

Desperado, fou du désert

Prenez une pincée de "Priscilla folle du désert", un zest de "Desperado", et vous obtiendrez ce scénar dans lequel John est encore dans une situation cocasse.

Qui est John ?

John est un flic qui s'est infiltré dans le gang des Fierce Chico ayant son QG dans un pueblo pourri au milieu du désert. Pour cela, il s'est fait passer pour une Drag Queen, ce qui lui a permis de rencontrer Samantha.

Celle-ci a malheureusement voulu doubler le gang, et a été emprisonnée dans le coffre d'une voiture pour être amenée dans le désert afin d'y être tuée.

John n'écoutant que son courage, a volé la voiture afin de sauver Sam, mais dans son empressement il viens de se planter dans un cactus.

C'est là qu'il se réveille, et que les joueurs vont pouvoir intervenir.

Les obsessions :

► YMCA !

L'homosexualité refoulé de John

Etre enfermé seul avec un homme. (1 point)

Séduire un homme. (2 points)

► Bad Boyz, Bad Boyz, what you gonna do ?

Le coté flic ripoux de John.

Provoquer les gens. (1 point)

Tabasser quelqu'un. (2 points)

► Protect and serve.

Le bon flic, comme dans les films.

Protéger les innocents. (1 point)

Sauver la vie de quelqu'un (méchant compris !). (2 points)

► Take your wings and fly away.

John est aussi un froussard.

Eviter le danger. (1 point)

Etre en sécurité avant le fin de la partie. (3 points)

► **Macho, macho men !**

John, c'est un homme, un vrai.

Avoir une attitude de beauf. (1 point)

Montrer à une femme qui c'est le patron. (2 points)

Le réveil du monstre.

John se réveille avec un sacré mal de crâne, la vue trouble. Il a la tête posé contre le volant d'une Fuego, et saigne de l'arcade sourcillière.

Voulant vérifier que tous ses membres sont en place, il se rend compte avec étonnement qu'il porte une mini-jupe, des bas résilles, un t-shirt noué au dessus du nombril, et une superbe perruque qui s'est coincé dans ses boucles d'oreilles. Pourtant, la bombance sur le devant de son string viens confirmer ce qu'il pensait : il est un homme.

La voiture est sale, criblée d'impact de balles, et coincée dans un cactus. Elle marche toujours, mais mets un peu de temps à démarrer.

Coté passager John peut trouver une paire de talons aiguilles compensés d'au moins 10 cm, ce qui risque d'être un peu pénible pour marcher dans le désert.

En fouillant un peu, John peut récupérer :

- Un Desert Eagle avec 6 munitions dans le chargeur.
- Une carte du FBI avec sa tête dessus (il s'appel John John).
- Une petite boite transparente avec 3 gélules (du speed, voir plus loin).

John n'a pas le temps de se remettre de ses émotions, qu'une voiture de police apparait au loin. Cela aurait put être une bonne nouvelle, si au même momment un bruit de coup de pied ne s'était pas mis à sortir du coffre.

Sam aussi viens de se réveiller.

Sur la route, palin palin !

Pauvre MJ dont le sens de l'improvisation est mis à rude épreuve !

En théorie, les joueurs devraient passer un bon moment du scénar à fuir, à être arrêté, et à fuir encore. Voici quelques pistes pour mettre un peu d'animation :

► **Les flics du coin :**

Ce sont tous des ripoux, vendus au Fierce Chico. Y en a bien un ou deux qui sont honnêtes, mais ils ont toujours pour coéquipié la pire ordure possible. Il ne faut surtout pas hésiter sur les remarques graveuleuses quant à la tenu de John, mais qui sait, peut être

que l'un des flics à des penchants qu'il préfère cacher à ses collègues ?

S'ils arrêtent John, ils le coffreront en attendant de le remettre aux Fierce Chico.

✦ **Les Fierce Chico :**

Laid, sales, avec un superbe accent mexicain, ce sont des clichés tout droits sortis d'un film de Sergio Leone. Ils gagnent leur vie grâce à un petit réseau de prostitution. Leur but actuel ? Tuer les traitres.

Mais, bien entendu, s'ils arrivent à arrêter John il l'enfermeront, en attendant de l'éliminer, dans une cabane de jardin avec une tronçonneuse pleine d'essence.

✦ **Sam :**

~~C'est une très jolie fille, qui est malheureusement très opportuniste. Après avoir doublé les~~
Fierce Chico, elle craint pour sa vie, et ne fait plus confiance qu'à John (même si leur relation commencera sûrement sur un quiproquo). Elle sait que les flics du coin sont pourris, et évitera autant que possible de les suivre.

Elle témoignera contre une protection et un peu d'argent.

✦ **La station essence :**

Elle est tenu par Paquito, qui travaille aussi pour les Fierce Chico, mais qui peut se laisser corrompre, voire céder face à des menaces violentes. Son fils, Paolo, n'est pas là aujourd'hui car c'est un membre actif des Fierce Chico.

La station fait aussi cantina, mais les conditions d'hygiène ne donnent pas très envie. Les toilettes sont dans une petite cabane, à l'extérieur.

✦ **Frisco Pueblo :**

C'est la ville "civilisée" la plus proche de John. C'est aussi le QG de la police locale. Les joueurs pourront rencontrer Francesco, l'adjoint du shérif, qui est une jeune recrue pleine de bons sentiments, et qui aimerait bien devenir un héros.

✦ **Le Crazy Comity :**

C'est une grosse rave party organisée en plein désert. Les plus grands malades s'y rejoignent, qui déguisé en cosmonaute aluminium, qui sculptant une oeuvre métallique colossale...

Bref, le rendez-vous des frapadingues.

Un grand chapiteau sert de salle de fête, mais chaque camping-car possède son sound system.

Bien entendu, entre les raveurs, les artistes conceptuels, et les dealers, l'ambiance est plutôt chaotique.

Le Crazy Comity peut donc faire une planque parfaite, mais si John y traîne trop longtemps, les Fierces Chico viendront y faire un raid avec des Hummers et des mitrailleuses.

Le speed :

Ca ne sert pas à grand chose dans le scénario, mais bon, ça peut rajouter un peu de fun.

- ✦ Une gélule donne un +2 à la volonté de la voix active au moment de l'ingestion pour le prochain test de contrôle. Malheureusement, même si le joueur ne remporte pas la mise, il perd ses points de volonté.
- ✦ La gélule permet aussi d'avoir un +1 pour son prochain jet. Mais comme la drogue c'est mal, le jet suivant sera fait à -2.

Il est fortement recommandé aux joueurs d'exagérer les effets de la drogue :

~~✦ en phase montante, John est super excité, et résiste difficilement à ses pulsions~~

obsessionnelles.

- ✦ en phase descendante, c'est l'apathie, et le mal de crâne.