

# La Guerre de la Course

*Synopsis : La mairie de Beau-Hameau organise une grande course de caisses à savon dont le premier prix est une console vidéo dernier cri. Différents événements se déroulent pendant et avant la course. Les joueurs se doivent de gagner eux aussi...*

Comme à l'accoutumée, ce scénario vous présente un événement, les différents protagonistes y participant et les différentes manières d'intégrer les joueurs.

## 1 : Sir, yes sir !

Dans une semaine, ce sera vendredi ! Un long week-end s'annonce déjà pour les gosses de Beau-Hameau. En effet, le Maire et son équipe ont décidé d'organiser une grande course de caisses à savon. Le prix sera une console vidéo dernier cri, à la pointe de la technologie, livrée avec plusieurs jeux. Tous les gosses en rêvent. Les participants doivent s'inscrire à la mairie et ont une semaine seulement pour construire leur véhicule. La compétition s'annonce rude !

Détaillons rapidement les plus dangereux Haméens qui participeront à la course :

**Simon et Joey :** Ces deux jumeaux ont 10 ans. Roux et teigneux, ils ont décidé de se lancer dans l'aventure des caisses à savon. Ils prévoient de construire une grosse voiture à six roues, lestée à l'avant. Leur voiture ne sera pas très solide, mais ils comptent bien saboter toutes celles de leurs adversaires avant la course. Ils iront de garage en garage, donner « un coup de main » mais en fait voleront du matériel, déboîteront certaines parties des voitures, etc.

**Damien Kichon et Vincent Fayot :** Les deux compères décrits dans les règles sont présents sur cette course. Et ils comptent bien la gagner. Si vos joueurs les connaissent déjà, peut-être sont-ils amis. Dans ce cas, les deux collègues devraient les laisser tranquilles. Dans le cas contraire, ils feront tout pour gagner. Damien intimidera les joueurs

et Vincent tentera de les convaincre de les laisser gagner en les assommant de paroles.

**Sarah Ferguson et Steve Beauderson :** Pour gagner la course, cette teigne de Sarah est prête à tout, même à s'allier avec un intello du genre de Steve. Celui-ci a construit une excellente voiture. Elle est aérodynamique et très robuste. Ses roues sont très souples et elle freine très bien, tout en bénéficiant d'une très bonne tenue de route et d'une excellente prise en main.

Sarah est une teigne de la classe de Mme Krema. Intenable et toujours fourrée à faire les quatre cent coups. Steve est connu des Pjs comme un intello de première. Calme et réfléchi. S'il est avec Sarah, c'est parce que celle-ci l'a menacé et lui a volé son livre de math.

Sarah a un petit frère du nom de Jeremy. Moyennant un peu d'argent de la part de sa sœur, il a pour mission de saboter les voitures des autres concurrents. Et il est très fort le bougre !

Voilà pour les plus dangereux adversaires. Nul doute que les participants éventuels sont bien plus nombreux. On compte une vingtaine d'équipes à cette course. N'hésitez pas à placer des Pnj de votre invention, ennemis ou amis des joueurs...

## 2 : We were mecano

Il va de soi que les gamins vont travailler dur dans le garage de leurs parents avec des outils de fortune pour préparer leurs voitures.

Une grande partie du scénario se déroulera ainsi en fait. Plusieurs groupes d'enfants feront des opérations commandos dans des garages, voleront les outils, saboteront les voitures, etc.

Ainsi c'est la guerre ! Comptez sur vos Pjs pour s'y mettre également, ne serait-ce que pour rendre la monnaie de la pièce...

N'hésitez pas à faire intervenir un ou deux Belvéens dans ces histoires. Après tout, ils ne savent pas ce qu'il se passe en ville, et s'ils l'apprenaient, cela pourrait avoir de fâcheuses incidences sur les voitures des Haméens.

### 3 : Saving Private Silvie

A un moment ou à un autre, Silvie Migno, une très bonne amie de l'un des joueurs, vient leur demander de l'aide. En effet sa fierté et son honneur ont été bafoués. Des Belvéens peu scrupuleux ont saboté sa caisse à savon et lui ont volé une roue. Et elle ne peut se permettre d'en perdre une seule. C'est une « question d'honneur ».

D'après elle, les Belvéens sont encore dans son quartier. Silvie voudrait aller voir, mais a un peu peur toute seule.

