

BRAIN SODA

LE JEU DE RÔLES DE L'HORREUR GRASSE





BRAIN SODA

AU PROGRAMME...

The Return of The Installateur Chaîne-gaz with a merguez in the Head
Nouvelle p.2

LES VICTIMES p.5

Premier Chapitre : Créer un Teenager p.6
 Les Caractéristiques p.6
 Les Classes de Personnages p.6
 Déterminer ses caractéristiques p.20
 Avantages/Goodies p.21
 Défauts/Baddies p.24
 Les Compétences p.30
 Les Pouvoirs Psis p.32
 La Magie p.33
 Comment créer un perso ? : récapitulation p.34

Second Chapitre : Leçon pédagogique de roleplaying... p.34

Troisième Chapitre : Résolution des Actions p.37

Quatrième Chapitre : Le Combat p.39
 Principes p.39
 Niveaux de Blessure p.41
 Matos de la Mort qui tue p.42

Cinquième Chapitre : les Cartes Clichés (optionnel) p.43

Chapitre Final : De l'art d'écrire un scénario... p.47
 Tableau des Points de Public p.54
 Tableau de Box-Office p.56

Archétypes de Teenagers p.58

LE MONSTERS COMPENDIUM p.62

La Momie p.63
Le Tueur Psychopathe p.65
Le Savant-fou p.67
Les Morts-vivants p.69
Le Loup-garou p.70
Monstres & Extraterrestres p.72
L'Objet Tueur p.77
Le Vampire p.83
La Sorcière p.87
Les Poltergeists p.88
Les Démons p.90

LES CARTES CLICHES p.92



THE RETURN OF THE INSTALLATEUR CHAÎNE- GAZ WITH A MERGUEZ IN THE HEAD

La nuit était sombre et glacée. Un voile de brume recouvrait les rues de Sodaville, filtrant les lueurs mourantes des lampadaires. A cette heure tardive, de rares maisons étaient encore allumées, éclairant des arbres craquant sous l'assaut du vent. Tony venait de se réveiller en sueur... Encore une fois. Il s'extirpa péniblement de son lit et se dirigea, dans la pénombre, vers la cuisine. Le carrelage accueillit ses pieds d'un baiser glacé tandis que le frigo vrombissait avec une régularité de métronome.

Il observa par la fenêtre les volutes de brume qui formaient des silhouettes inquiétantes sous la pluie.

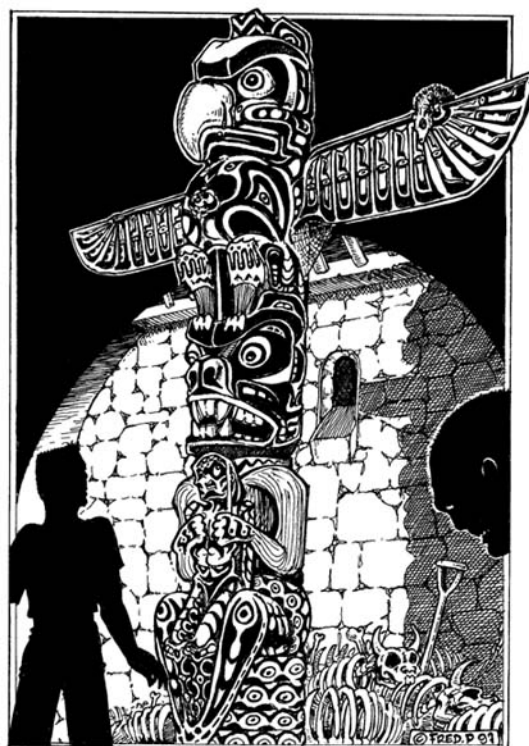
Il fut de nouveau parcouru par un frisson.

Il avait encore rêvé de cette terrible nuit... C'était il y a 7 ans, en 1996. Lui et trois de ses amis : Billy-Bob, Jenny et Jeanjean, s'étaient rendus en Lozère afin de passer quelques jours dans la maison de la grand-mère de Billy. C'était une vieille bâtisse poussiéreuse, presque à l'abandon, la malheureuse mémé s'étant tranchée à 94 ans avec sa tronçonneuse. Du moins, c'était l'explication de Billy... Un accident malencontreux.

Mais la vérité était toute autre. Ce fut ce même Billy-Bob qui parla en premier de l'existence d'un cimetière indien sous la maison et qui avança le nom de « Wouzaléthouscané », un terrible sorcier qui, aux dires de sa grand-mère, hantait toujours les lieux. Et ce fut Jeanjean qui affirma le premier

avoir vu un totem dans la cave.

Des indiens en Lozère, cela avait de quoi surprendre, faire rire même... Mais lorsque Jeanjean fut découpé dans les cabinets, Jenny transpercée par une perceuse dans la douche et Billy-Bob énucléé au tournevis, Tony prit les choses au sérieux.



Wouzaléthouscané était de retour, son esprit réincarné dans le corps d'un installateur chaîne-gaz par la grand-mère de Billy, une sorcière, une vieille folle, désireuse d'obtenir l'immortalité grâce aux pouvoirs du terrifiant shaman. Mais ce dernier préférait se la jouer solo et avait réduit la vieille en T-bone saignant avant de s'attaquer à une vingtaine de scouts et de pompiers pour satisfaire son insatiable appétit.

Armé seulement de son courage et d'une merguez au bout d'une brochette, Tony dut faire face au terrible indien et à son agrafeuse à moquette meurtrière. Il parvint in-extremis à lui



planter la brochette dans le crâne et à créer un incendie avant de s'enfuir... Tous les corps disparurent dans les flammes, laissant Tony seul avec ses cauchemars.

Depuis 7 ans il n'avait jamais dit la vérité sur cette terrifiante virée. Qui aurait pu le croire de toute manière ? Mais depuis tout ce temps, il faisait sans cesse le même rêve : ses amis grillant sur le barbecue du sorcier dément.

Une goutte de sueur perla sur son front.

Doucement, il s'avança vers la porte du frigo, tentant de se convaincre que ce n'était qu'un mauvais rêve. Il commençait à aller mieux. Demain, il se rendrait à son travail, un bureau d'informatique dans la grand' rue. Il était loin le temps où lui et ses amis étaient de simples adolescents insouciantes, faisant les pires conneries dans les couloirs du lycée et les allées du cimetière. Aujourd'hui, il était devenu un adulte responsable et Wouzaléthouscané n'était plus qu'un lointain souvenir. La porte du frigo s'ouvrit, éclairant le visage rassuré de Tony.

Il poussa un hurlement déchirant.

Sur une des grilles du frigo se trouvait la tête tranchée de Jenny, affreusement brûlée, décomposée et parcourue d'asticots. Ses longs cheveux blonds tombaient dans un reste de soupe à l'oignon. Au bord des larmes, Tony claqua la porte de toutes ses forces et se retourna, faisant désormais face à une ombre cauchemardesque.

C'était un homme grand et carré. Son visage était méconnaissable, tellement il avait été consumé par les flammes mais une brochette noirâtre sortait d'une de ses narines. Sur sa tête fumante, une coiffe de chef-indien flambant neuve ne laissait plus de doute sur son identité. Sur sa blouse de travail était encore inscrit : *Marcel Graton - Installateur Chaîne Gaz*.

- *T'as oublié la harissa sur ta merguez Tony, dit-il avec un rire glauque.*

Dans un ultime geste pour sauver sa peau,

Tony tenta de saisir un couteau de cuisine du bout des doigts en criant de toutes ses forces :

- *T'étais mort ! T'étais mort ! T'étais mort sale merde d'apache !*

Mais il était trop tard... Wouzaléthouscané saisit le bras de Tony à une vitesse fulgurante, l'empêchant de saisir la moindre lame. Puis il lui plaça son agrafeuse à moquette sur la tempe...

TCHAC

Du sang gicla sur le frigo et la fenêtre de la cuisine, pendant qu'un tambour indien commençait à résonner dans la bande son. La caméra commença à s'éloigner de l'appartement de Tony, dans un plan particulièrement lent et maladroit.

L'indien était de retour et le film allait pouvoir commencer...

BRAIN SODA, le jeu de rôles de l'horreur grasse est une création de Willy Favre. *WF. 2003 (C)*

Textes : Willy Favre, Ophidien

Illustrations : Fred Pernet, André Reina, Olivier Texier, Cyrille Crajkowski, William Tibaud, Willy Favre.

Ont participé à Brain Salad en 1964 : Joseph Jaouen et Daniel Desbonnes.

Supporters : The Sden Team, The Jeux d'Ombres Team, The Panda Team, The Casus Team, The Oeil du Sphinx Team, sans oublier The Lab Team et les super joueurs de Brain Soda qui font des démos un peu partout !

Merci à Ophidien pour ses superbes objets tueurs ! Et à Ego' pour... pour quoi déjà ?

Ce jeu est dédié à Ludo, à Ed Wood, Roger Corman, Fred Olen Ray, Philippe Marlin et aux blondes à forte poitrine, sans qui ce jeu serait bien pâle...

Les photos illustrant le jeu sont extraites de : *The Vampire Conspiracy, Last Impressions, Mars Assault, Cheerleaders Massacre, Dark Universe, Attack of the 60Ft. Centerfold* et *Witch Bait*.

Brain Soda est un jeu de rôles gratuit, diffusé sur internet. Quoique gratuit, il est soumis aux règles de la propriété artistique et intellectuelle. Donc, pour résumer, t'as le droit de l'imprimer, de le photocopier, de le filer à tes potes... Mais t'évites de tout repomper comme un vieux chacal de tanzanie.

<http://www.brainsalad.fr.st>



GENERIQUE

Pourquoi une nouvelle édition ?

Pourquoi une nouvelle édition ?

C'est quoi la différence entre BRAIN SALAD et BRAIN SODA ?

*un collector entre leurs mains (un individu que je ne nommerai pas trouvera même le moyen de vous dire : « c'est moi qu'ai acheté le dernier nananèèèèree »). Tenant particulièrement à mon premier bébé (je suis un sentimental, que voulez-vous, le simple fait de mixer un poussin me tire une larme), je n'ai pas voulu qu'il disparaisse et j'ai donc pris la décision d'écrire un Brain Salad plus léger pour le diffuser gratuitement sur internet : **BRAIN SODA**.*

Voilà, ça c'était le paragraphe d'auto-satisfaction pour faire chier Vonv...

Alors... euh.... c'est pas compliqué à expliquer et....



Tu chausse du combien ?



LES VICTIMES





BRAIN SODA

PREMIER CHAPITRE : CRÉER UN TEENAGER

Avant d'aborder le système de SODA, les différentes façons de massacrer un adversaire antipathique avec une planche à clou et la technique de mastérisation en 15 volumes brochés or, nous allons tout d'abord voir comment créer un personnage haut en couleur.

Vous allez voir, c'est bien plus simple que de jouer au Kéno, sauf que ça rapporte rien.

La réaction du Ludo : - " Pas terrible ta comparaison ! "

- Ah tiens, tu tombes bien toi !

A . LES CARACTÉRISTIQUES

Attardons nous sur ce qui compose le squelette d'un personnage de Brain Soda. Un teenager (que l'on nomme également " Victime ") est composé de 8 caractéristiques :

LE MUSCLE (MU) représente la force, la puissance, la résistance physique, la capacité musculaire de notre futur cadavre.

LA SOUPLESSE (SOU) permet de savoir à quel point le teenager est habile de ses mains et agile de ses pieds.

LA CERVEILLE (CE) qui, pour étonnant que cela puisse paraître, détermine les capacités intellectuelles de notre cher victime.

LES SENS (SE) : cette jolie caractéristique désigne l'indispensable acuité sensorielle qui fera que votre personnage ne s'écartera pas la tête contre les murs toutes les 5 minutes.

LES TRIPES (TRI) mesurent le sang-froid, la volonté et le courage du personnage (" Même pas peur d'abord ! ").

LE PSY (PSY) détermine la résistance mentale face à une intrusion démoniaque, la capacité à utiliser des pouvoirs psioniques et la sensibilité à la magie.

LE BAGOU (BAGOU) détermine le charisme, la présence, la séduction, la facilité à s'exprimer, à se faire aimer d'un auditeur...

LE BORDÉ DE NOUILLES (BDN) mesure la chance du teenager. Et croyez moi, il va en avoir besoin...

Pour un humain normalement constitué, ces formidables caractéristiques vont de 0 à 5 (alors qu'elles vont généralement de 0 à 10 pour les monstres et autres créatures visqueuses aux mâchoires peu engageantes).

Voici un petit tableau, ma foi fort joli, qui vous montre ce que représente chaque valeur humaine.

VALEUR	EQUIVALENT
0	NUL
1	FAIBLE
2	MOYEN
3	BON
4	TRES BON
5	EXCELLENT
+...	SURHUMAIN

A la création, même le plus incapable des teenagers reçoit **20 points de création** à répartir dans ces caractéristiques.

Mais attention ! Il n'est pas possible de répartir ces points totalement librement. Il faut obligatoirement choisir une Classe de Personnage, chacune d'entre elles imposant parfois des minimums ou des maximums dans certaines Caractéristiques (Ex : pour l'Intello, minimum de 3 en Cerveille).

B . LES CLASSES DE PERSONNAGES

Avant toute chose, il va falloir vous choisir une Classe de Perso. C'est bien connu, tous les personnages figurant dans un film bis sont des archétypes : la jeune fille fragile qui a des problèmes avec sa mère alcoolique, la gars gothique



BRAIN SODA

passionné par le paranormal, l'intellectuel informaticien avec son ordinateur qui parle, la baby-sitter mignonne qui se fait poursuivre par un grand mec avec un masque blanc pendant la nuit d'halloween...

Brain Soda n'échappe pas à cette règle cinématographique et vous propose **19 Classes de Persos**. De quoi vous amuser... (et je vous conseille d'aller faire un tour du côté de la rubrique "Suppléments" sur le site Brain Salad pour en trouver des nouveaux marrants trop rigolos j'm'en pisse dessus).

Le choix d'une Classe est très important pour le joueur car celle-ci détermine les restrictions des caractéristiques (minimum, maximum) et les Avantages disponibles pour son personnage, voire la façon de l'interpréter.

En plus de tout ce que je viens de citer, vous trouverez au sein de chaque Classe de Teenager : une liste de Défauts conseillés et des exemples de Compétences Spécialisées (voir plus loin).

Ne vous inquiétez pas si vous ne comprenez pas tous les mots, les chiffres et les machins, on va vous expliquer.

Le Ludo : - C'est bientôt les règles de baston ?

- Je vois que tu te bonifies avec l'âge...

L'INTELLO

C'est celui qui passe son temps dans la bibliothèque, qui n'a jamais de problèmes avec ses professeurs, qui réussit tous ses examens sans réviser, qui a réponse à tout et qui occupe ses loisirs à pirater le site internet d'Amanda Lear. Il est celui qui reste seul sur la plage, la peau blanche recouverte de crème solaire, lisant un traité de physique quantique d'un œil distrait pendant que l'autre mâte le cul des filles.

Bizarrement, il n'y a toujours qu'un seul intello par groupe. Sa durée de vie atteint rarement la fin du métrage. Il se fera généralement déchiqueter juste après avoir résolu la seule énigme du film. Il ne fait pas bon avoir un cerveau....

Restrictions :

Minimum de 3 en **Cervelle**

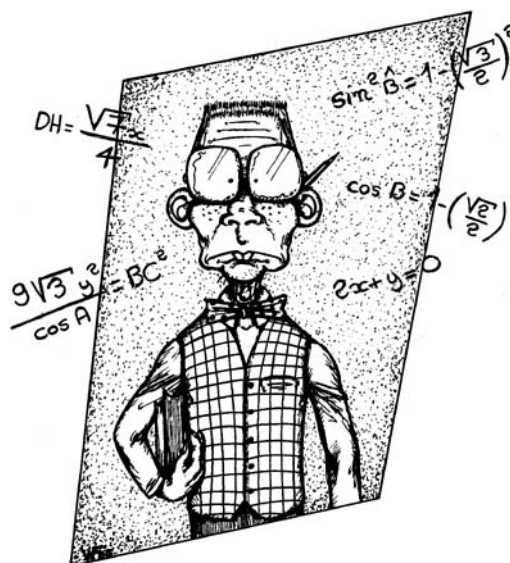
Compétences Spécialisées (exemples) :

Nettoyer parfaitement ses lunettes (SOU)

-Se faire bien voir des profs (BAGOU)

-Trouver la solution de l'énigme une demi seconde avant l'explosion fatale (CE)

-Pirater les fichiers du pentagone avant de voir une escouade de mecs armés pénétrer dans la maison alors qu'on est aux cabinets (CE)



Avantages/Goodies

- ** Rationnel
- * Faire pitié
- * Mémoire Spécialisée

Défauts/Baddies (conseillés)

- ** Culs de bouteille
- ** Nerveux
- ** Santé Fragile ("Aie, je saigne du nez.")
- * Anomalie vocale ("Z'allu Bamela, dou va bien ?")
- * Binoclard
- * Anomalie physique (Tronche de pizza)



LE COMIQUE

C'est le fameux faire-valoir, le rigolo toujours prêt à détendre l'atmosphère avec un humour parfois très involontaire. Dès que le scénario prend un tournant tragique ou ennuyeux, voire les deux, il sait relever le niveau avec quelques bonnes blagues de son cru, des répliques marrantes ou des situations comiques. Le comique américain excelle particulièrement dans les gags à base de rôts et de pets entre deux scènes d'autopsie cannibales.

Restrictions :

Minimum de 2 en **BAGOU**

Compétences Spécialisées (exemples) :

- Raconter une mauvaise blague (BAGOU)
- Faire une farce (CE)
- Pisser dans la soupe aux harengs (SOU)
- Etre sérieux au moment de sa mort par décapitation (BAGOU)



Avantages/Goodies :

- ** Comique
- * Faire pitié
- * Guest Star

Défauts/Baddies :

- * Casse-pieds
- * Tête à claques
- * Gaffeur
- * From Beyond

LE BLAIREAU

C'est la cinquième roue du carrosse, la tête de turc et le troisième couteau. Le mauvais clown de service qui ne fait rire personne et qui aurait même tendance à agacer le public. Tout le monde n'attend qu'une chose : qu'il se fasse bouffer en premier par les canards anthropophages de la planète Youpitrallala 3.

C'est parmi les Blaireaux que l'on trouve le plus grand nombre d'acteurs au rabais, donnant l'impression qu'on les force à tourner dans ce navet.

Restrictions :

Maximum de 2 en **Cerveille**

Minimum de 2 en **Tripes**

Compétences spécialisées (exemples) :

- Débiter des âneries pendant la moitié du métrage (BAGOU)
- Squatter (CE)
- Monopoliser l'attention du réalisateur (BAGOU)
- Créer un sentiment de frustration chez le spectateur en crevant de manière simple et idiote (CE)



Après Fred Olsen Ray

Avantages/Goodies :

- ** Crétinisme profond
- * Guest Star

Défauts/Baddies :

- ** Mou du citron
- ** Incrédule
- * Acteur au rabais
- * From Beyond

Compétences spécialisées (exemples) :

- Se coiffer avec 3 tonnes de gel (SOU)
- Ecrire son numéro de téléphone dans les chiottes (CE)
- Avoir toujours un préservatif sur soi (CE)
- Faire l'amour tout habillé (SOU)



LE DRAGUEUR

Il y en a forcément un : un jeune bellâtre gominé semblant sortir d'un épisode de 21 Jumpstreet qui passe son temps à draguer les bimbos de passage.

Sans lui, il serait difficile de pimenter le film de quelques scènes érotiques afin de s'assurer une bonne commercialisation du métrage en vidéocassette. A noter qu'il affectionne les tenus cools, style jeans, t-shirt blanc et baskets de marque.

Avantages/Goodies :

- ** Gentleman
- ** Gueule d'Amour
- * Haleine fraîche
- * Mémoire (des numéros de téléphone)

Défauts/Baddies :

- * Raconteur de craques
- * Bellâtre
- * Mémoire qui flanche (les noms de ses conquêtes)
- * Maniaque (" Oh mon dieu c'est affreux, j'ai oublié mon peigne ! ")

Restrictions :

Minimum de 3 en BAGOU



LE ZONARD

C'est le personnage chelou au look punk, skin, cuir, hard-rocker qui est le plus apte à filer des pains au poulpe mutant et à en encaisser un maximum. Doté d'une forte carrure, il cache toujours sous son aspect inquiétant un cœur d'or et n'hésitera pas à se sacrifier pour ses camarades. A noter que le Zonard (quel qu'il soit) écoute toujours de la musique de merde, ce qui se fait de pire dans le genre qu'il affectionne (rock, hard, rap...). Un film de série Z ne peut pas se permettre de racheter les droits de groupes connus pour les insérer dans sa bande son.

Heureusement, le réalisateur a toujours un pote qui joue dans un groupe amateur...

Restrictions :

Minimum de 2 en Muscle

Compétences spécialisées (exemples) :

- Décapsuler les canettes de bière avec les dents (MU)
- Jouer au flipper dans son coin (SOU)
- Casser le flipper lorsqu'il a perdu l'extra-ball (MU)
- Défoncer une porte avec son épaule du premier coup (MU)



Avantages/Goodies :

- ** Dur à cuire
- * Insomniaque
- * Mémoire ("*Je reviendrai te chercher...*")

Défauts/Baddies :

- ** Impulsif
- * Mauvaise réputation ("*Il fait des prises de kung-fu sur les enfants de la crèche municipale !*")
- * Grossier
- * Ennemi ("*Tu te souviens de moi Gringo ?*")
- * Victime de la mode («*Super ton sweat Korn !*»)

LA P'TITE SOEUR

On ne compte plus le nombre de metteurs en scènes (sans doute mordus par Steven Spielberg à l'âge de 4 ans) qui affublent leurs héros d'une gamine insupportable ayant la particularité d'être un véritable nid d'emmerdes. Rien de tel qu'une gamine pour aller seule dans les égoûts et se faire kidnapper par les rats démons... Les héros n'auront alors plus qu'à retourner à nouveau dans les égoûts, alors qu'ils se croyaient tirés d'affaire, pour se faire exterminer. La gamine s'en sortira et personne ne lui reprochera jamais son imprudence et sa conduite horripilante. On nous fera même croire que c'est un petit ange.

Une bonne tarte dans la gueule oui !

Restrictions :

Maximum 10 ans
16 points de création pour les Caractéristiques
20 points de Compétences

Compétences spécialisées (exemples) :

- Regarder les Minikeums en gueulant comme un veau (CE)



BRAIN SODA

- Se casser la gueule à vélo (SOU)
- Prendre la tête à son frangin (SOU)
- Faire trois fois le tour de la balançoire (SOU)

Option possible : le P'tit Frère ou Gretchin - mêmes règles que la petite peste sus-nommée.



Avantages/Goodies :

** Chouchou

Défauts/Baddies :

- ** Nerveux
- * Casse-pieds
- * Pleurnicheur
- * Tête à claques

bougeoir. Sa bibliothèque est occupée par des livres d'occultisme, de sorcellerie, d'horreur. Dans un petit vivarium, un serpent ou une mygale attendent que le responsable des effets spéciaux les anime. Il a fait fondre les chandeliers en argent de sa mère, transformé les chaises de la salle à manger en pieux, asséché le bénitier de l'église et se prépare à aller affronter les horreurs qui se terrent dans la cabane de jardin de mémé.

Le Mystique est celui qui ne craint pas le paranormal... Sauf quand ça devient dangereux.

Restrictions :

Minimum de 3 en Tripes

Compétences spécialisées (exemples) :

- Connaissance des règles des séries Z (CE)
- Repérer les vieux manoirs lugubres (SE)
- Dégainer un crucifix (SOU)
- Invoquer Nyarlathotep (euh...)



Avantages/Goodies :

- ** Sang-Froid
- ** Arcaniste
- * Insomniaque
- * Mémoire ("Ceci est un concentré de chimère à apparition répétitive !")

Défauts/Baddies :

- ** Curieux
- * Inquiétant
- * Incompréhensible (langage ésotérique couvrant les incohérences du scénario)
- * Mauvaise réputation ("Il paraît que c'est un sataniste !")
- * Famille sévère
- * Idées à la con ("Et si on déterrait le cadavre ?")

LE MYSTIQUE

Les murs de sa chambre sont recouverts d'affiches de groupe de goth et de films d'horreur. Les rideaux sont noirs et sur son bureau, à côté de son ordinateur, siège un crâne faisant office de



BRAIN SODA

LE BOURGE OU FISSAPAPA

Le Bourge est localisé tout particulièrement sur la côte californienne où il affectionne organiser des soirées dans la maison de ses parents, non loin de Beverly Hills. Il se remarque à son teint hâlé, sa chemise Lacoste et sa grosse cylindrée qui va aussi vite que K2000. Ses parents sont des personnes importantes et il passe le plus clair de son temps à voyager, faire de la voile et du golf. Il est toujours pitoyable dans les études et prêt à tout pour obtenir ses diplômes, quitte à faire des tours pendables à ses camarades... Il affectionne tout particulièrement la présence d'un Sportif Con avec lequel il peut parler bagnoles et pom-pom girls nues dans les vestiaires.

Restrictions :

Maximum de 2 en **Muscle**

Compétences spécialisées (exemples) :

- Parler d'un air hautain (BAGOU)
- Parler de ses vacances au Maroc (BAGOU)
- Jouer au golf avec Stéphane Bern (SOU)
- Passer pour un gros con (BAGOU)

Avantages/Goodies :

** Gosse de Riche

Défauts/Baddies :

- ** Mégalo
- ** Santé Fragile (grande gueule mais petite fiotte)
- ** Piranha (alors qu'il est déjà plein aux as)
- * Famille sévère
- * Casse-pieds

LE GROS PORC OU BAFREUX

C'est une boule de graisse, une sorte de Cartman qui passe son temps à se gaver de sodas, de glace au beurre, de gélatine verdâtre, de hamburgers de trois mètres d'épaisseur en regardant les émissions du câble. Lorsqu'il court, il donne l'impression d'avancer au ralenti et s'essouffle au bout de 40 cm. Il n'apprécie rien d'autre que ne rien faire en se curant le nez ou en se grattant le cul, si ce n'est jouer à la console de jeux entre deux tartines de pâté de foie à la menthe.

" Eh, Choco !, C'est toi qu'a bouffé l'huître géante des abysses ? " (tiré du film " *Attack from the Gigantic Oyster from The Abyssal Zone - The Return* ")

Restrictions :

Maximum de 2 en **SOUPLESSE**

Compétences spécialisées (exemples) :

- Connaître des recettes dégueu (CE)
- Avoir des gaz (MU)
- Bouffer une pizza en moins de 5 minutes (MU)
- Manger systématiquement des trucs qui ont l'air





dégueulasses à l'écran en en foutant plein son slip (SOU)



Avantages/Goodies :

- * Boulimie
- * Bonne bouille
- * Faire pitié
- * Mémoire (" *Ce vampire sent la gelée de cul de gorille !* ")

Défauts/Baddies :

- * Gros
- * From Beyond (vive les saucisses au chocolat !)
- * Marmotte
- * Incompréhensible (" *Recrache ces cornes-flakes, on comprend rien...* ")
- * Pieds au frometon qui puent

et des " Freddy "). Il possède des pouvoirs que les gens ordinaires ne possèdent pas et qu'il n'arrive pas à utiliser dans 90 % du métrage. Fort heureusement, il dispose également d'une chance incroyable prévue par le script qui lui permet d'échapper aux pires ennuis (mais souvent en piteux état).

Il est possible d'avoir deux bons samaritains dans le même groupe, à condition qu'ils soient de sexe opposé. Ils formeront ainsi un couple uni par l'horreur et permettront un happy-end de bon goût (et soft puisqu'ils ne se seront échangés qu'un timide baiser pendant le déroulement du scénario).

Restrictions :

Minimum de 2 en **Bordé de Nouilles**

Minimum de 2 en **Psy**

Compétences spécialisées (exemples) :

- Repérer gens dans le besoin (SE)
- Tenter d'appeler les flics alors que le téléphone est coupé (CE)
- Crier très fort (BAGOU)
- Trouver le point faible du boss final (CE)



LE BON SAMARITAIN

C'est le héros de l'histoire, celui qui a la plus grande chance de survie mais qui, bien souvent, se fait atomiser, hacher, décapiter au début du deuxième épisode (cf. la série des " Vendredi 13 "



BRAIN SODA

Avantages/Goodies :

- ** Chance Incroyable
- ** Pouvoir Psi
- ** Gueule d'amour

Défauts/Baddies :

- ** Bonne Poire (du genre à comprendre tout de suite qu'ils vont avoir des emmerdes mais à y aller quand même)
- ** Curieux
- * Casse-pieds (celui qu'on écoute jamais : " Je vous avais pourtant dit qu'il fallait pas y aller ! ")
- ** Déviant Psychique
- ** Paladin

LE GEEK

Héros des temps modernes, le Geek est une sorte d'intello passant le plus clair de son temps sur internet. Informaticien par passion, le geek s'intéresse à tout ce qui touche de près ou de loin à l'imaginaire : comics, BD, films fantastiques, Buffy contre les Vampires, jeux de rôles, jeux en réseau... Il a peu à peu développé sa propre culture que seuls les autres geeks sont capables d'appréhender (il utilise nombre de phrases cultes durant ses conversations du type : « LOL ! », « Headshot ! », « Si ça saigne c'est qu'on peut le tuer... » et autres « Astalavista baby » ou « Vonv m'a encore envoyé chier hier »). Ses différentes passions lui ont permis d'acquérir une connaissance ludique des horreurs de ce monde, ce qui contraste quelque peu avec le style du Mystique lorsque ces deux individus se



retrouvent face à une larve rampante de Shub-Patanak :

Mystique : - « J'ai déjà vu ce type de créature dans la bibliothèque de mon grand-père. Je dois vérifier mais il me semble qu'il s'agit d'une larve de Sub-Patanak d'après le Das Liber Der Occultus »

Geek : - « Ca a pas une gueule de porte bonheur ! Ca me fait penser à un des démons de Diablo 2 que j'avais explosé avec mon guerrier... »

Restrictions :

Minimum de 2 en **Cerveille**
Minimum de 2 en **Bagou**

Compétences spécialisées (exemples) :

-Connaissance de tous les trucs qui servent à rien dans la vie (les génériques télé, les noms japonais des Golgoths de Goldorak, le dialogue entre Darth Vader et Luke Skywalker dans LRDJ, les armes portées par Bobba Fett, les mensurations de Jennifer Garner...etc.) (CE)

-Collectionner des trucs pour épater la galerie (collectors Marvel, DVD Zone 1, jeux Playstation, figurines Star Wars, jeux de rôles, têtes de buffle d'eau...) (CE)

-Mettre une fille nue en fond d'écran sur son PC

-Connaître toutes les répliques du Donjon de Naheulbeuk

Avantages/Goodies :

Au choix

Défauts/Baddies :

- * Doublage son
- * Doublure
- * Private Joke
- * Victime désignée



LA SELF MADE WOMAN



Fini le temps où les films étaient uniquement occupés par de malheureuses bimbos nues sous leurs vêtements, criant dans la nuit noire en bougeant les bras dans tous les sens pour échapper au Bisounours fou. Aujourd'hui, les films nous montrent des héroïnes fortes et décidées, dont la force de caractère trouve toujours son apogée en fin de métrage : jeune fille jolie et discrète au début, la self-made-woman finira par saisir le fusil à pompe pour

envoyer quelques dragées dans le buffet du big-boss. Une fois le monstre réduit en panini, elle mettra une main au cul du Bon Samaritain tout en décochant un crochet du droit à la Bimbo pimbêche qui lui a pourri la vie sur 90 minutes de bobine.

Restrictions :

Minimum de 3 en **Bagou**

Compétences spécialisées (exemples) :

-Avoir l'air frêle et fragile quand le script l'impose (BAGOU)

-Canarder les méchants mutants comme Lara Croft (SOU)

-Se faire jalouser par toutes les bimbos du groupe (BAGOU)

-Provoquer une panne de courant au moment où elle retire son soutien-gorge (BdN)

Avantages/Goodies :

- ** Agent
- ** Gueule d'Amour
- ** Promotion canapé

Défauts/Baddies :

- * Doublure
- * King of the Shower
- * Phobie («Oh une araignée, mon dieu !»)
- * Victime de la mode («Trop sympas tes collants violets !»)

LE SCOUT

C'est le gentil garçon qui aide à faire traverser les vieux. Il pue la gentillesse et les bons sentiments, se référant sans cesse à des passages de la bible entre deux chansons de Hugues Auffrey. Ce Bon Samaritain du pauvre aime faire le bien autour de lui, confectionner des gâteaux recouverts de sucre glace, soigner le piti chien qui s'est froissé une testicule, partir avec sa troupe pour camper dans la forêt des pygmées zombis.

Restrictions :

Maximum de 3 en **Cervelle**

Compétences spécialisées (exemples) :

-Allumer un feu de camp sans se brûler (SOU)

- Faire des noeuds (SOU)

- Chants scouts (BAGOU)

- Réciter un passage de la Bible au moment opportun (BAGOU)



BRAIN SODA



Avantages/Goodies :

- ** Chance Incroyable
- ** Foi
- * Bonne Bouille
- * Insomniaque

Défauts/Baddies :

- ** Bonne Paire
- ** Trop Gentil
- * Binoclard
- * Tête à claques

avec toutes les cassettes de " Chinetoque Ninja " dans vidéothèque, le spécialiste de foot qu'a jamais touché un ballon...

Restrictions :

Minimum de 2 en **Muscle**
Maximum de 2 en **Cervelle**

Compétences spécialisées (exemples) :

Jouer au foot (SOU)
Jouer à la pétanque (SOU)
Jouer aux fléchettes dans les pubs (SOU)
Jouer au lancer de nains (MU)



LE SPORTIF CON

Certains nous diront que ce titre est un pléonasmе, mais nous ne préférons pas rentrer dans ce débat stérile qui consiste à dénigrer tous ceux qui font autre chose de leur journée que de mâter " C'est mon choix " en bouffant des chips. Disons simplement que ce type de sportif est particulièrement con. Si aux Etats Unis celui-ci prend généralement l'apparence d'un footballeur américain ou d'un surfeur blondinet, le français se rapproche plus du Blaireau. Style : le fana de Karaté

Avantages/Goodies :

- ** Athlétique (Français)
- * Athlétique (Américain)
- * Réputation (Américain)

Défauts/Baddies :

- ** Santé Fragile (" Ca y est, ouille, je me suis coincé les poils dans la fermeture éclair ").
- ** Mégalo
- * From Beyond (" Ouahhh, super ton jogging en soie rose ! ")



BRAIN SODA

LE MAC GYVER

Les héros se retrouvent coincés dans un bunker alors qu'une horde de morts vivants s'approche inexorablement afin de leur dévorer la gueule avec des poivrons ? Pas de panique ! En utilisant une vieille bouteille de gaz, du sparadrap et un vieux chewing-cum collé sous sa godasse, le Mc Gyver va créer un 10 secondes un lance flamme digne de Vasquez dans Aliens. Et n'essayez pas de lui filer un flingue, il est incapable de le garder dans les mains plus de cinq minutes sans le faire tomber dans un puits...
Rien ne vaut un fusil en carton et pompe à vélo !

