

Mutants en série pour ... série Méta-Créatures

un scénario Méta-Créatures par Pitche

phverheve@tiscali.be

Inspirations : ces films américains récents où une bande de collégiens sont confrontés au sein même de leur lycée à une menace terrible (invasion extra-terrestres - comme *The Faculty* -, terroristes - comme dans *L'Ecole des Héros* -, etc.) que personne, sauf eux, ne soupçonne ou ne veut prendre au sérieux. Ils doivent finir par agir seul pour sauver toute la situation car il ne reste plus qu'eux.

* *The Faculty* (1998) / *The Faculty*

* *Toy Soldiers* (1991) / *L'Ecole des Héros* :

Type d'équipe : Groupe de l'Elue où chaque membre pourrait être étudiant au sein du collège...

Type de série : Série 3 pour ce scénario clairement et d'entrée de jeu (de rôles) orienté Survival Horror à travers le dédale des couloirs, salles, classes et cours de l'école. Série Noirs Complots & Conspirations qui vous rappellera les joies des pupitres et de l'odeur de la craie... mêlés à d'horribles extra-terrestres... beuark. Estomac sensible, faites la diète.

Utile : distribution des rôles. Chacun pourrait incarner l'un des membres du groupe de copains plus ou moins soudé. L'**Intello qui se la ramène** est le responsable de la bibliothèque et de la **Buffy**. Son petit frère de l'école d'à côté, **Sale môme collant** lui colle aux basques. Un **Bidouilleur** qui usera du labo de chimie comme d'un véritable arsenal. L'**Eclopé** est l'intello souffre-douleur de ses collègues. Il est vraiment gringalet mais s'occupe néanmoins d'animer la célèbre radio du collège. Alors là, mettez au moins une **Pouffe idiote** ou un **Gars qui a priori n'a rien de spécial** si vous le pouvez. Le **Petit ami pègue** accompagne sa top biche de **Buffy**. Le **Gars qui filme** est le mordu du VHS et du Super 8, il fait chier tout le monde à filmer sans arrêt et à se trémousser caméra au poignée. Mais il a filmé un truc vraiment pas net...

Radio Collège sur 113.69 FM : bande son. Quand l'ambiance est détendue, scolaire écoutez des groupes jeunes « élèves studieux » tels que **Tatu**, **Britney Spears**, etc. Par contre quand l'atmosphère devient tendue voire risquée, branchez une musique plutôt rock et jeune telle que **Green Day**, **Linkin Park** et **Offspring**, etc. Et lors des flirts amoureux et étudiants ? Succombez pour la tendresse et le romantisme d'un **Californication** des **Red Hot Chili Peppers** entre autres.

Introduction :

Plan général sur un vaste collège. Aux petites briques jaunes et aux châssis de couleur bleu clair avec une immense pelouse parsemée d'arbres vénérables, de petits bosquets soigneusement entretenus et parcourue par de nombreuses allées bordées de bancs en bois blanc. Il y a énormément d'étudiant qui vont et qui viennent, cours sous le bras ou sac-à-dos.

Il fait beau : manches et jupes courtes, ça doit être le moment, l'instant juste avant la fatidique volée de cloches qui annoncera le début d'une dure et laborieuse journée au - plan serré - sur une plaque de la « Hight School of Wells ».



Méta-Créatures

Toute la prise de vue est vacillante et ponctuée par une voix-off complètement « djeuns » décrivant les différents endroits par « et là, c'est un banc de l'école, là des élèves... » Le Réalisateur ne devra pas hésiter à parodier le tout comme un mauvais documentaire. Tout cela est l'œuvre du Gars qui filme / fou de caméscope. Tout cela en point de vue.

Mais un flash lumineux soudain attire l'attention de notre caméraman. Panoramique de folie à en donner le tournis pour voir d'où semblait provenir l'éclat. Une vision floue vert jaune tellement que le mouvement est brusque.

Plan d'ensemble sur un petit bois situé à proximité de l'établissement scolaire. Rien, tout est calme... et l'on interpelle notre caméraman qui coupe alors sa caméra...