Si vos Pjs y vont, ils auront la désagréable surprise de ne rien trouver dans le quartier de Silvie.

De retour dans leur garage, ils ne trouveront plus de traces de Silvie... Et certaines parties de leur voiture auront disparu.

...La Guerre montre le pire de nous au grand jour...

Si les joueurs s'aventurent à essayer de récupérer leur matériel, ils se heurteront à Bernie, le grand frère de 16 ans de Silvie. Et Bernie n'aime pas discuter. D'ailleurs il n'aime pas grand-chose...

Betterave peut très bien être amadoué par un des gosses de la ville. Qui sait, peut-être que l'un d'eux lui a promis un être du Peuple de la Cour en échange d'un vol de pièces, ou de renseignements concernant les autres enfants ?

Le Peuple de la Cour, lui, a décidé tout simplement que la course n'aurait pas lieu. De ce fait, les voilà patrouillant dans les garages, volant les pièces ou les sabotant. Les joueurs auront probablement fort à faire.

Ils peuvent également pactiser avec les autres créatures du coin pour que celles-ci sabotent ou espionnent pour le compte des joueurs.

N'hésitez pas à agrémenter le scénario de diverses histoires de ce genre. Pour les gamins, ce concours est une vraie guerre ouverte.

Tout est permis !

#### ...Question de bricolage...

Il serait bienvenu que les joueurs réfléchissent à un moyen de bricoler leur voiture afin qu'elle aille plus vite, ou qu'elle soit plus résistante. Pour cela il existe plusieurs moyens de les faire réfléchir. Ils peuvent, en premier lieu, faire un plan détaillé de leur caisse à savon.

On peut également annoter sur ce plan les éléments à améliorer. Les roues ou les freins par exemple. La couleur peut être un élément important pour certains joueurs. Enfin, n'oublions pas que certaines Blagues pourraient leurs être bien utiles.

Les Sales Coups requis iront de « Bricoler avec des outils cassés » à « Réparer avec du scotch », c'est-à-dire beaucoup de Sales Coups manuels.

### 4 : Le jour le plus long

Puis le Grand Jour arrivera.

C'est un jour pluvieux, le Peuple de la Cour sera de la partie et Betterave se baladera également dans le coin. La bande de Damien Kichon se trouve également dans les spectateurs, prompte à faire les quatre cents coups.

Tous les participants peuvent prendre connaissance du circuit, et cela même avant la course. C'est la descente de l'avenue principale de Beau-Hameau qui sera le théâtre de la course. Il faut compter 800 mètres de pente raide, comportant un gros virage à environ 500 mètres et quatre plaques d'égout.

C'est le Maire et la Miss Beau-Hameau qui donnent le départ de la course, grâce à un pistolet. La Miss est une jeune fille rousse nommée Laura, c'est bien la première fois que les joueurs la voient. Si vous vous sentez d'humeur badine, n'hésitez pas à faire en sorte que la plupart d'entre eux tombent éperdument amoureux de Laura. Ainsi, ils voudront probablement se valoriser à ses yeux, quitte à faire n'importe quoi...

Faites-en des tonnes. Malgré la pluie, les spectateurs sont nombreux et il y a beaucoup de bruit autour des joueurs. La pression monte. La voix du Maire résonne dans les haut-parleurs, annonçant le début de la course, félicitant d'ores et déjà tous

les participants pour leurs créations. Puis c'est un grand silence...

Détonation !

Toutes les voitures sont lâchées en même temps du haut de la pente. Les spectateurs sont nombreux, encouragent telle ou telle voiture et certains gosses en profiteront pour balancer des objets sur la piste. Ainsi, Damien et Vincent se sont mis d'accord avec le reste de la bande pour que leurs amis s'assurent que personne ne les dérangera lors de la course et pour gêner les autres concurrents.

Eux-même larguent du gravier et un peu d'huile sur la route lors de leur passage. Damien et Vincent ont embarqué avec eux une dizaine de Citrons de la Discorde. Le reste de la bande est occupée à balancer des objets sur la piste.

Simon et Joey donneront des coups à toutes les voitures, espérant en faire sortir de la piste. Leur voiture est un gros bloc noir, très impressionnant. Il faudra réussir des jets de conduite « très difficiles » pour ne pas quitter la piste.

