

beach *Cuys*

surfing with maffiosio



 Hollywood

Film : Beach Guys

Production : Jerry Ford avec le soutien de la Fondation Marsella.

Date : 1949

Genre : comédie musicale

Director's script

Septembre 1949. Comme tous les trois ans, Heaven Harbor organise la fameuse « **Roll Cup** », une des plus prestigieuses compétitions de surf au monde. Direction *Conception Beach*. Les jeunes Yankee accourent de toute la côte pour se mesurer aux stars hawaïennes dans les rouleaux du Pacifique. Ricky « the Shark » remet son titre en jeu pour cette édition très spéciale. Tout le pays a les yeux braqués sur l'évènement sportif de l'automne qui reprend après une longue absence en raison de la guerre. Et cette année, l'URSS a décidé d'envoyer son champion de surf pour « dérober » la *cup* aux Yankee. Comme si les soviets savaient surfer ! La participation de Dimitri Vochogorievnaakalineskaya déclenche les passions patriotes les plus malsaines. Harbor et tous les States se sont unis pour assister à l'humiliation du communisme ! La ville s'est transformée en une bannière étoilée géante où la moindre fenêtre affiche sa foi en l'Oncle Sam.

Cette ferveur populaire arrange les affaires de Nat Vernon, le parrain de Lucky Island. Ses hôtels sont pleins depuis plusieurs mois déjà et l'on annonce des foules de pecnots à détrousser sur ses tapis verts. Nat aime le jeu. Surtout l'argent facile, pour être précis. Il a parié 10 000 \$ sur la victoire de Dimitri, donné à 100 contre 1 par les bookmakers. Il compte bien récupérer 1 million pour achever son hôtel palace et offrir un généreux pourboire aux parrains de la côte Est, histoire qu'ils lui lâchent la grappe. Un pari risqué ? Pas quand on a les mafias de l'enfer du vice à sa botte...

Nat Vernon a contacté les russes, qui n'ont aucune confiance dans les autorités corrompues d'Harbor. Il leur propose un arrangement : la famille peut choyer leur champion en lui offrant les meilleures salles de sport et tout le confort d'une sécurité rapprochée irréprochable pour s'assurer qu'aucun tricheur ne vienne le droguer. La proposition est d'autant plus alléchante que la maison blanche a catégoriquement refusé que le staff bolchévique de Dimitri débarque sur la sainte terre américaine. Vernon dispose de toute l'infrastructure pour dorloter le surfeur au calme, loin de l'effervescence patriotique du Downtown. Malheureusement les meilleures vagues ne déferlent pas sur les plages artificielles de Lucky Island, mais au large de Paradise beach. Vernon a besoin d'*escort guys* pour entraîner son champion et s'assurer que personne ne lui cherche des noises. Et devinez qui les Marsella vont recruter comme staff technique ?

Dans *Beach Guys*, vos gros durs troquent impers et chapeaux mous pour des chemises hawaïennes. A eux de veiller aux miches du jeune le plus impopulaire de Californie. Ca c'est dans leur corde. Mais gérer la presse, organiser ses entraînements ou surveiller ses repas ça c'est du nouveau ! Comme on est à Hellywood, ce scénario déborde de jolies naïades dont certaines ont reçu des consignes précises du pentagone. Sans compter que Dimitri est plus un danger pour lui-même que l'ensemble des patriotes réunis. Le jeune champion, formé à la dure dans les gymnases soviétiques, va découvrir qu'il existe une vie après le sport. Charge à vos mafieux de le préserver de ce qui fait tout leur quotidien : came, alcool, jeux, filles, fêtes...

Beach Guys s'adresse des personnages pleins de ressources et une Voix Off prête à leur faire un festival. Car une grande partie de l'ambiance repose sur l'interprétation de Dimitri. *Pleins de ressources* car nos *guys* devront utiliser au mieux leurs talents de mafiosi pour résoudre des problèmes inédits qui devraient donner lieu à des scènes cocasses, dans l'esprit d'un *pulp fiction* sauce Tarentino. Autant prévenir : ce scénario tient plus de la comédie que du film noir ; une récré décalée, loin des standards *hellywoodiens*. La présence d'un séraphin va alléger la tâche de la V.O. mais priver le groupe de quelques scènes funs. Mais bon, c'est le jeu...

Beach Guys ne repose pas sur une enquête, mais sur une accumulation de petites scènes en cascades où la résolution d'un problème provoque l'apparition de deux autres. Vos héros devront garder leur sang-froid pour s'assurer que Dimitri s'entraîne et cumule le plus de points possible dans un temps limité. Voir structure du scénario, p7.

Hommage à la voix off du CJDRU de Chambéry, ce scénario part du principe que vos *guys* roulent pour la famille Marsella, sous les ordres de Rico, un capo de confiance de Don Michael. Il peut facilement s'adapter à des privés : dans ce cas leur agence est embauchée par Nathaniel Vernon pour un job bien payé avec gîte et couverts. Mais l'échec n'est pas une option. Il faudra par contre vous lever de bonne heure pour l'adapter aux flics du HHPD. Un peu comme si vous deviez remplacer Humphrey Bogart par Jean Lefèvre dans Casablanca...

Hollywood est un jeu publié par
John Doe.

Les illustrations utilisées sont issues du site **Deviant art**, et demeurent propriétés de leurs auteurs, dans la limite d'un usage privé et non lucratif. Photos Surf-teahupoo-hobgood/ Ymeforever

Maquette et textes de tonton Xérud.

Fondu au noir

Plan fixe : Michael Marsella (*Hollywood p78*) et Nathaniel Vernon, gorilles respectifs dans le dos, dégustent un plat de tortellini sur une petite nappe à carreau dans l'arrière salle du Valerio's (*Hollywood p77*). Fond de mandoline sicilienne.

Nat Vernon (NV) : Tu vois, ce que j'aime chez toi mon ami, c'est qu'il n'y a jamais de problèmes. Que des solutions ! J'aime ça Micky ! J'aime ça...

Michael Marsella (MM) : Alors on part sur 25% des gains ?

NV : toujours aussi gourmand, même après une assiette de mama Valerio hein ? Je peux aller à 20%, ça passe. Tu connais les vieux d'Atlantic City. Ils en ont jamais assez. 25 j'peux pas.

MM : ce sont mes gars qui vont faire tout le boulot. Tout le pays veut la tête de ton client. Sans parler qu'ils vont devoir s'exposer à la presse. Et la presse c'est mauvais pour les affaires !

NV : Ok, ok, va pour 25%. Mais je veux du putain de travail propre, sans une miette de scandale. Mon client est un gros poisson. Il a la CIA et tous les fédéraux sur le dos ! Et moi j'ai investi 1 million sur ce coup là. Toi t'alignes pas un cent !

MM : arrête tu vas me faire pleurer. Tiens, l'addition est pour moi. Pour 25 t'aura la crème Marsella aux petits soins de ton client. Le tout livré sur un plateau d'argent.

Les deux hommes lèvent leur verre de chianti et trinquent à leur union sacrée.

MM: Rico ! Viens voir par ici...

Rico (R) : Patron ?

MM: tes gars là, ceux qui ont (*insérez ici le dernier exploit de vos PJ*), ils sont toujours dispo non ?

R: toujours patron...

MM: J'ai un truc qui va leur plaire. Approche...

Nat affiche un sourire hilare en voyant la tronche de Rico se décomposer au fur à mesure que le parrain lui chuchote à l'oreille...

Là où ça se passe

Le casting

Dimitri VochogorievnaKalineskaya : jeune champion de surf soviétique

Nathaniel Vernon : boss de Lucky Island (*Hollywood p124*)

Ricky "the shark" : surfeur tenant du titre, bon petit yankee fils à papa de Walter Anderson, un des magnats de la finance d'Harbor.

Norman Vernon : cousin de Nat, très porté sur les garçons huilés au monoï.

Karen Quarel : pseudo de la sculpturale Mitchell, agent spécial de la CIA, missionnée par le pentagone pour saboter les performances de Dimitri.

Emilia Sensuella : riche Succube qui a jeté son dévolu sur notre champion pour tromper son mari, pardon son ennui !

Walter Anderson : grand financier (*Hollywood p55*) et principal sponsor de la fédération de surf. Prêt à tout pour que son fils Ricky, l'emporte.

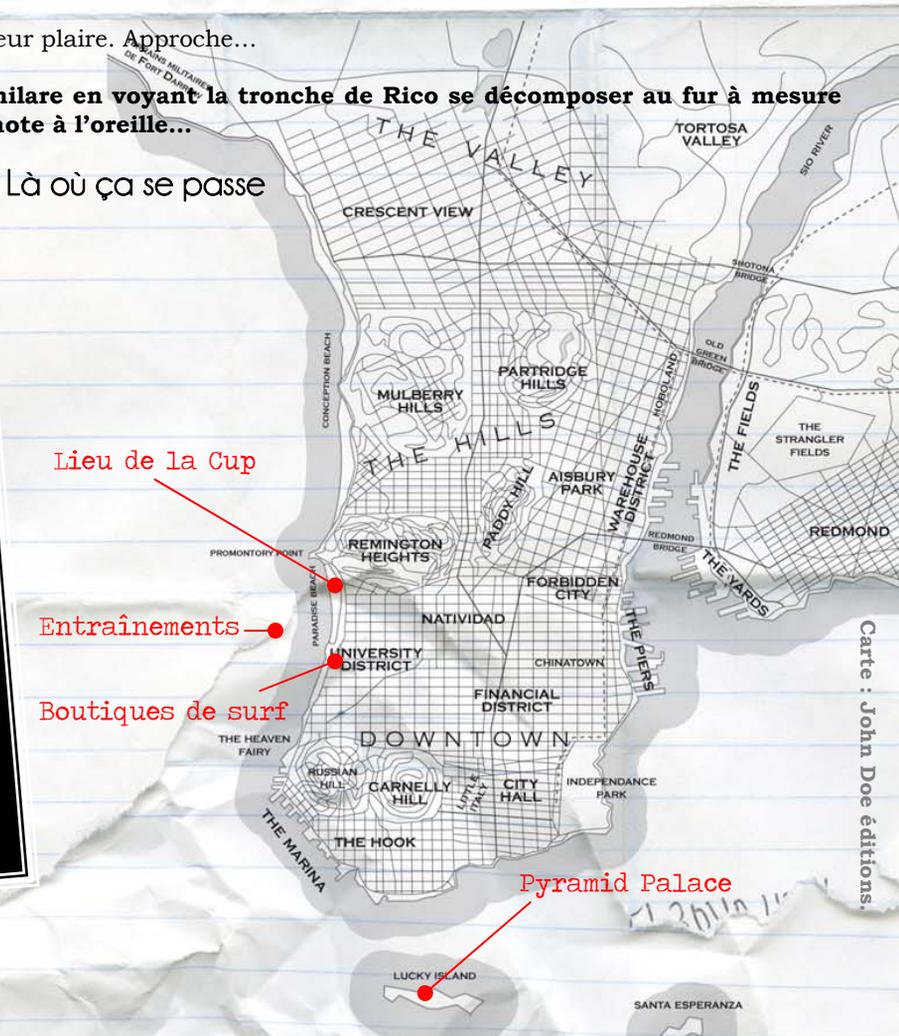
Nick Belowsky : privé miteux embauché par Walter Anderson (*Hollywood p214*)

Lieu de la Cup

Entraînements

Boutiques de surf

Pyramid Palace



Carte : John Doe éditions.

Lancement

Base de l'US Navy à quelques km d'Harbor. Nos héros et Rico sortent de la limousine prêtée par le parrain sur le tarmac de l'héliport. Ils sont accueillis sans un salut par des marines en uniformes de cérémonie, fusil en bandoulière. Regards mauvais, luisant de mépris... Ambiance à couper au couteau.

Un gros hélico kaki se pose en soulevant la couronne de drapeaux américains disposés encerclant la piste. Deux hommes en sortent, un petit gros moustachu et un grand blond athlétique, coupé en brosse. Ils s'embrassent en jacassant en russe. Le moustachu, les larmes aux yeux, prend les mains d'un PJ (*le plus charismatique ou le plus sympathique*), les serrant fort en lui déversant ses lamentations dans un flot de russe, gémissant comme une mère à qui ont arrache son. Un soldat le sépare du grand blond pour le reconduire de force vers l'appareil, pendant qu'un autre fouille le sac de marin de l'étranger en survêtement.

Plan suivant : une usine désaffectée des Piers. Rico fait les présentations : « *ce mec là s'appelle Dimitri et je casse la gueule au premier qui me demande son nom ! Ok ? Bon, notre ami communiste vient à Harbor pour nous voler la Roll Cup. Enfin, nous, je veux dire les millions de crétiens qui aiment le surf. Quoi ? Tu connais pas la Roll Cup ? Ce coco vient de l'autre bout de la terre et toi qui habite cette putain de ville et tu connais pas la Roll Cup ? Putain mais sortez du Bang les mecs ! Bon, on s'la fait rapide. Tonton Vernon va débarquer et il a parié un max de fric car Youri est donné gagnant à 100 contre 1. Il a aucune chance et toute façon il sortira jamais du pays vivant si il gagne. Mais quand tonton Vernon vous fera monter dans son bateau ça sera plus mon problème. Mais le votre ! Tonton attend que vous fassiez gagner ce mec. Sinon vous lui devrez 10 000 \$. Tonton a promis de nous filer quelques biftons sur ses bénéfices. Alors soyez bon ! »*

Sur ce, une vedette du *pyramid palace* avance dans la rade. Nat Vernon en descend pour donner l'accolade à Rico et sermonner les mafiosi d'une seconde couche sur le ton sympa, mais très ferme, du « *on va la gagner cette coupe !* ». En résumé ce que le parrain de Lucky Island attend d'eux est simple :

- **Protéger Dimitri.** Partout et y compris dans ses entraînements.
 - **Équiper Dimitri.** Car il n'a que deux slips, son visa et un marcel dans son sac de voyage.
 - **Entraîner Dimitri.** Parce que son moustachu d'entraîneur n'a pas pu rester.
 - **Gérer la presse,** les contacts et les autorités. Car Dimitri ne parle pas un mot d'amerloque.
- Bref, nos durs doivent devenir les petites *mamas* de ce grand dadet qui n'a jamais quitté le pays des soviets. D'ailleurs Dimitri a les yeux écarquillés et ne cesse de répéter « *Ameuuurikka* » quand la vedette traverse les friches délabrées des *Piers* pour longer les épaves des grues du port de commerce en coupant vers les récifs de la prison géante de *Santa Esperanza*...