Générique :

On quitte alors cette « vue embarquée » pour faire face au Gars qui filme lorsqu'on voit ses copains – les membres du groupe de joueurs – le rejoindre. Le Réalisateur laissera alors les joueurs improviser une « entrée » en scène ! Récompensez les trouvailles et les gars qui osent.

Cycle d'invasion / prolifération

Notes pour le Réalisateur :

D'abord le **Pov'alien solitaire** arrive sur terre. Il se planque alors dans la chaufferie du bâtiment dans l'obscurité et la chaleur. Ensuite, il infecte ses premières **victimes**, du personnel de maintenance. Ceux-ci sont parasités par des **larves** et une **puissante drogue** distillée dans leur organisme les pousse à obéir et à se conduire comme des **zombis hagards**, l'odeur de pourriture en moins. Très rapidement les **larves** viennent à terme et déchirent la paroi abdominale pour qu'en ressorte un **Alien pas bête et baveux** qui à son tour infectera une victime et se cachera en attendant de voir son nombre grossir et son heure arriver !

Chapitre 1 : 1ère heure de cours

Les Héros se retrouvent derrière les pupitres et face au grand tableau noir pour entamer ce qui allait être a priori une nouvelle et habituelle journée de cours. Le cours de géographie se déroule comme à son accoutumée : barbant. Les cartes défilent, les commentaires socio et géo-politiques aussi.

Mais alors les heures chaudes n'ont pas encore montré leur bout du nez, nos Héros avec un test de compétence Résistance Pas Evident (23), perçoivent que la température a sensiblement augmenté (le chauffage a été remis en route) ce qui est renforcé par le fait que le doux ronronnement de la climatisation a cessé. Si les Héros n'avaient rien remarqué à ce moment, un test de compétence de Résistance Demandant peu d'Attention (16) les font remarquer que de leurs fronts commencent à perler de grosses gouttes de sueur et qu'ils se sentent en nage.

L'ambiance devient « électrique », bizarre, les gens commencent à se dévêtir, se « dénuder » peu à peu. L'ambiance devient quelque peu « hot » mais juste ce qu'il faut pour que ça travaille le Cœur Solitaire, la Pouffe Idiote ou le Héros marqué de la Bête ... de sexe.

Notes pour le Réalisateur : cette épisode devient assez vite « hot », il convient d'écartier les Sales Mômes Collants du téléviseur. Signé le C.S.A.

Chapitre 2 : Mais où est le thermostat

Si les Héros s'inquiètent des problèmes de température, on signale de la chaufferie un problème technique. Celui-ci est connu et on s'en occupe.

S'ils décident de jeter un œil là-bas, d'abord faut qu'ils brossent leur heure de trigonométrie qui s'annonce barbant ou rasoir (c'est selon mais là ça peut être pratique pour le côté barbant, euh, je m'égare) et l'accès est strictement réservé au personnel de maintenance ou technique.

Sans un joli casque jaune vif, une belle salopette bleu pétant et un badge qu'on arbore fièrement sur le torse (du Bidouilleur entre autres...) ou de la poitrine (de la Pouffe Idiote ou l'Elue), il sera très dur d'y parvenir mais un test de compétence Se déguiser Moyen (25) permet de s'en



Méta-Créatures

tirer à bon compte alors qu'un test de Séduction ou Baratin Difficile (28) peut rendre crédible toutes excuses bidons (roleplay) que sortent nos Héros pour expliquer l'oubli de leur badge. Evidemment si nos Héros s'arrangent pour en subtiliser un véritable, tout ceci devient Automatique (15).

Lorsque les Héros arrivent aux portes qui donnent et s'ouvrent sur les profondeurs des caves, ils les trouvent closes et verrouillées de l'intérieur de surcroît ! Un test Difficile (28) de Système D permet de crocheter la serrure en toute discrétion alors qu'enfoncer la porte à coup d'extincteur ne requiert qu'un test Pas évident (23) de Résistance ce qui peut sembler à priori plus facile toutefois tout ce tapage engendre un niveau de FDT supplémentaire à tous tests de Discrétion, Filature et Se cacher quand ils s'enfoncent dans les sous-sols.

