

BASTON

SCENARIOS



LES SCENARIOS

La simplicité du but du jeu défini dans la règle de base vous a permis de vous familiariser parfaitement avec les mécanismes de ce jeu. Mais la simplicité du Baston "pour la Baston" commence peut-être à vous apparaître simpliste ?... Il est temps pour vous d'étudier le problème des scénarios.

Jouer une partie de Baston avec un scénario permet de renouveler le jeu ; vous préparez la même boîte sur votre étagère — avec dedans le même plateau, les mêmes pions, les mêmes règles —, vous vous asseyez peut-être aussi autour de la même table avec les mêmes personnes, et pourtant vous allez jouer à autre chose que la soirée précédente...

Les huit scénarios qui vous sont proposés dans la boîte de base du jeu BASTON vous fournissent un éventail assez large de parties bien différentes les unes des autres. Leur diversité vous donne une idée des multiples aspects que peut prendre un scénario de Baston. En vous basant sur ces exemples, il vous sera rapidement très facile de créer vos propres scénarios. Ainsi vous augmenterez les possibilités de votre jeu, tout en le personnalisant... (Mais si vous désirez que d'autres joueurs profitent eux aussi de vos bonnes idées, n'hésitez pas à nous les communiquer en écrivant à JEUX ACTUELS, B.P. 534 27005 Evreux Cedex).

Comment est construit un scénario ?

D'abord, on plante le décor et on décrit l'ambiance... autant pour donner de manière vivante le but du scénario que pour définir une atmosphère permettant aux personnages d'improviser dialogues et commentaires qui vont donner du corps au scénario (dans une chouette ambiance de saine et franche camaraderie...).

Le nombre de joueurs et le nombre de personnages est rarement limité. N'oubliez jamais la règle fondamentale qui veut que plus il y a de joueurs, moins chaque joueur doit prendre de personnages (tout en restant dans les nécessités du scénarios).

La Mise en Place décrit les changements apportés aux règles de base dans la préparation de la partie (plateau de jeu et personnages). Quand rien n'est dit sur un point particulier, c'est qu'il est traité exactement comme dans les règles.

Le but du jeu décrit dans quelles conditions sera déterminé le vainqueur de la partie. Si vous jouez la règle des points d'expérience seuls les personnages (non HS) réalisant ce but bénéficient de l'expérience.

Les règles spéciales définissent les modifications apportées à certains points de règle, ou même introduisent de nouvelles règles et des nouveaux mécanismes de jeu liés au scénario.

A vous de jouer, et... bon BASTON.

SCENARIO N° 1

L'INITIATION

"Fais tes preuves, petit"

...P'tit Louis a les mains moites et les lèvres sèches. V'là l'instant d'prover qu'il en a assez dans l'benouze pour pouvoir faire partie d'la bande des Requins Noirs, qui fait la loi dans toute la Cité des Myosotis... Il ferme les yeux en se rappelant les instructions de King Georges, le chef des Requins Noirs : "Pas d'problème, kid, t'ouv' la lourde en les traitant de tout, tu fonces, et nous on t'attend d'l'aut' côté... et surtout, p'tit, oublie pas de m'ram'ner deux canettes pleines, sinon... et ben faudra qu'y r'tourne..." P'tit Louis ouvre les yeux, et ouvre la porte en gueulant : "Bande d'entchoulé d'raclure de (censuré)..."

NOMBRE DE JOUEURS : deux

NOMBRE DE PERSONNAGES/JOUEURS : trois contre un.

MISE EN PLACE : le plateau de jeu doit être disposé de manière à ce que les deux portes d'entrée du troquet soient le plus loin possible l'une de l'autre.

Les deux joueurs désignent comme il leur convient lequel sera l'offenseur — P'tit Louis — ; l'autre sera l'offensé — une bande parmi d'autres —.

L'offenseur prépare un seul personnage, l'offensé en prépare trois. Aucun des personnages de la bande offensée n'a le droit de porter sur lui un rasoir.

Les personnages offensés sont alors disposés de manière aléatoire à l'intérieur du troquet, mais aucun ne pourra se trouver en début de jeu à moins de 5 points des portes.

L'offenseur place ensuite son personnage comme il veut sur un point adjacent à la porte de son choix, à l'extérieur du troquet.