Scène 1) Lucky Island, no more paradise.

La vedette accoste sur un ponton privé de Lucky Island, sous la garde des gorilles de Vernon. Direction le *Pyramid*, un des trois palaces de l'île du jeu (*Hollywood p124*), avec sa pyramide de néons et son sphinx en béton couleur sable, plus kitch que nature. C'est dans une suite aux velours rouges, décorée par des égyptologues ayant fort mauvais goût, que Vernon a installé les quartiers de son champion. Minibar et grand frigo, téléphone, télévision, terrasse sur le pacifique, grande baignoire, ventilateur de plafond, liseuses... la suite offre l'ultime raffinement d'une chambre d'hôtel à l'orée des années 50. Et ne parlons pas du service d'étage avec son homard et son champagne, disponible à toute heure. Que nos mafiosi se rassurent : tout ça c'est pour le sportif. Eux, crècheront sur le divan ou dans la chambre simple d'en face (tous ensembles) et le caviar sera directement facturé au Bang (*Hollywood p76*).

Dimitri est scotché par le cadre. On dirait un gamin au pays des merveilles tant tout l'impressionne : il joue avec les boutons du ventilateur, respire le frigo, sort chaque bouteille du mini-bar avec un air interrogateur, crie son émoi depuis la terrasse du balcon en regardant les palmiers plastiques danser sous le vent. Bref, les *guys* mesurent l'étendue des futurs dégâts de la nouvelle mission super pourrie qui les attend...

Dimitri VochogorievnaKalineskaya

Un corps d'athlète aux muscles saillants. La peau lisse comme le lait. Une mâchoire virile et de grands yeux aciers. Une brosse blonde impeccable et une épilation intégrale. Dimitri est un beau gosse, parfaitement proportionné, qui se déplace avec une grâce féline surprenante. De quoi changer les *hot chicks* (ou certains *tought guys*) des mafiosi bedonnants du Bang, qui transpirent sous les aisselles. Mais dans beau gosse, il y a gosse... et là tout de suite, le sex-appeal en prend un coup !

Dimitri est un pur produit des usines à champions de l'URSS. Il a quitté sa maman à 5 ans pour la Sibérie afin de recevoir un entraînement d'élite dans un complexe secret où d'énormes turbines reproduisent les rouleaux hawaïens dans des piscines couvertes de plusieurs hectares. Si, si, ces trucs là existent dans Hellywood. Comprenez bien que triompher des ricains sur leur propre terrain est une priorité nationale. Pour preuve, la conquête spatiale qui prendra le pas (et le budget) du ministère populaire du surf. Un ministère peu connu, mais qui a bel et bien existé entre le 1er janvier 1948 et le 12 octobre 1949. Et qui a disparu suite au dénouement tragique de ce scénario 100% historique. Personne ne peut le prouver puisque le KGB a détruit les archives sous la perestroïka de Gorbatchev. *Mais le jeu de rôle c'est pas que des conneries !*

Bref, Dimitri n'a connu que le collectivisme des centres de sport gris dormant sur des matelas en bois et se douchant à l'eau glacé. Il ne sait pas ce que « jouer » veut dire car sa vie monacale ne tend qu'à un but : avoir sa photo sur le panneau du meilleur surfeur de son centre d'entraînement. Ou encore ramener le plus de coupes et de médailles pour la gloire du soviétisme. Son seul loisir en dehors des entraînements intensifs : le sport. Là où ses concurrents arborent colliers à dents de requin, perles ou un petit tatouage, lui n'a pour bijou que sa plaque en fer avec son matricule de l'armée rouge. Dimitri n'a jamais pris un vrai repas ; seulement des bouillies à bases de compléments sur-protéinés. Il n'a jamais approché d'autres femmes que sa mère et ignore que son matos peut servir à d'autres choses qu'uriner. Il n'a jamais bu une goutte d'alcool ni pris de drogues. Euh peut-être quelques anabolisants, mais c'était prescrit par son entraîneur et pas pour l'éclate. Donc ça compte pas. Quand à la musique ou au ciné, n'en parlons même pas. Quoique... il connaît tous les chants de l'armée rouge.

Bref, Dimitri a conservé toute la pureté de son âme d'enfant de 5 ans. Enfant qui s'apprête à souffler ses 22 bougies.

Dimitri parle 18 langues : le Russe et 17 idiomes des nombreuses provinces composant la grande URSS (le tchéchène, l'ouzbek, le sibérien, le sino sibérien etc.). Mais pas un seul mot d'anglais. Même pas *Hello* ou *Bye Bye*. C'est pourtant un grand bavard qui n'arrête pas de déclamer son admiration de choses insignifiantes, qui pose pleins de questions et aime les longs monologues en russe intégral. Ah bon ? Vos mafiosi n'ont aucunes compétences en langues ? Ben tans pis, la voix off va leur parler en russe et ils vont devoir apprendre à Dimitri quelques mots pour communiquer. Dur le métier de Voix Off... C'est là qu'on regrette de ne pas avoir un séraphin à sa table.

Pour interpréter Dimitri, en l'absence de PJ parlant le russe (*et si vous ne pipez pas un mot de russe, comme la petite frappe qui a écrit ce torchon*)

Sélectionnez-vous une dizaine de mots russes (dictionnaires ou traducteurs sur le net) ou de mots qui sonnent russe sur un bout de feuille. Il ne vous reste qu'à baragouiner autour en prenant des accents exagérés pour évoquer la joie, la perplexité, la tristesse, la peur... C'est une rythmique à prendre. On passe pour un débile au début mais ça devient vite un réflexe. Et votre Dimitri sera plus vrai que nature ! Si vos joueurs passent du temps à l'éduquer, ressortez les quelques mots appris dans des contextes inappropriés. Fou rires garantis !

Une bonne partie de l'ambiance de ce scénario repose sur l'interprétation de votre champion russe, alors n'y allez pas de main de morte et mettant en une bonne couche !

CHAPITRE 1 : MAFIA'S COACHING

Vos héros peuvent s'affaler dans les canapés : leur tâche est herculéenne ! Attendez, ne dites pas que leurs persos ne pas des dieux du stade avec des +++ en surf. Non ? Aïe, ça risque d'être un peu compliqué alors !

Pour commencer, nos chaperons doivent s'organiser pour préparer le champion en affrontant des problèmes inédits pour leurs talents de criminels.

- trouver un surf
- surveiller la diététique.
- assurer la préparation physique
- assurer l'entraînement
- veiller au confort
- réparer les bêtises

Structure du scénario

Les guys ont cinq journées pleines pour préparer Dimitri avant la compétition qui aura lieu au matin du 6^{ème} jour. La voix off allongera ou raccourcira ce délai à sa guise.

Le champion a été conditionné pour répéter le programme ci-contre.

Le chapitre 1 consiste à respecter au maximum le programme, selon les impératifs de la vie californienne, quelque peu différente des camps d'entraînement sibériens. Dimitri est conditionné pour exécuter ses tâches dans l'ordre. Mais il va déroger à la règle dès la première journée, sans doute entre 9h et 11h.

Et pour cause : il lui faut un surf. Pas de surf, pas d'entraînement (voir mission, ci-après). Une fois le problème résolu, les PJ doivent s'assurer qu'il puisse s'entraîner dans de bonnes conditions. Vous trouverez dans ce premier chapitre un descriptif de chaque tâche (dans leur ordre chronologique) ainsi que des suggestions et des pistes pour faire partir votre scénario en vville. Le but n'est pas de jouer tous ces incidents, mais d'aller piocher ceux qui vous intéressent en fonction des actions de vos *guys* et du rythme de la partie. Ce qui n'est pas toujours aisé et va vous demander un certain sens de l'improvisation.

L'objectif de ces tâches est de cumuler un maximum de points d'entraînement (voir page 9). Vous trouverez à la fin de chacune d'elle un récapitulatif de distribution de ces points, selon la façon dont la tâche a été menée à bien... ou pas. Certaines ont des effets immédiats, d'autres ont des effets qui s'instaurent dans le temps. Nous vous conseillons d'en garder les traces dans un brouillon, ou en utilisant l'aide de jeu en fin de livret.

Le chapitre 2 détaille une série de facteurs extérieurs pour perturber le coaching de vos mafiosi. A eux de prendre leurs précautions pour les éviter en isolant leur poulain... Comme les incidents précédents, ces événements n'ont rien d'obligatoires. La voix off ira y piocher ceux qui lui faut pour amuser la galerie.

L'idée de ce scénario est de mélanger les tracas de l'entraînement à des événements de façon à ce que vos *guys* se retrouvent à jongler avec des patates brûlantes, rattrapant des coups pour déclencher des situations pires...

Le chapitre 3, plus court, se consacre au grand jour : la *roll cup*. A ce stade, Dimitri a capitalisé des points d'entraînement en principe. Une petite règle du jeu vous propose de confier le champion à vos joueurs, afin qu'ils ne restent pas spectateurs. Histoire de les tenir en haleine jusqu'à la conclusion dantesque de *Beach Guys*...

**Une journée de rêve pour
Dimitri**

5h30 réveil/ série de pompes

5h45-7h30 : footing

7h30-8h : petit déjeuner

8h-9h : natation

9h-11h : surf

11h-12h : déjeuner

12h- 16h : surf

16-17h : musculation

17h-18h : soins, massages, bain

18h : souper et temps libre

20h : coucher

Mission 1 : trouver des surfs.

Dimitri est arrivé à poil. Il lui faut une planche. Facile : on en trouve dans les boutiques spécialisées de la Marina ou derrière le campus universitaire. Le hic, c'est qu'elles offrent un large choix de longueurs, de matières ou d'ailerons. Les mafiosi ont vite l'air paumé dans cette forêt de planches ou des vendeurs « stylés » leur parlent avec des mots qu'ils ne comprennent pas, sous l'œil goguenard de jeunes « branchés ». On ne gagne pas la *Roll Cup* avec du matos hasardeux. Il faut donc que Dimitri se rende dans une boutique. Mais le vendeur risque, A) de le reconnaître pour avoir vu sa tronche dans la presse, B) De le reconnaître parce qu'il parle russe. Dans un cas comme dans l'autre, il refusera tout net de lui vendre une planche. Et pas la peine de revenir : il a parfaitement enregistré le visage des sales traîtres à la nation qui l'accompagnent. Appeler la police ou rameuter des clients ne sert à rien car tout le monde prend parti pour le commerçant. Foutre cette racaille communiste à la porte serait même un acte héroïque ! Nos *guys* doivent reprendre leurs petits réflexes maffieux.

Primo, un vendeur *fashion* ça peut se cogner. Avec un doigt ou des dents cassées ça vous fait même un paquet cadeau. Faut juste s'assurer qu'il ne portera pas plainte. Menacer sa famille ou sa boutique devrait suffire. Surtout si la boutique concurrente est déjà partie en fumée.

Secondo, les petits malins peuvent se débrouiller pour que Dimitri choisisse ses planches et qu'un autre passe les acheter derrière.

Tercio, la menace directe est très efficace : « *tu nous laisses acheter ta came ou on fait de la pub à ta boutique en te présentant comme notre sponsor* ». Rien de tel pour tuer le commerce : le vendeur procède à la vente fissa et en toute discrétion « *sortez par derrière et que je vous revois plus dans ma boutique !* ». On peut même négocier à prix coûtant !

Incident : la golden wave

La golden wave... LA planche mythique fabriquée en exemplaire unique, une fois par an dans un bois exotique coupé dans un arbre sacré à la pleine lune et taillée à la dent de requin. Bénie par des prêtres sorciers hawaïens, dans le cratère du Patach-Nokk endormi. La planche la plus effilée du monde pour glisser dans les rouleaux comme le rasoir sur la glotte d'un flic. Un objet de vénération si l'on en croit la foule qui bave devant la vitrine de l'unique boutique d'Harbor qui en possède une. *Si Chuck Norris surfe, c'est sur une golden wave !*

Dimitri connaît cette planche. Comme tous les compétiteurs il la veut. Elle ne coûte « que » 1 000 \$ mais le vendeur ne la cédera jamais à un soviet ! De toute façon ni Vernon, ni les Marsella ne mettront une somme pareille dans un bout de bois. Alors Dimitri va faire un caprice en russe intégral (rappel : 5 ans d'âge mental, mais 1.9m au garrot), avec de grands éclats de voix et la foule qui commence à regarder méchant le groupe. Il refuse de s'entraîner sans elle. Soit les PJ la paient. Soit ils la volent.

