

LA GAZETTE BLINDÉE

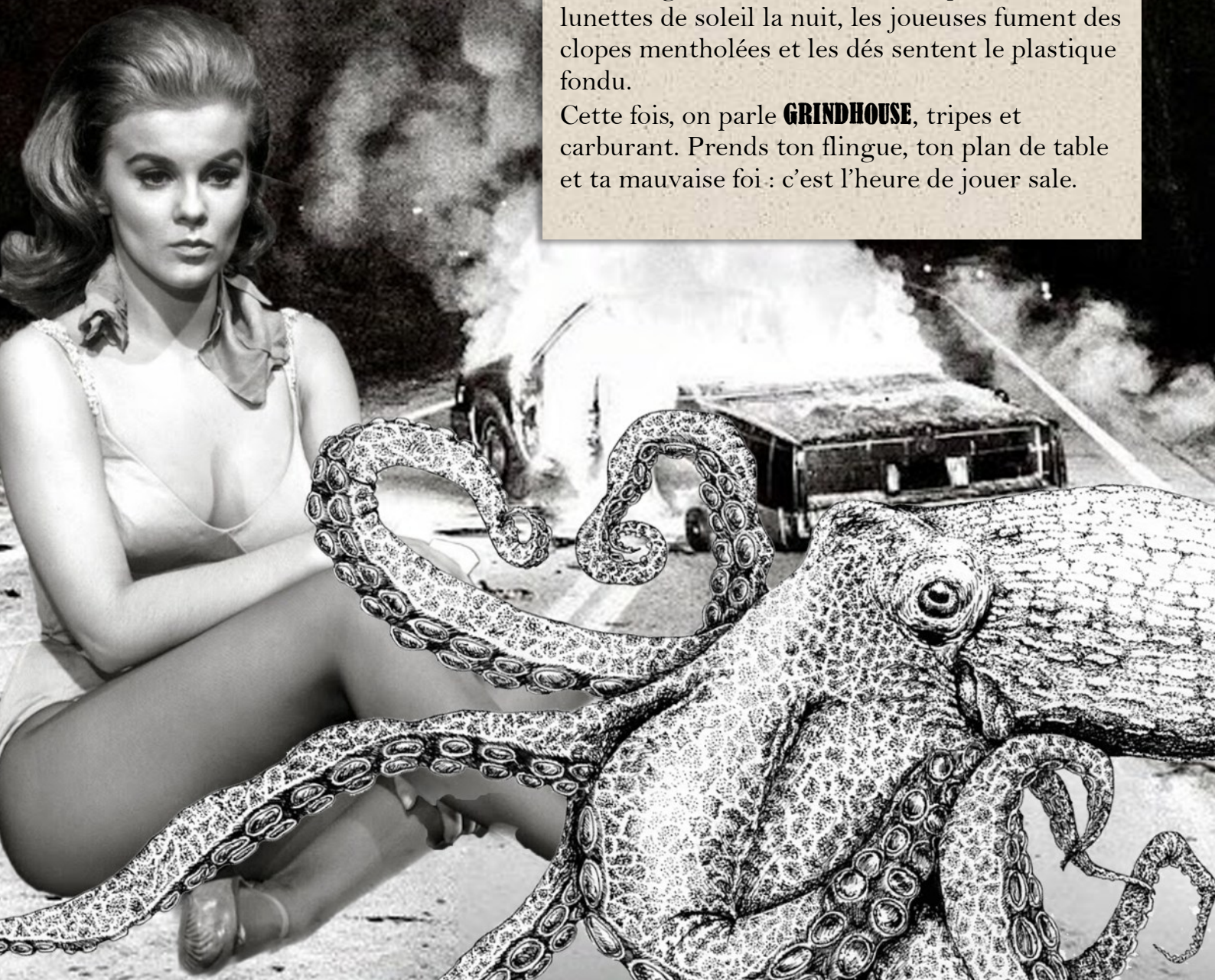
FANZINE ALTERNATIF GRATUIT - IRREGULIER - ET COMPLEMENT ALEATOIRE

N° 11

EDITO

Bienvenue dans le monde merveilleux du mauvais goût assumé. Ici, les MJ portent des lunettes de soleil la nuit, les joueuses fument des clopes mentholées et les dés sentent le plastique fondu.

