

LA VENGEANCE DU VEAU D'OR

Un épisode pour Méta-Créatures
par Pitche - pitche@tele2allin.be

Au préalable : cet épisode est rédigé dans le cadre du 17^{ème} Concours de scénario du Forum de la Cour d'Obéron. Il est présenté hors-concours. Le thème étant « vengeance d'une idole » et l'élément étant une « perte de mémoire ». Méta-Créatures est un JdRa de *Groumphyllator* disponible sur <http://membres.lycos.fr/metacreatures/> .

Type de groupe : Groupe des Gars Décidés ou Groupe qui bosse en Secret.

Utile(s) : Leader d'équipe pour coordonner le tout et se prendre les remontrances, Bourrin pour les coups (durs), Enquêteur secret qui Sait pour les coups (en douce) et le Cœur solitaire pour les coups (de rein). L'équipe sera ainsi sur tous les coups, prête à coup sur.

Type de série :

La Série 3 noirs complots & conspirations conviendrait parfaitement à cet épisode par son degré d'enquête et des scènes d'une rare violence où les vaches semblent être des monstres sanguinaires ce qui pourrait heurter les préjugés nourris par les plus jeunes qui croient cet animal si placide.

Générique :

Un homme se penche vers une rivière, l'œil comme attiré vers quelque chose de brillant au fond de l'eau. Il se baisse et se met à genoux. Dos à la caméra. Très vite, il farfouille l'eau et lève les bras de joie poussant un cri de victoire. Mais il est alerté par un bruit derrière, il se retourne et quelque chose fonce sur lui en meuglant. Il est retrouvé la cervelle éclatée en morceau, éparpillée un peu partout.

Introduction :

Groupe des Gars Décidés

Un article de la presse locale vous a alerté. Des gens piétinés à mort par du bétail ça n'est pas normal, pour sûr. D'horribles choses ont dû être dictées à ces animaux paisibles. Encore un bidouillage de laboratoire qui foire ?

Groupe qui bosse en secret

Votre boss suspecte l'expérimentation d'une vache génétiquement modifiée et mutante dont on a perdu le contrôle. On vous somme de vous rendre là-bas pour y remettre de l'ordre. Il pense qu'un obscur Groupe qui bosse en secret travaillant en parallèle à votre service a mené des expériences interdites qui ont lamentablement dégénéré. Ne tardez pas avant que le scandale n'éclate dans la presse locale.

Le groupe atteint bien vite cette région perdue des USA où se côtoient chercheurs d'or et éleveurs.

Chapitre 1 : Synopsis

Le Réalisateur trouve ici, un court synopsis de l'épisode qui va suivre.

Un orpailleur a déniché un nouveau site très prolifique. Il a bien peur que celui-ci ne soit envahi. Ainsi, il a mis au point une histoire pour effrayer le commun des mortels.

Il tue toutes les personnes qui s'approchent de trop près du site en leur défonçant la tête à l'aide d'une arme contondante qu'il a bricolé lui-même et qui laisse de profondes marques de sabots de vache comme si la victime avait été piétinée à mort par un bovidé en folie. La vache, si paisible d'habitude serait-elle devenue un dangereux animal, une machine à tuer ?

On a retrouvé des paillettes d'or et déjà on parle de la vengeance du Veau d'or, idole païenne par excellence ! Cette nouvelle est reprise et colportée par les prédicateurs les plus enthousiastes au mieux, par les plus extrémistes au pire.

Chapitre 2 : Au près du Médecin légiste

Les Héros souhaiteront probablement en savoir plus sur les circonstances du décès.

Avec les bonnes accréditations et un **test de Recherche d'infos Moyen (25)**, ils pourront avoir accès au rapport d'autopsie. Si le groupe comporte un Légiste, il sera invité à la pratiquer et devra réussir un **test de Premiers soins Moyen (25)**. Ils peuvent aussi pénétrer par effraction dans la morgue d'une manière illégale à la recherche d'informations. Là, un **test de Discrétion Difficile (28)** leur y donnera accès. Il leur faut déjouer les tours de gardes, les serrures et autres complications. Le Réalisateur improvisera les conséquences et circonstances d'un éventuel échec.

Voici les informations qu'ils peuvent apprendre. La victime a été tuée sur le coup par un violent coup sur la tête. Le crâne est à moitié explosé. C'est un objet contondant en bois, il a des éclats de bois dans la plaie béante. Il s'agit en fait du manche d'une pioche. Elle avait le bas de jambes de son pantalon remontées jusqu'à hauteur des genoux. En fait, la victime cherchait de l'or dans la rivière au moment où elle a été assassinée. Enfin, sous ses ongles, on retrouve quelques traces de paillettes dorées.

Chapitre 3 : Sur les lieux du crime

C'est une rivière riante perdue au beau milieu d'une petite vallée enchantée et bucolique. On ne douterait pas qu'ici s'est déroulé un meurtre horrible et sanglant. Plus loin, se trouve des plaines verdoyantes où broutent paisiblement des troupeaux de vaches.

Il ne faut pas longtemps pour que le groupe se fasse rappeler à l'ordre par un bonhomme hirsute et bourru. Celui-ci leur rappelle avec force et véhémence qu'il s'agit d'un endroit privé, et blablabla.

En fait, il s'agit du véritable tueur, Joe mais il ne fera rien d'autres que menacer et intimider le groupe car il est bien trop nombreux pour pouvoir tenter la moindre chose. Liquidier une personne, c'est bien possible et facile mais s'accommoder d'un groupe entier, c'est une autre paire de manches.

