VOS TESTS TANT
QU'IL RESTE DANS VOS PATTES

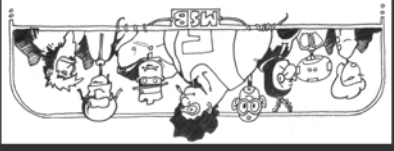




ENRAYEMENT

VOTRE SUPER GADGET VIENT
DE S'ENRAYER !

CELA SE MATÉRIALISE PAR
UNE PERTE DE TOUS SES POINTS
DE GADGET QUI NE SERONT
RÉCUPÉRÉS QU'APRÈS UNE RÉPARATION
DE DIFFICULTÉ NORMALE
SANS DÉPENSER DE POINTS
DE TUN

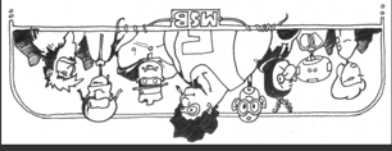



BLAM
BLAM
CRASSH
SB
KA-BOOM!
CRAK!



PARASITE

LA LIGNE THT DE 500 000 VOLTS
QUI PASSE AU-DESSUS DE VOUS
PARASITE VOS POUVOIRS
SI VOUS DÉCLENCHEZ VOTRE
SUPER POUVOIR
C'EST UN MINI POUVOIR
QUI EST ACTIVÉ
ET INVERSEMENT
L'EFFET D'EMBROUILLE EST RESSENTI
DANS UNE ZONE DE 1D6 CASES
DE DIAMÈTRE

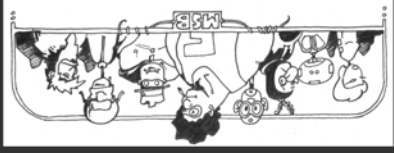




MORT DE RIRE

VOUS NE POUVEZ PAS
VOUS EMPÊCHER DE RIRE
DÈS QUE VOTRE ADVERSAIRE
FAIT UN TRUC

DIFFICILE D'ÊTRE EFFICACE
DANS CES CONDITIONS-LÀ
VOUS SUBISSEZ UN DÉSAVANTAGE
DE 1D6 À TOUS VOS TESTS CONTRE LUI

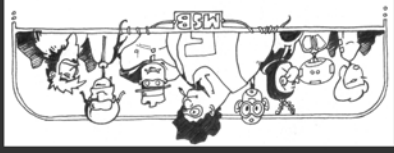




POIGNÉE DE SABLE

LE COUP DE LA POIGNÉE DE SABLE
DANS LES YEUX, UN TRUC QUI MARCHE
À TOUS LES COUPS !
ET QUI PIQUE !

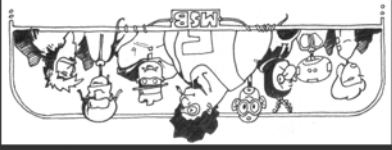
DU COUP VOTRE VICITME SUBIT
UN DÉSAVANTAGE DE 2D6
À SES TESTS DE VIT
PENDANT 2D6 TOURS





MAL AUX CHEVEUX

SOIT C'EST LA BIBINE D'HIER SOIR
SOIT VOS NEURONES SONT EN GRÈVE
EN TOUT LES CAS IL SEMBLE
QU'UN CHAR D'ASSAULT LAMINE
VOS PETITES CELLULES GRISES
VOUS FAISANT PERDRE
1D6 POINTS DE NEU
QUE VOUS RÉCUPÉREREZ
EN INGURGITANT
UNE BONNE DOSE D'ASPIRINE

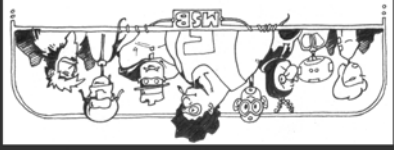




FUMETTE

FALLAIT PAS TESTER LA NÉPALAISE
SUPER STRONG STOUT
ELLE EST PAS BONNE À LA SANTÉ
ET AU CERVEAU

LA FUMÉE EMBRUME
VOTRE ESPRIT PROVOQUANT
LA PERTE DE 1D6 POINTS DE NEU
LES BRUMES CESSERONT APRÈS
UNE BONNE NUIT DE 8H DE SOMMEIL