BUT DU JEU :

- pour l'offenseur : sortir du plateau de jeu en empruntant la porte opposée à celle par laquelle il est rentré, avec au moins 2 canettes en poche ;
- pour l'offensé : mettre l'offenseur H.S. pour lui apprendre la politesse.

REGLES SPECIALES :

- quelle que soit la règle adoptée par les joueurs quant à l'ordre d'action des personnages, le personnage de l'offenseur agira le premier au premier tour ; pour les tours suivants, il reprend son rang normal ;
- l'offenseur doit obligatoirement ouvrir la porte devant laquelle il se trouve à la première séquence du premier tour, mais il reste libre dans ses autres choix (il n'est pas obligé d'entrer tout de suite...).

VARIANTES:

- le trophée que doit ramener l'offenseur peut être autre chose que les deux canettes (selon accord préalable des joueurs);
- les Requins Noirs peuvent intervenir pour jouer les prolongations; le joueur offensif devra préparer à cet effet trois personnages avant le début de la partie; ils entreront sur le plateau près de la porte par où aurait du sortir le p'tit jeune, au tour de jeu suivant celui où il aura été mis H.S.;
- ce scénario peut également être joué à plus de deux joueurs, le personnage offensif affrontant plusieurs bandes; il est conseillé de ne pas dépasser le nombre de six personnages, au total des bandes offensives. Cette variante peut également être jouée avec les prolongations...

SCENARIO N° 2

UNE CHARMANTE COUTUME LOCALE

"Twist & Sioule"

Depuis l'Aube des Temps (les estimations les plus sérieuses proposent la date d'octobre 70 — date de l'inauguration de la Z.U.P. —), le troquet de Maurice constitue, de par sa position stratégique et le rapport qualité-prix de ses canettes, le territoire le plus convoité et le plus disputé du monde connu. Pendant longtemps, les affrontements violents qui s'y déroulaient ne permirent jamais à aucune bande de réellement s'y affirmer, et le chaos qui y régnait menaçait de transformer ce lieu privilégié, riche en ressources naturelles, en un désert inculte...

Mais le quartier et la civilisation furent sauvés grâce à la réunion historique qui rassemblera le 12 mai 1980 les chefs des principales bandes de la Z.U.P., dans le secret de la cafet' de la M.J.C. des Bleuets. Ils décidèrent que le troquet serait désormais

sous la juridiction temporaire d'une de leur bande, ainsi chargée d'en préserver les richesses pour le bien de tous. Cette bande serait désignée grâce à une joute rituelle aux règles complexes, devant se dérouler à intervalle régulier sur les lieux mêmes du litige. Ainsi fut institué le jeu viril du Twist and Sioule.

NOMBRE DE JOUEURS : deux à quatre.

NOMBRE DE PERSONNAGES/JOUEURS : deux à quatre.

MISE EN PLACE : les joueurs doivent confecturer un pion spécial représentant la "Baballe", élément essentiel du jeu. Ce pion sera placé ensuite, après l'installation des tables, chaises et jeux, sur l'un des quatre points du centre du plateau, désigné par le sort (au départ la baballe doit se trouver au bien visible).

Chaque joueur prépare ses personnages de manière normale, avec les modifications suivantes en matière d'équipement :

- chaque personnage ne dispose que de 6 points pour s'équiper, et les seules armes de poing permises sont la matraque et le poing américain.

Chaque joueur se voit ensuite attribué par tirage au sort un quart de plateau de jeu (à deux joueurs, chacun aura une moitié de ce plateau). Les joueurs disposent ensuite comme ils le veulent leurs propres personnages dans la portion de plateau qui est la leur, en respectant les conditions suivantes :

- aucun personnage ne peut être placé à moins de 5 points du point où a été placée la Baballe;
- aucun personnage ne peut se trouver en début de partie à moins de 3 points de la limite d'un territoire adverse.

BUT DU JEU :

- la première bande dont un des personnages sort du plateau de jeu avec la

Baballe en main gagne la rencontre. Si les flics arrivent avant, le match est remis.

REGLES SPECIALES :

- tous les coups sont permis, sauf l'utilisation d'armes tranchantes (y compris canettes brisées).