Les Héros n'ont pas vraiment l'occasion à ce moment de remarquer l'un ou l'autre indice ou de faire quelques analyses de l'eau et des environs.

Chapitre 4 : La vengeance du Veau d'or

Alors que le groupe quitte les lieux, ils sont témoins d'une étrange scène.

Un groupe bigarré et hétéroclite défile dans les rues et scande dans la campagne en direction de la ville. Ils promènent avec des pancartes et des calicots qu'ils brandissent bien haut. « à bat les abats », « stop au massacre ». Questionnés, ces gens parlent que les vaches se rebiffent enfin ! C'est le retour de la vengeance du veau d'or !

Un **test de Recherche d'infos Difficile (28)** permet d'en savoir plus. *La vengeance du Veau d'or*. C'est un groupe de fanatiques écologistes végétariens qui idolâtre un veau d'or revenu parmi nous pour défendre l'intérêt des bovidés dévorés sans scrupule.

Chapitre 5 : Saccage du bétail

On en parle partout dans le village. De nombreuses vaches ont été sauvagement massacrées. Décidément, il doit y avoir une sombre et horrible bête qui traîne dans les parages. On parle déjà tous de loup-garou autre monstre du genre.

Si les Héros se rendent sur place, avec un **test d'Histoire occulte Moyen (25)**, ils peuvent vite se rendre compte que ces coups sont d'origines humaines et n'ont rien à voir avec les crocs ou morsures d'un lycanthrope.

Les fermiers ne sont pas disposés à laisser leurs vaches se faire trucider et organisent des battues. On accuse également le groupe d'activistes de la « vengeance du Veau d'or » d'être les auteurs de ces méfaits. La tension monte. Tout le monde prend les armes. C'est explosif.

Les Héros peuvent bien se douter qu'il se passe autre chose et que ces fanatiques ne sont pas les responsables. Au contraire, ils feraient plutôt l'inverse, s'en prendre aux mangeurs de viande et non au futur contenu de leurs assiettes. Un **test de Baratin ou de Persuasion Difficile (28)** pourrait peut-être arrivé à détourner les fermiers de leur envie de vengeance. Le Réalisateur peut quand même noter que les personnes sont armées et patrouillent et que les tirs perdus.

Le massacre de ces animaux a été en fait organisé par Joe pour semer le trouble et détourner les soupçons et l'attention du groupe.

Chapitre 6 : Une victime rescapée

Les Héros vont et viennent à la recherche d'infos et d'indices. Près de la première scène de crime, ils retrouvent une victime hagarde. Elle a un gros coup sur la tête qui heureusement pour elle ne l'a pas tué net mais elle est complètement amnésique, une véritable perte de mémoire. Un **test de Recherche d'infos Difficile (28)** peut déterminer que c'est le même genre de coup mais celui-ci a été unique et n'a pu terrasser la victime immédiatement.

Les Héros ne peuvent rien en tirer mais par contre, ils pourraient s'intéresser de plus près à Joe, sa rivière et son terrain.

Chapitre 7 : Tout ça pour des paillettes

Toute l'affaire se concentre autour de cette rivière et la propriété de Joe. Les Personnages vont sans doute y retourner. Au choix du Réalisateur, laissez les Personnages inspecter les lieux voire peut-être se rendre compte qu'on cherche de l'or ici (tamis, outils, etc.).

Les Personnages peuvent avoir l'idée d'aller investir la cabane de Joe - y arriver avec un **test de Filature Difficile (28)** - pour y chercher plus d'indices ou l'arrêter. Un **test de Surprise** pourrait être requis pour le prendre sur le vif. Un **test de Chercher Moyen (25)** dans la cabane pourrait permettre de retrouver le manche de pioche incriminé dans le premier meurtre.

Sur place, Joe se battra le cas échéant à l'arme de poing, un revolver.

Dans sa cabane, s'il est encerclé ou autre, il n'hésitera pas à balancer des fenêtres des cocktails Molotov artisanaux (Arme de fortune) 9 - 6 - 3 pour les dégâts (selon les distances de l'impact 0 - 10 - 20 mètres).

Conclusion classique

L'orpailleur follement craintif et craignant pour son magot a été démasqué et découvert. Le Mal ne paie pas et pour une fois une méta-créature ne se cachait pas sous cette histoire.

Conclusion To be continued

Le démoniaque orpailleur a réussi à s'enfuir avant qu'on ne l'arrête, les morts violentes ont cessé, la région connaît un fort taux de croissance, des dizaines de chercheurs d'or affluent de partout.

Conclusion Enter sandam

L'orpailleur s'est joué d'eux, les Héros ont peut-être fait trucider tout le bétail des environs, le croyant coupable en vain.

Seconds rôles

Joe

Profil : le Tueur qui s'y croit

FOR : 6 - DEX : 8 - ADA : 6 - MEN : 6 - CHA : 5 - VIT : 13 - Pv : 20

Combat à mains nues +3, Armes blanches +2, Armes de poing +3, Séduction +1, Baratin +1, Discrétion +2, Résistance +4, Conduite +5, Lancer +3, Culture +3, Arme de fortune +4 et Se cacher +6.

Qualité(s) impie(s) : Sixième sens infernal

Faiblesse(s) pas Jojo : Phobie caractéristique (claustrophobie)

Phobie

Confronté à sa phobie, il doit réussir un jet sous ADA difficile (28) - 1/round - ou être incapable de la moindre réaction pendant (ADA) rounds. Un jet sous caractéristique : 1d12 + 2 x ADA.

Pitche

avril 2007

Méta-Créatures [www.metacreatures.fr.st]

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