



ごいやつメガラ / 傷だらけのゴジラ必殺のウルトラC!

米宝

NUMBER 3

〈カラー作品〉

ゴジラ対メガラ

原案 田中友幸
脚本 福田純
監督 田中友幸
特撮技術 中野昭慶

住々木謙吾
川瀬裕之

メガラ

ジェット・ジャガー

ガイガン

ゴジラ

KA IJU SODA

Un supplement pour **Brain Soda** par Wyatt Scurlock



ADVANCED TEENAGERS & TRONCONNEUSES N°3

KAIJU SODA

PRESENTATION

Ce supplément n'en est pas un à part entière, à proprement parler. Il constituerait plutôt une extension d'extension (faut suivre un peu) puisqu'il va présenter un courant de productions cinématographiques qui fait partie des films fantastiques des années 50, déjà traité d'une manière admirable par l'auteur du jeu dans le premier supplément AT&T intitulé fort savamment : Atomic Monsters. Ceci dit, ces films méritent de s'y attarder un moment car s'ils ont débuté à cette période, on peut trouver des productions beaucoup plus récentes, datant des années 90 par exemple. Ainsi, ce ne sont uniquement des films des années 50 et ils constituent donc plus un genre par leur thématique très particulière que par la période (très étendue) de réalisation.

Le genre de films qui vous sera présenté ici est appelé « kaiju eiga », ou film de monstres géants japonais (le « s » à japonais, invariable, ne te permet pas, aimable lecteur de déterminer s'il s'agit des monstres ou des films qui sont japonais, patience, petit scarabée...).

- MON DIEU, C'EST GODZILLA, IL VA DETRUIRE LA VILLE !!

- OUI, OUI, IL EST DÉJÀ PASSÉ LE MOIS DERNIER...

Tout a commencé en 1954, avec le film Godzilla, distribué par la Toho qui mettait en scène un monstre proche du dinosaure réveillé par un essai nucléaire de la bombe H américaine sur l'île de Bikini. C'était pas la faute de Chirac, il avait 22 ans à l'époque, faut pas croire tout ce que vous dit Roland Emmerich. Vous avez vraiment cru que le président américain était pilote de chasse vous ? Bref, ce monstre (Godzilla, pas le président américain) ravageait le Japon, en particulier Tokyo. Véritable métaphore de l'angoisse nucléaire et critique de l'occupation américaine, ce film fut un franc succès y compris à l'exportation. C'est d'ailleurs le nom donné par un distributeur américain, Embassy Pictures, qui fut mondialement retenu : Godzilla. Car le monstre s'appelle



en japonais Gojira. Succès donc, qui appela des suites et peu à peu (on n'est pas dans un cours magistral donc j'abrège) Godzilla affronta moult monstres tous plus zarbis les uns que les autres : Rodan, Mothra, Matango, Ebirah etc. Cela allait de l'hydre géante à la mite géante, à l'exception du teckel mutant, mais je n'ai pas tout vu non plus. Les rejetons de Godzilla se propagèrent chez d'autres compagnies que la Toho, soucieuses elles aussi de disposer de leur propre monstre mascotte.

Le tout prit résolument un ton presque familial, tel monstre devenant un allié de Godzilla devant les menaces de monstres souterrains ou extra-terrestres. Godzilla cessa d'être méchant (bien qu'il ne cessa pas ses mauvaises habitudes de destruction massive) pour souvent prendre la défense de la Terre.

L'âge d'or de ces sagas monstrueuses dura de 1955 à 1975. Godzilla, durant cette période, passa de monstre effrayant à protecteur de la terre des menaces d'ET ou d'Atlantes et fut apprécié par les populations. Les héros des films chercheront systématiquement à le réveiller pour lutter contre le robot infernal envoyé par les Océaniens engloutis ou tout autre type de méchant aussi exotique que ridicule. Puis la saturation commença à faire son effet. Il faudra ensuite attendre les années 80 et surtout 90 pour voir le monstre gentil, mais pas orange, revenir sur les écrans pour faire du



catch avec des homards géants ou jouer au foot avec des créatures aussi mal faites les unes que les autres.

Kaiju Soda ne vous propose pas moins de jouer dans ces films. Incarner, par exemple, le professeur Itamashita, qui va sauver l'humanité de Modura le cafard géant de la planète Shibô 9 à l'aide de son méca-blaireau géant, vous est désormais possible ! Tout ce dont vous avez besoin est le livre de Brain Soda, ce supplément fournissant classes de personnages, goodies, baddies et même les règles pour incarner les monstres eux mêmes pour se foutre joyeusement sur la gueule au milieu d'une maquette !

C'est-y pas beau ?

Bon si vous ne voulez pas jouer le professeur Itamashita, c'est possible aussi, ce n'était qu'un exemple, vous le faites exprès ? Vous préférez peut-être incarner Modura et le mécablaireau ? C'est possible.

BRAIN SODA VU DE HAUT

Kaiju Soda est donc là pour vous proposer de jouer les personnages de ces films de monstres nippons. Dans ces films, peu d'adolescents, pas de bimbo donc. Désolé. Mais les classes de personnages ont le mérite d'être carrément farfelues (puisque'il faut employer les grands mots pour séduire le lecteur, je ne recule devant rien). Entre un professeur prix Nobel de physique (vous le connaissez) et la journaliste qui ne recule devant rien pour avoir son scoop, y compris une limace géante de 25 mètres de haut qui se traîne sur la quatre-voies, il sera également possible d'interpréter un extra-terrestre, un androïde, un futurien (une personne venue du futur, mais vous l'aviez probablement deviné). Les personnages, à part pour les plus exotiques d'entre eux, seront systématiquement Japonais. Seul un futurien ou un androïde pourra éventuellement être autre. Vous comprenez, il vient d'ailleurs...

La couleur est présente par contre, et il serait criminel de s'en priver. Oui criminel, tout à fait. Nous évoquons un genre qui a eu ses meilleures productions dans les années 60 et 70, vous voyez où je veux en venir ? Oui, les extra-terrestres (toujours d'apparence humanoïde) sont vêtus d'une combinaison toute argentée, le monstre est recouvert de fourrure orange vif du plus bel effet et



la jeune journaliste a probablement un petit ensemble à faire vomir Jean Paul Gaultier, c'est dire.

Les hommes, du moins les terriens, sont vêtus du costume cravate dès qu'ils ont un rôle important : homme d'affaire, agent du gouvernement, savant. Sinon ils peuvent avoir une tenue plus décontractée comme un polo et un pantalon, plus décontracté pour l'époque pourrait-on dire. En tout cas, lâchez vous sur les couleurs, surtout si elles ne vont pas ensemble. Les femmes elles, sont vêtues de jupes ou de robes légères, rarement de pantalons (peut-être plus si votre film date des années 90). Et même si votre œuvre se situe dans ces années là, les personnages ne sont pas



exubérants et sont toujours habillés d'une manière stricte et vieillote. Seuls les Atlantes, les androïdes, les futuriens eux, peuvent se lâcher sur leur tenue vestimentaire.

Inutile également d'essayer de faire figurer ne serait-ce que l'ombre d'une idylle entre deux personnages. La plupart ne sont pas mariés et ne cherchent pas à l'être, ni même ne draguent. Au plus fort de l'action, l'héroïne ne se blottit pas contre le torse du héros. On n'est pas là pour ça, on est là pour voir des monstres géants se foutre sur la gueule. Donc aucun flirt, aucune histoire d'amour ou même de relation portée sur l'affection, à part peut-être pour sauver la fille des griffes de la loutre géante. Le plus chaud sera un regard légèrement vague entre les deux personnages et leurs visages se rapprochant de deux centimètres... c'est torride.

Pas d'injures non plus. Les personnages se respectent ou de toute manière ne tissent pas de lien assez fort entre eux pour se détester au point de s'insulter. Quant aux méchants Atlantes qui contrôlent le méca-blaireau, aucun personnage ne songerait à les insulter. Il y a des regards qui en disent long. C'est suffisant.

Pas de sang non plus, ou alors rarement et pas longtemps. Même les combats de monstre ne sont pas sanglants. Tout au plus le sang n'apparaît que comme ressort dramatique, pour faire peur et montrer que le monstre gentil est carrément en danger ou que le méchant monstre n'en a plus pour longtemps :

-Regardez ! Modura a été blessé à la tempe par ce satané robot géant ! Il saigne.

Mais alors dans ce cas, ça saigne, les jets sont puissants et forts. Puis le plan d'après, le saignement s'est arrêté, tout le monde ayant compris que le monstre gentil risque d'y passer. C'est presque triste et on s'inquiète pour Modura, pauvre petite chose...

Sinon les combats de monstre sont longs, ils se saisissent, se projettent, tels des catcheurs et ce malgré leurs griffes, missiles intégrés ou crocs surdimensionnés.

Les kaiju sont incroyablement rigides et mous en même temps. Comment cela est-il possible ? Et bien, ils sont rigides dans leurs émotions, c'est à peine si

leur expression change (bon l'expression d'un homard, bof bof, de toute manière) mais sont par contre étonnamment mous du corps. Forcément, c'est un épais

costume revêtu par un acteur. Celui-ci prête souvent des attitudes extrêmement humaines à la bestiole géante. Par exemple, ne soyez pas surpris de voir Gayana la mante religieuse géante se mettre en garde tel un karatéka ou alors donner des coups de pieds/pattes à un adversaire au sol, provoquer son adversaire en lui faisant signe de se la ramener ou faire le V de la victoire. Bref, ce sont peut-être des monstres surgis des profondeurs mais cela n'empêche pas de se faire des prises d'aikido ou de se balancer des rochers et de les réceptionner avec une tête digne de Zidane (non ce n'est pas le frère de Rodan, le ptérodactyle mutant).

Les effets spéciaux sont en effet très rudimentaires mais les maquettes sont bien faites. Les villes sont presque crédibles si on les regarde d'un œil, de loin, presque. Les explosions sont toujours faites de feux d'artifices, même les explosions nucléaires. Oh, la belle bleue !

Les quelques maquillages qui peuvent se laisser voir sont souvent grossiers et totalement pathétiques (comme ces extraterrestres qui, une fois blessés, laissent voir leur véritable nature : celle de gorilles au pelage vert avec des piques sur la tête -nan mais c'est vraiment vrai, je l'invente pas-).

Quand aux armes futuristes, elles laissent souvent échapper des rayons roses du plus bel effet.