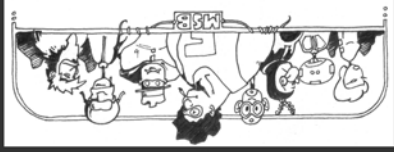


BELLE PAIRE DE

A UTILISER CONTRE UNE CIBLE
DU SEXE OPPOSÉ

FORCÉMENT CE GENRE D'ATTRIBUTS
DÉCONCENTRE...

TANT QU'ILS SONT DANS LE CHAMP
DE VISION DE LA VICTIME
CELLE-CI SUBIT UN DÉSAVANTAGE
DE 1D6 À TOUT SES TESTS

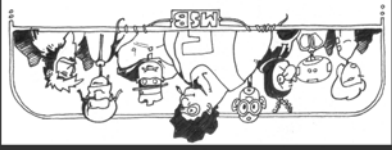




PANNE DE SUPER GADGET

VOTRE SUPER GADGET
NE MARCHE PLUS
À MOINS DE RÉUSSIR
UN TEST DE RÉPARATION
DE DIFFICULTÉ NORMALE

OU ALORS FAITES-LE RÉPARER ?

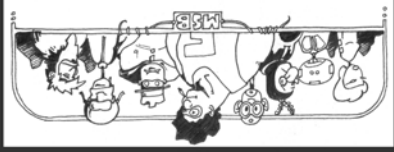




COUP DE BARRE

GROSSE FATIGUE
VOUS FERIEZ BIEN UNE BONNE SIESTE

SANS 2 BONNES HEURES
DE SOMMEIL RÉPARATEUR
DANS UN HAMAC
VOUS SUBISSEZ UN DÉSAVANTAGE
DE 1D6 À TOUS VOS TESTS

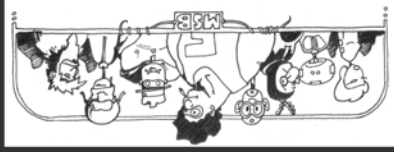




ATOUT DU VOISIN

PAR UN ÉTRANGE PHÉNOMÈNE
DE DIMENSION PARALLÈLE
OU DE PARADOXE DE LA LOI DE MURPHY
(ENFIN UN TRUC BIZARRE)

VOUS VENEZ D'ACTIVER L'ATOUT
DE VOTRE VOISIN À VOTRE COMPTE



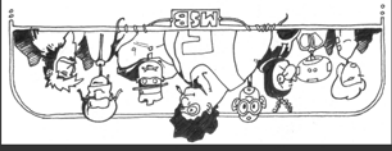

BLAM
BLAM
CRASSH
SB
KA-BOOM!
CRAK!



Débranche

Votre Super Gadget
vient de perdre
sa source d'énergie :
débranchement,
plus de piles,
plus de lumière
etc...

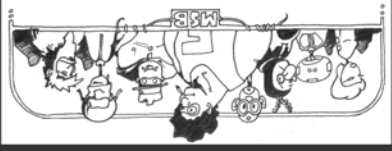
En terme de jeu il perd tous ses
points de Gadget





Perte temporaire d'Atouts

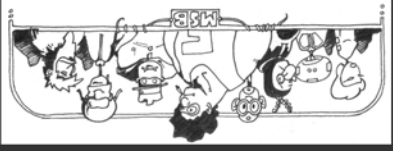
Tant que l'un de vos Ingrédients
au choix du MSB
n'a pas retrouvé
son niveau de création
il vous est impossible
d'utiliser vos Atouts





Déclenchement de Calamité

C'est la poisse
une de vos Calamités
vient se manifester ici,
là, maintenant !