- La Baballe peut être lancée comme décrit dans la règle de base concernant le lancer tactique à une distance maxi de 10 points;
- Un personnage qui s'est emparé de la Baballe la tient "sous un bras" (le pion la représentant est mis sur la case "en mains" de sa fiche). Il est alors soumis aux mêmes restrictions qu'un personnage n'ayant plus qu'un seul bras valide (le joueur décide quel est le bras qui tient la Baballe, et peut changer d'une séquence à l'autre sans avoir à programmer d'ordre pour le faire, Si le Personnage subit une blessure amenant son total de points d'encaissement au bras à 0, la Baballe tombe aux pieds du personnage qui la tenait.

- Tout personnage se trouve face au porteur de la Baballe peut tenter de la lui piquer en utilisant l'ordre **PRENDRE**; il doit faire un jeu sous sa Dexterité — s'il le réussit, il place la Baballe sur sa fiche; s'il le rate, l'ordre est sans effet —. Ce jet est modifié selon les circonstances :

- 2 si le porteur est étourdi
- 1 si le porteur est ceinturé
- 0 si le porteur est de dos
- + 1 dans tous les autres cas.

VARIANTES :

- une équipe gagne dès qu'un de ses membres pose la Baballe (sans la lancer) sur un point préalablement désigné et situé le plus loin possible dans le camp ennemi diamétralement opposé au sien;

- le porteur peut décider de planquer la Baballe dans son cuir (il faut donc qu'il porte un gilet ou un blouson); il peut le faire

au second round de toute séquence où il n'aura programmé ni coup ni action. On ne peut plus alors lui piquer la Baballe que s'il est H.S. ou ceinturé, en utilisant l'ordre TAXer (voir règles). Et puis, si vous voulez transformer une partie de BASTON en une partie de football américain en salle, rien ne vous empêche d'élaborer des règles plus précises et complexes...

SCENARIO N° 3

LE KEPA DE DREPOU (*) "Blanche Neige et les sept loubards"

Scalpa, le zombie du bâtiment H.7, émerge une fois de plus des gogues avec sa tronche de cake tout en miettes... Il arrive au radar près d'la porte de sortie du troquet au moment où tout le monde l'entend jurer en tâtant fébrilement ses fouilles... A son air blême, tout le monde a pigé l'coup... !, il a sûrement paumé un képa dans les chioottes ! Quelle aubaine, v'là Noël qu'arrive et on s'demandait justement s'il allait neiger, comme au bon vieux temps !

C'te croûte de Scalpa comprend son erreur en voyant tous les zonards du troquet se précipiter, l'air de rien, vers la porte des ouatères... Fidèle à ses opinions, y s'tire en douce en s'demandant c'qu'il a bien pu faire au dieu des junks pour être aussi blaireau.

Note (*): sachet de papier de dimensions variables contenant du bicarbonate de soude (mais si, m'sieur l'agent).

NOMBRE DE JOUEURS : deux et plus.

NOMBRE DE PERSONNAGES/JOUEURS : deux minimum.

MISE EN PLACE : les joueurs doivent confectonner trois pions identiques. Le verso de l'un de ces trois pions est marqué d'un signe distinctif quelconque, les deux autres res-

tant vierges. Ces trois jetons sont mélangés face cachée, et un de ces jetons est placé dans chaque WC. Le jeton marqué représente le képa de Scalpa, dont personne ne connaît l'exacte localisation en début de jeu.

Chaque joueur place ensuite ses personnages sur le plateau de jeu de manière normale ; mais, quelle que soit la méthode utilisée, aucun personnage ne devra se trouver en début de partie à moins de 7 points de la porte des WC, et encore moins à l'intérieur desdits lieux d'aisance.

BUT DU JEU :

Le gagnant sera le joueur dont l'un des personnages sortira du plateau de jeu avec le képa dans ses poches.

REGLES SPECIALES :

- Dès qu'un personnage pénètre dans un des W.C., le joueur qui le contrôle prend le jeton qui s'y trouve et le pose face cachée sur un emplacement "poches" de la fiche du personnage (après l'avoir secrètement regardé).

- Si, au moment où un personnage pénètre dans un WC, un personnage appartenant à un autre joueur se trouve devant la porte ouverte de ce lieu, le premier joueur doit montrer au second ce qu'il y a sur le jeton, sans le faire voir aux autres.

- Quand un personnage TAXe ce jeton à un autre, il décide de le faire avant de regarder si ce jeton est marqué ou non ; il ne peut en aucun cas prendre un autre objet, même si le jeton est vierge.