Restrictions :

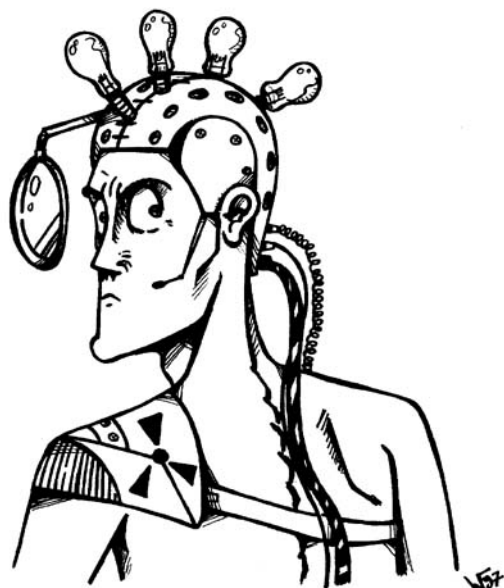
Minimum de 2 en **SOUPLESSE**

Minimum de 2 en **Cervelle**

Minimum de 4 dans la Compétence " Système D "

Compétences spécialisées (exemples) :

- Trouver objet caché vachement utile (SE)
- Raconter son enfance (CE) (" Mon grand père me disait toujours qu'il n'y a rien de mieux que la merde d'éléphant pour soigner une rage de dent... ")
- Avoir toujours un couteau suisse (CE)
- Stopper une explosion nucléaire avec un cochon d'inde (CE)



Avantages/Goodies :

- ** Rationnel
- ** Raisonnement Rapide
- * Guest star

Défauts/Baddies :

- ** Inconscient (" Normalement, ça devrait juste cristalliser.. " - Jim Marty avant la cristallisation de la planète)
- * Casse-pieds
- * Binoclard
- * Raconteur de craques

LA POUF OU BIMBO

Que serait un nanar d'horreur sans sa jolie héroïne siliconée ? Comment pourrait-on assurer une bonne distribution du film sans une minette plantureuse offrant au mâle de base le minimum vital ? La Bimbo est un rouage essentiel de nombreuses productions cinématographiques (en particulier dans le Z), ayant pour principal intérêt l'aspect de sa carrosserie. Il est ainsi possible de tomber sur des bobines remplies uniquement de bimbos aux décolletés vertigineux, tentant de nous faire croire qu'elles sont de bonnes actrices. Le spectateur n'a alors de cesse que d'appuyer sur la marche avant de son magnétoscope pour atteindre la seule scène chaude du film où la demoiselle, vêtue d'une nuisette affriolante, se fait lacérer entre les seins après quelques ébats amoureux par le psychopathe radioactif.

Restrictions :

Minimum de 3 en **BAGOU**

Maximum de 2 en **Cervelle** (et encore, on est large...)

Compétences spécialisées (exemples) :

- Ne pas porter de sous-tif (CE)



BRAIN SODA

- Rire pour un rien (CE)
- Porter des vêtements minuscules et moulants (CE)
- N'enlever que le haut (SOU)



Avantages/Goodies :

- ** Beach Babe
- ** Insouciant
- ** Promotion canapé
- * Guest star

Défauts/Baddies :

- ** Nerveux (une Scream Queen qui hurle à tout bout de champ)
- ** Louche
- ** Bonne Poire (" Ah bon, faut aller dans la cave ? ")
- * King of the Shower

LE THON

Lorsqu'on observe attentivement un couple de Teenagers type, composé d'un Sportif Con (le capitaine de l'équipe de foot) et d'une Bimbo (une pom-pom girl), on peut remarquer presque à chaque

fois une troisième personne plus discrète. Elle peut être grosse, avec le visage couvert d'acné, ou maigre avec une voix nasillarde. Bref, elle n'a jamais un physique bien attrayant en comparaison de sa copine. Pourtant, c'est la confidente de la Bimbo, sa meilleure amie et son cerveau de secours. En secret, elle espère trouver le grand amour et collectionne spores, moisissures et amanites.

Restrictions :

Maximum de 2 en BAGOU

Compétences spécialisées (exemples) :

-Demander à machin s'il aime machine (BAGOU)

-Faire les devoirs de la bimbo pendant qu'elle se trouve dans la chambre d'en haut (CE)

-Lire les magazines féminins (CE)

-Descendre les poubelles (MU)



Avantages/Goodies :

- ** Chandelier
- * Bonne Bouille
- * Faire Pitié

Défauts/Baddies :

- ** Bonne Poire
- ** Nerveux
- * Gros
- * Anomalie physique
- * Anomalie Vocale



BRAIN SODA

LE RIPAILLEUR

C'est le junky, l'amateur de beuveries aux cheveux longs, celui qui passe son temps à fumer des pétards sans réaliser que ça le transforme en mollusque (voire en elfe de DragOOns). Il a toujours quelques acides, amphét', malabars psychédéliques dans la poche et n'hésite pas à les distribuer gratuitement durant les fiestas chez un Bourge ou une Bimbo qui veut se décoincer. Une fois complètement plein, il ira pisser dans le jardin où il se fera trépaner par le nain de jardin garou. La morale sera sauve. Depuis le temps qu'on vous dit que le tabac, l'alcool, la drogue, c'est mal !

Restrictions :

Minimum de 2 en **Muscle**

Compétences spécialisées (exemples) :

- Rouler un pétard en 2 secondes (SOU)
- Vomir sur son voisin (SOU)
- S'inviter à une fête alors qu'on est un gros loser (BAGOU)
- Reprendre immédiatement ses esprits quand les choses deviennent gores (TRI)



Avantages/Goodies :

- ** Résistance à l'alcool
- * Insomniaque (from dusk till dawn)
- * Mémoire (" Ah non, j'ai jamais goûté ça ! C'est quoi ? ")

Défauts/Baddies :

- * Incompréhensible (toujours bourré, fumé...)
- * Nabot
- * Haleine de cow-boy
- * From Beyond (" Quel est le con qu'a fumé mes radis ? ")
- * Anomalie Vocale (parle len-te-ment)

LE TEENAGE MONSTER

C'est un adolescent différent des autres et qui possède un terrible secret, autour duquel tourne souvent l'intrigue du film : loup-garou, vampire, extraterrestre ou zombi, le Teenage Monster est un monstre gentil (même pas orange) qui essayait d'avoir une vie comme tous les jeunes de son âge. Bon, c'est vrai qu'il est obligé de bouffer des vieux mais c'est dans sa nature, il n'y peut rien... En tout cas, lui au moins il peut se prendre une dérouillée par les macaques nazis et se relever aussi sec ! Rien de tel pour emballer la Cynthia là, et son copain Bob qu'est bien mignon aussi... De tout façon sur ma planète on fait pas la différence.

Restrictions :

Selon le type de créature. Pts de carac. variables.

Compétences spécialisées (exemples) :

- Avoir une drôle de tête (BAGOU)
- Mal assumer ce qu'il est (CE)
- Devenir méchant quand il faut pas (BdN)
- Vivre un amour impossible avec une Bimbo avant d'être renvoyé en enfer comme un malpropre (CE)



BRAIN SODA



Avantages/Goodies :

**** Teenage Monster**

Défauts/Baddies :

- * Bellâtre
- * Inquiétant
- * Mauvaise réputation
- * Maquillage de merde

C . DÉTERMINER SES CARACTÉRISTIQUES

Une fois que vous avez choisi votre Classe de Personnage et pris connaissance des minimas et maximas imposés, vous pouvez distribuer vos 20 points de création (16 pour la P'tite Sœur) dans les 8 caractéristiques (minimum 0, maximum 5).

Exemple de création : Ludo, qui a décidé d'en finir avec son image de gros-bill depuis la sortie de *Brain Salad* (le grand frère de SODA), décide de prendre un teenager différent de ce qu'il a l'habitude d'incarner. Celui-ci sera un Mac Gyver au doux nom de Bobby Pattamok dit "Le ténébreux" (et ben

voyons...). Il décide de répartir ses 20 points comme ceci :

Muscle : 3
Souplesse : 4
Sens : 2
Tripes : 3

Cerveille : 3
Bagou : 2
Psy : 1
BDN : 2

Aussitôt ses caractéristiques déterminées, Ludo se réjouit à l'idée d'avoir un personnage capable de concevoir un bazooka avec des rouleaux de PQ.

D . LES AVANTAGES ET LES DÉFAUTS

En plus de ses caractéristiques, le teenager possède certaines capacités appelées Avantages et Défauts ou Goodies et Baddies, voire Pinpin et Macabre (mais pour le coup, ça ne veut plus rien dire).

Il n'est pas possible de prendre des Avantages autres que ceux listés dans la classe de perso. Par contre, vous pouvez choisir librement les Défauts dans la liste ci-dessous, ceux indiqués dans la classe de perso étant seulement conseillés.

Note : méfiez-vous, certains avantages sont incompatibles avec certains défauts (comme "Dur à cuire" et "Santé Fragile"). Et pendant que vous y êtes, méfiez vous aussi de Ludo, il a un œil sadique ces jours-ci...

Maintenant, pour la plus grande joie des petits et des grands, nous allons révéler les règles concernant le nombre d'avantages et de défauts que possède votre joyeux drille de personnage :

- **Règle numéro 1** : 1 avantage = 1 défaut (c.à.d. que si votre personnage prend un avantage, il devra obligatoirement prendre un défaut pour compenser).
- **Règle numéro 2** : 1 avantage ** (double) = 2 défauts * (simples)
- **Règle numéro 3** : 1 défaut ** (double) = 2 avantages * (simples)



BRAIN SODA

- **Règle numéro 4** : 1 défaut ** = 1 avantage ** (double)
- **Règle numéro 5** : les défauts seront choisis dans la liste ci-dessous.
- **Règle numéro 6** : les avantages devront obligatoirement être choisis dans la liste de la classe de personnage.
- **Règle numéro 7** : le nombre d'avantages et de défauts simples est limité à deux (ou à un pour les avantages et les défauts doubles).
- **Règle numéro 8** : le joueur est le créateur du personnage, il est donc libre de ne pas prendre d'avantages et de défauts pour son personnage adoré ou de ne pas aller jusqu'au maximum fixé (en choisissant seulement un avantage et un défaut simples).
- **Règle numéro 9** : il n'y a pas de règle numéro 9 (ça marche à tous les coups !).

Exemple super réaliste :

Ludo a donc décidé que le gentil Bobby serait un Mac Gyver. Il lui octroie l'avantage double " ****Rationnel** " et deux défauts simples : " ***Casse-pieds** " et " ***Raconteur de craques** " (ce sont les autres persos qui vont être contents !).

AVANTAGES/GOODIES :

**** Agent** : l'actrice incarnant la « self made woman » possède un agent artistique réputé dans tout Hollywood pour son talent et ses capacités de négociation. Grâce à lui, la self-made-woman est sûre d'échapper à tous les plans « cul », de nudité gratuite et autres situations scabreuses risquant de porter atteinte à sa carrière. Formatée pour attirer le regard des spectateurs, elle est à elle toute seule un bonus de +2 en Points de Public.

De plus, cet avantage permet au joueur de se dérober aux idées vicelardes de son Metteur en Scène, toujours prêt à montrer des kilos de poitrine fumée pour gagner l'enthousiasme du public.

**** Arcaniste** : le personnage est initié aux mystères de la Magie. Grâce à celle-ci, il pourra fabriquer

des onguents, des talismans, des élixirs ou encore invoquer des démons, des anges, des spectres... (Pour plus de détails, se reporter au paragraphe consacré à la Magie).

**** Athlétique** : le personnage est en bonne condition physique (belle ligne, belles dents, la démarche souple et les muscles proéminents). Bref, c'est tout moi...

**** Beach Babe** : cet avantage, réservé à la Bimbo, lui permet de rester sexy et désirable (slurp) dans toutes les situations. Ainsi, sa permanente ne sera jamais défaite après avoir reçu un torrent de boue sur la tronche ; le monstre s'arrangera toujours pour déchirer aux endroits stratégiques ses vêtements, tout en laissant le strict minimum ; elle ne portera aucun sous-vêtements, mais toujours un t-shirt blanc quand elle ira dans l'eau ; ses ongles seront toujours manucurés, elle sera toujours bien maquillée (même sous la pluie). En bref, ce sera toujours la plus belle...

*** Bonne Bouille** : le teenager, même s'il est laid comme une famille de poux, inspire confiance et sympathie autour de lui et quand on le rencontre, on ne peut s'empêcher de lui donner une petite claque amicale et de lui dire : « *Tas une bonne bouille toi !!* ». (Bonus de +1 dans les Compétences utilisant le **BAGOU**)

*** Boulimie** : le personnage est capable d'ingurgiter une quantité impressionnante de victuailles à n'importe quelle heure et n'importe où. A noter qu'il est aussi capable d'avalier n'importe quoi, pourvu que ce soit comestible (style merguez + yaourt à la fraise).

**** Chance incroyable** : le personnage reçoit un bonus de + 2 en **BDN** (*Bordé de Nouilles* - pas de maximum). Il a un pot tellement monstrueux qu'il risque fort de se retrouver tout seul à la fin du scénario. C'est au MJ de déterminer quels sont les effets exacts de cet avantage lors du scénario



BRAIN SODA

(utilisez tous les clichés des films : le teenager qui s'appuie contre le mur et ouvre, sans le faire exprès, un passage secret, etc.).

**** Chandelier** : le personnage est le «bon copain» par excellence. Tout le monde l'aime bien, on lui confie ses secrets les plus intimes, ses opinions, on lui demande de nombreux services (qu'il ne refuse jamais). Il est le troisième tiers du trio, celui qui tient la chandelle entre son meilleur ami et la copine de son meilleur ami (c'est d'ailleurs notre sympathique personnage qui est allé demander à la jolie demoiselle si elle voulait bien sortir avec son pote).

**** Chouchou** : ça, c'est l'avantage «Spécial P'tite Soeur», une sorte de condensé entre «Bonne Bouille» et «Faire Pitié» qui fait que les parents ne refusent rien au petit monstre, passant rapidement sur ses bêtises pour le gaver de friandises et de nounours rondouillards qui font " Argh ! " lorsqu'on leur coince la tête dans le frigo. Cette avantage permet également d'éviter tout sermon lorsqu'on a provoqué la mort de la moitié du groupe.

**** Comique** : le perso est un boute-en-train né qui ne cesse de faire marrer ses potes toute la journée. Adeptes du coussin-pèteur et des boules puantes, il est prêt à tout pour se fendre la gueule un bon coup et remonter le moral de ses petits camarades. Cette avantage se déclenche systématiquement entre deux scènes dramatiques.

**** Crétinisme Profond** : le teenager a un cerveau tellement légumisé et est tellement hermétique à ce qui l'entoure, qu'il a un Bonus de +2 en **Cerveille** dans les jets visant à résister à un baratin ou à une illusion (comme quoi, être con peut parfois être un avantage...).

**** Dur à Cuire** : le personnage est tellement habitué à se prendre des pains, qu'au bout d'un moment ça lui fait moins mal (caramba, quel homme !). Ce qui entraîne un bonus de d'Armure de + 2.

*** Faire Pitié** : après des années d'entraînement, le personnage est à même d'influencer son entourage en sa faveur (en faisant une tête pas possible quand il a fait une connerie, sa maman, attendrie par sa tronche de cake, ne l'avoine pas mais lui laisse reprendre 2 fois du gâteau au chocolat de tante Gertrude, celle qui a du poil au menton).

**** Foi** : L'horrible monstre qui se trouve dans le grenier de Mémé est forcément une créature de Satan, l'immonde barbu des Enfers !! Seule la foi pourra donc l'anéantir !!
Passez-moi mon crucifix et ma Bible siou'plait !!!
Grâce à sa profonde croyance en Dieu, le personnage est capable de faire face au pire des monstres sans broncher (ou presque...). En bref, cet avantage lui permet de voir la Difficulté *baisser* d'un rang (Difficile devient *Moyen*, *Moyen* devient *Aisée*...) dans ses jets de **Tripes** lorsqu'il est confronté au surnaturel.

**** Gentleman** : connaissances pratiques pour aider à la séduction du sexe opposé. Grâce à ses bonnes manières, le personnage reçoit un bonus de +2 dans les compétences de **BAGOU** visant à séduire une proie (*Charmer* et *Baratin* par exemple).

**** Gosse de Riche** : le teenager est, n'en doutons pas, l'héritier d'une grande famille noble à la tête de plusieurs industries pétrolières (Dallas, ton univers impitoyaaaabllleee !).
Le fait est que cette enflure aura toujours du fric sous la main (j'te raconte pas l'argent de poche...) et que, à la différence de certains, il ne roulera jamais dans une 4L bleu électrique sans freins avec un autocollant Waikiki sur le pare-brise arrière.

*** Guest Star** : Je vous ai pas déjà vu quelque part ? Mais ouiiiiii ! Je sais c'est vous qui jouiez dans La Planète des Singes ! Vous aviez l'air plus grand à la télé...Et autres commentaires du même genre. En clair, le teenager a une bouille connue et même s'il n'est pas réellement un acteur célèbre, on se souvient toujours de l'avoir vu quelque part.



BRAIN SODA

**** Gueule d'amour :** le personnage attire la caméra comme un aimant : gros plan, contre-plongée, ralenti...rien ne lui est épargné ! Le pire c'est qu'il n'est peut-être même pas spécialement beau, mais il a une telle présence à l'écran que l'on ne peut s'empêcher de centrer l'action sur lui...A moins que le cameraman ne soit secrètement amoureux de lui...Quoiqu'il en soit, le joueur a le droit, pendant le jeu, à un bonus de +2 lors de toutes les actions importantes auxquelles il prend part personnellement. Quand on parle d'actions importantes, il s'agit d'actions désespérées et héroïques, des combats titanesques où le teenager a les désavantages de la force et du nombre, enfin bref tous ces trucs invraisemblables que l'on ne voit que dans les nanars américains.

*** Haleine Fraîche :** le personnage sait tirer parti de son haleine, il bénéficie d'un bonus de +1 en *Charmer* pendant les deux heures qui ont suivi son dernier brossage de raquettes.

*** Insomniaque :** le personnage n'a pas besoin de dormir beaucoup pour se sentir reposé et en pleine forme, les tours de garde, c'est sa spécialité...

**** Insouciant :** le personnage est très tête en l'air, mais toujours de bonne humeur ce qui lui permet de résister à la pression, au stress et aux apparitions dégoulinantes plus facilement (il voit la Difficulté baisser d'un rang dans la plupart de ses jets de *Tripes*).

*** Mémoire spécialisée :** après 285 ans d'entraînement intensif dans un monastère Zen, et ce même s'il n'a pas une bonne mémoire généralement, le personnage a acquis la maîtrise de la mémorisation des petits détails sans importance. Cette maîtrise étant spécialisée à un type de détails particulier (ex : les noms, les visages, les bruits, les couleurs, les grosses poitrines...). Le perso devra réussir un jet de *Cerveille* Fastoche pour «se rappeler» ("A mon avis, ces gros boobs sont ceux de Marie Elizabeth Winters !!").

**** Pouvoir Psi :** le personnage possède un pouvoir

mental qui fait de lui un «psionique», un être hors du commun capable de lire dans les pensées, de voir l'avenir ou de faire exploser les boîtes crâniennes des méchants dans une jolie gerbe carmin...

(Pour plus de détails, se reporter au paragraphe consacré aux Pouvoirs Psis).

**** Promotion canapé :** Comme vous devez sûrement le savoir, au cinéma et à la télévision il faut coucher pour réussir. Là rien de nouveau, sauf que l'on vous a jamais dit que ça marchait aussi bien ! Grâce à cet avantage, vous ne subissez jamais les effets néfastes prévus dans le scénario. De plus, le MJ sera toujours aux petits soins avec vous, et toujours très ouvert à vos suggestions de toutes sortes.

**** Raisonnement Rapide :** cet avantage permet au teenager qui le possède de trouver le «plan qui sauve» en situation de stress. Le perso devra réussir un jet de *Cerveille* Fastoche, Moyen, Difficile voire Maxi Hard selon les cas («Vite Raymonde, passe-moi ton slip, on va en faire un parachute !»).

**** Rationnel :** le personnage croit dur comme fer que chaque phénomène a une explication rationnelle (le fou !). Grâce à cela, il voit la Difficulté baisser d'un rang (*Difficile* devient *Moyen*, *Moyen* devient *Aisée*...) dans ses jets de *Tripes* ayant rapport avec le «paranormal».

**** Résistance à l'alcool :** le perso a tellement l'habitude de boire, de torcher comme un malade qu'il est devenu une véritable «torche humaine» et résiste beaucoup mieux aux effets de l'alcool que ses petits camarades de jeu (il voit la Difficulté baisser d'un rang dans ses jets de *Muscle* pour résister aux effets pervers et euphoriques de l'alcool... ainsi que pour ne pas démolir une grosse quiche quand il est bourré comme un pourceau).

*** Réputation :** le teenager est devenu une sorte de célébrité dans son quartier, et quasiment tout le monde le reconnaît dans la rue (le seul problème



BRAIN SODA

est qu'il risque d'être poursuivi par une horde de groupies assoiffées de sang et d'autographes).

NB : cet avantage n'est accessible qu'à des personnages américains.

**** Sang-Froid** : après un entraînement intensif (encore un...), c'est à dire après avoir vu tous les "Freddy", "Vendredi 13", et autres "Halloween" une bonne quinzaine de fois, notre sympathique teenager est doté d'un organe stomacal suffisant pour supporter sans gerber la vue du sang et des créatures surnaturelles les plus dégoulinantes. Il voit ainsi la Difficulté diminuer d'un rang dans ses jets de **Tripes** en ce qui concerne le "paranormal" (contrairement à l'avantage ****Rationnel**, il y croit, comme pour ****Foi**).

**** Teenage Monster** : le teenager est un gentil stremon. Suivant sa nature (loup-garou, zombi, vampire, démon, extraterrestre...), le joueur devra se reporter au chapitre consacré aux Vilains et appliquer les règles en rapport à son côté « monstrueux » (points de Bidoche, de Cerveau, d'Hémoglobine, pouvoirs etc.).

Note : le MJ est le seul juge en ce qui concerne les limites exactes des goodies.

DEFAUTS/BADDIES :

* **Acteur ou rabais** : le personnage "joue mal". Il parle comme s'il lisait son texte, sans aucune véritable intonation de voix, avec un jeu d'acteur digne de " Sous le Soleil "... Ce genre d'individu est très courant dans les films de série Z (imaginez Dominique Farrugia dans «Red is Dead» au début de «La Cité de la Peur» le film de les Nuls...).

* **Anomalie physique** : le choix est vaste, cette anomalie pouvant être la présence d'un appendice nasal véritablement ENORME au milieu du visage, en passant par des oreilles d'éléphant ou encore une pilosité impressionnante. Ce défaut représente une déformation non due à la radioactivité du visage du charmant bambin (l'acné façon Tchernobyl est

aussi comprise dans ce défaut...).

* **Anomalie vocale** : zozote, bégaiement, voix nasale... Cette anomalie entraîne un malus de -1 dans les Compétences de **BAGOU**.

* **Bébête envahissante** : le teenager possède un animal de compagnie (rat, iguane, caniche, poney mort...) qu'il emmène absolument partout et dont il prend le plus grand soin. En fait, il s'agit le plus souvent d'une grosse ficelle scénaristique, l'animal trouvant toujours le moyen de disparaître ou d'aller dans les recoins sombres, obligeant du coup son maître à courir à sa poursuite... Pour finir pendu à un crochet de boucher.

* **Bellâtre** : le teenager est beau, c'est un fait, mais il a plutôt l'allure d'un chanteur de boy's band ou d'un acteur de sitcom pour ado. Et dans le rôle du loubard de service, ça le fait moyen du coup. « Ce film était bizarre. Le punk tatoué avait la tronche de Ricky Martin ».

** **Berserk qui bave** : le personnage, normalement, n'est ni téméraire ni impulsif. Mais dès qu'il se retrouve en plein milieu d'une baston, il change du tout ou tout. Il devient une sorte de berserker hyper-violent qui a tendance à oublier qu'on doit faire des prisonniers. Pour qu'il en garde au moins un vivant ou tout du moins, en bon état, et qu'il ne frappe pas un de ses amis durant la bataille, il devra réussir un jet de **Tripes** Difficile (pour retrouver son calme).

* **Binoclard** : ce défaut est assez gênant puisqu'il entraîne une perte de -1 en **Sens** dans les jets impliquant la vue lorsque le perso ne porte pas ses lunettes.

** **Bonne Poire** : le personnage est très naïf. Il croit tout ce qu'on lui dit... à moins de réussir un jet de **Cerveau** Difficile.

* **Bougon** : le teenager ne peut s'empêcher de râler, ce qui exaspère au plus haut point ses petits camarades.



BRAIN SODA

* **Casse-pieds** : le personnage est connu comme étant un "preneur de tête" professionnel et tout le monde évite de parler avec lui.

** **Culs de bouteilles** : le perso ne porte pas des lunettes, mais de véritables verres à whisky double foyer, le faisant plus ressembler à une baudroie derrière la vitre d'un aquarium qu'à un être humain. Ce défaut entraîne une perte de -1 en **BAGOU** et de -1 en **Sens** (pour la vue) lorsqu'il porte ses vitres titanesques et une perte de -3 en **Sens** lorsqu'il ne les porte pas (« C'est plus des lunettes qu'il vous faut, c'est un chien !! ») avec, bien entendu, un minimum de 0.

** **Curieux** : le teenager à une attirance malade pour tout ce qui sort de l'ordinaire (« Mais si les gars, venez, on va vérifier si ce manoir est vraiment hanté !! »).

* **Défaitisme** : " On est foutus les gars, on va tous y passer ! " ne cesse de crier le personnage alors que ses amis tentent désespérément de s'échapper d'un piège tendu par l'Ignoble Docteur Flatazorus. Le teenager est incapable d'être positif et de voir le bon côté des choses... C'est pas bon pour le moral de ses compagnons (" D't'manière j'en ai plus rien à faire d't'manière ! ")..

** **Déviant Psychique** : le personnage doit obligatoirement posséder l'avantage ****Pouvoir Psi** pour prendre ce défaut. A cause de celui-ci, notre psionique n'arrive pas à concentrer correctement ses ondes psychiques et se trouve souvent dans l'impossibilité d'utiliser correctement ses facultés, produisant un certain nombre d'effets indésirables (exemples de mauvaise utilisation du pouvoir psi : le personnage ne contacte pas la bonne personne en utilisant la télépathie, il aggrave les blessures avec une capacité de soin, il voit à travers les vêtements avec sa Vision x...). Pour éviter ces petits désagréments, le teenager devra réussir un jet de Psy Difficile (ou Maxi Hard en situation de stress) avant chaque utilisation du pouvoir. Si ce jet est un

échec et que celui concernant l'utilisation du pouvoir est réussi (car il va sans dire que le perso ne se rend pas compte qu'il ne s'est pas assez concentré, il ne peut donc annuler sa tentative d'utilisation du pouvoir simplement parce qu'il a loupé ce jet), et bien le résultat exact est laissé à l'appréciation du MJ.

Un conseil au MeuJhi : faites le jet de " concentration " vous-même, secrètement derrière l'écran de jeu... C'est plus marrant et ça fera la surprise aux vénérables joueurs.

* **Doublage son** : Votre personnage a une affreuse voix nasillarde qui ne colle pas du tout à son personnage. On a donc fait appel à un doubleur à la voix mâle et virile (ou une doubleuse à la voix douce et mielleuse) pour vous assister. Bon, c'est pas le top du top, la voix de votre doubleur est trop standardisée pour coller réellement à votre personnage, et il y a parfois des soucis au niveau du décalage son/mouvement des lèvres, mais c'est le mieux qu'on ait pu trouver.

* **Doublure** : Vous êtes douillet et vous avez peur de vous blesser dans les cascades et autres scènes d'action ? Heureusement on a pensé à vous et on vous a fourni une... Doublure ! Sauf que cette doublure est un peu de seconde main vous voyez. Elle a été mise au pied levée pour vous remplacer dans les scènes d'action alors qu'elle ne vous ressemble pas vraiment : trop petite, trop grosse, trop grande ou trop maigre, bref tout sauf crédible quoi.

* **Dur de la feuille** : perte de -1 en **Sens** pour les jets concernant l'ouïe.

* **Ennemi** : notre teenager a un ami qui ne lui veut pas du bien... Qu'il s'agisse de Jean-Pierre, à qui notre perso a piqué la p'tite amie, de Fernand, à qui notre perso a rayé la voiture avec son vélo, ou de François-Xavier, jaloux de la note qu'a obtenu notre perso lors du dernier contrôle de grammaire... Il n'aura aucune pitié et tentera de lui créer le plus de tort possible.



BRAIN SODA

**** Ennemi Chimérique** : le personnage est poursuivi par une créature surnaturelle qui veut le torturer, lui arracher la peau et le manger. Du moins, c'est ce qu'il dit... D'ailleurs, elle l'a déjà blessé gravement une fois. Mais la cicatrice qu'il montre à ses amis aurait très bien pu être provoquée par un accident de scooter. Et puis, où qu'il aille, il n'arrête pas de la voir. Mais seul lui semble la voir...

Pourtant, tout ce qu'il dit est bien vrai. Il est poursuivi par une entité paranormale qui, pour une certaine raison (au choix du joueur ou du MJ), veut le tuer. Le seul problème, c'est que cette entité est invisible aux yeux des autres et qu'elle risque d'atteindre facilement son but lorsque le perso sera interné dans un hôpital psychiatrique.

- « Bon dieu ! Mais vous ne le voyez donc pas ce foutu nain en slip kangourou ! »

* **Famille sévère** : la famille du perso ne voit pas d'un très bon œil qu'il parte explorer un manoir hanté à minuit, surtout s'il a catéchisme le lendemain matin. Celui-ci devra donc ruser s'il veut exercer son activité favorite.

* **From Beyond** : le personnage a mauvais goût: il porte des vêtements ignobles (probablement Made in Foir'Fouille), écoute de la musique "expérimentale", mange des trucs crades et même, agit de façon bizarre... Il est véritablement «From Beyond». Ce gars ne peut être humain, c'est sûrement un Envahisseur de la planète Gerbouille.

* **Gaffeur** : le teenager dit souvent ce qu'il ne faut pas dire. Pour éviter cela, il doit réussir un jet de **Cerveille Difficile**.

* **Gros** : " D'abord je suis pas gros, j'ai une ossature lourde ! "

* **Grossier** : " Espèce d'enfoiré de XXX de XXXX à la XXX "

**** Haine** : le teenager est sujet à une aversion irrationnelle, une haine envers quelqu'un ou quelque

chose. Celle-ci étant très puissante, si le personnage ne réussit pas un jet de **Tripes Difficile** (voire Maxi Hard), il entrera dans une colère noire et fera tout pour détruire l'objet de sa haine (ou lui faire beaucoup de mal).

" Tiens prends ça ! Maudit Pikachu ! "

* **Haleine de cow-boy** : beurk... arrête de bouffer de l'ail cru le matin... Ca t'entraîne un malus de -1 dans les compétences de **BAGOU**.

**** Has-been** : l'acteur(trice) qui incarne le teenager a fait les choux gras de la presse people à cause de ses frasques relayées par les paparazzis, ses caprices de star et autres départs mouvementés de films ou séries. Du coup, il souffre d'une notoriété particulièrement négative et provoque un -2 en Points de Public dans tous les métrages où il apparaît.

« L'était pas acteur de porno, lui ? »

**** Hydrocéphale** : le perso a une mémoire un peu défaillante... Il est particulièrement distrait, oubliant l'heure de ses rendez-vous, rangeant sa mobylette dans le garage du voisin, confondant ou n'écoulant jamais les conseils qu'on peut lui donner (" Fais gaffe Joe, y'a un zombi derrière toi !! Mais bien sûr qu'il a une sale gueule, je viens de te dire que c'est un ZOMBI !!!! "). Le MJ devra souvent prendre en compte ce défaut (en augmentant la Difficulté) lors de certains jets de **Cerveille**.

* **Hypochondriaque** : le personnage a toujours peur d'être malade ou de choper une grosse maladie. Un petit mal de gorge et hop là, le v'la reparti avec son histoire de cancer...

* **Idées à la con** : «Et les gars, si on faisait une grosse teuf dans le manoir maudit ?!» ... «Et les gars, si on allait faire du naturisme sur la plage du Lac D'Où On Ne Revient Pas ?!» ... «Et les gars, si on allait pique-niquer dans le vieux cimetière cette nuit ?!»

**** Impulsif** : le perso a tendance à foncer tête



BRAIN SODA

baissée et à frapper avant de réfléchir. Dès qu'on le met en colère d'une façon ou d'une autre, il doit réussir un jet de **Tripes** Difficile pour garder son calme.

" Ouais, ben zombis ou pas, moi j'veais leur casser la gueule, tu vas voir !! "

* **Incompréhensible** : le personnage a beaucoup de mal à se faire comprendre par ses petits camarades car, soit il s'exprime très mal (il bouffe la moitié des mots, il a un accent à couper au couteau ou il utilise des mots dont il ne connaît pas le sens exact...), soit il parle par énigmes sans le faire exprès (il tourne toujours autour du pot... Ce qui est très pénible en situation de stress).

** **Inconscient** : le personnage ne sait pas ce qu'est le danger, du moins il est incapable de se rendre compte qu'il met sa vie et parfois celle de ses amis en danger. Il doit réussir un jet de **Cerveille** Difficile pour se rendre compte que, finalement, son idée n'est peut-être pas aussi bonne qu'il le pensait au départ et risque fort de lui causer quelques petits soucis.

** **Incrédule** : le personnage ne croit pas à (je cite) «*toutes ces conneries*» (fin de citation), et ne se gênera pas pour prouver à ses petits camarades que «*c'est du pipeau*».

" Mais non, ne me dîtes pas que vous voyez pas les ficelles tout de même ?! C'est un gag ! "

* **Inquiétant** : le teenager, à cause de son look et de ses manières, rend tout le monde mal à l'aise (ce défaut est tout particulièrement destiné à un *Mystique*).

* **King of the Shower** : le personnage, qu'il se trouve chez lui ou dans un manoir poltergeistirisé (!!!), ne peut résister à l'envie de prendre une bonne douche pour se détendre (au moins une fois par jour, c'est un as de la propreté). S'il n'y a pas de douche, un bon bain suffira... (mais dans ce cas, il n'y a pas de rideau de douche, et le méchant psychopathe risque de se faire repérer).

* **Kleptomane** : le personnage est victime «d'impulsions pathologiques le poussant à voler». Ce mal n'est donc pas constant, mais dès qu'il se déclenche, notre victime ne peut résister à l'envie de voler l'objet de ses désirs. Assiettes, fourchettes, vêtements, tranches de gouda... Tout y passe.

** **Louche** : le teenager est affublé d'un strabisme convergeant (ou divergeant, nous ne sommes pas sectaires) des plus gênants en combat. En effet, il devra réussir un jet de **Cerveille** Difficile à chaque round pour toucher la bonne cible.

* **Lunatique** : le personnage change d'humeur toutes les 5 minutes selon les besoins du script. Tantôt jovial, nerveux, méchant, mélancolique, il est assez déroutant...

* **Maniaque** : le personnage est extrêmement méticuleux. De plus, il est très attaché à ses habitudes... C'est le genre de gars qui lave sa voiture 2 fois par jour, porte toujours son petit agenda sur lui et ne supporte pas qu'on déplace les objets de sa chambre («*Maman, qui a changé de place mon vieux crayon vert ??!*»). Aller contre ses habitudes (vestimentaires, culinaires... etc.) le rend particulièrement irritable.

* **Marmotte** : le perso a un sommeil très très lourd (minimum 12 heures de sommeil par nuit) et très bruyant (style train à vapeur) et a tendance à s'endormir très facilement (c'est gênant pendant les tours de garde...).

* **Mauvaise réputation** : le perso est connu dans son quartier, c'est déjà pas mal. Le problème c'est qu'il est connu en tant que voleur, délinquant, drogué, zoophile, nécrophile, chlorophylle... etc. (réputation le plus souvent injustifiée).

** **Malchance** : le perso n'a pas de chance, vraiment pas de chance et risque fort de porter la poisse à tous ses amis (il est préférable, pour prendre ce



BRAIN SODA

défaut, que le perso ait une valeur faible en **BDN** mais ce n'est pas une obligation). C'est au MJ de déterminer quels sont les effets exacts de ce défaut pendant le scénario (utilisez tous les clichés des films : le teenager qui s'appuie contre le mur et ouvre, sans le faire exprès, une trappe sous les pieds de ses camarades... Une trappe pleine de crocodiles sodomites du Pakistan).