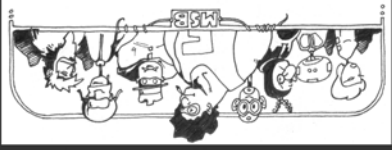




Vomi

Ok, vous étiez barbouillé
Mais vomir sur votre adversaire
c'est quand même pas très sportif
Il perd 1D6 points de PUB
récupérables après un récurage
en profondeur
de son Super Costume

La prochaine fois
pensez aux sacs plastiques !

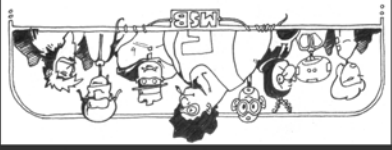




Amnésie transitoire

Vous ne vous souvenez plus
au choix du Meneur
de l'un de vos Pouvoirs
ou de l'un de vos Talents

Tant que vous n'aurez pas
récupéré tous vos
points de NEU (pour les Talents)
ou de POU (pour les Pouvoirs)
il vous est impossible de les utiliser

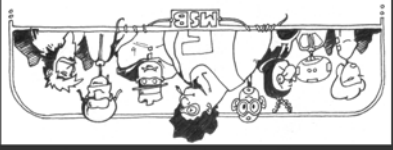




Fuite

Il vaut parfois mieux
fuir un Duel
surtout si ce dernier tourne
en votre défaveur

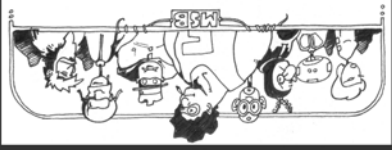
Si votre adversaire
ne peut pas contrer
cette fuite vous serez
automatiquement hors de portée





Je te tiens, tu me tiens

Vous avez réussi à saisir
un objet appartenant
à votre adversaire
Mais pour le posséder
définitivement il vous faut
gagner un Duel sous BID
car votre adversaire
n'est pas décidé
à vous le céder gracieusement

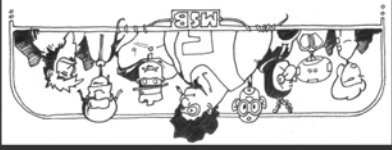




Si je chute...

Vous avez réussi
à faire chuter votre adversaire
qui devra tenter des manoeuvres
désespérées pour se rétablir

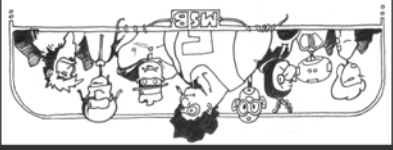
Il subit un désavantage
de 1D6 à tous ses tests de VIT
tant qu'il reste au sol





Ingrédient intouchable

Cette carte rend
toute baisse ou augmentation
d'un Ingrédient donné impossible
pendant toute la durée d'un Duel



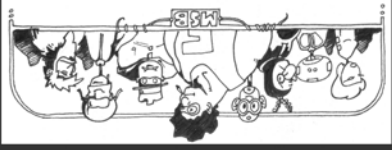

BLAM
BLAM
CRASSH
SB
KA-BOOM!
CRAK!



Faiblesse des Ingrédients

Encore un coup de fatigue !
Mangez des pommes que diable !

En attendant les pertes de tous vos Ingrédients sont multipliées par 2 pendant toute la durée de ce Duel

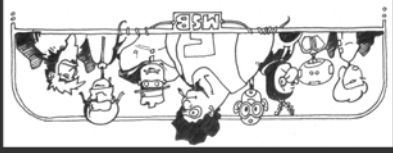




Inversion d'effet

Vous êtes chanceux en ce moment ?
En tout cas l'effet spécial qui vous était destiné vient de s'inverser sans aucune explication rationnelle

Etonnant non ?





Retour à l'envoyeur

Par une conjonction astrale inopinée l'effet spécial que vous deviez ramasser dans les gencives vient de faire un retour à l'envoyeur !