Sur ces points généraux, je ne peux que vous renvoyer à l'excellentissime supplément Atomic Monsters, tout en vous précisant toutefois que les effets spéciaux des films de monstres n'évoluent que peu et que même dans les années 90, les monstres sont toujours aussi mous et les maquettes toujours aussi mignonnes mais pas crédibles.

LES REGLES D'USAGE

Il y a quelques éléments particuliers à retenir de ces films de monstres.

Les gens connaissent souvent les kaiju. Si vos personnages sont coincés dans les faubourg de la ville pendant que Modura détruit les immeubles au loin, il y a de grandes chances qu'un des héros s'exclame : « Mais c'est Modura, le cafard géant ! Que fait-il ici ? » Plus c'est incongru, mieux c'est. Seuls les nouveaux monstres, envoyés par les méchants (atlantes, ET, complot militaire, etc. Je ne vais pas les redire à chaque fois, faut suivre un peu) ne sont pas connus des Japonais. Eux seuls provoqueront la surprise.

-Regardez, en face de Modura, on dirait une sorte d'écrevisse géante mécanique !

-Hum, oui, en effet, appelons-la Mechacrevisse !

Eh oui, les monstres font peur, mais pas vraiment. Disons que les personnages s'en méfient mais ne



perdent pas de santé mentale à la vue d'un cafard géant qui atteint 25 mètres au garrot (faut dire qu'il est tellement mal fait aussi...). Les personnages ne chercheront jamais à se mettre sur la route d'un des monstres, ils savent que quoiqu'ils fassent, ils ne jouent pas dans la même catégorie (du moins physiquement, car ils pourront agir sur les monstres par d'autres moyens). Mais par contre, ils ne fuiront pas ventre à terre, en balbutiant des propos incohérents tout en bavant.

L'armée est toujours invoquée en premier lieu, elle prend place avec ses chars et ses camions (en fait, ce sont des maquettes, mais bon) et se fait inmanquablement exterminer. Rôle ingrat que celui des militaires qui régulièrement se font carboniser par un monstre géant presque pour la forme, au cas où...

A propos d'armée, à part pour quelques rares personnages (comme les Atlantes et autres), les armes sont rares et encore plus rarement utilisées.

Les monstres sont parfois trouvés par hasard. Si vos personnages se réfugient dans une grotte pour éviter un monstre géant, ils pourraient très bien trouver Modura endormi. Et souvent c'est pour le réveiller, afin qu'il se joigne au combat, équilibrant les forces contre les méchants.

Mais une notion importante est que souvent, pour lutter contre un méchant monstre envoyé par les méchants, les personnages vont chercher à en réveiller un gentil pour que ce dernier puisse défendre le monde (le Japon) et se foutre sur la gueule avec le monstre méchant. Et bien souvent, après avoir défait le méchant, le monstre gentil repart dans la mer sous les vivats des personnages.

Les kaiju se sentent les uns les autres et s'attirent, dans le but de se mesurer et de se foutre sur la gueule. Cela doit être une question de kaiju-testostérone, probablement., voyez ça avec le professeur Itamashita...

Dans les kaiju eiga les plus modernes, les monstres peuvent être issus de manipulations cellulaires les plus absconses, du style mélangeons les cellules de Modura avec les gènes d'une fougère pour voir ce que ça fait.

Attention, les kaiju eiga ne sont pas des slashers, la mortalité parmi les personnages est très faible. Une mort parmi eux est rare et vraiment pathétique, triste et probablement due à un sacrifice héroïque de la part de la victime. N'oubliez pas qu'il s'agit de films japonais et que la mort d'un héros est encore plus magnifiée s'il se sacrifie pour le salut du groupe. Pas vraiment question de faire hara-kiri devant le monstre pour lui prouver son courage mais de mourir pathétiquement et héroïquement pour retarder ce dernier et laisser le temps au groupe de fuir son repaire, par exemple. Là, assurément, le sacrifice constitue toute une scène à lui tout seul, avec regards admirables du reste du groupe appréciant l'abnégation totale de leur compagnon d'infortune (tain, c'est beau !).

Bref, je crois que vous avez eu un avant-goût suffisant, qui de toute manière, aussi détaillé soit-il, ne remplacera pas la vision de quelques-uns de ces films.





INCARNER LE PROFESSEUR ITAMASHITA !

(ou d'autres, c'est possible aussi hein...)

Créer un personnage dans Kaiju Soda est similaire à Atomic Monsters. Le joueur dispose de **28 points** à répartir dans les caractéristiques et **35** dans les compétences.

CLASSES DE PERSONNAGES

LE PROFESSEUR



Le professeur n'est pas tout à fait le même que son avatar, le scientifique d'Atomic Monsters. Dans Kaiju Soda, il n'est pas aussi porté sur les expériences hasardeuses. Il sera plutôt là pour expliquer au reste du groupe la nature de la dernière invention des extraterrestres ou le métabolisme de Takura,

le vautour bionique. Il est le patriarche du groupe. Souvent, sa fille ou son gendre font partie du groupe. Prix Nobel, barbu, avec son gilet de vieux et sa pipe, le scientifique fait plus figure de personne vers qui se tourner que du savant fou qui nourrit ses écrevisses mutantes dans sa cave. Il peut s'appeler, par exemple, Itamashita.

GOODIES

***Gadgets personnels :** Le professeur est souvent équipé d'une de ses inventions personnelles, amélioration ingénieuse des objets du quotidien, comme sa pipe permettant d'émettre des infrasons ou ses lunettes qui permettent de voir à travers la peau. Immanquablement, une telle invention va se révéler **AUTOMATIQUEMENT** utile lors du scénario, aussi farfelue et restrictive soit-elle. Sa pipe permet de brouiller les communications atlantes ou ses lunettes lui révèlent que leur interlocuteur est un androïde extraterrestre.

***Beau-père :** Le personnage est souvent le beau-père du héros, ou le père de la jeune fille capturée par les Atlantes. En cela, il se sent terriblement concerné par les événements. Il n'est pas impossible qu'il ait carrément son heure de gloire en se sacrifiant pour

sauver sa progéniture des griffes des méchants.

BADDIES

*** Passionné :** Impliqué qu'il est dans son travail (toujours en rapport avec les monstres géants de près ou de loin), le professeur a parfois du mal à réaliser pleinement les risques de ses décisions. Il serait du style à proposer d'aller faire un prélèvement de selle de Shimu, le bousier mutant, pour enfin avoir la preuve que sa théorie était dans le vrai.

*** Excuse scénaristique :** « Takura dispose d'un émetteur sur la tête, il suffit de le détruire ! » voir Atomic Monsters, p.4

Restrictions

Minimum 3 en CERVELLE
Maximum 3 en MUSCLES

Compétences spécialisées (exemples)

- Identifier automatiquement les divers monstres du scénario (CE)
- Nommer les monstres inconnus en résumant leurs attributs (un trilobite bionique étant baptisé de fait Biotrilo) (CE)
- Expliquer les raisons de la venue, du réveil ou de la colère d'un monstre d'une manière presque freudienne (CE)

L'ATLANTE / LE FUTURIEN / L'ANDROÏDE

L'Atlante est originaire du royaume souterrain de Seatopia / Atlantania / quelquechose-en-« a ».

Le Futurien, pour sa part, est issu du futur, souvent des siècles et des siècles après notre époque. Ils forment la même classe de part leurs enjeux scénaristiques et leurs goodies et baddies. Nous allons donc pour la suite parler d'eux au singulier.

L'androïde est une création d'un des deux types de personnages précédant. Il s'agit d'un robot dans une imitation de corps humain. L'androïde s'est retourné contre ses maîtres, parce qu'ils le traitaient comme un esclave, parce qu'il a découvert qu'ils étaient méchants... etc.

Quoiqu'il en soit, c'est un personnage étrange, au costume flashy, qui s'est retourné contre son camp et ses visées expansionnistes ou destructrices (car les Atlantes ou les Futuriens sont les méchants). A ce



titre, il vient souvent aider les humains (les Japonais) à lutter contre son ancien camp. Il les aide grâce à ses connaissances incroyables sur le sujet. Après tout, c'est souvent son camp qui a réveillé / invoqué / construit le monstre qui ravage le pays. Il est aussi souvent équipé de gadgets extrêmement utiles, comme un pisto-laser qui tire de puissants rayons roses ou une montre qui permet de localiser le monstre (comme s'il était pas assez gros et destructeur pour être repérable).



GOODIES

***Gadgets personnels :** « Ils vont tâter de mon désintégrateur alpha+ ! » Le même goodie que le professeur.

***Athlétique :** « Mes os sont en titane alpha+ ! » Voir Brain Soda p.21, seulement pour l'androïde.

****Pouvoir Psy :** Voir Brain Soda p.23 (sauf que ses pouvoirs ne sont pas gores). Non accessible à l'androïde.

***Mémoire spécialisée :** « J'ai déjà vu des poils de cette couleur ! ». Voir Brain Soda p.23

***Dur à cuire :** « Mes muscles sont renforcés d'alpha+ ! ». Voir Brain Soda p.22. Seulement l'androïde qui dispose même de +3.

BADDIES

***Traître à son pays :** Impliqué qu'il est avec les personnages, l'Atlante / Futurien a renié son pays (ou son époque) d'origine. Il en résulte que les autres personnages peuvent être méfiants dans un premier temps, le temps que le personnage montre qu'il a vraiment choisi son camp et qu'il n'est pas une taupe infiltrée chez les gentils.

***Froid comme un boulon :** seulement pour l'androïde. Ce Baddie représente le fait que l'androïde reste un

robot, qui n'éprouve que peu de sentiments. C'est un miracle qu'il se soit tourné du côté des gentils alors ne lui demandez pas en plus ce qu'il pense du pull rose vif de la journaliste ou si c'est normal que le monstre mange des pauvres vieilles madames innocentes tandis que Modura fait une razzia sur un hospice.

****Ennemi :** « Je suis à présent recherché par les Atlantes pour haute trahison ». Voir Brain Soda p.25, sauf que là, ce sont les méchants du scénario qui lui en veulent personnellement, donc c'est un défaut double.