Cette fois, on parle **GRINDHOUSE**, tripes et carburant. Prends ton flingue, ton plan de table et ta mauvaise foi : c'est l'heure de jouer sale.



LE GRINDHOUSE, C'EST BON POUR TON JdR !

Le Grindhouse, c'est pas juste des films mal doublés avec des bastons mal cadrées. C'est une esthétique, une ambiance, un feu roulant d'idées pour MJ fauché, joueuses survoltées et estomacs bien accrochés. C'est du sang, de la sueur, du cuir synthétique et des clous rouillés.

Tu veux de l'action ? Tu vas en bouffer. Tu veux du bon goût ? Tu t'es trompé de table.

JE REVIENS POUR TOI
POURRITURE ROUGE !



3 idées de scénars prêts à mitonner --- (à petit feu) ---

"Death Cop 1977"

Un ancien flic revenu d'entre les morts enquête sur son propre meurtre. Le vrai tueur ? Un sataniste en rollers dorés qui sacrifie des pigeons aux abords du bayou. Ajoutez une Dodge Charger volée, des bikers cultistes et un shérif qui fait des rêves prémonitoires en sniffant de la cendre humaine. Action garantie.

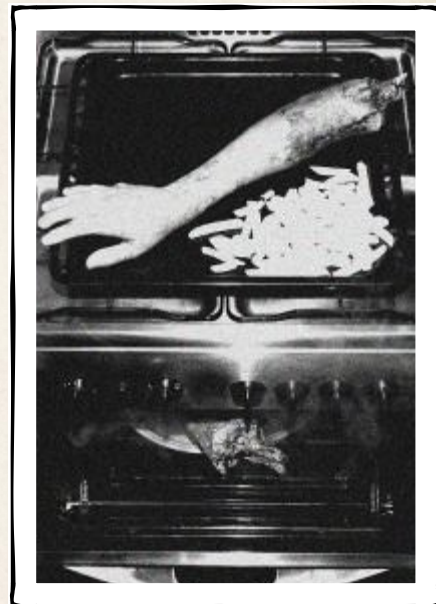
"Le Bordel de la 13^{ème} Lune"

Quartier rouge, enseigne rose néon, clientèle huppée... et disparition de notables locaux. Derrière les rideaux, des goules maquillées comme des divas, un videur cyclope, et des chambres qui ne sont pas toutes dans notre réalité. Le MJ est prié de ne jamais décrire deux fois la même pièce.

"Barbecue chez les Cannibales"

Un restau routier paumé, ambiance conviviale, spécialités locales... mais les PJ tombent en rade juste devant.

Et le menu change tous les soirs. Un scénario qui commence comme Massacre à la Tronçonneuse et finit en Banquet.



Systèmes qui collent bien :

Trauma — pour le côté brut, viscéral, sans filtre. Ton perso peut mourir à cause d'une brochette mal cuite, et c'est très bien comme ça.

L'Appel de Cthulhu — parce que l'ambiance moite, les sectes louches et les descentes en spirale mentale, c'est leur fond de commerce.

Simulacres — simple, souple, parfait pour faire exploser une voiture ou invoquer un démon lubrique sans table alambiquée.

Savage Worlds / SWADE — si tu veux gérer les poursuites en bagnole, les fusillades absurdes et les cascades sur lit d'asticots.

Bonus crado :

Tu veux vraiment jouer sale ? Donne à chaque PJ un vice au départ : alcool, obsession étrange, syndrome du héros ou dépendance aux milkshakes au poulet. Et fais -les ramer avec.

Exemple : Ton perso peut pas résister à danser quand il entend du discofunk. Même en pleine scène de crime.

