

Un scénario pour Macho Women With Guns par Antoine Néliste.

## **L'attaque des républicains cyberpunks avec** **immunité diplomatique...**

**Ou comment une partie de shopping peut se transformer en gigantesque carnage intergalactique...**

### **Introduction.**

Ce scénario prévu pour une équipe débutante. Il va se dérouler dans un peu tous les machovers, avec des avantages pour nos amies dans chacun d'entre eux. N'ayons pas peur de le dire, nous n'allons pas faire ici dans le hautement culturel... On joue à MWWG, quand-même !!! Prévoyez des feuilles de perso vierges à la tonne, le taux de mortalité risque d'être élevé !!! Prêts ? On y va...

### **Prologue.**

Notre groupe de jolies flingueuses se retrouve à une terrasse à siroter une boisson capitaliste bien connue (light, bien évidemment !). C'est une belle journée d'été, et une envie subite de faire du shopping les prend. Elle se dirigent donc vers leur magasin de vêtements préféré pour assouvir ce besoin de toute bonne Macho Woman. Celle d'entre elle qui a le score de Look le plus élevé (ou n'importe laquelle d'entre elles au choix arbitraire du MJ !) se retrouve inévitablement face à un miroir. Elle s'admire, se pâme,... et...

### **Chapitre 1 : Follow the white rabbits.**

... se fait aspirer par la glace. Deux alternatives se posent aux autres. Soit elles font comme si de rien n'était et changent de magasin (dans ce cas brûlez ce scénario et commencez une bonne partie de Monopoly™) ou alors se demandent comment sauver leur copine. C'est alors que passent en face d'elles, en direction du fameux miroir, un groupe de cinq lapins tueurs. Les trois premiers ne remarquent pas les compères qui, on peut le supposer, les fixent, hébétées, et traversent le miroir. Les deux derniers remarquent de justesse que des intruses les regardent et se retournent pour faire face au combat. La stupeur des héroïnes fait qu'elles attaquent en dernier. Une fois le combat terminé, et si possible avant que le gérant du magasin ne débarque, on peut supposer que nos sympathiques idiots vont suivre les lapins survivants.

### **Chapitre 2 : Mauvais endroit, mauvais moment.**

Elles sont alors aspirées par le miroir et se retrouvent dans un bâtiment vieux et froid en pierre gris sombre, avec une humidité ambiante à leur défriser la permanente (d'ailleurs, c'est fait ! – 1 au look jusqu'au changement de Machover !) et elles derrière une grosse grille noire en hauteur par rapport à la pièce qui est en contrebas (pour ceux qui n'auraient pas compris du premier coup !). Dans cette pièce, une table de banquet en chêne (mais dites en bois, sinon elles risqueraient de ne pas comprendre !), un gros tas de viande au milieu (de viande cuite,

l'autre il est en bout de table !) et des convives en costard bleu autour. En bout de table, un gros tas de viande (vivante, celle-ci, je vous l'avais dit) qui semble être le boss. De l'autre côté, un autre gros tas de chair phallocrate habillée de rouge, non encore défini pour le moment. Le gros phallocrate n°1 (GPI pour le raccourci) prend alors la parole.

“ Chers amis, bienvenue au grand banquet annuel de définition des objectifs malfaisants pour l'année d'activités odieuses à venir des R.C.P.I.D (non, vous ne saurez pas tout de suite ce que ça veut dire !!). Nous avons aujourd'hui l'horreur... euh, pardon, l'honneur d'accueillir un invité de toute première catégorie, poursuivant les mêmes objectifs que nous, j'ai nommé : le Père Noël ! (Ah, c'était donc lui...) Il va nous aider, grâce à son matériel de transport de masse, à atteindre notre but urgent et majeur : le vol du psychophaser GPT 03 IV catégorie 7c à ultra-induction-putain-que-ça-pète-nom-de-dieu de chez Grösse Kanonnen Industries Ltd. qui est stocké dans les entrepôts de la firme, quelque part près de Tokyo. ”