A l'intérieur, on peut se douter qu'il se passe quelque chose : l'air est humide, moite, une vapeur d'eau étouffante flotte dans chaque recoin et le système d'éclairage de secours enclenché fait baigner l'ensemble dans une douce lumière verdâtre nimbée et fantasmagorique.

Au détour d'un couloir, ils rencontrent quelques ouvriers chauffagistes visiblement épuisés qui leur indique que l'ouvrage n'est pas facile – en fait, ils souffrent physiquement et psychologiquement du contrôle cérébral de la drogue qui distille la larve qui les parasite. Un test Demande peu d'attention (18) de Persuasion convient les Héros à grimper au rez-de-chaussée.

De toute façon par la suite, sous le couvert de panneaux signalant ce laconique, bref, insistant message : « Attention danger ! Chantier en cours ! Risque d'explosion », tout autre accès leur sera barré et s'il faut les techniciens, torturés se montrent alors agacés voire franchement agressifs.

Chapitre 3 : On regagne son banc

Les Héros remontent de la chaufferie car il ne semble n'y avoir rien de bien spécial en fin de compte.

La sonnette d'intercours retentit bruyamment et un flot, une marée humaine sort tous en même temps des classes dans un brouhaha assourdissant pour s'engouffrer dans les couloirs, débouler dans les escaliers réalisant une sorte de chaise musicale géante où à la deuxième sonnerie, tout le monde doit se trouver assis à sa place, prêt à suivre une nouvelle heure de cours, dans un nouveau local sinon... gare, les pions réprimandent les retardataires !

Apparemment leurs absence à l'heure précédente ne s'est pas fait remarquer, aucun pion n'a dû passer en classe pour relever les présences, heureusement pour leurs matricules sinon ça aurait bardé pour eux, Igor, le chef des pions – surnommé le Roi ou le Fou, selon qui soit le chef ou qu'il joue son dingue – est redoutable et impitoyable avec les brosseurs qu'il consigne de longues heures durant en colle après les cours.

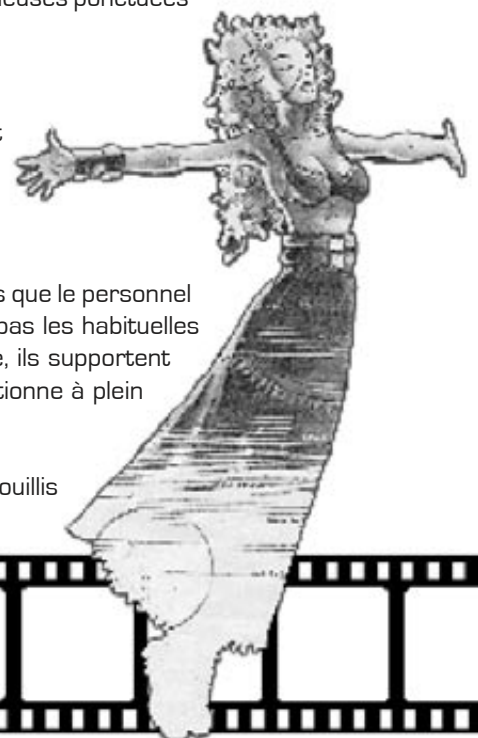
Le cours commence assez rapidement, le calme vite rétabli et les minutes s'écoulent studieuses ponctuées de questions et de quelques bâillements d'ennui ou de lassitude...

Chapitre 4 : Dans les couloirs

A la fin du cours, même rituel de changement de classe, pour entamer ce dernier avant l'heure de table et le dîner servi au réfectoire de l'école, le « restaurant » comme il se nomme officiellement mais vu la « qualité » de la nourriture qu'on y sert, les collégiens l'appellent plutôt « cantine » ou « réfectoire », c'est dire.

