

« Gare à Vous ! Ma gare ? »

un scénario Méta-Créatures par Pitche

phverheve@tiscali.be

Type de groupe : Groupe de l'Elu et Groupe des Gars Décidés.

Utile(s) : Leader d'équipe, la Buffy (pour en venir à bout de tous ces garous), Bourrin (pour prêter main forte à la Buffy), l'Intello qui la ramène (pour chaperonner la Buffy), la Pouffe Idiote (pour rentrer en concurrence directe avec Tanya qui risque de lui voler la vedette), Gars k'a fait ça toute sa vie (des Garous, pwiou, déjà vus), le Gars qui filme (pour garder un souvenir de l'endroit) et le Cœur solitaire (pour tomber amoureux de Tanya, second rôle).

Type de série :

Dans cette épisode, le fun et la fight peuvent trouver leur place dans la Série 2 Intrigues et bonne humeur et une interprétation plus Survival Horror, plus glauque, plus vicieuse et retords conviendra à une Série 3 Noirs complots et conspirations.

Générique :

La caméra parcourt une voie de chemins de fer en hochant au rythme tranquille d'un marcheur. Il fait sombre, la nuit est claire et paisible. Un sifflotement ponctue gaiement cette ballade nocturne.

Enfin, le marcheur s'arrête et la caméra laisse distinguer dans la pénombre diffuse d'un lampadaire un vaste et imposant bâtiment. Un panneau l'orne.

Gros plan sur le sourire amusé en coin que laisse échapper notre noctambule en le contemplant.

On filme alors un poignet qui pivote pour découvrir un cadran digitale d'une vieille montre asiatique bon marché où s'affiche 04 : 30

On s'est approché, vision panoramique des lieux : la caméra s'arrête sur un banc le long de l'unique quai.

Soupir de soulagement de satisfaction. Le personnage s'y couche, se pelotonne et frissonne légèrement tout en essayant de se servir au mieux de son anorak comme d'une couverture. Il finit après quelques retournements et grognements satisfaits par s'immobiliser, parvenu probablement à s'assoupir...

Là, on fixe l'horloge suspendue au préau du quai : 04h44, et au même moment, le bruit nocturne semble s'étouffer : plus de grésillements des grillons, plus de hululements des rapaces, plus de bruits secs et rapides, des mulots et autres rongeurs furtifs... seul le bruit sourd de pas qui s'approchent, le ciel s'est obscurci avec le passage de gros nuages que la caméra voit filer et venir cacher la lune blafarde.



Méta-Créatures

Soudain, en très gros plan, serré accentuant ce sentiment d'être piégé et cerné de toutes parts, d'yeux qui s'ouvrent subitement grands ouverts, paniqués, horrifiés et puis au même instant un cri affreux qui déchirent l'air piquant et fait frémir de peur tous êtres vivants au alentour...

Fondu de la caméra au... rouge sang...

Introduction

Groupe de l'Elu

Vous râtez, vous voilà bloqués dans ce bled pourri d'Eastenwest. Le prochain train ne part qu'à l'aube, vous voilà obligés d'attendre là...

Peu avant, l'Intello qui se la ramène vous avez entraîné ici pour questionner un vieux pasteur et consulter de vieux registres poussiéreux ce qui était vraiment passionnant... Couverts de sueurs et de crasses, vous en aviez enfin fini mais des sagouins vous ont siphonné votre réservoir d'essence - il n'est pas question de faire pareil. Faut dire que le pompe à essence est à 40 bornes et que tout le monde dort ou n'a pas envie d'aider des étrangers... Belle mentalité dans ces villes sudistes.

On vous a conseillé de prendre le train et de revenir chercher votre voiture avec une dépanneuse.

Enfin, vous prenez votre mal en patience...

Groupe des Gars Décidés

Depuis votre effroyable et dramatique rencontre avec les Méta-Créatures, vous pensez que derrière chaque nouvelle anodine se cache une Méta-Créature et vous les soupçonnez toujours en premières des pires forfaits.

On pense de vous que vous avez basculé dans la folie, la paranoïa ou l'obsession mais les faits qui vont suivre vous donneront une fois de plus et malheureusement raison !

Voilà dans la ville d'Eastenwest, vous avez relevé les manchettes dans les journaux locaux relatant la mort de bétail mutilé et dévoré par des animaux sauvages, probablement des renards. Vous aviez gardé l'information à l'œil.