* **Maquillage de merde** : le teenager porte un maquillage sensé représenter son caractère de blessé/monstre/possédé (les Teenage Monsters portent régulièrement ce genre de maquillage durant leurs phases de « transformation »)... Le problème c'est que le responsable des effets spéciaux s'est péti une côte au karting et son stagiaire s'est donc occupé de l'affaire. Résultat : au mieux on dirait l'homme-pizza, au pire le « loup-garou du campus » (hop, une perruque, des lentilles et on se croirait dans Werewolf) !

* **Mastodonte** : le perso est très grand (il atteint les 2 mètres facile) et très carré (style Frankenstein), ce qui est très gênant pour lui... Surtout s'il a une petite santé.

* **Méfiant** : le personnage a développé au fil du temps et de ses différents « déboires scolaires » ce qu'on pourrait appeler une « mini-paranoïa ». Il se méfie de tout le monde et a souvent du mal à se faire des amis.

** **Mégalo** : le personnage n'arrête pas de surestimer ses capacités mentales et physiques. Il est le plus fort, le plus grand, le plus intelligent. Il est donc le seul à pouvoir vaincre l'immonde monstre qui se trouve dans le puits... Et s'il ne réussit pas un jet de **Cerveille** Difficile pendant sa crise de mégalomanie, il va bel et bien y aller dans ce foutu puits. Le monstre lui prouvera qu'il avait tort, et il ne reviendra pas en deuxième semaine...

* **Mémoire qui flanche (spécialisée)** : après s'être exposé à des radiations cosmiques (c'est pas vrai !!), et ce même s'il a une très bonne mémoire

généralement, le personnage est incapable de mémoriser certains détails (il a même tendance à les confondre). Cette incapacité étant spécialisée à un type de détails particulier (Ex : les noms, les visages, les bruits, les couleurs, les grosses poitrines...). Le perso devra réussir un jet de **Cerveille** Difficile pour ne pas se tromper (« A mon avis, ces splendides boobs sont ceux de Marcel Graton !!! »).

** **Mou du citron** : le perso n'est pas un mauvais bougre, et il peut même être très intelligent, le problème c'est que son cerveau travaille moins vite que les autres, ce qui lui donne toujours un temps de retard sur ses camarades. C'est une sorte de grosse limace, s'exprimant et agissant toujours avec lenteur... (agit en dernier dans toutes les situations).

* **Nabot** : le personnage mesure moins d'1m30 et lorsque les gens ne rigolent pas en le voyant, ils le regardent comme un monstre de foire. Au mieux, il se retrouvera à comptabiliser les clés dans Fort Boyard... Au pire, il finira avec un bonnet rouge et une brouette dans un jardin.

** **Nerveux** : le perso est toujours sur les nerfs. La moindre blague douteuse (un serpent en plastique dans le lit), la moindre situation stressante (une forêt remplie de loups monstrueux), la moindre apparition cauchemardesque (Ludo en slip) sera synonyme de cri hystérique et de perte de contrôle (pas forcément la fuite, mais plutôt un problème de coordination des mouvements, comme la fille qu'arrive pas à tenir un flingue droit pour tirer sur le méchant psychopathe) si le personnage ne réussit pas un jet de **Tripes** Difficile ou Maxi Hard. Généralement, il retrouvera son calme une fois la situation « bouillfiante » terminée.

* **Obsédé** : Hé Hé Hé... no comment.

** **Paladin** : notre teenager est un vrai héros. Sa



BRAIN SODA

mentalité se rapproche de celle des chevaliers moyenâgeux (attention, pas ceux qui tuent des monstres dans les donjons !). En effet, au fil de sa maigre existence terrestre, il s'est imposé un véritable code de l'honneur composé de plusieurs grands principes (ex : ne pas attaquer un ennemi par derrière, ne jamais mentir, ne jamais blesser un animal, ne jamais regarder Le Maillon Faible). Ces grands principes (au nombre de 4 généralement) que le joueur devra définir, seront toujours respectés par le personnage.

* **Phobie** : le personnage, sans savoir trop pourquoi, a une peur instinctive et déraisonnable à l'égard d'objets, de situations ou de personnes bien définies. Le choix est vaste et le joueur devra déterminer la phobie du perso à la création (exemples : peur de l'eau (Hydrophobie), des animaux (Zoophobie), de mourir (Thanophobie), des endroits clos (Claustrophobie), peur de la fondue savoyarde (Heïdiphobie)...).

Lorsque le perso se retrouvera face à sa phobie, il devra réussir un jet de **Tripes** Difficile (voire Maxi Hard selon les circonstances) ou perdre tous ses moyens (immobilité, catatonie légère, panique...) aussi longtemps qu'il y sera exposé. Dans certains cas de phobies extrêmement gênantes (peur de prendre une décision (Décidophobie), des gens (Anthrophobie)...), le MJ pourra estimer que «Phobie» est un défaut ** (double).

* **Pieds au Frometon** : un choix varié d'odeur est à votre disposition : Roquefort, Munster, Camembert ou Bleu de Brest.

Un vrai régal ! Et un -1 dans les Compétences de **BAGOU**. Pince à linge fortement recommandée !!

** **Piranha** : le perso a une mentalité de charognard, il est égoïste, hypocrite et il adore tout ce qui a un tant soit peu de la valeur. Ce défaut peut lui poser de gros problèmes lorsque, par exemple, il doit réussir un jet de **Cervelle** Difficile pour prendre conscience du danger et s'enfuir avant que le manoir ne s'écroule lorsqu'il désire récupérer cette bague

en or que porte le cadavre décomposé dans la cave...

* **Pleurnicheur** : le perso n'arrête pas de chialer alors qu'on ne lui a encore rien fait....

* **Private Joke** : le teenager trouve toujours le moyen de balancer dans ses répliques des trucs incompréhensibles pour les non initiés (faisant éclater de rire seulement 20% des spectateurs, obligés du coup d'expliquer la vanne aux autres).
Ex : « J'ai pas confiance en cette vieille, on dirait Jar Jar Binks ».

* **Raconteur de craques** : le personnage est un mythomane fini. Il est toujours prêt à se «faire mousser», quitte à mentir systématiquement, ce qui est bien souvent exaspérant.

* **Rémora** : ça c'est pas drôle... Le personnage est constamment suivi, épié, par son petit frère, sa petite sœur ou un maudit Blaireau qui le prend pour son meilleur copain (il veut tout savoir, il fait tout comme lui, il s'habille comme lui...). Pas moyen de s'en débarrasser, cette sangsue revient toujours (« Ah, tu vas au cinéma ? Euh... Je peux venir avec toi ? »).

** **Santé fragile** : le teenager passe son temps à être malade, et résiste bien moins aux coups (-2 en Armure).

* **Squelette** : le perso est maigre, très maigre, et l'objet de nombreuses plaisanteries grasses et bavaroises.

* **Tête à claques** : le personnage se fait frapper par ses petits camarades dès qu'il «ramène un peu trop sa fraise».

* **Tête de turc** : à la différence du défaut précédent, le personnage est «apprécié» par son entourage... mais il est toujours la cible privilégiée des blagues de ses petits amis (NDR : Ludo a ce défaut...).



BRAIN SODA

* **Tics nerveux** : nombreux, très voyants et persistants. Résultat : -1 dans les Compétences de **BAGOU**.

* **Tremblotte** : perte de - 1 dans les Compétences de **Souplesse**. C'est pas terrible pour jouer à la Playstation...

* **Trop d'imagination** : un bruit sourd, une odeur de vase, un vieux piaf sur le rebord de la fenêtre et le teenager commencera à faire flipper tout le monde avec ses histoires d'engoulement et de Nécronomicon.....

* **Trop gentil** : le personnage n'est pas véritablement lâche, mais il est tout bonnement incapable de faire du mal à une mouche, même une petite très agressive. Ce défaut est particulièrement gênant en combat, car à moins de réussir un jet de **Tripes Difficile** (voire **Maxi Hard**), le perso sera incapable de frapper son adversaire.

* **Trouillard** : le personnage doit réussir un jet de **Tripes Difficile** pour ne pas s'enfuir à toutes jambes dans une situation de stress très stressante pour les nerfs nerveux.

* **Victime de la mode** : pour une raison connue des producteurs, le personnage a été fringué avec un goût douteux (chemise des années 70, collants guimauves...). A croire que sa gueule ne revient pas à la costumière.

* **Victime désignée** : la méchante momie est tombée amoureuse d'un des teenagers ? Ce sera forcément du personnage ! Le vampire cherche une nouvelle compagne ? Ce sera encore le teenager qui se fera kidnapper dans sa chambre.
Une secte satanique a besoin d'un sacrifice humain ? Devinez qui va encore se retrouver à poil sur l'autel avec le ventilo de l'accessoiriste en plein dans les poils ?

E. LES COMPÉTENCES

Tout d'abord, avant d'aller plus loin, il faut que vous sachiez une chose essentielle : les Compétences des Teenagers vont de 0 à 5, alors qu'elles vont généralement de 0 à 10 pour les monstres et autres créatures craignos à écailles. Comme pour les caractéristiques, voici un petit tableau carrément sexy vous montrant l'équivalent de chaque valeur :

Valeur	Equivalent
0	NUL
1	FAIBLE
2	MOYEN
3	BON
4	TRES BON
5	EXCELLENT
+...	SURHUMAIN

- Le joueur va pouvoir choisir librement les compétences de son personnage dans la liste ci-dessous. Cette liste n'est pas exhaustive et vous me ferez grâce de la définition et de l'utilisation de ces compétences. Elles sont suffisamment claires par elles-mêmes. Si toutefois vous ne compreniez pas ce que j'entends par : *Natation*, *Equitation* ou *Se battre avec les poings*, l'achat d'un dictionnaire me paraît judicieux.

- Chaque compétence est rattachée à une caractéristique avec laquelle elle sera utilisée durant la partie. Les initiales de cette caractéristique sont écrites après la compétence (Ex : *Déplacement Silencieux* (SOU), signifie qu'on utilise cette compétence avec la caractéristique **SOUPLESSE**).
Comme nous le verrons un peu plus loin, il est parfois possible d'utiliser une autre caractéristique que celle indiquée.

- La compétence *Armes à Feu* (SOU) ne pourra pas être choisie à la création. Seule l'expérience pourra permettre de la développer. Si les teenagers



BRAIN SODA

savaient bien utiliser une arme à feu, la vie des méchants serait moins douillette.

- Les **Compétences Spécialisées** sont des compétences que le joueur désire acquérir pour son personnage mais qui ne se trouvent pas dans la liste. Dans un tel cas, le joueur doit l'inventer complètement (je l'engage à le faire d'ailleurs) et choisir la caractéristique avec laquelle cette aptitude fonctionnera. Il va sans dire que ces compétences spécialisées pourront être augmentées de la même manière que les autres compétences et qu'elles sont souvent folkloriques, voire grotesques (mais c'est tellement drôle de voir des personnages avec des compétences comme : *Sursauter lorsqu'une porte claque* (TRI) ou *Courir comme un taré lorsqu'on est poursuivi en respirant comme un asthmatique* (MU)). Les classes de personnages vous donnent d'ailleurs de nombreux exemples...

- Faites preuve d'un minimum de réalisme lorsque vous choisissez les compétences de votre personnage (c'est vrai quoi, on a rarement vu une P'tite Sœur qui fait des mawashi-geri comme Van Damme, une Bimbo gagner un concours de mathématiques ou Ludo conduire sans faire peur à ses passagers...).

- A noter que les compétences des Teenagers sont avant tout des « talents suggérés ». C'est-à-dire qu'une personne ayant 5 dans une compétence est en premier lieu talentueuse dans ce domaine pour les autres personnages du film. Pas pour les spectateurs... Ainsi, pour reprendre la définition du **Glossaire des termes techniques Jabootu** : *Ceci a pour but de signaler au public que, tout au moins dans l'univers présenté dans le film, cette personne doit être considérée comme hautement qualifiée dans sa spécialité, quelque démenti que puissent apporter nos sens. Exemple : quand nous voyons l'acteur "Frankie Fane" jouer comme un pied dans La Statuette en or massif, puis que le dialogue nous apprend que sa performance est considérée comme talentueuse. Les Talents suggérés peuvent également concerner des traits de caractère non visibles, comme quand un personnage remarque la grande intelligence ou le magnétisme sexuel d'un autre.*

Une fois que vous avez choisi vos compétences (pas la peine d'en prendre 36 !), vous devez répartir **25 points de compétences** entre ces dernières (pas la peine non plus de prendre des compétences pour mettre 0 points dedans).

LES COMPETENCES (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Armes à feu (SOU)
- Astronomie (CE)
- Baratin (BAGOU)
- Biologie (CE)
- Chanter bien (BAGOU)
- Charmer (BAGOU)
- Chimie (CE)
- Conduire une moto (SOU)
- Conduire une bagnole (SOU)
- Crocheter une porte avec une carte de crédit (SOU)
- Cryptozoologie (CE)
- Danse façon Patrick Swayze (SOU)
- Déguisement (SOU)
- Dessin (SOU)
- Déplacement silencieux, même avec des santiags (SOU)
- Electronique (CE)
- Equitation (SOU)
- Escalader une paroi lisse (SOU)
- Esquive (SOU)
- Faire des pirouettes comme Buffy (SOU)
- Géographie (CE)
- Informatique (CE)
- Intimidation (BAGOU)
- Jeu (BDN)
- Karaté façon John Woo (SOU)
- Lancer un projectile (SOU)
- Langue étrangère (au choix : albanais, turc, moldave...) (CE)
- Marchandage (BAGOU)
- Mathématiques (CE)
- Mécanique (CE)
- Musique (SOU)
- Natation (MU)
- Ne pas se perdre en forêt (SE)
- Occultisme (CE)
- Pister/Semer (SE)
- Photographie en extérieur hostile de nuit (SE)



- Premiers soins (SOU)
- Projectiles (arbalète, arc...) (SE)
- Se battre avec les poings (MU)
- Sauter par dessus un précipice (SOU)
- Se battre avec une arme blanche (couteaux, cutter, décapsuleur...) (MU)
- Se camoufler avec de la boue et des branches dans le nez (SOU)
- Sculpture (sur pierre, argile ou excréments de caribou...) (SOU)
- Système D/Bricolage extrême (CE)
- Tir à l'arbalète (SE)
- Tir à l'arc (SE)
- Trouver des trucs à bouffer en milieu hostile (SE)

Exemple : notre Ludo choisit les compétences de son formidable personnage. Sa classe de perso l'obligeant à prendre Système D à une valeur minimale de 4, voilà comment il a réparti ses 25 points (vous noterez qu'il a inventé une compétence spécialisée avec l'accord du MJ) :

Système D (CE) : 5
 Informatique (CE) : 4
 Mécanique (CE) : 3
 Trouver objet caché (SE) : 4
 Karaté façon John Woo (SOU) : 4
 Conduire une moto (SOU) : 2
 Concevoir un flingue avec une canette de schweppes (CE) : 3

F. LES POUVOIRS PSIS

Le Psy représente la puissance mentale du personnage, son pouvoir, sa force d'âme, sa sensibilité aux ondes psychiques et à la magie qui l'entoure. Le Psy, dans la plupart des cas, permettra au personnage de résister aux attaques mentales des PNJ et aux possessions démoniaques. Cependant, dans le cas des personnages possédant l'avantage " **Pouvoir Psi **", cette caractéristique leur permettra aussi d'utiliser leurs pouvoirs psioniques avec plus ou moins de puissance et d'habileté.

Les pouvoirs psis sont liés à l'esprit du personnage, à son âme, son psyché. Ici, pas de super force, de

super boule de feu ou de supers éclairs rouges qui sortent des yeux quand je lève la jambe gauche, mais uniquement des pouvoirs mentaux.



Brain Soda ne propose pas de liste de pouvoirs psis mais vous engage à les concevoir. En règle général, un pouvoir psi fonctionnera toujours de la même façon : par un jet avec opposition PSY/PSY. En cas de victoire du psionique, la malheureuse victime subira les effets de la capacité. En cas d'utilisation sur un objet, corps inanimé, un simple jet sous la caractéristique (avec une difficulté déterminée par le MJ) devrait suffire.

Il est possible de distinguer deux grandes catégories de pouvoirs psis : les pouvoirs visuels et les pouvoirs off.

Les pouvoirs visuels sont ceux qui demandent le plus d'investissement au niveau des effets spéciaux : attaque mentale pouvant entraîner une explosion du crâne dans une giclée de sang, création d'illusion (nécessitant quelques effets visuels et de morphing), projection astrale (oh, le joli corps bleu qui s'envole !)...

Les pouvoirs off sont ceux qui demandent un minimum d'investissement et qui sont donc particulièrement appréciés par ceux n'ayant pas un budget élastique : télépathie (une voix off suffit en post-production), télékinésie (une ficelle et hop, je fais bouger la chaise), prédiction de l'avenir par un flash-back en noir et blanc...

Si un teenager ne possédera, en général, qu'un seul pouvoir psi, il vous est possible de lui en attribuer plusieurs. Mais soyez prudent ! Le petit filou risque d'en abuser et de faire basculer votre film Z en " X-Men chez les mutants fluos ".

Exemple de pouvoirs : Médiumnie («Je vois des gens qui sont morts»), Sixième Sens («Il va se passer un truc...»), Hypnose («Maintenant, enlève



BRAIN SODA

ta culotte !»), **Divination** («D'après les cartes, tu vas crever»), **Psychométrie** («C'est Carlos qui s'est servi en dernier de cette bouteille d'Oasis»)...

G . LA MAGIE

La magie permet d'obtenir des effets spectaculaires et variés. Ce qui signifie la nécessité d'investir un minimum dans les effets spéciaux pour se permettre quelques incrustations numériques, images de synthèse, créatures animatroniques, maquillages démoniaques... Ceci dit, la plupart des films Z se passent très bien d'investir dans ces effets et font plus généralement appel aux moyens du bord. Résultat des courses : les décharges électriques font pétard mouillé, les démons ont des yeux qui luisent comme des lampes de poche, les effets des sorts sont réduits à leur plus simple expression (allez, encore de la neige carbonique !)... Et je ne parle pas de cette créature en image de synthèse et aux mouvements limités qui apparaît 15 fois dans le film, histoire de l'amortir.

Un teenager disposant de l'avantage " ****Arcaniste** " est susceptible d'utiliser la magie afin d'obtenir un certain nombre d'effets. Pour cela, il devra développer une compétence en " Occultisme (CE) " afin de parvenir à déchiffrer les sorts contenus dans les pages des grimoires poussiéreux. Sans cela, il ne sera pas capable de réciter des formules magiques ou de tracer un pentacle correctement. Un jet réussi sous cette compétence lui permettra de ne commettre aucune erreur de récitation ou de cercle d'invocation (libre au MJ de déterminer ce qui se produit en cas d'échec). Ensuite, il n'aura plus qu'à effectuer un jet de PSY. S'il s'agit d'un sort de Magie Naturelle, un simple jet sous cette caractéristique suffira (la difficulté étant déterminée par la complexité du sort). S'il s'agit de Magie évocatoire, le jeune sorcier devra opposer son Psy à la créature invoquée (et il est plutôt déconseillé de perdre face à une succube baveuse du 7^{ème} cercle infernal).



La Magie Naturelle utilise les vertus occultes de la nature disséminées dans les trois règnes (Minéral, Végétal, Animal), dans les symboles, les couleurs, les sons, les éléments... afin de les associer et de les combiner pour composer des potions (philtres, onguents, baumes, élixirs, encens, panacées, poisons, bière brune...), des pentacles (amulettes, talismans...) et des objets magiques divers (baguette, miroir, poignard sacrificiel, tupperware violet à deux compartiments étanches...). Les effets de ces préparations magiques sont variés : poudre zombi, onguent de transformation en loup-garou, onguent des sorcières permettant de voler...

De nombreux ingrédients sont nécessaires à la préparation. Ainsi, après avoir trouvé un grimoire contenant un sort (et ça ne court pas les rangées de bibliothèques), l'Arcaniste devra mettre la main sur tous les ingrédients nécessaires à son exécution : œil de crapaud, peau d'enfant non baptisé, griffe de héron, testicule de mandragore... Certaines conditions peuvent également être imposées pour la conception de l'objet : être nu, de nuit, avoir une plume dans le cul...

Une fois le jet de Psy réussi, l'objet sera conçu et le joueur devra effectuer un nouveau jet de Psy à chaque fois qu'il souhaitera l'utiliser.

La Magie Evocatoire consiste à tracer un pentacle sur le sol (avec du sang ou de la craie) afin de créer un portail dimensionnel permettant de faire pénétrer une créature surnaturelle dans ce monde ou de voyager dans ces univers. Il est ainsi possible d'invoquer un démon, un ange, un spectre afin de lui demander un service. Tout en sachant qu'elles rechignent souvent à la tâche et feront tout pour piéger le pauvre invocateur. Les démons hideux, aux cornes proéminentes ou aux vêtements sado-maso, ainsi que les bimbo démoniaques 95 C dépourvues de sens moral et apparaissant dans le plus simple appareil, sont particulièrement appréciés par les scénaristes.

Là encore, nous ne vous donnons pas de liste de sorts mais nous vous encourageons à les inventer vous-mêmes en fonction des besoins de vos personnages.

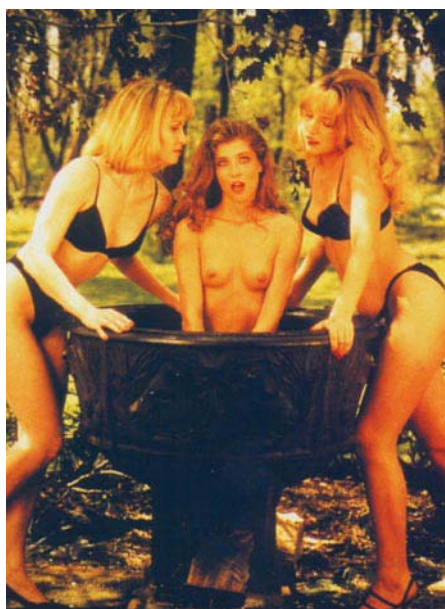


BRAIN SODA

H. COMMENT CRÉER UN PERSO ? : RÉCAPITULATION

1. Choisir une Classe de Perso
2. Répartir 20 points dans les Caractéristiques en prenant en compte les restrictions de la Classe de Perso (P'tite Sœur : 16 points seulement - Variable pour le Teenage Monster).
3. Choisir les Avantages dans la liste de la Classe et les Défauts dans la liste générale. Rappel : maximum deux défauts et avantages simples(*) ou un défaut et un avantage doubles (**).
4. Choisir des compétences et y répartir 25 points (minimum 0, maximum 5, seulement 20 points pour la P'tite Sœur).
5. Développer le personnage (Look, Personnalité, Pouvoir Psi, Mensurations...).

Maintenant, vous n'avez plus qu'à écrire tout ceci sur la jolie feuille de perso (à télécharger sur le site BRAIN SALAD).



SECOND CHAPITRE (LE RETOUR) : LEÇON PÉDAGOGIQUE DE ROLEPLAYING A L'ATTENTION DES JOUEURS DE BRAIN SODA QUI SOUHAITENT EPATER LA NOUVELLE JOUEUSE DU CLUB

Il y a tout juste dix minutes, ton MJ vient de te téléphoner pour te convier à une partie de **BRAIN SODA**, le nouveau jeu de rôle qu'il vient de télécharger sur internet après sa partie de Tekken Carnage Arena. Ne pouvant refuser cette invitation après tant d'années de complicité autour d'une table de jeu (sans oublier qu'il t'a sauvé la vie pendant la Troisième Guerre du Golf), tu décides de hocher la tête et de mettre ton habit à paillettes avant d'enfourcher ta mobylette.

Mais maintenant tu trembles, ton petit corps viril est couvert de sueur. Tu ne sais rien de ce nouveau jeu et, en grand perfectionniste que tu es, tu as peur de mal faire (sans oublier qu'il y a une nouvelle joueuse mignonne dans ton club). Comment incarner un Teenager ? Comment saisir l'esprit hautement complexe de SODA ? Comment ne pas être ridicule, comme lors de cette partie mémorable de D&D en 1975 ?

Voici les réponses à tes questions :

BRAIN SODA va te permettre de te glisser, pendant quelques heures, dans la peau d'un héros de film d'horreur. Mais attention, pas dans celle d'un personnage sorti tout droit d'un film de John Carpenter, Wes Craven, Clive Barker, Tobe Hooper ou Brian Yuzna (quoique pour les trois derniers...) ! Mais plutôt dans celle d'un pauvre Teenager, un ado, plongé dans un sordide navet de Fred Olen Ray, Roger Corman, Troma, TorchLight, Tobe Hooper ou Brian Yuzna (tiens, vous voyez !). Tu seras



projeté dans un film de série Z ou de série B ringarde où tu devras affronter, en plus des incohérences du scénario, un tas de monstres en latex et de PNJs aussi bons comédiens que les gogos de chez AB Productions !

Ne doutons point que toi et tes petits camarades devront batailler comme des lions pour échapper au méchant psychopathe et à ses redoutables jeux de mots qui ponctuent chacune de ses apparitions. Sans oublier les terribles Starclowniens envahissant notre planète (plus exactement, ta ville en Amérique !) à chaque nouvelle séquelle et que tu es seul capable d'arrêter, en dépit de tes problèmes de puberté et ton amour secret pour Jenny, la californienne à la grosse paire de rollers.

Et oui, tu l'auras compris, c'est pas encore aujourd'hui que tu seras le héros d'une grosse production hollywoodienne, mais plutôt d'un Vendredi 13 The Final Chapter Really Final This Time, d'un Halloween 37, d'un énième scénario gore ou d'une histoire d'épouvante que ne renierait pas Ed Wood !! Les boules...

Alors oublie rapidement tes parties de Chill, Delta Green, Gurps Horreur ou Beyond The Supernatural et leurs histoires terrifiantes à te faire dresser les cheveux sur le caillou. Bienvenu dans Brain Soda, royaume de la pôlade à l'hémoglobine, des scream queens (= les blondes siliconées qui poussent des cris hystériques sous la douche lorsque le serial killer apparaît), des «craignos monsters», des ados curieux, des méchants à deux balles et des massacres à l'arme blanche dans ta tête !

MAIS POURQUOI JOUE-T-ON UN TEENAGER FRANCIS ?

Je ne te permets pas de m'appeler Francis...

Puisque BS te propose de jouer dans l'univers des films d'horreur de bas étage, il était normal que nous fassions appel à cette classe d'âge très appréciée par les réalisateurs. Pourquoi sont ils si appréciés me diras-tu ?

Pour des raisons évidentes : la majeure partie des nanars du Z ou du B s'adressant aux adolescents, avec son lot de sang, de surf, de «suspense», de fêtes, de nanas et de hard rock, il était normal qu'ils en soient les principaux héros pour se sentir «concernés» (c'est peut-être aussi pour ça que les scénarios sont pas trop complexes...). De plus, non seulement les Teenagers sont des victimes parfaites (c'est un régal de voir le boutonneux chiant se faire décapiter !) à cause de leurs nombreuses activités extérieures, mais en plus ils sont suffisamment différents entre eux pour varier le massacre : le gros qui mange tout le temps, le sportif branché et séducteur, le noir qui assume mal sa différence, le couple qui fornique dans les bois, le paralytique et son chien, le comique qui se déguise en monstre toutes les 5 minutes, le gars qui comprend tout ce qui arrive dans cette foutue demeure... etc.

C'est pour cela que Brain Soda te propose un choix de 19 Teenagers différents. Des «classes», des archétypes (comme ceux que je viens d'exposer) qu'il est possible de retrouver dans les histoires qui nous intéressent.

COMMENT IL EST MON TEENAGER FRANCIS ?

Toi, tu cherches les emmerdes...

Même si tu dois obligatoirement choisir une classe de perso, il n'en demeure pas moins que tu possèdes ton entier libre-arbitre sur la manière de créer et d'incarner ce dernier. Le choix d'Avantages, de Défauts et de Compétences (spécialisées ou non) est suffisamment vaste pour «personnaliser» ta création et la rendre différente d'un autre perso appartenant à la même classe. Il est ainsi possible de jouer un Scout sans pour autant que celui-ci ressemble aux autres louveteaux de sa troupe... Chose impossible avec un groupe d'orcs ou de nains dans un jeu de rôles médiéval fantastique (sauf dans **DragOOns** évidemment).

Ton personnage aura généralement entre 13 et 20 ans. mais semblera souvent plus vieux (surtout



BRAIN SODA

les Bimbos, qui ressemblent à des minettes d'une vingtaine d'années... D'ailleurs ce sont des minettes d'une vingtaine d'années...). Il n'est pas nécessaire de bosser un background, il serait d'aucune utilité. On a rarement le temps de s'attarder sur le passé d'un personnage, sauf si ce dernier est le fil conducteur de l'histoire. Par contre, il est fortement recommandé de réfléchir au look et à la mentalité du perso pendant quelques minutes pour se plonger rapidement dans l'histoire. La classe de perso sera d'une très grande utilité durant cette étape de «fignolage».

Mais garde toujours ceci à l'esprit : ton perso est avant tout une Victime.

Et garde ça aussi à l'esprit : je ne m'appelle pas Francis.

QU'EST CE QU'UNE VICTIME FRANCIS ?

Scrogneugneu !!!!

Ton personnage n'est pas Stallone, encore moins Schwarzenegger ! C'est une personne tout à fait ordinaire plongée sous une cascade d'hémoglobine et de stremons voraces. Il est là pour servir de goûter au méchant, pour se faire découper à la tronçonneuse... Mais ce n'est pas une fin en soit. Le but n'est pas de perdre un perso par scénario, toutes les histoires ne tournant pas autour de ce mécanisme à la Vendredi 13 où seul un héros survit, mais il faudra souvent «forcer» le destin, jouer les curieux, agir comme ces héros de films qui préfèrent vérifier seul s'il y a un monstre dans le puits plutôt que d'appeler du secours. Cela ne te conduira pas nécessairement à la mort, mais tu apprendras rapidement que le mot «prudence» ne fait pas partie du vocabulaire des teenagers.

Cependant, je te mentirai en affirmant que tu ne perdras pas quelques persos. Ce jeu n'invite en aucun cas le MJ à faire de la boucherie gratuite, mais encourage les joueurs à rire de la mort de leur perso. A les pousser dans les griffes du loup pour provoquer un gros jet de sang et un grand éclat de rire !

Et pour ceux qui auraient peur de se lasser de ce jeu, par la faute de morts à répétition (ce que je n'encourage pas) et de créations de persos sans cesse renouvelées, je dirai ceci : la mort du perso lors d'un scénario ne signifie en aucun cas sa disparition définitive. Nous sommes dans un film et le teenager pourra faire son retour dans un scénario ultérieur (on change pas une équipe qui gagne et qui marche au box-office).

Comme l'orientation du jeu dépendra essentiellement de ton MJ (de ton Metteur en Scène), il ne faudra surtout pas hésiter à gueuler s'il abuse des meurtres, des démembrements, des trépanations sur ton groupe. C'est pas lui qui doit s'amuser, c'est toi !

Et puis crois-moi, un bon p'tit scénar d'épouvante sans tortures ni boucherie avec plein de monstres kitschous baveux, c'est plus fun !

Le conseil du jour : constitue-toi un BRAIN BOOK, c'est à dire une chemise avec 3 ou 4 persos Brain Soda créés d'avance. Comme ça, en fonction du MJ, de la partie, du groupe et de ton humeur tu pourras changer de Teenager facilement ("Tiens, si je jouais Ludo aujourd'hui ? Mmm... Voilà qui devrait me permettre de séduire la nouvelle joueuse du club !").

COMMENT JOUER UN TEENAGER FRANCIS ?

Oh la la... Je vais me le faire.

Il serait stupide de donner des conseils précis sur la manière d'incarner un Teenager dans SODA. Comme dans les autres jdrs, tout dépend de ta manière d'interpréter un rôle, de ton «feeling» et de l'ambiance que tente de créer le Metteur en Scène. Cependant, il faut que tu saches que ton «roleplaying» devra être différent en fonction du type de scénario dans lequel ton Maître te fera jouer :

Dans un scénar **série B**, il te faudra incarner ton personnage de façon assez classique. Il aura



BRAIN SODA

beau être un adolescent un peu «strange» il devra réfléchir, penser et agir (presque) logiquement sans partir dans des délires sans fin. Cela vient du fait que les scénars série B, quoique de juteux nanars, sont «mieux» construits, plus proches des scénarios d'horreur classiques. Ils se veulent sérieux et bénéficient, d'une certaine manière, d'un plus gros budget.

Dans un scénar **série Z**, il faudra te défouler. Te mettre à 100 % dans la peau de ton drôle de perso afin de partir au quart de tour. Repenses à toutes les conneries que tu as balancées ou faites pendant ta dernière partie, alors que le MJ te regardait méchamment... Dans un Z, on t'y encourage !

Il est important d'agir de manière illogique, de penser à l'envers sans la moindre dose de prudence ou de méfiance. Il faut agir avant de réfléchir comme dirait Toon RPG ! N'hésites pas à faire un footing en pleine forêt à minuit, à émettre des idées ou des hypothèses à la con, à grossir les défauts de ton perso, à aider le Metteur en Scène dans ses descriptions ! Un scénar Z est une vraie partie de ping-pong, ça va très vite et chaque côté apporte sa touche personnelle à la partie. Mais n'en fais pas trop tout de même ! Les autres joueurs doivent s'amuser également et le scénar doit progresser. Fais semblant d'avoir peur, hurle, mais ne fais surtout pas sombrer le scénar dans un délire total ! (le Maître est là pour calmer les excès).

Un conseil : mate-toi quelques films comme Vendredi 13, Freddy, Le Retour des Morts-vivants, The Gate... pour l'esprit B, et tous les films de Troma pour l'esprit Z et nanar californien. Tu sauras rapidement faire la distinction...

BON FRANCIS, ON EST DANS UN FILM OUI OU M... !?

Oui, ton personnage est bel et bien le héros d'un lamentable film d'horreur, de la même manière que Han Solo est un des personnages principaux de la Guerre des Etoiles ! Mais il n'en sait rien... ce qui ne change donc pas grand chose.

Il est en chair et en os, il a peur, il saigne, il vit, comme dans n'importe quel jdr. Les seules différences notables viendront du découpage en plans, des monstres en carton pâte, de l'orgue en fond sonore et de la désagréable impression de se retrouver face à une moquette de soucoupe volante. Pourtant, tout cela est bien réel...

C'est juste un «autre monde», celui des navets du fantastique.

Et maintenant tu sors, tu n'as pas été gentil aujourd'hui...

TROISIÈME CHAPITRE (LA VENGEANCE) : RÉSOLUTION DES ACTIONS

A. PRINCIPES

- Jet simple :

Lorsque le personnage se retrouve confronté à une situation nécessitant un jet de dé (lorsque l'action risque de louper) et qu'il n'est opposé à personne, le MJ doit déterminer la difficulté de l'action.

Action tentée	Type de dé
Fastoche	1D4
Aisée	1D6
Moyenne	1D10
Difficile	1D12
Maxi Hard	1D20

En fonction de la difficulté, le joueur devra lancer



BRAIN SODA

un certain type de dé sous la compétence tentée + la caractéristique qui s'y rattache (qui se trouve entre parenthèses).

S'il obtient un résultat inférieur ou égal à cette valeur, le jet est réussi. Sinon, c'est un échec.