- Le képa peut être lancé comme tout autre objet, mais à une distance maximum de 6 points (à cause de sa légèreté) ; il n'a évidemment aucun effet pour un LANCER agressif.

RONDE DE NUIT SCENARIO N° 4

"Y'a comme un malaise... balaize"

Ambiance tendue chez Maurice, ce soir... Les flicards viennent de faire une descente surprise dans son troquet. Heureusement, on les avait vus venir, ces lourdaux, et l'patron — prêt à tout pour préserver l'avenir de son commerce — a montré une vivacité peu commune pour ses quatre-vingt-quinze kilos de graisse, et en moins d'un quart d'heure, y monde avait planqué sa quincaillerie sous le comptoir. Les bleus sont rentrés, nerveux, avec ce vicieux d'inspecteur Dumoult à leur tête... au bout d'un p'tit quart d'heure, y z'étaient vraiment furax de n'avoir pu coincer personne, et ça commençait à sentir la bavure. Mais v'là c't'enflure de Dumoult qui s'met à raconter des trucs insidieux dans l'genre qui s'en f'sait pas vu l'nombre d'indics à lui qui traînaient dans la salle. Content d'lui, y s'barre avec ses sbires quasi-hilaires...

La sirène s'évanouit au loin, les regards sont noirs, tout le monde a choppé des boules grosses comme ça... va falloir régler ça sur le champ...

NOMBRE DE JOUEURS : Deux et plus.

NOMBRE DE PERSONNAGES/JOUEURS : au choix.

MISE EN PLACE : Chaque joueur prépare ses personnages de la manière habituelle, mais sans poser les pions armes sur les fiches. Les noms des armes choisies sont notés au crayon sur les fiches, et les pions de toutes les armes possédées par tous les personnages sont placés ensemble à côté du plateau de jeu.

Un pion quelconque est placé sur un point du bar pour représenter l'endroit où se

trouvent toutes les armes.

Quelle que soit la manière de disposer les personnages sur le plateau de jeu (choisie par les joueurs), aucun personnage ne devra se trouver sur ou derrière le bar, ou à moins de 5 points devant en début de partie.

BUT DU JEU :

Récupérer ses armes, passer sa colère sur les bandes adverses, et se tirer quand la police revient.

Le vainqueur sera déterminé grâce au tableau ci-dessous. A la fin du dernier tour, chaque joueur fait le compte pour chacun de ses personnages et additionne les résultats. Le vainqueur sera le joueur ayant obtenu le plus gros score.

Personnage :

Nbre de points :

Enfui au premier tour dans les 3 derniers tours	+ 3
Enfui avant	- 3
Indemne	+ 2
Blessé	- 1
Hors-Service	- 2
Avec une arme en poche	+ 2
Avec plus d'une arme en poche	+ 3
Par personnage H.S. à son actif	+ 1

REGLES SPECIALES :

Les armes sont au départ dans un coffret sous le bar. On peut PRENDRE une arme si on est sur un point derrière le bar contigu au point du coffret. Mais on peut aussi prendre ce coffret et le placer sur le bar (le point où se trouvent les armes reste le même, mais on peut prendre une arme de n'importe où autour de ce point); on ne peut pas porter ce coffret, mais il peut être RENVERSÉ (les pions des armes qui s'y trouvent sont alors posés à terre, et sont réparés au hasard sur les trois points en avant).

SCENARIO N° 5 TOUCHE PAS A MON POTE, IL EST BOURRÉ

"Mais non, Jacky, t'es pas tout seul !"

V'là bientôt deux plombs que la bande à Mimile Tapdur attend dans son Q.G. de la cave B.37 du bâtiment "Les Roses" le retour de leur pote Jacky "Grand-Goulot", qui s'était porté volontaire pour les représenter à la conférence inter-territoriale organisée par toutes les bandes de la Z.U.P. dans le troquet de Maurice. Pas trop tranquilles, y'sdécident à aller voir c'qui s'trame, des fois que l'Jacky soit tombé dans une embuscade...

Drôle de spectacle chez Maurice... ! Causer, ça donne trop soif, et les participants de la conférence sont tous écroulés à une table, des dizaines de canettes autour d'eux. Les différentes bandes arrivent ensemble sur les lieux, et ont vite fait de se rendre l'une l'autre responsable de l'échec de la réunion et de l'état minable de leurs émissaires respectifs... Fini la trêve... !

