

BANANA SLIP

<<BEHAAAVE, BABES!!!>>

Par Justin Justis

Testé, éprouvé et approuvé par les PeeJees

Voici le scénario d'introduction de BANANA CONSPIRACY. Il est prévu pour un nombre réduit de joueurs (idéalement entre 2 et 4). Il est important que le meneur leur fasse créer des personnages contemporains (des agents du F.B.I. basés à Miami) sans rien leur dire sur les tenants et aboutissants du monde. Laissez-les s'équiper confortablement ; dans les Weirds Sixties, de toute façon, la plupart de nos gadgets modernes ne sont même pas à l'étude.

Entre [] & en italique, mes pensées et conseils de meneur à meneurs.

I. DES FLICS AMIS AMIS

Un an que les personnages, des agents de diverses antennes du F.B.I, montent un dossier contre un parrain local : Calderone. Tueur de flic, prostitution, extorsion, drogue, armes : tout ce qui rapporte dans le milieu passe par lui, à Miami. La police n'a pu le compromettre dans aucune affaire et, comme pour Capone, c'est un agent de la financière qui a pris sur lui de faire tomber LE parrain.

2003, Miami, 16h 40 : *[A jouer comme une fin de scénar, ou comme un générique de film, pour mettre les PJ dans le bain de suite]* C'est le grand jour : les personnages ont enfin obtenu LE mandat d'arrêt. Malheureusement, cinq minutes auparavant, l'assaut de la luxueuse demeure du caïd à mal tourné. Maintenant, ils sont dans un hélicoptère, au-dessus de la mer, filant Calderone à fond les manettes. Celui-ci a pris la fuite à bord d'un puissant offshore, direction les eaux internationales. Le pilote *[un PNJ]* va tenter une manœuvre de rapprochement pour

permettre à un personnage de sauter à bord du bateau. Calderone couvre sa fuite en déchargeant son Mac 10. La scène doit être speed, tendue. Jouez quelques tours de la course poursuite avec l'énergie du désespoir...

Soudain, un banc de brume se lève, comme surgi de nulle part. On ne voit plus rien et le pilote est contraint de reprendre de l'altitude pour ne pas risquer l'accident contre les vagues. Les joueurs entendent toujours le bruit du moteur (et des rafales) de Calderone pendant une minute ou deux, puis plus rien... Le silence... Des voix incompréhensibles, comme venues de très très loin, crépitent par la radio... Et soudain, aussi rapidement qu'il était apparu, le brouillard se disperse. Le ciel est à nouveau bleu mais, quelque chose a changé : Calderone à disparu. Aucun bateau n'est en vu... et la côte américaine est introuvable ! En lieu et place, de petites îles, façon archipel tropical, constellent le bleu turquoise d'un océan.. Le pilote tente de lancer des messages sur plusieurs fréquences, mais rien n'y fait : personne ne répond.

[Ils viennent d'entrer, sans le savoir, dans les Weird Sixties et Calderone avec eux. Ce dernier, nous le retrouverons dans un autre scénario.]

II. J'AI PAS SUIVI KOH-LANTA CET ETE

Le pilote a repéré une petite île et amorce un atterrissage sur sa plage lorsque un avion surgit des nuages et pique vers eux. C'est un mustang, un avion de chasse de la 2^{nde} guerre mondiale, peint en vert pomme et

portant pour toute marque un simple losange rose sur l'empennage. Il attaque sans prévenir et le pilote est déchiré par une rafale. L'hélicoptère devient incontrôlable : il tangue en tous sens et se met à tourner sur lui-même. Finalement, il entre dans la jungle de l'île et s'écrase entre les arbres. L'avion de chasse s'éloigne, reprend de l'altitude et file plein nord.

Après quelques minutes, des bruits de moteurs se font entendre. Des embarcations arrivent : de gros bateaux militaires pneumatiques chargés de femmes en uniformes, lourdement armées. Elles se déploient sur la plage et certaines, sur ordre, s'enfoncent dans la jungle pour chercher des survivants. Il est conseillé de se cacher dans les frondaisons, par exemple, ou entre deux rochers. Après une fouille rapide, elles descendent le corps du pilote de l'appareil et le ramènent à leur chef (une matrone qu'elles nomment sergent). La sergent annonce à la radio : Mission accomplie, le pilote est Delta Charlie Delta, vous pouvez dire à la baronne qu'elle a fait mouche. Et elles partent.