Les Héros remarquent avec un jet qui Demande un peu d'attention (18) de Chercher infos que le personnel d'entretien, balayeurs, ouvriers ont l'air bien livides, hagards, rien ne les touche, même pas les habituelles railleries des élèves ni les bousculades des troupes de lycéens turbulents. Par contre, ils supportent assez bien la chaleur tropicale qui règne dans les couloirs depuis que le chauffage fonctionne à plein gaz et que la clim' semble bien naze.

Enfin, la sonnette leurs rappelle que le cours de physique va commencer dans un gargouillis de ventre creux ou affamés criant famine.



Méta-Créatures

Chapitre 5 : A midi c'est ravioli

Plusieurs détails attirent l'attention de nos Héros au cours du repas, habituellement sans histoire si ce n'est ces 3 éléments remarquables :

- Aucun cuisinier ou préposé ne veut rentrer dans la pièce frigorifique. Celui-ci est même condamné et débranché. Un signal clignotant lumineux le rappelle mais personne ne semble sans soucier ;
- On invite les élèves à se servir eux-mêmes au comptoir frigorifique des crèmes glacées alors qu'habituellement c'est la ruée ;
- D'ailleurs, les personnes pas trop dans leurs assiettes – non pas celles sur la table ! ils sont pas servis en plat de résistance – les incubés ne vont rien chercher et restent stoïques à leurs chaises, ne montrant aucune signe d'envie ou gourmandise.

Les « contaminés » ne supportent pas le froid pour rappel, c'est « corrosif » pour eux.

Chapitre 6 : Brrr... on se les gèle ici

Notes pour le Réalisateur :

Le froid est donc l'arme absolue et la plus meurtrière contre ces horribles et envahissants aliens qui traînent plein les couloirs et les classes comme les acariens au beau milieu de votre moquette. Le froid leur occasionne une véritable morsure.

Ainsi à l'attention du Réalisateur (et Chef des effets spésssss' ... yo !), suivent quelques précisions sur les effets destructeurs du froid sur ces méta-créatures au cours de cet épisode au point de vue des règles.

Un chapitre qui en (des aliens) refroidira plus d'un !

Le froid est l'arme idéale grâce à son effet « kiss could », vous savez le double effet ? Euh... je m'égare encore...

Les principales armes sont ici :

- la **boule de crème glacé**, se gère comme une grenade avec compétence Lancer avec dégâts suivants : 3-2-1 (selon distance de l'impact : 0-5-10 mètres) ;
- la **neige carbonique** (contenu dans les **extincteurs**), se gère comme un lance-flamme, chaleur en moins, froid en plus. Bien évidemment aucune FOR minimale n'est requise avec une portée de 5 mètres au maximum ;
- et en option, l'**azote** ou **oxygène liquide**, genre cryo C^e, souvenez-vous de Demolition Man le film comme Simon Phoenix le méchant terroriste psychopathe (Wesley Snipes). Cela occasionne d'emblée 6 PV.

Puis appliquer des dégâts supplémentaires dus aux brûlures du froid comme tels : 6 PV en plus.

Chapitre 7 : Reprise des cours

Après l'étrange atmosphère qui se dégageait de la cantine et les faits étranges qui s'y sont produits, il semble que tout cela se poursuive encore ! Même si la lourdeur du repas sur l'estomac peut favoriser une certaine nonchalance et apathie digestive, certains élèves et votre professeur, absents comme les autres, la chaleur moite étouffante quasi insupportable ne les gêne pas, que du contraire même.

Les quelques autres élèves et nos Héros ont l'air bien alertes au beau milieu de cette assemblée « flasque ». Tout ceci pèse énormément sur nos Héros, une certaine angoisse se met doucement à grandir.

A les interroger, les Héros remarquent une certaine apathie, un découpage de l'élocution en de lentes syllabes qui hachent le rythme de toutes leurs phrases. Toutefois, ils sont lucides et cohérents, peut-être absents, ne répondant pas immédiatement, prenant un certain temps pour réagir, fixant on ne sait quoi à l'horizon, quel détail les fascine, comme si on leur dictait les phrases à prononcer.