NOMBRE DE JOUEURS : Deux et plus.

NOMBRE DE PERSONNAGES/JOUEURS : Trois ou quatre (dont un bourré).

MISE EN PLACE : Une table longue doit être placée au centre du troquet. Sur cette table, un maximum de canettes; autour, une chaise par joueur et des débris de verre sur chaque point adjacent.

Les personnages sont préparés normalement, mais une fois la préparation terminée chaque joueur détermine au hasard (par exemple sur un jet de dé) quel personnage de sa bande va être le malheureux émissaire victime des circonstances et de notre fléau national. L'équipement du personnage ivre sera obligatoirement un Blouson, une paire de Santiago, et c'est tout.

Les figurines de ces personnages sont placées autour de la table centrale, sur les points où se trouvent les chaises. L'ordre de ce placement est déterminé au hasard.

Les autres personnages vont commencer la partie à l'extérieur du troquet, sur des points situés au bord du plateau. Chaque personnage est placé en lançant un d8 et un d20; le d8 désigne un des quatre bords du plateau (1-2 pour un côté, 3-4 pour un autre, etc.), le d20 désigne sur quel point de ce côté va se trouver le personnage. L'ordre de placement est celui des rangs des personnages.

BUT DU JEU :

Le but de chaque bande est de ramener au local le pote bourré. Le premier joueur qui fait sortir ce personnage du plateau de jeu a gagné.

REGLES SPECIALES :

— Le Pote Bourré. Ce personnage est vraiment très atteint. Il ne fera jamais ni Coup ni Action, et ses mouvements vont être déterminés par ceux de ses pote. Il ne figurera donc pas sur la Feuille de Progressation du joueur.

• Au début de la partie, il est considéré comme étant assis sur la chaise, la tête sur la table, complètement inconscient de tout ce qui peut se passer autour de lui.

• Il reprend (vaguement !) conscience dès qu'un personnage de sa bande se trouve sur un point adjacent à lui, à la séquence où ce personnage aura programmé un CP qui lui est destiné (il ne s'agit que d'une bonne claque destinée à le réveiller — on n'utilise pas le processus de combat, l'effet est automatique).

• A la séquence suivante, le personnage ivre se lève en s'appuyant sur son copain qui le maintient d'un bras (les deux personnages ne peuvent toujours pas bouger).

• A partir de la séquence suivante, le "sauveteur" va pouvoir se déplacer en traînant son pote avec lui. Il dispose pour cela de deux méthodes : le porter, ou le supporter, — **porter** : si le sauveteur est d'une force égale ou supérieure à son pote, et si celui-ci est sur l'un des trois points devant lui, il va pouvoir le **PREndre** sur ses épaules ; quand l'ordre est exécuté, la figurine du pote bourré est placé sur la fiche du sauveteur. Tant qu'il porte ainsi son pote, le sauveteur ne peut plus exécuter que les ordres suivants : **Marcher -M(x)-** ; **Coup de pied -CS-** (avec un malus de -3) ; **OUVrir** une porte (-OUV- à condition de réussir un jet sous sa dextérité au moment de l'exécution). Dès qu'il a un autre ordre programmé, il lâche son pote qui tombe à terre sur l'un des deux points à côté de lui (de son choix). De même dès qu'il tombe lui-même à terre ou est mis H.S.

Tout Coup donné à un personnage qui porte son pote est exécuté avec un bonus de 2 (en plus de tout autre bonus). — **supporter** : le sauveteur peut également déplacer son pote en le soutenant d'un bras.

Les deux personnages doivent être toujours orientés dans la même direction ; si au moment où le pote ivre se lève de sa chaise, il est dans une orientation telle qu'il lui faille faire un Pivote -P(x)-, ce pivot ne peut être réalisé qu'à la séquence suivante (le sauveteur ne peut pas encore se déplacer).

Une fois que le pote ivre est debout à côté de son sauveteur et face à la même direction, dès que le sauveteur exécute un déplacement, son pote est également déplacé dans la même direction ; le seul déplacement possible est **Marcher -M(x)-**. Dès que le sauveteur exécute un 1/8 de tour -G ou D-, son pote est déplacé de

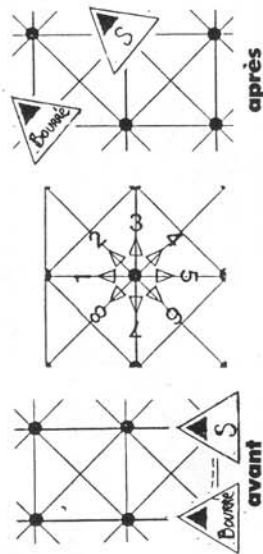
manière à rester toujours sur le point à côté du sauveteur et à faire face à la même direction que lui. (Voir schéma).