La planche est convoitée par Ricky « *the Shark* », l'autre blondinet de la compétition. Ricky incarne l'archétype du gosse de riche, la bouche pleine de dents blanches et le petit tatouage de marin sur l'avant-bras (attention ! pas de cheveux longs ni de tatouage tribal partout : nous sommes à l'après guerre !). Ricky se déplace dans un ban de filles en bikini, de sponsors et de journalistes. C'est le moment de ressortir Ted « la mite » (*scénario the last stroke*). La presse en profite pour monter une confrontation entre le champion du monde libre et le champion du collectivisme. Bien sûr, comme Dimitri ne capte rien et ne s'intéresse qu'au bout de bois, ce sont nos *guys* qui vont affronter les flashes et répondre aux attaques de l'arrogant Ricky. Ce dernier cherche à les provoquer et les entraîner sur le terrain technique du surf, histoire de les ridiculiser comme les derniers des blaireaux. Si les PJ alignent le cash, les sponsors du champion Yankee surenchérisent, jusqu'à 10 000 \$! *Qui est assez riche pour allonger autant de fric avec son historique ?*

Voler la planche dans une boutique de sport n'a rien d'impossible quand on s'attaque à des banques. La Voix Off devra improviser le cambriolage. Ce devrait être plutôt rapide. Mais il faut penser à la maquiller car la police va vite venir interroger Dimitri, suite à son caprice devant la vitrine. Le HHPD prend son enquête très aux sérieux (c'est plus sympa d'enquêter sur un vol de surf que de se frotter aux mafias de la Forbidden City). Les flics ont un mandat pour fouiller les chambres et les casiers de matériel. Direction le poste si la peinture est encore fraîche ! Les *guys* seront relâchés, après tout, ce n'est qu'un vol de planche. Mais la réputation de tricheur va coller à la peau du russe.

Si Dimitri surfe sur la golden wave, il marque +10 pts d'entraînement. Le jour de la Cup

Les points d'entraînement

Les joueurs ont 5 jours devant eux pour préparer Dimitri. Chaque entraînement, séance de préparation physique ou séance de massage et de relaxation qu'ils mèneront à bien va leur permettre de marquer des points d'entraînement. Ces quotas varient selon comment vos *guys* auront géré la situation. Le récapitulatif des gains et des pertes de ces points figurent à la fin de chaque tâche journalière (chapitre 1) ou à la fin des incidents proposés dans le chapitre 2.

Le cumul de ces points sera déterminant le jour de la compétition (chapitre 3). A moins de 15, Dimitri ne passera pas les éliminatoires. Et plus il en cumule, plus il aura de chances de triompher des autres champions (voir p26).

Le footing (5h45-7h30)

La journée commence fort pour les *guys*. Dimitri saute dans un survêt à son réveil pour 2h de footing. Il s'éclipse de l'hôtel pour courir le long des plages de Lucky Island. Son corps est conditionné comme celui d'un junkie. Il devient agressif si les PJ l'obligent à rester dans sa chambre. Il doit évacuer son énergie ! Et pour cela, pas le choix, il faut le suivre (cave de 80 en solidité+ athlète) pour tenir le rythme. Ceux qui échouent se font semer tôt ou tard.

Il y a des chances que personne ne s'aperçoive de la sortie de Dimitri. Le champion n'est plus dans sa piaule, c'est la panique à bord ! Heureusement, les grooms du palace l'ont vu sortir en sportswear, filant vers la palmeraie en courant. Lucky Island n'est pas immense et les rares oiseaux de nuit encore debout à cette heure auront tous vu un géant blond dévaler la rue. Nos héros récupéreront Dimitri courant sur la plage dans le soleil levant. Mais hors de question de rentrer à l'hôtel s'il n'a pas ses deux heures d'échauffement dans les cuisses !

Logistique :

Il va falloir gérer ces réveils musclés car Rico va ramasser ses hommes à la petite cuillère s'ils doivent se taper 20 km de footing tous les matins. La meilleure solution est peut-être de convenir d'un parcours en dépliant une carte de l'île que tonton Vernon sortira de ses archives. Nos héros peuvent se relayer, suivre la course depuis un point haut, voire le suivre en vélo (pas de VTT en 1949 !). Ils peuvent également devancer le coureur en voiture. Une méthode recommandée pour ses poumons, mais qui a l'avantage de ne pas forcer tout en restant au plus près en cas de pépin. Une autre possibilité est de droguer le russe avec une bonne dose de somnifères pour l'obliger à rester au lit. Mais il va payer son retard sur ses entraînements.

Incident : le petit sportif perdu attend ses parents à l'accueil...

Ce petit incident peut avoir lieu au cours des premiers footings. Dimitri disparaît, que vos PJ le suivent, ou non. Il ne ressort pas du parc ou de la ruelle... Il a refait son lacet, il est passé par une autre issue. Peu importe la raison : il s'est perdu. Si les *guys* le suivaient, ils le retrouveront rapidement dans une boutique de souvenirs qui donne sur la côte. Le marchand, à bout de nerf, tente de lui expliquer une nouvelle fois qu'il faut des dollars pour repartir avec la boule qui fait tomber de la neige sur la réplique miniature de la Forbidden City. A moins que ce ne soit des cendres. Bref, l'incident est clôt du moment que le champion rentre avec sa boule floconneuse « *Forbidden city 1944* ». Par contre, si vos PJ l'ont laissé seul, Dimitri va errer un moment dans l'île, incapable de se souvenir de son hôtel au milieu du strass et des néons qui brillent même en plein jour. Autant dire que tonton Vernon va pas apprécier la nouvelle si elle s'ébruite ! Un barman d'un troquet quelconque appellera Vernon pour qu'il lui envoie ses gorilles : un russe, bourré comme un coing, n'arrête pas de gueuler et refuse de payer ses consommations. Les coachs vont se faire souffler dans les bronches ! Dimitri, lui, aura perdu sa journée.

Points d'entraînement :

Dimitri fait ses 2h de jogging: +5 pts par jour

Dimitri ne s'entraîne qu'une heure : +2 pts

Dimitri ne fait pas son footing : -5 pts par séance manquée

Petit dèj (7h30-8h)

Petit dèj, repas et souper : Fat is beautiful !

Le patron du Pyramid n'est pas au courant des petits arrangements de Vernon. Lui est un bon américain qui a une stratégie toute personnelle pour lutter contre le péril rouge : son service d'étage.

L'hôtel sollicite régulièrement Dimitri pour lui proposer des rafraîchissements et des collations, offertes par la maison : les grooms défilent avec des hamburgers triple steacks débordant de sauces, des frites grillées dans une huile de vidange de poids lourd, des crèmes glacées enrichies au glucose et à l'huile de palme, des donuts à la crème fourrés à la margarine, des fontaines de soda ultra-sucrés... Dimitri tombe en pamoison devant ces merveilles. Lui qui croyait que la bouffe se limitait à une bouillie glauque avec un cachet pour le désert. Notre champion se vautre dans le gras, sans toucher aux petits légumes vapeur. Il va se prendre 10kg avant la compèt si personne ne prend les choses en main. Idem pour nos héros s'ils suivent le même régime (*pénalité de 10 en caves physique au bout d'une semaine*). L'hôtel ne leur proposera pas autre choses, sinon du homard noyé dans la mayonnaise et des alcools. Et comme aucun resto n'acceptera de servir « des rouges », ils vont devoir faire la popote eux-mêmes. Dimitri trouvera tout délicieux en comparaison de ses repas sibériens. Les solutions sont simples : les *guys* enfilent un tablier mais savent-ils seulement se nourrir d'autre chose que de cigarettes et de bourbon ? Si ce n'est pas le cas, ils peuvent se faire servir des paniers repas de chez Valerio's ou d'une trattoria de Little Italy. Suffit de s'arranger avec Rico ou de s'organiser pour envoyer quelqu'un sur la terre ferme. Un personnage ayant un passé de sportif ou une compétence d'athlète à ++ peut déterminer un vrai régime de champion. Il faudra ensuite mettre des gens en course pour rassembler les légumes et vitamines nécessaires. Toute une organisation !

incident : **le pesto de mama Valerio**

Cet incident peut être déclenché si vos PJ commandent la bouffe dans Little Italy (ou ailleurs). La *mama* leur a mitonné son pesto spécial, réservé aux grands garçons Marsella : une sauce piquante rouge sang à base de piments de Cayenne dilués dans du Tabasco et nappé de vieux raifort. Les mafiosi se défient à coup d'assiettes pour voir qui aura la larme à l'œil le premier. Marrant... Mais pas quand on a jamais mangé aussi épicé. Ce beau bébé de Dimitri gobe son assiette et bois le jus, tellement il aime ça. Les effets sont foudroyants : sa peau vire au rouge, il transpire à grosses gouttes avant d'être emporté par une série de convulsions. Il titube vers les toilettes, hurlant à chaque crampe d'estomac. Une bouillotte peut l'apaiser mais le seul moyen de le soulager reste un lavement à l'hôpital le plus proche. Dans ce cas, il ressortira patauds quelques heures plus tard. Mais en limitant la casse à la perte de 3 pts d'entraînement.

Dans le cas contraire, notre champion passe une très mauvaise nuit. Mais la journée qui l'attend va être bien pire : *Viva la turista !* Le moindre changement de température, comme entrer ou sortir de l'eau, se solde par une colique incontrôlable. Le géant de deux mètres redevient un garçonnet qui ne comprend pas ce qui se passe. Bien entendu l'odeur infecte imprègne tout et nos Guys vont se retrouver à gérer les humiliations de leur champion. On vous fait confiance pour être créatif : le pipi-caca rencontre toujours un franc succès ! Dimitri ne marque que la moitié des points d'entraînement le lendemain. Quoi qu'il se passe, il ne touchera plus jamais aux *pasta* de mama Valerio !

Points d'entraînement :

Dimitri se nourri au Pyramid : -5 par jour

Dimitri est nourri par les PJ : de -5 à +5, par jour, selon les talents de cuistos (à la discrétion de la voix off)

Dimitri est nourri à l'italienne : +0 par jour

Dimitri est nourri comme un champion (par Karen par exemple) : +5 par jour

Incident : le pesto de mama Valerio

Dimitri subit un lavement : -3 pts

Dimitri chope un turista d'enfer : gains de pts d'entraînement divisés de moitié le lendemain.

Natation (8h-9h)

Le pyramid dispose d'une immense piscine débordante avec vue sur le pacifique et des dimensions largement supérieures aux canons olympiques. Les mafiosi n'ont qu'à se tirer une chaise longue et déguster un cigare pendant que leur protégé fait ses longueurs. La première « sortie piscine » se passe royalement bien. Mais c'est l'enfer dès la suivante...

En effet, la piscine du pyramid est ouverte à tous les clients de l'hôtel. Et comme les balcons offrent une vue imprenable sur ses eaux turquoises, toutes les riches clientes émoustillées se donnent rendez-vous autours du bassin le lendemain. Nos héros se retrouvent assaillis par une horde de nymphes et de vieilles rombières peu farouches pour approcher l'hercule aux yeux d'acier. Va falloir temporiser car de mémoire de groom, on n'a jamais vu autant de monde dans la piscine de si bon matin !

Parmi les nymphes, certaines ont plus d'arguments que d'autres pour arriver à leurs fins. C'est le cas d'Emilia Sensuella, une succube qui a épousé un vieil industriel décrépité qu'elle trompe avec tout ce qui bouge. Emilia va essayer de gagner les faveurs de l'athlète en passant par sa garde rapprochée. Poses provocantes, battement de cils, suggestions torrides, rien ne sera épargner au PJ masculin qu'elle sent être le plus timide ou le plus mal à l'aise. Son objectif : connaître le numéro de chambre de Dimitri. Elle laisse tomber sa proie comme un vulgaire slip sale une fois l'info en poche.

La CIA est elle aussi sur les dents : elle a engagé l'agent spécial Mitchell, une blonde sculpturale venu saboter les chances de victoire du russe. Sa couverture : Karen Quarel, infirmière personnelle d'un vieux débris plein de pognon (encore un !) venu vivre ses derniers jours sous le soleil d'oncle Vernon et qui est mort la semaine dernière, lui laissant un joli magot pour profiter de quelques jours de congés bien mérités. Son objectif : que les PJ l'intègrent dans l'équipe technique de Dimitri. Si possible à leur propre initiative, histoire de limiter les soupçons.

Pour cela, la blonde pulpeuse à trois atouts (par ordre d'importance) : une énorme paire de seins, une maîtrise courante du russe et enfin des connaissances en préparation physique (*voir les massages p25*). En bref, Karen apporte toutes les compétences que vos *guys* n'ont pas. Magie du scénario non ?

Elle procède à l'inverse de la succube Emilia : elle rejoint Dimitri dans le bassin pour lui parler en russe. Mais là où les autres filles n'ont d'yeux que pour lui, Karen donne l'impression de ne s'intéresser au russe que d'un point de vue professionnel ; pour mieux approcher un des mâles du groupe sur un plan plus intime. Il y a de forte chance qu'elle jette son dévolu sur le même PJ que la succube (qu'elle suspecte de travailler pour d'autres services secrets, par exemple). Bien entendu, une bombe qui parle russe ne devrait pas passer inaperçue chez vos PJ. Karen joue les filles naïves et modestes. Elle est enchantée d'avoir rencontré Dimitri qui s'est plaint de ses difficultés de communication avec les « gentils américains » qui le protègent. Diantre que cette fille est souriante en papotant dans son paréo, un cocktail à la main ! On lui donnerait le bon dieu sans confession ! Karen ne veut pas embarrasser les PJ mais qu'ils n'hésitent pas si jamais elle peut leur être utile. *Blablabla*. Vraiment une chic fille !

