

Bat John Returns

Scénario pour Tout le monde est John

Par Stoil (web22 [chez] laposte.net)

le 15/07/2008

Ambiance

Un mélange de toutes les ambiances que Batman véhicule dans sa batmobile.

Lieu

Gotham city bien entendu.

Synopsis

Les joueurs vont incarner différentes personnalités de Batman tandis que leur ennemi juré, le Pingouin, prépare une terrible revanche.

A la différence des scénarios de « tout le monde est John » classique, les personnalités savent qu'elles sont Batman, elles savent toutes faire ce que sait faire Batman/Bruce Wayne, elles savent où est le manoir familiale, quels sont les codes secrets de la batcave etc.

La seule chose qu'elle ont oublié en début de scénario, c'est pourquoi Batman se retrouve dans cette situation qui semble être une fin de mission contre le Pingouin.

Background

En ce temps là, Batman n'était pas schyzophrène.

Le nouveau Robin

Batman a eu 3 side-kicks à ses côté, tous les 3 connus sous le pseudonyme de « Robin ». il y eu Greyson, Todd et Drake. Et pour l'instant il n'y a plus personne. Bruce a donc chargé son serviteur Alfred de recruter 3 candidats potentiels au poste de side-kick.

Tableau être fort

Bruce possède dans son château le tableau « [la nef des fous](#) » depuis un certain temps. Il a eu envie d'en changer. Il a donc prévu de donner le tableau à un gala de charité pour les orphelins de Gotham. Pour le remplacer, il souhaite acquérir le « [radeau de la méduse](#) » lors d'une vente aux enchères.

Récemment

Le Pingouin s'est encore évadé de l'asile d'Arkam. Il a mis au point un sérum de permettant de multiplier l'intelligence de celui qui le prend. Ce sérum est fait à partir de sang humain et il a rendu ainsi tous les pingouins du zoo de Gatham aussi intelligents que des humains.

Son plan diabolique consiste à prélever l'intelligence des habitants de Gotham pour rendre tous les pingouins du monde intelligents et ainsi fonder une civilisation pingouinesque.

Heureusement, Batman était là, a trouvé son repaire secret et a contrecarré le vilain. Seulement pendant le combat final, le Pingouin lui a injecté le sérum, ce qui l'a fait s'évanouir après, quand même, avoir frappé la tête de son ennemi contre une paroi.

Introduction

Bat man se réveille, caché dans un coin sombre du repère de Pingouin. Il a une aiguille plantée dans le bras et des voix qui lui parlent dans sa tête. Eh oui, le sérum sur un génie comme Batman, ça donne de multiples personnalités. Il ne se souvient plus de ce qu'il fait là mais voit des policiers et infirmiers embarquer le Pingouin inconscient sous bonne escorte, tandis que d'autre renvoient les mignons petits pingouins dans leurs banquise du zoo de Gotham. Sur les écrans d'ordinateurs du repère, clignotent « evil plan destroyed ».

La police et les journaux attribuent la capture à Batman qui comme d'habitude n'est pas resté pour les autographes.

Bon, génial, on a commencé par la fin, mais qu'est ce qu'on va faire maintenant ? D'abord faisons connaissance avec les lieux et les personnages de cette histoire.

Lieux

Regardez quelques Batman, vous vous en ferez une excellente idée.

Personnages

Alfred Pennyworth : Le serviteur stylé et discret de Bruce Wayne



Richard « Dick » Big: L'un des prétendant au poste de Robin. Athlétique, jeune, musclé, en tenue moulante, un fouet à la main, il dégage de la testostérone et de la douceur qu'une certaine personnalité de Batman ne dédaignera pas.

Mais il a trop peur des fauves et a donc trouvé une nuit de pleine lune un magasin étrange où un vieux chinois lui a vendu un couple de ... kiwis.

Ces curieuses petites bêtes sont capable de tours prodigieux. Dick a raccourci son fouet pour s'adapter à eux et présente ses numéros là où on veut bien de lui.

Chicko et Pedro : Les 2 kiwis de Dick. Ils sont largement plus intelligents que leur dresseur mais acceptent d'exécuter des tours minables avec soupirs et fatalismes. S'ils ont l'occasion de se vautrer dans le luxe du manoir Wayne, ils n'hésiteront pas une seconde. Ah oui, ils ne servent à rien dans cette histoire mais y rajoutent une touche fruitée.



Mandark : Le 2e prétendant au poste de Robin. C'est un jeune inventeur de génie, assez porté sur le côté « evil genius ». Par contre, physiquement il a autant de tonus qu'un sandwich SNCF. Il trouve toutes les inventions de Batman minables mais avec un certain potentiel.

Deedee: La 3e prétendante au poste de Robin. C'est une écervelée mais qui a un goût sûr. Elle est prête à faire de Batman une star très tendance mais elle doit avant tout lui faire comprendre qu'il est actuellement très ringard.



Cathy Holmes, dite « cat », Une voleuse professionnelle qui convoite le tableau de la nef des fous. Elle risque beaucoup dans cette aventure, d'être victime du transmutateur de Pingouin et de devenir « cat woman » mais aussi de tomber amoureuse du beau Bruce ou du ténébreux Batman (de l'une de ses personnalités en tout cas)

Le Pingouin : le vilain du scénario. Toujours sûr de lui, monomaniacque, des jeux de mots pourris mais dont il est fier. Avec lui, il ne faut pas hésiter à en rajouter, c'est un homme de spectacle.