***From Beyond :** "Ou pourrais-je trouver de l'huile alpha+ pour me nourrir ?". Voir Brain Soda p.26

***Maquillage de merde :** Voir Brain Soda p.28. Vous pensiez vraiment que l'androïde allait ressembler à Terminator 2 ?

***Victime de la mode :** "Quel est le problème avec ma veste rose renforcée d'alpha+ ? ». Voir Brain Soda p.30

Restrictions

Minimum 2 en CERVELLE
Minimum 3 en MUSCLES
Maximum 2 en BAGOU

Compétences spécialisées (exemples)

- Connaissances sur des sujets extrêmement spécialisés mais néanmoins utiles (CE)
- Utiliser son pisto-laser d'un air concentré et pince-sans-rire (SOU)
- Dévoiler les plans et les repères de ses anciens compagnons sans remords (CE)

LA JOURNALISTE

Rôle très souvent féminin, la journaliste cherche à couvrir l'événement que provoque la venue d'un monstre destructeur en plein centre d'une ville japonaise. Elle ne recule devant rien pour faire son article et pourra provoquer les scènes de suspense en tenant vraiment à se rapprocher du monstre géant pour le prendre en gros plan (comme s'il n'était pas assez gros comme ça...).





GOODIES :

****Réseau de relations :** la journaliste, de part l'exercice de son métier, a su se forger un solide réseau de relations diverses mais toujours utiles, que ce soit un biologiste spécialisé dans les expériences nucléaires sur les crustacés ou un ancien militaire qui a participé à l'élaboration d'une arme surpuissante.

****Chance incroyable :** « Regardez, le garde s'est endormi ! Profitons en ! ». Voir Brain Soda p.21

BADDIES :

****Incapable de faire une action violente :** la journaliste est tout bonnement incapable d'assommer un garde, de se défendre quand elle est ceinturée par un membre d'une secte vénérant notre Modura préféré. Elle attend tout simplement l'aide des autres personnages pour la sortir de ce mauvais pas. Ce n'est pas qu'elle est handicapée physiquement ou qu'elle est masochiste, c'est juste qu'il n'est pas prévu dans le script qu'elle se batte. Elle ne peut tenter aucune action violente à moins de tenter un jet de TRIPIES Très Difficile.

***Bonne poire :** « Vous dites que ce dindon mutant est l'ancien premier ministre ? ». Voir Brain Soda p.24

***Casse-pieds :** « Hors de question que je reste ici en sécurité pendant que vous allez combattre le monstre ! » voir Brain Soda p.25

****Curieux :** « Je me demande à quoi sert ce bouton » (dans la base secrète des Atlantes). Voir Brain Soda p.25

Restrictions

Minimum 3 en BAGOU
Maximum 2 en MUSCLES

Compétences spécialisées (exemples)

-Se passionner pour les monstres géants au point de vouloir photographier leurs poils d'orteils (TRI)

-Refuser systématiquement d'être mise de côté lors d'une exposition au danger (TRI)

LE TRENTENAIRE DE SERVICE



Il s'agit en fait du personnage de 30-40 ans quasi-obligatoire dans tous les kaiju eiga, qu'il soit le fils du professeur, un inventeur de talent, d'un employé d'une firme construisant un monstre géant... Meilleur ami d'un inventeur ou frère de la journaliste, ce personnage est nécessaire et des plus variés. On ne sait pas toujours ce qu'il fait dans cette galère mais cela ne l'empêche à aucun moment de se précipiter dans la grotte des Atlantes, histoire de leur dire ce qu'il pense au sujet du poulet géant crachant du feu et détruisant Osaka.

GOODIES :

****Rôle titre :** ce goodie est presque similaire à « Agent » de Brain Soda, dans le sens qu'il a le rôle titre du film. C'est la vedette et tous les autres personnages ont tendance à lui demander conseil. Du coup, il se retrouve vite leader du groupe. Par conséquent, il ne peut pas vraiment lui arriver de crasses desquelles il ne pourrait triompher. Aucune cellule ne le retient longtemps, aucun monstre ne peut l'empêcher d'aller sauver la journaliste suffisamment stupide pour s'être approchée si près du volcan.

***Athlétique :** « Hum, il faut atteindre rapidement la falaise sans être vu puis l'escalader, suivez moi professeur ! ». Voir Brain Soda p.21

***Gentleman :** Voir Brain Soda p.22. L'absence de romance entre les personnages n'empêche pas le Trentenaire d'être prévenant et galant envers les membres du sexe opposé.

***Raisonnement rapide :** « Ce sont eux qui ont réveillé Modura ! ». Voir Brain Soda p.23



***Sang-froid :** « Ne bougeons pas et il ne nous verra pas ». Voir Brain Soda p.24

BADDIES :

***Curieux :** « Allons voir ce que ces sectateurs préparent... ». Voir Brain Soda p.25

***Réplique obligée :** Voir Atomic Monsters p.6 mais le sujet diffère. Le Trentenaire n'évoquera pas son passé mais un point de vue écologique, philosophique ou humaniste dans les dernières scènes du film, servant ainsi la morale de « l'œuvre » dans laquelle il évolue.

Restrictions

Minimum 2 en MUSCLES

Minimum 3 en TRIPEs

Compétences spécialisées (exemples)

- Se mettre en danger systématiquement alors qu'à la base rien ne le force à prendre de tels risques (TRI)
- Etre toujours impeccable (BAGOU)
- Vouloir à tout prix ne laisser personne derrière lui (TRI)

L'ETUDIANT



Il s'agit du jeune étudiant qui se retrouve par hasard (malchance, dira-t-on) aux alentours des monstres à leur réveil ou leur invocation. La plupart du temps, la présence de ce(s) étudiant(s) est due à une excursion sauvage. Ils sèchent les cours et vont camper, malheureusement ils plantent leur tente tout prêt du lit souterrain de Modura,

qui va être réveillé par leur musique ou par un éclair lors de l'orage de la nuit précédente. Bref, le jeune se retrouve dans cette galère un peu par hasard mais ce n'est pas pour autant qu'il court se mettre à l'abri à l'autre bout du pays. Il reste dans le groupe, essayant d'avoir lui aussi son heure de gloire devant la caméra. Souvent outrancier et un peu caricatural, le jeune étudiant devient néanmoins un exemple de courage et d'intelligence quand la situation l'exige. Logiquement.

Il résume quelques classes de personnages de Brain Soda à lui tout seul étant donné qu'il est souvent un des

seuls jeunes du film. D'un optimisme à toute épreuve ou au contraire en train de geindre durant tout le film, l'étudiant est un personnage varié.

GOODIES :

****Fougue de la jeunesse :** le jeune étudiant nippon n'est jamais à court d'idées pour faire avancer le groupe, que ce soit de forcer la porte de la base avec un chewing-gum ou de ne pas hésiter à voler un bateau pour se rendre sur l'île de Shimashiko. Alors que les autres personnages tergiversent et débattent du bien fondé de telle ou telle action, l'étudiant, dans sa fougue, agit et fait gagner du temps. Sur un jet de Cerveille, deux fois par partie, l'étudiant va agir pour le mieux du groupe (sur les conseils du MJ). Mais en cas de jet raté, le conseil du MJ sera bien évidemment le pire à faire, mais l'étudiant sera persuadé qu'il a eu l'idée du siècle.

****Comique :** « Haha, regardez sa sale tête, on dirait un crabe géant ! ». Voir Brain Soda p.22

**** Insouciant :** voir Brain Soda p.23

BADDIES :

****Curieux :** « Trop bien la caverne !!! ». Voir Brain Soda p.25

***Défaitisme :** « Il est impossible de percer l'armure de Biotrilo ! On va tous y passer ! ». Voir Brain Soda p.25

***Gaffeur :** « Le coup de désintégrateur alpha+ est parti tout seul ! ». Voir Brain Soda p.26

***Idées à la con :** « Je pense que Modura déteste la confiture de fraise, essayons de lui en jeter ! ». Voir Brain Soda p.26

***Inconscient :** « Attendez, regardez, il a pas l'air si méchant ! ». Voir Brain Soda p.27

***Raconteur de craques :** « Je l'ai déjà vu, ce crustacé, et j'ai déjà réussi à lui échapper ! ». Voir Brain Soda p.29

***Pleur NICHEUR :** « De toute manière, c'est toujours moi qui fait l'appât ! ». Voir Brain Soda p.29

***Trop d'imagination :** « Ecoutez, on dirait un pet de cafard géant non ? Ah c'est l'orage, autant pour moi. ». Voir Brain Soda p.30



Restrictions

Minimum 2 en BAGOU
Maximum 3 en MUSCLES

Compétences spécialisées (exemples)

- Parler timidement de la jeune fille qu'il aime en secret (BAGOU)
- Vouloir jouer le héros et impressionner son monde (TRI)
- Devenir extrêmement sérieux et compétent quand la situation devient vraiment grave (CER)

L'HOMME D'AFFAIRES



Rôle complexe que celui de l'homme d'affaires japonais. Au début du film, il est terre à terre, pragmatique et ne voit que le profit possible en toute chose. Il est sans cœur et réfléchit plutôt à l'opportunité de la présence de Modura pour ouvrir un parc d'attractions alors que le monstre est en train de bouffer le gouvernement

(tant mieux, ils étaient anti-lobby, de toute manière).

Ce n'est pas lui qui a participé à la venue du monstre (quoique, c'est possible) mais en tout cas, il entend bien en profiter pour faire des bénéfices. Puis, il évolue, prend conscience de la valeur de la vie ou du respect de la planète et retourne complètement sa veste, souvent avant de se faire dévorer par le monstre après une « longue » scène de face à face où l'on peut voir que vraiment, le monstre n'a aucune expression.

GOODIES :

***Ressources** : le cadre supérieur de zaibatsu qu'est l'homme d'affaires a énormément de ressource. Il peut faire appel à des brigades privées d'intervention, se procurer un jet privé sur un coup de fil, bref, tout ce qui pourra être utile au groupe, sans toutefois squeezer le scénario mitonné par le metteur en scène. Du moins tant que le building de son entreprise n'a pas été ravagé par le monstre sous ses yeux horrifiés (oh, non, mon nouveau portable était sur mon bureau !).

***Insouciant** : « Je n'avais pas remarqué les dents si grosses, ça va bien passer à la télévision, ça ! Parfait ! ». Voir Brain Soda p.23

BADDIES :

***Calculateur** : « Alors là, si on couve l'œuf et qu'on arrive à attirer la mère, y a de quoi faire un parc à thème du tonnerre !!! ». L'homme d'affaires est honteusement calculateur et fera tout son possible, quitte à trahir discrètement le groupe, pour apporter des bénéfices à son entreprise. Au début du film, son dévouement est total. Il serait prêt à aller demander aux Atlantes l'alimentation de Biotrilo, afin de passer un coup de fil à ses fournisseurs en croquettes. Vous comprenez, il faut préparer la cage, le chantier est lancé...