Finalement, ils se heurteront à la voiture de Steve et Sarah, ce qui fera inévitablement renverser la voiture des jumeaux.

Steve et Sarah bénéficient d'une solide voiture qui file à toute allure. Ils vont vite, très vite. Leur voiture est solide est très lourde. C'est Steve qui la conduit et il semble s'en sortir honorablement. C'est eux qui gagneront si vos joueurs n'ont rien fait avant pour les empêcher de gagner.

Si cela est le cas, Steve et Sarah montent triomphalement sur l'estrade avec le Maire et Miss Beau-hameau. Steve a même droit à une bise. C'est sous les applaudissements du public qu'ils prennent possession de la console vidéo, objet de toutes les convoitises (voir l'encadré « Un peu de rab ? »). Mais les joueurs remarquent que c'est surtout Sarah qui semble obnubilée par le premier prix.

En fait, beaucoup de choses peuvent se passer suite à ce scénario. Steve, récupère son livre de maths et sa fierté, mais ne veut qu'une chose : se venger de Sarah et ce, même si le couple a perdu la course.

A suivre donc...

### *...Un peu de rab ? ...*

La console vidéo gagnée par les joueurs est largement à la pointe de la technologie. Elle est fournie avec une bonne dizaine de jeux. Outre les Belvéens qui apprennent rapidement qu'elle est en leur possession, il faudra compter également sur leurs meilleurs amis qui aimeraient bien se l'approprier. Mais n'oublions pas les joueurs. Chacun d'entre eux aimerait peut-être devenir l'unique propriétaire de la console ? Nous pouvons compter sur eux pour que ces histoires s'enveniment et finissent par la destruction toute bête du précieux matériel ludique.

## **5 : les PNJ**

*Seuls les mômes seront détaillés.*

### **Simon / Joey**

**CHE : 6 AST : 8 PEP : 3 GUE : 2 MAR : 6**

**Trucs Pas Biens :**

- Voyou

**Trucs Biens :**

- Frites Citriques
- Teigne Notoire

**Sales Coups :**

Saboter : 8 – Rentrer dans des garages sans se faire voir : 9 – Conduire : 7

**Blagues Connues :**

Beurk ! (Simon) – Attaque de Bouffe (Joey)

### Sarah Ferguzon

CHE : 2 AST : 9 PEP : 8 GUE : 4 MAR : 3

**Trucs Pas Biens :**

- Fille

**Trucs Biens :**

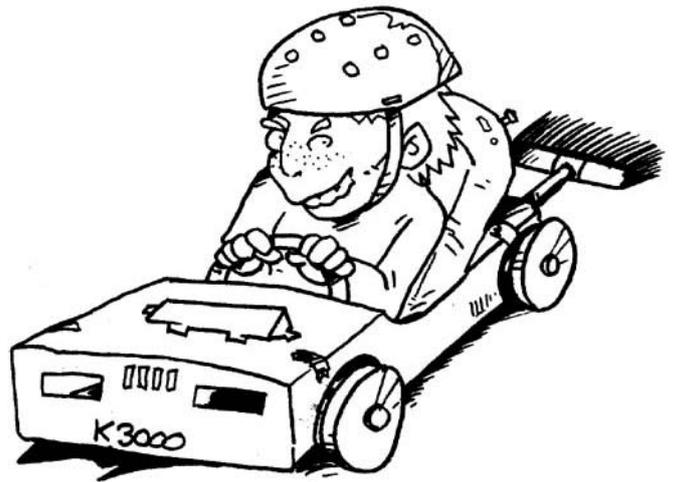
- Classe de Mme Krema
- Dieu du D20

**Sales Coups :**

Mentir : 5 – Griffes : 7 – Menacer : 6

**Blagues Connues :**

Et Boum !



### Steve Beauderson

CHE : 2 AST : 7 PEP : 9 GUE : 2 MAR : 5

**Trucs Pas Biens :**

- Intello

**Trucs Biens :**

- Bordé de Nouilles
- Ventre plein

**Sales Coups :**

Avoir l'air innocent : 3 – Réparer des trucs pas tout à fait cassés : 6 – Bricoler sans matériel : 4

**Blagues Connues :**

Refiler la Crève.

*Ce scénario a été joué durant la 2ème  
Convention de l'Arbre de Vie  
(Décembre 2003).*

*Texte : Groumphyllator*