À jouer direct



PNJ : Mamma Slaughter

Occupation :
Propriétaire du
"Gas & Blood
Diner"

Apparence : 1m80,
perruque rose
fluo, tablier
couvert de sauce
(et peut-être de
sang), voix rauque
genre râpe à
fromage trempée
dans le bourbon.

Style : Mi-
matriarche, mi-
bourreau de
cuisine. Adooooore
nourrir les gens.
Littéralement.

Secret : Sert du MJ (*meat jerked*) aux clients depuis qu'elle a passé un pacte culinaire avec une entité infernale logée dans son congélateur.

Caracs (adaptables) : Trauma / Simulacres / Cthulhu / SWADE (choisis ton poison)

Force au-dessus de la moyenne, Résistance aux dégâts élevés (elle a survécu à 4 incendies et 2 raids sanitaires).

Charisme terrifiant : +2 en Intimidation si elle tient une louche.

Pouvoir spécial : Hurlement de Friteuse Un cri guttural qui fait vibrer les nerfs et les cornets auditifs. Test de volonté/SAN pour résister à la panique (malus -2 pendant 1d4 rounds).

The Pulpinator

Revolver à canon court, gravé à la main, crosse en synthétique, orné d'un pendentif représentant une vilaine tête de mort en os. Tire des balles au mercure trempées dans du tabasco.

Statistiques (SWADE / générique) :

Dégâts : 2d6+1

Portée : 12/24/48

Tir : 1

PA : 1

Munitions : 6

Effet spécial : Sur un tir avec relance critique (ou réussite extrême), la balle explose dans le crâne, générant une gerbe de matière grise façon geyser d'hémoglobine. Tous les ennemis à vue testent leur Moral/Volonté sous peine de fuir ou de vomir.

Petite note de fluff : l'arme est maudite — chaque fois qu'elle est rechargée, elle "choisit" une victime au hasard dans un rayon de 10 mètres, même alliée. Le MJ est prié d'en abuser.