Exemple : Bobby, le personnage de Ludo, essaye de trouver dans une cave obscure un tournevis afin de fabriquer un séchoir à Pamela, la bimbo du groupe. Pour cela, il utilise sa compétence "Trouver objet caché (SE)" qui a une valeur de 4. Le Maître de Jeu estime que, compte tenu de l'obscurité et de la taille d'un tournevis, l'action tentée est "Difficile". Ludo lance donc 1D12 (qui correspond à l'action Difficile) sous sa compétence, soit une valeur de 6 (4 sa valeur dans la compétence + 2, la valeur de sa caractéristique SENS). Il obtient 6 ! Il parvient de justesse à apercevoir un petit tournevis à côté d'un cercueil ouvert.

- Marge de réussite :

La différence entre le résultat du dé et la valeur de la compétence/caractéristique permet d'obtenir une marge de réussite. Celle-ci permet de connaître l'étendue de la réussite ou de l'échec. Ainsi, dans notre exemple précédent, Ludo a obtenu une marge de 0. S'il avait fait 3 à son jet de dé, il aurait obtenu une marge de 3... Soit une réussite Bonne.

Marge	Type de réussite	Type d'échec
0	De justesse	A deux doigts
1-2	Passable	Faible
3-4	Bon	Moyen
5-6	Tres Bon	Grave
7-8	Excellent	Tres Grave
9 et +	Exceptionnel	Catastrophique

Les marges de réussite permettent au Maître de Jeu d'appréhender la qualité d'une réussite ou l'étendu d'un échec. Elles sont également utilisées dans le cas des jets avec opposition.

- Jet sans compétence :

Si le personnage tente une action alors qu'il ne possède pas la compétence concernée, il devra effectuer un jet sous la caractéristique dont elle dépend.

Ex : si Bobby essaye d'emprunter la voiture de son père (il n'a pas la compétence), il devra faire un jet sous sa valeur en Souplesse... soit 4. Ça va pas être facile de démarrer la chevrolet !

- Jet sous une caractéristique :

Dans le cas où le personnage tente une action dépendant d'une simple caractéristique (par exemple : un jet de Muscle pour soulever un poids mort, un jet de SENS pour repérer un bruit, un jet de Tripes pour pas mourir de trouille....), il suffit de multiplier la valeur de la caractéristique par 2.

Ainsi, si le perso de Ludo tente de soulever le cercueil sous lequel s'est glissé le tournevis, il devra effectuer un jet sous une valeur de 6 (3 = sa valeur en Muscle multipliée par deux).

- Jet avec opposition :

Lorsque le personnage se retrouve confronté à un autre être vivant (dans un combat notamment, dans un bras de fer, dans une compétition...) chaque participant lance 1D10 sous sa compétence/carac.. Celui qui obtient la plus grande marge de réussite l'emporte. En cas d'égalité, les actions s'annulent et les candidats sont ex-æquo.

En cas de position plus favorable d'un adversaire, le MJ pourra lui octroyer des malus/bonus (voir plus loin).

Ex : Bobby essaye de battre sa girl-friend Barnabé au bras de fer. Il fait donc un jet sous sa valeur en Muscle multipliée par deux, soit 6, et obtient 4 ! Sa marge de réussite est donc de 2. Hercule lance également 1D10 et obtient 2 ! Barnabé ayant une valeur en Muscle de 8 (4 x 2), elle obtient une marge de réussite de 6 ! Elle explose le bras de Bobby avec un minimum d'effort.



Faut dire qu'elle est haltérophile aussi...

B. RÈGLES PARTICULIÈRES :

- Réussite/Echec critique :

Obtenir un 1 sur un jet de dé signifie une réussite maximale dans l'action tentée. Il va sans dire que la réussite critique d'une action " Maxi Hard " est plus spectaculaire que celle d'une action " Fastoche " (ce qui est mesuré par la Marge de réussite).

Faire le maximum sur un dé (un 4, un 6, un 10, un 12 ou un 20) en loupant une action signifie un échec critique. Encore une fois, un échec critique sur 1D4 aura des conséquences moins dramatiques que sur 1D20.

- Utiliser une autre caractéristique :

Par principe, une compétence est toujours rattachée à une caractéristique précise. Cependant, il est possible de la faire fonctionner, dans certaines circonstances, avec une autre caractéristique. Ainsi, lorsqu'un teenager essaye d'atteindre un monstre avec un pistolet, il utilise normalement sa compétence en Armes à feu avec sa valeur en Souplesse. Mais s'il ferme les yeux et tire au hasard, on utilisera plutôt sa valeur en BDN (Bordé de Nouilles).

- Malus/Bonus :

Le Maître de jeu est libre de modifier la valeur d'une compétence/caractéristique d'un personnage en lui octroyant des bonus ou des malus. Ainsi une blessure importante entraîne généralement une perte de - 2 dans toutes les compétences.

C. LES JETS DE TRIPES :

Lorsque les teenagers se retrouveront confrontés à une situation gore (digne de mon charcutier) ou à un vilain affreux très effrayant, le MJ pourra demander ux joueurs d'effectuer un jet opposant leurs Tripes à une Difficulté (déterminée par le MJ en fonction de l'horreur présente). En cas de réussite, le PJ gardera son sang-froid. En cas

d'échec, il faudra recourir à la TABLE DE FROUSSE pour connaître les effets du jet loupé :

TABLE DE FROUSSE		
Marge	Type d'Echec	Frousse
0 1-2 3-4	A deux doigts Faible Moyen	Sueurs froides Hurlement sans fin Rire nerveux et stupide
5-6 7-8 9 et +	Grave Très Grave Catastrophique	Pleurs et bave Joli dégueuli Peur panique

QUATRIÈME CHAPITRE (LA REVANCHE) : LE COMBAT

A. PRINCIPES :

On ne peut décemment parler de films d'horreur (surtout de série Z) sans évoquer le sang, la sueur, les ecchymoses, les hémorragies, les lacérations, les empalements, les éviscération, les trépanations à la fourchette à escargot, les décapitations à la tronçonneuse. Alors, voici les jolies règles permettant de créer une marée de membres et de boyaux :

- LE CORPS A CORPS DANS TA FACE :

- Par principe, celui qui a le plus en Souplesse agit en premier. Ceci étant, cela n'a pas beaucoup d'importance dans un combat puisque les actions sont simultanées.

- En cas d'agression, chaque opposant fait un jet avec opposition sous sa compétence de combat au corps à corps (Arme blanche, Combat avec les poings, Karaté, Esquive...) avec 1D10. Le MJ peut



BRAIN SODA

choisir un niveau de difficulté plus élevé (D12, D20) ou plus facile (D4, D6) si un des adversaires se trouve dans une position plus favorable (de dos, l'adversaire est couché, ne voit rien...) ou défavorable (vise l'oreille gauche, est tombé à terre, tient son arme avec son pied...).

- Celui qui obtient la plus grande marge de réussite blesse son adversaire. En cas d'échec ou d'égalité, les combattants font de jolies figures mais ne blessent personne.

- On calcule les dégâts de l'attaque comme suit : Dégâts (Muscle de l'attaquant + Marge de Réussite + Dégâts de l'arme utilisée) - Défense (Muscle de l'adversaire + Marge de Réussite + Armure portée) = Niveaux de Blessure.

Exemple : Bobby ne supporte plus Barnabé depuis leur virée dans les catacombes. Depuis deux jours, Barnabé (qui a le teint particulièrement vert) s'empiffre de cervelles de lapin en débitant des grossièretés. Alors que le sympathique Bobby sort de sa douche, Barnabé essaye de lui bouffer la tronche avec un plat de purée... Il se défend. Barnabé a une valeur de 2 en Se battre avec les poings (MU) (soit 6) et Bobby a 4 en Karaté façon John Woo (SOU) (soit 8). Barnabé lance 1D10 mais le Maître de jeu décide que Ludo doit lancer 1D12. En effet, Bobby est surpris par cette attaque, les yeux encore remplis de flotte et de bain douche. Barnabé obtient 4, ce qui lui fait une marge de 2 (Réussite Passable) et Bobby réalise un 2 ! Il fait

une marge de 6 (Réussite Très bonne !). Il parvient donc à éviter Barnabé et à lui infliger un coup de pied retourné dans la chetron au ralenti tout en tenant sa serviette de bain.

Il lui inflige les dégâts suivants : Muscle de Bobby (3) + Marge de Réussite (6) + Dégâts du coup de poing (1) - Muscle



de Barnabé (4) + Marge de Réussite (2) + son armure (0, elle ne porte qu'une robe à fleurs) = 10-6 = 4. Barnabé se prend quatre niveaux de blessure, soit une Lacération. Une molaire s'envole dans un jet de sang mais elle encaisse !

- COMBAT A DISTANCE :

- Si l'adversaire voit venir le coup, il peut tenter d'esquiver s'il possède la compétence. Dans ce cas, on procède à un jet avec opposition. Chaque opposant fait un jet sous sa compétence de combat (Armes à feu, Projectiles... pour l'attaquant, Esquive pour le défenseur) avec 1D10.

Le MJ peut choisir un niveau de difficulté plus élevé (D12, D20) ou plus facile (D4, D6) si un des adversaires se trouve dans une position plus favorable (de dos, l'adversaire est couché, ne voit rien...) ou défavorable (cible cachée, vise l'oreille gauche, est tombé à terre, tient son arme avec son pied...).

Celui qui obtient la plus grande marge de réussite l'emporte sur l'autre : l'attaquant atteint sa cible ou le défenseur esquive avec un joli saut de l'ange façon Hong Kong.

- Si l'adversaire ne voit pas venir le coup, il ne peut pas esquiver. Dans ce cas on procède à un jet simple, la Difficulté étant déterminée par le MJ (en fonction de la distance, de la vitesse de la cible, du vent...).

Une réussite permet de toucher son adversaire.

- On calcule les dégâts d'une **arme à feu ou d'une arbalète** comme ceci : Dégâts (Marge de Réussite + Dégâts de l'arme à distance) - Défense (Muscle de l'adversaire + Marge de Réussite + Armure portée) = Niveaux de Blessure.

- On calcule les dégâts d'une **arme à distance autre** (arc, couteau de lancer...) comme suit : Dégâts (Muscle + Marge de Réussite + Dégâts de l'arme à distance) - Défense (Muscle de l'adversaire + Marge





de Réussite + Armure portée) = Niveaux de Blessure.

Exemple : Voyant que Barnabé est particulièrement robuste, Bobby saisit une bouteille de Chanel n°5 et lui envoie dans la figure. Barnabé voit venir l'attaque et peut tenter d'esquiver. Bobby fait un jet sous sa caractéristique Souplesse (il n'a pas la compétence Lancer) et Barnabé, qui n'a pas la compétence Esquive, doit se contenter d'un jet sous sa valeur en Souplesse (3). Tous les deux lancent 1D10. Barnabé loupe mais Bobby obtient 1 ! Réussite critique !

- REUSSITE CRITIQUE :

Une réussite critique (un 1 sur un jet de dé), quelle qu'elle soit, permet de doubler les dégâts de l'attaque ou de la défense.

Exemple (en reprenant le cas précédent) : La bouteille de Chanel atteint la grosse Barnabé en pleine poire et lui inflige = Muscle de Bobby (3) + Marge de Réussite (2) + Dégâts de la bouteille (1) multiplié par deux - Muscle de Barnabé (4) + Marge de Réussite (0) + son armure (0, elle ne porte qu'une robe à fleurs) = 13-4 = 9. Barnabé se prend neuf niveaux de blessure (soit 13 au total). Autrement dit, la bouteille de parfum lui explose le nez dans un joli feu d'artifice de sang et de mucus.



- COMBAT CONTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES :

Un personnage peut affronter sans malus (au corps à corps ou à distance) autant d'adversaires que sa valeur en Souplesse. Ainsi notre brave Bobby pourrait se battre contre 4 adversaires à la fois sans problèmes. C'est bien connu que lorsqu'un héros doit affronter plusieurs mécréants, ces derniers attaquent chacun leur tour plutôt que de lancer un assaut ensemble pour l'emporter rapidement.

B. NIVEAUX DE BLESSURE :

- Dès qu'un teenager subit des dégâts, il doit marquer ses niveaux de blessure sur sa feuille de personnage dans la grille de **BLESSURES**.

- Chaque case représente un niveau de blessure (on coche de la gauche vers la droite, vous l'aurez compris.... J'espère). Lorsque vous subissez deux niveaux de blessure, vous devez cocher 2 cases. Si un peu plus tard vous subissez trois autres niveaux de blessure, vous devez cocher les 3 cases suivantes (5 cases seront donc cochées).

- Toute les quatres cases vous subissez une **BLESSURE** dont voici les effets :

LACÉRATION : votre personnage a le corps couvert de coupures ou ecchymoses, il saigne du nez, il a une balâfre sur la joue....etc. Ses petites blessures ne lui entraînent aucun malus mais doivent être bien visibles (les héros sont souvent blessés au visage vous avez remarqué ?).

EMPALEMENT : votre teenager a subi une blessure moyenne. Il a eu le torse lacéré, une phalange tranchée, le lobe arraché, la main traversée par un crayon de papier... Il subit un malus de -1 à toutes ses actions.

MUTILATION : bras arraché, main broyée, nez explosé, pied décapité, épaule traversée par une patte d'araignée géante... Ca n'arrête pas de saigner (à croire que le teenager a 25 litres de sang dans le corps) et ça entraîne un malus de -2 à toutes les actions. Bizarrement, le coma n'existe pas dans les films gres... Même avec un couteau entre les omoplates, le héros continue à avancer péniblement en déversant des litres de sang sur le sol.

TRÉPANATION : le personnage est mort, la tête coupée en deux par une hache, le corps réduit en petits morceaux par une moissonneuse batteuse... C'est gore, c'est poisseux, ça a demandé des litres



de sang et de latex. Vous pouvez regarder les autres jouer maintenant...

B. LES SOINS :

- Tout jet simple réussi en *Premiers Soins* (Lacération : Facile, Empalement : Moyen, Mutilation : Difficile) permet de regagner 4 niveaux de blessure.

Les premiers soins consistent en général à mettre un bandage sur la blessure (même sur les vêtements parfois), à faire une piqûre d'on ne sait quoi, à avaler une racine bizarre ou à se faire cautériser la plaie avec un couteau chauffé à blanc... Toujours est-il qu'après avoir



bien souffert, le héros blessé court ensuite à nouveau comme un cabris.

On ne peut pas faire plus d'un jet de Premiers Soins par jour et il est préférable que ces derniers soient prodigués par une gentille Bimbo.

- Chaque véritable "moment de repos" tel qu'il est précisé dans le script (une nuit, une heure, une sieste de quelques minutes avant l'assaut final) permet de récupérer 2 niveaux de blessure.

- Tout séjour calme dans un hôpital (c'est à dire que le malade a juste droit à deux ou trois plans pour montrer qu'il est à l'hosto pendant que ses camarades luttent contre les mégatravelos) permet au teenager de ressortir dans son état original, c'est à dire sans aucun niveau de blessure. C'est beau la médecine !

C. MATOS DE LA MORT QUI TUE :

Et voici, sous vos applaudissements, les statistiques des ustensiles qui font mal au Monstre du Puits...



ARMES DE CORPS A CORPS/LANCER

Petite arme de corps à corps : +1

(poing, pied, agrafeuse, fourchette, tire-bouchon...)

Moyenne arme de corps à corps : +2

(dague, scalpel, shuriken, tournevis...)

Grande arme de corps à corps : +3

(épée, hache, rateau, masse, thon surgelé...)

Terrible arme de corps à corps : +4

(tronçonneuse, tondeuse à gazon, hache à deux mains, marteau pneumatique, lapidaire...)

ARMES A DISTANCE

Petite arme à distance : +2

(Pistolet léger, Browning Baby, arc léger...)

Plus grande arme à distance : +3

(Petite arbalète, Révolver léger au calibre inférieur à 9mm...)

Moyenne arme à distance : +5

(Arbalète, Arc Long, Pistolet Mitrailleur...)

Grosse arme à distance : +7

(Fusil à pompe, fusil à canon scié...)

Terrible arme à distance : +8

(grenade, bazooka...)



ARMURES

Armure légère : -1

(Blouson de cuir, combinaison moto, vêtements épais...)

Armure moyenne : -2

(veste renforcée, casque léger...)

Armure lourde : -3

(gilet pare-balle léger...)

Big Armure : -4

(gilet pare-balle lourd, casque lourd, cotte de maille...)

CINQUIÈME CHAPITRE (LA RESURRECTION) :

LES CARTES CLICHES (OPTIONNEL)

Afin de rajouter quelques événements aléatoires dans vos parties, vous trouverez à la fin de ce jeu 16 cartes « clichés ».

Il vous faudra les photocopier sur un support cartonné, puis les découper.

FONCTIONNEMENT :

Avant chaque scénario, tous les joueurs, ainsi que le MJ, doivent tirer au sort une carte dans le paquet. Ils doivent garder leur pioche secrète jusqu'au moment où ils l'utilisent.

Chaque carte a un effet différent, inscrit sur son support et peut-être utilisée librement par le joueur pendant la partie. Une fois jouée, la carte est défaussée et ne peut plus être utilisée par la suite.

Le but du jeu est que toutes les personnes autour de la table se

défaussent de leur carte, si possible aux moments les plus opportuns pour « dynamiser » le scénario. Si toutes les cartes sont utilisées avant la fin du scénario, le « film » obtiendra un bonus en Points de Public plus important.

En effet, chaque carte possède une « valeur ». A la fin de la partie de Brain Soda, on additionne les valeurs des cartes jouées pour obtenir le bonus en Pts de Public.

UTILISER LES CARTES

Un joueur peut jouer sa carte lorsqu'il le désire, mais elle doit impérativement être utilisée à un moment opportun, dans une situation rajoutant du « piment » ou plus simplement de l'humour au récit. Bref, il faut qu'elle tombe à pic dans la partie... Dans le cas contraire, le Metteur en Scène peut décider que la carte « tombe à plat ». Elle sera défaussée mais sa valeur ne sera pas comptabilisée en fin de scénario. Evidemment, il convient d'être juste, l'utilisation des cartes étant subjective.

Voici un moyen simple de déterminer si la carte est bien utilisée ou pas : si une majorité de personnes autour de la table de jeu trouvent que c'est « bien joué », alors on peut estimer que la carte mérite d'être comptabilisée.

Vous-même, en tant que MJ, posséderez une carte de ce type. Et ce sont les joueurs qui vous en feront ressentir l'efficacité.

Ex : Avant une partie, Ludo tire une carte dans le paquet présenté par le MJ. « Entrée Fracassante » : cette carte lui donne droit d'intervenir dans une scène, quand bien même son teenager se trouverait à des kilomètres de cette dernière. A un moment du scénario, les joueurs sont divisés en deux groupes et l'un d'eux est attaqué par une sorte de gelée à la menthe mutante. Malheureusement, seul le perso de





BRAIN SODA

Ludo possède une arme efficace et ce dernier se trouve avec l'autre groupe, cherchant des indices dans la ville d'à-côté. Alors que les malheureux teenagers s'apprêtent à être ingurgités par la créature, Ludo utilise la carte « Entrée Fracassante »..... Et le voilà qui arrive comme par magie dans la scène, arme à la main, pour les secourir (« J'avais oublié un truc ! »).

Sa carte est défaussée et sera comptabilisée en fin de partie, ayant été utilisée à bon escient.

LES CARTES

C'est dans le script ! (CDLS)

« Tu sais conduire Billy ? Tu me l'avais jamais dit ! »

Grâce à cette carte, le personnage se retrouve avec la compétence de son choix pour toute la scène, et ce avec une valeur de 4. Ainsi, un teenager sera tout à coup capable de démarrer une voiture avec les fils, de fabriquer une bombe avec de l'ammoniaque, de crocheter une serrure avec une carte de crédit... Et même si c'est ridicule, c'est dans le script !

Chat à ressort

« Miaou »

C'est l'inévitable matou qui s'éjecte invariablement des armoires et des placards dans les films, créant une fausse alerte et faisant sursauter le spectateur. Cette carte fera apparaître un chat à ressort dans l'endroit de votre choix. Il doit impérativement surgir d'un espace clos, au point de se demander comment il est arrivé là : poubelle, placard, machine à laver...etc.

Coupé au Montage (CAM)

« Voilà ma scène... J'apparaiss derrière le mutant. Où je suis bordel ?! »

Un geste malheureux ? De la violence gratuite ? Une improvisation désastreuse ? Rassurez-vous, personne n'en saura rien, ni le public, ni les comités de censure. La scène a bien eu lieu, mais a été coupée en post-prod, sans entraîner aucune conséquence désastreuse sur votre Box-Office. Le joueur peut utiliser cette carte pour une scène

entière ou un simple bout de scène (séquence/bout de séquence qui se déroule en un lieu précis à un moment précis du scénario) afin d'éviter une chute vertigineuse des Points de Public. Le MJ a également la possibilité de jouer cette carte pour « effacer » une scène bancale de son scénario venant d'être jouée.

Coupure Suspense

« Bon, j'veis pisser... »

Le tueur psychopathe s'approche du rideau de douche, au travers duquel transparaît la silhouette sensuelle de Cynthia. Sa main gantée tient fermement un couteau. Il s'approche, lève sa lame et... Coupure ! Que ce soit une coupure publicitaire, un blocage de bobine ou un simple effet suspense, cette carte donne droit à une pause de 10 minutes dans le scénario.

Vous pouvez aller chercher les bières dans le frigo...

Destin Tragique

« Elle avait des moustaches Melinda ? »

L'acteur incarnant le teenager est mort durant le tournage (ou a été simplement considéré comme « un gros acteur de merde » dans certaines scènes après le visionnage des rushes) et a tout simplement disparu du film. Enfin, en partie... Disons plutôt qu'il a dû être remplacé au pied levé par un autre acteur n'ayant pas du tout le même physique. Du coup en jouant cette carte, le teenager changera de tronche en milieu de métrage, le script prétextant une chirurgie plastique quelconque ou les effets pervers d'un gaz mutagène pour expliquer cette curieuse métamorphose. A moins qu'il ne reste dans la pénombre pendant 45 minutes de bobine...

Dialogue Ikea

« Trop cool ton brushing ! T'as changé de coiffeur ? »

Comme son nom l'indique, ce type de dialogue sert à une seule chose : meubler. Après avoir joué cette carte, vous devrez tenir un dialogue de votre choix



BRAIN SODA

avec un autre joueur ou le MJ. Ce dialogue doit être sans aucun intérêt, n'avoir aucun rapport avec le scénario et tenir au moins 5 minutes. Il peut aussi bien aborder la météorologie, la cuisine biologique que la recrudescence de cafards dans les appartements New-Yorkais... A vous de voir, mais l'ennui est de rigueur.

Les moments les plus propices pour ce genre de répliques de remplissage sont les scènes stressantes.

Entrée Fracassante

« Vous m'avez appelé ? »

Vous êtes partout et nulle part à la fois. A vrai dire vous êtes toujours là où on a besoin de vous, et si vous n'y êtes pas encore, vous n'allez pas tarder à vous ramener. En terme de jeu, à l'aide de cette carte, le personnage peut faire une entrée fracassante une fois par aventure. Ce qui veut dire qu'il peut s'inviter dans n'importe quelle scène décrite par le MJ et ce même s'il se trouve à des années-lumière de là.

Fin alternative

« Pourquoi ils ont buté le cuisinier mexicain ? »

Oui, vous avez compris. En utilisant cette carte, vous allez pouvoir rejouer la fin du scénario, celle où le grand méchant se fait généralement exploser. Il conviendra d'agir différemment, de changer les dialogues, et libre aux joueurs de sauver la vie de leurs personnages... Cette fin figurera dans le DVD, prochainement en vente.

Flashback accessoire

« Mais attendez, ça me rappelle... (fondu enchaîné) »

En jouant cette carte, le joueur a droit à un flashback (maximum 10 minutes) concernant son personnage. Il prend alors la place du MJ et doit décrire cet événement aux autres joueurs, du mieux possible. A noter que ce flashback peut n'avoir aucun rapport avec la trame du scénario. C'est un petit moment purement égoцентриque servant à boucher les trous... Voire à gagner du temps.

Grève du chef éclairagiste

« T'arrêtes de gueuler René ! ? »

Par solidarité avec le mouvement des intermittents du spectacle, le chef éclairagiste a décidé de quitter le plateau en claquant la porte. Du coup, il faut faire avec les moyens du bord... Et un film éclairé aux lampes torches et aux néons noirs, c'est pire qu'une nuit américaine.

Du coup, tous les teenagers se retrouvent dans la pénombre dès qu'ils visitent un coin sombre et ils ont du mal à discerner quoi que ce soit. Malus de -2 à toutes les actions... (« Ah, on se croirait dans un Chuck Norris ! Je vois rien... Ils sont où là ? »).

Nut'O'Fun

« Si seulement on avait un briquet ! »

Grâce à cette carte, le joueur peut faire « apparaître » un objet utile durant une scène. Il le trouvera sans doute par hasard dans sa poche, dans un meuble, sous un lit... Même s'il n'a strictement rien à faire là.

Ex : le teenager qui sort un couteau suisse de sa poche pour réparer le compteur électrique, les 30 bougies qui se trouvent comme par magie dans le placard du manoir sombre, la tronçonneuse enfermée à l'arrière d'une voiture, le couteau de cuisine qui a glissé sous un meuble...

Il est évidemment déconseillé de faire apparaître par ce procédé des armes trop puissantes (« Oh, y'a un bazooka dans la commode ! »).

A noter que ces objets servent rarement plus d'une fois. Après avoir servi durant leur « scène clef », ils sont généralement perdus ou détruits.

Pendant ce temps-là... à Vera-Cruz

« Tiens, si j'ouvrais une boîte de thon... »

Le MJ s'attarde un peu trop sur l'activité d'un joueur ou d'un groupe ? Vous pouvez (à la manière du Flashback) l'obliger à décrire ce que vous faites de votre côté, même si ce n'est rien d'important. De la même manière, si c'est le MJ qui a tiré cette carte, il peut couper la parole aux joueurs et



BRAIN SODA

imposer la scène de son choix - dans un style « pendant ce temps là... »- durant 10 minutes au maximum.

Si possible, la scène ne doit strictement rien apporter au scénario.

Retournement scénaristique

« Bin voyons, comme par hasard... »

Votre personnage va mourir dans d'atroces souffrances ? Tomber dans une cuve de chocolat bouillant ? Se faire happer par le monstre anthropophage ? Et bien non ! Grâce à cette carte, un miracle va se produire, comme si la caractéristique Bordé de Nouilles était multipliée par 10.

En un véritable retournement scénaristique, votre teenager va se retenir de justesse à un câble, le monstre va se faire passer dessus par un trente tonnes, un poids de 16 tonnes va tomber sur l'agresseur avec ses framboises à la main...

Scène retournée

« On la refait ! »

Cette carte permet de rejouer une scène entière, un moment du scénario. Le joueur pourra ainsi rejouer une scène de combat qui lui a été défavorable, histoire de tenter à nouveau sa chance au dé. A moins qu'il n'ait trouvé les dialogues de la scène précédente peu percutants ou une scène d'action un peu molle.

Cette carte doit être jouée immédiatement après la scène en question, qui ne peut dépasser les 20 minutes de jeu.

Slow Motion

« On dirait Matrix contre l'Homme Pizza ! »

Cette carte oblige tous les joueurs à agir/parler au ralenti durant la scène suivante. Le MJ n'échappe pas à la règle... Il est recommandé d'utiliser cette carte avant une scène d'action.

Invincibilité du Héros

« Argh, mon fils... tu dois savoir... argh... je suis ta sœur... »

Cette carte permet de résister, pour quelques minutes seulement, à une blessure mortelle (Trépanation). De cette manière, le teenager pourra faire son monologue d'usage avant de mourir ou réapparaître -alors que tout le monde le croyait mort- pour buter le vampire dans le dos. Ce n'est qu'une fois cette action accomplie qu'il passera définitivement l'arme à gauche.

COMPTABILISATION

A la fin de la partie, le MJ doit additionner la valeur de toutes les cartes **jouées** durant le scénario. En croisant cette valeur dans le tableau suivant, il obtiendra le bonus en Points de Public (voir plus loin) :

Somme des cartes	Bonus en Points de Public
1-3	+0
4-6	+1
7-9	+2
10 et +	+3





BRAIN SODA

CHAPITRE FINAL (L'ENFANT DU DIABLE) : DE L'ART D'ÉCRIRE UN FABULEUX SCÉNARIO POUR BRAIN SODA OU L'ATTAQUE DE LA SAUCE BOLOGNAISE DES CARPATES

Cette partie est uniquement consacrée au Maître de Jeu (que nous préférons dénommer «*Metteur en Scène*», histoire de montrer notre différence nous aussi). Elle va en effet lui permettre de créer de bons scénars pour SODA, ou tout du moins, l'aider dans l'élaboration de ces derniers. Un MeS expérimenté devrait pouvoir se passer de la lecture de ce chapitre, mais un Maître débutant aura nécessairement besoin d'assimiler les quelques règles qui suivent pour saisir toute la substantifique moelle de ce jeu.

Néanmoins, je ne saurais que trop conseiller au MeS, même méga-expérimenté, de lire également cette partie et ce pour 3 raisons :

- je ne me suis pas emmerdé à l'écrire pour rien.
- un certain nombre de mécanismes sont à saisir pour pouvoir pleinement s'amuser.
- je ne me suis pas emmerdé à l'écrire pour rien.

PSAUME I : DE LA MANIÈRE DE MAÎTRISER

Il existe 3 grandes manières de maîtriser Brain Soda, trois façons de jouer :

- La première, dite technique du « *Monstropiante à Malibu* », est axée sur l'humour, la parodie et implique donc l'élaboration de scénarios de série Z, c'est à dire de « films » petit budget, aux effets spéciaux aussi ringards et abracadabrants que le récit lui-même.

Ces scénarios sont généralement très courts,

misant sur le dynamisme de groupe et les rires collectifs. En effet, afin de ne pas sombrer trop vite dans la lassitude ou le manque d'imagination dus à une histoire cousue de fils blancs, il est peu recommandé de dépasser 3 heures de jeu. Le but fondamental de ce type de scénar est de se défouler, d'enchaîner rire sur rire et de ne pas ralentir le rythme jusqu'à la scène finale.

Exemple type : Les Berniques mutants attaquent Vesoul

- La seconde technique, dite « fendage de gueule à la pelle à gâteau », s'axe beaucoup moins sur la déconne, tout en laissant le champ libre à des scènes, des histoires susceptibles d'amener quelques bons fous rires sur un plateau d'argent. Ce type de jeu implique l'élaboration de scénarios de série B (ringards) c'est à dire de « films » au budget plus important, destinés à un public un tant soit peu moins pubère que le précédent, mais dont certains points du récit s'enfoncent dans des limbes de noirceur et d'incohérence.

Les séances de jeu sont également plus longues que dans la configuration précédente.

Exemple type : La Nuit de L'Ostréiculteur

- La dernière technique enfin, dite également « technique du Tristan gothique glauque L'homme sombre », englobe l'hypothèse classique du jeu d'horreur, classique. Même si ce n'est pas son but premier, on peut en effet utiliser SODA pour jouer et faire jouer des scénars d'horreur contemporains sans rictus, ni rires, ni monstres en chewing-gum et papier crépon mauve.

Dans une telle configuration, les parties pourront durer plusieurs heures, voire plusieurs séances. Il est tout de même recommandé d'oublier les Avantages, les Défauts, voire les Classes de persos pour éviter tout dérapage ou effet « huître qui fait pouêt-pouêt » incontrôlé.

Nous ne nous étendrons pas plus sur le sujet, préférant de loin expliquer comme jouer à SODA tel qu'il a été conçu, c'est à dire à base de série Z



et de nanars de série B. Mais libre à vous, après tout, d'exploiter cette facette du jeu que nous laissons volontairement de côté.

PSAUME 2 : SÉRIE Z ET SÉRIE B

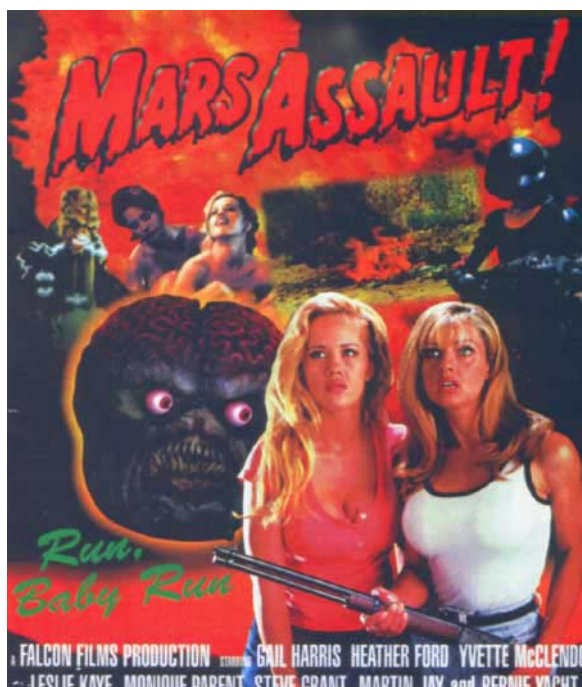
Il faut vous y habituer dès à présent : nous utiliserons les termes «Série Z» et «Série B» très souvent. Brain Soda proposant, en quelque sorte, d'incarner des personnages de films fantastiques pour le moins délirants, il était normal que nous fassions référence à ces styles, à ces catégories de long-métrage pour mieux expliquer les différents types de scénarios. Néanmoins il ne faut pas vous tromper, la référence au «film» n'est qu'une abstraction, un moyen d'élargir le champ de perception des joueurs. Ces derniers n'incarnent ni des acteurs, ni de faux teenagers, mais bel et bien des personnages en chair et en os qui n'ont pas la moindre idée de se trouver dans un horrible nanar. En gros, ils ne jouent pas Sigourney Weaver, mais Ripley. L'avantage d'un tel procédé est qu'on peut abuser des incohérences et des styles cinématographiques sans que cela paraisse anormal aux joueurs. Ainsi, il est fortement recommandé de découper les scènes en plans, sans véritable transition (ex : les joueurs décident de se rendre à un endroit et hop, la scène suivante, ils sont arrivés. Pas la peine de décrire le voyage sauf s'il a une importance particulière pour la compréhension du scénario), d'abuser des détails qui font vrai, comme le mur qui bouge quand on s'appuie dessus, ou bien de décrire le monstre comme s'il s'agissait d'un figurant dans un costume en latex style Bioman. Pourtant, il est bel et bien vivant et n'hésitera pas à massacrer les personnages dans un torrent d'hémoglobine couleur ketchup.

En jouant de la sorte, le joueur ressentira le

scénario de deux points de vue différents :

* tout d'abord en tant que teenager, dont la vie si fragile est sans cesse mise en danger par les plans machiavéliques d'une redoutable créature.

* puis en tant que spectateur, en imaginant le film dans lequel son personnage progresse, réalisant à quel point c'est nul mais n'hésitant pas à en rajouter une couche.



Je ne sais plus trop qui nous disait lors d'une partie : «en fait, Brain Salad et SODA permettent au Maître de jeu de créer des navets, des scénarios dont les joueurs ne voudraient même pas entendre parler si on jouait sérieusement» mais c'est bien vrai. SODA vous offre la possibilité d'écrire, volontairement, de mauvais scénarios. Quel délice ! Néanmoins, tout dépend du style du scénario, du film, que vous désirez faire jouer.

Les films de série Z sont les pires. Leurs idées sont saugrenues, mal ficelées, et souvent repiquées (en plus mauvais) sur de gros succès du box-office. Leurs effets spéciaux sont navrants, leurs acteurs et seconds rôles affligeants, leur réalisateur un gros flan. En fait, ces nanars tentent avant tout de compenser leurs lacunes par de multiples apparitions de Bimbos souvent peu vêtues et/ou d'effets gores à 3 francs 50. A noter que les Bimbos apparaissent en particulier dans les nanars dits «californiens» (ou de plage) c'est à dire dans lesquels la plage, le surf et le beach volley semblent être les véritables piliers du récit.