Aujourd'hui ces mêmes journaux racontent que ce sont des êtres humains qui ont été retrouvés dans cet état.

Ca change tout, en conséquence, vous avez décidé de pousser vos investigations directement sur place.

Chapitre 1 : Arrivée en gare

Le **Groupe des Gars Décidés**, arrivé à Eastenwest ne tarde pas à trouver la gare. Il suffit de réussir un jet de Compétence Recherche d'infos Pas évident (23).

Le **Groupe de l'Elu** lui attend déjà sur le quai de la gare.

Pour nos Héros et Réalisateur, voici une rapide présentation de la zone du terminal ferroviaire.



Méta-Créatures

1. **La gare.** De forme rectangulaire. On y accède par une pièce semi-circulaire et vitrée en front à rue. Sur les côtés, un escalier et une pente permettent d'accéder au quai sinon on sait y accéder par le bâtiment.

En face, la route (3) part à l'ouest vers Eastenwest et elle se poursuit à l'est vers «Ailleurs». L'intérieur du bâtiment sera décrit ultérieurement.

2. **Voie ferrée.** Celle-ci passe devant la gare d'ouest en est et se courbe quelques dizaines de mètres après la gare pour filer droit vers le sud. Une voie, face à la gare mène vers l'entrepôt de maintenance (4) situé au sud. Une autre voie de formation long parallèlement la voie principale.

3. **Route.** Celle-ci comporte deux bandes, une dans chaque sens et permet de rejoindre la ville d'Eastenwest et de quitter celle-ci pour «Ailleurs».

4. **Entrepôt de maintenance.** Celui-ci permet d'accueillir la locomotive qui peut ainsi être réparée et révisée. Une passerelle et une fosse autour de la locomotive permettent aux mécaniciens d'accéder à tous les endroits afin d'y travailler. On y trouve toutes sortes d'outils et chalumeau (similaire à un lance-flammes comme Arme de fortune). Le bâtiment est assez haut.

5. **Cabine électrique - transformateur.** Ces deux petites cahutes abritent les bornes électriques de la gare et du chemin de fer. Il est très dangereux d'y pénétrer sous risque de chocs électriques fatals. La clé est disponible au baraquement du personnel (6).

6. **Baraquement du personnel.** C'est ici que le personnel cheminot de la gare vient se reposer, se restaurer et se changer. On y trouve un petit coin douche - WC avec des casiers pour se changer et des boîtes à outils. On peut facilement y trouver une tenue de cheminots avec outils et casque. On trouve aussi un petit réfectoire avec une kitchenette et un divan et quelques fauteuils. Un flipper et une tour à eau terminent l'ameublement. Le baraquement est construit légèrement en hauteur.

7. **Zone de stockage.** Ici, on trouve pêle-mêle des caisses, des palettes, des bidons de fuel, d'huiles, des marchandises, des tas de gravas, de briquillons, de débris et crasses diverses. Il y est très difficile d'y progresser mais par contre il est très aisé de s'y dissimuler, jet de Compétence Demande un peu d'attention (18) Se cacher.

Un endroit sert de stockage des matières hautement inflammable.

8. **Citerne.** Celle-ci contient plusieurs dizaines de mètres cubes d'eau. Elle est de forme cylindrique terminée par une toit conique. Un tuyau permet de déverser de l'eau à hauteur du chemin de fer. Elle tient debout avec 4 solides poteaux.

9. **Entrepôts.** Le long de la route et attendant au chemin de fer, on trouve les entrepôts de diverses firmes notoires de transports et de logistique. Le personnel qui y travaille commence tôt le matin pour finir fin d'après-midi. Ils ont un petit local de repos et pour eux se changer. Un parking privé abrite leurs voitures. Ils viennent la plupart d'Eastenwest. Il y a un transpalette pour charger les wagons marchandises longeant un quai de chargement.

Les entrepôts sont solidement cadenassés et la police passe la nuit vérifier que tout est calme mais elle ne fait que longer ceux-ci doucement en



pointant de leur véhicules un puissant projecteur tout cela sans mettre un pied à terre et sans qu'un pneu ne quitte la route principale

Chapitre 2 : Devant la gare

La gare est construite en briques ocre avec de légères jointures en ciment clair. Les fenêtres sont hautes et se terminent au rez-de-chaussée par un arc de cercle. Les boiseries sont d'un bleu nuit. Des pierres de taille terminent d'orner celle-ci.