Méta-Créatures

Notes pour le Réalisateur :

L'idéal est que celui-ci mime cette élocution en ne parlant plus qu'aux Héros durant cette scène, de la façon décrite ci-dessus. Qu'ils fassent que les PNJs répondent de cette manière.

D'ailleurs, tous les PNJs interrogés sont considérés comme parasités par cette larve et se conduisent tous comme des zombies. Il faut que les Héros se sentent encore les seuls à être normaux au beau milieu de toutes ces loques...

Sinon, un jet de compétence Histoire occulte Moyen [25] peut venir à leurs secours pour comprendre que tous ces êtres ressemblent aux mêmes types que dans le Retour des Morts-vivants.

A ce propos, le Réalisateur peut inclure un effet de style d'introspection en faisant en sorte que le Caméraman ou mordu de films du groupe se souviennent du film « The Faculty » : - Tiens, tout cela me rappelle un film... figurez-vous que ...

Chapitre 8 : - Je dois « couvrir » un sale truc

L'un(e) des ami(e)s de l'un(e) de nos Héros ne se sent pas bien au beau milieu du cours. Elle demande et obtient sans sourciller la permission du professeur de quitter le cours et de se rendre à l'infirmerie. Celui-ci lui lance un clin d'œil complice (?) perçu grâce à un jet de compétence Très difficile [33] d'Histoire occulte réussi.

Elle demande ne se sentant vraiment pas bien – c'est apparent – qu'on l'accompagne et l'aide à s'y rendre et c'est l'un de nos – valeureux et chevaleresque – Héros qui s'y colle.

Notes pour le Réalisateur :

Elle a très chaud, fièvre, livide, au bord de la syncope. Elle est complètement sous le contrôle de la larve qui est bientôt prête à éclore et qui souhaite piéger une autre personne, autre organisme incubateur.

Au choix du Réalisateur ; le crooner/dragueur de service, le Gars qui a priori n'a rien de spécial, la Pouffe idiote, le Petit ami pègue, le Cœur solitaire, etc. mais il sera seul face à l'horrible bête...

A leur arrivée, il n'y a personne et sa température semble extrême. Un petit frigo contient des pochettes d'eau gelée, en glaçon pour appliquer sur le front ou les tempes brûlantes. Si un Héros lui met ça, elle poussera, à l'étonnement et la plus grande surprise de notre Héros – sans peur et sans reproche – un « Raah.. Ca brûle » (sic).

C'est normal, c'est froid, donc douloureux pour eux, notez qu'elle s'est pris 6 PV en moins.

Là sous vos yeux ébahis, la victime se arque boute sur le dos, son ventre explose dans un flot de sang qui éclabousse tout, et en sort un Alien pas Bête et Baveux qui en un rien de temps phagocyte le cadavre – hôte pour n'en laisser aucune trace et se retourne vers vous d'un unique œil cyclopéen, torve, avide, gourmand, etc.

Il va falloir vous enfuir ou combattre la méta-créature. Celle-ci a très peu de PV (elle est toute jeune et a subi une brûlure précédemment) et est de plus en peu groggy. Toutes ces attaques et esquives se font avec un malus au FDT de 5 et un coup devrait suffire à la terrasser.

Au risque de se retrouver incubé et sous contrôle d'une larve, le Héros ne devra pas se laisser faire. Le combat devrait être facile vu l'état de faiblesse de l'animal et des armes potentielles à disposition du Héros telles qu'azote, oxygène liquide, glaçon, etc.