Les PJ restent seuls. Il leur faut organiser leur survie. Il est bien sûr hors de question de faire un feu pour attirer l'attention d'un navire (il n'y en a pas) et la radio de l'appareil est H.S..

[Ceux qui ont ouvert une compétence pêche sous-marine ou survie en milieu tropical vont se faire aimer de ceux qui ont préféré baratin ou marchandage cela dit, je m'occupe d'eux aussi, plus tard.]

Pour survivre, il faut rassembler du matériel. Dans l'épave ils trouvent, en plus de ce qu'ils ont emporté dans leurs valises :

- un couteau de chasse appartenant au pilote, bien sûr ;
- une valisette de premiers soins, avec aspirine, cachets laxatifs, contre le mal de l'air et le mal de tête, bandages et pansements ;
- un briquet zippo, celui du pilote, encore, qui a glissé sous son siège ;
- des fusées éclairantes rangées avec du répulsif à requins ;

- un petit bateau pneumatique orange (4 places) ;
- et, bien dissimulé dans la structure de l'appareil (*Perception / remarquer à -5*) une petite carabine steyr Scout en .22 LR.

Heureusement, le problème de la nourriture ne se pose pas, [*surtout pour ceux qui ont vu Koh-Lanta cet été*] : noix de coco, cannes à sucre, racines comestibles, requin taupe (petit requin inoffensif pour l'homme, 1m20 de long environ), rascasses (attention au venin), tourteaux, moules et huîtres en grappes sur les rochers.

[Ils vont vivre une journée de naufragés, jouez la pêche ou la cueillette de fruits et laissez-les échafauder des plans et/ou des théories.]

III. TOI Y'EN A PARLER ANGLAIS ?

La nuit arrive. Au loin, des nuages se rassemblent : pas de doute la pluie tropicale va s'abattre sur l'archipel. Il faut s'abriter.

Durant la nuit, une pluie chaude et épaisse tombe drue. Le vent souffle [*mais ce n'est pas un typhon, non plus*] : il est très dur de faire un feu et les robinsons involontaires doivent se serrer dans leur abri de fortune. S'ils sont pas cons, ils se sont réfugiés dans l'habitacle de l'hélicoptère, seul véritable abri. S'ils ont fait une cabane de branches, tourmentez-les : le vent arrache les feuilles et la pluie s'insinue partout.

Au cœur de la nuit, alors que la pluie est calmée et tombe beaucoup plus fine, ils entendent un bruit de pagaie. Des pirogues munies d'un flotteur latéral accostent l'île. Des hommes en descendent. A la lueur de la lune, on distingue leurs corps musclés, ils sont vêtus de pagens colorés et portent des colliers de végétaux. Ils se dirigent vers le lieu du crash.

[Ce sont des pêcheurs de perles qui vivent sur une île voisine. Ils sont très gentils mais les personnages ne le savent pas encore. Ils viennent souvent visiter les appareils que la Baronne abat pour ramasser des objets.]

Si les personnages se cachent, ils voient les hommes ramasser des objets en s'interpellant joyeusement dans leur langue, certains remarquent les traces de plusieurs personnes. Ils savent qu'il y a des survivants, c'est visible à leur attitude. Si les PJ ne se cachent pas, laissons-les tenter une prise de contact. Les indigènes vont les regarder curieusement faire des gestes ou parler petit-nègre avant de leur faire signe de les suivre jusqu'aux pirogues : ils semblent vouloir les amener sur leur île.

[C'est leur unique chance de salut, s'ils ne les suivent pas ou se cachent vraiment bien, les indigènes reviendront tous les soirs pour fouiller l'île, sûr qu'ils sont de retrouver des survivants.]

IV. J'AI FAIT UCLA, CONNARD !

Sur l'île des indigènes est construit un village lacustre. De grands feux sont allumés et une population d'une centaine d'hommes, femmes et enfants attendent le retour des pêcheurs.