Le toit est haut, pointu avec des corniches et boiseries peintes d'un rouge vermillon. Les portes extérieures sont peintes également d'un bleu nuit et vitrées. Un écriteau renseigne du local qui se cache derrière. Des lanternes fixées aux murs éclairent les abords de la gare.

Certaines pièces seront plus expliquées dans les chapitres suivants. En effet, elles seront les scènes privilégiées de l'épisode qui va suivre. Le théâtre d'évènements à faire crever l'audimat !

1. Hall d'entrée. Telle une baie vitrée, il permet d'accéder par une majestueuse porte à une salle en demi-cercle. Des bancs sont disposés en arc de cercle attenant aux murs. Celui-ci permet d'inonder de clarté la salle d'attente (5). Le carrelage est composé de mosaïques grises. Au centre trône un banc circulaire garni d'une magnifique plante vivace et bien arrosée d'une belle couleur vert brillant et grasse. Un préau protège le fronton du hall d'entrée. Des tôles ondulées de plexiglas soutenues par des armatures en fer forgé de type Art Déco, une certaine sinuosité florale.

2. Quai. Celui-ci est cimenté. A intervalles réguliers se trouvent des poubelles, cendriers et bancs. Ceux-ci sont esthétiques tout en étant robustes, moulés en une seule pièce pour éviter d'être saccagés par des vandales. Une porte à chaque extrémité du bâtiment permet d'accéder aux guichets et au bureau du contrôleur. Ces portes sont franchissables que par le personnel autorisé. Un préau du même type que devant l'entrée de la gare protège les passagers et navetteurs des intempéries.

3. Voie ferrée. Une petite escabelle permet de l'attendre du quai. Son accès est strictement réservé au membre du personnel comme le rappelle un écriteau. La voie est électrifiée par des caténaires et par les rails. Il se pourrait bien qu'une odeur de poils roussis s'en dégagent d'ici peu.

4. Bureau de contrôle du trafic ferroviaire.

C'est dans ce bureau que passe son temps le chef de gare quand il n'est pas sur le quai à régler la circulation des trains leurs arrivées. Il y a un bureau, quelques chaises et un poêle au mazout sur lequel traîne un vieux pot à café refroidi.

5. Salle d'attente. Vaste salle au sol recouvert d'un dallage bleu-gris. Ensuite de longues banquettes en bois complètent le décor. Une horloge murale égrène le temps qui s'écoule par sa bruyante trotteuse rouge qui semble hoqueter à chaque seconde. Tout semble immuable, figée, immobile tant l'atmosphère est pesante, calme comme dans les couloirs d'un hôpital.

Mais la voie sur aiguë du Sale Môme Collant vient détonner et troubler ce silence quasi sépulturale, morbide. Il ne fait que parler, poser des questions, jusqu'à lui-même si personne ne l'écoute. Ça en devient vite soûlant.



Faites faire aux Héros un jet d'opposition de Baratin pour qu'ils ne perdent pas leur sang-froid et sois déconcentrés et moins attentif subissant un malus au FDT de 5 à tous les jets de MEN, CHA et ADA. Hé oui, il tape sur le système ce sale mioche !

C'est là que les Héros rencontrent la Pouffe Idiote et le Sale Môme Collant, son frère. Ils attendent le prochain train, les billets coincés, calés dans son décolleté - celui de la Pouffe Idiote - sur de ne pas les égarer.

6. Guichets. La porte qui donne sur les quais claque sinistrement au vent glacial qui s'est engouffré dans la pièce et qui en tourbillonnant à éparpiller toutes les notes ou papiers de la pièce. Ces bourrasques ont tout chamboulées dans la pièce. Les armoires à dossiers sont renversées, leur contenu mélangé et traînant au sol.

Un test Moyen (25) de Chercher réussi fait remarquer la trace d'une main ensanglantée sur le rebord du comptoir. Cette trace de sang se poursuit sur le sol en virant vers la porte battant au vent. Apparemment, le préposé enfin son cadavre, a été traîné au sol et évacuer et tout au alentour indique des traces de lutte : quelqu'un a dû être violemment projeté sur les casiers à dossiers, qui se sont effondrés sous le choc...