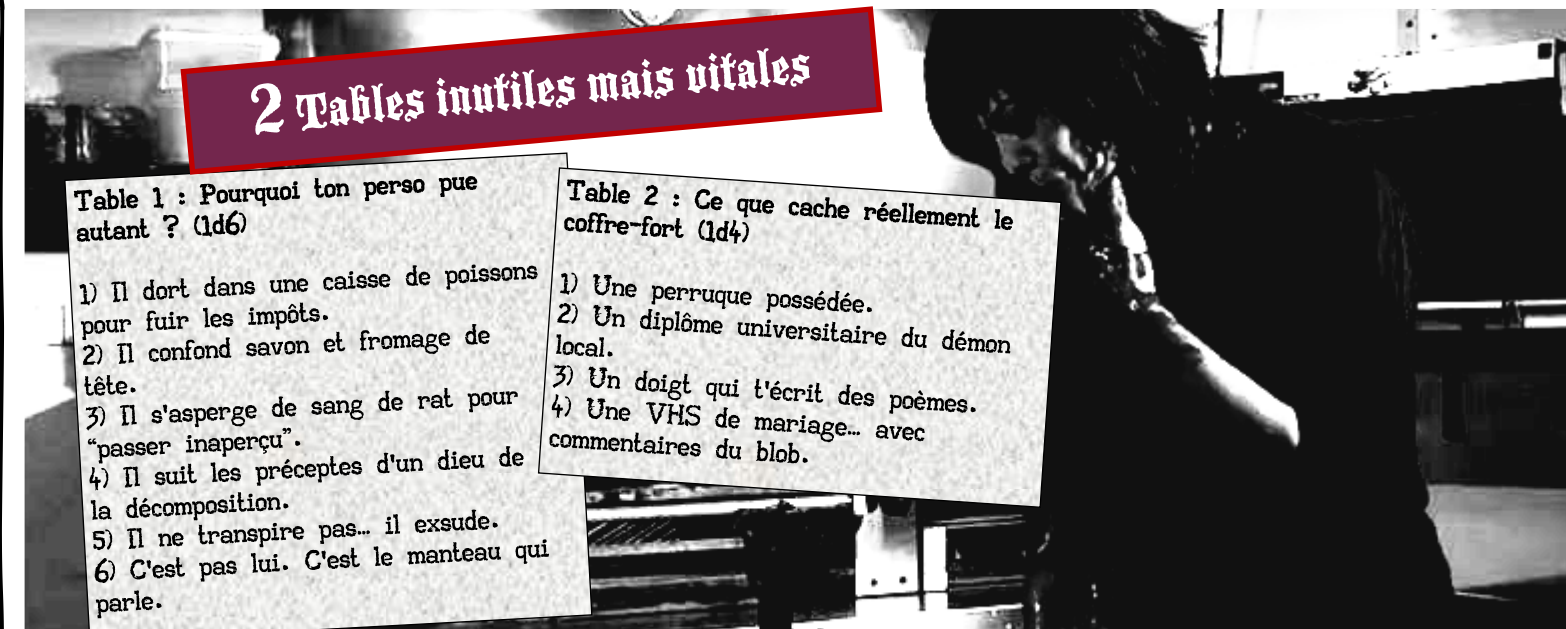
2 Tables inutiles mais vitales

Table 1 : Pourquoi ton perso pue autant ? (1d6)

- 1) Il dort dans une caisse de poissons pour fuir les impôts.
- 2) Il confond savon et fromage de tête.
- 3) Il s'asperge de sang de rat pour "passer inaperçu".
- 4) Il suit les préceptes d'un dieu de la décomposition.
- 5) Il ne transpire pas... il exsude.
- 6) C'est pas lui. C'est le manteau qui parle.

Table 2 : Ce que cache réellement le coffre-fort (1d4)

- 1) Une perruque possédée.
- 2) Un diplôme universitaire du démon local.
- 3) Un doigt qui t'écrit des poèmes.
- 4) Une VHS de mariage... avec commentaires du blob.





La Chose de la Bobine 9

"Ce n'est pas une créature. C'est un film. Un film qui se regarde... et qui te regarde en retour."

le Monstre du Mois

Origine : Créée accidentellement lors du tournage d'un film d'horreur amateur en 1974. Bobine oubliée dans une boîte à pizza, retrouvée 40 ans plus tard dans un cinéma abandonné. Depuis... elle projette autre chose.

Apparence : Un blob visqueux couvert de fragments de pellicule, de popcorn fondu et d'yeux humains. Il brille dans le noir. Il n'a pas de bouche, mais émet des rires de doublage mal calé.

Caractéristiques (génériques / adaptables) :

Taille : 3 m de diamètre, malléable, peut ramper dans les conduits d'aération.

Attaques : *Projection de Celluloïde Tranchante* (1d8, ignore les armures non magiques)

Avalement Dramatique (engloutit un PJ en 2 rounds ; test de Force pour s'échapper avant digestion acide)

Pouvoirs Spéciaux :

Flashback Toxique : la victime revit un souvenir humiliant ou traumatique - paralysie mentale (1d4 rounds, test de Volonté/San)

Montage Aléatoire : se téléporte aléatoirement dans le décor, comme un saut de coupe mal monté

Particularité : La Chose de la Bobine 9 est liée au projecteur. Tant qu'il fonctionne, elle ne peut pas être détruite. Il faut stopper la projection... ou la finir.

Mini-scénar : "Film Interdit"

Synopsis :

Les PJ héritent d'un vieux cinéma de quartier (ou le squattent, selon le niveau de légalité du groupe). En rangeant les lieux, ils trouvent une bobine mystérieuse : *"Bobine 9 - Ne pas projeter"*.

Devine ce qu'ils vont faire.

Moments clés :

- Une silhouette fondue dans l'écran... qui en sort.
- Un spectateur disparaît, mais on le voit ensuite à l'écran, hurlant en boucle.
- La créature change de forme à chaque acte du film.

Grindhouse Boost :

Ajoute un générateur de *Scènes Coupées* :

- Un flic corrompu revient d'entre les morts.
- Une explosion de bagnole dans le hall d'accueil.
- Un spectre en robe de mariée murmure "c'est le générique..."