***Binoclard** : « Modura a marché sur mes lunettes ! ». Voir Brain Soda p.24

***Inconscient** : « Hum, je suis sûr qu'on peut la dresser cette bestiole ! ». Voir Brain Soda p.27

***Maniaque** : « Non, lâche mon attaché-case tu vas mettre de la bave partout ! ». Voir Brain Soda p.27

***Piranha** : « Alors, si vous réussissez à l'attraper, vous aurez des droits à hauteur de 0,2% sur les billets d'entrée. ». Voir Brain Soda p.29

***Victime désignée** : Voir Brain Soda p.30, mais souvent à la fin du métrage, une fois qu'il a compris ses erreurs.

Restrictions

Minimum 2 en CERVELLE
Maximum 3 en MUSCLES

Compétences spécialisées (exemples)

-Appeler sa secrétaire d'un air contrarié pour exiger quelque chose d'un ton pète-sec (BAGOU)

-Appeler son patron pour le tenir au courant des dernières nouvelles d'un ton extrêmement déférent (BAGOU)

-Prendre de haut les personnages qui ne se sentent pas concernés par la logique de profit de sa zaibatsu (BAGOU)



LA PROPHETESSE



Elle, c'est la mystique de service, la bonzesse (!) qui vit dans une petite communauté et dont la lignée n'a donné que des prophètes. La prophétesse a eu des flashes, comme quoi le monstre apparu il y a des centaines d'années est de retour et va bientôt se réveiller. Mais la prophétesse sait également quel monstre lui opposer et comment réveiller ce dernier, le plus souvent par une danse en costume ridicule sur une musique ringarde.

Il s'agit souvent d'ailleurs d'une célébrité, venue de la chanson par exemple. Parfois la prophétesse a passé sa vie à servir le monstre en chantant des louanges devant sa caverne ou la fosse sous-marine dans laquelle il pionce. Elle peut d'ailleurs venir de la même planète que lui, et être carrément d'un autre monde ou bien descendre de la lignée des prêtres impériaux depuis 500 ans, voire encore être prêtresse d'une tribu d'indigènes de l'île voisine. A noter que la prophétesse peut avoir un physique bizarre, mais toujours de forme humaine. Elle peut être toute petite (mais quand je dis toute petite, c'est 10-20 centimètre), s'exprimer avec une voix censée être étrange alors que c'est un mauvais bidouillage de studio, ou alors le joueur peut carrément interpréter des jumelles identiques et qui parlent en même temps. Bref, la prophétesse est carrément zarbi.

A noter que comme pour l'Atlante/Futurien/Androïde, elle peut se lâcher sur les vêtements et leurs couleurs (le « s » a son importance là). Avouez que vous avez toujours fantasmé à l'idée de jouer deux jumelles japonaises de 15 centimètres vêtues de peaux de bêtes fluo ?

GOODIES :

****Arcaniste OU Pouvoir psy :** Voir Brain Soda p.21 ou p.23

***Bonne bouille :** « Qu'elle est mignonne, elle est toute petite ! ». Voir Brain Soda p.21

**** Foi :** « Gayana va se réveiller et nous protéger, comme la prophétie l'indique. ». Voir Brain Soda p.22

***Guest Star :** Voir Brain Soda p.22. Sauf qu'il s'agit d'une star éphémère de variété pop japonaise des années 60, alors bon courage pour la reconnaître.

BADDIES :

***Incapable de faire une action violente :** Tout comme la journaliste, la prophétesse est tout bonnement incapable d'action de nature violente, à moins de réussir un jet de TRIPEs Très Difficile.

***Anomalie physique :** Voir Brain Soda p.24 sauf que ce n'est absolument pas laid, c'est juste bizarre. Une taille minuscule, une voix étrange, une paire d'ailes brillantes ou un troisième œil font l'affaire.

***Doublage son :** Voir Brain Soda p.25

***From Beyond :** « Veuillez me reposer dans ma coquille d'œuf, je voudrais dormir un moment s'il vous plaît. ». Voir Brain Soda p.26

***Incompréhensible :** « Alors, le ciel noir s'abattra et l'éternel pourpre révélera sa splendeur énergétique ! ». Voir Brain Soda p.27

***Santé fragile :** Voir Brain Soda p.29. Ici, pas question de maladie mais simplement de fragilité due à la petite taille par exemple.

***Victime de la mode :** « Oh, ma peau de bête orange est toute déchirée ! ». Voir Brain Soda p.30

Restrictions

Minimum 3 en CERVELLE
Maximum 2 en MUSCLES

Compétences spécialisées (exemples)

-Danser frénétiquement sur une musique rétro et ringarde qui se veut tribale (SOU)

-Connaître tous les monstres qui sommeillent dans les environs et comment les réveiller (CER)

-Connaître les prophéties au sujet de monstres géants sur le point d'être invoqués ou de se réveiller (CER)

-Etre trop meugnonne en toute circonstance pour faire poulpiser l'ensemble des personnages (private joke inside).



INCARNER LES MONSTRES GEANTS

Quand Modura fait un kotegashi à Biotrilo

Vers la fin du scénario, pour peu qu'il y ait suffisamment de bestioles en action (comme Gayana la mante religieuse mutante aidée de Biotrilo, invoqué par les Atlantes, contre le Mechablaireau et Modura le cafard géant gentil) vos personnages risquent fort de regarder tout ce petit monde se foutre sur la gueule sans pouvoir intervenir. Z'avez déjà essayé de faire un croc-en-jambe à un trilobite géant vous ? Bref, c'est l'ennui assuré et pendant que vous allez décrire ces affrontements titanesques et ridicules, les personnages, planqués derrière un immeuble dévasté, vont probablement bailler aux corneilles. Ce qui, avouons le tout net, n'est pas le but de ce supplément.

Il convient donc de dynamiser ces combats finaux. Comment, me direz-vous ? Là, je vous rétorque que vous n'aviez qu'à suivre parce que j'en parle au début.

Oui. Page 3, je me cite : « ce supplément fournissant classes de personnages, goodies, baddies et même les règles pour incarner les monstres eux mêmes pour se foutre joyeusement sur la gueule au milieu d'une maquette ! ». Tiens !

Donc cette partie de notre supplément va s'attarder sur le moyen de mettre en scène ces combats. Leur spécificité pathétique ayant déjà été abordée (tu ne vas pas me faire encore le coup de me contredire, aimable lecteur, je n'aimerais pas t'humilier une fois de plus), nous allons plus précisément nous pencher sur les règles de combat qui régissent ces comédiens costumés, euh... pardon, ces monstres gigantesques.

La baston en combinaison latex (euh, latex, pas vinyle, hein, c'est pas Matrix)

Si vous avez l'intention que les joueurs incarnent les monstres à la fin de votre film, assurez-vous qu'il y en ait autant dans le combat final que de personnages présents (à moins que l'un d'entre eux ait à agir dans la base secrète ou autre action nécessitant qu'il garde son personnage et qu'il poursuive la phase finale du scénario).

Rappelez-vous que ce n'est pas obligé. Si vous préférez voir vos joueurs triompher du monstre en manipulant



ses ondes alpha (?) ou en neutralisant la base militaire qui le contrôlait, c'est évidemment possible. Le combat de monstres final n'est pas une obligation, disons que c'est un classique du kaiju eiga. Mais un groupe de personnages essayant de neutraliser un monstre unique qui ravage une ville est tout à fait concevable. Seulement, vous perdez la possibilité de bien vous amuser, pour ce que j'en dis moi, hein...

Ce chapitre part du principe que vous avez décidé de mettre en scène un titanesque et ridicule affrontement.

Distribuez les rôles et faites deux camps, les monstres gentils contre les monstres méchants. Vous pouvez tout à fait, aimable réalisateur, incarner vous aussi un des monstres.

Détaillez bien les spécificités de chaque monstre. Untel a un rayon qui lui sort des narines, un autre creuse le sol pour faire tomber ses ennemis, un autre est capable de lancer sa tête comme un boomerang. Un monstre peut avoir jusqu'à 3 capacités, qu'il ne dévoile pas toutes en même temps (une par round au maximum). Chacun a son cri et ses mimiques.

Un combat se déroule en 5 rounds.

Un round, c'est deux attaques chacun.



Au premier round, les monstres se jaugent, ils s'observent, se font des gestes belliqueux, poussent leur cri caractéristique et se provoquent. Si le combat se déroule en agglomération, ils piétinent joyeusement la maquette. A ce tour, lâchez vous, vous n'aurez pas l'air plus ridicule en poussant des petits cris aigus et en agitant les bras qu'en incarnant un nain pingouin garou.

Au deuxième round, le combat à proprement parler commence, les monstres s'attaquent, physiquement, en se lançant des gros projectiles (camions, rochers, Maité). A ce round, personne ne prend l'avantage, c'est juste de la baston.

Au troisième round, les monstres utilisent leurs attaques secrètes s'ils en ont. Ils peuvent cracher leur rayon de la mort (qui sort de la bouche, des yeux, des cornes, du...hum) ou lancer leurs doigts-missiles si ce sont des mécha monstres. Souvent dans ce round, les méchants prennent l'avantage. Vous pouvez matérialiser ça par le fait qu'ils disposent de trois attaques à ce tour alors que les monstres gentils n'en disposent que de 2.

Au quatrième round, le sang commence à couler (un peu) et les gentils reprennent l'avantage et sont sur le point de vaincre les méchants.

Au cinquième tour, les gentils font fuir les méchants en les blessant gravement ou même les achèvent (ce qui est plus rare, les monstres ayant tendance à fuir, il faut garder en tête le principe de séquelle éventuelle, vous n'allez pas décimer votre ménagerie à chaque film !).

Si vous voulez un combat plus long, plus empli de suspense insoutenable, n'hésitez pas à alterner plusieurs rounds 3 et 4 avant de faire triompher les gentils en lançant le round 5 quand vous estimez que le combat a assez duré. Souvenez-vous qu'un combat de monstres est toujours long, parfois même un peu trop. Mais c'est le clou du spectacle, la scène que l'on attend parfois depuis près d'une heure et demi, personne ne viendra se plaindre, même si parfois, ça manque carrément de rythme. Que voulez-vous, c'est pas Michael Bay qui réalise hein !