Les films de série B ringarde sont un peu plus potables. Si nous précisons «ringarde» c'est parce que tous les films de série B, tous les films de genre (dans notre cas, le fantastique) ne sont pas



BRAIN SODA

forcément des navets... Et de loin. La preuve : la plupart des films de John Carpenter et de David Cronenberg sont de la série B pur jus.

Par contre, ceux qui nous intéressent semblent avoir été réalisés par des scénaristes peu inspirés, des gens dont les intérêts économiques dépassent largement les intérêts artistiques. Leur but n'est pas, comme la série Z, d'atteindre un public pubère amateur de gore et de filles en bikini, mais de faire du réchauffé ou au mieux, d'inventer un concept susceptible d'entraîner une cascade de séquelles à la suite du premier film du nom.

On retrouve donc dans cette catégorie tout un tas de films papier carbone, pompant honteusement les idées d'illustres prédécesseurs et bourrés de clichés de surcroît. L'exemple typique c'est le slasher, le fameux trip du psychopathe indestructible tuant tout le monde jusqu'à ce que le gentil héros (ou la jolie héroïne) en vienne à bout (jusqu'à la séquelle suivante bien entendu). Alors forcément, avec un budget supérieur à une série Z, c'est un peu plus "classieux". Mais y'a comme un arrière goût de déjà-vu.

Lorsque vous déciderez d'écrire un scénario pour BRAIN SODA, il vous faudra tout d'abord réfléchir sur quel style vous désirez plancher. Allez vous plonger vos joueurs dans une série Z ou une série B ?

PSAUME 3 : DURÉE DE CUISSON

Une fois le type de scénario choisi, il vous faudra déterminer sa durée. Ou tout du moins, imaginer combien de temps celui-ci risque de prendre pour le maîtriser.

Il existe 3 grandes catégories de durée :

SCÉNARIO APÉRITIF : un tel scénario ne dépasse jamais une heure de jeu. Une telle partie, dite "de mise en bouche", sert surtout de test, de bouche-trou, voire d'interlude dans une grande soirée de jeu. Plutôt que de glander à se mater Châteauevallon pendant que le MJ fait une fiche de perso au «mec qui devait pas être là ce soir», pourquoi ne pas jouer à SODA plutôt ? De telles parties sont souvent très intenses et recommandées pour les scénars de série

Z. Les séries B sont trop difficiles à gérer en aussi peu de temps.

SCÉNARIO TROU NORMAND : le scénario fait plus d'une heure de jeu, mais ne dépasse pas 4 heures. C'est la durée moyenne, celle qui est la plus utilisée. Néanmoins, il est déconseillé de réaliser un scénario Z dépassant les 3 heures. Une telle partie risquerait de s'essouffler en cas de prolongement intempestif, ce qui ne serait bon pour personne. Le but de tels scénarios est essentiellement que les joueurs se donnent au maximum, plongent tête la première dans le délirium ambiant. N'abusez donc pas pour éviter tout phénomène de lassitude.

SCÉNARIO DIGESTIF : dans ce cas de figure, le scénario est un très long métrage puisqu'il dépasse 4 heures de jeu. Cette durée n'est ouverte qu'aux séries B qui, mieux construites et plus «calmes», sont les seules aptes à s'écouler sur autant de temps. Faire la même chose avec du Z serait de la boucherie.

PSAUME 4 : INGRÉDIENTS POUR UNE BONNE SOUPE Z

Et oui ma bonne Maité, c'est pas le tout de savoir combien ça met de temps à cuire votre truc, mais qu'est ce qu'il y a donc dans votre scénario Z là alors ? Et puis lâchez ce hachoir c'est indécent !
*** LE SCENARIO**

Nous l'avons déjà dit, un scénar Z est une histoire d'horreur qui ne s'embarrasse pas de questions métaphysiques. Sa réalisation, qui frôle largement l'amateurisme, part soit d'une idée simple (voire simpliste), soit se plonge dans un labyrinthe d'idées inextricables et stupides dans le simple but de faire peur. C'est gratuit, mal ficelé, mal filmé et ça fait plutôt rire que tourner la tête de dégoût. Un truc aussi farfelu que des tomates devenant meurtrières à la suite des manipulations d'un savant fou désirant devenir Maître du monde peut faire un excellent Z par exemple (ça a déjà été fait d'ailleurs).

Partez d'une idée indigne du cinéma fantastique,



BRAIN SODA

tordez là dans tous les sens, rajoutez-y du sang et des bimbos et servez chaud.

* L'AMBIANCE :

Soyons réaliste. Si les films de série Z frisent souvent le burlesque, c'est avant tout parce qu'ils le font un peu exprès. Il est en effet difficilement concevable que les films produits par Troma par exemple, dans lesquels se côtoient Drag Queens de l'espace et mémés zombies, cherchent à être sérieux. Parfois ça arrive... mais c'est tellement mal foutu que ça revient au même de toute manière.

Sans faire obligatoirement de la «comédie-horifique» à la sauce gore, les scénars de série Z demeurent la porte ouverte à tous les délires, aussi bien visuels que scénaristiques. Le tout est d'aller dans le bon sens. Les joueurs doivent rapidement comprendre qu'on est pas là pour faire du sérieux, mais pour agir, penser, de façon assez chaotique, suivre le fil d'un scénario dont on entrevoit la fin dès les premières scènes. L'avantage d'une telle situation est que vous n'aurez pas trop à vous casser la tête pour introduire les joueurs. Pas besoin d'une quelconque auberge ou boîte de nuit underground de Seattle pour lancer le scénar. On fera généralement en sorte que les PJs se connaissent dès le début de la partie (même s'ils n'ont aucun point commun), s'apprécient mutuellement (ou presque) et désirent accomplir plein de choses ensemble, par exemple retaper le vieux manoir maudit pour y faire une surprise-party.

* LES DÉCORS :

En parlant de vieux manoir, mieux vaut être honnête... Les joueurs risquent de ne pas souvent être dépayés. Les scénars série Z ont en effet la

particularité de ne pas faire de frais excessifs de déplacement. Le huis clos (maison-plage-maison-plage) demeure toujours la meilleure solution. C'est vrai quoi, quel intérêt d'aller dans la forêt amazonienne alors qu'on peut tout créer en studio avec quelques yuccas et le bruit de la jungle en

fond sonore ? Et puis, la technique du fond bleu, c'est pas fait pour les gorets ! Bien-entendu, une fois encore, les personnages ne devront pas s'apercevoir de la tricherie (même si ce sera évident pour les joueurs). C'est pas de leur faute, c'est le monde dans lequel ils évoluent qui est comme ça. Alors n'hésitez pas, en plein milieu d'une superbe description dont vous avez le secret, à bien préciser aux joueurs que le manoir qu'ils observent ressemble à une mauvaise maquette,



et que les sculptures gothiques dans le jardin font un peu polystyrène.

* LES SECONDS RÔLES :

Ce sont les PNJs.

Faut bien l'avouer, le Z s'axe toujours beaucoup sur son «méchant», laissant peu de place à d'autres figurants, si ce n'est quelques bonnes fausses pistes (« Est-ce la plantureuse Jennifer qui est responsable de ce massacre ? A moins que ce ne soit ce brave Ernest, le jardinier ? Ou encore Basil, l'ex-footballeur professionnel irradié dans une usine atomique après qu'il se soit fait licencié par un entraîneur peu scrupuleux, qui de plus a fait assassiner sa petite amie Pamela, ce qui a condamné Basil à suivre 3 ans de thérapie pour oublier la voix des taupes qu'il a dans la tête ? »). Mais étant donné qu'on est toujours très court sur le budget, on se contentera plutôt d'une figuration style désert du Ténéré. Donc, ne remplissez pas vos scénarios de pelletées de PNJs en tous genres.



BRAIN SODA

Préférez plutôt un ou plusieurs vilains bien crémeux, et quelques PNJs aussi «archétypiques» que tout le reste : le shérif con et alcoolique, son adjoint jeune et sympathique (mais qui se fera buter en sauvant un PJ), la catholique qui sent la présence de Satan, le médium trop curieux, le vieux qui sait tout, le boulanger Banette...etc. La présence de Bimbos peut être un sérieux plus pour la réussite de votre petite entreprise.

* LES EFFETS SPECIAUX :

N'abusons pas, on est pas dans une production de Spielberg ! Tout au plus pouvons nous faire un monstre assez crédible, quoique louchant farouchement depuis que Joe l'a laissé trop longtemps près du radiateur. Sans oublier qu'on a pas peint la tête de la même couleur que le corps et que le costume a tendance à faire des plis lorsqu'on fait de trop grands mouvements. En ce qui concerne la fermeture éclair, elle se verra à peine grâce aux faux piquants en caoutchouc qu'on a piqué sur l'extraterrestre en latex qu'on avait réalisé pour le film précédent. En appuyant sur la poire à lavement là, tu fais sortir du sang par les narines du monstre. Attends, merde, t'as appuyé trop fort, t'en as foutu partout sur les dents en carton ! Non non, c'est pas grave, un coup de tipex et ça se verra plus. Par-contre, tu fais gaffe à pas marcher sur ta queue, le dernier qu'a essayé le costume s'est pétié une jambe en descendant de la soucoupe.

Une fois encore, la difficulté sera de faire comprendre au joueur que le frisbee suspendu à la ficelle est bel et bien une vraie soucoupe volante et que leurs personnages risquent vraiment leur vie en affrontant ces créatures de l'espace à tête de poire.

Néanmoins il vous faudra, tout comme les PNJs, être assez mesuré sur les scènes spectaculaires. Il est plus facile de multiplier les trépanations, les mutilations et les membres arrachés (en plastique) que les explosions et les cascades en bagnole en plein milieu d'une grande ville américaine. Tout au plus pourra-t-on tenter une course poursuite en Lada dans les ruelles de

Montboudif-sur-Glaviot (et je te raconte pas les cascades en VTT !).

* LA MUSIQUE :

Si vous êtes le genre de MJ qui apprécie l'utilisation de la musique durant ses parties, je vous conseille dès à présent de laisser tomber les ziques qui font peur. Oui, je sais, c'est un peu paradoxal... Mais tant qu'à faire du mauvais, autant aller jusqu'au bout !

Sans pour autant vous replonger dans la pile de disques de votre période Top 50, quelques petits coups d'oeil chez votre gentil marchand de disques habituel devraient pouvoir vous satisfaire.

Nombreux sont les CD de musiques, bruits d'horreur, réalisés très maladroitement à l'aide d'un vieux clavier Bontempi où un mec, sûr de foutre les pétoches avec son micro lui donnant une voix démoniaque, nous la joue hurlements sans fin et incantations en charabia. Sans oublier toute la panoplie qui va avec : grincement de porte, gémissements de fantômes, rire malsain, bruits de chaînes, souffle rauque, chute dans un puits de 25 m de profondeur...

- *Et ça fait quoi la chute dans le puits de 25 m de profondeur ?*

- Un truc du genre :
" NON,NON, AHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH...
Plouf. "

- *Ah oui effectivement ça fout les boules...*

On ne compte plus non plus les BO de qualité plus que douteuse où des gars, sans doute franchement allumés, s'amuse à remixer avec les pieds des thèmes qui ont fait la gloire du cinéma fantastique. C'est ainsi qu'on a réussi à dénicher un superbe album «Space Themes» (chez Double Play... je commence mieux à comprendre leur nom à eux) dans lequel on retrouve les musiques de E.T. Star Wars, Rencontre du 3ème Type, Star Trek, 2001... version disco.

La BO de Kosmokitsch, supplément pour Brain



Salad/SODA à venir, est déjà toute trouvée !

PSAUME 5 : INGRÉDIENTS POUR UNE BONNE SOUPE B

Dans le cas d'un scénario B, on est pratiquement en terrain connu. Il s'agit d'une histoire d'horreur «classique», drapée de scènes croustillantes, comme on en écrirait pour un autre JdR d'horreur.

A une différence près : c'est mauvais.

Pourtant, on avait fait des efforts... A l'aide d'un budget conséquent, nous pouvions nous permettre des décors variés (pas forcément des maquettes), des seconds rôles et figurants nombreux (peut-être même bons comédiens qui sait), des effets spéciaux du tonnerre et une bande son à faire pâlir Herbert Léonard !!

Oui, mais voilà, le scénariste n'est pas le genre de personne à faire les choses à moitié : soit il repompe carrément la trame d'un film à succès (on appelle ça du réchauffé), soit il tente de créer un truc nouveau en s'inspirant des tendances du moment (« Attendez les gars, en ce moment c'est la mode des vampires ! Et si on se faisait un truc vachement novateur, style un vampire justicier kick-boxer qui pète la gueule aux flics corrompus ? »)... Et tout le monde trouve ça à chier.

Lorsque vous mettrez au point un scénario B, il vous faudra réfléchir à quelque chose de sérieux. Car, à la différence du Z, on se prend au sérieux. Vous pourrez très bien repiquer un film que vous connaissez, en le cuisinant à votre sauce ou inventer un concept original mais difficilement accrocheur. Comprenez par là une histoire souvent incompréhensible, confuse, tirée par les cheveux, tentant maladroitement de faire «original». L'exemple typique, c'est le croque-mitaine. Depuis Freddy et Jason, on compte plus le nombre de gros méchants, aux histoires et pouvoirs novateurs, qui sont nés de l'imagination de scénaristes peu inspirés

au demeurant. Bon, okay, leurs méchants ne repompent pas Freddy mais il essayent de faire la même chose que lui, de lui piquer son public, de fonctionner sur le même principe que lui. C'est commercial. On appelle ça un " créneau porteur ".

L'attrait comique du scénario B viendra généralement de ces histoires qui sentent le déjà-vu, éculées, aux personnages archétypiques ou qui développent des concepts tellement brumeux que c'est à vous donner des maux de cul. On veut une histoire qui donne la chair de poule, on veut un truc qui marche, on fait un truc sérieux.

Pourtant, ça ne tient jamais debout.

La différence entre Z et B réside là.

Si vous désirez mettre au point un scénario totalement délirant, à la sauce Ed Wood, où le leitmotiv est la déconne : c'est un Z.

Si vous préférez une histoire plus sombre, avec quelques moments d'angoisse mais à l'intrigue souvent bourrée de clichés, de scènes qui en deviennent parodiques tellement elles sont copiées ou encombrées d'incohérences : c'est un B.

PSAUME 6 : TECHNIQUES DE GESTION DU PERSONNEL

Le scénario classique de Brain Soda est le fameux «jeu de massacre» (un huis-clos, un tueur, des teenagers disparaissant les uns après les autres). Cependant, il apparaît souvent difficile de faire dans la boucherie gratuite en sachant qu'un perso mort signifie un joueur au rencart jusqu'à la fin de la partie (" *Ca va Franck, tu t'emmerdes pas trop ?* " - " *Non Non... grrrrr !!!* ").

Je m'explique : si vous décidez de faire un huis-clos dans de vieux abattoirs désaffectés où un psychopathe à tête de porc va faire dans



l'évidemment d'adolescents, il apparaît de bon ton de dégommer les joueurs les uns après les autres lorsque ces derniers font preuve (volontairement) d'imprudence. Après tout, c'est ça aussi SODA : s'amuser de la mort de son perso (à ce propos, jette un coup d'oeil à la «Leçon pédagogique...»).

Le problème c'est qu'une fois son perso transformé en civet de lapin, et aussi court que soit le scénario, le joueur va s'emmerder comme un rat mort et tourner en rond (c'est un coup à ce qu'il pète un truc chez toi, dévalise ton frigo ou pire, qu'il passe son temps sur ta console de jeux à dégommer des stremons à Half Life pendant que les autres le regardent avidement.).

C'est pour cela qu'existent trois techniques permettant au joueur de ne jamais être mis sur la touche et/ou de ne pas passer son temps à créer un perso à chaque nouveau scénario (ce qui est particulièrement pénible) :

- **LA REINCARNATION** : permet au joueur, lorsqu'il vient de perdre un perso dans d'atroces souffrances, d'immédiatement se glisser dans un autre rôle. Ce qui peut s'avérer très utile dans le cas du fameux «slasher».

Ex: imaginons que les joueurs incarnent une troupe de scouts en vadrouille. Les scouts, c'est souvent très nombreux (merci Baden-Powell !)). Lorsque le personnage d'un joueur se fera évider, ce dernier pourra incarner juste après un autre scout de la troupe. Et ainsi de suite... Je vous raconte pas le génocide.

- **LE REANIMATOR** : le joueur n'a pas réellement perdu son perso. Il est devenu " autre chose " (mort-vivant, vampire, garou...). Et plutôt que d'en faire un PNJ, notre sympathique joueur continuera à l'incarner dans son nouvel état.

Ex : on peut très bien songer à un scénario où la moitié des joueurs, transformés malencontreusement en morts-vivants, s'amuse à courir après les persos indemnes pour leur becter le cerveau. Je vois d'ici l'ambiance autour de la table (" Reviens Patrice ! Je veux juste te mâchouiller

l'occiput ! ").

Nota : Brain Soda vous propose des systèmes de création de méchants, vous permettant notamment de gérer des personnages zombis, vampires, loups garous...C'est un peu plus loin...

- **ZE RETURN OF THE DEAD** : le personnage est mort, sauvagement étouffé à coup de rillettes de canard (je suis très charcuterie en ce moment... L'air de la campagne sans doute), mais ce n'est pas une raison pour l'oublier et jeter sa fiche dans les ordures. Si le «film», la partie, a bien marché au Box-Office (voir plus loin) il est concevable de le voir réapparaître dans les séquelles suivantes ou dans un nouveau film encore plus gerbogène. Et oui, on ne change pas une équipe qui gagne, et ce genre «d'incohérence» est plausible dans un nanar !

Ex : pendant le scénario " Attack of the Fifty Feet Bonsai " un joueur a perdu son personnage : Ronny Scooter. Cependant, grâce aux points de Box-Office, on sait que le film s'est bien vendu en cassette vidéo et il apparaît évident qu'un « Return of the Fifty Feet Bonsai » doit voir le jour. Vu que le public a beaucoup apprécié l'humour de Ronny (surtout quand il se fait agresser par la maman bonsai,) il sera de nouveau de la partie.

Je tiens néanmoins à signaler que l'abattage systématique des persos est fortement déconseillé. Quand les joueurs ne s'amuse plus, il est temps de passer à autre chose.

PSAUME 7: LES POINTS DE BOX-OFFICE

C'est ainsi que sont nommés les Points d'Expérience dans SODA.

En partant toujours du principe que le scénario vécu par les joueurs est un film, les Points de Box-Office représentent le succès du métrage et la reconnaissance du public pour les «acteurs» (persos). Ainsi, plus un personnage aura de points de Box-Office à la fin du scénario et plus il aura de chances de réapparaître dans le scénario suivant et ce, même s'il est mort(cf. Ze Return Of The Dead). Après tout, il y est pour beaucoup dans le «succès» du film et sa présence est fondamentale dans les séquelles à venir.



Tableau des Points de Public

	Points de Public
- Scénario de série B	+ 1
- Scénario de série Z	0
- Bonne interprétation des persos	+ 1
- Mauvaise interprétation des persos	0
- Interprétation exécration	- 1
- Beaucoup de mauvaises idées	+ 1
- Trop de bonnes idées	- 1
- Bonnes et mauvaises idées	0
- Cascades/Scènes spectaculaires	+ 1
- On se croirait dans un épisode de Derrick (pas de scènes spectaculaires)	- 1
- Voyage/Beaux paysages (plage, soleil, plage, soleil)	+ 1
- Décors super limités	- 1
- Scénario bourré de bons clichés	+ 1
- Scénario bourré de mauvais clichés	- 1
- Sermons/Moralité (ex : la morale de cette histoire est qu'il ne faut pas partouzer à Crystal Lake)	-1 par sermon
- Effets spéciaux/gores de qualité	+ 1
- Effets spéciaux/gores minablistimes	- 1
- Option Bimbo	+ 1 par Bimbo (PJ)
- Scream Queens en petite tenue	+ 1
- Scènes érotiques/hot	+ 2
- Suspense/Rebondissements	+ 1
- Bastons/ Grosses scènes de Karaté	+ 1
- Mort originale du méchant de la fin	+ 1
- Groupe à la mode dans la Bande Originale (de hard-rock si possible)	+ 1
- BO digne d'un mariage paysan ("Et les églises se souviennent des tous premiers Je T'aime des mariés de Vendée Pouêt Pouêt")	- 1
- Sport à la mode	+ 1
- Gueule célèbre (PNJ) ("le vampire que vous avez en face de vous ressemble à Ernest Borgnine dans Supercopier")	+ 2
- Gueule de has-been (PNJ) ("ce mutant ressemble à un acteur de 21 Jumpstreet")	- 2



BRAIN SODA

De la même manière, plus un teenager aura de points de BO et plus il deviendra balèze (puisqu'il aura plus de Pts à répartir dans ses Compétences). Cela signifie qu'en plus de devenir indispensable au succès des séquelles, sa place deviendra grandissante. Il sera de plus en plus fort, de plus en plus puissant, pour pouvoir affronter un max de trucs encore plus collants.

COMMENT CA MARCHE FRANCIS ?

Tout d'abord, avant de connaître le sort réservé aux personnages dans les productions à venir, il faut déterminer le succès du film. Pour cela, il faut faire la somme des Points de Public en fonction des éléments, du contenu de votre scénario et de l'agissement des Victimes durant la partie. Le total obtenu sera ensuite comparé au Tableau de Box-Office qui évaluera le succès de votre film.

Exemple :

A la fin de ma dernière partie (" La Nuit du Chien Mou "), je fais la somme des points de Public. Voyons voir... C'était un scénario Z (0), bourré de mauvais clichés (-1), avec de bons effets gores (+1) et des rebondissements (+1). Mes joueurs, en général, ont pas trop été mauvais (+1) mais ils ont eu plein de bonnes idées (-1). Ludo jouait une Bimbo (+1) mais le savant irradié avait la gueule d'Huggy les bons tuyaux (-2). La BO était nulle (-1) mais y'avait du kung-fu (+1). Seules deux cartes clichés avec une valeur de 1 ont été jouées, ce qui ne rapporte rien...
Résultat des courses : $0-1+1+1-1+1-2-1+1+0 = 0$ pts de public

Ouais, bon. On peut pas dire que «La Nuit du Chien Mou» soit plébiscitée par la critique. Je me ramasse un gros bide ! J'ai toujours dit qu'il fallait prendre un teckel pour faire l'chien mou...

Remarque : lorsqu'on parle de «succès» pour un Z ou un nanar du B, cela signifie plutôt que les cassettes vidéos du film se sont bien vendues. En effet, si les films de série Z n'ont pratiquement aucune chance de voir une salle de cinéma un jour, c'est également très rare pour les navets du B

élevés en batterie. Et puis, le marché de la cassette est tellement plus enrichissant...

LA COTE DE POPULARITÉ :

Ce n'est pas parce que le film est un succès (ou une daube) que la reconnaissance du public sera similaire pour tous les personnages qui y ont participé. Il y aura toujours des remarques du genre : « Ohhh, la nénette brune, là, qu'est ce qu'elle était bonne ! Par contre le gros type en rose, j'te raconte pas le boulet ! »

La Cote de Popularité mesure l'intérêt du public pour un personnage et lui permettra de revenir ou pas.

Pour la déterminer c'est fort simple. Toi, Metteur en Scène, tu es libre de baisser (minimum 0) ou d'augmenter de quelques points de Box-Office la valeur attribuée par le Tableau de Box-Office. Pour cela, tu devras prendre en compte la manière dont a participé le joueur (et non plus les persos dans leur globalité), dont il a interprété son personnage. A-t-il bien joué à Brain Soda ou s'est-il contenté de ronfler dans son coin ? A-t-il été un élément perturbateur ou a-t-il installé une certaine dynamique de groupe ? Etc.

Si les Points de BO finalement attribués au joueur dépassent 2, cela signifie que son personnage a acquis une certaine cote de popularité et qu'il risque de faire un retour fracassant dans un prochain film.

NOTE : rien n'empêche au personnage d'un bide d'être rejoué ultérieurement (me fait pas dire ce que j'ai pas dit malheureux !). Par-contre, s'il est mort durant cette partie, son retour sera difficilement probable parce qu'il ira à l'encontre des goûts et de la stratégie commerciale. Alors coco, pour retrouver ton perso, tu sais ce qu'il te reste à faire... Roleplaying, roleplaying !

Exemple :

Si j'en crois le Tableau de Box-Office, du fait du



plantage du Chien Mou, aucun point ne devrait être attribué à mes joueurs. Dur !

Néanmoins, il faut bien avouer que mon ami Ludo a parfaitement incarné sa Bimbo. Naïve, curieuse, toujours en maillot. De plus, il hurlait comme un malade à chaque scène gore et a permis d'installer une hystérie bon enfant autour de la table. J'ai donc décidé de lui allouer 2 points de Box-Office. Bon, sa cote de popularité est pas flamboyante mais faut pas oublier dans quelle histoire navrante sa Bimbo a été plongée ! Et puis, ça devrait suffire pour les prochains films...

Par-contre, si elle avait péri sous la griffe molle du chien, son retour aurait été assez problématique.

LES CARTES CLICHES

N'oubliez pas que les cartes jouées durant la partie rapportent des bonus en **Points de Public** !

PSAUME 8 : UTILISATION DES POINTS DE BOX-OFFICE

Ils s'utilisent quasiment comme des points de Compétence à savoir : 1 point de Box-Office permet d'augmenter une compétence d'un point (maximum 5, toujours). Ils permettent également, dans une

Tableau de BOX- OFFICE

Points de PUBLIC	Signification	Points de Box- Office
0 et moins	Un gros bide. Aucun succès. Descente en flammes.	0
1 à 4	Trop frileux pour être un succès. Certaines personnes (rares) voient dans ce film une nouveauté ("super avant gardiste comme truc !"), mais la majorité le considère comme une ignoble...	1
5 à 8	Le film arrive à trouver un certain public. Sa carrière s'arrête vite mais on en a entendu parler. Séquelle envisageable.	2
9 à 11	Surprise ! Le film marche plutôt bien ! Ce succès inespéré entraîne la réalisation d'une séquelle.	3
12 et +	L'engouement est tel qu'une exploitation en salle est même envisageable s'il s'agit d'un Z ! Le producteur chope le melon en pensant déjà à la séquelle et au merchandising : T-shirts, jouets, dessin-animé tiré du film...etc. Pourquoi pas une exploitation outre-atlantique ?	4



certaine mesure, d'augmenter les Caractéristiques. 5 points de BO sont nécessaires pour améliorer une caractéristique d'un point (maximum 5).

Le teenager se doit de garder un pécule de points de Box-Office et de ne pas tout dépenser d'un coup. En effet, cette somme représente sa cote de popularité, une «assurance» en quelque sorte. Elle pourra lui permettre de revenir, même s'il a joué dans plusieurs navets...

Exemple : si la Bimbo de Ludo meurt dans un navet qui ne rapporte aucun point de Box-Office, on devrait normalement la mettre au placard. Mais en imaginant qu'elle ait une réserve (non dépensée) de 5 points de BO grâce aux précédents scénarios, elle pourra tout de même faire un come-back dans la prochaine partie.

Libre à vous de «taxer» le joueur s'il abuse un peu trop de ce procédé.

Libre à vous également d'utiliser le système des points de Box-Office pour les PNJs. Ce sera sans doute très utile dans le cas du méchant Psychopathe qui deviendra de plus en plus fort, de plus en plus malin, de plus en plus imbutable au fil des séquelles.

PSAUME 9 : CERVELE ÉTRANGÈRE OU MADE IN FRANCE ?

Vous pouvez placer le scénario là où vous voulez, en fonction des besoins de l'histoire. Même si on a toujours à l'esprit les Etats-Unis, étant donné que la majorité des nanars proviennent de là, rien ne vous empêche de jouer en France, dans un coin aussi paumé que Martrou.

Le mieux, en réalité, est de créer une ville imaginaire susceptible de recevoir tous vos délires visuels et sanglants. Un village tranquille par exemple, niché à flanc de montagne et dominant une immense forêt de sapins sombres pourrait très bien faire l'affaire.

Ou pourquoi pas une petite ville isolée, équipée d'un étrange cimetière, d'une fête foraine abandonnée et d'une vieille usine désaffectée ?

A ce titre je vous conseille de vous rendre sur le site internet pour découvrir la petit bourgade de SODAVILLE !



ARCHÉTYPES

Ci-après, vous trouverez 4 archétypes de Teenagers qui pourront vous servir d'exemples, ou de personnages de secours.



BRAIN SODA

REBECCA STRAUSS

1m70, 56 kg, 18 ans

Classe de perso : Self Made Woman

Avantage :

*** Gueule d'amour*

Défauts :

** Inquiétant*

** Mauvaise réputation*

MUSCLE :	2
SOUPLESSE :	3
CERVELLE :	3
SENS :	3
TRIPES :	3
PSY :	1
BAGOU :	3
BDN :	2

Compétences :

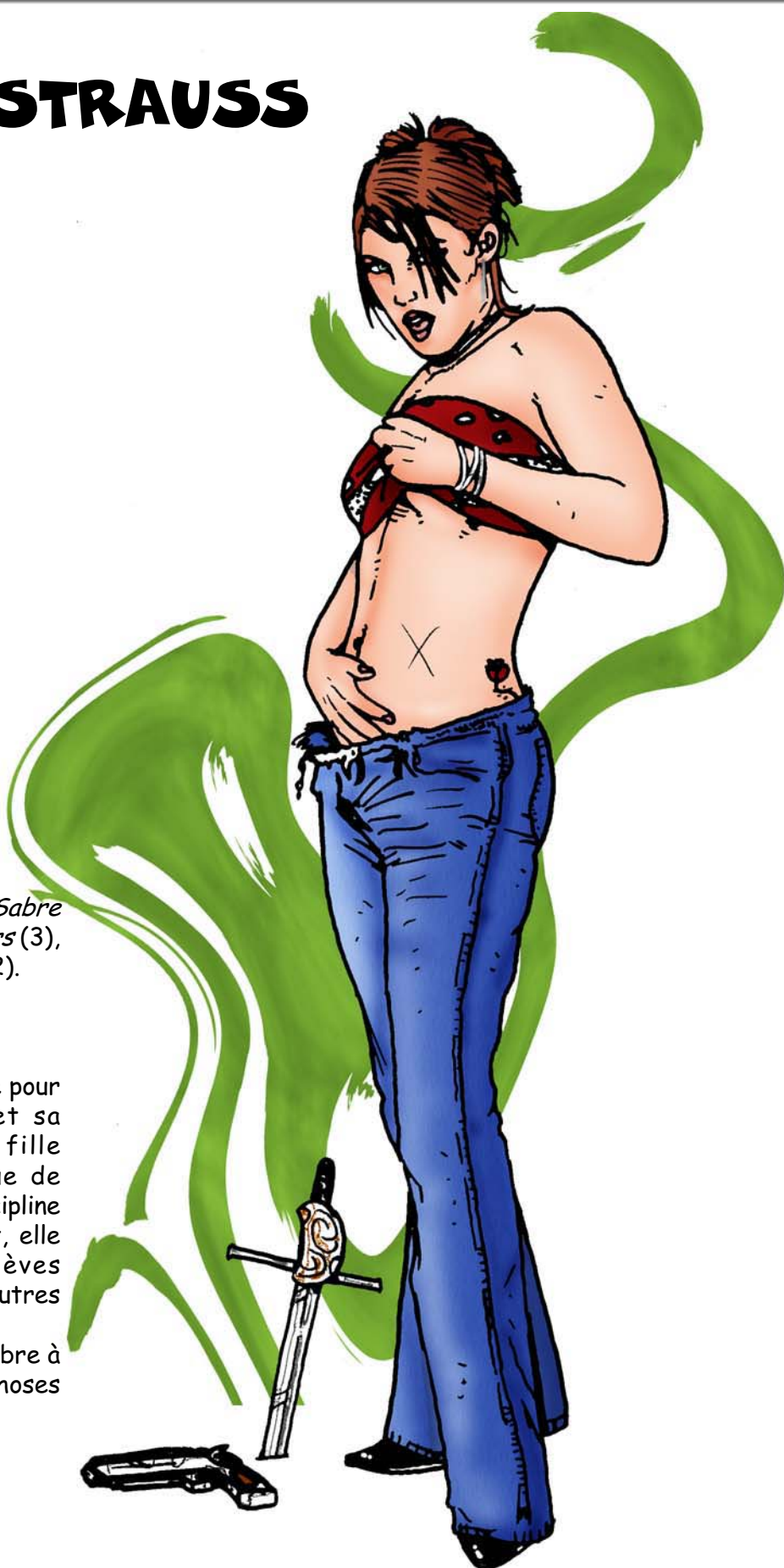
Boxe Thai (3), Karaté (3), Kung-fu (3), Sabre (4), Conduire Voiture (2), Sécher les cours (3), Mode (3), Littérature (2), Photographie(2).

Background :

Rebecca est bien connue dans son lycée pour ses nombreux écarts de conduite et sa fascination pour les armes. Jeune fille intelligente et sportive, elle pratique de nombreux arts martiaux et apprécie la discipline (son père était militaire). Très à l'écart, elle n'apprécie pas la compagnie des élèves superficiels, des bimbos m'as-tu-vu et autres machos nazes.

Elle préfère les virées nocturnes, un sabre à la main... Il faut dire qu'il y a pas mal de choses qui traînent dans les bois.

« Tu veux voir ma cicatrice ? »





BRAIN SODA

EZEKIEL HELLSTROM

1m85, 75 kg, 19 ans (apparence)

Classe de perso : Teenage Monster

Avantage :

**** Teenage Monster (démon)**

Défauts :

* Maquillage de Merde

* Pouvoir démoniaque

MUSCLE :	6
SOUPLESSE :	5
CERVELLE :	5
SENS :	4
TRIPES :	7
PSY :	5
BAGOU :	4
BDN :	4

Compétences :

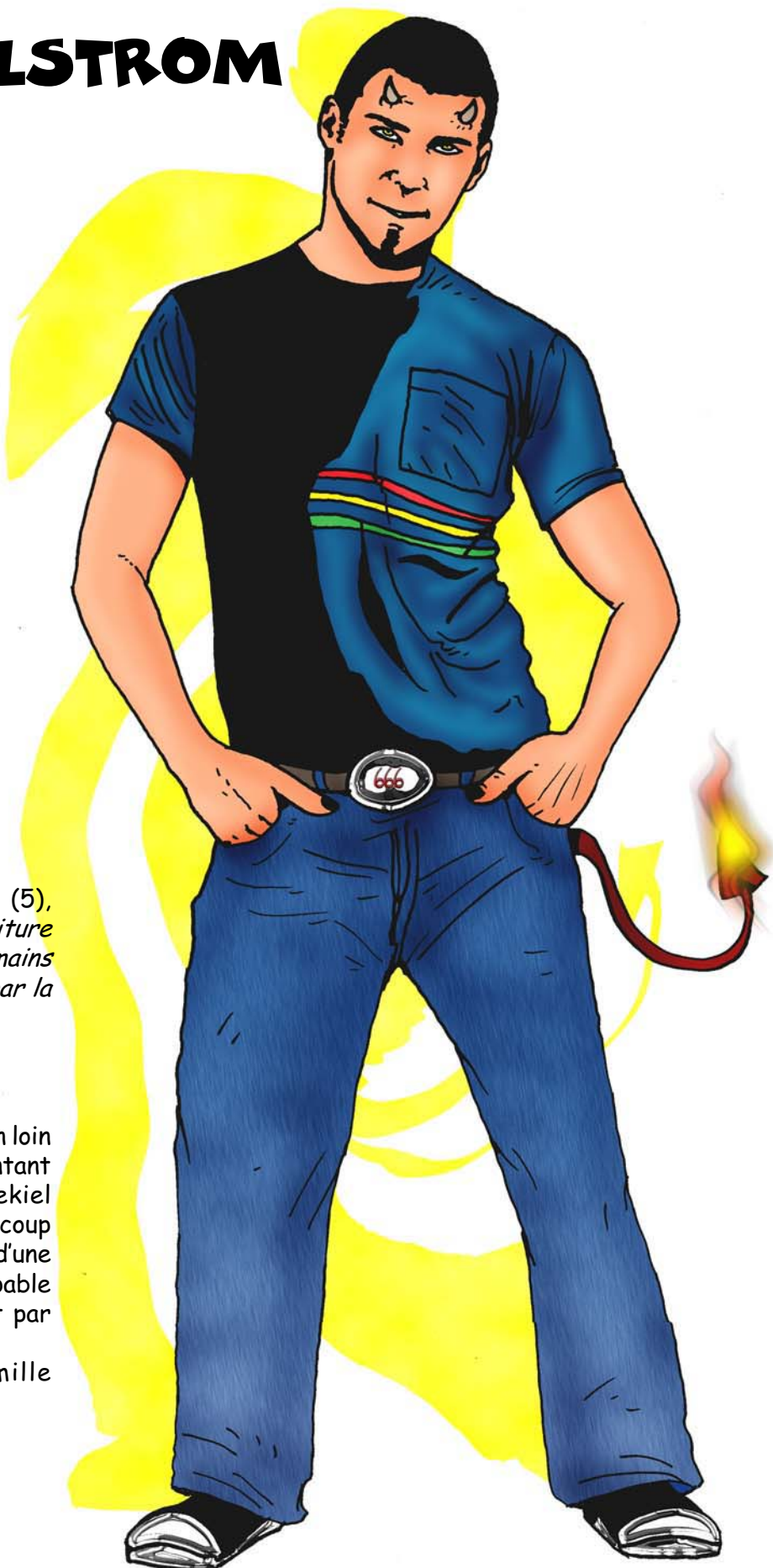
Combat mains nues (6), Conduire moto (5), Démonologie (7), Couteau (4), Conduire Voiture (4), Séduction (5), Connaissance des humains (3), Baratin (3), Pouvoir : foutre le feu par la pensée (3).