Les personnages sont conduits à travers la foule vers deux personnes visiblement importantes : un vieillard ratatiné, avec une haute couronne de raphia, assis dans un ersatz de trône et flanqué à sa droite d'un jeune homme, beau gosse et bronzé, genre sorti d'une pub pour lotions solaires.

C'est le vieux qui entame la conversation : il parle son dialecte... ou plutôt, il marmonne comme notre cher Jean Paul Deux ; au bout de quelques phrases, il laisse la parole aux personnages, le bras en suspend, les invitant à répondre à sa question. Mais qu'a-t-il demandé ? Les personnages vont sûrement ressortir leur charabia petit-nègre pour se faire comprendre. Tout le monde fait silence et les regarde, affichant un air condescendant, la tête penchée sur le côté. Le jeune se lève alors et va vers celui qui a le plus parlé, lui tapote du dos de la main la poitrine en disant toi naufragé, toi naufragé puis rigole et dis : J'ai fait mes études à

UCLA, je parle anglais. Tous les indigènes éclatent de rire, la situation se détend.

Le gars va écouter leur récit avec attention, les villageois vont peu à peu se coucher, désintéressés d'un dialogue qu'ils ne comprennent pas ; ensuite, il va poser aux personnages des questions pertinentes, genre : qui est l'actuel président des USA ? Ou bien en quelle année êtes-vous nés ?

Les indigènes le nomment Suli (prononcer Souli), diminutif de Sullivan, Jack. Il raconte son histoire :

Lors du mois de juin 1941, son navire faisait relâche à Pearl Harbor quand les Japonais ont attaqué. Il était matelot à l'époque. Son navire a été coulé et il est resté coincé dans la salle des machines ; il se souvient encore l'eau qui entrainait de partout, la noyade, puis s'être réveillé dans cette époque bizarre, en avance sur son temps, comme s'il avait fait un bond de plus de vingt ans. Il a été repêché par un navire de garde-côtes près d'une île immense nommée Banana Island. C'est la première fois qu'il entendait parler, pourtant, pour ces hommes, elle avait toujours été là. Placé d'abord dans un asile (les garde-côtes l'ont cru fou ou amnésique), il a été interrogé par des hommes de la G.U.A.R.D avant d'intégrer leurs rangs. Il sait maintenant que nombreux sont ceux qui débarquent ici et qu'il faut les aider.

Sa mission actuelle le force à jouer les sous-marins dans ce village de pêcheurs de perles. Les services de renseignements de la G.U.A.R.D l'ont placé là pour qu'il surveille les pêcheurs de perles. Son type indien l'a fait accepter sans mal par la tribu. Il a simulé un naufrage pour se faire recueillir et, depuis, il les surveille. *[pour l'instant, la suite est top secret, il ne peut en dire plus. On le retrouve lui aussi dans un autre scénario]*

Il est prêt à aider les personnages, mais il n'a aucun moyen sous la main. Selon lui, le mieux serait qu'ils aillent jusqu'au château de la Baronne pour trouver discrètement soit un véhicule, soit une radio grandes ondes pour envoyer un message à la G.U.A.R.D.

La Baronne ? Oui, au fait, qui est-elle ? Et bien ,c'est un hasard terrible qui a fait qu'elle s'est installée ici, il y a quelques mois. Elle est venue en personne conclure un accord de non-agression avec la tribu : ils n'approchent pas de son île et elle achète la production de perles au meilleur prix. A savoir, des provisions, des médicaments, des vêtements, etc.

Elle à fait ramener son château de Bavière pierre par pierre et ce fut un ballet d'hélicoptères durant plusieurs jours. Depuis, lorsqu'un engin aérien ou flottant approche, la Baronne sort son avion et fonce l'attaquer ; jusqu'à maintenant, il n'y a pas eu de survivants.

Ses filles viennent chercher les perles chaque semaine. D'ailleurs, elles doivent passer le lendemain. Sully propose que les personnages s'arriment aux embarcations des filles et se laissent mener discrètement au château. De là, ils pourront aviser. Libre à eux de choisir.