Pour ce qui est des caractéristiques des monstres, aucune inquiétude, vous n'avez qu'à jouer le combat à la manière d'un affrontement ordinaire. A leur échelle gigantesque, les monstres sont de force relativement égales.

Un monstre qui se rapproche d'un seuil de BLESSURES critique prend souvent la fuite, en s'envolant, en creusant le sol ou en partant dans la mer. Pour le niveau de santé, quand un monstre se retrouve plutôt mal alors que c'est logiquement le tour où son camp mène, vous pouvez partir du principe que si un compagnon du même camp vient l'aider, le monstre blessé se relève



et récupère quelques niveaux de blessures. C'est beau l'entraide entre monstres, on dirait Man Power.

De toute manière, n'hésitez pas à blinder les monstres en armure et en niveaux de blessures. Ils s'en foutent sur la gueule avant d'être vraiment blessés et quand bien même, ça se voit pas trop.

Vous pouvez partir du principe que les monstres ont 5 niveaux de blessure et que les BLESSURES sont les suivantes :

1. Etourdissement : le monstre est étourdi et vacille suite aux coups violents qu'il a encaissé.

2. Membre abîmé : le monstre a mal à la patte, au bras ou à la pince, il souffre d'un malus de -1 à toutes ses actions.

3. Saignements : le monstre est à présent sérieusement blessé, il saigne, fait pathétiquement pitié et vacille avant de s'effondrer. Il va devoir faire un jet de MUSCLES pour se relever. Il souffre d'un malus de -2 à toutes ses actions. Si c'est un méchant, il peut tenter de fuir mais se fera probablement rattraper.

4. Bien mal en point : le monstre n'en a plus pour longtemps. A la prochaine action, il fuit (sans se faire rattraper) ou il meurt.



TOI AUSSI FABRIQUE TON MÉCHA-MONSTRE !



Un monstre géant se construit comme un personnage classique. Sauf que sa valeur de BAGOU permet de mesurer son succès vis à vis du public et de la qualité de sa réalisation. Un monstre mal fait aura une faible valeur de BAGOU alors que le monstre favori du public et qui dispose d'un beau costume vraiment bien fait avec de beaux accessoires animés aura un score élevé.

Il dispose de **25 points de création à répartir dans les caractéristiques et 15 points de compétences** (toutes sont spécialisées). Evidemment, ce nombre de points s'explique par une « mise à l'échelle » des monstres. Si Modura décide de frapper un des personnages, vous pouvez multiplier ses caractéristiques par 10 pour mesurer l'étendue de sa puissance face à un petit humain.

Il a également droit à 3 goodies à choisir dans la liste (et n'hésitez pas à inventer les vôtres) :

Arme de jet.

Ce goodie représente un rayon laser, un rayon d'énergie, des flammes, des missiles etc... Cette arme fait +5 de dégâts.

Armure renforcée.

Ce goodie signifie que le kaiju a une épaisse carapace ou que c'est un mécha kaiju. Cela lui donne - 4 en armure.

Arme de corps à corps.

Le monstre dispose de pinces, de dents tranchantes, de griffes tournoyantes ou d'une sorte de tronçonneuse géante qui inflige +3 de dégâts (bien que cela ne fasse que rarement saigner, allez comprendre).

Pouvoirs psy.

Le monstre dispose de pouvoirs psy qu'il peut utiliser pour combattre ses adversaires. Celui-ci prend toujours la forme d'un pouvoir visuel.

Vol.

Le kaiju a des ailes ou des réacteurs qui lui permettent de voler, souvent en rase-motte.

Souterrain.

Cette capacité permet au monstre géant de se déplacer sous terre et de creuser des galeries très rapidement, pour y faire tomber son adversaire par exemple.

Membres multiples.

Ce goodie permet de disposer de plusieurs bras, pattes, têtes. Ça peut toujours servir et ça fait souvent classe.

Structure végétale.

Eh oui, on parle beaucoup de crustacés géants et de dinosaures mutants mais n'oublions pas que les plantes aussi peuvent muter et devenir des kaiju. Cette capacité indique que la plante mutante ne souffre pas des malus de blessure.

Régénération.

Ce goodie permet de récupérer deux cases de blessure par round de combat.

Membres indépendants.

A la manière des zombies, cette capacité permet d'avoir des membres autonomes qui n'ont pas besoin d'être rattachés au corps pour agir. Le monstre peut même les enlever lui même, soyons fous.



Attaque paralysante.

Cette attaque, souvent sous la forme d'un cri ou d'une substance collante, permet d'immobiliser son adversaire qui ne peut plus attaquer du round.

Téléportation.

Cette capacité permet au kaiju d'instantanément se déplacer à de très courtes distances, afin de se retrouver derrière son adversaire, ce qui peut lui offrir un certain avantage (à moins que son adversaire dispose de plusieurs têtes...).

Changement de taille.

Ce goodie permet au monstre géant de ne plus l'être justement (géant). Il peut ainsi se faufiler entre les pattes de son adversaire ou se faire écraser, ça dépend.

Parthénogenèse

Non, le monstre n'est pas un poulpe du subarctique (quoique, si vous voulez, en fait), mais il peut se dédoubler en deux copies identiques de lui même. Voir se dédoubler encore si vous voulez. Mais les doubles sont forcément moins puissantes, sinon c'est trop facile. Pensez à leur ôter quelques niveaux de caractéristiques ou de Blessures (par exemple, en supprimant le stade Saignements).

Monté sur ressorts

Avec ce goodie, le kaiju peut bondir partout et écraser ses adversaires, les décors et les maquettes.

Enfin, vous pouvez prendre un goodie supplémentaire si vous affublez votre kaiju d'un baddie parmi les suivants (vous pouvez bien évidemment en inventer d'autres ou personnaliser ceux là.)

Point faible

Votre kaiju a un point faible, il est vulnérable sous les aisselles ou si c'est un mécha, son émetteur qui permet de le contrôler est sur sa tête ou son torse. Une fois le point faible atteint, les dégâts sont plus élevés, le monstre devient incontrôlable, il s'immobilise ou prend la fuite.

Aveugle ou miro

Votre kaiju ne voit vraiment pas grand chose, il est quasiment aveugle, voire complètement. C'est un baddie parfait pour une taupe géante, par exemple. Evidemment, cela occasionne des malus pour certaines actions, mais ses autres sens lui permettent quand même de combattre.



Frénétique

Le monstre atteint de ce baddie est incontrôlable une fois qu'il atteint le niveau Saignements. Il charge en poussant des cris à fendre l'âme et ne prendra pas la fuite, il combattra jusqu'à la mort. Il ne se défend que très peu et prend des risques en attaquant comme un forcené.

Lâche

A l'inverse de frénétique, dès que ce kaiju atteint le niveau Saignements, il n'attaque plus et ne fait pratiquement que se défendre en tentant de fuir.

Stupide

Votre kaiju est si stupide qu'il est du genre à se mettre juste devant le rayon de la mort de Ishiba, la mouche mutante, ou bien il ne manquera pas de se jeter bêtement vers le gigantesque piège tendu par les militaires (une énorme tapette géante).

Disfonctionnement

Plutôt spécifique aux mécha, quoique l'on puisse considérer qu'un autre kaiju ait une panne d'énergie ou



se froisse un muscle, ce baddie fait qu'avant d'utiliser une arme spéciale, vous devez jeter 1D6. Sur 1 et 2, l'arme ne fonctionne pas : le missile se bloque, le rayon d'énergie en se déclenche pas... etc.

Dépendant

Le kaiju affligé de ce baddie est dépendant à quelque chose. Il ne peut pas rester longtemps hors de l'eau ou ne peut résister au plaisir de boulotter des centrales électriques. Soit il doit se rendre régulièrement dans son milieu (lave, eau, glace, gaz, etc...) soit il ne pourra résister à la tentation de se procurer ce dont il a besoin.

Aucune initiative

Ce baddie est destiné aux monstres qui vont faire des ravages en équipe. Incapable de prendre une décision, le kaiju affublé de ce baddie attend les ordres de son chef avant de faire quoique ce soit. Il se défendra si on l'attaque mais ne tentera pas de manœuvre particulière. Si son chef meurt, le kaiju essaiera probablement de prendre la fuite en poussant des cris déchirants.

Affamé

Le kaiju ayant ce baddie est complètement sur les crocs, il tentera essentiellement de saisir et de démembrer ses adversaires pour s'en régaler. Il ne pensera probablement pas à faire d'autres attaques.

Fier

Le kaiju est si fier qu'il essaie d'impressionner ses adversaires pendant tout le combat. Il n'attaque jamais en premier, passant sa première action à faire des mimiques moqueuses et à crier.

Immuable

Baddie un peu particulier, il ne concerne que les kaiju immobilisés, ou qui peuvent à peine se déplacer, comme par exemple Otunia, la fleur mutante géante. Enraciné ou trop lourd pour se mouvoir lestement, le kaiju limite au maximum ses déplacements.

Utilisez la feuille de Kaiju, à la fin de ce supplément, pour noter toutes les facultés de vos monstres géants.

Exemple de créations de monstres

*** Modura, le cafard mutant de la planète Shibô 9 ***

Modura est un cafard mutant, géant venant de la planète Shibô 9 (vous l'aviez deviné). Il a été invoqué

par des hommes de Isotopia, un royaume sous-marin afin qu'il détruise le monde, mais en fait, il a décidé de protéger la terre après avoir vu les humains et leur potentiel pour vivre dans un monde heureux.

Caractéristiques :

Muscles : 5 Souplesse : 3 Cerveille : 2 Sens : 4
Tripes : 3 Psy : 2 Bagou : 4 BdN : 2

Compétences :

Se relever sur ses quatre pattes arrières (4)
Donner des coups d'antenne (elles sont vachement dures pour des antennes) (5)
Esquiver en se roulant en boule (3)
Charger en poussant des petits cris ridicules produits par une guitare trafiquée (3)

Goodies :

- Armure renforcée
- Arme de corps à corps (antennes)
- Régénération

*** Méca-Shido le ratier atlante***

Shido est une sorte de chien géant à trois pattes de près de 30 mètres de haut. Recouvert d'une armure en titan-super X, il ressemble à un de ces chiens électroniques japonais mais à trois pattes. Son attaque spéciale de saut à la gorge des autres kaiju en fait un redoutable adversaire.