Convaincues d'avoir entendu quelques chose qu'elles n'auraient jamais dû entendre, nos comparses tendent l'oreille (on peut le supposer...) et voient à ce moment les R.C.P.I.D. se diriger vers un grand miroir au bout de la salle. La pièce vide, elles peuvent sortir de leur trou, mais comment ? Elles sont en fait dans une cage suspendue à 5 mètres du sol. Il y a une clef suspendue à une chaîne au mur, qui semble convenir aux dimensions du cadenas et un rouleau de 5 mètres de corde dans le fond de la cage. Que faire ? Si elles essaient de choper la clef avec la corde, brûlez ce scénario et entamez une partie de dominos, on est à MWWG, quand même ! La seule solution consiste à exploser le cadenas à grands coups de flingue (on peut espérer qu'elles en aient un, sinon considérez qu'il y en a un dans le fond de la cage.) et puis à en descendre à l'aide de la corde. Si elles y parviennent, elles peuvent fouiller la salle. Elles y trouveront la carte du mouvement R.C.P.I.D., où elles découvrent la signification des initiales : Républicains CyberPunks avec Immunité Diplomatique. Elles trouveront aussi sur un mur un râtelier avec plein d'armes : des épées, des haches (même caractéristiques que les épées mais c'est pour le style !),... et de quoi les étrenner, puisqu'à cet instant, trois Républicains entrent dans la pièce armés d'épées et chargent nos amies (F14 D12 M12). Ils ont une protection de 1 (Immunité Diplomatique ! Et oui, on fait dans l'absurde ou ne fait pas !). Et qui plus est, les armes à feu des héroïnes sont enrayées (ô ironie du sort !). Une fois le combat terminé, elles ont plusieurs possibilités.

1. Rentrer chez elles par le Warp de la cage. Dans ce cas brûlez ce scénario et commencez un p'tit Scrabble™.
2. Fouiller les autres pièces du château. Dans ce cas elles trouveront 3 ou 4 Républicains dans chaque pièce (Il y a 7 ou 8 pièces dans le château) et elles récupéreront une grenade par salle. Elles ne trouveront pas de sortie et devront alors choisir entre les solutions 1 et 3.
3. Suivre le groupe du chef à travers le miroir.

### **Chapitre 3 : Japan über alles.**

De l'autre côté du miroir, leur look réaffirmé, nos jolies compagnes se retrouvent dans un machover de ouf : un univers post-manga un peu tordu où elles vont acquérir de jolis pouvoirs :

- Saut Manga (m/n/b) : elles peuvent faire des bonds sur place de 8 m. ou de max. 10 m. de long sur 5 m. de haut. (Dex)
- Kameha (b) : la bimbo peut produire une boule d'énergie qui frappe son adversaire avec 5 points de dégâts, et ce une fois par heure. (Macho)

- Cyber Crucifix (n) : la nonne introduit le doute dans l'esprit de son adversaire qui, sur un jet de macho manqué, prend deux tours pour retrouver sa voie et se fait entre temps joyeusement taper sur la tronche ! (Macho)
- Masse Manga (m) : la macho woman fait apparaître de derrière son dos une masse d'une tonne. Elle peut frapper un adversaire au corps à corps avec un bonus de +4. (Force)

Elles se retrouvent donc au milieu d'une ville de manga dans un magasin de chaussure (youpee !) complètement ravagé par un truc inconnu (et merde...). Elles sortent et trouvent devant elles un gros gros gros visiblement agressif... (For 18 Dex 14 Macho 23). Elles peuvent le choper de front (option déconseillée) ou tenter de fuir (option conseillée). Dans le premier cas elles ont peu de chances de s'en sortir vivantes (sinon continuer sur la seconde voie) et dans le second cas, elles s'échappent et se retrouvent face à face avec un commando de cinq républicains armés de pistolasers (voir livre) et toujours protégés par leur immunité diplomatique (eh oui, fallait pas croire qu'elles s'en tireraient comme ça !). Là, pas d'alternatives possibles, affrontement inévitable ! A la fin du combat, pour autant qu'il en reste l'une ou l'autre entière, elles peuvent les fouiller et récupérer les pistolasers (qui s'évaporeront au changement de machover) et des lunettes de soleil (si, si, c'est important pour la suite !). Alors ici, ça se complique... non, je déconne ! Elles parcourent la ville à la recherche du gros gros gros flingue et du vilain pas beau qui veut le voler ! Elles arrivent enfin après un bout de temps et des jets d'interrogation (Macho-3 pour celles qui ne l'ont pas !) auprès des badauds à approcher l'entrepôt d'où elles voient sortir des gens avec une grosse grosse caisse... Si elles tentent de s'approcher discrètement (se faufler ou dex-3), elles entendent les gens qui glandent à côté discuter : " Moi, si j'étais le gros Georges, je m'aiderais pas avec des trucs comme c'ui-là ! Et après si y s'retourne cont' nous, c'est pour qui le sale boulot ?