Le village regorge d'objets récupérés dans des épaves, des tenues de plongée (avec masques, tubas et bouteilles), des caisses de livres d'aventures, des animaux empaillés, des morceaux de coques avec des marquages de toutes nationalités et/ou des noses-arts , des boîtes à outils. Tout ce qui faut pour équiper les personnages, en fait, sauf des armes à feu ou des objets qui peuvent trop évidemment favoriser l'avancée du scénario.

V. GRAVES, LES GONZESSES, CETTE ANNEE...

Les commandos de filles armées sont au village très tôt le matin. Elles embarquent de grands paniers de paille pleins de perles, ainsi que du poisson et des crustacés. Personne ne leur parle. Elles laissent des caisses de médicaments, des vivres et de l'alcool en grosses quantités. Durant le transbordement, les personnages, équipés de tenues de plongée, peuvent s'accrocher aux vedettes à fond plats des filles.

Après un bon quart d'heure de navigation, les vedettes entre dans une caverne naturelle sur une île surplombée d'un volcan. Un large bande de terrain a été déboisée et bétonnée pour l'installation du château et de la piste d'envol du chasseur vert pomme. C'est un spectacle étrange et grandiose de voir le contraste offert par ce château de contes de fées posé sur cette île tropicale.

La caverne est aménagée. Des quais de béton permettent d'amarrer les vedettes. Les caisses sont déchargées et acheminées vers des entrepôts situées plus avant dans les fondations du château.

Les filles travaillent au déchargement jusqu'à qu'une voix féminine, sortie d'un haut-parleur placé sur le mur, annonce l'heure de la messe . Toutes les filles présentes quittent les lieux par la porte ouest ; seules restent des sentinelles, deux par deux qui profitent pour discuter et cloper.

C'est l'instant propice pour sortir de l'eau ; les personnages ont une heure pour trouver un moyen de s'échapper ou une radio. Après, il y aura trop de monde pour espérer passer inaperçu. Les vedettes à fond plat ne sont pas une bonne idée : elles ne sont pas conçues pour la haute mer. En revanche, plus haut, un hydravion est posé sur une catapulte de lancement.

VI. SWIFT, SILENT, DEADLY

Nous entrons dans la partie purement improvisation du scénario, maintenant. Je vais pas vous décrire le château pièce par pièce (y'a D&D pour ça) mais voici quelques indications et pistes pour faire jouer au mieux, choisissez :

- Des plans d'évacuation du château sont disséminés sur les murs, près des extincteurs ;
- La messe est retransmise par haut-parleurs (afin que les filles de garde en profitent) : c'est un discours sur l'aviation de la femme dans la société moderne, la perte du mâle vrai (sic) au profit de baudruches pleines de bière et de foot (déjà à l'époque) qui se conclue

sur la venue prochaine d'un ordre nouveau, une société matriarcale dont elles seront les moteurs, cette île, le point de départ et la Baronne, la reine (toutes les filles acclament et brûlent leurs soutifs).

- Dans les sous-sols est installé un laboratoire génétique. Des dizaines d'hommes sont maintenus en sommeil artificiel, un appareillage bizarre placé sur leur bas-ventre (jet INT / Sciences à -4) : elles recueillent les gènes de ces pauvres gars. Dans une autre pièce sont entreposés des corps dans des cuves de liquide verdâtre. Des appareils sont branchés dessus (le corps du pilote est là) (jet INT / Sciences à -6) : les corps sont maintenus en état, en vue de prélèvements futurs. D'ailleurs, plusieurs sont disséqués sur des tables d'examen. Dans la dernière pièce enfin, à la température agréable de 21 degrés et à laquelle on accède par un sas, se trouve des dizaines de lits occupés par des femmes enceintes. Elles dorment sous sédatifs dans la pénombre, des appareils veillant sur elles. Il faut être très discret pour ne pas les réveiller et que l'une d'elle ne déclenche l'alarme (elles ont toutes un bouton d'appel près de leur lit).
- Les cuisines sont peu gardées : juste deux mitrons. Les grandes gamelles de sauce bolonaise sont tentantes pour qui a pensé à garder le laxatif de la trousse de secours.
- Le poste radio se trouve en haut d'une haute tour. Par n'importe quelle fenêtre on peut voir ses nombreuses antennes. Il est gardé par deux filles durant la messe (sinon, une opératrice est à l'intérieur). Utiliser la radio longues fréquences requiert un jet normal d'INT / TECH.