Caractéristiques :

Muscles : 3 Souplesse : 4 Cerveille : 3 Sens : 3
Tripes : 4 Psy : 2 Bagou : 4 BdN : 2

Compétences :

Hurler à la mort et faire de mauvais aboiements digitaux (4)
Sauter à la gorge des adversaires (5)
Esquiver en pivotant sur sa patte avant (3)
Bondir partout (3)

Goodies :

- Armure renforcée
- Arme de corps à corps (dents)
- Monté sur ressorts



KAIJU SODA

l'horreur géante et nippone pour Brain Soda

LA PRISE DU HOMARD MUTANT

Voici quelques figures que peuvent réaliser les monstres durant les combats. Aucune ne fait de dégâts particuliers, c'est juste pour la beauté du combat et éviter que celui-ci soit trop monotone.

Lancer de projectiles : le monstre attrape un énorme projectile comme un camion, un rocher, les ruines d'un bâtiment.

Attaque plongée : le monstre se jette littéralement à l'horizontale (en glissant par exemple sur sa queue) pour faire tomber son adversaire. Si cette prise réussit, le monstre pourra enchaîner avec un piétinement. Quel combo !

Piétinement : le monstre piétine allégrement son adversaire au sol d'une manière qui manque totalement de fair-play.

Attaque spéciale : le monstre utilise une des attaques spéciales, comme le fait de creuser un chemin dans le sol, de s'envoler pour retomber sur son adversaire ou de lancer des missiles. Cette attaque est limitée à une par tour avec la même arme. Une attaque style rayon peut être contrée par une autre attaque rayon, à la Dragon Ball (en fait, c'est Dragon Ball qu'a tout pompé sur les kaiju eiga mais c'est une autre histoire). Souvent cette attaque occasionne un bonus de +5 aux dégâts.

Saisie : le monstre saisit son adversaire, tant que celui-ci ne le bat pas sur un jet de MUSCLES, le monstre est immobilisé et un des compagnons du premier peut venir pour en profiter pour le taper.

Prise : le monstre saisit une pince, une antenne, un bras, la mâchoire de son adversaire et commence à essayer de l'arracher. Si le malheureux adversaire n'arrive pas à se dégager d'ici le tour suivant, il a le membre saisi arraché.

Ce ne sont que des exemples destinés à enrichir vos affrontements titanesques, mais n'hésitez pas à créer vos manœuvres, tant qu'elles sont malhabiles et pathétiques, elles seront dans le ton.





Gayana contre Biotrilo

Un film de Shido Mushikatsu (1967)

NOTRE AVIS : en pleine apogée du genre, la plupart des studios japonais ont cherché à avoir leur kaiju emblématique, afin de le faire apparaître dans un maximum de films pour rivaliser avec le célébrité Godzilla de la Toho et Gamera de la Daiei. Mushikatsu, engagé par les studios Apatsu a tenté de créer la franchise ultime en faisant apparaître une ménagerie des plus étranges : un cafard mutant extra-terrestre, un ancien fossile réveillé par des Atlantes mystérieux, un méca-blaireau et Gayana, la mante religieuse vénérée. Au milieu de tout ça, un professeur, sa fille et un représentant de commerce se retrouvent à lutter pour contrer les funestes plans des Atlantes guidés par une minuscule prêtresse, tandis que les monstres se foutent sur la gueule en plein milieu de Sodatochio, la Sodaville nippone. Ce n'est rien de dire que ce film a été trop loin. En voulant mixer tous les ingrédients apparus dans les kaiju eiga en un seul métrage, Mushikatsu a réussi à dérouter même les plus accrochés au genre. A la grande époque du LSD, Mushikatsu nous prouve que la drogue, c'est vraiment mauvais.

SYNOPSIS : des Atlantes qui savent lire dans le futur mettent au point un plan diabolique afin de rayer de la carte la seule ville qui fera de l'ombre à leur empire dans quelques siècles : Sodatochio. Ils réveillent Biotrilo. Mais un petit groupe courageux va s'opposer aux méchants et lancer contre Biotrilo leur invention : le méca-blaireau. Les Atlantes répliquent alors en invoquant Modura. La Terre (Sodatochio) est sur le point d'être détruite quand heureusement, afin d'équilibrer les forces, Gayana est réveillée afin de prendre part à la bataille finale.

LES SECONDS RÔLES PRINCIPAUX :

Le professeur Hoyô Itamashita : c'est lui qui a construit le méca-blaireau pendant ses R.T.T. Prix Nobel et extrêmement instruit, le professeur entend bien mettre la science au service de l'homme. Vieux et barbu, en gilet à carreaux, il ne se sépare jamais de sa pipe en roche extra-terrestre qui se révélera capable de faire passe-partout (non pas le nain qui court, l'objet qui permet d'ouvrir des portes, c'est pas non plus n'importe

quoi comme film). Il peut être incarné par un joueur.



Hikuko Itamashita : la fille du professeur est étudiante en kaijologie (en fait, c'est un département vraiment confidentiel, mais il n'y a que ça pour expliquer sa connaissance poussée de ces créatures). Elle suit son père, qu'elle admire, et tente de devenir une brillante scientifique. Jeune et jolie japonaise d'une vingtaine d'années, à la permanente impeccable

et à la jupe courte vert-pomme, Hikuko sort avec un des étudiants de son père (bien qu'il n'y ait aucune scène chaude, je te vois venir avec ton œil lubrique, toi là-bas...). Elle peut être incarnée par un joueur.

Hatari Hide : Hatari est un Japonais d'une trentaine d'années, brun en costume. Il est représentant de commerce et se retrouve mêlé à cette histoire alors qu'il essayait de vendre un set de tupperwares violet au professeur. Il se retrouvera pourtant le chef du petit groupe, n'hésitant pas à prendre des risques insensés pour lutter contre ces infâmes Atlantes. Il peut être incarné par un joueur.



Ayuumi : c'est la toute petite prêtresse de Gayana. Cette minuscule japonaise de 12 centimètres vêtue de peaux de bêtes de couleur vive est la grande (ha !) prêtresse de l'île de Hoyokuri, l'île contenant le volcan où repose Gayana. Ayuumi dirige la petite communauté tribale qui garde l'île. A noter que la communauté est de taille tout à fait normale et que



seule Ayuumi est ridiculement petite. Mais, comme elle va le prouver durant le film, ce n'est pas la taille qui compte. Si un joueur veut l'incarner, elle peut tout à fait se joindre aux personnages depuis le début. Dans ce cas, la cérémonie de réveil de Gayana ne sera pas possible avant un moment clef, c'est à dire quand le scénario l'indique (éclipse, jour béni des dieux, n'importe quelle raison bateau).



Goltor : le chef des Atlantes de l'empire d'Isotopia est un européen blond, maléfique, avec un accent anglais et un costume de tweed argenté. Il a des belles manières et est extrêmement poli et obséquieux avec les personnages. Même avant de les jeter dans une cellule où ils vont être cuits vivants, il ne peut s'empêcher de faire des mots d'esprit et d'être galant, tout en secouant son porte-cigarettes d'un air maniéré. Bref, un sinistre personnage.

LES SECONDS RÔLES SECONDAIRES :

Les étudiants du professeur : ce sont des étudiants (ne me demandez pas la discipline, elle est complètement nébuleuse) très studieux et sans histoire. Leur nombre est variable selon les joueurs. L'un d'entre eux (PNJ) peut tout à fait se faire capturer par les Atlantes pour motiver le groupe.

Les Atlantes : à part Goltor, les autres Atlantes ne sont que des gardes, vêtus de combinaisons orange vif et de grosses bottes argentées. Armés de lasers, ils sont aussi incompetents que stupides et les personnages devraient arriver à leur fausser compagnie ou à les battre en combat. Leur force est simplement dans leur nombre (à la discrétion du MJ).

LES KAIJU :

Biotrilo : c'est un trilobite géant, sorte d'arthropode mutant exposé à une météorite radioactive au moment de la destruction des dinosaures et en sommeil depuis lors. Il va être réveillé par les Atlantes pour qu'il détruise la ville. Engoncé dans son épaisse carapace, Biotrilo ne peut se redresser et ne fait qu'enchaîner les charges dans ses ennemis et les bâtiments qui ont le malheur d'être sur son chemin, en poussant un petit cri aigu. Puis il recule et recharge derechef, avec toujours le même cri. Il se guide avec ses antennes qui sont immenses et semblent vraiment fragiles et branlantes.

Le méca-blaireau : brillante invention du professeur, le méca-blaireau est un gigantesque blaireau mécanique (nan ?) de près de 50 mètres de haut pour un poids de 40 000 tonnes, tout argenté et segmenté comme un robot bioman. Le professeur l'a mis au point pendant ses heures de repos, dans son garage (qui doit être vraiment haut de plafond). Il est télécommandé mais peut aussi obéir au professeur si celui-ci est à portée de voix (commande vocale). Il est quasiment terminé au début du scénario.

Modura : le cafard géant de la planète Shibô 9, va être invoqué par les Atlantes pour lutter contre le méca-blaireau. Il s'agit d'un immense cafard marron, haut d'une trentaine de mètres, capable de se redresser sur quatre pattes, disposant également d'épaisses antennes, ses petits yeux jaunes inexpressifs et totalement immobiles luisant juste dessous.

Gayana : Gayana est une mante religieuse qui a subi les retombées nucléaires d'un essai de la bombe H sur l'île où elle croquait des jours heureux. Elle atteint la hauteur de 60 mètres. C'est peut-être le monstre où l'on voit le plus l'acteur sous le costume de latex. Avec ses bras coudés et dentelés complètement mous et ses articulations qui feraient s'indigner un biologiste, Gayana est aussi expressive que Benjamin Castaldi empaillé (et encore). Elle est vénérée par les tribus autochtones de l'île Hoyokuri où elle dort. Elle va être réveillée in extremis par Ayuumi afin de sauver la Terre (Sodatohio) des griffes des méchants kaiju. Pas rancunière pour deux sous, elle va aider le méca-blaireau à triompher des sbires géants des Atlantes. Vous allez me dire « comment un monstre qui a subi les retombées d'un essai nucléaire peut avoir forgé une communauté tribale pluriséculaire ? » Ce à quoi



je répondrais avec condescendance et une mauvaise foi non feinte que les Japonais disposaient d'armes de destruction massive depuis bien longtemps et que ce n'est pas Pearl Harbor qui a poussé les Américains à leur foutre sur la gueule.