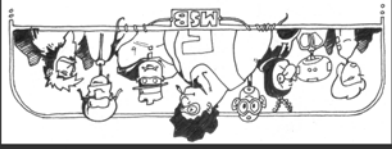
Vive les étoiles !





Insultotron

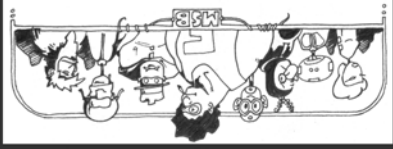
Abreuvé d'insultes votre adversaire est déstabilisé et subit un Désavantage de 1D6 à tous ses tests de PUB tant que vous trouverez des jurons à lui lancer

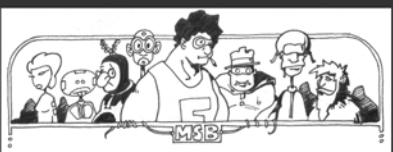




Peinture fraîche

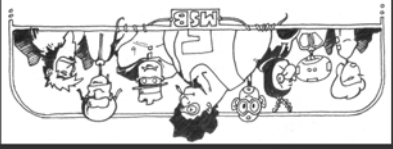
A force de vous focaliser sur ce panneau "Peinture Fraîche" vous vous déconcentrez ce qui gêne considérablement vos déplacements vous faisant subir un Désavantage de 1D6 à tous vos tests de VIT





Gamelle

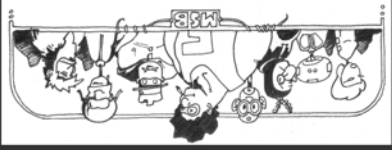
Oh la belle chute !
Dommage que la réception ne soit pas au rendez-vous vous faisant perdre 1D6 points de BID et de VIT





Derrière toi !

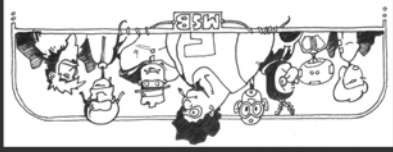
C'est incroyable de penser que ce genre de diversion puisse encore marcher !
En tout cas votre adversaire subit un Désavantage de 2D6 pendant 1D6 tours le temps qu'il se rende compte de votre supercherie





Chaussure neuve

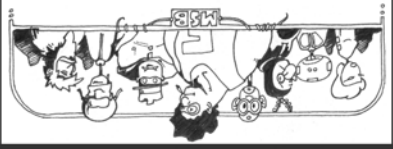
Vous auriez pu rôder vos nouvelles chaussures avant de vous lancer à l'aventure même si elles vont bien avec votre Super Costume vous en êtes quitte pour boitiller et subir un Désavantage de 1D6 pour tout vos déplacements à moins de mettre la main sur une boîte de pansements





Rhube

Avec le nez qui coule et la morve qui pend au nez c'est plus dur de se concentrer ou d'être crédible
Mon royaube bour un bouchoir !
Votre gros nez rouge vous fait subir un Désavantage de 1D6 à tous vos tests de PUB