Un percolateur fonctionne toujours, son pot de verre fêlé sous la chaleur a répandu son contenu, un liquide brûlant et noirâtre au sol. Il sent ici une odeur de ... café cramé.

Aucune trace de cadavre, il a dû être emporté au dehors. En fait, il a déjà été dévoré tout cru.

6 bis. Distributeurs. Dans un coin de la salle d'attente se trouvent les distributeurs de friandises, boissons et autres candies. Lors de l'agression de la Pouffe Idiote au toilette, le Sale Môme Collant qui s'amusait à forcer le distributeur ou à donner des coups de pied dedans, fera dévaler toute une série de canettes qu'il utilisera comme projectiles improvisé !

Notes pour le Réalisateur : récompensez le Héros qui pensera, devant les distributeurs, à vanter les mérites de SA boisson/limonade/friandise PREFEREE !

7. WC. Les WC sont accessibles de l'intérieur et de l'extérieur. Il ne faut plus demander la clef, habituel sésame autorisant son accès et leur utilisation « salvatrice », il semble que celles-ci restent ouvertes en permanence ? L'ensemble est recouvert de faiences jaunes brillant, d'urinoirs et de WC-cabines en relatif bon état : propres, sans trop de graffitis, et où une odeur d'eau de Javel plane dans l'air ce qui à l'avantage de masquer l'odeur pestilentielle d'un cadavre laissé dans une cabine.

8. Contrôle du trafic. Cette pièce avec ses néons défectueux, clignote d'un effet stroboscopique rendant la vision pénible. Il est difficile de s'habituer à cette intermittence énervante entre pénombre obscure soudaine et brusque clarté lumineuse.

Ceci fait que les Héros ne remarquent pas qu'un loup-garou est tapis en embuscade sous le pupitre de contrôle sur lequel on peut voir en une progression de bâtonnets orangés lumineux l'entrée ou la sortie des trains, du trafic ferroviaire dans le portion de rails, aux abords de la gare.



Méta-Créatures

Notes au Réalisateur : l'attaque du loup-garou se fera sous le couvert de l'Embuscade et la visibilité rendra le combat plus difficile à mener. Des chaises, fauteuils peuvent être projetés par le loup-garou que sa force surhumaine aide grandement à cela.

9. Bureau. Le même désordre que dans la salle des guichets. Les traces de sang en moins. Tout a été saccagé gratuitement : aucune trace de lutte, que du vandalisme. Aucun test de compétence de Chercher ou Trouver des infos ne permettra d'en savoir plus, il n'y a rien spécial là-dessous.

Si, le scripte me rappelle un truc : finalement un test Demandant un peu d'Attention (18) fera remarquer que le papier a été déchiqueté comme par un chien qui passe ses nerfs sur un os et de nombreux et profondes entailles de griffes.

10. WC. Identiques en tout point à ceux du rez-de-chaussée (7), le cadavre en moins, la tranquillité en plus.

11. Matériel. Cette pièce renferme du matériel de nettoyage, balais, brosses, etc. Eventuellement les Héros peuvent se servir de ce qui s'y trouve comme arme improvisée - avis aux Bidouilleurs ou kings du Système D - des produits de nettoyages hautement concentrés s'y trouvent et sont très corrosifs, ce qui peut servir à asperger l'ennemi enragé et poilu et lui causer de graves et douloureuses blessures.

12. Salles des aiguillages et des transformateurs. C'est ici que se trouvent les appareils d'aiguillage de la gare. On peut les contrôler d'ici, y interférer, autrement que sur la voie ferrée. C'est aussi là que se trouvent les transformateurs d'électricité de la gare et de la voie ferrée. Il y règne une forte odeur d'ozone et un combat violent risque fort de se terminer par l'électrocution de l'un des assaillants s'il tombe sur une bobine de haut voltage d'une cabine électrique.

Un incendie peut aussi s'y déclarer entraînant un important dégagement de fumées aveuglant et suffocant et la mise en marche d'extracteurs de fumées et l'échappement d'un gaz d'étouffement des flammes, supprimant l'oxygène ambiante, indispensable à la combustion.

Le risque d'asphyxie est grand pour ceux qui demeurent là !

Par la suite, le Réalisateur met en scène l'épisode comme il le souhaite choisissant quand certaines actions ou événements se déroulent, avec quels intervenants, à quel endroit précis, etc.