Comme on est dans Hellywood, vos joueurs doivent se dire « *trop sympa pour être honnête* ». Ils ont raison : une enquête discrète dans les registres de la clientèle, en faisant tourner quelques billets du côté de la compta ou de la réception, prouve que cette Karen n'est jamais venue accompagnée d'un vieux. Elle a débarqué le même jour que nos héros et a payé un gros supplément, en liquide, pour qu'on déménage un occupant de l'étage où dort Dimitri (cette dernière info est plus confidentielle).

-S'ils la laissent faire ou jouent les faux : Karen se révèle être un ange. Dimitri adore lui parler. Elle lui prépare ses repas, le masse après l'effort, l'encourage. Bref, elle devient sa bonne copine.

-S'ils la coincent pour un interrogatoire musclé : l'agent spécial Mitchell a reçu un entraînement d'élite. Elle résiste à la torture et aux sérums de vérités. Elle a appris à contrôler son rythme cardiaque pour duper les détecteurs de mensonge. Bref, c'est *Ninja girl* et rien ne saurait altérer sa couverture. Elle peut vous inonder la pièce de larmes plus vraies que nature et vous embobiner d'anecdotes de pauvre fille du Middle West, apprises par cœur dans son briefing de mission. Non, cette nana semble réglo, même questionnée avec un lavabo et un cric de bagnole. La crème de la crème du pentagone....

-Fouiller sa chambre est une meilleure solution (*jet de doigté + voleur*). Sa piaule contient un second mini-bar, remplis d'eau minérale et crèmes cosmétiques, mais l'intérieur semble plus petit qu'il n'en a l'air. L'arrière contient une double fond équipée d'un mini casque et d'un mini émetteur sur canal crypté avec une mini-dynamo pour l'alimentation (mini... pour les années 50 !). On peut trouver dans une de ses nombreuses boîtes à chaussures son colt d'agent spécial, avec trois chargeurs, un silencieux et tout le kit de nettoyage.

Les réactions de l'agent Mitchell dépendent de l'initiative de vos joueurs. S'ils l'acculent où témoignent qu'ils l'ont démasquée, la CIA avorte la mission. La blonde disparaît du jour au lendemain. S'ils font les faux, sans l'alerter, elle continue son manège jusqu'au dernier soir (*voir p25*). La V.O. va improviser toutes autres les situations intermédiaires. Mais des mafiosi, un soviétique et un agent spécial ça peut donner des trucs marrants !

Que nos héros se rassurent, Dimitri ne se laisse pas déstabiliser par ses admiratrices. Il s'entraîne malgré tout, mais ce sera moins efficace. Par ailleurs, il n'y a pas que les filles qui en pincent pour ses pectoraux. Norman Vernon, le petit cousin du parrain Nat, semble avoir un goût certain pour le champion. Pour tout dire, c'est le plus dangereux des prédateurs du bassin : le jeune homme est champion de natation de l'université d'Harbor, il est plutôt beau gosse, un peu efféminé certes, mais il noue facilement contact avec Dimitri en parlant quelques mots de russe. Et surtout : c'est un garçon ! Non que Dimitri soit homo, puisqu'il ignore sa sexualité, mais parce qu'il est plus à l'aise avec un camarade qu'avec toutes ses poulettes qui gloussent en lui lançant des œillades. A moins que les PJ s'immiscent dans cette histoire Norman et Dimitri vont donc s'entraîner quotidiennement. Mais il y aura des conséquences...

Les premières sont bénéfiques : la densité d'admiratrices décroît de matins en matins. **D'où la seconde moins bénéfique :** la rumeur se répand comme quoi le russe serait à voile et à vapeur. C'est ce qu'Emilia et d'autres éconduites diront à Ted « la mite » ou un journaliste venu faire un article sur « le sportif le plus détesté

d'Amérique ». Pour reprendre les mots exacts de *the Examiner* : Dimitri est un « gros pédé ». Photo à l'appui dans les bras de Norman Vernon lors d'un exercice de natation. Et les gays, ont aime pas ça dans la mafia alors autant vous dire que Nat le sicilien ne va pas apprécier de voir le nom de Vernon s'afficher en gras dans la presse ! Le parrain convoque son cousin et les *guys* pour tirer les choses au clair. Il fait tabasser Norman par ses gorilles et va questionner les seconds pour comprendre comment ils ont pu laisser ce « pédé » de russe s'approcher de son cousin. Il exige que nos héros aillent tabasser le journaliste merdeux qui a publié cet article.

De plus, le parrain veut se prouver que son cousin efféminé est juste un peu plus sensible que les autres Vernon. Il veut croire que c'est un jeune « bien et normal » correspondant aux mœurs de la société américaine bien pensante des années 50. Pour cela, il exige que les PJ lui montent un rendez-vous avec une pute et que des journalistes soient présents pour « voler » un cliché attestant de la virilité de son cousin. Si votre groupe compte une succube, c'est elle qui va s'y coller. Vos PJ doivent donc tendre une embuscade au pauvre Norman qui va quasiment se faire violer. Mais rien à faire, Norman n'aime pas les filles. Vos PJ ont intérêt à mentir au parrain car il prendra toute révélation comme une insulte à son nom !

Points d'entraînement :

Dimitri s'entraîne au milieu de ses admiratrices : +2pts/ jour

Dimitri s'entraîne avec Norman : +3 pts/ jour

Dimitri est privé d'entraînements natation : -1 pts/ jours

Le surf (9h-11h et 12h-16h)

Nous attaquons ici le nœud du problème. Les entraînements de surf occupent une plage de 6h quotidiennes durant lesquelles le champion est le plus vulnérable. Car le plus susceptible de s'exposer aux autres surfeurs ou à des nageurs mal intentionnés. La majorité du temps, Dimitri se débrouille seul. Le déroulé des événements qui suivent vous propose d'émailler les entraînement pour faire monter vos PJ en pression et les obliger à prendre des mesures de protection très rapprochées. Autrement dit, obliger vos mafiosi à grimper sur une planche pour affronter le rouleau dans la trace de leur protégé... *Qui a dit que les Marsella ne savaient pas surfer ?*

Incident du 1^{er} jour : **le malaise**

Cet incident n'est valable que lorsque Dimitri se retrouve seul, face à l'océan.

Si vos joueurs ne précisent rien, Dimitri commence son entraînement dans la baie de Lucky Island, près de la zone des débarcadères. L'endroit le plus calme de toute la côté depuis que Nat Vernon a fait construire une grande jetée pour protéger le petit port de son île. Dimitri, sourire d'extase aux lèvres, se précipite vers la mer plate comme dans un sceau. Il barbotte tant bien que mal quelques secondes mais on dirait que quelque chose ne va pas. Le champion hésite à s'éloigner de la plage. Mais le voilà pris d'une crise de panique lorsque la première vague arrive sur lui ?! Il tombe dans les pommes, plongeant droit vers le fond !!!

Il faut qu'un *guy* se précipite pour le sauver de la noyade (*punch + athlète, cave de 30 minimum*). Dimitri s'est évanoui. Si personne n'y va, c'est un baigneur ou les vagues, qui le ramèneront sur la plage après avoir lui avoir fait avaler quelques tasses. A son réveil, il baragouine du russe en sanglotant, la mine totalement abattue. La *roll cup* est loin d'être gagnée avec un champion qui a la phobie des vagues ! Vernon vient demander des explications si des témoins lui rapportent l'incident.

Ce qui s'est passé : Dimitri est un dieu du surf. Mais en piscine. C'est la première fois qu'il le pratique, seul face l'immensité, sans mur en béton pour délimiter l'océan. Il a paniqué. Que les PJ se rassurent, sa panique est passagère. Il repart une petite heure après avec des encouragements. Cette fois il glisse sur l'eau comme un squal. Vernon peut être rassuré même si personne n'a compris ce qui a pu se passer. Ce premier incident devrait inciter vos PJ à rester dans l'eau, près du champion.

Incident du 2ème jour : **les gardes côtes**

« L'esprit du surf » guide notre *filz de Rahan* vers des zones plus agitées, où la vague est bonne. Devinez où ? Les récifs de Santa Esperanza... Si vos PJ n'ont pas pris un bateau, ils assistent avec horreur à la dérive de leur champion, droit sur l'île prison !

Dimitri surfe du côté des récifs lorsque deux vedettes des gardes côtes fondent sur lui. Bien entendu, il ne coopère pas aux appels des gardes, puisqu'il ne comprend rien. Donc pas besoin de vous faire un dessin quand la police va l'intercepter et qu'il va baragouiner en russe... Direct en tôle, sans passer par la case départ. Et voila nos *guys* dans leurs petits souliers pour expliquer à Rico et Vernon que leur poulain a disparu au large de Santa Esperanza. Les *guys* se font souffler dans les bronches et vont escorter un avocat du parrain pour négocier la libération de Dimitri. Sauf si vos *guys* sont déjà recherchés, ça va de soi. Dimitri aura raté une journée d'entraînement, mais aura eu un bon aperçu des traditions de l'île. Il en reviendra traumatisé : on lui a tatoué un drapeau américain sur la fesse, on l'a battu copieusement (il est couvert d'hématomes) et on l'a forcé à boire de l'alcool. Il récupère un champion en sang, bourré, qui va se vider l'estomac sur le blazer de son avocat au premier roulis de bateau.

Une fois rétabli, Dimitri explique à grands gestes qu'il ne veut pas surfer là où les PJ le conduisent mais sur un spot où il y a de belles vagues. Il pointe le Nord Ouest, direction la Marina. Là, vos PJ devraient comprendre qu'ils doivent rester proches du champion pendant son entraînement et qu'ils doivent aussi trouver un autre terrain de jeu. C'est le moment de faire claquer le flash-back ou *kid mafioso pêche avec papa sur une jetée*. Ou plus simplement se renseigner sur les spots d'entraînement des autres concurrents. Et il n'y en a pas trente six : Conception beach ou Paradise beach (*Hellywood p118*).

Jours suivants : Dimitri et ses anges gardiens ne sont pas les bienvenus sur les plages d'Harbor qui grouillent de surfeurs cools entourés de leurs groupies. Regards assassins, moqueries, provocations : vos mafiosi vont devoir jouer les « *cool guys* » ou transformer la plage en terrain vague pour la baston. Au choix. Voici quelques incidents pour pimenter vos séances d'entraînement, à déclencher au gré des autres événements.

Incident : Patriotisme mal placé

Dimitri rejoint la plage et se fait prendre à parti par des jeunes *marines* qui piqueniquent autour d'un feu sur la plage. Ils sont trois, passablement éméchés dans leur polo marin, roulant des biscottes devant leurs petites copines. Dimitri a beau avoir un corps souple et musclé, il ne sait absolument pas se battre et va prendre cher si ses anges gardiens n'interviennent pas fissa. Les trois gars sont des petites frappes bourrées d'orgueil qui ne s'attendent pas à tomber sur des briseurs de pouces...

Jeunes marines bourrés -/ 90,50,50/ 5

Incident : duel au soleil

Ricky « *the shark* » débarque aujourd'hui pour un entraînement au sommet avec sa horde de fans, journalistes sportifs, et moins sportifs. La star envahi SA plage. Quelques photos, quelques signatures et le voila dans l'eau, sous les flashes crépitants. Les autres surfeurs se glissent dans son sillon, pour ne pas faire d'ombre au champion. Mais Dimitri, qui n'a rien suivi des évènements, fonce tête baissée dans les plus gros rouleaux. Ce qui agace prodigieusement notre Ricky.

Arrive ce qui arrive : Ricky et Dimitri se percutent en la même vague. Scandale ! Nos *guys* doivent intervenir pour calmer les esprits. Ricky en profite pour défier Dimitri devant la presse. Les deux champions repartent faire trempette. Objectif : la vague de la mort ! Et le résultat dépend de vos héros...

Dimitri est le plus souple. Il se place sur les hauteurs de la vague et gagne de la vitesse. Les fans commencent à l'insulter et le huer. Et spécialement l'un d'entre eux dont la voix beugle très fort.

Supporter gras à la voix de ténor -/80 60 80/-

Si les PJ ne le font pas taire, Dimitri se fait déstabiliser et chute. « *The Shark* » l'emporte. Si les PJ lui clouent le bec, Dimitri tient le fil et gagne. *Mais des joueurs malins peuvent se demander si ils ont intérêt à ce que Dimitri brille ?* Vernon est ravi si Dimitri perd. Sa côte reste inchangée et d'avantage de parieurs vont miser sur « *the Shark* ». Ca ne l'empêche pas de visiter régulièrement nos héros car le parrain, inquiet, commence à douter des chances réelles du soviétique.

Incident : entraînement pipé

Malheur si Dimitri l'emporte ! La presse titre dès le lendemain sur les chances du russe qui a triomphé du « *Shark* ». Du coup sa côte explose passant de 100 à 50 contre 1 auprès des parieurs. Nat Vernon est furieux et convoque toute la presse sportive dès le lendemain pour une conférence de presse (animée par les PJ !).

Objectif : les *guys* doivent saboter l'entraînement pour ridiculiser le russe et rabaisser sa côte à un niveau acceptable. Mais Dimitri, lui, va vraiment s'entraîner. A vos gars de ruser pour piper l'entraînement. Ils peuvent le droguer avec un somnifère d'éléphant, par exemple, puis gérer un Dimitri amorphe qui ne cesse manger du sable en souriant bêtement. Si les PJ trahissent Vernon et refusent de le droguer, Dimitri offre à la presse une leçon de Surf. Sa côte passe à 10 contre 1. Le parrain fume maintenant 8 paquets de clopes à l'heure et ses gorilles frappent systématiquement nos gars avant de leur dire bonjour.