TIMELINE

Le scénario commence dans le bureau du professeur Itamashita. Un représentant du gouvernement est là, le secrétaire du premier ministre, dans son costume gris sévère. Sa fille et les étudiants du professeur assistent aussi au speech du haut fonctionnaire.

« Professeur, l'heure est grave, le gouvernement a déclenché le stade 3 de l'Alerte-Kaiju. En effet, des signes d'activité d'un kaiju ont été détectés, au large de Sodatochio. Un bateau de pêche a disparu. Nous avons reçu en même temps cet étrange message sur nos ondes... » dit-il en tendant une télé miniature orange au professeur.

Quand ce dernier allume l'objet, une image apparaît après quelques secondes de neige. Un splendide faux raccord fait qu'on est sensé croire que c'est de la mini-télé que sort l'image alors que c'est d'un objet bien plus volumineux. Un homme blond vêtu d'un costume argenté qui flashe, avec un lorgnon et un porte-cigarette apparaît à l'écran, derrière lui, une sorte de tapisserie murale avec

un blason avec la lettre I. Avec moult préciosités, il prend la parole :

« Cher premier ministre du Japon, je suis Goltor vice-empereur d'Isotopia, l'empire Atlante. Nous vivons dans les profondeurs de l'océan depuis 10 000 ans. Aujourd'hui, votre expansion menace notre empire. Nous exigeons que vous nous donniez un quart de vos réserves d'or ainsi que votre fille sinon, nous lâchons sur vous Biotrilo. »

S'en suit une image de Biotrilo en train de nager vers les côtes du Japon (c'est à dire qu'il avance sur l'eau, immobile).

« Biotrilo atteindra vos côtes dans 48h, il est sous notre contrôle et il est imbattable, livrez-nous l'or, nous vous attendons dans l'île de Shiburi ».

De nouveau de la neige dans l'écran.
Le secrétaire reprend la parole :

« Vous devez nous aider professeur, expliquez nous qui est ce Biotrilo et ce que nous pouvons faire. Voici un talkie-walkie qui vous mettra en permanence en contact avec le gouvernement et l'armée. Utilisez-le si vous avez besoin de quelque chose. L'armée ne peut investir l'île, elle est trop bien gardée et il est hors de question de payer ces terroristes, notre économie s'effondrerait. »



Y a pas à dire, le sort du monde (Sodatohio) repose maintenant entre les mains des personnages.

A ce moment-là, on sonne à la porte. C'est Hatari Hide et son set de tupperwares violet. Une fois mis au courant, il apporte évidemment son aide (et ses tupperwares) au groupe.

Le groupe doit donc enquêter sur Biotrilo et trouver comment le neutraliser. Le méca-blaireau du professeur est quasiment terminé, il manque une pièce extrêmement importante, que le scientifique n'a jamais réussi à fabriquer, un neuro-processor X (les Japonais des kaiju eiga raffolent des termes techniques occidentaux abscons et composés) indispensable à l'éveil du kaiju.

Mais qui est Biotrilo ?

Biotrilo est un trilobite géant, redoutable et à la carapace si épaisse qu'elle le rend invulnérable, comme va s'en rendre compte l'armée très rapidement. En effet, celle-ci est disposée au devant du monstre, sur la côte juste avant Sodatohio. Si le professeur se lance dans une réflexion à propos de Biotrilo et notamment sur la manière dont les Atlantes le contrôlent, il en viendra à la conclusion (extrêmement rapidement) qu'ils doivent utiliser un neuro-processor X. En effet, on peut voir, à l'image, un boîtier tout petit (par rapport au monstre, mais qui reste énorme en vrai) fixé sur la carapace du monstre. La prochaine étape est donc de se rendre sur l'île de Shiburi pour essayer d'en voler un aux habitants d'Isotopia. Ainsi le méca-blaireau sera terminé et pourra peut-être stopper Biotrilo.

Shiburi Island

Shiburi Island est une petite île au large du Japon, on y embarque du port de Sodatohio. Les personnages se retrouvent sur un bateau de pêche conduit par Ishiku. Ce dernier ne cesse de geindre et de se plaindre. « L'île de Shiburi est maudite, les bateaux sont coulés dès qu'ils s'en approchent etc.... » A noter que si les persos font appel à l'armée, ils y seront déposés quand même par le bateau du pêcheur, car il faut rester discret en approchant de l'île dans laquelle se sont installés les Isotopiens.

Sur la route, faites-leur entendre des chants lointains et des tambours (ce sont les cérémonies invocatoires de Gayana ayant lieu sur l'île voisine, mais on y reviendra).

N'hésitez pas à détailler les décors mal faits et les rochers en polystyrène. La base des Atlantes se trouve dans la grotte de l'île.

Damned, ils nous attendaient !

Et oui, avec joie vous allez pouvoir mettre en scène

une sacrée surprise scénaristique. Les Atlantes attendent les personnages, une dizaine de gardes armés de lasers sont cachés de l'autre côté de l'entrée de leur base, dont la porte nécessite des bricolages pour s'ouvrir (au pire, une magouille du professeur à l'aide de sa pipe).

Une fois capturés (mais les Atlantes ne prennent que les armes éventuelles des personnages, ces dernières étant rares dans Kaiju Soda), les personnages sont placés par Goltor dans une cellule où un sort affreux (cuits vivants, noyés, dévorés par des bars mutants très très méchants) les attend s'ils ne trouvent pas un moyen de s'évader. Gageons que cela ne devrait pas être trop difficile pour nos héros. Cette pipe étant définitivement très utile.

Il reste ensuite à explorer la base afin de trouver le neuro-processor X. Rassurez vous, les décors sont tellement cheap que la base atlante est minuscule. Il y a l'entrée, les cellules, la salle de contrôle dans laquelle se trouve le neuro-processor X et deux couloirs. D'ailleurs, c'est moche. Les murs sont argentés, la salle de contrôle est pleine de boutons inutiles sur des panneaux avec des lumières clignotantes et les gardes font semblant d'être occupés à les trifouiller. Bref, vous êtes en train de vous mater le pire des James Bond.

Arrangez-vous pour que les personnages se saisissent du NPX (on va abrégé) juste avant de devoir fuir. Pas question qu'ils réussissent à ôter le contrôle de Biotrilo aux Atlantes. Ils n'ont pas le temps (parce qu'en fait, il doivent le faire plus tard...) Le bateau d'Ishiku mouille dans un coin de l'île, tranquille. Sont vraiment cons ces Atlantes.

Le Méca-blaireau est prêt !

De retour chez lui, le petit groupe peut assister aux derniers préparatifs pour la mise en route du méca-blaireau. Les personnages entrent dans le labo du professeur et peuvent découvrir le splendide kaiju argenté. Ne lésinez pas sur la description du laboratoire du professeur, avec le tableau noir et des signes divers qui sont censés être des équations dessus, les fils partout etc.

Si vous voulez de l'animation, faites intervenir un commando atlante qui vient récupérer le neuro-processor X.

Au moment où le mécha s'anime, un flash info (radio ou télé) révèle que Biotrilo est en passe de détruire Sodatohio ! Il faut vite y amener le méca-blaireau.



Sodatohio, son port, ses buildings, sa destruction régulière par des monstres géants....

Sodatohio est sur le pied de guerre. Sur le port, les bâtiments de guerre font le pied de grue en attendant le monstre, des batteries de lance-missiles sont disposés sur les quais, et des avions et des hélicoptères survolent la ville et la mer. La ville est elle complètement gagnée par la panique, les gens fuient, se tassent dans le métro, les bus et les embouteillages bloquent toutes les routes. Une armada de journalistes se rue partout dans tous les sens, à la recherche des premières images de Biotrilo (bien que plus personne ne regarde la télé, tout le monde cherche à fuir, mais bon...).

Le premier affrontement

Avant toute chose, Biotrilo détruit tous les dispositifs militaires très facilement. Le port est en flammes, les avions s'écrasent sur sa carapace et les chars sont écrasés sous son corps.

Ensuite, c'est vous qui voyez, le méca-blaireau va se foutre sur la gueule avec le trilobite géant. Soit c'est vous, MJ, qui racontez le combat titanesque et ridicule, soit deux de vos joueurs incarnent les bestioles. Quoiqu'il en soit, Biotrilo n'est pas à la hauteur et rapidement, le méca-blaireau le fout minable.

Le trilobite, blessé, doit fuir. Les Atlantes, qui semblent avoir prévu le coup (j'ai déjà dit qu'ils étaient machiavéliques ?) passent alors au plan B (euh non, le plan B c'est la construction d'une énorme tapette à mouches télécommandée) en fait, au plan C. Et ils invoquent derechef un cafard géant venu de l'espace. Derechef n'est pas son nom, il s'appelle Modura.

L'arrivée de Modura, le cafard cosmique (avouez que c'est pas pire qu'un poulpe abyssal innommable).

Alors que le combat semble gagné et que les personnages commencent à se réjouir (même si on sait très bien qu'il va se passer quelque chose), le ciel commence à s'obscurcir. Sortez votre musique apocalyptique kitsch, car voici l'arrivée de la vedette : Modura. Celui-ci pique dare-dare

sur le méca-blaireau en faisant son cri et commence à l'attaquer. Voyant cela, le courageux Biotrilo revient charger le pauvre mécha par derrière en poussant ses petits cris tandis que notre blaïreau, commandé par le professeur (ou un autre personnage) ne sait où donner de la tête en poussant lui aussi des cris. Bref, c'est carrément le bordel. Ajoutez à ça que ces monstres, probablement payés par des entreprises de reconstruction américaines, ravagent la ville, se lancent des bouts de buildings, des rames de métro et écrasent les bâtiments en tombant dessus ou en battant de la queue. C'est la fin du monde.

Et très rapidement, le méca-blaireau est débordé, il se fait même arracher un œil qui pend mollement attaché par des gros fils électriques. Il faut qu'il prenne la fuite ou il sera détruit. Ou bien si celui qui le commande le désire, il peut se coucher au sol en faisant le mort. C'est pas très digne mais bon à un contre deux, on peut pas lui reprocher, j'aimerais vous y voir moi... Encore une fois, soit vous jouez le combat, soit vous le racontez, enfin bref, débrouillez vous, j'ai une totale confiance en vous. Si, si.

La destruction du monde est imminente !