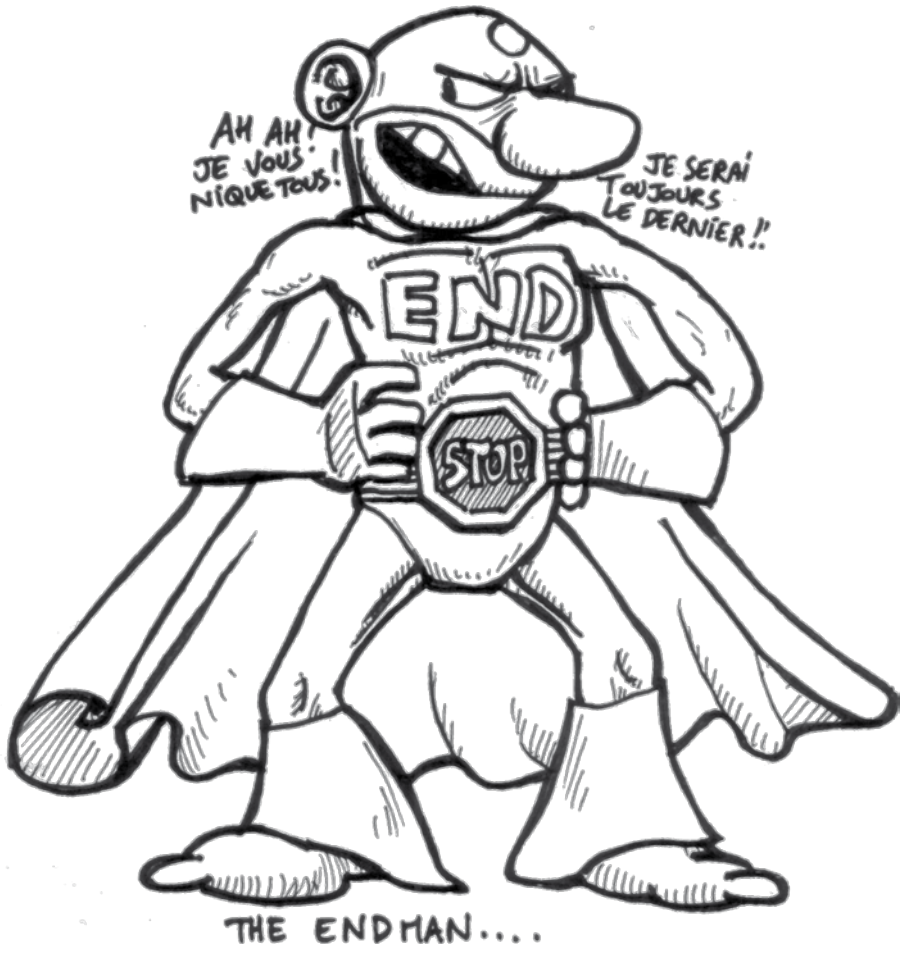



BLAM
BLAM
CRASSH
SB
KA-BOOM!
CRAK!

« QUE LE DERNIER EN SORTANT

PENSE À ÉTEINDRE LA LUMIÈRE... »





Ce jeu est distribué sous la Licence Art Libre. Pour plus d'informations, consultez le site http://artlibre.org

MMIX

MARCEL SUPER BLAIREAUX

DANS UN UNIVERS PARALLÈLE PAS SI LOINTAIN, IL N'Y A PAS SI LONGTEMPS...

En ces temps heureux et insouciants, le Mal commence à rôder autour des grandes cités de ce Monde, s'immisçant insidieusement dans le quotidien d'honnêtes citoyens.

Les Super Raclures de l'Infâme Doktor Schlimmberhoff ont repris du poil de la Bête et déferlent telle une nuée de vermine dans les rues de Blairopolis, la capitale jadis si tranquille. Ils n'attendent qu'une occasion pour fondre sur le monde entier.

Mais une poignée de femmes et d'hommes aux valeurs immaculées, garanties sans enzyme glouton ni conservateur de synthèse, a décidé de s'organiser. Leur but ? Lutter contre l'Injustice, la Folie et les Super Raclures qui donnent de faux renseignements aux aveugles dans le métro.

Ne te demande pas ce que les Super Blaireaux peuvent faire pour toi, mais plutôt ce que tu peux faire pour les Super Blaireaux !

LE MONDE EST EN PÉRIL ! LA FIN EST PROCHE !
N'ATTENDS PLUS ET CHOISIS TON CAMP !
ACHÈTE CE LIVRE ET REJOINS L'ARMÉE SECRÈTE DES SUPER BLAIREAUX !



Prix conseillé : 29 bleuros

9 782952 600126

bAP
Découvreur officiel de talents

UNAPPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY