

Un Chouette Désert...

Un scénario pour Méta-Créatures
Par Groumhillator Hammer Smashed Face

Type de Groupe : Le Groupe de Gars Décidés - Le Groupe qui Bosse en Secret -Le Groupe de l'Elu

Utile : La Pouffe Idiote, Le Roi du Déguisement, La Buffy, La Sorcière Branchée, Le Barbare Hi-Tech, Le Chauffeur, Le prêtre.

Introduction qui fait mal :

Plan large sur un monument du genre tombeau perdu en plein désert. A l'intérieur, un homme habillé à la Indiana Jones et un vieil homme à la barbe blanche sont en train de creuser la terre. Une équipe d'archéologues est avec eux. Le vieil homme murmure :

- " Enfin, après tant d'années d'efforts et de travail j'arrive enfin à le trouver... "

Le gars à la Indiana Jones le toise du regard. Les deux hommes finissent par déterrer une espèce de sarcophage. Le regard de l'homme à chapeau s'illumine, le vieil homme sourit en ouvrant le sarcophage. A l'intérieur, gros plan sur un minuscule scarabée en or.

Le vieil homme le saisit. Au même instant les murs tremblent. Des hommes dans le fond crient :
" La Malédiction !"

Gros plan sur le plafond, des morceaux de pierres en tombent. De la poussière vole partout, rendant la vue très difficile.

Gros plan sur la figure de l'Indiana Jones, il hurle aux autres de fuir.

Plan sur le tombeau, on voit le groupe d'homme en sortir. Le monument s'effondre.

Indiana Jones crie : " Professeur ! "

... Fondu Générique ...

Générique :

Le Groupe de Gars Décidés lira l'entrefilet signalant la disparition du professeur Pascal Cruiz.

Le Groupe qui Bosse en Secret mènera l'enquête sur l'étrange disparition du Professeur.



Le Groupe de l'Elu se trouve en voyage dans l'hôtel du professeur. Quand on signale sa disparition, le groupe s'y intéresse de plus près.

Chapitre 1 : Powerslave

Le lendemain la nouvelle fait un grand bruit. Le professeur Pascal Cruz à disparu dans l'éboulement de la pyramide dans laquelle il procédait à ses minutieuses recherches.

Son élève, Michael Clark, l'accompagnait dans cette pyramide, mais est sorti in extremis du bâtiment, avec le reste de l'équipe. Celle-ci loge d'ailleurs dans l'hôtel de la ville voisine : Zaïnick

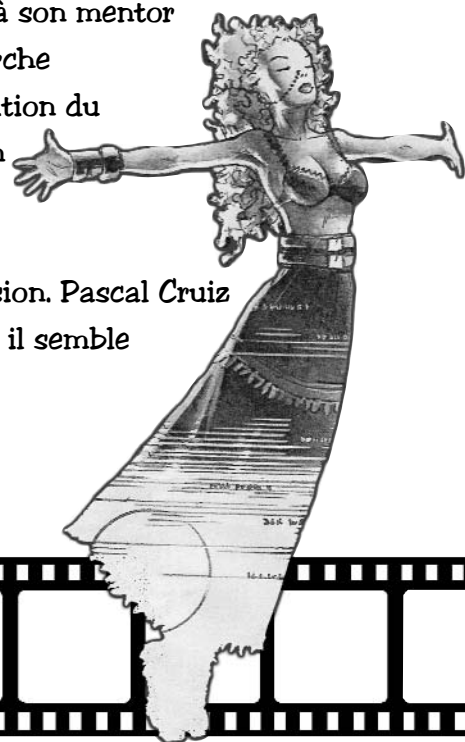
Inutile de préciser que dans le coin, des rumeurs à propos d'une hypothétique malédiction vont bon train. On pense que le professeur a été frappé par la malédiction qui frappe tous les profanateurs de pyramide. D'autant plus que le professeur été fasciné par deux reliques égyptiennes, les scarabée d'or d'Isis.

L'hôtel se nomme " L'étoile de Râ ", c'est un piège à touristes qui ne désemplit pour ainsi dire jamais. Le luxe est le maître mot dans l'établissement. C'est ici que loge Michael et le reste de l'équipe du professeur Cruz. Avec une bonne carte d'agent il est aisé de les rencontrer. Sinon... au groupe de jouer ! Michael sort de temps en temps prendre l'air, et se rend dans la bibliothèque de la ville fréquemment. Beau gosse et d'un naturel charmeur, il ne devrait pas être trop difficile à une Pouffe Idiote de pouvoir lui parler.