Le sauveteur est considéré comme ayant un seul bras valide (celui avec lequel il ne soutient pas son pote) et en subit toutes les conséquences décrites dans les règles.

Le couple ne peut absolument pas courir. Dès que les deux personnages sont séparés (volontairement ou non) le pote ivre doit immédiatement faire un jet sous sa Constitution. S'il le rate, il tombe immédiatement sur place ; s'il le réussit, il est immédiatement déplacé vers une direction autour de lui (d8), et se retrouve dans une orientation tirée aussi au hasard (d8), mais il reste debout (sauf incident du à son déplacement involontaire).

• Quand le pote ivre se retrouve par terre, n'importe lequel de ses copains peut venir le chercher, mais il devra recommencer tout le processus (dans les mêmes conditions). S'il est resté debout, on n'aura pas à perdre une séquence à le relever ; mais tant qu'il ne sera pas soutenu par un pote, le personnage ivre devra à chaque séquence faire un nouveau jet sous sa constitution (et donc soit tomber, soit continuer à tituber).

• Il est interdit de frapper volontairement un personnage ivre (on a son honneur, quoi !)



Le Sauveteur (S) exécute un ordre "M1.D" ...le bourré suit !

SCENARIO N° 6

LE BRAQUAGE

"Maurice fait de l'Auto-défense"

Ça craint dur dans 'troquet en cette fin de journée... La salle est pleine de patibulaires craignos qu'on a jamais vu dans la Z.U.P. et qu'arrêtent pas de logner d'un œil qu'en dit long vers le coin du bar où l'patron range sa caisse. Heureusement, le Maurice n'est pas tout seul, y a deux trois barlous d'la bande des Aigles accoudés au comptoir, prêts à défendre la paix et la sécurité de leur territoire. L'air devient salement pesant... un ou deux vilains commencent à s'approcher du bar, et soudain ça éclate, les canettes volent, et Maurice se précipite vers sa caisse.

NOMBRE DE JOUEURS : Deux et plus.

NOMBRE DE PERSONNAGES/JOUEURS :

Deux minimum : à deux joueurs, le patron est un des personnages d'un des joueurs ; à trois joueurs ou plus, le patron est un personnage en plus supplémentaire).

MISE EN PLACE : Avant la préparation des personnages, un des joueurs est désigné (par le hasard ou par décision des joueurs) pour être le patron et ses potes. L'un de ses personnages sera le patron (ce sera un personnage supplémentaire à plus de deux joueurs).

Le patron est obligatoirement préparé de la manière suivante :

Caractéristiques — Force : 7 — Dextérité : 2 — Vitesse : 1 — Constit. : 6

Equipement : Blouson - Santiags - Matraque - Poing américain.

Tous les personnages des joueurs assaillants sont placés au hasard à l'intérieur du

troquet ; au début du jeu, aucun ne pourra se trouver à moins de 4 points du bar.

Ensuite, le joueur qui contrôle le patron place la figurine de ce dernier où il veut derrière le bar, puis dispose ses autres personnages où il veut sur les points immédiatement devant le bar.

Un jeton quelconque représentant la caisse est ensuite placé au hasard (d8) sur l'un des huit points du bar. La caisse est au départ "sous le bar" (on ne peut la prendre que de derrière le bar).

BUT DU JEU :

- Pour le patron : faire sortir le personnage du patron du plateau de jeu avec la caisse.
- Pour n'importe quelle autre bande, piquer la caisse et faire sortir du plateau de jeu n'importe lequel de ses personnages avec.

REGLES SPECIALES :

- Tant qu'aucun personnage assaillant ne s'est montré agressif, le joueur qui contrôle le patron et ses potes ne peut ni prendre la caisse ni agresser personne.

Un assaillant est considéré comme agressif dès qu'il :

- frappe ou bouscule tout autre personnage, —
- brise une canette ou lance tout autre objet,
- franchit le périmètre du bar ou saute dessus.

