

# TOUJOURS LE MONDE EST JOHN

## LE DÉMINEUR

### En peu de mots...

John est un démineur du FBI à Houston. Il monte les escaliers d'un immeuble de 35 étages mélangeant bureaux et appartements. Il est 13h00. L'action débute quand John se réveille d'une très brève perte de conscience, sur le pallier du 24<sup>e</sup> étage.

Il tient dans sa main une valoché avec tout le nécessaire pour désamorcer une bombe (ce qui est la raison de sa présence sur place) ou en créer une. Il possède par ailleurs un casque à visière blindée, un gilet pare-balles, un S&W chargé et 20 balles, un insigne du FBI, une radio qui ne fonctionne plus (on semble l'avoir cogné sur une surface dure)...

Sur un papier froissé au fond de sa poche, on peut lire : "le fil rouge sur le bouton rouge, le fil bleu sur le bouton bleu" (indice sans intérêt). Sur un autre morceau de papier dans la poche de sa chemise, on lit : "Carmichael Inc. Stephen Baker 15h00".

### Le synopsis

Depuis qu'il est entré dans le *Roosevelt Residence Building*, et qu'il a gueulé "Merde aux cons" dans son talkie-walkie avant de le fracasser sur le crâne de son coéquipier, John est plus ou moins en état de disgrâce auprès de ses supérieurs. Disons que, tant qu'à présent, ceux-ci s'inquiètent à la fois pour John (victime selon eux du traditionnel burn-out) et pour les personnes résidant encore dans l'immeuble.

Il fait donc l'objet de consignes de capture (en douceur), mais ne le sait plus vraiment au moment où il se réveille.

Les troupes du FBI (une quinzaine d'hommes à l'intérieur du bâtiment) progressent lentement. Leur rythme est de 1 étage par 10 minutes de jeu. Ils commencent au 20<sup>e</sup>. La bombe est au 35<sup>e</sup>. Elle saute à 15h30, soit dans 2h30. Si vous calculez correctement, c'est pile au moment où le FBI envahit l'étage piégé.

Il reste encore des personnes aux étages 21, 27, 30 et 35 (appartements), ainsi que 24, 25, 31, 33 et 34 (bureaux), dont une proportion très correcte de femmes.

Le coéquipier de John, Hank, est HS, pour un moment. Il a voulu intervenir voyant John commencer à déconner. Après avoir assommé son équipier d'un coup de talkie-walkie, John s'est évanoui sous le coup de l'émotion. L'histoire débute au moment où il se réveille.

Lorsque Hank se réveillera, il essaiera de rattraper John. S'il y arrive, il tentera de le ménager tout en le ralentissant pour que les forces de l'ordre les attrapent (éventuellement, il fera tout pour signaler leur position, téléphone, linge aux fenêtres, etc.).

Stephen Baker est un comparse que John doit retrouver à 15h00 dans les locaux de Carmichael Incorporated au 34<sup>e</sup> étage. A deux, ils doivent forcer le coffre de la société où Baker travaille. Ils ont en tout et pour tout 30 minutes (mais doivent se ménager un temps suffisant pour éviter l'effondrement du plafond consécutif à l'explosion). Par exemple, mettre d'autres bombes sur le chemin des hommes à ses trousses. Dans le plan de John, l'explosion de la bombe au 35<sup>e</sup> étage servira à camoufler le vol au 34<sup>e</sup> en faisant disparaître les preuves.

Ensuite, étant sur place, il espérait briller en s'occupant de l'incendie, à défaut d'avoir pu empêcher la bombe d'exploser. Celle-ci est de faible puissance, calculée pour beaucoup de fumées et d'effets apparents mais peu de dégâts réels (sauf pour le plafond du 34<sup>e</sup> étage).

Au moment où débute l'histoire, John ne sait plus rien de Baker, du vol, ni de l'heure à laquelle doit exploser la bombe, d'ailleurs... quelle bombe ?

## Les étages

Inutile de détailler ce que John va trouver à chaque étage. Pêle-mêle, citons une rave party au 30<sup>e</sup> étage, un atelier clandestin de confection au 31<sup>e</sup>, une démonstration Tupperware au 27<sup>e</sup>, un conseil d'administration au 33<sup>e</sup>, une vieille dame et son chien au 35<sup>e</sup>, etc.

## Les voix de John

Disons qu'il y a 5 John possibles. Si cela ne suffit pas, créez-en d'autres.

Voici une brève description ainsi qu'une proposition d'attribution de points de victoire.

~~- l'incendiaire : John est en fait le poseur de bombes, il l'a fait pour gagner du galon en déminant ses propres créations, lassé du manque de considération que ses chefs ont pour lui. Il n'hésitera pas à composer d'autres bombes au besoin.~~

- 1 point de victoire par obstacle mis sur la route du FBI,
- 2 points de victoire par bombe placée pour ralentir ses poursuivants,
- 3 points de victoire si la bombe du 35<sup>e</sup> étage explose.

- **le chaud lapin** : Il saute sur tout ce qui bouge et qui porte une jupe, ne prenant pas non pour une vraie réponse. Assez fétichiste, il garde un souvenir évocateur à chaque fois. N.B. Il est chaud, pas adepte du viol.

- 1 point de victoire par jupe plissée subtilisée,
- 2 points de victoire par contact physique volontaire,
- 3 points de victoire par acte sexuel complet.

- **le sauveur de l'humanité** : C'est son côté démineur réel, c'est quand même son métier, à la base. Il cherche la bombe pour la désamorcer vraiment. Il a construit la bombe lui-même, mais ce n'est pas pour cela qu'elle ne lui posera pas de problèmes.

- 1 point de victoire par contact pris avec le FBI après le début de l'aventure,
- 2 points de victoire par acte en conformité avec la Loi et son métier,
- 3 points de victoire si bombe désamorcée.

- **le bon samaritain** : Uniquement préoccupé par sauver le maximum de personnes d'une possible déflagration, il délaisse la bombe pour courir les étages et avertir les résidents.

- 1 point de victoire par personne sauvée consciemment,
- 2 points de victoire par étage complètement évacué,
- 3 points de victoire si aucun mort.

- **le kleptomane** : Il en a marre de l'état de dénuement qui est le sien. Face à l'opulence, il n'en peut plus, il opte pour l'enrichissement personnel. Au besoin, il se délestera de son attirail. L'essentiel est de s'en tirer avec le maximum d'argent.

- 1 point de victoire par portefeuille récupéré,
- 2 points de victoire par personne délestée de tous ses biens,
- 3 points de victoire si sort indemne avec le contenu du coffre.

**Option** : Pour plus de simplicité, le meneur de jeu pourra se contenter de compter les conditions de victoire valant 1 point. Alternativement, accorder les conditions à 2 ou 3 points permet d'affiner et d'accorder une prime plus importante au jeu de rôle.