L'idéal étant de bousculer les événements, ne laissant aucun répit aux Héros, les bousculant de toutes parts, les obligeant à se précipiter d'une pièce à un couloir, alertés par un cri, une bagarre, etc., les surprenant par derrière, etc.

Au Réalisateur de leur en faire baver sans qu'ils puissent jamais s'y attendre, telles sont les directives des producteurs.

Chapitre 3 : Il y a quelque chose qui cloch(ard) ici !

Une forme toute ramenée sur elle-même, pelotonnée sur elle-même se distingue à peine allongée sur un banc. Soudain, un grand et ample geste : il ramène une couverture sur lui pour lutter contre le froid de la nuit qui s'installe tandis que l'humidité sous forme de volutes de vapeur quitte le sol en ondulant vers le ciel.

De plus près, la tristesse de ces loques qui lui servent d'habits, l'odeur nauséabonde qui plane, le haut de forme tout cabossé sur la tête, ses mitaines sur ces doigts tous engourdis et bleuis, son gros orteil qui dépasse de sa chaussure trouée, tout met les Héros en présence d'un authentique, archétype du clochard. Une bouteille de gin à peine entamée achève la composition scénique.



Voyant les Héros s'avancer, il grommelle, il aurait voulu sa tranquillité. Si les Héros lui demandent l'horaire des trains, il leur dit de s'asseoir et d'attendre voir... Il profite pour leur demander une cigarette, se redressent et s'emmitoufle dans sa couverture et se met à les questionner sur « qui-quoi-comment-où-il fait beau, hein ? »... lampant de temps en temps une rasade d'alcool et le proposant aux Héros.

Quiconque boit ce breuvage sera tout de suite saoul avec toutes les conséquences au niveau des règles que ça impliquent, c'est de l'alcool à 90°.

Note au Réalisateur : quand le groupe de Héros se sera rapproché et qu'il sera mis en confiance en discutant ou en posant quelques questions au clochard affalé sur un banc, celui-ci se transforme pour se jeter violemment et féroce, les yeux injectés de sang, les crocs en avant de préférence sur les Héros aux profils suivants : Eclopé, Pouffe Idiote, Gars qui à Priori n'a Rien de Spécial, Petit Ami Bègue ou tout de sortes d'archétype similaire. Attention à ne pas provoquer de dommages collatéraux à flinguer à tout va ! On vous connaît Messieurs les Bourrins et Barbares Hig-Tech ou Leader. De plus, la lycanthropie touchera peut-être l'un de vos Héros de sa terrible malédiction.

Chapitre 4 : Dans le hall

Lorsque les Héros pénètrent dans le hall, il est quasi désert. D'ailleurs qui attendrait encore un train à pareille heure. Seules deux personnes sont assises côte à côte sur la grande banquette en bois. Il s'agit d'une jeune femme et d'un petit garçon, visiblement son plus jeune frère vu la similarité des traits du visage.

S'ils font connaissance la jeune femme liera vite la conversation avec le plus beau parti mâle du groupe lui faisant du gringe, des ronds de jambes, des clignements de cils, des allusions à sa beauté. En bref elle ne cherche qu'à le draguer.

Au contraire du gosse, qui devient vite exaspérant en bombardant de question le plus érudit du groupe, toutes de sortes de sujets. Il n'arrête pas de tirer à la manche du beau Héros dragué par sa frangine, empêchant la conclusion romantique. Quelle sale gosse !

Ils attendent tous deux le dernier train et ne sont même pas très étonnés de ne voir personnes, c'est une si petite gare et un si petit bled, alors.

Chapitre 5 : DEMAKE'UP

Prétextant de se faire une beauté, la Pouffe Idiote se dirige aux toilettes des femmes, peut-être emmènera-t-elle tout en discutant son bien aimé pour poursuivre leur entrevue et faire connaissance en dehors du champ de la caméra.

Arrivée, elle passe se poudrer le nez face au large miroir sans cesser les allusions de drague et ressemblant son petit sac à main elle pousse la porte de la première cabine à sa portée.

Là, horrifiée, elle pousse un cri strident digne d'une screaming queen à faire de jalousie la Castafiore, un cadavre se trouve là complètement dépecé, éviscéré, exsangue ! Elle est là, complètement hystérique désespérée et ne se rendant pas compte que par l'autre porte, un loup-garou s'est rameuté seul (bizarre ?).