- Dès lors, tout personnage peut PRENDRE la caisse, dans les mêmes conditions que tout autre objet (n'oubliez pas qu'elle est au départ SOUS le bar).

- La caisse est une grosse boîte métallique fermée à clef.

Un personnage qui porte la caisse la tient sous un bras ; il est traité de la même manière que si son bras gauche était invalide. Il lui est impossible de mettre la caisse dans sa poche.

- Quand le total de points d'encaissement

d'un des bras du personnage portant la caisse arrive à 0, soit ce personnage lache la caisse (qui tombe au point où il se trouve), soit qu'il est désormais considéré comme ayant les deux bras invalides. S'il a zéro au deux bras, il lache automatiquement la caisse.

- Tout personnage se trouvant face au porteur de la caisse peut tenter de lui piquer en utilisant l'ordre PRENDRE ; il fait un jet sous sa dextérité au moment de l'exécution de l'ordre : s'il le rate, l'ordre est sans effet, s'il le réussit, il place le pion représentant la caisse sur sa fiche. Ce jet sous sa dextérité est toujours modifié, suivant le tableau suivant :

- 2 si le porteur est Etourdi
- 1 si le porteur est Ceinturé
- 0 si le porteur est de dos
- + 1 dans tous les autres cas.

- Dès qu'un personnage tenant la caisse est mis H.S., la caisse tombe à terre au point où il se trouve.

- Il est interdit de LANCER la caisse.

SCENARIO N° 7

VAURIENS ET VAUTOURS

"Pour quelques tunes de plus"

Carlos a toujours trop aimé se vanter. Aussi ce soir là, quand il s'est écroulé d'un seul coup au beau milieu du troquet (sans doute avait-il fait trop de mélanges), tout le monde autour savait qu'il avait sur lui un gros larfeuille bien bouré de bons gros biftons, ainsi qu'un super pendentif en or représentant un gros tarpé allumé (dont le bout incandescent n'était autre qu'une pierre précieuse — tu parles d'un truc !). Et comme on vit des temps difficiles, y'en a pas beaucoup qu'ont hésité avant de s'écarter sur lui au lieu d'courir au téléphone

pour appeler le samu...

NOMBRE DE JOUEURS : Deux et plus.

NOMBRE DE PERSONNAGES/JOUEURS : Sans importance.

MISE EN PLACE : Un pion "personnage H.S." quelconque est placé au centre du plateau de jeu (un des 4 points centraux désigné au hasard), près d'une table et d'une chaise.

Deux pions représentant respectivement le porteur et le collier de Carlos sont préparés et mis à côté du plateau de jeu.

Les personnages des joueurs sont placés sur le plateau selon toute méthode de leur choix, mais aucun personnage ne pourra se trouver en début de jeu à moins de 5 points de Carlos.

BUT DU JEU :

Le joueur faisant sortir du plateau de jeu un ou deux de ses personnages avec le porteur et le collier de Carlos gagne la partie.

REGLES SPECIALES :

- Pour piquer le porteur, il faut utiliser l'ordre de TAXER dans les conditions normales des règles.

Pour piquer le collier, on peut aussi le TAXER, mais il est possible de l'arracher en utilisant l'ordre PRENDRE. Le personnage tentant ainsi de PRENDRE ce collier doit réussir un jet sous son Modificateur de Combat (F D divisé par 2) ; s'il le rate, l'ordre est sans effet.

- Tout personnage ayant la dépouille de Carlos sur un des trois points devant lui peut le PRENDRE sur ses épaules ; étant donné la stature dudit Carlos, le personnage doit réussir un jet sous sa Force au moment d'exécuter l'ordre — s'il le rate, l'ordre est annulé.

- Un personnage portant la dépouille de

Carlos ne peut plus exécuter que les ordres suivants : Marcher -M(x)-, pivoter -D ou G-, donner un Coup de pied -CS- (avec un malus de -3) et OUVrir une porte -OUV- (à condition de réussir un jet sous sa dextérité au moment de l'exécution).

- Dès qu'il a un ordre différent de programmé, ou dès qu'il tombe à terre ou est mis H.S., un personnage portant Carlos le lâche. Le point où tombe la dépouille est tiré au sort.
- S'il y a toujours les objets sur la dépouille, on peut gagner en sortant un personnage la portant.
- Tout personnage ayant sur lui le porte-feuille et/ou le collier peut les LANcer comme tout autre objet (sans limite de distance).