Background :

Echappé de l'enfer, Ezekiel est apparu non loin de Sodaville où il a décidé de se cacher. Tentant de s'intégrer à la société humaine, Ezekiel ressemble à un élève séduisant qui a beaucoup de succès auprès de la gent féminine. Doté d'une force surhumaine, ce jeune démon est capable d'enflammer tout ce qu'il touche, souvent par inadvertance.

Sa seule crainte est de voir sa famille débarquer... Avec ses neveux.

« Ty tenais pas à ce bouquin ? »





BRAIN SODA

ANGELINA MANTIS

1m69, 48 kg, 20 ans

Classe de perso : Bimbo

Avantage :

*** Beach Babe*

Défauts :

** Raconteuse de craques*

** Victime désignée*

MUSCLE :	2
SOUPLESSE :	3
CERVEILLE :	2
SENS :	3
TRIPES :	2
PSY :	1
BAGOU :	4
BDN :	3

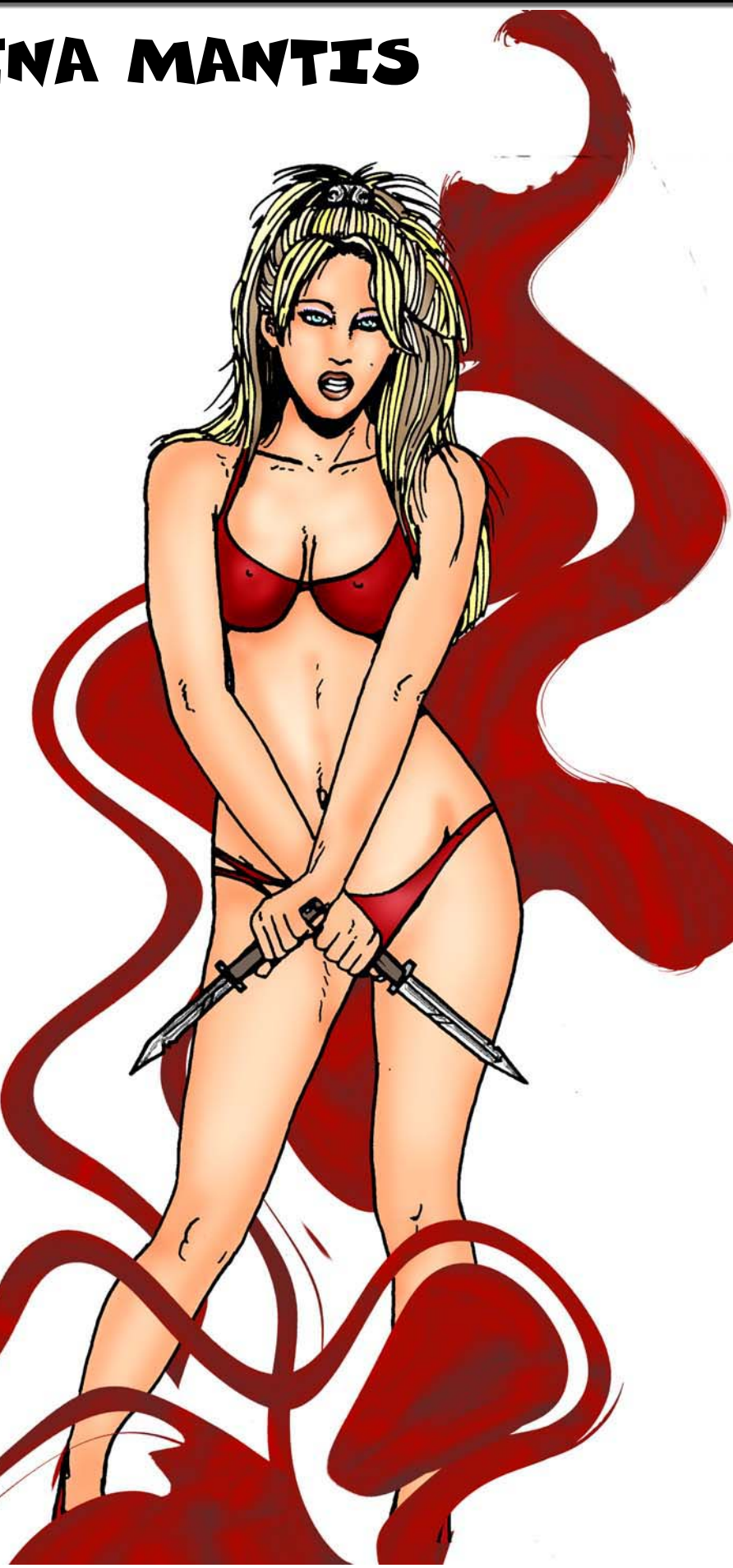
Compétences :

Natation (3), Draguer (4), Baratin (3), Gymnastique (3), Connaissance des potins (3), Shopping (4), Changer de mec toutes les semaines (4), Faire semblant de comprendre ce qu'on lui dit (1).

Background :

Au lycée, Angéline possède une véritable cour de soupirants et de « bonnes copines » avec lesquelles elle forme un véritable « club de filles canons et médisantes ». Relativement superficielle, Angéline ne s'intéresse qu'aux hommes et aux fringues, sa principale activité étant le shopping, ses parents étant plutôt aisés. Il ne lui viendrait jamais à l'esprit que des monstres effroyables puissent exister... D'ailleurs, il n'y a pas grand-chose qui lui vienne à l'esprit en général.

« Il est trop chouette ton top Suzy ! »





BRAIN SODA

RICHARD MADISON

1m78, 70 kg, 20 ans

Classe de perso : Bon Samaritain

Avantage :

*** Pouvoir Psi (télépathie)*

Défauts :

** Acteur au rabais*

** Méfiant*

MUSCLE :	2
SOUPLESSE :	2
CERVELLE :	4
SENS :	2
TRIPES :	2
PSY :	3
BAGOU :	2
BDN :	3

Compétences :

Philosophie (3), Psychologie (3), Histoire (3), Balancer des mots compliqués (3), Conduire Voiture (2), Eloquence (4), Esotérisme (2), Emmerder tout le monde avec des discours sans fin (4), Mentir (1)

Background :

Ce brillant élève, aujourd'hui universitaire, donne de temps en temps des cours de rattrapage dans la bibliothèque du lycée. C'est à l'aide de son pouvoir télépathique qu'il a découvert la nature démoniaque d'Ezekiel et qu'Angéline ne porte jamais de sous-vêtements. Depuis ces découvertes, il a du mal à trouver le sommeil et se plonge dans les bouquins d'esotérisme (et les revues coquines).

« Si, j'y tenais un peu à ce bouquin... »





LE MONSTERS COMPENDIUM





LES MECHANTS

Que serait un film d'horreur sans son « grand méchant d'la fin » ? Un Vendredi 13 sans Jason serait un jour bien ordinaire...

Les règles qui suivent vont donc vous permettre de créer toute une batterie de méchants pour enrichir vos scénarios de machines à éplucher toutes plus affreuses les unes que les autres.

Psychopathes-massacreurs de fillettes, savants-fous, vampires, loup-garous, stremons, morts-vivants, démons, objets tueurs, momies... sont à votre disposition pour animer vos soirées, mariages, bar-mitsva. Des nuits chaudes en perspective !

PRINCIPES DE CREATION

Les Vilains ont les mêmes caractéristiques que les Victimes.

Les Points de Création (de Caractéristiques et de Compétences), eux, varient en fonction du type de Méchant.

Ils possèdent leur propre liste d'Avantages et de Défauts au sein de leur catégorie (un psychopathe n'a pas les mêmes avantages/défauts qu'un savant-fou par exemple). Néanmoins, le système de création est semblable à celui des Teenagers.

Généralement, les Vilains auront la même liste de Compétences que les joueurs. Mais il peut arriver qu'il y ait certaines exceptions dans le cas de créatures non-humanoïdes (ce sera spécifié). Ils peuvent tous avoir des Compétences Spécialisées (des exemples sont donnés).



LA MOMIE

- « Mon Dieu, regardez-moi ces magnifiques fresques ! »
- « Saïd ? »
- « Et ces dorures datant visiblement de Ramsés II ! »
- « Hé ! Saïd ? ! »
- « Sans parler de ce sarcophage gravé de hiéroglyphes parfaitement conservés. »
- « Attention Saïd !!!! »
- « Hein, quoi ? Qu'est-ce que c'est ? Oh, mon dieu ! »
- « Trop tard Saïd, t'as marché dans une merde de chameau. »

Extrait de La Malédiction du Pied Gauche (1968)

On ne présente plus cette ancêtre du cinéma fantastique que j'ai confondue avec l'Homme Invisible jusqu'à l'âge de 14 ans.

La Momie a ceci de particulier qu'elle a été sur-utilisée dans les années 60 avant de connaître une traversée du désert jusqu'à aujourd'hui, où elle a connu un retour fracassant. En fait, on peut comparer son parcours avec celui de Pierre Bellemare et Jean-Luc Lahaye, si ce n'est que ce dernier n'est toujours pas ressorti de son sarcophage.

A noter qu'il n'est plus nécessaire d'aller en Egypte pour affronter une Momie à coup de couteaux puisqu'il en existe partout dans le monde et qu'elles livrent même à domicile.

C'est beau le progrès...

Pts de Caractéristiques (valeur sur 10) : 35

Pts de Compétences (sur 10 également) : 1 point
toutes les deux années d'existence

Avantages disponibles :

* **Momie Egyptienne** : c'est la momie traditionnelle des films d'horreur, celle qui surgit des profondeurs d'un sarcophage oublié dans le désert égyptien. Elle a généralement l'aspect d'un être recouvert de bandelettes plus ou moins jaunies et apprend avec



BRAIN SODA

une rapidité extraordinaire la langue des héros.

Parfois, elle est plus rustre et se contente de grognements répétitifs en avançant d'un pas saccadé.

Ses pouvoirs sont généralement les suivants (PSY) : invoquer une tempête de sable, se transformer en château de sable, faire copain-copain avec des insectes grouillants (scarabées, scorpions, sauterelles, mouches à merde...), faire apparaître des serpents venimeux en claquant des doigts...

*** Momie Aztèque** : cette momie a l'aspect d'un corps desséché (sans bandelettes), recouvert de bijoux et colifichets clinquants, avec un joli chapeau à plumes sur la tête. Elle est généralement prêtre d'un dieu maléfique et porte un nom du style : Tetlopetck, Ithzuacan, Xuapoltepec... Albert, Paulo et Gégé sont moins courants.

Ses pouvoirs sont les suivants (PSY) : faire pleuvoir, faire pleuvoir des crapauds, faire pleuvoir des rocking-chairs (plus rares), faire apparaître des serpents venimeux comme David Copperfield, envoyer des chauves-souris vampires à la face...

*** Momie Africaine** : c'est un corps décharné et peu engageant recouvert de peintures tribales. Elle a souvent les dents pointues, un os de dinde dans le nez et un joli pagne traditionnel en peau de zébu. Ses pouvoirs sont multiples et variés car la momie africaine maîtrise le vaudou comme Clayderman joue du piano avec les doigts. Elle peut rendre quelqu'un malade, lui faire faire des cauchemars horribles, faire apparaître des serpents aussi facilement que Sylvain Mirouf...

*** Momie Mexicaine** : plus curieuse, la momie mexicaine a une sale tête momifiée (bleue et peu sensuelle) montée sur un corps de catcheur haltérophile. Elle n'a aucun pouvoir particulier mais connaît toutes les prises de la WWF et de la WCW : écrasement de la tête dans le coin, coup de la corde à linge, marteau-pilon, planchette japonaise, double vrille de Satan, éclatement de ta sale gueule de crétin sur le pilier en métal rouillé...

*** Momie Coréenne** : jusqu'à ce jour, les cas d'attaques de momies coréennes sont rarissimes

mais gageons qu'elles possèdent de fabuleux pouvoirs comme le mawashi geri avec ou sans riz cantonnais.

*** Bandelettes en adamantium** : plus coriace, tu meurs ! La momie est insensible à tout : feu, balles, eau...etc. Pour la détruire définitivement, il faut trouver un moyen emberlificoté : la renvoyer en enfer à l'aide d'une invocation, l'obliger à s'enfermer définitivement dans son tombeau, l'envoyer dans le soleil avec une fusée Soyouz...

*** Absorption vitale** : la momie peut absorber l'essence vitale d'un être vivant afin de récupérer un aspect physique plus convenable. Il lui suffit de gagner une lutte PSY/PSY pour réduire sa victime en pruneau sec et retrouver une partie de sa superbe d'antan. 1D6 victimes en moyenne sont nécessaires pour passer de l'état de corps desséché à celui de Laëtitia Casta.

*** Malédiction** : ne me dîtes pas que vous n'avez jamais entendu parler de la Malédiction de la Momie ? Ah, tu vois bien que ça te dit quelque chose mon coquin !

En fait, personne ne sait vraiment de quoi il s'agit. Tout au plus peut-on penser qu'à partir du moment où on réveille une momie, il faut s'attendre à avoir les pires ennuis. Techniquement, l'avantage « Malédiction » permet de faire fuir en quelques secondes tous les porteurs autochtones qui avaient fait le voyage avec les héros.

En réalité cette fameuse « Malédiction » est un habile stratagème permettant au producteur de limiter le cachet des figurants.

*** Compagnons empaillés** : la momie possède des acolytes momifiés de moindre importance (au nombre d'1D4). Ce sont généralement les anciens gardiens du tombeau. Quoique destructibles par des moyens classiques, ils peuvent s'avérer particulièrement tenaces.

*** Sinistre traître** : la momie est secondée par un humain lâche et cupide qui croit que cela va lui rapporter un max, alors que tout le monde sait très bien qu'il crèvera horriblement à la fin du métrage.



Défauts disponibles:

* **Monomanie** : une momie ne revient pas pour rien, elle a toujours une obsession, quelque chose qui motive ses actes. En général, elle a une seule et unique obsession à choisir parmi la liste suivante :

- Vengeance : la momie est pas contente du tout et compte bien se venger. Comme elle a été le plus souvent momifiée contre son gré elle va chercher à se venger de ceux qui l'ont transformée en sac de bandelettes (ou leur descendance). Plus simplement, elle cherche à se venger des archéologues qui l'ont dérangée pendant sa sieste. Enfin bref, faut qu'elle se défoule quoi...

- Amour perdu : c'est marrant le nombre de bimbos qui rappellent à la momie un amour d'antan. Elle va tout faire pour s'approprier l'objet de ses désirs, en sachant qu'offrir un bouquet de roses et une boîte de Monchéri ne suffira pas.

- Conquérant mondialiste : la momie veut devenir maître du monde. C'est simple et de bon goût.

- Mégaloweird : les ambitions et objectifs de la momie sont limites compréhensibles.

Ex : elle veut kidnapper la jeune vierge pour invoquer le démon GrossKékos afin de l'affronter en duel pour s'approprier son pouvoir et ainsi faire disparaître le Machu-Pichu sous un torrent de boue qui sent les dessous de bras.

- Artefact : la momie veut retrouver un ou des objets afin de retrouver sa forme humaine (vase, collier, cadis de Leclerc...).

- Sacrifice : peu importe le but de ce sacrifice, toujours est-il qu'il est l'objectif principal de la momie. Lorsque je dis que le but n'est pas important, c'est parce qu'elle n'aura jamais le temps de conclure de toute manière...

* **Point faible** : malgré une sécheresse musculaire prononcée, une momie est souvent très puissante. Cependant il existe toujours un moyen de la détruire : feu, eau, soleil, décapitation...

Et comme par hasard, les héros n'y penseront qu'à la fin.

* **Momie SPA** : la momie n'est pas humaine. C'est un animal : chien, chat, zèbre... Pour le reste ses motivations sont les mêmes que celles d'une momie classique. Ex : La Malédiction du Caniche Abricot.

* **Débris** : la momie est en très mauvais état. Il lui manque des morceaux et son déplacement est pathétique.

Sans oublier ce jus noir qui coule, véritable cauchemar de la ménagère de moins de 50 ans.

Compétences spécialisées :

- Ne pas éternuer à cause de la poussière du tombeau (MU)

- Se diriger très bien dans le noir (SE)

- Casser les portes pour entrer (MU)

- Se faire traverser le corps par une rafale de mitrailleuse en continuant à marcher d'un air décidé (MU)

LE TUEUR PSYCHOPATHE (OU BOOGEYMAN)

Le psychopathe est un dingue dont les motivations demeurent particulièrement obscures. Personne ne sait vraiment pourquoi il s'attaque inexorablement aux couples forniquant, aux blondes aguicheuses ou aux nains de jardin à chaque fois qu'il s'échappe de son asile psychiatrique... Lui non plus d'ailleurs. Oh si, il devait le savoir dans le premier film mais depuis, après être passé dans une moissonneuse-batteuse, s'être fait empaler sur des ustensiles de cuisine une bonne dizaine de fois, couper à la tondeuse à gazon ou énucléer à la fourchette à escargot, il a quelques trous de mémoire. Mais on peut lui pardonner...

De toute manière, tant qu'il y aura des teenagers pour aller dans le camp de vacances où il a déjà émincé une trentaine de personnes, il pourra toujours satisfaire sa passion pour la gastronomie et le travail bien fait. C'est beau ces gens qu'ont une vocation...



Exemples célèbres : Jason Voorhees, Michaël Myers, Freddy Krueger, Leatherface...

Points de caractéristiques (valeur sur 5) : 28

Points de compétences (valeur sur 5) : 35

Avantages disponibles :

* **Comeback** : la « saga » du boogeyman dure 1D6+1 épisodes (en fait, un épisode + 1D6 séquelles). Il ne pourra donc pas mourir « définitivement » avant la fin de la série (succès oblige, à moins que le Metteur en scène en décide autrement).

* **Dur à cuire** : idem que l'avantage des Teenagers.

* **Option Prédateur** : le tueur psychopathe est particulièrement talentueux pour rentrer dans les maisons sans se faire repérer, rester planqué dans un coin d'ombre sans se faire voir ou entendre. Et agir lorsque la victime a le dos tourné. Toutes les personnes désirant déceler sa présence souffrent d'un malus de -2 en Acuité (vue et ouïe).

Défaut automatique (obligatoire) :

** **Psychopathe** : ce défaut ajoute 2 points en Tripes du tueur. C'est ce que l'on nomme le « Facteur de Démence » : le psychopathe est totalement insensible et sa folie peut même le rendre très puissant par le biais des décharges d'adrénaline qu'elle engendre.

Ainsi, chaque point au-dessus de 5 en Tripes rajoute 1 point (permanent et sans maximum) en MUSCLE, SANTÉ et BAGOU.

Constantes :

Le psychopathe intervient toujours à des endroits précis, dans des situations précises : lorsqu'une femme se frictionne sous la douche, lorsqu'un couple se livre à des ébats dans les broussailles, la nuit, lors d'une coupure de courant, pendant la cinquantième rediffusion du Gendarme à St Tropez...etc.

Le tueur a une « faiblesse » précise (un objet, une situation ayant trait à un événement de son passé). Le mettre face à sa faiblesse l'attendrira pendant 1D4 minutes... Ensuite, il reprendra le massacre. Un tel procédé n'est utilisable qu'une seule fois (faut pas déconner).



Traits de caractère :

Ce sont des « sous-défauts », des compétences précises du défaut « **Psychopathe ». Généralement, notre dingue a des tics, des habitudes, voire des « sous-folies »... Ce sont ses traits de caractère. Il doit en prendre 3 (au choix ou aléatoirement avec 1D10) dans la table qui suit. Certains peuvent être pris plusieurs fois.

Compétences spécialisées (exemples) :

- Faire une jardinière de légumes pour accompagner la classe de maternelle (SOU)
- Se barrer de sa cellule capitonnée avec un trombone (SOU)
- Balancer des vannes en éventrant Melinda (BAGOU)
- Rester accroché au camion après qu'on lui soit passé sur le corps (MU)



BRAIN SODA

Traits de caractere du Boogeyman

- | | |
|--------------------------|--|
| 1 Arme Fétiche | Ex : Freddy a son gant... |
| 2 Folie secondaire | Parano, schizo, pyromane, multiples personnalités... |
| 3 Roi du Calendrier | Le psychopathe n'opère qu'à une date précise |
| 4 Mutant | Apparence monstrueuse - pouvoir ? - radioactif ? |
| 5 Attirance | Ex : le noir, les rats, la musique, les marshmallows... |
| 6 Cible précise | Ex : Teenagers (très répandu), pompistes, T-shirts bleus... |
| 7 Défiguré | 0 en Bagou (+2 en <i>Intimidation</i> ou <i>Faire peur</i>) |
| 8 Petite manie innocente | Ex : bave, cannibale, mange de la maîtresse, boit du sang... |
| 9 Traqué | Le psychopathe est sans cesse « poursuivi » par un journaliste, un médecin... Qui désire le guérir ou l'arrêter. |
| 10 Look rigide | Le psychopathe a un look précis, et même après être passé dans un épluche-légumes géant, on le retrouvera avec le même attirail dans le film suivant. Le tout à peine déchiré. |

LE SAVANT-FOU

Si les motivations du psychopathe sont pour le moins incompréhensibles, il en va tout autrement pour le savant-fou dont les plans machiavéliques s'enchaînent à grande vitesse afin d'assouvir ses ambitions malsaines. Mais ce n'est pas pour autant que son schéma de pensée demeure cohérent. C'est vrai quoi, concevoir des pingouins cannibales afin d'attaquer le village voisin pour faire diversion, tandis que ses chimpanzés volants s'infiltreront dans le musée pour dérober la statue du grand Chudipoï-poï, c'est quand même pas du plus simple. Mais faut bien s'occuper....

Points de caractéristiques : 28

Points de compétences : 35

Avantages disponibles :

* **Assistant bossu et dévoué** : « Igor, où est la trépanneuse électrique ? »

* **Fortune kolossale** : on a rarement vu un savant-fou faire la manche pour pouvoir payer ses expériences....

* **Invention Totally Out Of Control** : le savant a déjà mis au point une créature (cf. « Les Monstres ») qui a la fâcheuse tendance de ne pas toujours obéir aux ordres de son maître, préférant de loin aller bouffer le villageois. Par-contre, une chose est sûre : elle ne fera jamais de mal à son « papa ».

* **Familier monstrueux** : c'est une création du savant, moins puissante mais plus obéissante que l'Invention TOOC. Il a toujours l'apparence d'un animal (corbeau, chat, crapaud...) mais une intelligence plus développée et un tempérament cruel.

Défaut (automatique) :

****Génie du Mal** : ce défaut ajoute un bonus de +2 à la Cerveille du savant (pas de maximum). Plus le savant-fou est intelligent, plus il devient dingue et insensible. En effet, sa vision du monde s'étend bien au-delà des valeurs humaines classiques. Tout est bon pour réaliser ses plans, il n'est plus conscient du mal qu'il fait autour de lui, n'écoulant que son intelligence malsaine. Ainsi, chaque point au-dessus de 5 en Cerveille ajoute 1 point en Tripes et Bagou.



BRAIN SODA

Constantes :

Le savant-fou habite toujours un endroit lugubre et isolé (maison abandonnée, vieux château, usine désaffectée, Rochefort-sur-mer....).

Il vit généralement seul (avec « sa chose ») et laisse rarement quelqu'un pénétrer dans son antre... Sauf lorsqu'il a besoin de cobayes pour ses expériences.



Traits de caractère :

Ce sont des « sous-défauts », des composantes précises du défaut « *** Génie du Mal* ». Généralement, notre savant a des tics, des habitudes, voire des sous-folies composant son background. Il doit en prendre 3 (au choix ou au sort avec 1D10) dans la table suivante. Certains peuvent se prendre plusieurs fois.

Compétences spécialisées (exemples) :

- Mettre au point un plan diabolique (CE)
- Fabriquer des créatures méchantes et pas discrètes (CE)
- Manipuler de l'uranium enrichi avec des moufles et une paire de lunettes (SOU)
- Ne porter que des blouses blanches (BAGOU)

Traits de caractere du Savant-Fou

- 1 Rire Satanique
- 2 Folie secondaire
- 3 Apparence étrange
- 4 But précis
- 5 Passé douteux
- 6 Mauvaise réputation
- 7 Aura malsaine
- 8 Jolie Fille

- 9 Vicieux
- 10 Parasite

AH AH AH... le fameux rire du savant-fou. Strident et mauvais.

Parano, mytho, mégalomanie...

Ex : yeux globuleux, boîte crânienne volumineuse...

Détruire le monde, soigner son cancer, ressusciter sa femme...

Le savant est connu des services de police, a été interné, est soupçonné de crime...

Le village voisin ne parle que de lui...

Même les moustiques ne veulent pas le piquer !

Le savant a une très jolie fille qui ne sait rien des pratiques de son père. Il l'aime énormément et c'est sa seule faiblesse.

C'est un adepte des sévices corporels... De la torture surtout...

Une personne (flic, villageois, journaliste) s'intéresse beaucoup à ses activités louches.



LES MORTS-VIVANTS

«Ca sent le mort chez toi mémé... Mémé?»

On nomme ainsi les cadavres qui ont la désagréable habitude de sortir de leur cercueil à la nuit tombée pour venir enquiquiner les vivants, voire leur mordiller sensuellement l'intérieur de la boîte crânienne.

Ces zombis sont généralement le fruit d'expériences ratées ou d'accidents chimiques et ont un appétit digne d'Obélix. Avec un fort penchant pour la chair humaine... Avec ou sans purée.

Points de caractéristiques (sur 5) : Enfant (16), Teenager (20), Adulte (28), Vieux (18)

Points de compétences (sur 5) : Enfant (20), Teenager (25), Adulte (35), Vieux (45)

Avantages disponibles (dans la limite des stocks) :

* **Voix** : malgré un état cadavérique plus qu'avancé, le mort-vivant est encore capable de parler, ce qui n'est pas le cas de tous ses congénères (enfin bon, tu vas me dire, vu qu'il passe son temps à répéter « cerveau, cerveau, cerveau », il va pas réciter du Shakespeare).

* **Entier** : le mort-vivant est en un seul morceau, tous ses membres répondent « présent » à l'appel.

* **Gourmet** : bonus de +2 en Acuité pour repérer par l'odorat un bon gros cerveau bien juteux quand la victime est cachée (« Snif, snif, je sais que tu est là Cindy...Je sens l'odeur de ton cerveau et il ne sert pas souvent.... »).

* **MiamMiam** : malgré son délabrement avancé, le zombi a conservé une mâchoire puissante et en très bon état. **Dégâts Morsure** : +2

* **Protégé** : le mort-vivant est le fruit d'une

expérience militaire, il sera leur protégé jusqu'à ce qu'il dépasse un peu trop les bornes (« Vous ne vous rendez pas compte de ce qu'il peut nous apporter !? Une armée de soldats insensibles à la douleur ! Vous imaginez ? Oh mon dieu, ma jambe »).

* **Ongles** : le mort-vivant a des ongles longs et durs malgré son état. **Dégâts** : +2

Défaut automatique :



** **Mort** : ce défaut entraîne 1D6-1 points de Décomposition, un 0 signifiant que le corps est en bon état (mort récente) et un 5 exprimant le fait qu'il reste juste assez de chair et de muscles sur le squelette pour qu'il puisse se mouvoir. Au-delà, un mort ne peut plus bouger, il ne reste pas assez de muscles et de matière cérébrale. Ces points de Décomposition doivent être soustraits de toutes les caractéristiques (minimum 0) sauf le PSY qui ne bouge pas et les TRIPEs qui, inversement, sont augmentées du montant des Pts de Décomposition.

En fait, on peut remarquer que les « jeunes » cadavres sont encore susceptibles d'éprouver ou d'exprimer des sentiments diffus....

Points de cerveau :

Chaque mort-vivant possède (PSY) points de Cerveau. Il en perd un toutes les heures et arrivé à 0, le cadavre souffre trop et n'a plus la force de bouger, retournant ainsi à son état initial : un simple macchabée. D'où la nécessité de se nourrir pour continuer à « vivre »...

(Nota : ceux qui ont 0 en PSY dès le départ ne peuvent se mouvoir. Ils vivent pendant un moment, immobiles, et retrouvent rapidement leur état d'origine).

Le cerveau humain est le centre nerveux du corps et les morts-vivants ont besoin, pour tenir debout, de « l'électricité » qui se promène dans les nerfs. Tout naturellement ils ont donc tendance à se jeter, affamés, sur la source d'énergie et à décalotter la



BRAIN SODA

boîte crânienne pour en siphonner le contenu. Sans cette énergie psychique, un mort-vivant ne peut survivre bien longtemps. Le cerveau permet de calmer les douleurs de la mort et faire véritablement « tenir debout » le cadavre. C'est en quelque sorte une lutte perpétuelle contre une seconde mort, un réflexe inné qui ne peut s'enrayer.

Chaque cerveau dévoré rapporte (*Psy de la victime*) **points de Cerveau** au zombi. Evidemment, il ne peut dépasser sa réserve maximum par ce procédé et ne peut conserver les plus gros morceaux dans un tupperware pour plus tard.

Constantes :

Les morts-vivants peuvent être le fruit d'un accident, d'une expérience, voire même de la magie. Ils sont toujours très difficiles à éliminer. D'une part, ils sont insensibles à la douleur (voir plus loin) et d'autre part, ils ont tendance à revenir sans cesse même quand on pense avoir trouvé le moyen de les détruire définitivement. Par exemple, il est vivement déconseillé de brûler des morts-vivants remplis de la substance qui leur a donné vie... Au risque de voir une pluie gorgée de ce même produit se répandre sur le cimetière d'à-côté.

Un mort-vivant est rarement solitaire. Ce serait trop facile. On fait généralement appel à une douzaine de figurants plus ou moins bien maquillés pour poursuivre les teenagers.

La mort n'est que le commencement et ça commence à me faire chier :

Un mort-vivant est insensible à la douleur. Pire, ses organes, ses membres, ont tendance à avoir une vie propre. Ainsi, si on coupe le bras d'un zombi, ce dernier continuera à avancer et son bras à bouger indépendamment du reste du corps (à l'aide d'un astucieux procédé en animatronique avec une pompe pour faire gicler le faux sang sur le carrelage, voire avec un fond bleu mais c'est plus cher).

Bref, les blessures n'auront aucun véritable impact sur le mort-vivant, si ce n'est de le diviser en petits

bouts indépendants. Bonjour les mains baladeuses, les intestins étrangleurs, les jambes qui courent le marathon....

Compétences spécialisées :

- Marcher les bras en avant (SOU)
- Décalotter le crâne sans ouvre-boîte (MU)
- Tenter de choper par une fenêtre les cheveux de la bimbo (SOU)
- Bien mâcher avant d'avalier (MU)

LE LOUP-GAROU

Inutile de s'attarder trop longtemps sur ce qui est, avec le vampire, sans doute l'un des plus grands mythes de l'histoire de l'humanité. Cet homme se métamorphosant en bête les nuits de pleine lune pour se repaître de chair et de viscères humaines a toujours excité l'imagination des curieux. Mais la vérité est toute autre... Car si l'homme se changeant en loup féroce existe bel et bien, il en existe bien d'autres qui sont curieusement restés dans l'ombre du savoir humain. Qui connaît l'oursin-garou, la cagouille-garou, le homard-garou ou encore le garou-garou ?

Points de caractéristiques (sur 5) : Teenager en forme humaine (20), Adulte en forme humaine (28)

Points de compétences (sur 5) : Teenager en forme humaine (25), Adulte en forme humaine (35)

Avantages disponibles :

*** Forme parfaite :** lorsque le garou est transformé, il ressemble vraiment à un loup un peu plus gros que la moyenne (c'est un croisé berger allemand). Il est discret...

Dégâts griffes : +3 Dégâts crocs : +3

*** Forme bâtarde :** le garou a une forme bizarre, laissant penser que le chef-maquilleur a voulu tenter



un truc spécial. C'est une sorte de croisement entre l'homme et le loup, avec des mains griffues en plastique et il se tient presque totalement sur ses jambes arrières. Disons qu'il se déplace comme un gorille, ou comme un cascadeur dans un costume imitant le gorille. Il est pas discret mais peut filer de bonnes torgnoles.

Dégâts griffes : +4 Dégâts crocs : +2

* **Forme craignos** : le garou ressemble à un loup monstrueux et physiquement improbable. Son corps, ses griffes, ses crocs sont énormes. Il est imposant avec des poils hirsutes. Pas discret du tout mais puissant.

Dégâts griffes : +4 Dégâts crocs : +4

* **Coussinet moelleux** : le garou n'a pas son pareil pour se cacher et attaquer les gens par derrière. Il a beau avoir la forme d'un loup monstrueux, personne ne le remarque lorsqu'il se planque derrière une voiture plus petite que lui en poussant des grognements ininterrompus. Malus de -2 en Acuité pour repérer la flaque de bave.

* **Agreuuuuuh** : un hurlement terrifiant, couplé à une haleine plus que fétide, rend le garou particulièrement effrayant. Malus de -1 aux jets de Tripes de ceux qui lui font face lorsqu'il beugle comme un sourd.

Défaut automatique :

**** Lycanthropie** : lorsque vous créez un loup-garou, vous devez créer 2 personnes différentes : d'une part l'humain et de l'autre la bête qui sommeille en lui.

Le loup possède les mêmes compétences que l'humain, bien qu'il ne puisse pas toutes les utiliser (« *Je me suis fait agresser par un loup qui jouait du violon !* »). Par-contre, ses caractéristiques sont supérieures. Ce défaut permet ainsi à l'humain, une fois transformé, d'avoir un bonus de +3 en Muscle, Souplesse, Bagou, Tripes et Sens (pas de maximum).