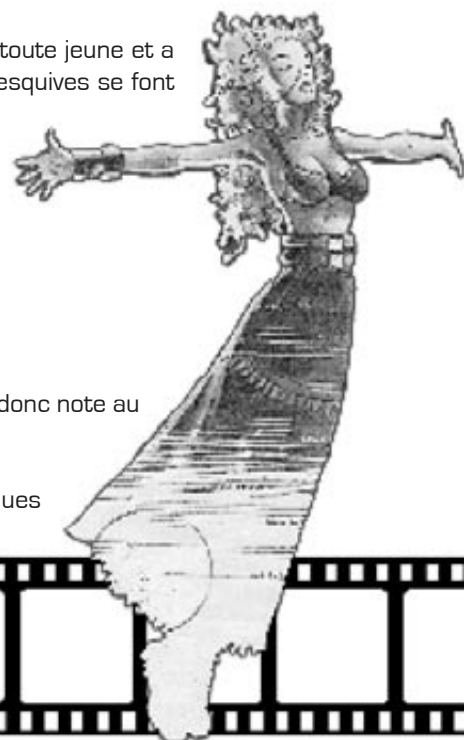
Chapitre 9 : Invasion

Notre Héros vient de s'échapper de justesse de l'infirmerie que les choses s'emballent.

Note pour le Réalisateur :

Le comptable s'est rendu compte que les budgets de productions étaient quasi atteints, donc note au Réalisateur a été faite d'accélérer le tempo.

Un signal doit avoir été donné pour entamer l'invasion soudaine et brutale des quelques



Méta-Créatures

personnes qui ont échappé. Tous se ruent sur nos Héros. Les « zombis » tentent de les coincer afin que des aliens pas bôt et baveux les contaminent. C'est un flot monstrueux et agressif qui s'abat sur l'établissement. Bientôt nos Héros risquent d'être encerclés, pris au piège. Les aliens arrivent des sous-sols, de la chaufferie.

Note pour le Réalisateur :

Celui-ci fera surgir des ennemis des moindres recoins quand les Héros ne s'y attendent pas. Ils les harcèlent sans les tuer, les cernent, les coincent, leur laissant prendre possession de la charrette à glace et parvenir au sous-sol. Cela doit être plus un combat – poursuite endiablée, haletant, dont aucun ne peut en prédire l'issue.

Chapitre 10 : « Entracte ! Esssquimaux, crèmes glacées. ... ? »

Lorsque les Héros auront compris que ces horribles créatures larvaires, baveuses et tentaculaires sont vulnérables froid, ils peuvent se servir d'une arme et véhicule de fortune : la charrette à glace <MARQUE à définir selon Sponsors>. Idéal pour placer la Page de Pub au sujet de cette délicieuse crème glacée, juste avant la shoot finale.

La jolie charrette en triporteur, faite de bois blanc, de moulures finement sculptée et ouvragées, des couvercles en cloches dorés, des dorures partout, des boutons et poignées en laiton, et une jolie et scintillante cloche en cuivre qui une reproduit « d ingelingeling » d'une sonorité pure et cristalline lorsqu'on la fait tinter.

Elle peut se mouvoir facilement à l'extérieur où la majorité des scènes de combats se dérouleront mais il y a moyen de la faire traverser et emprunter les couloirs, dévaler en de folles cavalcades les escaliers, rien ne l'arrête, si l'imagination déjantée du Réalisateur ou des Héros. Tout est permis, on est dans une série B rappelez-vous !

Celle-ci peut se conduire comme un char d'assaut par le Chauffeur du groupe et asséner des coups de boule (de glace) aux assaillants. Aux munitions pour le notre Bourrin, tous les parfums sont disponibles !

Plusieurs cuillères à glaces permettent de tailler une bonne boule au cœur des rapiers et d'assurer une bonne cadence de tir au groupe contre la horde d'agresseurs qui vont leurs tomber dessus.

Chapitre 11 : Glacé d'effroi

Arrivés dans la cave, ils n'ont qu'à remonter le flot de bave qui traîne au sol pour savoir dans quelle direction s'aventurer. Tous les aliens sont apparemment déjà montés proliférer leur race. Au plus ils avancent, la bave devient abondante, poisseuse et collante.

Devant la porte métallique de la chaudière entrebâillée, on entend une sorte de chuintement visqueux, un bruit de succion flasque et mou, le Pov'alien solitaire doit se tenir là ?!