Points d'entraînement :

Par jour d'entraînement à Conception Beach ou Paradise Beach : +5 pts

Par jour d'entraînement sur un autre spot : +2pts

Incident : le malaise

- Dimitri repart rapidement avec les encouragements des PJ : -2 pts

- Dimitri reprend le lendemain, ou sous la menace : -5 pts

Incident : Snata Esperanza

Dimitri est incarcéré à Santa Esperanza : -8 pts

Incident : duel au soleil

Si Dimitri l'emporte et entame la présence de Ricky : +15 pts

Si Ricky l'emporte : -3 pts

Incident : entraînement pipé

Si Dimitri est drogué et humilié : 0, il ne se souvient de rien. Et ne comprend pas la presse de toute façon...

Muscu (16h-17h)

La fin d'après midi est plus calme. Dimitri s'endort comme un robot pendant les trajets entre le spot de surf et Lucky Island. Retour à l'hôtel pour une petite heure de musculation dans la salle de gym. Les PJ sont libres de goûter eux aussi aux joies du levage de fonte. Ça leur rappellera peut-être le pénitencier... Comme pour la piscine, la gent féminine, et Norman Vernon, viendront se dénouer les muscles en même temps que Dimitri. Toujours par le plus grand des hasards...

Incident : **Sabotage !**

Cet incident à lieu après les éventuels exploits de Dimitri dans la presse. Mickey Ballantine (*Hollywood p92*) a parié sur la victoire du « Shark ». Si le parrain irlandais apprend les coups d'éclats du Russe (*voir Duel au soleil, ci-dessus*), il soudoie un groom originaire de son quartier, le petit Sean O'Lagan, pour saboter les altères. Si les joueurs ne prennent pas la peine de vérifier le matériel, un des joueurs (choisi au hasard) doit faire un test de Mojo. La difficulté secrète de la cave à battre est de 20.

En cas de succès, rien ne se passe et un autre joueur fera le jet le lendemain.

En cas de neutre, l'altère sabotée casse sur un PNJ de votre choix. Il y a trace manifeste de sabotage.

En cas d'échec l'altère cède pendant l'exercice du champion. Dimitri est blessé pour 1d6-3 jours (1 minimum).

Massages et relaxation (17h-18h)

Dimitri s'accorde 1h quotidienne pour souffler. Mais cela requiert les services de spécialistes qui doivent le masser et l'oindre de camphre et autres crèmes à sportifs. Dimitri doit mimer ce dont il a besoin. Bon courage à vous, chère Voix Off, surtout s'il est tard dans la soirée...

Le patron du Pyramid étant un patriote (vous vous souvenez,) il refusera les services de son établissement. Il est hors de question que ses masseurs s'occupent de communistes, et Vernon n'y pourra rien. Vos joueurs vont donc devoir corrompre un masseur, ou le menacer, selon ce qu'ils savent faire le mieux.

Ils peuvent aussi s'y coller eux même : il faut un jet de doigté + médecine, avec une cave de 30 pour relaxer le champion. En cas de neutre, la matinée suivante ne rapporte que la moitié des points d'entraînement. En cas d'échec elle ne rapporte rien, Dimitri est trop courbaturé pour bénéficier de son entraînement.

Les PJ peuvent engager des masseurs. Ce ne sont pas les paires de mains qui manquent pour palper la chute de reins sibérienne ! Une vingtaine de postulant(e)s sont au garde à vous. Parmi les plus sérieux il y a :

-Norman Vernon : le beau nageur connaît bien les muscles sollicités par le milieu aquatique. Il adooore se huiler et se fera une joie de « soulager » son camarade Dimitri. Les PJ qui assistent à la séance seront très mal à l'aise. Il faudra mettre le hola avant que tout cela ne dégénère. Si personne n'assiste au massage, Dimitri se fait violer ! Le cousin à tonton Vernon sangle le champion et abuse de lui pendant une longue séance de massage. Dimitri va découvrir le sexe, mais pas de la façon dont il aurait aimé... Honteux, il ne dira rien et se fera abuser silencieusement tous les soirs si personne n'intercepte Norman. Le champion a l'air de plus en plus abattu et refuse qu'on l'approche.

-Emilia Sensuella : la succube n'est pas masseuse. Mais elle s'y connaît en ce qui concerne la tension musculaire. Elle compte bien recaver sur le beau sibérien qui finira violé, comme avec Norman ci-dessus, si personne ne met le hola. La différence c'est qu'il découvre son hétérosexualité. Il sort avec un sourire béat des massages et n'a qu'une hâte : revenir le lendemain. Le hic, c'est qu'il ne s'agit pas de massages sportifs stricto-sensus. Dimitri ne marque donc que la moitié des pts d'entraînement le lendemain. De plus, Emilia va drainer le champion. Elle va tenter de la rejoindre en douce dans son lit, ou organiser des parties de baise clandestine dans des endroits tranquilles du palace. Dimitri va demander des séances de massage de plus en plus longues pour finir par des journées entières de repos/massage avant la compétition. La succube lui dévore son énergie au point d'en faire un légume si personne ne lève le petit doigt.

- Karen Quadrel : non content de parler russe, Karen est masseuse de profession. Incroyable non ? L'agent de la CIA propose ses services et sera prête à baiser un PJ pour lui prouver qu'il n'en pince pas pour Dimitri. Elle agit effectivement en professionnelle, faisant bénéficier le champion de massages tonifiants. Dimitri est dans une forme radieuse dès le lendemain et Karen se pressera chaque nuit dans le lit du PJ de son choix. Le loup est dans la bergerie.

Points d'entraînement :

Dimitri est n'est pas, ou mal, massé : pas de pts d'entraînement la matinée du lendemain.

Dimitri est massé par un PJ : selon jet de compétence.

Dimitri est massé par Norman Vernon : gains normaux de points d'entraînement le lendemain, mais -8 pts par viols subits.

Dimitri est massé par Emilia : pts d'entraînement divisés de moitié le lendemain mais par « massage succubesque ». Le jour de la compétition, sa réserve est amputée de 3 pts par séance de massage avec la succube.

Dimitri est massé par Karen : Il gagne +5 de pts d'entraînement bonus le lendemain.

Mais Karen peut le piéger lors de la finale (voir p25).

Dîner et temps libre (18h-20h)

Pour le repas de midi comme pour le dîner, voir p10, le petit dèj pour d'éventuels incidents. Sauf organisation spécifique, déjeuners et dîners sont pris dans la chambre du champion.

Quelques minutes après le souper suffisent au bonheur de Dimitri. Si les *guys* veillent à ne pas bouleverser sa routine, il aime jouer aux échecs (où il excelle), chanter des chants révolutionnaires à tue tête, main sur le cœur, en admirant le drapeau de l'URSS (ambiance garantie dans le palace !). Sinon il fait des pompes. Cela dit, depuis qu'il est arrivé à Heaven Harbor, Dimitri peut vite se découvrir des passions pour les spécialités locales...

A) L'alcool

Dimitri est curieux. Il ne se lasse pas des merveilles de sa chambre, persuadé que tous les américains vivent dans une suite de palace comme celle-ci. Il découvre les bains, les ventilateurs et surtout... le minibar. Gares aux PJ qui le laissent seul : Dimitri va goûter toutes les bouteilles. Et se mettre minable tous les soirs, sans éveiller les soupçons car il lui en faut peu pour atteindre des sommets. Au bout de quelques soirs, il aura assez d'endurance pour se torcher une bouteille de Scotch. Vous pouvez alors déclencher l'incident ci-dessous.

Incident : un coma sinon rien

Et un coma éthylique ! Un ! Dimitri finit au Despair Hospital, l'établissement le plus proche où il reste des lits (voir *Dead Sex* pour plus d'info). Lavage d'estomac, interrogatoire par le HHPD, toucher rectal, rien ne lui sera épargné. Si vous n'avez pas encore introduit Karen (hum... sans jeu de mots scabreux !) le service du Despair compte une jolie petite infirmière dévouée qui parle le russe et prend en pitié le pauvre Dimitri. Karen est prête à louer ses services de traductrice ou de soigneuse, à des gens qui lui semblent peu connaître le monde du sport. La jolie infirmière sautera sur le PJ le plus beau à son goût pour masquer l'attention qu'elle porte à sa cible russe. Vous connaissez la suite...

B) Le sexe

La succube Emilia, ou une des baigneuses de la piscine peut vite mettre le grappin sur notre candide champion. Une œillade, un décolleté provoquant suffisent à le liquéfier. Ignorant tout de la chose, Dimitri peut vite apprendre et devenir accroc à cette nouvelle discipline sportive. Il se comporte au lit comme à l'entraînement, avec des préliminaires qui ressemblent à un échauffement... Toute sa vie centrée sur le surf se décentre à présent sur les parties de jambes en l'air. Faut dire qu'il a reçu tout l'entraînement qu'il faut. Le sexe commence à lui envahir la tête pour remplacer sa dépendance au footing matinal. Il devient accroc et ne pense plus qu'à ça. Il va donc biaiser ses anges gardiens (attention, c'est biaiser qui est écrit !) si ces derniers lui interdisent de retrouver ses amantes clandestines. Cette obsession lui coûte -1 pts d'entraînement par jour car il n'arrive plus à se concentrer sur le surf.

Incident : les nuits de Remington Heigts

Emilia Sensuella (ou une autre amante) se révèle être une grande copine de la terrible succube Marilyn Mayweather (*Hollywood p211*). Comme toutes les copines, elles s'échangent les bons tuyaux aussi, la maîtresse des partouzes de Remington Heigts serait très curieuse de goûter aux charmes sibériens. Dimitri, via son amante, va tenter de quitter le palace pour rejoindre la soirée organisée en son honneur. Il se volatilise pour ne rentrer qu'en milieu de nuit. Vos *guys* risquent de se retrouver dans la peau de papa poules attendant leur ado fugueur. Le russe sera trop fatigué le lendemain pour marquer le moindre point d'entraînement. Mais l'incident va se reproduire s'il reste en « libre accès » à son amante, et à Marilyn... Va falloir serrer les vis. Vous pouvez aussi rallonger la sauce en imaginant que des photos de ces soirées circulent sous le manteau.

C) la came

La came n'est pas incluse dans le service d'étage. Mais il est très facile de s'en procurer via des amantes ou des mafiosi chargés de surveiller le champion, si vos héros s'absentent. La drogue agit avec des effets surprenant sur ce corps tout en muscle et en adrénaline : une seule dose suffit à le rendre accroc. Il devient surexcité pendant des heures pour s'écrouler comme un jouet sans pile lorsque ses effets cessent. Il perd 2 points d'entraînement par jour où il ne peut pas se shooter et -5 si c'est le jour de la compétition. En revanche, ses capacités explosent, si il se drogue pour la *cup* (+5 pts de bonus)

Points d'entraînement :

Dimitri succombe à la bibine : -2 pts par cuite. -5 pour un coma éthylique.

Dimitri découvre les joies du sexe : -1 pts le lendemain d'une baise, pour manque de concentration. Dimitri partouze : pas de gain le lendemain.

Dimitri aime la drogue : -2 pts par période de manque (un shoot par demi-journée).

Bonus de +5 points si il se shoote le jour de la compétition. Malus de -8 (dépendance) s'il n'a pas sa came le jour de la *cup*.

CHAPITRE 2 : Évènements

Bon, nous avons vu jusqu'ici comment mettre en scène une journée typique avec Dimitri, et les divers dérapages que cela pourrait occasionner. Mais vos joueurs sont des *tough guys* et pas une bande de spectateurs passifs ruminant du pop-corn. Vos mafiosi sont bien placés pour savoir que la meilleure défense reste l'attaque. Nous vous proposons de passer au crible la liste des actions qu'ils peuvent tenter pour s'assurer de la victoire de leur poulain, sachant qu'elle n'est pas exhaustive et que vous pourrez compter sur la créativité de vos joueurs pour élaborer les plans les plus incroyables.

Nous verrons ensuite ce que leurs ennemis mettront en œuvre pour nuire à Dimitri.

Gagner, gagner, gagner...

Les consignes de Nat Vernon sont aussi simples que claires. Le parrain DOIT gagner et il n'est pas homme à croire au hasard et à se contenter d'excuses. Dimitri a peut-être des chances de l'emporter. Mais nos héros doivent s'en assurer avec la seule règle d'or qui vaille : tricher !

Pour ce faire il y a deux méthodes à la portée de vos mafiosi : doper le poulain ou saboter les autres concurrents. Les deux n'étant pas exclusives. Mais les PJ ne maîtrisent pas tout et la seconde partie de ce chapitre se consacre à le leur rappeler : leurs rivaux ont eux aussi leurs stratégies pour écarter le russe du podium. Et quand on combine tout ça aux dures journées que nous avons évoquées dans le chapitre précédent, vos *guys* ne devraient pas avoir une minute à eux pour souffler !

A) Doper le poulain

Vos guys ont peut-être leurs propres dealers. Rico pourra leur ouvrir son carnet d'adresse au besoin. Mais la coke et l'herbe n'ont jamais fait gagner les champions. Il faut lui injecter quelque chose de puissant. Les dealers en stéroïdes anabolisants ne courent pas les rues. Ces molécules de synthèses n'existent que depuis les années 30 et sortent rarement des enceintes des labos ou des casernes. Voici le listing des principaux dealers et la cave à mettre en face pour dégoter leur petit commerce ultra-spécialisé.

