

Where the fuck is Chuck !?!



Synopsis

Les PJ sont les membres d'un groupe de Rock and Roll internationalement célèbre nommé **Out of control Cats**. Au fil des routes, des journées et des nuits, ils donnent leurs concerts dans les plus grands stades et salles de spectacle autour du monde. Le jour se lève sur **Alpha Lyra**, la ville de tous les excès. Les PJ se réveillent avec une gueule de bois historique. Il faut dire que la nuit dernière a été agitée. Profitant un peu trop largement de l'open-bar de l'hôtel, les personnages et leurs groupies ont fait une fête parmi les plus folles que la ville ait jamais connues. Au petit matin, ils réalisent que **Lucky Chuck** (de son vrai nom Charlie), leur groupie préféré, a disparu durant la nuit de débauche de la veille. Ce soir, ils sont attendus dans la halle **Colosseus**, une des salles les plus prisées de la ville. Sans Lucky Chuck, qui est le porte-bonheur du groupe, le concert sera un désastre. Les joueurs ont donc **12h pour retrouver Chuck**.

Texte : Pierre Saliba
Illustration Mehdi Hafsi
Polices : LeviBrush, Time New Roman

Personnages joueurs

Ils sont définis par deux compétences : **Rock'n'roll** et **Midlife Crisis** dans lesquelles ils répartissent 6 points.

Rock'n'roll (RnR) représente la nature sauvage du personnage, son instinct, sa capacité d'improvisation et son charme.

Midlife Crisis (MD) représente la nature civilisée du personnage, son désir de stabilité, de protection et sa capacité à raisonner.

Out of control Cats

Star, chanteur au grand cœur

RnR 2, MD 4

Bright, gratteux aux longs cheveux

RnR 4, MD 2

Sid, bassiste nudiste

RnR 2, MD 4

Stone, batteur batailleur

RnR 4, MD 2

Règles du jeu

Chaque action nécessite le lancer d'un dé à 6 faces. Un résultat inférieur ou égal à la compétence mise en jeu entraîne le succès de l'action.

Expérience

Les personnages peuvent évoluer si leurs actions les amènent à réaliser des choses importantes sur la nature de la vie, sur leur place dans le cosmos ou sur la difficulté à conserver des paires de chaussettes entières après une lessive. Néanmoins, s'ils gagnent un point en Rock'n'roll, leur compétence Midlife Crisis diminue d'autant et inversement. Ainsi va la vie...

Gagner la partie

Le MJ possède deux réserves : **Ace** et **Spade**. Le scénario s'achève lorsque l'une des deux réserves du MJ arrive à 20 points. La réserve **Ace** permet de retrouver Chuck dans les temps. La réserve **Spade** représente le temps qui sépare les joueurs du concert.

Si une action entreprise par un joueur peut raisonnablement faire avancer les PJ sur la piste de Chuck, alors le MJ place dans la réserve **Ace** autant de jetons que la marge de succès. Si l'action échoue, la marge d'échec vient remplir la réserve **Spade**. Nous conseillons de matérialiser les réserves par des jetons de poker, des billes, des capsules de bières ou des canettes vides pour les plus téméraires.

Événements

Plusieurs événements peuvent être proposés pour remplir les réserves.

Dominique, le manager du groupe a dû s'absenter la veille et n'a pas pu assister à la soirée. Il a néanmoins reçu un appel des musiciens vers 1h du matin. Le message enregistré d'une voix très avinée est une source de renseignements concernant le déroulement de la soirée. RnR3 MD3.

Alix, le groom de l'hôtel a participé à la soirée d'hier. Il erre dans les étages de l'hôtel comme une âme en peine, essayant d'éviter son chef de service. Il faut le convaincre de révéler ce qu'il sait. RnR4 MD2

La chambre ainsi que piscine présente sur le toit portent les stigmates de la nuit passée. Les reliefs de la soirée peuvent être inspec-

tés. Ils pourront trouver plusieurs groupies pas encore tout à fait remis de leurs émotions de la veille. Jet de MD.

Camille est le chef de service de l'hôtel. Il est totalement opposé à tout ce qui s'éloigne un tant soit peu de son idée de l'ordre. Il aime que les choses restent à leur place et deviendra rapidement la Némésis des PJ en constatant les dégâts infligés à leur chambre. RnR1 MD5

Sascha est un petit arnaqueur qui gravite autour du band avec les autres groupies et qui leur propose continuellement des produits illicites. RnR5 MD1

Dan, le barman du faux pub irlandais de l'hôtel, est stoïque. Comme toujours, il a vu et entendu beaucoup de choses mais ne parlera pas. Ce qui se passe dans son bar reste dans son bar. RnR1 MD5

Slip ou petite culotte ?

Cette page a été écrite au masculin. Ne voyez pas là une marque de machisme, ne hurlez pas au scandale, le concept du jeu est épïcène. Les noms des PJ, PNJ et du groupe sont tous utilisables que vous vouliez mettre en scène un boys-band ou un girls-band. Même le prénom Chuck est utilisable pour tous les genres !