Notes pour le Réalisateur :

Patauger et avancer dans cette boue visqueuse et collante n'est pas aisé et terriblement astreignant. Les hommes comme les véhicules ne progressent que difficilement. Un test de compétence de Résistance ou de Conduite (pour le Chauffeur) Difficile (28) est nécessaire afin de pas subir une fatigue coûtant 5 FDT à toutes attaques / mouvements / manœuvres futures.

De plus la chaleur, la fournaise malsaine qui règne ici est très éprouvante pour l'organisme à moins de réussir en jet de compétence de Résistance Difficile (28) sous peine d'être incommodé durant tout le reste de l'épisode (malus de 5 FDT supplémentaire) à toutes actions physiques et de dextérité et de perdre 1 PV.

Chapitre 12 : Combat sans merci – c'est pas poli ça

Là, trône au milieu des tuyaux, des manivelles, au cœur de la chaudière chauffée à blanc, l'horrible cause responsable de tout cela : le Pov'alien solitaire qui est bien moins seul avec ses quelques sbires et servants qui se jettent sur nos Héros toutes tentacules, pédoncules, mandibules, etc.

S'ensuit un âpre combat que le régisseur et le directeur des cascades géreront, je leur en



leur en laisse le bon soin.

Quand celui-ci a rendu son dernier souffle, on dirait qu'une sorte de lien vitale et empathique le liait à toute sa progéniture, car celle-ci s'écroule sur le sol mollement, sans vie et commencent à fondre dans une mare bouillonnante et verdâtre pour se dissoudre complètement et ne plus laisser qu'une gelée verdâtre et malodorante. Re: Beuark !

Conclusion classique

L'Eclopé sort avec la Buffy au bras – on peut rêver. L'un de nos héros a trouvé le grand amour au cœur de cette périlleuse aventure, le danger, la tension l'a fait se rapprocher de l'être aimé, désiré et ça a marché. C'est bien connu : face au danger, on se serre les coudes, on se tient la main pour rassurer et vous connaissez la suite... Plan d'ensemble sur un couple d'amoureux qui quitte par la grande allée du collège... Collège dévasté d'ailleurs...

Conclusion To be continued

Le Pov'alien solitaire du départ, devenu une vraie raclure abyssale à la fin est parvenu à s'enfuir. C'est juste que nos héros n'ont pas réussi à la dégainer plus vite que ça, et qu'elle est parvenue à atteindre son vaisseau caché bien évidemment dans le dôme de l'école... Elle s'enfuit comme une étoile filante qui fuse à travers le ciel... Y aura plus rien à craindre mais la Foule Avide est déçu de ne pas la voir au tapis. Rhaa...

Conclusion Enter sandam

Tout part en vrille. Rien ne va plus, faites vos jeux (de rôles) ! Nos héros sont dépassés bientôt submergés par le flot baveux d'aliens l'étant également qui leur tombent dessus. Une fois venus à bout de ceux-ci, ils iront conquérir la terre entière...

Ou alors l'un des héros est devenu l'un des leurs ou est tombé au champ d'honneur... Bientôt, la Foule Avide l'aura oublié... au prochain épisode.

Seconds rôles

Pov'Alien Solitaire type :

FOR : 8 - DEX : 8 - ADA : 9 - MEN : 10 - CHA : 5 - VIT : 17 - Pv : 28

Pouvoirs : Caméléon, n'est pas considéré comme un pouvoir.

Résistance 9, Persuasion 10, Esquive 7

Zombi larvé :

FOR : 5 - DEX : 5 - ADA : 5 - MEN : 5 - CHA : 5 - VIT : 10 - Pv : 19

Il n'est pas aussi lent à la détente et empoté que son cousin le zombi type. A la base, c'est un humain normal, il est juste soumis et contrôlé par une drogue qui ne le rend pas surhumain non plus.

Alien pas beau et baveux type :

FOR : 12 - DEX : 10 - ADA : 5 - MEN : NA - CHA : 1 - VIT : 15 - Pv : 29

Pitche

Relu et approuvé par Groumphyllator Hammer Smashed Face

Novembre 2004

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

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