-**Chucky Chuk** (cave de 10) : il n'y a pas une seule drogue sur terre que Chucky Chuk ne puisse vous trouver. Ce jeune chinois, ancien protégé d'Oncle Chu (*Hollywood p71*), est un prodige dans le trafic de stupéfiant. Il connaît tout et tout le monde. Seul problème : Chucky purge une peine de 15 ans à Santa Esperanza. Vos guys vont devoir se dégoter une invitation sur cette île paradisiaque. S'ils le peuvent encore avec leur casier. Il faut ensuite contacter le chinois. Manque de bol, il est devenu le dealer attitré de Simon Phibes (*Hollywood p126*) et il va falloir d'abord négocier avec le séraphin. C'est l'heure de placer une accroche pour un de vos futurs scénarios car le cornu doit régler ses comptes avec pas mal de gens sur le continent. Il peut leur demander une tête ou de porter un message d'intimidation à un ennemi. Comme Oncle Chu, par exemple. Ce n'est qu'une fois leur tâche accomplie qu'ils pourront rencontrer Chucky au parloir. Ce dernier les enverra sur la piste de Jeff le juif. Mais avec ses recommandations. Autrement dit, Jeff leur filera la came à bon prix, sans qu'ils se soucient des Grachetti.

-**Jeffrey Mastevich**, dit « Jeff le juif » (cave 20) : Jeffrey est un grand bookmaker filiforme aux yeux tristes qui sévit sur l'hippodrome municipal. Sa came tombe régulièrement dans la gamelle de certains chevaux. Car monsieur Grachetti adore les courses et c'est là que le bas blesse : Jeff ne prendra jamais le risque de vendre de sa came aux rivaux du patron. Il reste convaincu que les Marsella préparent un mauvais coup sur le champ de course. Non, cette histoire de surf c'est clairement du pipeau alors qu'approche la grande course annuelle de bourrins... Vos joueurs devront le duper, ou le tabasser, pour accéder à sa came. Mais dans le second cas ils devront s'attendre à des représailles. Dans ce scénario, ou peut-être dans un prochain ?

La came à Jeffrey prend la forme de petits flacons de liquides détournés de labos pharmaceutiques très officiels, mais qui ont leurs petits arrangements avec la famille Grachetti. On peut doser les prises.

Lady Marius (cave 30) : comme son nom l'indique, difficile de savoir si c'est un homme ou une femme. Cette créature ressemble à un catcheur érotisé, adepte de la gonflette sanglé de cuir et d'acier. Genre nageuse Est Allemande, mais sexy (jet de SAN, à non c'est pas le bon jeu). Une chose est sûre, pas mal de mâles sont prêts à payer cher pour affronter Lady Marius. Car le sexe se résume chez elle à un violent corps à corps d'où l'on sort rarement indemne. Certains clients ont déjà fini aux urgences. Lady Marius est en réalité une succube transsexuelle qui se drogue à la testostérone qu'elle prélève directement dans les testicules de ses clients (ne me demandez pas comment !). Elle stocke son trésor de guerre dans sa tanière au cœur de la Forbidden City et ne reçoit que sur rendez-vous. Le meilleur moyen de l'approcher et de fréquenter le club gay « Chez Philippe » (*Hollywood p78*). Oliver Nichols et quelques habitués auront bien un bout d'adresse à laisser en échange de quelques billets. Ensuite il faudra payer de sa personne et affronter la catcheuse de l'amour pour lui proposer pas mal de fric (au moins 1 000 \$) pour un flacon. Une enquête plus serrée dans le Red Light District, ou des contacts dans les mouvements féministes peut leur révéler que la Lady ne s'intéresse aux mâles que pour ses besoins physiologiques ; la testostérone facilitant ses transformations. Son point faible ce sont les jolies filles. Surtout les humaines fragiles aux longs cils de biches. On peut la croiser aux soirées du Stanley, un bar féministe aux franges de Redmond, de l'autre côté de la Sio.

Lady Marius, beauté musclée +/- 200, 90, 100/ 10

La came en main, il faut savoir encore comment l'administrer. Si la dope provient des écuries de Jeffrey, un jet de méninges + médecine avec une cave de 20 suffit à doser convenablement les injections pour obtenir des résultats. Le flacon contient 5 doses. Chaque dose double les points d'entraînement de la journée. Une dose permet de relancer un dé lors de la compétition (*voir p26*). Mais si la came provient des distillations artisanales de Lady Marius, là c'est plus compliqué. Le flacon contient 1d6 doses, mais la cave de médecine passe à 40 pour que la prise soit efficace. Chaque échec fait perdre une dose.

B) Saboter les concurrents

Dimitri aura trois dieux du surf contre lui, et un nabot teigneux.

Dieu 1) Rudolf Malone, le géant hawaïen fait figure de d'outsider. Mais il ne foulera le sol californien qu'à la veille de la compétition. Il est donc intouchable.

Dieu 2) Ricky « the Shark » tenant du titre est un pur produit de la jeunesse dorée de Remington Heigts. Son père Walter Anderson (*Hollywood p55*) est un financier au bras long et le pauvre Ricky n'aura pas assez d'une seule vie pour brûler tout le pognon de Daddy. Du coup il trompe son ennui dans le surf et dans les immenses fêtes qui font sa popularité. Il serait d'ailleurs étonnant qu'il n'organise pas une teuf d'ici la compétition. Il s'agit d'évènements privés, avec invités triés sur le volet. Mais rien de secret avec des oreilles aux bons endroits ou les contacts qu'il faut. Entrer chez Ricky n'est pas trop compliqué, surtout pour une fille bien balancée. Et les murs de la propriété sont assez bas, pour les autres. Le reste du plan est à l'appréciation des PJ. Mais la violence n'aboutira pas à grand-chose, sinon une plainte et la mise en place d'une escorte. Si Ricky est blessé son papa fera reporter la *Roll Cup* le temps que fiston se rétablisse. Ca aide d'être le principal sponsor de la fédé de surf... Si ce n'est pas possible (genre fiston coulé dans le plâtre), la compèt aura lieu sans son principal Challenger. Les parieurs seront moins enthousiastes et Nat Vernon n'empochera que 70% de ses gains estimés. Ca risque de gronder... La technique Ted « la mite » peut faire mouche* : quelques photos volées de la star sifflant de la vodka communiste ou se délassant dans les bras de sœurs jumelles, héritières d'un autre magnat du Financial District risquent de faire grincer des dents. Les journalistes du *Examiner* ou du *Whisper* sont prêts à mettre un paquet de fric pour publier un reportage sanglant sur coulisses de la *Roll Cup*. Autre solution : planquer de la came ou inonder la fête de putes pour organiser une descente du HHPD. C'est dans les cordes des Marsella, ou de Nat Vernon, pour peu que nos héros leur démontrent l'utilité de la chose.

***Attention toutefois** : Vernon est frileux si la presse doit intervenir. Il a trop peur que la côte de son poulain ne remonte. Il s'opposera à une descente en flamme trop violente de Ricky dans les médias. Faudrait pas que la côte du champion s'effondre.

Billy Jenkins : ce grand blond musclé et bronzé, au sourire aveuglant, semble s'être échappé d'un péplum. Billy est plus connu pour sa plastique que pour ses talents de surfeur. Normal qu'il soit le plus sponsorisé du circuit. La star photogénique évolue dans un banc de soigneurs et de techniciens prompts à le masser et lui proposer d'innombrables modèles de planches ou de maillots. Ce cirque médiatique ne l'empêche de rester un des candidats les plus sérieux. Il ne sera pas facile de l'approcher pour l'intimider (ou faire pire). En revanche Billy a son talon d'Achille : il est gay jusqu'au bout des ongles et fréquente assidûment le club « chez Philippe ». Il a réussi à masquer son homosexualité à la presse mais qui sait ce qui pourrait se passer si les PJ le croisaient en cherchant à contacter Lady Marius (voir page précédente).

Vous appartenez à la catégorie Voix Off sadique ? Vous voulez rallonger la sauce ? No problémo : que diriez-vous si Billy avait eu une liaison passionnée et destructrice avec Norman Vernon ? Imaginons que Norman cherche à séduire Dimitri pour blesser son ancien amant ? Vos *guys* sont habitués des vendettas à l'ancienne mais sans doute moins aux règlements compte amoureux... Il vous faudra improviser cette piste optionnelle, mais ils devraient avoir des latitudes pour manipuler Norman et briser le cœur de Billy avant la compétition. *Où la, ce scénario vire au n'importe quoi...*

Daniel Hampton : ce petit brun teigneux dénote avec son nez épaté, sa gueule balafrée et son vocabulaire fleuri. Ignoré des jolies fans, snobé des médias, soutenu par une marque miteuse de Ketchup, Daniel est un concentré d'aigreur et de frustration qui ne surfe pas pour le fun, mais pour ridiculiser les autres. Son rêve ultime : s'emparer de la Roll Cup pour pisser dedans. Le pire, c'est qu'à force de volonté, le sale gosse pourrait peut-être y arriver. Il insulte les journalistes et déverse son fiel sur ce sport de lopettes. Le nabot glisse avec la grâce d'un panzer : tous ceux qui se présentent dans SES vagues finissent dans l'eau, le nez cassé. Et si ça ne suffit pas, il les achève sur la plage. Faut dire que Daniel est un ancien boxeur de Brooklyn, prêt à venir fracasser les lecteurs qui trouveraient que ce scénario part en sucette. Ah, pour finir, il ne sort jamais sans un couteau de G.I. à la cheville.

Bref, vous l'aurez compris, il est facile de le provoquer pour le réduire en pulpe, les honneurs de la foule en prime. Mais à y réfléchir, l'enfant de Brooklyn parle les mêmes codes que nos mafiosi et sera ravi de rencontrer des gens qui ne sont ni huilés, ni bodybuildés. En montrant un peu de cynisme, on peut facilement se le mettre dans la poche et le « chauffer » pour porter le chaos chez l'ennemi.

Dany « la teigne », surfeur-boxeur de Brooklyn +/- 210, 80, 60/5

Les événements

Outre l'organisation des entraînements, leurs tentatives de triche ou l'intimidation des concurrents, voici une petite liste des événements qui vont émailler la préparation de la compétition. Comme toujours, il n'est pas nécessaire de tous les jouer ou les enchaîner dans l'ordre. Il s'agit plutôt d'une boîte à outils pour créer des rebondissements et coller à vos guys un semblant de pression.

C) Le fils à papa

« The Shark » a perdu de son mordant depuis la dernière Roll Cup. Il a vieilli, remplacé par des icônes plus jeunes et plus musclées telles que Malone ou Jenkins. Mais Daddy a injecté beaucoup de pognon pour que Ricky lui ramène une nouvelle coupe pour agrandir la collection familiale, bien en vitrine dans le hall du siège social de la compagnie. Alors Daddy met aussi du pognon dans des stratégies moins reluisantes, pour s'assurer que personne ne fera de l'ombre à son fiston. Et surtout pas un communiste !

Anderson a engagé les services du privé Nick Belowsky pour enquêter sur le staff technique de sieur VochogorievnaKakalineskaya. Ces mecs là n'ont pas la tronche de l'emploi et le privé va vite le lui prouver :

- Vos PJ ont un casier judiciaire ?
- Vos PJ ont commis quelques exploits dans le vaste monde du crime harborien ?
- Vos PJ ont des marottes comme le cul, la came ou la violence ?
- Vos PJ fréquentent des gens peu recommandables au Bang ou dans d'autres endroits ?

On est jamais aussi lisse qu'on voudrait paraître lorsqu'on fricotte avec les Marsella. Nick va commencer par les filer et infiltrer le pyramid pour interroger le personnel qui aura sans doute plein de choses à raconter suite aux actes de vos *guys*. Nick n'est pas un super privé : il peut se faire lever et cracher tout ce qu'il sait, en prime de quelques dents :

-Son client dit s'appeler Frank Niebsky, un petit maigrichon avec des grosses lunettes et une serviette dégueulant de billets. Il paie cash pour des infos compromettantes sur nos héros. Photos volées, extraits de casiers, relations... Il veut tout. Et il paie bien. Nick doit déposer tout ce qu'il a appris dans la journée, dans une consigne de la gare routière, avant 20h. Le client lui glisse une enveloppe de dollars sous la porte de son agence au petit matin, si ce qu'il a trouvé dans l'enveloppe lui a plu. Et Nick devrait déjà avoir perçu quelques enveloppes au moment où il se fait pincer.

Franck Nebsky n'est pas dans le bottin ni où que ce soit. Nebsky est l'anagramme de Ben Sky, pigiste au *Whisper*. Vos PJ ont droit à *un jet de méninges* via des contacts dans la presse pour faire le rapprochement. Choper Ben est un jeu d'enfant et ça va sentir rapidement l'urine si vos gars se montrent grognons. Cet abruti stocke tout à son domicile et balance tout ce qu'il sait : Anderson lui verse de grosses commissions pour jouer les hommes de paille avec un privé du nom de Belowsky. Le privé « poste » sa cueillette du jour dans une consigne et le tout lui parvient dans son casier au *Whisper*, au matin. Il est juste intervenu pour signer le contrat et payer l'avance. Monsieur Anderson l'a récompensé d'une belle commission et lui demande d'utiliser toutes les informations des enveloppes pour ses articles. De quoi faire du gros scoop ! Les *guys* peuvent récupérer négatifs et photos, copie de documents et brouillons d'un futur article... sur la famille Marsella !