SCENARIO N° 8

COLTAR - BASTON

"J'voudrais trouver la sortie"

Impossible de s'aplayer comment et pourquoi c'te Baston d'enfer a commencé... j'te dis pas l'état des mecs... ça cognait dans tous les sens et sur n'importe qui... Y'en avait même un qui s'acharnait comme un malade à coup de chaîne de mob contre la porte des chiottes. Y'a des soirs, c'est vraiment n'importe quoi, dans c'te chienne de vie...

NOMBRE DE JOUEURS : Trois et plus.

NOMBRE DE PERSONNAGES/JOUEURS : Deux minimum.

MISE EN PLACE : Au début de la Baston, il y a déjà des tables renversées, des chaises cassées, et de nombreux débris de verre. Les personnages sont préparés normalement et placés au hasard à l'intérieur du troquet.

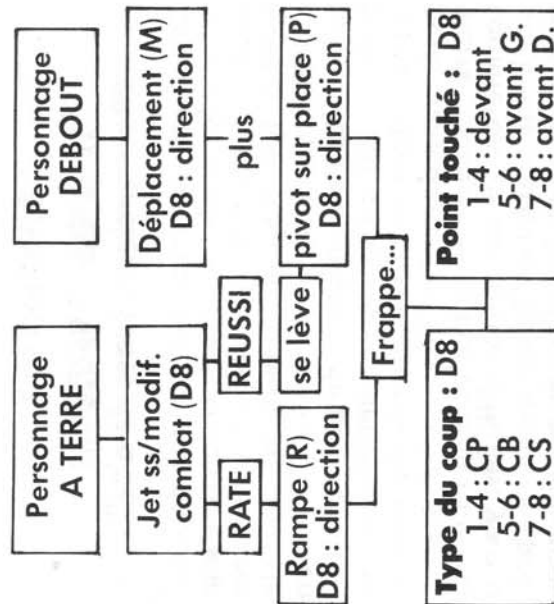
Au moment de son placement, chaque personnage doit faire un jet sous sa Constitution ; s'il est raté, le personnage est "A terre" au début de la partie.

BUT DU JEU :

Sortir au plus tôt, et dans le meilleur état possible, le maximum de personnages de sa bande.

REGLES SPECIALES :

- Au début du premier tour de jeu, avant la phase de programmation, chaque personnage fait un jet sous sa Constitution. Si un personnage réussit ce jet de dé, il peut programmer de manière normale ses mouvements, coups et actions pour ce tour. Mais s'il le rate, il ne programme rien du tout et va agir de manière complètement aléatoire pendant tout le tour.
- Chaque personnage dans cet état va devoir faire un certain nombre de jets de dés qui vont déterminer ses actes suivant le tableau suivant :



— La résolution d'un coup se fait de manière habituelle.

— Le coup est toujours donné, même si le point désigné est occupé par un pote. Si ce point est occupé par un obstacle quelconque, le personnage subit 1 blessure sur la partie du corps utilisée (dans ce cas les Sauts protègent les jambes).

— Quand un personnage a plusieurs armes sur lui, celle avec laquelle il donne les CPs est tirée au sort en début de jeu.

• A la fin de la séquence, tout personnage encore debout doit faire un jet sous sa Dextérité. S'il le réussit, il commence la prochaine séquence debout, s'il le rate, il tombe à terre sur place, et commence la prochaine séquence à terre.

• Le jet de dé sous la Constitution fait en début de tour par tous les personnages dans le coltar va être modifié au cours de la partie (vu l'ambiance, les personnages vont quand même avoir de plus en plus de chance de pouvoir émerger).

Nombre de Tours de Jeu décidé par les joueurs :

	15 TOURS	12 TOURS	8 TOURS
+1	tours 1 à 4	tours 1 à 3	tours 1 et 2
0	tours 5 à 8	tours 4 à 6	tours 3 et 4
-2	tours 9 à 12	tours 7 à 9	tours 5 et 6
-4	tours 13 à 15	tours 10 à 12	tours 7 et 8

VARIANTES :

- Le but du jeu peut être plus précis et plus complexe à réaliser, par exemple ramener tel ou tel "trophée", ou éliminer tel personnage..., les possibilités sont multiples, à vous de composer.