Il se jette sur elle sauvagement, la lacérant à mort, son sang vermillon éclabousse de partout même sur la caméra, elle se fait écharper monstrueusement. Ce n'est pas grave si elle venait à mourir, c'est d'ailleurs son rôle pour clôturer son intervention dans la série sauf si nos Héros lui permettent de s'en tirer pour quelques scènes supplémentaires à interpréter. Si elle est saine et sauve, elle ne quittera plus d'une semelle son sauveur telle un sangsue.

Son petit frère, le Sale Môme Collant la défend vaillamment en bombardant l'assaillant ou - par malchance - nos Héros venus à sa rescousse la sauver des griffes de ce monstre - jamais cette expression n'aura été aussi vraie - avec des canettes de boissons. Le Réalisateur décidera du FDT, des dégâts occasionnés et d'éventuels dommages collatéraux !

Mais nul ne remarquera que profitant de la pagaille du furieux combat, 2 loups-garous profitent du désordre pour enlever le Sale Môme Collant et l'emmenent à l'étage (12) plus ou moins discrètement lui laissant quand même échapper un appel à l'aide terrifié et vibrant de sa petite voie niaise - pensez à la voie des enfants dans ces séries vieillottes pour enfants américaines telles que Flipper le Dauphin - sa bouche bâillonnée par la grosse patte griffue et poilue de l'un des loups-garous.

Chapitre 6 : Vos tickets, s.v.p. !

Au beau milieu, penché sur un cadavre encore fumant, un loup-garou dévore ce qui devait être le chef de gare. A l'arrivée de nos Héros, il se tourne vers eux et ajoutera bien ceux-ci à son festin. Il y a du sang partout, tant que ça en devient exagéré mais passons, encore tout barbouillé, il leur montre ses crocs, ses babines retroussées, le regard fou aiguisé par l'appétit et cette vision de chair fraîche.

Chapitre 7 : Séquestré

Les Héros doivent se grouiller s'ils ne veulent pas voir le Sale Môme Collant dévoré et ces deux agresseurs repus de leur repas juste achevé. Ils devront parvenir jusqu'ici, dans la dernière pièce de l'étage.

Une fois sur place, il leur faudra l'extirper des griffes de ces 2 gardiens. La Foule Avide appréciera que le gamin finisse sain et sauf dans les bras où tenant la main noueuse du plus balèze du groupe de sa p'tite menotte fragile.

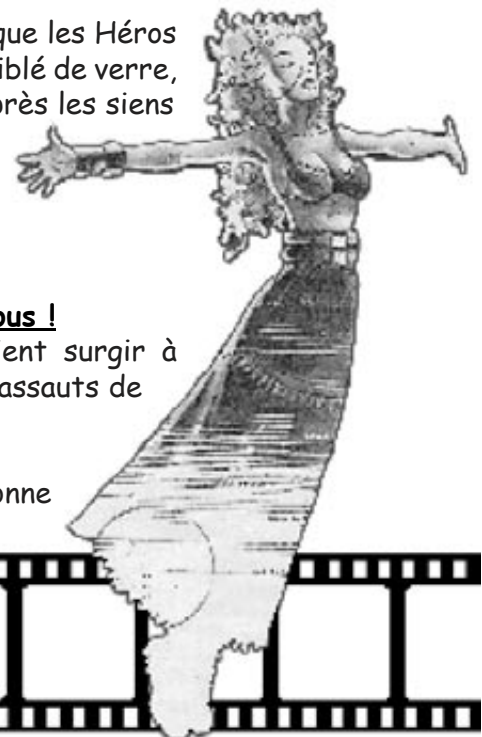
L'un des loups-garous, pour sauver sa peau sautera par la fenêtre pour que les Héros le voient horriblement défénestré se relever et s'enfuir péniblement, criblé de verre, hurlant de douleur - il crèvera peu de temps après, un peu plus loin - après les siens à l'extérieur de la gare, vers les entrepôts et hangars.

A n'en pas douter que nos Héros se lanceront impitoyablement à sa poursuite.

Chapitre 8 : Idées en vrac, promotion à tous les rayons, servez-vous !

Réalisateur, ici je vous propose une série d'éventualités qui pourraient surgir à l'esprit de vos Joueurs ingénieux. Ainsi, vous pourrez répondre à leurs assauts de questions.