Prolonger la sauce : Vengeance ?

Ok. Les guys croient avoir vidé les tiroirs de Ben Sky. Mais imaginons un instant qu'il ait pris ses précautions en copiant quelques documents accablants. Vous voilà en possession d'une arme redoutable pour faire plonger nos mafiosi dans un prochain scénario... Vous pouvez compliquer cette scène si Sky stocke ses preuves au *Whisper*. Ce sera plus dur d'entrer pour mettre son bureau à sac...

La consigne : Nick poste toujours avant 20h. Un gars patibulaire, en imper gris et chapeau tombant sur les yeux, se pointe entre 22 et 23h pour relever la consigne. Il s'agit de Barney Culligan, le monsieur sécurité et homme de confiance d'Anderson. Il va direct chez son patron, à Remington Heights et redescend dans la demi-heure pour poser une enveloppe de fric sous la porte de l'agence Belowsky et une grosse enveloppe kraft au *Whisper*, au nom de Sky.

Si vos gars ratent un épisode ou foirent la récupération des éléments de Sky, Michael Marsella les invitera au Bang la veille de la compétition en leur demandant ce que signifie ce numéro du *Whisper* qu'il leur agite sous le nez. Un numéro intitulé « *Au cœur de la Mafia d'Harbor* » Belle engueulade en perspective, surtout si Vernon gagne son pari. Marsella + Vernon gagnant des dollars sur le dos du seul communiste déclaré de la ville : *ça sent le contrôle fiscal à plein nez tout ça !*

D) Les caïds de Ballantine

Le parrain irlandais veut que le « Shark » l'emporte. Pour ce faire, il envoie un gang de petites frappes semer la terreur chez les concurrents enduits au monoï. Les irlandais ne sont pas subtils et débarquent sur la plage pour pousser dans le sable tout ce qui a un surf sous le bras. Et mettre un coup de chaîne à vélo à ceux qui refusent de lâcher leur portefeuille. Et forcément, vient le moment du face à face avec nos maffieux.

Il y a deux options possibles : vos joueurs trouvent que ça manque d'action. Offrez-leur une occasion de retrouver les joies Marsella en se dérouillant les muscles. Une bonne petite baston n'a jamais tué personne. Ah si ? Ah bon... Mettez donc 2 ou 3 par gros durs. Ils prennent la tangente devant des flingues où lorsque la moitié a pris sa dérouillée.

Petites frappes de Paddy Hill +/- 90 50 60/-

Si vos gars ont une certaine réputation (statut de 15+ dans la pègre), les irlandais terrifiants se transforment en chiots pleurnichards en découvrant à qui ils s'adressent. Ils quittent la plage en rampant, se rependant en excuses sous les yeux médusés des plagistes. Ils vont même jusqu'à leur laisser l'argent de leur racket et les bijoux qu'ils viennent de voler aux surfeurs. Hum, plutôt embarrassant... surtout si la presse assiste à tout ça.

E) Une bonne communication

La radio d'Harbor consacre quotidiennement deux heures de début de soirée à la Roll Cup. Et ce soir, c'est au tour de Dimitri de se présenter et d'être interviewé par George Harvest. Petit souci : la radio ne dispose d'aucun traducteur. Croisons les doigts pour que nos guys aient une solution de secours...

-S'ils recourent aux services de Karen, la jeune femme prend son air le plus angélique pour balancer des propos outrageants sur les ondes de toute la côte ouest. Pour faire bref Dimitri se vante d'être le meilleur surfeur de tous les temps car les américains sont un ramassis de prétentieux. Un peu de discipline à la russe ne ferait pas de mal à cette jeunesse au sang corrompu qui s'ennuie dans cette Babylone de la déchéance qu'est Heaven Harbor. Tous ces noirs, ces jaunes, ces ritals... Le champion se dit choqué d'avoir vu le vrai visage du rêve américain : chômage et violence engendrée par le capitalisme. Inutile de vous donner le ton des appels des auditeurs. La pauvre Karen s'excuse, c'est pas de sa faute, elle ne fait que traduire hein...

Comment vos PJ vont-ils museler la traductrice ? Comment vont-ils gérer l'embrasement de haine et quitter indemne les studios alors que la foule se masse déjà sur le perron, pour casser la gueule à l'icône du communisme.

- Autre cas de figure : vos PJ n'ont pas de traducteur. A eux de répondre à votre interview en interprétant les grandes tirades de Dimitri et regardez les sortir les avirons... Une belle interprétation devrait donner ses fruits : des sponsors les contactent le lendemain pour financer le champion. En marchandant un peu, certains acceptent de payer en cash, histoire que vos mafiosi se rémunèrent un peu de toutes les misères que vous leur infligez (entre ++ et +++ de fric par exemple).

F) Opération autographes

Cet évènement se tient sur la plage par un après midi radieux, avant ou après la séance d'entraînement. Les organisateurs ont disposé les champions derrière des petites tables et la foule se presse nombreuse pour les approcher sous le crépitement des flashes et les demandes d'autographes. Sauf pour Dimitri et son staff. Ils sont seuls et leur aura repousse la foule. Même Daniel Hampton signe des affichettes pour sa marque de Ketchup ! Tout ça est très humiliant.

Mais ça ne dure pas. Une demi-douzaine de jeunes yankees, tête rasée et haleine passablement aviné, vient leur rendre hommage. Dimitri, naïf, retrouve son moral et offre son plus beau sourire à ces jeunes conservateurs d'extrême droite venu l'assassiner. Oui, fini la rigolade : les agresseurs sont armés de couteaux, de battes et l'un d'eux, en bon militant de la NRA, a pris son revolver. Ils espèrent que la mort du bolchevique aura un écho retentissant dans la presse qui poussera les soviétiques à attaquer les USA. Et qu'on puisse « enfin débarrasser le monde libre du péril rouge ». Ce sont des fanatiques alors ça va pisser le sang ! Espérons que vos joueurs réagiront assez vite pour que ce ne soit pas celui de Dimitri. Le HHPD encadre l'évènement et interviendra rapidement (1d6 rounds si vous aimez le hasard) et de nombreux témoins choqués attesteront que les *guys* ont agit en légitime défense. La visite au poste se limitera à une déposition, même en cas de gros grabuge. Ce qui ne les rendra pas plus sympathiques aux yeux de l'opinion.

Furieux d'extrême droite +/- 100 40 40/ - Ils sont 6, avec 10 pts de gros moyens, de base et la moitié ont 20pts de gros moyen.

G) Massage fatal

Cet évènement se produit si Karen masse Dimitri la vieille de la compétition. Si vos *guys* ne l'ont pas encore démasquée, l'agent de la CIA exécute sa mission : mettre le champion hors course. Pour ce faire, elle recourt à une technique de massage impitoyable : elle se gante et s'enduit les mains d'un composé chimique favorisant concentration calcique intracellulaire. Elle talque consciencieusement chaque muscle en précisant à Dimitri qu'il ne doit pas se doucher avant plusieurs heures. A moins de compter un biochimiste de talent, plutôt rare autour d'une table de mafiosi, vos *guys* n'ont pas les moyens de savoir ce qu'est cette poudre. Mais le fait qu'elle porte des gants devrait les alerter. Il suffit de doucher Dimitri dans l'heure qui suit pour annuler les effets. Le produit agit pendant la nuit. Dimitri se réveille en sueur, hurlant de douleur dès qu'il bouge le moindre membre. Impossible de remettre la main sur Karen, qui a quitté l'hôtel au beau milieu de la nuit. Un médecin conclue a une crise de tétanie, sans pouvoir en déceler l'origine. Il lui prescrit des pilules de décontractants et des analgésiques pour le soulager, sans résoudre le problème.

Il n'existe qu'un moyen de chasser la substance empoisonnée : l'alcool. Un œil observateur voit bien que le Dimitri se détend dès qu'on lui sert un whisky. Seul problème : il faut avaler un bon litre d'alcool fort pour chasser définitivement la substance. Ce qui implique un choix crucial : présenter un champion qui hurle en boitant ou présenter un champion ivre mort...

Points d'entraînement :

Dimitri n'est pas soigné : il est automatiquement éliminé avant les phases finales (voir ci-après, chapitre 3).

Dimitri est soigné par un docteur : il perd 20 pts d'entraînement et perd une + pendant la compétition (voir ci-après).

Dimitri est ivre : il perd 3d6 points d'entraînement au moment où on le présente au public, hilare, et tonton Vernon est au bord de la crise cardiaque.

CHAPITRE 3 : the Roll Cup !

L'évènement tant attendu débute au matin du 6^{ème} jour. La radio annonce une affluence jamais vue : il y a plusieurs kilomètres de bouchons depuis la Valley pendant que la gare vomit un flot continu de passagers qui se battent pour un taxi en direction des plages. Les rues du Downtown sont saturées. Et Nat Vernon se frotte les mains sur le ponton où une vedette attend d'escorter le russe et son staff à la compétition. C'est le grand jour ! Dimitri est prêt, stressé comme un chien fou.

L'arrivée sur la plage est impressionnante : tout Heaven Harbor grouille sur la Snake en surplomb et sur les digues de Conception Beach. Le ciel est strié par des petits moteurs tractant des banderoles publicitaires aux couleurs patriotiques. La foule siffle copieusement le nom de VochogorievnaKalineskaya que le présentateur écorche une dizaine de fois. Elle acclame l'arrivée du « Shark » en entonnant l'hymne national dans un grondement qui fait fuir les poissons à des kilomètres des côtes. Le ton est donné : pas de pitié !

La course se résume à des slaloms chronométrés entre des bouées. Les champions s'élancent par groupe de 3 et doivent se qualifier dans des manches éliminatoires avant de prétendre à la finale qui verra s'affronter les 3 meilleurs.

Phase 1 : les éliminatoires

Le succès de Dimitri dépend de son cumul de points d'entraînement. Consultez le tableau ci-dessous pour voir jusqu'où arrive le champion :

Points d'entrainement	Elimination
0 ou -	Elimination directe, avant le départ : Dernière place.
1 à 5	Elimination rapide. Dans les dernières places
6 à 10	Elimination en milieu de tableau
11 à 15	Elimination sur le fil du rasoir. Pas de chance...
16+	Qualification pour les phases finales

Phase 2 : qualification pour la finale

Si Dimitri se qualifie, retranchez 16 pts à son pool de points d'entraînement. Les phases finales regroupent les meilleurs surfeurs de chaque groupe qui vont s'affronter tous ensemble, en 3 passages. Chaque surfeur dispose d'une cave, et d'un talent Surf*.

Finalistes	Cave	Talent
Dimitri	pt d'entrainement -15	++
Ricky "the Shark"	80	++
Rudolf Malone	50	++
Daniel Hampton	50	+
Billy Jenkins	100	+
John Rahan	30	+

**des + ou ++ peuvent paraître bien faibles pour des gens dont la vie se résume à leur planche. En temps normal ces dieux surfent avec +++. Les scores indiqués tiennent compte de la pression et du stress de la compétition.*

Chaque joueur se voit confier un surfeur par la Voix Off et doit réaliser le meilleur score cumulé en trois jets. Les finalistes se donnent à fond et cave l'intégralité de ses points. La mise de base est de 30 points.

Réussite : le surfeur conserve sa mise.

Neutre : le surfeur perd la moitié de sa mise

Échec : le surfeur perd sa mise. Il s'endette, en misant sa mise en pts négatifs. S'il réussit, il retrouve la moitié de sa mise de départ. S'il obtient un neutre, Il s'enfonce de la moitié de sa mise en négatif. S'il échoue, il prend sa mise en négatif.

Exemple avec Daniel Hampton (cave de 50/ +)

Daniel a un succès sur 6,7,11 et un échec sur 2,3,12.

1^{er} tour : il mise 50 (sa cave) et sort un 8. Neutre = sa cave tombe à 25.

2^{ème} tour : il mise 25 (toute sa cave restante) et sort un 12. Échec : il perd tout. Cave 0, il doit s'endetter pour le dernier tour.

3^{ème} tour : il mise 50 (sa cave maxi) en s'endettant. Il sort un 5 = neutre. Il prend -25 (la moitié négative de sa mise).

Autre exemple Jenkins (cave de 100/ +)

1^{er} tour : il mise 100 et sort un 3. Échec = cave à 0

2^{ème} tour : il s'endette pour miser 100. Il obtient un 7. Succès = cave à 50

3^{ème} tour : il mise 50 et sort un 12. Échec = cave à 0

Le joueur (ou la Voix Off) qui joue Dimitri mise les points d'entraînement qu'il désire. Il peut brûler 10 points d'entraînement pour obtenir un + (20pts max de la sorte). Mais si Dimitri tombe à 0, il est éliminé. Pour figurer parmi les finalistes, le russe doit rester dans le trio de surfeurs qui ont la plus haute cave.

Les joueurs peuvent claquer des FBP pour aider Dimitri et se les distribuer comme ils le souhaitent. C'est ça l'âme du sport ! C'est beau l'esprit d'équipe !

Si Hampton est éliminé, il fonce sur la délégation d'arbitres pour casser des dents. Jenkins jette l'éponge, dégouté. Si c'est Malone, le géant, lance sa serviette de rage et quitte la compétition sur le champ, sans un regard pour ses fans. Si Ricky est éliminé (et pas Dimitri), un silence de mort s'abat sur la plage avant l'explosion de sifflets : une tempête de canettes et de bouteille de bières s'abat en direction du staff du russe. Nos guys risquent de se ramasser pas mal de trucs dans la tronche. Ils ont droit à un jet de *punch + athlétisme (mise secrète de 15)* pour se mettre à l'abri en attendant que la police n'intervienne. En cas d'échec ils ramassent 20pts de gros moyens. Si vous êtes taquin, il est possible que quelques enragés débordent le cordon de sécurité pour se jeter sur le champion. Improvisez donc une petite bagarre (*prenez les valeurs des marines p15*).