En effet, les deux monstres sont dans la ville, ils ont tout détruit et s'apprêtent à ravager l'ensemble du Japon. La solution va venir de l'île voisine des Atlantes, Hoyokuri. Alors que les Personnages en sont réduits à regarder les monstres qui se dirigent vers la ville suivante pour y causer encore moult ravages, une petite voix se fait entendre. Quand le personnage se retourne, il peut voir toute une tribu de sauvages en peaux de bêtes. Quatre d'entre eux sont en train de porter un minuscule palanquin (une noix de coco avec du coton dedans) dans laquelle remue une minuscule japonaise. Cette dernière se présente comme une prêtresse de l'île de Hoyokuri, gardienne de la prophétie. Elle explique de sa voix trafiquée que leur déesse Gayana dort dans les profondeurs du volcan de l'île et que le temps est venu de la réveiller.

Et là, le professeur se rappelle que Biotrilo peut être neutralisé de la base atlante si l'on empêche les transmissions d'atteindre le neuro-processor X. Ça tombe bien.





La dernière course

Pendant qu'une partie du groupe va participer à la cérémonie sur l'île, transporté par un hélicoptère de l'armée, l'autre doit de nouveau pénétrer dans la base atlante dans le but, cette fois-ci de les empêcher de nuire et de détruire leur processeur.

Sur l'île de Hoyokuri, véritable paradis tropical à 10 minutes du Japon, la fête bat son plein, les tambours résonnent et les sauvages chantent et dansent devant une peinture de volcan. Puis Ayuumi entonne sa chanson, moment d'intense émotion tandis que les habitants de l'île se prosternent et ondulent leur corps. Le volcan se met alors à fumer pendant qu'Ayuumi chante :

« Oui, tu dois te réveiller
Pour nous protéger
Gayanaaaâ
Ainsi en ont décidé les Anciens
Gayanaaaâ
Rejoins la lutte et accomplis ton destin
En réalisant la prophétie tu sauves la Terre
Gayanaaaâ
Ad lib»

Le volcan commence à gronder, des pierres en polystyrène roulent le long de ses flancs et vont s'écraser dans les flots. Puis un rugissement suraigu se fait entendre et une énorme pince molle et mal peinte dépasse du volcan. Le comédien a visiblement du mal à sortir de la maquette, engoncé qu'il est dans son costume. A ce moment là, tout le monde s'agenouille, et Ayuumi se concentre pour parler télépathiquement à Gayana.

Pendant ce temps, dans la base atlante, l'autre équipe essaie de détruire le processeur. Il est bien évidemment dans la salle de contrôle, la seule pièce vraiment équipée du décor. Goltor est là, et un combat peut s'en suivre. Mais rappelez vous que Goltor ne doit pas mourir d'une manière gore. Il peut se faire assommer, ou au pire désintégrer par un laser. Prévoyez le fait que les personnages, toujours aussi fair-play et humanistes, le vainquent sans pour autant le tuer. Alors, dans son infinie fourberie, Goltor se saisit de son mini laser et entreprend de désintégrer les personnages. Là, il peut mourir, félon qu'il est (et non sale encu**)

Le combat final

Logiquement, puérils comme ils sont (et croyez-en mon expérience, un joueur de jeux de rôle est par définition puéril, alors imaginez ceux qui s'adonnent à Brain Soda), vos joueurs n'attendent que ce moment, pour lâcher ces personnages stéréotypés et, le nombre d'assistants étant très réduit, enfiler les costumes extravagants de

monstres pour se foutre sur la gueule et piétiner des maquettes. Sauf que le temps que le mécha (qui s'est auto-réparé) et Gayana atteignent les deux autres kaiju, il serait plus logique qu'ils soient en pleine campagne. C'est le coup classique. Le studio n'a pas les moyens de construire une autre maquette.

Rien de plus simple : on a quatre monstres

Le méca-blaireau et Gayana
CONTRE
Biotrilo et Modura.

A noter que Biotrilo, étant donné que son neuro-processeur X est coupé, se retrouve un peu paumé et passe allégrement d'un camp à l'autre, c'est l'électron libre du combat. Pour être plus clair, il charge le premier venu, y compris la montagne du coin. Le combat se termine par la victoire des monstres gentils. Et pendant que Gayana regagne sa couche, les personnages réintègrent leur archétypes, le temps pour notre Hatari Hide de déclamer son speech moralisateur.

Générique ringard sur fond de Gayana qui s'éloigne, dépassant de la mer.

THE END



BIOTRIOLO

Caractéristiques :

Muscles : 3	Souplesse : 3	Cerveille : 2	Sens : 4
Tripes : 5	Psy : 2	Bagou : 2	BdN : 4

Compétences :

Charger en poussant des petits cris aigus (4)
Reculer pour mieux charger (5)
Encaisser stoïquement les attaques adversaires (4)
Nager (2)



KAIJU SODA

l'horreur géante et nippone pour Brain Soda

Goodies :

- Armure vraiment renforcée (-5)
- Arme de corps à corps (antennes)
- Régénération

Baddies :

- Stupide

Le MECA-BLAIREAU

Caractéristiques :

Muscles : 4 Souplesse : 4 Cerveille : 1 Sens : 5
 Tripes : 4 Psy : 1 Bagou : 4 BdN : 2

Compétences :

- Griffer sans faire saigner (4)
- Creuser une galerie (4)
- Esquiver en se jetant malhabilement dans sa galerie (3)
- Faire le monstre cassé pour détourner l'attention (4)

Goodies :

- Armure renforcée
- Arme de corps à corps (griffes)
- Régénération
- Souterrain

Baddies :

- Point faible (neuro-processor X) A la différence de Biotrilo, si le lien est coupé, le méca-blaireau s'éteint complètement.

MODURA

(ses caractéristiques sont fournies p.15)

GAYANA

Caractéristiques :

Muscles : 4 Souplesse : 5 Cerveille : 2 Sens : 4
 Tripes : 2 Psy : 2 Bagou : 4 BdN : 2

Compétences :

- Pincer et saisir ses adversaires (4)
- Parer avec ses pinces tout type d'attaque (5)
- Se réveiller régulièrement pour aider l'humanité (3)
- Dégager de la radioactivité (3)

Goodies :

- Arme de corps à corps (pinces)
- Armure renforcée
- Membres indépendants (le miracle du nucléaire, on vous dit !)

Goltor

Caractéristiques :

Muscles : 2 Souplesse : 3 Cerveille : 4 Sens : 2
 Tripes : 2 Psy : 2 Bagou : 4 BdN : 1

Compétences :

- Parler comme un vieux snob (4)
- Tirer au laser de poche (5)
- Esquiver en se jetant derrière des machines (3)
- Contrôler Biotrilo en enfilaant un gros casque (accessoire de coiffeur trafiqué) (3)
- Donner des ordres en parlant dans une vieille sorbetière (3)
- Mourir après avoir fait son traître de service (2)





Tableau des Points de Public (spécial KAIJU SODA)



POINTS DE PUBLIC

-Bonne interprétation des personnages	+1
-Mauvaise interprétation des personnages	+0
-Interprétation exécration	-1
-Destructions spectaculaires	+1
-Des bâtiments connus sont détruits	+1
-Les kaiju ne détruisent pratiquement rien	-3
-La scène de combat final se déroule en ville	+2
-La scène de combat final se déroule à la campagne	+0
-Scénario délirant (Atlantes, robots, voyage dans le temps)	+2
-Scénario trop sérieux	-1
-Scénario trop délirant, difficile à suivre même pour le genre	-1
-Plaidoyer anti-atomique	+2
-Plaidoyer écologique	+1
-Plaidoyer militariste	-2
-Les personnages étaient surarmés et violents	-1
-Somme des BAGOU de tous les kaiju divisée par 5 (arrondi à l'inférieur)	Autant de PP
-Par monstre géant vraiment connu apparaissant dans le film	+1
-Par kaiju vraiment original (plante mutante, hydre robot)	+1
-Combat final titanesque	+1
-Combat final vraiment pitoyable	-1
-Un kaiju meurt durant l'affrontement final	+1
-Effets spéciaux de Eiji Tsuburaya (collaborateur d'Inoshiro Honda)	+2
-Effets spéciaux de Eiji Gôdaniô (ancien élève de Ray Ban)	+0
-Romance	-1
-On évoque d'autres pays que le Japon	-1
-Ce sont d'autres pays que le Japon qui sauvent le monde	-2
-Star de la pop présente dans le film	+1
-Elle y interprète une chanson...	+1
-...mais elle est vraiment à chier	-1
-Produit par la Toho	+1
-Produit par les studios Apatsu	-1



Tableau de BOX-OFFICE (spécial KAIJU SODA)		
Points de Public	Signification	Points de BOX-OFFICE
0 et moins	Passe complètement inaperçu par rapport aux autres productions du genre. L'équivalent de Jean Pierre Dionnet nippon a retrouvé les bobines dans un grenier poussiéreux.	0
1 à 4	Film très peu connu de part le côté très ordinaire et classique ne lui ayant pas permis de se démarquer des autres productions.	1
5 à 8	Succès d'estime, seuls les geeks et les fans du genre se souviendront des kaiju du film.	2
9 à 11	Les monstres de ce film marquent les esprits et les combats réjouissent les spectateurs, ce film a une belle carrière en salles.	3
12 et +	Le bestiaire farfelu de ce film a un tel succès que les monstres apparaissent dans d'autres films, pour forger une dynastie de kaiju. Attendez vous à retrouver le fils de Modura dans le prochain film.	4

BRAIN SODA, le jeu de rôles de l'horreur grasse

Ont participé à ce supplément :

Auteur :

Julien « Wyatt Scurlock » Heylbroeck

Relecture:

Willy « Brain.Salad » Favre
Laurent « Bob Darko » Devernay
Jérôme « Brand » Larré

Mise en page:

Willy Favre

Inspi:

Godzilla & Mothra-The Battle of Earth
Godzilla contre Megalon
Godzilla contre Biollante
Godzilla contre Mechagodzilla
Godzilla contre Mechagodzilla 2
Godzilla contre Destoroyah
Godzilla contre Spacegodzilla
Godzilla contre King Ghidorah
Mothra contre Godzilla
Ebirah-Horror of the deep
The Return of Godzilla

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



Ce supplément est dédié à la mémoire de P. Tronget, dresseur de sangliers de Montluçon du début du XX^{ème} siècle.

DESSINE TON KAIJU !

Baddies :

Gens



ESMBS

BIEN MAL

[illegible]

Points de Box-Office :