Points de bidoche :

Chaque loup-garou possède (*Psy*) **points de**

Bidoche et en perd 1 tous les deux jours. Parvenu à 0, le lycanthrope se transforme (la nuit ! Toujours la nuit !) et part en quête de viande afin de



satisfaire son appétit et redevenir un homme en gagnant au moins 1 point. En fait, c'est la faim qui le force à se métamorphoser et seuls les garous dotés d'un PSY élevé peuvent se permettre de rester plusieurs jours sans se repaître de chair fraîche.

Le loup-garou regagnera 1 point de Bidoche par 10 kilos de viande humaine ingurgités (sans pouvoir dépasser son maximum).

La transformation dure toute la nuit et disparaît à l'aube nouvelle.

Si un loup ne parvient pas à se nourrir durant la nuit, il retrouvera apparence humaine à l'aube et se transformera immédiatement à la nuit tombée... Jusqu'à ce qu'il ait ingurgité quelques kilos de gras et de viande rouge. Rester ainsi très longtemps, sans trouver de quoi se sustenter, peut entraîner certaines envies de meurtre durant la journée chez le lycanthrope. Par-contre, s'il a récupéré au moins un point, il faudra attendre 2 jours avant de repartir à la chasse.

Exemple : Bébert le lupin



BRAIN SODA

Avec un psy de 3, il possède 3 Pts de Bidoche et doit donc normalement se nourrir tous les 6 jours. 30 kilos de viande (la fesse gauche de Carlos par exemple) seront nécessaires pour regagner son niveau originel.

Attention ! Les garous ne récupèrent des points de Bidoche qu'en bouffant de la viande humaine fraîche. Ça ne marche donc pas avec les cadavres, les animaux et les cadavres d'animaux.

Constantes :

Le loup-garou est le fruit d'une malédiction. C'est la morsure d'un garou qui en engendre un nouveau. Ce « virus lycanthropique » ne pouvant être enrayeré, seule la mort peut permettre à une victime d'en finir avec cette malédiction.

Le problème c'est que lorsque l'homme est sous sa forme de loup il est totalement insensible à tous les dommages physiques (corps à corps, lames, balles...). Même le feu ne peut le détruire, se contentant de l'effrayer légèrement.

Seules les armes en argent peuvent l'anéantir. Dans un tel cas, celles-ci font le double de leurs dommages habituels.

La stupéfaction de Ludo :

- Attends ! Tu vas pas me dire qu'un opinel en argent est capable de zigouiller un garou alors qu'un missile air-sol en est incapable ?

- Si.

En fait, le seul moyen efficace de buter un loup-garou est de le flinguer lorsqu'il est sous sa forme humaine. Dans ce cas, pas besoin de trucs en argent, un bon coup de pelle à travers la tronche et on en parle plus...

Points particuliers:

Un loup-garou se transforme uniquement la nuit et obligatoirement chaque nuit de pleine lune, même s'il possède encore des points de Bidoche en réserve. Il est en fait sujet à la frénésie alimentaire.... Me

demandez pas pourquoi, c'est non seulement une légende mais en plus c'est dans le script.

A noter que jusqu'à aujourd'hui, aucun garou n'a réussi à faire croire à l'un de ses proches qu'il se transforme en monstre la nuit pour aller bouffer les jeunes sortant des boîtes technos. En fait, dès qu'une personne est mise au courant, elle trouve soit le moyen de mourir, soit celui de devenir un garou à son tour. On comprend mieux pourquoi les lycanthropes sont paranos et préfèrent vivre très loin de leur famille, de préférence dans des endroits isolés, style cabane au fond des bois ou vieux camping abandonné... Si vous voyez ce que je veux dire espèce de MJ pervers...

Compétences spécialisées :

- Hurler à la lune (BAGOU)
- Cacher ses restes dans le jardin (CE)
- Ronger le fémur de la petite fille (MU)
- Se transformer à l'aide d'un morphing pourri (BDN)

MONSTRES & EXTRATERRESTRES

Si l'on a choisi de mettre les Monstres et les Extraterrestres dans le même sac, c'est essentiellement parce que ces deux catégories de « créatures » sont étroitement liées. En effet, les « monstres » sont souvent des extraterrestres et inversement, ces derniers sont presque toujours des horreurs d'outre-espace. On utilise donc la même méthode de création.

-Oui mais... C'est quoi un monstre ?

C'est généralement le fruit d'une expérience malsaine ou d'un accident dans une usine atomique russe. Les « monstres » sont nés sur notre bonne vieille terre et sont une aberration totale pour l'humanité.



-Oui mais... C'est quoi un extraterrestre ?

C'est un être étrange qui vient de l'espace et qui n'est considéré comme un « monstre » que sur terre, à cause de son comportement bizarre et de ses mœurs plus que douteuses.

Alors que sur sa planète d'origine, non seulement il ne dépareille pas avec la population locale, mais en plus il fait partie des moins gratinés. Un comble...

Méthode de création :

La première chose à faire lorsqu'on a décidé de créer un monstre ou une créature cosmique pour animer son film, c'est de réfléchir à sa forme, son apparence et ses capacités.

Lorsque nous avons mis au point le système de création, nous avons tout d'abord pensé à quelque chose de très complexe, avec des points de création, des coûts de mutation, des tables de Rolemaster, des concours de t-shirt mouillé... Mais il nous est rapidement apparu qu'il était impossible de tout prévoir de cette manière. Or, tout est possible, la seule limite étant celle de votre imagination : concombre géant doté de membres humains, serpent géant, robot-gorille, tomate tueuse de l'espace, envahisseur humanoïde, poulet basquaise... Le choix est vaste.

Donc il vous faudra simplement, avant de déterminer les Caractéristiques et les Compétences de votre création, choisir à quoi elle ressemble et ce qu'elle est capable d'accomplir. Généralement, on réfléchira d'abord à une forme de base (humain, animal terrestre, aquatique, volant, insecte, végétal, gaz, liquide, dinosaure...) qu'on modifiera ensuite à sa guise pour obtenir un monstre, une aberration en latex. Ceci vous permettra de décider de la Puissance/Taille de votre création, de son Cerveau/Intelligence, de ses Compétences, de son Niveau d'Instruction, de ses Capacités Spéciales, de ses Limites et des Autres Trucs Commenant par des Majuscules.

Taille/Puissance :

La taille détermine la puissance physique de votre création. En gros, ses caractéristiques physiques : **MU, SOU, SENS, BAGOU**. Plus le monstre sera « gros » et plus ses valeurs seront élevées.

Chaque catégorie impose une échelle (minimum, maximum) qu'il est impératif de respecter pour qu'il y ait un peu d'ordre dans tout ce merdier, nom de dieu !

***Little Stremon (Petit) :** les caractéristiques physiques de ce type de créature sont comprises entre 0 et 5, leur taille étant généralement inférieure à un mètre. Même si cette catégorie de monstres peut paraître assez faible, elle compense la plupart du temps ce défaut par une intelligence élevée et un avantage numérique. En effet, il est plutôt rare que le Little Stremon existe en un unique exemplaire... Au contraire, il arrive souvent d'en voir jusqu'à une centaine du même type, ravageant une pauvre ville de province à la seule force de leurs petites mâchoires gourmandes.

Ex : les Gremlins, les Critters, les Ghoulies, les Tomates Tueuses, les Ticks...



Points de caractéristiques physiques : 7

***Incredibly Strange Creature (Moyen) :** les caractéristiques physiques de ce type de créature sont comprises entre 0 et 5 et leur taille, quant à elle, varie entre un et deux mètres.

Ces monstres se rapprochent globalement de la puissance d'un humain ordinaire. Il est également rare d'en rencontrer un seul exemplaire. En effet, c'est dans cette catégorie que l'on croise les êtres humanoïdes de tout poil.

Ex : les Envahisseurs, les Profanateurs de



BRAIN SODA

Sépulture, Les Compagnons de la Chanson...

Points de caractéristiques physiques : 14

***Monster of Terror (Gros)** : les caractéristiques physiques de ce type de créature sont comprises entre 0 et 10 et leur taille va de 2 à 4 mètres. On croise rarement plusieurs créatures de ce type dans le même scénario...

Ex : Prédateur, Wendigo, un basketteur américain au physique ingrat...

Points de caractéristiques physiques : 20

***Giant Thing (Très Gros)** : il n'y a pas de limite supérieure quant aux caractéristiques physiques de ce type de créature. Elles sont si puissantes qu'elles dépassent les limites de l'entendement et leurs « valeurs » sont difficilement quantifiables. Leur taille est toujours supérieure à 4 mètres. Il est préférable de limiter ce type de créature à un seul exemplaire pour éviter les génocides... Mais à la vision de certains films des années 50 et de leurs créatures « géantes atomiques », on peut penser que tout est possible.

Ex : Godzilla, Mothra, Tarantula, La créature aquatique d'« Un cri dans l'océan »...

Points de caractéristiques physiques : 35

Cerveau/Intelligence :

Ben oui, c'est vrai... Ce n'est pas parce qu'on est gros avec d'énormes muscles huilés qu'on a forcément quelque chose dans le ciboulot. C'est d'autant plus vrai avec nos chers monstres. Cette partie de la création va donc vous permettre de déterminer les Caractéristiques Mentales (**Cerveau, Tripes, BDN, Psy**) de votre progéniture. Chaque catégorie d'intelligence impose une échelle (minimum, maximum) qu'il est impératif de respecter.

***Cerveau d'Oiseau (Faible)** : les caractéristiques mentales de ce type de créature vont de 0 à 5. C'est le type d'intelligence le plus primaire qui existe...

Style Lorie un peu.

Points de caractéristiques mentales : 7

***Cortex Basic (Moyen)** : caractéristiques mentales comprises entre 0 et 5. Ici, on se trouve en présence d'une intelligence humaine ordinaire. A noter que ce type de cerveau est celui de l'invention Totally Out Of Control.

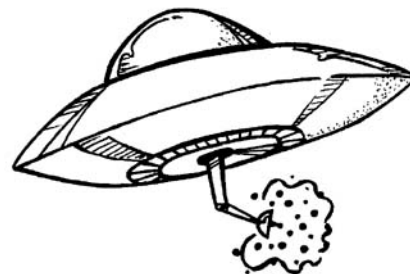
Points de caractéristiques mentales : 14

***Intelligence Supérieure (Elevé)** : caractéristiques mentales comprises entre 0 et 10. La créature a une intelligence surdéveloppée à faire pâlir n'importe quel participant à Questions pour un Champion...

Points de caractéristiques mentales : 20

***Big Brain (Très élevé)** : pas de maximum aux caractéristiques mentales (peuvent dépasser 10). Alors là mes aïeux, une créature bénéficiant d'une telle catégorie d'intelligence a souvent un QI difficilement quantifiable et risque de devenir le futur gagnant de la dictée de Bernard Pivot.

Points de caractéristiques mentales : 35



Compétences :

Il n'existe pas de liste de Compétences pour les monstres/E.T comme dans le cas des Teenagers. Ce sera donc au MJ de faire sa propre liste pour la créature qu'il crée, en piochant généralement



dans celle des Victimes et en rajoutant quelques Compétences spécialisées (comme « voler » pour les créatures disposant d'ailes).

Limitation des Compétences : le minimum pour les compétences d'une créature est toujours 0. Le maximum, lui, dépend de ses caractéristiques physiques (CP) et mentales (CM) :

Type de CP	Type de CM	Maximum aux compétences
Limité de 0 à 5	Limité de 0 à 5	5
Limité de 0 à 5	Limité de 0 à 10	10
Limité de 0 à 10	Limité de 0 à 5	10
Limité de 0 à 10	Limité de 0 à 10	10
Limité de 0 à 5	Pas de limite	Pas de limite
Limité de 0 à 10	Pas de limite	Pas de limite
Pas de limite	Limité de 0 à 5	Pas de limite
Pas de limite	Limité de 0 à 10	Pas de limite
Pas de limite	Pas de limite	Pas de limite

Niveau d'instruction :

Le nombre de points de Compétences dont dispose la créature dépend de son « Niveau d'Instruction ». Une créature avec un faible niveau d'instruction signifie qu'elle réagit essentiellement par « instinct » et/ou qu'elle n'a pas appris grand chose par l'expérience (une jeune créature par exemple). A l'inverse, un monstre avec un fort niveau d'instruction signifie qu'il possède de nombreuses connaissances ou qu'il a beaucoup appris de ses expériences passées (« Ah c'était le bon temps, on rasait des planètes avec nos torpilles à proton... »).

Instinctif :	0 Pts de compétences
Limité :	5 Pts de compétences
Instruit :	20 Pts de compétences
Expérimenté :	25 Pts de compétences
Erudit :	30 Pts de compétences
Père Fouras :	40 Pts de compétences

Capacités spéciales :

Enfin, il faut établir les capacités de votre création. Qu'est-elle capable de faire ? Possède-t-elle des pouvoirs spéciaux ? Des trucs bizarres qui font de la lumière, tu verrais ça, c'est trop cool ?

En règle générale, une telle capacité prendra la forme d'une Compétence Spécialisée. Par exemple : une bête crachant du feu par les narines devra développer une compétence « *Cracher du feu par les trous de nez* ».

Dans le cas de capacités purement anatomiques, style troisième bras, griffes, queue de scorpion... Il n'est pas toujours nécessaire de développer une compétence appropriée. Néanmoins, le Metteur en Scène devra en tenir compte durant la partie.

Les dégâts des capacités offensives (croc, griffes, venin, haleine...) et les valeurs des armures naturelles (chitine, peau épaisse...) du monstre sont laissés à l'appréciation du MJ.

Constantes :

Les constantes se retrouvent essentiellement dans la personnalité de la créature. Au fil des films et des monstres, on découvre qu'ils ont souvent des objectifs similaires et loin d'être variés....

Lorsque vous créez une créature (monstre abominable ou extraterrestre qui sent le chacal), vous devrez choisir un « Archétype de personnalité » dans la liste qui suit, histoire de mettre au point sa mentalité et ses motivations.

* **Gentil** : la créature fait partie d'une horde de créatures infectes, de monstres de l'espace sans pitié. Mais elle, contrairement aux autres, est gentille et pacifiste. Elle s'est attachée à la race humaine, généralement par le biais d'un jeune enfant, et fera tout pour sauver la Terre de la terrible invasion. Mais, comme tout être différent, son apparence et ses pouvoirs risquent fort de lui porter préjudice, les rednecks du coin n'appréciant guère les « hommes à tête de raie ».



BRAIN SODA

* **Apparence Trompeuse** : la forme de la créature est particulièrement sympathique (clown, bisounours, casimir, teletubbies...) mais cache en réalité un esprit monstrueusement terrifiant. Elle s'arrangera toujours pour pénétrer dans un groupe ou une famille en jouant sur son apparence, se faisant prendre en affection, avant de dévoiler son vrai visage et de commettre les pires horreurs. Ses intentions sont toujours mauvaises et sadiques.

* **Survivant** : c'est la fin du film. Vous croyez que le cauchemar est terminé ? Mais non, il en reste encore une... elle !

Ce type de créature est particulièrement coriace. Ses intentions sont toujours mauvaises mais à cause d'un avantage numérique ou de capacités qui lui sont propres, il est très difficile d'en venir à bout. Cette créature est très prisée dans les films d'horreur et de science-fiction : ça permet d'accroître le suspense, les effets de manche et ça facilite les séquences.

* **Horror From Outer Space** : ne croyez pas que cet Archétype est seulement disponible pour les extraterrestres, c'était juste histoire de trouver un intitulé.

Ce type de créature est LE monstre. Ses intentions sont toujours épouvantables (détruire le monde, bouffer de l'humain, pondre des œufs dans le corps des gens...), son apparence hideuse, ses habitudes immondes. De plus, elle n'apprécie pas trop de commettre ses méfaits discrètement. C'est au sein de cette catégorie que l'on rencontre les monstres les plus puissants, capables de résister à l'armée ou de mettre une ville à feu et à sang.

* **Envahisseur** : cette créature est beaucoup plus vicieuse que la précédente. Plutôt que d'agir en plein jour, elle préfère se noyer dans les entrailles de la société, agir en sous-marin (grâce à une apparence quasi-humaine) pour prendre peu à peu la place de l'humanité, l'espionner ou commettre d'atroces méfaits. Ses intentions ne sont jamais bonnes, loin de là, mais elle opte pour une attitude plus « stratégique » afin de parvenir à ses fins.

* **Parasite** : la créature est de taille réduite et ne présente guère de danger sous sa forme première.

En réalité, elle a pour habitude de « parasiter » les humains en se collant dans leur dos ou en rentrant dans leur estomac. Par ce biais, elle prend totalement le contrôle de la malheureuse victime. En général, ses intentions sont basiques : rentrer chez elle, survivre, se reproduire, boire une bière....



* **Créature Totally Out Of Control** : ce dernier archétype convient généralement à des monstres mis au point par des savants-fous. Ce type de créature se contente d'obéir aux ordres donnés par son créateur. Cependant, lorsque ce dernier est moins vigilant, il lui arrive également d'agir pour ses propres intérêts. Qui sait, il se pourrait même qu'elle se retourne un jour contre son créateur parce qu'elle en a marre de manger du riz à tous les repas ?

Faiblesses :

Dernier point de la création. Chaque créature possède une ou deux faiblesses, seuls véritables moyens d'en venir à bout définitivement. En effet, lorsque des teenagers affrontent un horrible monstre chauve et gluant, il est plus amusant de les voir chercher une solution pour mettre fin à l'apparente « indestructibilité » de la créature. C'est toujours mieux que d'exploser le monstre à la dynamite.

A vous de choisir les faiblesses qui conviennent le mieux à votre création (ex : Peur du feu comme Alien, Peur du froid comme The Blob, Peur de la Station Mir comme Paco Rabanne...)



L'OBJET TUEUR

- « Oh! regarde chéri, cette poupée est si belle ! »

- « Ah non! On en a déjà des dizaines à la maison, et puis tu te rappelles de la dernière qu'on a eu, elle a tué notre fils, ma grand mère et Bloup le poisson rouge ! »

- « Oui, pauvre Bloup, c'était horrible ! Mais on l'avait détruite et celle là est si jolie ! »

- « Bon, ok, et puis en cas de problème on la refilera à ta mère... »

- « Aaahh ! Merci chéri ! »

Helen prit la poupée dans ses bras, sans avoir eu le temps de remarquer ce léger rictus qui venait d'apparaître sur le coin de la bouche de la si belle poupée...

Extrait de Chucky 37, le retour de la malédiction de la fille de la 3ème génération II (2048)

Vous en avez marre de ces monstres, extra-terrestres, mutants, êtres humanoïdes radioactifs, chanteuses de variété québécoises, qu'ils soient poilus, gluants, malodorants ou qu'ils vous cassent les oreilles à la proue d'un paquebot... ? Alors, ce vilain craignos est fait pour vous !

L'objet qui tue peut être tout ce qui vous passe par la tête (évitez de tacher les murs tout de même), n'importe quel objet de la vie courante peut faire l'affaire, y compris les armes. A l'origine, ce sont des objets ordinaires, totalement dénués d'intelligence mais qui par le plus grand des hasards sont tombés dans les mains d'un célèbre tueur en série, d'un démon, ou d'un autre truc qui fait peur et qui ont été possédés. Ils ont alors acquis une certaine intelligence limitant leur façon de penser à 3 mots : tuer, tuer et....tuer (j'ai un doute par contre sur le dernier).

Ils peuvent dans certains cas se déplacer ou contrôler d'autres objets pour leur donner vie (et

« intelligence » par la même occasion).

Mais attention, l'objet tueur peut aussi être organique, genre une main, un cheveu ou un sexe !!!

Pts de Caractéristiques : 20

Pts de Compétences : variables

Les différents types d'objets :

Vous pouvez même vous en servir comme générateur aléatoire de monstres ! Comment? Bon, je vous explique...

Vous lancez 1D6 pour connaître le type de l'objet (arme, végétal, organique etc.) et un autre D6 pour connaître le sous-type de l'objet.

Autre solution : vous n'avez rien compris à ce que j'ai dit et vous choisissez directement un type dans les listes des 36 proposés!

Voici donc les 36 types d'objets... Ce ne sont que des exemples, vous êtes libre d'inventer tous ceux qui vous passent par la tête ! Hein ? Oui ça c'est de la super phrase bateau mais on se sent toujours obligé de la placer quelque-part....

TYPE D'OBJET

- 1) Objet divers
- 2) Arme
- 3) Végétal
- 4) Organique
- 5) Jouet
- 6) Textile



BRAIN SODA

OBJETS DIVERS

- 1) Micro-ondes
- 2) Mixer
- 3) Album de Celine D.
- 4) Ascenseur
- 5) Baignoire (ou douche au choix)
- 6) Fauteuil de dentiste

JOUET

- 1) Poupée
- 2) Robot
- 3) Voiture électrique
- 4) Slime
- 5) Album de fluide Glacial
- 6) Jeu de société

ARMES

- 1) Petit calibre
- 2) Moyen calibre
- 3) Gros calibre
- 4) Merlock's calibre
- 5) Arme blanche
- 6) Arme contondante (ou lacérante)

TEXTILE

- 1) Sweat Shirt
- 2) Couette (voire oreiller)
- 3) Gant
- 4) Chaussures
- 5) Cravate
- 6) Slip

VÉGÉTAL

- 1) Poireaux
- 2) Citrouilles
- 3) Arbres
- 4) Lianes (ou lierres)
- 5) Crottin de cheval (ou autre excréments de ruminants)
- 6) Orties

ORGANIQUE

- 1) Main (ou bras)
- 2) Sexe
- 3) Cheveux
- 4) Pieds (ou jambes)
- 5) Seins
- 6) Oreilles





BRAIN SODA

Caractéristiques des différents objets :

OBJETS DIVERS :

Ici vous trouverez 6 exemples d'objets de tous les jours...

Cela peut être un appareil ménager, électrique ou non. Ils peuvent être à la base dangereux, tel un mixer, ou carrément anodins, tel un bouchon qui secréterait un poison et rendrait fou toute personne buvant le fameux liquide... L'aspect tueur indirect est très important, il est la plupart du temps utilisé dans les scénarios de série B, là où le joueur doit se creuser un minimum la tête pour découvrir l'assassin...

- **Micro-ondes, mixer :** Appareil ménager typique que l'on retrouve dans toute cuisine de la ménagère de moins de 50 ans !

Ex : Le micro-ondes a eu la bonne idée d'augmenter la puissance de ses ondes et peut se mettre en route la porte ouverte, transformant la pièce en four à micro-ondes géant ! Attention aux éclaboussures sur les murs en éclatant ! La femme de ménage risque de gueuler !

Le Mixer aspirera ses victimes et les broiera petit à petit... Le mixer peut être gréffé sur un membre organique !

- **L'album de Celine D.** prendra possession de toute chaîne Hifi dans laquelle il est inséré, diffusant donc l'album en boucle et le son à fond ! C'est la voisine qui risque de crier ! Remarquez, depuis le temps qu'elle vous les casse avec sa saloperie de Chihuahua qui aboie toute la journée !

- **Ascenseur :** c'est comme à la fête foraine, sauf que là y'a personne pour arrêter le manège ! Accélération, arrêt brutal, porte qui se referme au mauvais moment, ouverture entre 2 étages, toutes les solutions pour faire gerber ses joyeux visiteurs sont permises !

- **Le fauteuil du dentiste** n'a pas de vie propre,

mais rend fou tout dentiste qui l'approche. Il trouble sa vision, le pauvre praticien voyant des caries partout... Il développe aussi une certaine dépendance au dentiste, le faisant travailler jusqu'à épuisement...

- **La baignoire** peut contrôler l'eau qu'elle déverse, sa température ou le tuyau de douche. Pamela va-t-elle pouvoir s'en sortir seule face à cette douche tueuse, sans prendre le risque d'appeler Christopher, qui la verrait sans son maquillage et risquerait donc de la quitter ?

ARMES :

Ici, vous avez le droit à tout ce qui peut être assimilé à une arme de n'importe quel calibre, tranchante ou contondante, il pourrait même y avoir des véhicules...

L'arme peut être greffée mais pour cela, le porteur doit justement pouvoir se déplacer avec (difficile de marcher avec un canon de tank greffé au bout du bras).

Elle applique un contrôle mental sur l'humain mais rarement sur les autres objets.

Elles peuvent aussi être animées et se déplacer par elles-mêmes à la manière d'un cartoon !

Généralement, l'arme aime faire souffrir sa cible, elle ne tue pas directement, elle prend son temps....

- **Petit calibre :** toutes les armes de poing ou arme à une main.

- **Moyen calibre :** tous les fusils ou mitrailleuse de petit gabarit

- **Gros calibre :** mitrailleuse lourde, lance missile, etc.

- **Merlock's Calibre :** toute arme n'existant pas sur terre mais qui serait légère, de très gros calibre et d'une cadence de feu exceptionnelle, genre Minigun où chaque balle ferait les dégâts d'un fusil à pompe ! On peut aussi y regrouper toutes les technologies futures, genre minigun laser...

- **Arme tranchante :** couteau, sabre, fourchette !



- **Arme contondante (ou lacérante)** : gourdin, batte, parcmètre, fouet ou bottin...

VEGETAL:

Tous les végétaux ont besoin d'eau pour survivre. Sauf le végétal tueur qui préfère le sang !!! Généralement, il videra le sang de ses victimes, laissant ses pauvres victimes blanches comme la neige! Le végétal peut tuer directement, se mouvoir ou être greffé! (Si! Si! Personne n'a jamais entendu parlé de Rocco, l'homme au concombre ?)

- **Poireaux, citrouilles...** Voici des exemples typiques de végétaux tout à fait communs ! Tous les mélanges possibles et inimaginables sont permis... Vous pouvez faire ce que vous voulez pour réduire les teenagers à l'état de légumes.

- **Arbres, liane (ou lierre)** : végétaux typiques généralement animés, ils se servent de leurs branches pour écraser, étrangler ou fouetter. Attention à ce que votre PJ Bimbo sado-maso n'y prenne pas goût !

- **Crottin (ou bouse)** : à l'origine, il s'agissait d'herbes qui se complaisaient à vivre tranquillement à l'air frais et qui n'ont pas supporté leur voyage dans l'estomac d'un ruminant. Le crottin va, par exemple, pouvoir contrôler les mouches qui l'entourent pour assouvir sa vengeance sur ces pauvres animaux ou tout être qui s'approche du champ !

- **Orties** : exemple de plante à développement rapide qui va se propager et raser un village à grande vitesse... Et là, vaut mieux pas pousser mémé dedans !

ORGANIQUE

L'organe est en général greffé... Il a appartenu à un grand tueur en série qui s'en servait justement pour tuer.

L'organe a développé sa propre intelligence et prendra le contrôle de l'être sur lequel il sera implanté ! Mais on peut imaginer qu'il puisse se mouvoir seul, telle la main de la famille Addams ...



JOUET

«Oh! Qu'il est beau ce jouet!» fit une mère voulant faire plaisir à ses enfants 1 heure avant sa mort!

Vous l'aurez compris, les jouets tueurs feront le plaisir des petits et des grands ! On ne compte plus le nombre de jouets tueurs dans les films de série B, dont l'un des plus célèbres représentant est Chucky !

Le jouet est non greffé, il possède son âme propre. Par contre, il peut contrôler d'autres jouets. Allez savoir dans le lot lequel il faut détruire !

- **Poupée, robot, voiture électrique...** Voici des exemples typiques de jouets dont les enfants ne pourront se passer ! Ils se serviront de toute arme passant par là et tueront sans pitié. Mais ils sont si mignons!

- **Slime** : c'était la mode à une certaine époque. Vous savez, cette espèce de gelée dégoûtante post-bronchite, visqueuse et fluorescente. Le Slime s'intégrera dans les jouets et les humains pour en prendre le contrôle ! On peut également imaginer qu'il puisse se développer et ronger ses victimes à la manière du Blob ... On peut facilement mettre la pâte à modeler dans cette catégorie !



BRAIN SODA

-**Album de fluide Glacial** : exemple d'objet très attirant, qu'on s'empressera de posséder et de lire... Malheureusement, l'album est tellement hilarant qu'il laissera le lecteur sans souffle.

-**Jeu de société** : il peut être une porte vers différents lieux de l'Enfer ou transformera l'avenir des joueurs directement, suivant chaque case du jeu.

TEXTILES

Le textile influence la partie qu'il recouvre. Et même s'il peut être retiré, son porteur fera tout pour que cela ne se produise pas. Il peut aussi entraîner une réaction chimique avec la peau et agir tel un acide ou un poison. Dans le cas d'une couette, il peut se mouvoir par lui-même et étouffer ces pauvres jeunes gens qui découvriront les plaisirs du sexe pour leur première et dernière fois...

Je ne vous décrirais pas les conséquences du slip tueur... Mais l'attaque du string maléfique est également envisageable.

Avantages Disponibles :

* **Objet greffé** : certains objets peuvent être implantés sur un pauvre Teenager passant par là, l'esprit de l'objet prenant immédiatement possession de ce nouveau corps.

Attention, la malheureuse victime se servira uniquement de cet objet pour tuer. Le corps du porteur pourra être mutilé, haché, transformé en carpaccio, cela n'aura pas de grande importance tant que l'objet ne sera pas séparé du corps de son hôte.

* **Contrôle mental humain** : l'être qui touche l'objet devient dépendant de celui-ci, il ne peut plus s'en passer. Il serait prêt à tuer pour le récupérer. L'objet se sert de lui jusqu'à épuisement...

* **Contrôle mental objet** : l'objet ne tue pas directement mais contrôle d'autres objets plus efficaces (rasoir, tondeuse...), il peut ainsi

rassembler une véritable armée.

****Objet animé** : l'objet peut se déplacer par lui-même, utiliser n'importe laquelle de ses fonctions et en augmenter la puissance sans s'endommager. Si l'objet est électrique, il n'a alors plus besoin de cette source d'énergie.

**** Munitions infinies (ARME ONLY!)** : l'arme n'a plus besoin de trouver de chargeur, les munitions sont illimitées ! De toute façon, les teenagers sont généralement trop cons pour compter les balles.

* **Poison (VEGETAL de préférence)** : l'objet sécrète un liquide qui peut, par absorption, ou simple contact, changer radicalement le comportement des gens.

* **Valeur** : l'objet a beaucoup de valeur, tout le monde se l'arrache ! Cela peut être un objet de collection ou quelque chose d'original.

* **Régénération (VEGETAL de préférence)** : l'objet repousse ou se répare seul, d'une manière plus que rapide.

* **Autodestruction** : l'objet est capable de se détruire par lui-même, en explosant dans un énorme nuage de fumée et de flammes, et ce, même s'il s'agit d'un vase rempli d'eau. Il ne laissera alors aucune chance à ces pauvres teenagers qui allaient enfin le détruire.

Par contre le végétal, dans ce cas là, laissera toujours une petite graine quelque part.

* **Spores (VEGETAL ONLY)** : la plante est capable de lancer des spores, ils peuvent exploser ou provoquer des hallucinations...

* **Développement rapide (VEGETAL ONLY)** : ils sont capables de se développer à très grande vitesse comme de la mauve herbée. Ils poussent de partout, terre, béton, goudron, bois etc. et détruisent tout ce qui s'approche.

* **Incassable** : l'objet est incassable. Même en le plaçant au centre d'une explosion nucléaire, il sera



BRAIN SODA

toujours là. Bien sûr cet avantage ne peut pas être pris avec le défaut «casser l'objet»... Je vous voyais venir, vous, les amateurs de combo !

*** Amnésie** : l'objet a un pouvoir d'amnésie sur toute personne la regardant. Il a beau avoir décimé toute sa famille, le teenager ne s'en souviendra pas et fera comme s'il le voyait pour la première fois.

**** Modifie l'avenir** : il permet de changer l'avenir des persos, les transformer, créer des monstres ou influencer sur les membres de leur famille ou de leur communauté. ATTENTION ! Pour utiliser cet avantage, il faut impérativement mettre une condition à ces modifications ! L'exemple typique est celui du jeu de société qui va produire dans la réalité ce qui arrive au perso sur le plateau de jeu...

**** Addition de caractéristiques (objet greffé ou textile ONLY)** : le perso qui porte l'objet voit une de ses caractéristiques augmenter grâce à l'objet. Il peut donc devenir très fort, intelligent, souple et réaliser des choses qu'il n'aurait jamais été capable de faire auparavant.

Défauts :

**** Désenvoûtement** : il suffit de désenvoûter l'objet pour le rendre inoffensif.

**** Casser l'objet** : il suffit de casser l'objet pour en stopper les effets. Pour un organe, il suffira de le sectionner au scalpel par exemple...

*** Obsédé de sang** : il ne pense qu'à tuer et ne prend pas de gant. Il faut que ça gicle et que ça repeigne les murs. Idéal pour toute personne désirant retapisser son salon.

*** Choisit sa victime** : par exemple (au hasard complet), l'objet ne s'en prend qu'aux blondes à forte poitrine.

**** Période de vie limitée** : ne peut vivre que quelques heures ou jour. Dans ce cas, l'objet cherche le plus souvent à se reproduire rapidement.

*** Mauvais état** : l'objet a attendu trop longtemps

avant de se venger. Il est vraiment en piteux état ou carrément démodé (« *J'en veux pas de ce jouet, il est trop naze !* »).

*** Peu de valeur** : objet banal, qui sert vraiment à rien, complètement inutile... Donc indispensable pour n'importe quelle femme au foyer fan du téléachat !

*** Moche** : l'objet a peut-être de la valeur mais il est moche. Comparable à une sculpture d'art moderne. Il peut également s'agir d'un vêtement de mauvais goût, genre un sweat d'un groupe de hard à la mode.

**** Ne supporte pas le sang** : le comble de l'objet tueur ! Il ne supporte pas que le sang le souille, il va tuer par étranglement par exemple mais en aucune manière ne veut être touché par cette matière.

**** Ne supporte pas (matière au choix)** : idem que pour le sang sauf que vous avez le choix de la matière (l'eau, la terre, le café Grand-Mère...). Cette matière endommage toujours la partie qu'elle touche.

**** Tue lentement** : l'objet tue avec une lenteur incroyable. Il ne prend pas forcément plaisir à faire souffrir sa victime (quoique..) mais c'est surtout qu'il n'a pas le choix, laissant malheureusement aux amis de la victime du temps pour la sauver...

**** Très fragile** : l'objet se casse très facilement. Il est très vulnérable et aura donc pour habitude de se protéger continuellement ou d'attaquer indirectement par le biais du contrôle d'autres objets.

**** Soustraction de caractéristique (objet greffé ou textile ONLY)** : l'objet est une tare pour le perso porteur, il lui soustrait une de ses caractéristiques et le réduit à l'état de légume pas frais.



BRAIN SODA

Compétences spécialisées :

- Toujours fonctionner, même sans électricité et après avoir été démonté en petits morceaux (BDN)
- Attendre plusieurs dizaines d'années dans un grenier qu'un trou du cul le récupère pour assouvir sa soif de vengeance (BDN)
- Etre l'objet manquant ou indispensable de la collection (BDN)
- Attirer le regard, même s'il est très moche (BAGOU)

LE VAMPIRE

« Vampire : mort qui, suivant la superstition populaire, sort du tombeau pour sucer le sang des vivants. »

Cette définition donnée par le Petit Larousse est presque parfaite. Je dis bien « presque ». En effet, si le vampire est effectivement un être immortel disposant de multiples dons, se nourrissant exclusivement du sang des vivants, il n'est point une « superstition ». Il existe bel et bien. Que dis-je, ils existent bel et bien. Lorsque la nuit étend sur nos villes son souffle sombre et glacé, lorsque la lune se cache derrière le corps des nuages enlacés, ils sortent de leur cercueil en quête d'une proie. Une proie jeune et innocente, aux yeux azuréens et aux mains tremblotantes. Face à cette créature, elle ne peut fuir, car rien ni personne n'échappe au Vampire. Chauve-souris, loup ou fumée, sors ton crucifix et souhaite à Gaston bonne année...