Les Héros peuvent tenter de percer la citerne (8) pour déverser un tonne



d'eau sur la tête de leurs assaillants qui seraient outre balayés par les flots avec tous les chocs internes (dégâts à l'appréciation du Réalisateur) que ça engendrent, auraient aussi leurs poils tous mouillés et ça assurément, un loup-garou n'aime pas se retrouver trempé tel un « poule mouillée ». Ça les fera enragé à coup sûr.

Aussi, les Héros peuvent faire écouler l'eau au sol, et électriser cette grande nappe d'eau dès qu'un loup-garou y plonge une patte, choc ... surprise électrique assurée !

Si le Bidouilleur du Groupe ou le roi du Système D a besoin d'électricité, il peut tirer un câble haute tension à partir de la **cabine électrique - transformateur (5)**.

Le transpalette des **entrepôts (9)**, une fois le contact mis, peut servir d'engin offensif au Chauffeur du Groupe qui pourrait y faire embrocher l'ennemi se ruant à la charge. Dégâts assurés, empalement mortel.

Dans la **zone de stockage (7)**, les Héros peuvent se servir des matières inflammables pour transformer leur ennemi en torches vivantes ou les faire périr éventuellement dans une mer de feu ! effet dantesque assurée et pic dans l'Audimat.

Du matos, de l'outillage, etc. peuvent être facilement trouvés dans les caisses à outils présentes dans le **baraquement du personnel (6)**. Mais attention, comme le Réalisateur le constatera par la suite, ce n'est pas sans danger, voir le Chapitre intitulé « Encerclés ».

Chapitre 9 : A défaut de fuyard vivant... faudra un peu chercher soi-même

Au départ, il est facile de suivre la trace du loup-garou blessé, des traces de sang jonchent le sol mais la piste se termine brusquement en cul-de-sac, les Héros finissent par tomber sur son cadavre, non loin de la citerne tour. Son cadavre n'a pas le don de se déplacer encore, non, non, le zombie garou, ce n'est pas pour cette fois et les Héros ne peuvent compter là-dessus pour trouver leur repaire.

Chapitre 10 : Encerclés

Si les Héros n'y prêtent pas attention par un test réussi de Chercher Difficile (28), ils ne verront pas les 4 loups-garous planqués sous le plancher du bâtiment surélevé.

Ceux-ci attendront qu'ils soient tous rentrés pour se précipiter à l'attaque profitant de l'effet de surprise et de l'encerclement sans issue possible pour tenter de les lapider à mort.

Chapitre 11 : Dans le fosse des mécanos

Dans l'**entrepôt de maintenance (4)**, les Héros en cherchant éventuellement après les loups-garous ou d'un outil ou chalumeau pour servir d'Arme de Fortune ou de Système D se feront attaqué par un loup-garou qui bondira de la passerelle de tout son poids, attention la tête et un qui viendra happer leurs jambes par ses griffes acérées à partir de la fosse des mécaniciens, attention les jambes !



Chapitre 12 : Un véritable labyrinthe mortel : une funeste partie de cache-cache s'engage

Les recherches du repaire des loups-garous vont conduire nos Héros à pénétrer cette zone pour les y dénicher car c'est bien là au cœur de bric-à-brac planqués que se trouvent le gros de la troupe environ 5 méta-créatures. La progression du Groupe y est pénible, le sol inégal est jonché de débris et autres crasses, en cas de combat, le Réalisateur fera subir un malus de 5 au FDT.

Les loups-garous qui connaissent l'endroit comme leur poche (encore mieux si c'était des kangourous-garous) bénéficie d'un effet de Surprise quasi permanent et mène quantités d'escarmouches ou embuscades avec un bonus au FDT de 5.

Conclusion classique

Les Héros parviennent enfin à prendre leur train et à quitter cet endroit peu accueillant. Mais l'un d'eux grimpe à bord du train...-couchettes, la Pouffe Idiote au bras pour un trajet qui s'annonce des plus... je vous laisse imaginer la suite, cette série n'est pas classé X, le CSA m'empêche d'en (d)écrire plus...

Oui, le Sale Môme Collant, a été confié aux bons soins du Groupe qui veillera à ce qu'il reste sagement vissé à son siège, bien tranquille et surtout bien silencieux... Bâillonné peut-être ?