-Mais oui mais avec ça au moins ce s'ra bien protégé ici pis tout c'qui a la d'dans il y restera !  
 -Vi, ben on verra ça, mon gars, mais tout c'que j'sais c'est que j'voudrais pas êt' là si ça s'fâche !!! "

Pleines de craintes, elles peuvent soit fuir (dans ce cas, brûlez ce scénario et jouez au Trivial Pursuit™) ou alors affronter bravement les réalités et se planquer derrière une caisse pour voir la suite. Dans cette optique, elles vont pouvoir observer la sortie de la caisse contenant l'arme (ou en tout cas on le suppose) et l'entrée de plein de petites caisses. Ensuite camion, vroum, et a ciao bonsoir les vilains... pour l'instant. On peut espérer que dans ce cas elles tentent de pénétrer dans l'entrepôt en crochétant la serrure (Dex) ou en la démontant correctement avec diverses techniques. Si elles y parviennent, elles se retrouveront face à une gentille bestiole. Elle va grogner " Je suis le Polype Volant de C'thoth... vous pas passer... mourir... ". Et là, l'affrontement commence à l'initiative des joueurs. Elles ont plutôt intérêt à mettre les lunettes de soleil si elles les ont pris car la première attaque du monstre sera un flash qui leur fera un point de dégât... Le monstre a Force 17, Dex 14 et Macho 22. Elle vole aussi, mais ça c'est logique vu son nom ! Après ça, elles peuvent fouiller l'entrepôt et se rendre compte que les caisses rentrées sont vides... sauf une qui contient un message : " Mesdemoiselles, vous comptez visiblement nous empêcher de faire sauter le monde, mais ce sera bientôt raté HA HA HA HA HA HA !!! Eh oui, le monde va exploser dès que nous aurons trouvé les trois lentilles du phaser qui sont à Ploucland, dans l'espace et enfin à CyberPunkCity, notre ville d'origine... Oups, j'aurais peut-être pas dû préciser tout ça... Enfin, a+ les minettes !!! Signé : G.W.B. ". Au fond de l'entrepôt se trouvent trois miroirs avec des plaques au-dessus avec écrit la destination. Elles vont logiquement commencer par la première. Sinon, ah la bonne blague, elles se retrouveront QUAND MÊME à Ploucland !!! Eh oui !!!