VII. CAPTURES

Malgré leur discrétion, les PJ sont attrapés, que se soit un garde qui se réveille ou une autre qui trouve le corps d'une amie ou tout autre chose.

La Baronne les fait enchaîner en haut d'une tour. Par la fenêtre l'hydravion est visible... Rageant, non ? Elle vient les narguer,

les traitants d'esclaves au service de gouvernements phalocrates ; elle explique qu'avec la fortune amassée en perles, elle va se faire construire une arme atomique par un groupuscule de Banana Island. Elle compte la lancer sur le siège de l'ONU lors d'une conférence au sommet des chefs de gouvernements des pays civilisés. Après cela, promet-elle, elle dominera le monde et eux, les personnages, seront les premiers esclaves de la nouvelle société matriarcale.

Soudain, l'alarme est déclenchée. Des explosions secouent le château. Une fille vient chercher la Baronne : un autre intrus vient de faire exploser les vedettes. La Baronne quitte les lieux, laissant un garde devant la porte. Quelques minutes plus tard, un bruit de coup, la chute d'un corps, le verrou qui tourne, entre :

VIII. THE EXECUTIVE

Une superbe brune, genre Emma Peel. Elle traîne le corps du garde dans la pièce et ferme vivement la porte avant de prendre la parole :

<< Messieurs, nous n'avons pas trop de temps devant nous, je suis Tasmine Daumas, agent de la G.U.A.R.D infiltrée ici depuis des mois. Votre venue ruine un peu mes plans, mais maintenant, faut dégager (elle les détache). J'espère que vous n'avez pas le vertige. >>

Elle ouvre la fenêtre, sort un gros automatique de sa ceinture, y monte un tube muni d'un grappin qu'elle sort de son sac à dos et vise la plate-forme de l'avion, en face. Elle tire, le grappin fuse, entraînant une cordelette qui semble bien mince. Elle fixe l'extrémité au chambranle, lance une ceinture de cuir par dessus la corde et s'élance dans le vide : << Suivez-moi, vite ! >>

Cette fille est casse-cou mais ça semble le seul espoir. En bas, des filles tirent au fusil, (jet AGI / Acrobaties à -2). Au loin, un croiseur se profile dans l'atoll. la fille sait piloter mais laisse volontiers sa place pour couvrir la fuite.

<< La G.U.A.R.D sera heureuse de compter des hommes comme vous dans ses rangs. Je vous emmène à Banana City. >>. La catapulte propulse l'appareil dans les airs, sur une fin d'apocalypse.

Fin, vers d'autres aventures...

Les Gardes

Initiative 5

Combat 11 (+4 sans les dés) / (sergents 13/+7)

Arme dég +8 (fusil) ou dég +3 (bâton)

Encaissent 14 avant K.O

Habillées en treillis vert pomme, elles portent de longues matraques en état d'alerte normal. Seules les gardes des quais ont un fusil (M14). Si les personnages sont découverts, l'alerte est déclenchée. Elles ont alors toutes un fusil.

La Baronne

Karla Van Maroon, comtesse de Maroon. Originnaire de Bavière. Cette opulente blonde de trente cinq ans, membre du H.O.L.E., rêve de transformer le monde. Fille unique d'aristocrate, d'un père officier dans l'armée allemande, grand-père pilote de chasse durant la première guerre, elle fût élevée comme un garçon. Elle garde de son enfance une rancune tenace contre la société machiste et phallocrate.

La G.U.A.R.D la surveille depuis qu'elle à hérité de la fortune familiale (après le décès brutal de son père dans le crash de son avion et le placement de sa mère dans un sanatorium). Ses placements en bourse lui ont fait tripler son patrimoine mais ses discours sexistes et son approche des gens du B.A.D. ont mis la puce à l'oreille du service qui ont placés une taupe (Tasmine) dans ses rangs.

Le déménagement du château a fait croire à une opération d'envergure en devenir. Et c'est le cas...