Conclusion To be continued

Les garous ont morflé mais les Héros ont fini par s'énerver sur le Salle Môme Collant, sa blondasse de grande sœur s'est en mêlée, baffant les effrontés et grossiers personnages qui avaient corrigé son frère. Certains du Groupe, intéressés, prennent partie pour la Pouffe Idiote. Tout cela se termine en véritable pugilat... quelle misère...

Conclusion Enter sandam

La Pouffe Idiote a fini déchiquetée, son p'tit frère également. Enfin, il méritait bien : quel enfer il a fait vivre au Groupe lors des tournages et sa sœur n'avait pas le cachet, ni la classe pour autre chose qu'un second rôle minable... Rien de bien grave, par contre la lycanthropie d'un Héros ou sa fin horrible - THE END - : étant digéré dans l'estomac d'un garou, les autres « Héros » ayant dû abandonner son cadavre pour s'enfuir et sauver leur peau... bref la débandade à tous les niveaux.

Ajout aux règles 2ème saison

Screaming Queen : (gain de 3 pts)

Une Faiblesse seulement accessible aux femmes.

Celle-ci ne peut s'empêcher à chaque moment tendu de pousser un cri strident et suraigu ou lorsque qu'elle rencontre un Méta-Créature de n'importe quelle type. Elle ne peut donc s'empêcher de pousser un cri dans une pose théâtrale et mélodramatique. Pensez aux jeunes femmes blondes pulpeuses qu'on retrouve dans le film tel que *Scream*...

La Screaming Woman ressemble fortement à une hystérique.

Terminons par préciser que c'est une Faiblesse fortement conseillée à la Pouffe Idiote qui pourra s'égosiller à en perdre le souffle.

Une Screaming Queen (SQ), traduisez « reine du hurlement », passe sa vie d'actrice à se faire massacrer dans des séries B horribles. Sa première qualité est d'avoir une puissance vocale peu commune. Physiquement, elle est souvent blonde à forte poitrine, mais elle peut aussi être brune (toujours avec une



Méta-Créatures

forte poitrine). De toutes façons, elle finira toujours poursuivie par un serial killer ou un monstre de l'espace. Et oui, la SQ meurt beaucoup, et de préférence dans d'horribles souffrances !

In http://www.ed-wood.net/screaming_queens.htm

Seconds rôles

Tanya

Profil : Pouffe idiote, genre jeune fille éplorée, infirmière blonde à la poitrine pulpeuse.

FOR : 5 - DEX : 6 - ADA : 6 - MEN : 6 - CHA : 10 - VIT : 12 - Pv : 24

Séduction : 12, Baratin : 10, Conduire : 8, Histoire occulte : 0, Sociabilité : 10, Premiers soins : 8, Influence : 10, Lancer : 8, Persuasion : 10 et Armes de poing : 6.

Qualité(s) : aucune.

Faiblesse(s) : Hématophobie, Bête de sexe et Screaming Woman.

Dylan

Profil : Sale Môme Collant, malicieux, « ninja » sur les bords et mordu de PC

FOR : 5 - DEX : 6 - ADA : 10 - MEN : 4 - CHA : 6 - VIT : 16 - Pv : 20

Système D : 10, Esquive : 9, Discrétion : 8, Influence : 8, Arts martiaux : 8, Lancer : 8, Catapulte (DEX) : 8, Informatique : 6 et Se cacher : 8.

Qualité(s) : Gosse de bourge

Faiblesse(s) : Ballistophobie et Citation (+1 FDT) « Oula, là je m'éclipse ... » lorsque la situation devient dangereuse ou sexuelle.

Clochard

FOR : 8 - DEX : 7 - ADA : 7 - MEN : 7 - CHA : 6 - VIT : 14 - Pv : 24

Il n'y a pas plus de description et de caractéristiques car il se dévoilera pour surprendre et attaquer les Héros.

Loup-garou type

FOR : 12 - DEX : 12 - ADA : 8 - MEN : 5 - CHA : 5 - VIT : 20 - Pv : 34

Combat mains nues : 12, Résistance : 11, Discrétion 6 et Pister 11

Pitche

Relu et approuvé par Groumhillator Hammer Smashed Face

novembre 2004

Méta-Créatures (www.metacreatures.fr.st)

La seconde édition du jeu de rôle Télévisuel de la Violence Parodique.