- C'est qui Gaston ?

Points de caractéristiques (sur 10) :

Jeune vampire (1à 40 ans) : 30
Expérimenté (41 à 100 ans) : 36
Ancien (+ de 100 ans) : 42

Points de compétences : 1 point toutes les deux années d'existence (un vampire de 100 ans a donc 50 points de compétences à répartir)



Avantages disponibles :

* **Assistant-serviteur dévoué** : décidément, ce genre d'individu est très prisé. N'est-ce pas Igor ?

* **Château dans les Carpates** : plus exactement, le vampire possède une bonne fortune et un endroit bien lugubre, style manoir avec cave et cercueil aménagé, à l'écart de la ville mais où les Teenagers se feront un plaisir de jouer les curieux.

* **Star du show-bizz** : et ben non, le vampire n'est décidément pas le genre Dracula, vieux château, portes qui grincent et toiles d'araignée. Vedette, homme politique, chanteur de death metal, il est intégré aux mondes des stars et du fric.

* **Harem gros nibards** : le vampire est sans cesse entouré de jolies minettes (vampires ou non) à la poitrine opulente, désirant plus que tout servir leur Maître adoré.



BRAIN SODA

Défauts :

* **Allergie à l'ail** : le vampire ne supporte pas l'odeur de cette plante potagère dont le bulbe, ou « gousse », est utilisé comme condiment. Non seulement ça lui picote le nez mais en plus ça lui file de l'eczéma monstrueux. Il a donc plutôt tendance à éviter le voisinage de cette plante, somme toute délicieuse dans la salade de bananes au yaourt.

* **Cruciphobie** : alors là, on pige pas trop pourquoi... Mais le vampire fait dans son pantalon dès qu'il se trouve en face d'une croix de bois, de métal, sur laquelle le Christ est généralement représenté crucifié. Un jeu de Tripes Difficile est souvent nécessaire pour éviter un effet de Frousse. Une autre phobie possible est celle des boules, avec une Vierge Marie fluo à l'intérieur, qui font de la neige quand on les remue sauvagement.

* **Nobody dans la glace** : le vampire ne se reflétant pas dans les miroirs, non seulement c'est un moyen de détection efficace pour les Van Helsing en herbe mais en plus il est sacrément emmerdé pour se raser sans se couper.

* **Rococo** : notre créature des ténèbres s'habille toujours à l'ancienne, sans doute à la mode de l'époque où il a été mordu. La perruque, le grand col, les collants et la grande cape recouverte de poussière et d'insectes morts c'est loin d'être chébran, et ça a la fâcheuse tendance de mettre la puce à l'oreille des visiteurs.

* **Dents de morse** : soit les canines du vampire ne se rétractent pas, soit leur taille est assez considérable. Résultat des courses : c'est ridicule et pas discret.

* **Bienfenu en Transylvanie** : le vampire a une voix un peu étrange. Accent roumain à couper au couteau, écho constant même dans des espaces ouverts sans écho possible, rire grave pour un oui ou pour un non... Il a également l'habitude de faire plein de sous-entendus qui n'amuse que lui (« Fous afez le sang chaud jeune fille, c'est bien ! Arf Arf Arf ! »).

* **Quota minoritaire** : le vampire a été choisi parce qu'il fait partie d'une catégorie raciale devant figurer obligatoirement dans le film, à moins que ce ne soit par pure fantaisie du scénariste qui voulait essayer « aut'chose ».

Quoiqu'il en soit, notre créature suceuse de sang est donc black, chinoise, portoricaine... Qui d'autre que Brain Soda peut permettre aux joueurs de rencontrer un vampire rasta ?

* **Petit croupion** : le vampire s'attaque exclusivement au sang des jeunes vierges effarouchées, comme si ce dernier était le seul potable. Pour lui, il est hors de question de sucer quelqu'un d'autre qu'une chaste minette en nuisette.

* **Romantique** : il s'habille de noir, maquille ses paupières, aime les roses et lit du Baudelaire. Le vampire est mélancolique, gothique et romantique. Une sorte de Lestat qui a trop joué à René-le jdr romantique...

Constantes :

Il existe deux grands types de vampires :

- Le vampire à l'ancienne, habitant dans un endroit isolé et ne quittant sa demeure que pour têter du villageois, préférant de loin le confort de son cercueil, la décoration follement rétro de sa crypte et les sandwiches au pâté de son fidèle Igor.

- Le vampire moderne, new-look, qui se noie littéralement dans la société de consommation. Il est de toutes les fêtes, de toutes les virées nocturnes et a pour habitude de circuler à bord d'un gros van noir.

Les vampires, tout comme les garous, sont insensibles à la plupart des dommages physiques. Une main tranchée finira par repousser en quelques jours... Les blessures leur font donc autant d'effet qu'une piqûre d'insecte. Pour se débarrasser d'un suceur de sang, il faut toujours suivre une procédure précise ou utiliser la lumière du jour.

Un vampire craint la lumière. Créature de la nuit,



il dort le jour et attend le crépuscule pour faire des folies de son corps. Durant chaque tour où il est exposé à la lumière du jour, le vampire subit 8 points de Dégâts, une Trépanation signifiant qu'il est tout bonnement réduit en cendres, sans espoir de retour.

De telles blessures, provoquées par le soleil, mettent deux fois plus de temps à guérir.

Sinon, pour buter un vampire avec les moyens du bord, il suffit de lui planter un pieu dans le cœur pour le paralyser, puis de lui trancher la tête. Si une de ces deux phases est mal accomplie, faudra pas vous étonner de le voir revenir...

Niveau d'hémoglobine :

Le vampire a un Niveau d'Hémoglobine équivalent à sa valeur en PSY. Plus cette valeur sera élevée et plus notre créature possédera de capacités sanguines. Ainsi, un vampire ayant 5 en Psy pourra utiliser les 5 premières capacités.

Capacités sanguines :

Niveau 0 (Spécial) : Goule

Du fait de son faible niveau en Psy, notre créature n'est pas considérée comme un vampire par ses pairs mais comme un être inférieur, se nourrissant non seulement de sang, mais également de chair humaine... Son visage est généralement chauve et déformé, sa bouche munie de crocs et ses mains de griffes redoutables. Elle est obligée de se sustenter très souvent.

Niveau 1 : Nyctalopie

Le vampire voit non seulement la nuit comme en plein jour, mais il parvient également à distinguer clairement notre système sanguin, particulièrement appétissant.

Niveau 2 : Chauve-souris

Le vampire est capable de se transformer en chauve-souris aussi longtemps qu'il le désire. Le poids et la taille du petit mammifère seront proportionnels à ceux du vampire (en gros, une grosse bête). Plus ce dernier cherchera à être petit, discret et plus son poids augmentera, prenant l'apparence d'une chauve-souris obèse.



Niveau 3 : Loup

Idem que précédemment, sauf que c'est l'apparence du loup qui est adoptée.

Niveau 4 : Hypnose

En croisant son regard avec celui de sa victime (et en gagnant un jet d'opposition Psy/Psy) le vampire peut prendre le contrôle de l'esprit de cette dernière, aussi longtemps qu'il le désire.

Niveau 5 : Charme

Aucune jeune fille (ou jeune homme pour les femmes vampires) ne peut résister au charme dévastateur du vampire, à ses yeux perçants et sa voix suave. Cette capacité donne un bonus de +4 en Charmer, Intimidation et Persuasion. Le vampire peut en effet utiliser cette capacité pour devenir encore plus charismatique et faire décamper rapidement les curieux.

Niveau 6 : Contrôle Animal

Le vampire peut contrôler plusieurs animaux en même temps (rats, insectes, serpents...) et les « télécommander » à distance.

Niveau 7 : Téléportation hors-champ

Vous étiez sûr que le vampire courait derrière



BRAIN SODA

vous, et hop la, v'la ti pas qu'il se trouve devant vous maintenant, juste au coin de la rue. Pire qu'un pouvoir de téléportation, il est pratiquement impossible de le semer. Où que vous irez, vous le trouverez toujours sur votre chemin.

Niveau 8 : Spiderman

Le vampire adhère à n'importe quelle paroi, un peu comme une araignée. Il peut ainsi se tenir droit sur une surface à 90°, marcher au plafond, faire son jogging sur un mur de maison... Ce qui lui permet d'atteindre le sommet d'un immeuble sans emprunter l'escalier de service.

Niveau 9 : Brume Verte

Notre splendide créature ténébreuse a le pouvoir de se transformer en fumée, en brouillard, en brume (verte) pour mieux se cacher et pénétrer dans les endroits les mieux protégés. Sous une telle forme, ses déplacements sont lents mais il peut s'engouffrer dans le moindre interstice.

Niveau 10 : Même pas mal !

Plus fort que tout, le vampire ne craint pas la lumière du jour. Il peut donc profiter du soleil, aller à la plage, à Eurodisney, au MacDonald comme une personne ordinaire. Pourtant, il demeure bel et bien une créature nocturne qui devra périodiquement rejoindre son cercueil pour reposer sa vieille carcasse et partir à la chasse en quête de sang frais.

Mais ces capacités surhumaines ne vont pas sans limitation. En effet, chaque jour le vampire perd 1 Niveau d'Hémoglobine, limitant de plus en plus ses facultés au fil du temps. Arrivé à 0 en Hémoglobine, le vampire entame une chute vertigineuse vers l'anéantissement. Le jour suivant son « arrivée » au niveau 0, ses Caractéristiques et ses Compétences sont divisées par deux (arrondi au chiffre inférieur), puis le surlendemain également...etc. Lorsque toutes les Caractéristiques du vampire seront arrivées à 0, il sera mort pour de bon.

Le seul moyen de lutter contre cette déchéance est, vous l'aurez compris, de boire du sang. Mais pas n'importe quel sang ! Du sang frais humain ! Chaque litre de sang ingurgité (un adulte en contient 5 en moyenne) rapporte un Niveau d'Hémoglobine ou permet à un vampire de retrouver ses valeurs dans ses caractéristiques et compétences. Il n'est pas possible d'emmagasiner plus de sang que nécessaire.

Ex : Vampirus, le charmant Prince des Ténèbres, a 5 en Hémoglobine. Il possède donc les 5 premiers niveaux soit : Nyctalopie, Chauve-souris, Loup, Hypnose et Charme. Le premier jour après qu'il ait « fait le plein » il perd 1 Niveau, rendant l'utilisation de Charme impossible. Le jour suivant, c'est sa capacité sanguine d'Hypnose qui disparaît. La raréfaction du sang dans ses veines l'affaiblit et lui fait perdre peu à peu les pouvoirs issus de sa malédiction.

Le 3ème jour, c'est sa capacité de se transformer en loup qui se volatilise. Ne pouvant continuer de la sorte, et redoutant plus que tout les souffrances de l'anéantissement, Vampirus est une fois encore obligé de partir en chasse. 3 litres de sang absorbés suffiront à lui rendre bonne mine et son niveau initial en Hémoglobine.

Compétences spécialisées :

- Se lever de son cercueil droit comme un piquet (SOU)
- Se planquer derrière sa cape et disparaître dans un nuage de fumée (SOU)
- Avoir toujours un peu de sang sur le bord des lèvres (BAGOU)
- Enlacer une proie avant de lui mordre la jugulaire (SOU)



BRAIN SODA

LA SORCIERE

Méchant un brin sous-estimé dans le cinéma bis, la Sorcière n'en demeure pas moins très effrayante, surtout en pleine nuit lorsque vous ne savez pas tenir une caméra. Capable de créer de nombreux sortilèges, des envoûtements et autres malédictions collantes, la Sorcière n'aime pas qu'on la dérange pour rien. En fait, elle n'aime tout simplement pas qu'on la dérange, point.

Points de caractéristiques (sur 5) : 28

Points de compétences (sur 5) : 35

Avantages disponibles :

* **Bonnasse** : la sorcière n'est pas du genre nez crochu fourni avec verrues. En fait, elle est moderne, âgée de moins de 30 ans, plutôt mignonne, s'habille avec des décolletés vertigineux ou des jeans moulants et n'utilise jamais de chaudron magique. Et pas la peine de lui parler de balais autrement que pour faire le ménage (« Piper ? T'aurais pas vu le rouge à ongles de Phoebe ? »).

Minimum 3 en Bagou.

* **Gay** : la sorcière est lesbienne. Oui, c'est pas mal à la mode, c'est vachement tendance et en plus ça permet des scènes saphiques avec Misty Mundae...

* **Familier** : que serait une sorcière sans le petit animal qui lui sert de compagnon ? Chouette, crapaud, chat noir, pingouin... Le choix est vaste mais cet animal a toujours une intelligence hors-du-commun, sauf le pingouin qui est toujours très con.

* **Grimoire** : la sorcière possède un épais bouquin aux pages poussiéreuses, à la couverture en peau de quelque chose (la peau humaine fait plus chic que celle de poney) dans lequel se trouvent toutes sortes de sorts et enchantements : 1D100, rien que ça !

A noter que le grimoire est richement illustré mais, étrangement, ces illustrations ont toujours un air moderne.

* **Magie Noire** : la sorcière est capable de manipuler les sorts les plus puissants, ceux qui ouvrent des portes vers les enfers et qui coûtent un maximum de pognon à la production.

Défauts :

* **Caractérielle** : quoi que vous fassiez, la Sorcière trouvera toujours un moyen de vous en vouloir. Fallait pas marcher sur ses géraniums, pisser contre sa palisse, la réveiller en pleine sieste, faire une rave-party dans le marais, planter des arbres sans la prévenir... Faut pas s'étonner après qu'elle vous fasse sortir les tripes par les narines. Vous l'avez bien cherchée !

* **Goût douteux** : elle peut être spécialiste de la tourte au rat, apprécier la soupe de crapaud ou mâchouiller quelques asticots croquants. Et elle n'a rien contre un ou deux touristes de temps en temps. C'est si bon rôti...

* **Légende urbaine** : « Oh, la vieille sorcière de Blitch ? C'est une légende les gars... ». Ben voyons... C'est bien pour ça qu'il faut aller vérifier, ne nous attendez pas pour le dîner.

* **Sort en trop** : y'a rien à faire, même très puissante, la Sorcière balance toujours le « sort en trop » à la fin du film : celui qui invoque une grosse créature poisseuse qui se venge sur elle parce qu'elle a marché sur les géraniums, pissé contre la palisse... etc.

* **Vieux Laidron** : la sorcière ressemble à une vieille bonne femme hirsute munie d'un balai. Elle a une sale tête, vit dans une forêt isolée et occupe ses loisirs à faire des formes artistiques avec des cailloux et des morceaux de bois. Maximum 2 en Bagou.

Compétences spécialisées :

- Avoir des posters de Willow et de Buffy dans sa chambre (TRI)
- Remuer un liquide verdâtre dans son chaudron avec un ricanement sadique (SOU)
- Transformer les gens en Blanc Mangé coco (PSY)



BRAIN SODA

LES POLTERGEISTS

Sous ce terme générique sont rassemblés tous les spectres, fantômes, revenants et autres esprits vengeurs qui ont pour habitude de s'inviter dans les soirées costumées organisées dans les manoirs.

A la base, un poltergeist est toujours un humain (voire plusieurs) qui, pour une raison quelconque, a décidé de ne plus quitter les lieux après sa mort. Il faut dire qu'il est rarement mort de vieillesse... Il a plutôt fini horriblement assassiné et enterré dans le mur de la cave. Et depuis, rien à faire, il a du mal avec les vivants. Il peut les harceler pour que ces derniers découvrent la vérité sur son histoire ou simplement les effrayer/tuer par pure méchanceté.

Dans tous les cas, si la résolution de l'énigme ne suffit pas à apaiser sa colère, il faudra procéder à un exorcisme ou à la crémation pure et simple de la demeure construite sur le cimetière indien. Ah, c'était donc ça...

Points de caractéristiques (sur 10) :

Petit esprit : 35

Gros esprit : 45

Points de compétences (sur 10) : 1 point toutes les deux années d'existence (un esprit de 100 ans a donc 50 points de compétences à répartir)

Constantes :

Un poltergeist est intangible, cela signifie qu'il peut passer à travers les murs et qu'il est insensible aux coups. L'inverse n'est pas forcément vrai. Les poltergeists sont parfois capables de saisir les objets, d'étrangler une victime et possèdent toute une palette de pouvoirs pour foutre en l'air une bonne nuit de sommeil.

Le seul moyen de détruire un poltergeist est de comprendre « le pourquoi de sa présence en ces lieux », c'est-à-dire piger le scénario. En retrouvant

son corps, accomplissant sa vengeance, détruisant un objet auquel il est lié... etc., le poltergeist finira par disparaître.

Enfin, en principe....

Avantages disponibles :

* **Cauchemars** : le truc préféré du Poltergeist, c'est de transformer les rêves de ses victimes pour les rendre effrayants. Il peut se servir de ce pouvoir pour « guider » les PJ durant leur enquête ou tout simplement les massacrer, comme ce bon vieux Freddy sait si bien le faire. Un jet d'opposition Psy/Psy est toujours requis.

* **Corps** : le spectre possède une forme, simple brume blanchâtre ou acteur sur fond bleu. Les teenagers sont donc capables de le voir même si son corps est intangible.

* **Esprit coriace** : il faut plus qu'un incendie de maison ou un exorcisme pour envoyer le poltergeist en enfer. Il trouvera toujours le moyen de réapparaître dans une séquelle, généralement sous les traits d'un objet tueur... Lampe, horloge, costume, depuis Amityville on les arrête plus !

* **Illusions** : l'esprit peut créer de puissantes hallucinations (murs qui se tordent, musique lugubre, pizza qui parle...), histoire de déboussoler un peu plus ses victimes. Un jet de Psy est requis, la difficulté étant déterminée par le MJ.

* **Physique impressionnant** : non, là, le responsable des effets spéciaux a fait du bon boulot. Il est bigrement impressionnant ce spectre : crâne articulé, mouvements en 3D, hurlement strident, faux gigantesque...

* **Possession** : au prix d'un jet d'opposition Psy/Psy réussi, le spectre peut prendre temporairement le contrôle d'un être vivant. La durée de la





possession est déterminée par la marge de réussite, comme suit :

Marge	Type de réussite	Durée
0	De justesse	1 Minute
1-2	Passable	1D6 Minutes
3-4	Bon	1D6 Heures
5-6	Tres Bon	1D6 Semaines
7-8	Excellent	1D6 Mois
9 et +	Exceptionnel	1D6 Ans

* **Psychokinésie** : le Poltergeist peut agir sur la matière à distance. Il peut donc bouger les objets, les tordre, faire s'enflammer une cheminée, souffler toutes les bougies du gâteau en même temps... Un jet de Psy est nécessaire, la difficulté variant selon l'action désirée.

* **Trucs qui saignent** : ce pouvoir n'a pas d'autre but que de faire peur. Et il faut avouer que c'est assez efficace ! Murs, robinets, douche, W.C... Y'a de l'hémoglobine à tous les étages !

Défauts :

* **Lié** : l'esprit est retenu prisonnier par quelque chose. Détruire cet objet le fera disparaître définitivement du lieu qu'il hante.

* **Look qui tue** : le poltergeist risque de faire peur tant qu'il n'apparaît pas à l'écran. Car il faut bien reconnaître que son aspect n'est pas transcendant : enfant avec du fond de teint, homme emperruqué en costume du XVIème siècle, drap fluo, bigouden en costume traditionnel ...

* **Massacre gratuit** : on ne sait pas pourquoi le poltergeist est là, d'ailleurs on s'en fout carrément. Le but est simplement de l'évacuer, peu importe son origine... Il est tout simplement mauvais et sert de prétexte horifique au scénario.

* **Murmures en albanais** : une voix grave qui murmure, c'est généralement flippant. Sauf que dans notre cas, l'écho est trop fort, le son pourri et on ne comprend strictement rien à ce que raconte le poltergeist.

* **Nostalgie** : non seulement le spectre n'a toujours pas réalisé qu'il était mort mais en plus il a tendance à rejouer constamment la même scène de meurtre. Et je vous passe le coup de la Bimbo qui ressemble, comme par hasard, à son amour de jeunesse...

* **Victime préférée** : il n'y a rien à faire, le poltergeist s'attaque toujours en premier lieu au même type de personnage : enfant, femme brune, adolescent perturbé s'habillant en noir et que personne ne croit lorsqu'il parle d'apparitions sanguinolentes dans le grenier....

Compétences spécialisées :

- Faire déguerpir la famille qui vient d'emménager (BAGOU)
- Mâter les filles sous la douche (SE)
- Pousser la grand-mère en fauteuil roulant dans l'escalier (SOU)
- Faire tourner les guéridons (SOU)





LES DEMONS

Un démon n'est jamais sur terre par hasard. Il a peut-être été envoyé par Satan pour accomplir les pires méfaits, à moins qu'il n'ait été invoqué par un sorcier ou qu'il soit passé à travers une porte des enfers ouverte par erreur.

Toujours est-il que maintenant qu'il est parmi nous, il ne va certainement pas s'inscrire à des cours de rattrapage en mathématiques ou visiter le musée d'histoire naturelle de Sodaville. Ni même faire une partie d'In nomine Satanis, faut pas déconner... Non, il va foutre un beau merdier, utiliser ses pouvoirs pour mettre un maximum de pagaille, avant que des apprentis chasseurs de démon se chargent de son sort.

Aucun sens de l'humour les jeunes d'aujourd'hui !

Il existe de nombreux types de démons, chacun ayant ses propres capacités démoniaques et un aspect souvent repoussant. Les règles ci-après tentent d'en dresser un rapide portrait mais nous vous invitons à en rajouter une bonne couche.

Points de caractéristiques : 40

Points de compétences : 40

Avantages disponibles :

* **Arme démoniaque** : le démon dispose d'une ou plusieurs armes naturelles : cornes démesurées, griffes rétractiles, souffle enflammé, grosse épée en latex, rayons rouges qui sortent des yeux comme cette tarlouze de Superman... Dégâts à déterminer par le MJ.

* **Aura satanique** : la créature dégage une aura méphitique, une impression de cruauté et un charisme démesuré. Bonus de +2 en Bagou.

* **Démon sublime** : le démon est particulièrement attirant. Il est loin de ces créatures gluantes aux muscles saillants, ressemblant plus à un homme séduisant ou à une succube en tenue de latex. Bonus de +2 en Charme, Séduction et Persuasion. Mmm, c'est trop chaud ton jeu...



* **Immortalité** : même un char d'assaut n'arriverait pas à tuer le démon. Ce dernier se régénère ou est tout bonnement insensible aux armes conventionnelles. Le seul moyen de s'en débarrasser est de trouver un habile stratagème pour le renvoyer chez lui. Tiens, si Ludo faisait l'appât !?

* **Pouvoir démoniaque** : les démons ont rarement plus d'un pouvoir à la fois dans les séries B, chaque capacité nouvelle nécessitant des effets spéciaux. Du coup, on se concentre sur un seul pouvoir à la fois, ça évite de laisser penser aux spectateurs que les héros n'ont aucune chance de s'en sortir. A vous d'inventer le pouvoir de votre choix : métamorphose (« Le petit Toby a une voix rauque, non ? »), téléportation, lobotomie, invoquer l'Apocalypse (« Ah merde, ça tombe mal, y'a 24 qui repasse ce soir... »), commander aux insectes, réanimation de cadavres, exaucer des vœux comme Wishmaster, possession...etc.



BRAIN SODA

Défauts :

* **Apparence inoffensive** : difficile d'effrayer la population lorsqu'on ressemble à un bisounours ou à casimir.

* **Démon Atrox** : les gars des effets spéciaux s'en sont donnés à cœur joie, c'est sûr ! Le démon ressemble VRAIMENT à un démon, trop même : écorché vif, odeur de soufre, yeux multiples, crâne apparent, queue barbelée de deux mètres, tentacules, troisième bras... Une horreur ! Difficile de passer inaperçu en faisant la queue au cinéma.

* **Musique** : « c'est marrant ça, dès qu'il apparaît, ils passent le même morceau de Sepultura ! »

* **Neige carbonique** : afin de cacher l'aspect un brin kitsch du costume du démon, un voile de fumée et de neige carbonique le dissimule continuellement. Même en pleine journée. C'est bien simple, on ne voit que sa silhouette et ses yeux luminescents...

* **Point faible** : le démon a beau être immortel, il possède un point faible qui peut l'envoyer ad-patres ou un peu plus bas. Il peut s'agir d'une pierre pierreuse incrustée dans son front (et qu'il convient de détruire), du pentacle l'ayant invoqué qu'il suffit d'effacer, à moins qu'il faille utiliser la très Sainte Grenade d'Antioch pour lui exploser les parties...

* **Soldat du Maaaal** : le démon ne peut pas agir à sa guise. Il a été invoqué par un vil sorcier qui compte bien l'utiliser pour accomplir ses sinistres desseins. On peut parier que le sorcier finira en enfer à la fin du métrage, les démons ayant toujours tendance à donner des leçons de morale du style : « c'est pas bien d'invoquer des forces qu'on maîtrise pas, surtout dans un film à petit budget ! ».

Compétences spécialisées :

- Faire des gestes obscènes (SOU)
- Tuer les gens gratuitement, histoire de... (TRI)
- Expliquer son plan avant la fin du film pour que les

teenagers trouvent une parade (CE)

- Glander dans les bars à strip-tease (CE)



THE END

Et bien maintenant, il ne vous reste plus qu'à aller sur **Brainsalad - Ze Site** pour faire le plein de scénarios et aides de jeu... Sans oublier de télécharger l'écran et l'indispensable feuille de perso !

Et si vous êtes patient, vous devriez même voir un supplément presque légendaire pointer le bout de son masque de hockey....

Et le prochain qui m'appelle Francis se prend un coup de pelle !

www.brainsalad.fr.st

Willy Favre - Septembre 2003 (C)

COUPÉ AU MONTAGE (CAM)



**« VOILÀ MA SCÈNE... J'APPARAIS DERRIÈRE
LE MUTANT, OÙ JE SUIS BORDEL ?! »**

Un geste malheureux ? De la violence gratuite ? Une improvisation désastreuse ? Rassurez-vous, personne n'en saura rien, ni le public, ni les comités de censure. La scène a bien eu lieu, mais a été coupée en post-prod, sans entraîner aucune conséquence désastreuse sur votre Box-Office.

Le joueur peut utiliser cette carte pour une scène entière ou un simple bout de scène (séquence/bout de séquence qui se déroule en un lieu précis à un moment précis du scénario) afin d'éviter une chute vertigineuse des Points de Public. Le MJ a également la possibilité de jouer cette carte pour « effacer » une scène bancale de son scénario venant d'être jouée.

BS



Valeur : 2

C'EST DANS LE SCRIPT ! (CDLS)



**« TU SAIS CONDUIRE BILLY ?
TU ME L'AVAIS JAMAIS DIT ! »**

Grâce à cette carte, le personnage se retrouve avec la compétence de son choix pour toute la scène, et ce avec une valeur de 4. Ainsi, un teenager sera tout à coup capable de démarrer une voiture avec les fils, de fabriquer une bombe avec de l'ammoniaque, de crocheter une serrure avec une carte de crédit... Et même si c'est ridicule, c'est dans le script !

BS



Valeur : 2

CHAT À RESSORT



« PAS DE PANIQUE, CE N'EST QUE LE CHAT... »

C'est l'inévitable matou qui s'éjecte invariablement des armoires et des placards dans les films, créant une fausse alerte et faisant sursauter le spectateur. Cette carte fera apparaître un chat à ressort dans l'endroit de votre choix. Il doit impérativement surgir d'un espace clos, au point de se demander comment il est arrivé là : poubelle, placard, machine à laver...etc.

BS



Valeur : 1

COUPURE SUSPENSE



« BON, J'VAIS PISSER... »

Le tueur psychopathe s'approche du rideau de douche, au travers duquel transparait la silhouette sensuelle de Cynthia. Sa main gantée tient fermement un couteau. Il s'approche, lève sa lame et... Coupure ! Que ce soit une coupure publicitaire, un blocage de bobine ou un simple effet suspense, cette carte donne droit à une pause de 10 minutes dans le scénario.

Vous pouvez aller chercher les bières dans le frigo...

BS



Valeur : 1

DESTIN TRAGIQUE

Vendredi 13



« ELLE AVAIT DES MOUSTACHES MELINDA ? »

L'acteur incarnant le teenager est mort durant le tournage (ou a été simplement considéré comme « un gros acteur de merde » dans certaines scènes après le visionnage des rushes) et a tout simplement disparu du film. Enfin, en partie... Disons plutôt qu'il a dû être remplacé au pied levé par un autre acteur n'ayant pas du tout le même physique. Du coup en jouant cette carte, le teenager changera de tronche en milieu de métrage, le script prétextant une chirurgie plastique quelconque ou les effets pervers d'un gaz mutagène pour expliquer cette curieuse métamorphose. A moins qu'il ne reste dans la pénombre pendant 45 minutes de bobine...

BS



Valeur : 3

DIALOGUE IKEA

De sur-sûre que Titien a peint la Vénus d'Urbino en 1538!



Sale menteuse !

« TROP COOL TON BRUSHING !
T'AS CHANGÉ DE COIFFEUR ? »

Comme son nom l'indique, ce type de dialogue sert à une seule chose : meubler. Après avoir joué cette carte, vous devrez tenir un dialogue de votre choix avec un autre joueur ou le MJ. Ce dialogue doit être sans aucun intérêt, n'avoir aucun rapport avec le scénario et tenir au moins 5 minutes. Il peut aussi bien aborder la météorologie, la cuisine biologique que la recrudescence de cafards dans les appartements New-Yorkais... A vous de voir, mais l'ennui est de rigueur.

Les moments les plus propices pour ce genre de répliques de remplissage sont les scènes stressantes.

BS



Valeur : 2

GRÈVE DU CHEF-ÉCLAIRAGISTE



« T'ARRÊTES DE GUEULER RENÉ ! ? »

Par solidarité avec le mouvement des intermittents du spectacle, le chef éclairagiste a décidé de quitter le plateau en claquant la porte. Du coup, il faut faire avec les moyens du bord... Et un film éclairé aux lampes torches et aux bougies, c'est pire qu'une nuit américaine. Du coup, tous les teenagers se retrouvent dans la pénombre dès qu'ils visitent un coin sombre et ils ont du mal à discerner quoi que ce soit.

Malus de -2 à toutes les actions...

(« Ah, on se croirait dans un Chuck Norris ! Je vois rien... Ils sont où là ? »).

BS



Valeur : 2

ENTRÉE FRACASSANTE



« J'ARRIVE AU BON MOMENT ! »

Vous êtes partout et nulle part à la fois. A vrai dire vous êtes toujours là où on a besoin de vous, et si vous n'y êtes pas encore, vous n'allez pas tarder à vous ramener. En terme de jeu, à l'aide de cette carte, le personnage peut faire une entrée fracassante une fois par aventure. Ce qui veut dire qu'il peut s'inviter dans n'importe quelle scène décrite par le MJ et ce même s'il se trouve à des années-lumière de là.

BS



Valeur : 1

FIN ALTERNATIVE



« POURQUOI ILS ONT BUTÉ
LE CUISINIER MEXICAIN ? »

Oui, vous avez compris. En utilisant cette carte, vous allez pouvoir rejouer la fin du scénario, celle où le grand méchant se fait généralement exploser. Il conviendra d'agir différemment, de changer les dialogues, et libre aux joueurs de sauver la vie de leurs personnages... Cette fin figurera dans le DVD, prochainement en vente.

BS



Valeur : 2

FLASHBACK ACCESSOIRE



« MAIS ATTENDEZ, ÇA ME RAPPELLE...
(FONDU ENCHAÎNÉ) »

En jouant cette carte, le joueur a droit à un flashback (maximum 10 minutes) concernant son personnage. Il prend alors la place du MJ et doit décrire cet événement aux autres joueurs, du mieux possible. A noter que ce flashback peut n'avoir aucun rapport avec la trame du scénario. C'est un petit moment purement égocentrique servant à boucher les trous... voire à gagner du temps.

BS



Valeur : 2

INVINCIBILITÉ DU HÉROS



Evil Dead

« ARGH, MON FILS... TU DOIS SAVOIR...
ARGH... JE SUIS TA SŒUR... »

Cette carte permet de résister, pour quelques minutes seulement, à une blessure mortelle (Trépanation). De cette manière, le teenager pourra faire son monologue d'usage avant de mourir ou réapparaître - alors que tout le monde le croyait mort - pour buter le vampire dans le dos. Ce n'est qu'une fois cette action accomplie qu'il passera définitivement l'arme à gauche.

BS



Valeur : 3

NUT'O'FUN



« SI SEULEMENT ON AVAIT UN BRIQUET ! »

Grâce à cette carte, le joueur peut faire « apparaître » un objet utile durant une scène. Il le trouvera sans doute par hasard dans sa poche, dans un meuble, sous un lit...

Même s'il n'a strictement rien à faire là.

Ex : le teenager qui sort un couteau suisse de sa poche pour réparer le compteur électrique, les 30 bougies qui se trouvent comme par magie dans le placard du manoir sombre, la tronçonneuse enfermée à l'arrière d'une voiture, le couteau de cuisine qui a glissé sous un meuble...

Il est évidemment déconseillé de faire apparaître par ce procédé des armes trop puissantes (« Oh, y'a un bazooka dans la commode ! »).

A noter que ces objets servent rarement plus d'une fois. Après avoir servi durant leur « scène clef », ils sont généralement perdus ou détruits.

BS



Valeur : 2

SCÈNE RETOURNÉE



« ON LA REFAIT ! »

Cette carte permet de rejouer une scène entière, un moment du scénario. Le joueur pourra ainsi rejouer une scène de combat qui lui a été défavorable, histoire de tenter à nouveau sa chance au dé. A moins qu'il n'ait trouvé les dialogues de la scène précédente peu percutants ou une scène d'action un peu molle.

Cette carte doit être jouée immédiatement après la scène en question, qui ne peut dépasser les 20 minutes de jeu.

BS



Valeur : 3

RETOURNEMENT SCÉNARISTIQUE



« BIN VOYONS, COMME PAR HASARD... »

Votre personnage va mourir dans d'atroces souffrances ? Tomber dans une cuve de chocolat bouillant ? Se faire happer par le monstre anthropophage ? Et bien non ! Grâce à cette carte, un miracle va se produire, comme si la caractéristique **Bordé de Nouilles** était multipliée par 10.

En un véritable retournement scénaristique, votre teenager va se retenir de justesse à un câble, le monstre va se faire passer dessus par un train, un poids de 16 tonnes va tomber sur l'agresseur avec ses framboises à la main...

BS



Valeur : 3

SLOW MOTION



« ON DIRAIT MATRIX
CONTRE L'HOMME PIZZA ! »

Cette carte oblige tous les joueurs à agir/parler au ralenti durant la scène suivante. Le MJ n'échappe pas à la règle... Il est recommandé d'utiliser cette carte avant une scène d'action.

BS



Valeur : 2

PENDANT CE TEMPS-LÀ... À VERA-CRUZ

la bataille
entre 3000 mortiers
et 2500 Terriens
sur un immense
champ de bataille
(détail)



ou : l'insonn d'une flotte
extra-terrestre de 30 000
boumges salantes
(détail)

« TIENS, SI J'OUVRAIS UNE BOÎTE DE THON... »

Le MJ s'attarde un peu trop sur l'activité d'un joueur ou d'un groupe ? Vous pouvez (à la manière du Flashback) l'obliger à décrire ce que vous faites de votre côté, même si ce n'est rien d'important. De la même manière, si c'est le

MJ qui a tiré cette carte, il peut couper la parole aux joueurs et imposer la scène de son choix - dans un style « pendant ce temps là... » - durant 10 minutes au maximum. Si possible, la scène ne doit strictement rien apporter au scénario.

BS



Valeur : 1