## **Chapitre 4 : Bienvenue chez les bouseux !**

Elles se retrouvent donc de l'autre côté du miroir... dans une flaque de boue (Look-1). Elles ont par la même occasion perdu tout leur méga équipement et tout ça... Elles n'ont pas d'armes et sont pleines de boue... Quel bonheur. Elles voient sur la route des traces de pneus qui mènent à une ferme. Devant celle-ci, le camion des vilains qui n'a pas pris le miroir et donc on ne sait pas comment il est arrivé là mais on s'en fout !!! Elles peuvent tenter une approche discrète (option conseillée) ou une approche de bourrins (option déconseillée, bien que...). A l'intérieur, une famille de fermiers sans histoires, dans le porche, des flingues de bouseux (équivalent Glock). Dans l'étable, si elles y pensent, des Républicains affairés à creuser pour trouver la lentille. Dans la niche du chien, en guise de bonus, un bout du manuel d'utilisation du phaser et cinq grenades. Le manuel explique que le phaser fonctionne à un quart de sa puissance sans les trois lentilles supplémentaires. Chacune des lentilles apporte un quart de puissance en plus. Donc, à un quart de la puissance, il est capable de détruire un village, à un demi, une grande ville, à trois quarts, un pays et à full power, le monde entier... sympa, non ? Et c'est là que nos grognasses se mettent à réfléchir, pour autant qu'elles en soient capable. Eh, oui ! Une lentille, des grenades, un tas de possibilités... Le camion est protégé par un champ de force, donc, inutile de tenter de le faire péter. Par contre, avec deux ou trois grenades, les républicains qui creusent, ça fait boum !!! Si elles y pensent, elles y parviennent et c'est réglé pour ce machover-ci... Sinon, elles peuvent tenter de se faire les républicains à grands coups de flingues de bouseux mais ça risque de ne pas être très efficace. Si toutefois elles y arrivent, elles dessoudent la lentille et youpi c'est mercredi ! Ensuite, elles n'ont qu'à suivre les traces du camion qui s'est bien évidemment taillé et... non, perdu, les traces s'effacent après un ou deux kilomètres. La solution ? Il n'y en a pas, elles sont condamnées à pourrir chez les bouseux ! Non, je déconne, il leur suffit de retourner à la ferme et de fouiller un peu plus profondément l'étable... il y a un miroir derrière un botte de foin... Et si vous êtes sympa, vous les aiderez un minimum... seulement si vous êtes sympa... très sympa !

## **Chapitre 5 : Meet me in outer space...**

Les joueurs se retrouvent parachutés dans l'espace profond, dans un espèce de gros vaisseau... bourré d'aliens !!! Elles sont bien heureusement équipées de pistolasers et elles portent de magnifiques combinaisons spatiales très seyantes qui leurs confèrent une protection de 2. Evidemment, elles sont d'un côté du vaisseau et leur objectif est de l'autre côté, sinon ce ne serait pas drôle. En comptant une moyenne de 3 aliens par pièce, ça fait un joli tas de bouillie à l'arrivée ! Elles découvriront les plans du phaser qui leur montreront comment le démonter en deux coups de cuiller à pot... dans le bureau du capitaine du vaisseau (mort, comme le reste de l'équipage, au cas où j'aurais oublié de l'indiquer). Elles découvriront dans quatre pièces différentes, peints au mur, les chiffres 4, 2, 1 et 7. Il s'agit du code d'accès à la dernière salle. Cette serrure ne pourra être en aucun cas victime de la violence effrénée de nos héroïnes. Elles devront utiliser leur matière grise, pour une fois. Dans cette dernière salle, divisée par des cloisons en 4 parties différentes, elles découvriront dans un premier temps un arsenal impressionnant (dont elles auront besoin !). Au programme : Fusils d'assaut tueurs d'aliens pour tout le monde ! Dans la seconde pièce, des républicains... éparpillés sur les murs... n'hésitez pas à décrire cette scène, comme le reste du passage spatial, d'ailleurs, avec le plus grand cynisme gore dont vous êtes capable... Elles passeront ensuite dans la troisième partie où elles tombent nez à nez avec la chose qui a réglé leur compte à nos amis immunisés. Il s'agit de la Chose Maline d'Azahotep (une planète pas très loin de chez ma grand-mère...). Elle a 15 de force, 17 de dex et 25 de macho. -3 au toucher pour la taille, il s'agit en effet

d'une chose maline très petite mais vachement teigneuse... Elle possède un ultra blaster à irradiation cosmique qui fait 5 points de dégâts avec une cadence de 2 et un encombrement de 2 aussi. Elle a 100 munitions. Autant dire que le combat n'est pas gagné. Si toute fois il l'était, elles peuvent passer à la dernière partie de la salle, lentille, boum, miroir.