Scénario

Eh oui, contrairement à un « tout le monde est John » classique, il n'y a pas juste une situation de départ, il y a aussi un scénario :))

Pingouin ne tarde pas, à l'aide des maintenant très intelligents pingouins de Gotham, à s'évader. Il a (en quelques heures il est très fort) trouvé le moyen de rendre son sérum générique. A l'aide d'une machine, il peut désormais soustraire un attribut sur un être vivant et le transmettre à un autre. Son premier essai est sur lui depuis un pingouin et ça marche ! Il peut désormais glisser sur la glace et nager comme un dieu, enfin comme un pingouin tout du moins ce qui est déjà une belle performance.

Il installe en hâte une nouvelle base secrète sous la banquise du zoo de Gotham et met au point final le transmutateur. Il donne à ses pingouins la capacité sonar des chauves-souris de Gotham et s'aperçoit qu'il a besoin de fonds pour financer ses activités.

Il décide donc de voler le tableau de la nef des fous lors du gala de charité. Et de préparer l'anéantissement de Gotham. Pour cela il remplace tous les serveurs mâles de la ville par ses pingouins, montés sur échasse et enveloppés d'un déguisement humain.

Pendant ce temps, Cathy H. étudie l'opportunité de voler la Nef des fous.

Scène 1 : Casting

Les 3 prétendants ont répondu à une petite annonce. Ils sont au manoir et attendent de montrer à Batman ce qu'ils savent faire.

Scène 2 : Vente aux enchères

Cathy Holmes fait monter les enchères pour jouer avec les nerds de Bruce Wayne. Bien, sûr, elle s'arrange pour perdre l'enchère et se faire inviter au gala le soir même.

Scène 3 : Le gala de charité

Au sommet d'un immense immeuble.

Cathy fait son possible pour convaincre Bruce de lui laisser approcher le tableau, sentir son odeur sans le verre securit autour. Elle est proche du tableau quand Pingouin et ses pingouins font irruption en deltaplane dans la salle de charité par les fenêtre qui explosent simultanément. Les serveurs dézippent leur déguisement pour se révéler être.... des pingouins avec des mitraillettes qui prennent les invités en otage.

Pingouin ne manque pas de relever ce trait d'humour (les pingouins, sont en réalité.... des pingouins !!! » et de signaler qu'il est obligé de prélever un impôt, étant ruiné depuis la dernière intervention de Batman.

Il fait donc prendre par ses sbires les bijoux et portefeuilles du gratin de Gotham, ainsi que le tableau. Mais Cathy le veut pour elle se fait embarquer inconsciente à bord de deltaplane du pingouin qui prend la fuite.

Scène finale : l'antre du pingouin

D'une façon ou d'une autre, Batman trouvera la planque secrète du pingouin. Il pourra démasquer et questionner n'importe quel serviteur dans un bar ou restaurant, coller un émetteur sur le deltaplane de son ennemi, ou simplement se dire que la plaque secrète de Pingouin est toujours sous la banquise du zoo de Gotham.

Un combat final contre Cathy devenue par l'expérience de Pingouin « Cat Woman » puis contre Pingouin lui-même pourra clore cet épisode palpitant de « tout le monde est Batman ».

Note : Ce scénario est un gros délire qui ne prend pas de gants avec les contingences temporelles ou matérielles. Il joue sur les poncifs et les caricatures. Usez et abusez en, votre séance de jeu sera rythmé et drôle :))

Les Voix

Toutes les voix ont les compétences de Batman. Pas la peine de donner non plus des scores de volonté, chaque personnalité a 10 en volonté. Et puis pas besoin de jets de dés pour savoir si une action est réussie ou non. Batman réussit toujours ce qu'il entreprend.

Le conformiste

Obsessions

- * Montrer que même Batman n'est pas au dessus des lois (1 point)
- * Se débarrasser définitivement des méchants pour enfin avoir la paix (3 points)

Le Evil One

Obsessions

- * Faire savoir que Batman c'est pas un gentil. (1 point)
- * Se débarrasser définitivement des méchants. (2 points)

Le jaloux de superman

Obsessions

- * Être admiré. (1 point)
- * Acquérir des super-pouvoirs. (3 points)

Le kitchou

Obsessions

- * Faire dans le stéréotype batman années 70. (1 point)
- * Draguer un jeune side-kick mâle. (3 points)

La chauve-souris

Obsessions

- * Faire les choses à l'envers. (1 point)
- * Libérer les chauve-souris du zoo de Gotham. (2 points)
- * Se reproduire (3 points)

Ressources

Des musiques midi bien kitchou qui donneront une patte sonore à votre séance de jeu :

<http://www.geocities.com/~talotta/Batman.html>

http://www.midisite.co.uk/midi_search/batman.html

Tout savoir sur Batman : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Batman>

Lorsque je l'ai fait jouer, la séance a duré 3 bonnes heures assez soutenues. Les joueurs avaient plein de bonnes idées pour faire avancer leurs obsessions et mettre en avant les poncifs absurdes de Batman. Ce fut très sympa.

Voilà, n'hésitez pas à laisser un commentaire si vous faites jouer ce scénario.