Phase 3 : la finale

Ne reste que les trois meilleurs pour un affrontement au sommet des meilleures vagues de Conception beach. L'arbitre lève son pistolet sur sa vedette. La foule retient son souffle lorsque claque la détonation. *God bless America !*

Chaque finaliste doit faire 3 jets avec son talent de surfeur (*voir tableau page précédente*). Il mise avec la cave qui lui reste suite à l'épreuve précédente.

- Le premier de la manche précédente a droit à une relance gratuite.

- Si Dimitri est dopé, il bénéficie d'un +

Si le jet est un succès : le finaliste marque autant de points que sa mise

Si le jet est un neutre : il marque autant de points que la moitié de sa mise et perd le reste

Si le jet est un échec : le finaliste perd sa mise. Un surfeur qui tombe à 0 ne peut plus faire de jet et doit se contenter des points qu'il a éventuellement marqué.

Est déclaré vainqueur de la Roll Cup le finaliste qui aura marqué le plus de points au terme des 3 jets de l'ultime épreuve.

Points de noir

Dimitri gagne : 50 à 80 pts selon les efforts. Les guys sont honorés par Vernon (voir p28)

Dimitri perd : 40 à 60 pts selon les efforts. Les guys se font Vernon comme ennemi (inimitié, 10pts).

Les guys démasquent l'agent Mitchell : + 10 pts

Les guys s'illustrent dans la presse sportive : +5 pts.

Par incident résolu avec brio : +5 à +10pts selon la gravité de l'incident et la créativité.

Épilogue

Cas No 1) Dimitri perd

Peu importe qui l'emporte, Nat Vernon est fou de rage ! Il détruit la moitié de sa chambre en insultant les Marsella. Il fait tabasser Dimitri par ses gorilles, s'il peut l'avoir sous la main. Même tarif pour ceux qui aurait la mauvaise idée de s'interposer. Les *guys* se font traiter de tous les noms mais Nat ne peut prendre le risque de les massacrer sans rompre ses accords avec Don Michael. C'est pourtant pas l'envie d'étripier nos héros qui lui manque. Le maître de Lucky Island exige qu'on lui restitue sa mise de 10 000 \$. Et comme Don Michael est un peu court ces temps-ci, Rico va gentiment expliquer à ses hommes qu'ils n'ont qu'un mois pour rassembler le fric. Et personne ne les aidera du moindre cent. Comme 10 000 \$ ça court pas les rues, vous avez là de quoi leur concocter un petit braquage ou un cambriolage pour leurs prochaines aventures. Accessoirement, ils se ramassent Nat Vernon comme ennemi (niveau de relation 5, ou 10 si ils ont vraiment merdé et que Dimitri n'est même pas arrivé en finale). Remerciez pas, c'est la maison qui offre...

Cas No 2) Dimitri gagne

Vernon explose de joie ! La foule explose de haine... La police ne contient plus l'émeute lorsque *l'internationale* résonne dans les hauts parleurs de la plage. Dimitri, brandissant sa *Roll Cup* en pleur, voit les supporteurs déferler vers le podium comme un Tsunami, emportant stands, banderoles et bannières. Les juges se font tabasser, Ricky et les autres surfeurs ricains sont molestés, insultés et copieusement arrosé de crachats. Et Dimitri va prendre cher !

- **Si vos *guys* sont rapides et prennent les devants** : ils n'ont que quelques rounds (*à votre guise*) pour choper Dimitri et courir vers la vedette de Vernon qui croise non loin du podium. Ils devront nager (*punch + athlétisme, avec une cave de 15 minimum*) pour atteindre le bateau à temps. Ceux qui ratent se retrouvent accrochés par des hooligans et finissent parmi les nombreux blessés de l'après-midi. Ceux qui en réchappent ont bien mérité une coupe de champagne. Le parrain de Lucky Island célèbre avec eux sa victoire et parie déjà sur certains affrontements entre plagistes émeutiers.

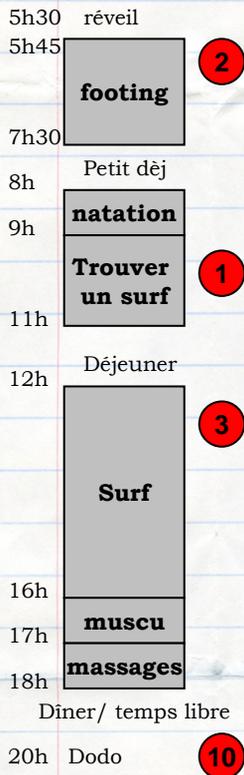
- **Si vos *guys* n'interviennent pas** : le russe est mis en pièce. Il faudra tout le talent des chirurgiens de l'hôpital central pour le maintenir en vie. Il finira en légume paralysé dans un fauteuil roulant. Oui, c'est moche, mais bon le contrat c'était de le protéger jusqu'à la finale. Personne ne peut reprocher aux *guys* de ne pas avoir fait leur boulot !

La diplomatie russe est aux anges. Peu importe si c'est un Dimitri paraplégique qui rentre au pays avec une coupe défoncée : la *Roll Cup* ira trôner fièrement dans le musée du ministère soviétique du surf. La fin justifie les moyens. Mais le surf est déjà de l'histoire ancienne car trois cent recrues du KGB passent déjà les sélections d'un programme d'entraînement d'élite pour dévorer des Hot Dogs ». Car le prochain affrontement mondial des mangeurs de saucisses doit avoir lieu à New-York dans moins d'un an. Et le communisme triomphera !

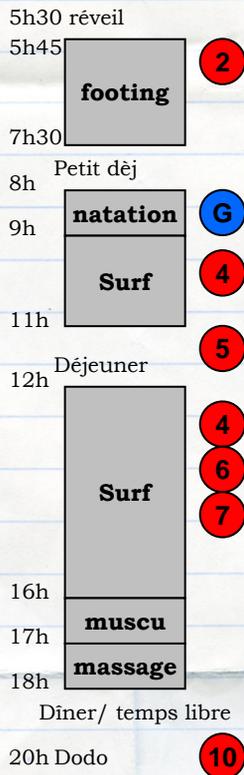
Dans un cas comme dans l'autre, Nat Vernon doit une fière chandelle à vos *guys*. Ils seront largement récompensés par des nuits d'ivresses sur l'île du jeu (aux frais du parrain). Leur fric augmente de 5pts (ou 25 + au choix) et ils gagnent Vernon comme contact (valeur de 35pts tout de même !). En outre leur réputation devrait s'accroître au sein du clan Marsella. Car ils viennent d'apporter 250 000 \$ à Don Michael, sur un plateau d'argent !

Annexe : timing des entraînements

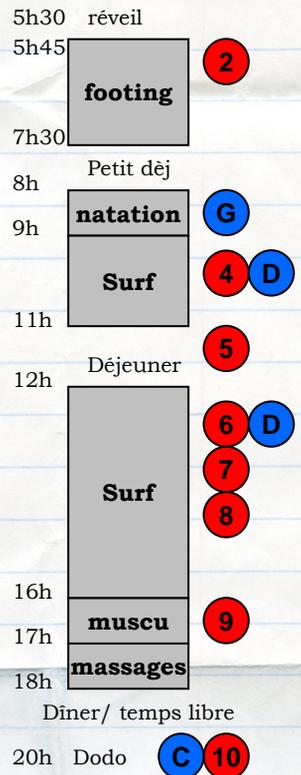
J1 A B



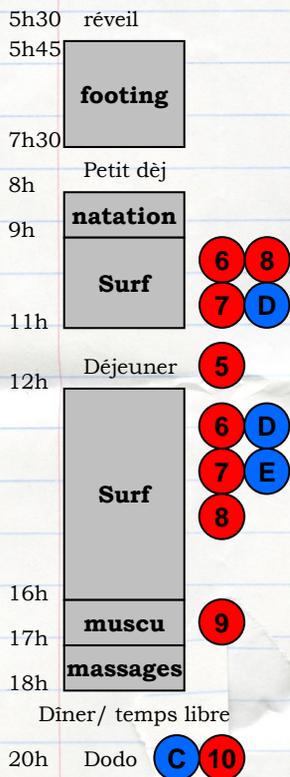
J2 A B



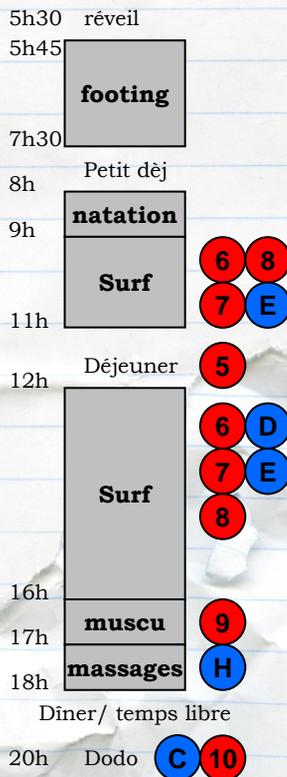
J3 A B



J4 A B F



J5 A B F



Incidents (chap 1)

- 1) The golden wave p8
- 2) Sportif perdu p9
- 3) Malaise p13
- 4) Les gardes côtes p14
- 5) Pesto de mama Valério p10
- 6) Patriotisme mal placé p15
- 7) Duel au soleil p15
- 8) Entraînement pipé p15
- 9) Sabotage p16
- 10) Alcool/ sexe/ came p18-19

Évènements (chap 2)

- A) Doper le poulain p20-21
- B) Saboter les concurrents p21-22
- C) Une bonne communication p24
- D) Opération autographes p24
- E) Les caïds à Ballantine p24
- F) Le fils à papa p22-23
- G) L'agent Mitchell p11
- H) Massage fatal p25

Suggestions de fenêtres où l'évènement peut avoir lieu. A la voix off de faire son marché, en fonction du rythme de sa partie.

Annexe : récapitulatif des pertes/ gains de pts d'entraînement

Golden Wave (p8) : Si Dimitri surfe sur la golden wave, il marque +10 pts d'entraînement. Le jour de la Cup

Footing (p9) :

Dimitri fait ses 2h de jogging : +5 pts par jour

Dimitri ne s'entraîne qu'une heure : +2 pts

Dimitri ne fait pas son footing : -5 pts par séance manquée

Repas (p 10):

Dimitri se nourri au Pyramid : -5 par jour

Dimitri est nourri par les PJ : de -5 à +5, par jour, selon les talents de cuistos (à la discrétion de la voix off)

Dimitri est nourri à l'italienne : +0 par jour

Dimitri est nourri comme un champion (par Karen par exemple) : +5 par jour

Incident : le pesto de mama Valerio

Dimitri subit un lavement : -3 pts

Dimitri chope un turista d'enfer : gains de pts d'entraînement divisés de moitié le lendemain.

Natation (p13) :

Dimitri s'entraîne au milieu de ses admiratrices : +2pts/ jour

Dimitri s'entraîne avec Norman : +3 pts/ jour

Dimitri est privé d'entraînements natation : -1 pts/ jour

Surf (p16) :

Par jour d'entraînement à Conception Beach ou Paradise Beach : +5 pts

Par jour d'entraînement sur un autre spot : +2pts

Incident : le malaise

- Dimitri repart rapidement avec les encouragements des PJ : -2 pts

- Dimitri reprend le lendemain, ou sous la menace : -5 pts

Incident : les gardes-côtes

Dimitri est incarcéré à Santa Esperanza : -8 pts

Incident : duel au soleil

Si Dimitri l'emporte et entame la présence de Ricky : +15 pts

Si Ricky l'emporte : -3 pts

Incident : entraînement pipé

Si Dimitri est drogué et humilié : 0, il ne se souvient de rien. Et ne comprend pas la presse de toute façon..

Massage/ récupération (p17) :

Dimitri est n'est pas, ou mal, massé : pas de pts d'entraînement la matinée du lendemain.

Dimitri est massé par un PJ : selon jet de compétence.

Dimitri est massé par Norman Vernon : gains normal de point d'entraînement le lendemain, mais -8 pts par viols subits.

Dimitri est massé par Emilia : pts d'entraînement divisé de moitié le lendemain mais par « massage succubesque ». Le jour de la compétition, sa réserve est amputée de 3 pts par séance de massage avec la succube.

Dimitri est massé par Karen : Il gagne +5 de pts d'entraînement bonus le lendemain. Mais Karen peut le piéger lors de la finale.

Loisirs (p19) :

Dimitri succombe à la bibine : -2 pts par cuite. -5 pour un coma éthylique.

Dimitri découvre les joies du sexe : -1 pts le lendemain d'une baise, pour manque de concentration. Dimitri partouze : pas de gain le lendemain.

Dimitri aime la drogue : -2 pts par période de manque (un shoot par demi-journée). Bonus de +5 points si il se shoote le jour de la compétition. Malus de -8 (dépendance) s'il n'a pas sa came le jour de la cup.

Massage fatal (p25) :

Dimitri n'est pas soigné : il est automatiquement éliminé avant les phases finales (voir chapitre 3).

Dimitri est soigné par un docteur : il perd 20 pts d'entraînement et perd une + pendant la compétition.

Dimitri est ivre : il perd 3d6 points d'entraînement au moment où on le présente au public.