### **Chapitre 6 : CyberPunk's not dead.**

Et nous voilà dans une ville CyberPunk à mort avec des gens avec plein des implants cyber partout et tout ça... En gros ça va être hard à mort de découvrir la dernière lentille, même si elle traîne sous les yeux de tout le monde... Il s'agit en fait du haut d'une statue art nouveau qui trône sur la place de la mairie. Pour le savoir, il va falloir se replonger dans les archives de la ville des origines jusqu'à nos jours... Non, je déconne... Il suffit de soudoyer correctement un passant, si possible en lui pointant dessus un... ah, ben non, elles ont plus de flingue... Bon, ben, avant tout il faut en trouver... Pas bien dur, exploser la tronche du premier quidam venu suffira amplement. Il vous donnera ainsi gentiment son joli Desert Eagle... Il y a bien évidemment d'autres manières de l'obtenir mais nous laissons ça à l'imagination débordante des joueurs... Après ça, pour en revenir à notre aventure, il faut torturer... euh... pardon... interroger les passants. De là une jolie petite grenade... ah oui il faut encore en trouver... Solution ? Buter un flic... (F13 D10 M14) Donc une grenade dans la lentille et les Républicains qui sont autour en train de la décrocher et le tour est joué... enfin pas tout à fait...

### **Chapitre 7 : Ho, ho, ho, c'est Papa Noël...**

A ce moment, paraît notre cher PNP... " Ah, c'est pas gentil... pas de cadeaux cette année ! " Et vlan, on engage les hostilités... C'est pas bien compliqué, quand même ! Une fois le gros réduit à un tas sanguinolent, nos amies peuvent le fouiller et trouver un plan de la ville avec écrit en gros où se trouve le phaser ! Quand je vous dit que c'est Noël avant l'heure ! (Pardon, c'était cynique...). Elles se rendent donc à l'adresse indiquée et rentrent dans la Pizzeria qui fait office de planque, le Pizzaiolo étant réduit en sauce bolognese sur le comptoir. Elles doivent dans un premier temps se fritter avec 3 Républicains de Garde (F+2, D+3, M+5) armé de fusils à Alienss. Une fois sorties du combat, elles n'ont pas le temps de souffler que cinq républicains classiques armés de pistolasers débarquent, ameutés par le bruit des cadavres de leurs camarades... Dans la pièce du fond, 5 Républicains plus un Républicain de Garde. Une fois vaincus, les filles peuvent emprunter la porte de garage qui donne sur une ruelle déserte. Par terre, comme tombé d'un camion, un medkit qui permet à nos amies de se régénérer...

### **Chapitre 8 : A la recherche du Grand Méchant George...**

On le sait, notre gros vilain a un machin qui lui permet de faire péter tout ou presque... et nos grognasses préférées sont à ses trousses. Il suffit pour le retrouver de suivre les Républicains de garde qui sont éparpillés par 2 sur le trajet. Après cinq ou six " bornes ", nos amies tombent sur un commando de Républicains de choc. Cinq barbares de (par rapport au républicain de base) F+4 D+4 M+7. Et enfin, dans une sombre ruelle, le camion, le phaser et... George... " Bienvenue, mesdemoiselles... On me nomme George W. Bash. Georgie pour les intimes. Comment allez-vous ?... Alors vous voulez mon joli phaser ? Venez le chercher ! " Il titre à F18 D13 M18. Et il est armé d'un Fusil d'assaut tueur d'alienss. Et puis au moment où il devrait être mort, il se transforme en un gigantesque truc verdâtre... C'est le Rejeton Informe de C'thong. F20 D18 M20. Eh oui, on va pas s'emmerder, c'est quand même le boss de fin de scénar' ! Une fois vaincu, il suffit de pousser sur le bon bouton et boum le

phaser... Et c'est alors que résonne la phrase qui tue : " Mais n'oubliez pas que l'esprit de C'thong n'est pas mort... gniahahahahahahahahaha !!! "...

### **Notes de l'auteur...**

Quelques petits conseils pour les maîtres de jeu... Dans un premier temps, ce scénario étant prévu pour des débutants, le taux de mortalité risque d'être élevé. Pour éviter que les morts ne s'emmerdent, introduisez les nouveaux persos au début de chaque chapitre... Ca prend du temps en création mais c'est beaucoup plus fun ! Ensuite, comme dit précédemment, jouez sur l'ambiance et sur le gore, ce scénario s'y prête bien ! Et enfin, soyez indulgent, si ce scénario n'a pas bien marché chez vous, ne m'en voulez pas, je l'ai testé avec des joueurs qui sont des bourrins finis dans l'âme, donc ça a bien marché... Mais d'un autre côté, si vos joueurs n'aiment pas ça, pourquoi jouez vous à macho women with guns ?