Michael Clark

Ce mec est vraiment un beau jeune homme âgé de 26 ans, débordant d'ambition. Il est blond aux cheveux rasés et aux yeux bleus. Un tombeur quoi. Il adore naturellement la gente féminine et se fera un plaisir de faire visiter le coin à une charmante jeune femme, tant pis si elle est accompagnée d'une tripotée de cinglés. C'est un passionné d'Egypte, il doit cette obsession à son mentor qui n'est autre que le professeur lui-même. Avec un jet moyen en recherche d'information, n'importe quel joueur peut aisément deviné que la disparition du professeur Cruz ne peut que être profitable à Michael. Il reprendrait son affaire et ses élèves, bref, le coupable idéal.

Au sujet du professeur, il le décrit comme un homme dévoré par sa passion. Pascal Cruz mourrait d'envie de trouver les deux scarabées d'Isis. Malheureusement, il semble avoir entraîné son but avec lui dans la mort.



Chapitre 2 : Stranger in a Strange Land.

En le baratinant un peu (Jet Pas évident de Persuasion - Baratin ou Automatique de Séduction ou en lui montrant une carte officielle, paf !), Michael peut conduire les Pjs sur le lieu de la disparition du professeur. Le monument est maintenant effondré. Avec un jet Très difficile de Chercher, les joueurs peuvent trouver plusieurs choses.

Déjà, pas de traces du corps. Le gars k'a fait ça toute sa vie et le Bourrin auront beau soulever toutes les pierres (jet Oula je le sens pas là en Athlétisme et en Difficile en Endurance), même pas une goutte de sang. Ca c'est carrément bizarre. Michael s'étonne avec les Pjs. Insistez sur le fait qu'il ne semble pas plus surpris que ça, mais les joueurs ne pourront en être surs.

Ensuite pas de traces non plus du scarabée, mais bon c'est vrai qu'il est quand même petit. Michael, lui, à l'air déçu.

En fouillant pour dénicher autre chose, la pouffe idiote, le gars qui à priori n'a rien de spécial ou le petit ami pègue sera victime d'un éboulement avec Michael. Nous les retrouverons plus loin, pas d'inquiétude.

Le reste du Groupe s'affolera et soulèvera à nouveau les blocs de pierres pour se rendre compte que leur ami et Michael ne sont plus là. Sous l'édifice, un profond tunnel semble avoir été creusé.

Chapitre 3 : Be quick or be Dead

En le suivant, les joueurs remarquent que le tunnel semble récent. De plus, d'énormes chenilles ont laissé leurs sillons dans la terre fraîche. On entend un léger ronflement...

En fait au moment qui vous semblera opportun, les joueurs devraient se retrouver en face d'une énorme machine ressemblant à un ver de terre géant. Une fois localisés, les joueurs deviendront la cible de la bouche en acier. L'éviter sera ardu (jet en très difficile par round). N'importe quel Pj se faisant avaler se fera littéralement gober par la bestiole. Il rejoindra Michael et les autres Pjs dans le prochain chapitre. La créature semble invincible et la place manque de toute façon pour manœuvrer. A un moment ou un autre les joueurs seront coincés contre le mur. Il ne leur restera plus qu'à sauter dans la bouche de la bestiole d'acier. Sinon, coincés dans cette impasse, ils manqueront inévitablement l'un de leur jet d'esquive et rejoindront Michael et les autres dans le chapitre suivant.



Chapitre 4 : Hallowed Be Thy Name

Michael et les joueurs l'ayant suivi sont d'ailleurs très mal en point. Après une période d'inconscience variable pour chacun d'entre eux, ils se sont réveillés complètement liés par de longs rubans les faisant ressembler à des momies. Seule la tête sort de l'amas de ruban. Là, ils ont attendus longtemps dans une pièce sombre jusqu'à ce que le dernier d'entre eux saute dans la bouche du Ver Mécanique... ou les rejoignent dans cette situation ridicule.

Quelque soit le cas, c'est le professeur Pascal Cruiz qui accueille le personnage ayant sauté dans la bouche du Ver, ou qui les sorts de l'obscurité où ils sont plongés si aucun d'entre eux ne s'en est sorti. (Les flans !)

Ses yeux brillants semblent avouer ce que les joueurs ne comprennent qu'après coup. Le professeur Cruiz est devenu possédé par le scarabée, qu'ils porte comme un symbole autour de son cou. D'ailleurs celui-ci scintille de mille feux.

En faisant ses recherches bibliothécaires le professeur Cruiz traduisit un ancien papyrus qui lui confia le secret des scarabées d'or d'Isis. D'après ce papyrus, les scarabées donnaient pouvoir et puissance à leur propriétaire.

Dès lors, le professeur Cruiz n'avait de cesse de dénicher ses artefacts. Ce fut chose faite quand il en localisa l'emplacement grâce à ses minutieuses études. Car en effet, le professeur connaît l'emplacement du deuxième scarabée d'Isis. Il règle l'histoire du groupe qui le pourchasse et s'en va le prendre.

C'est après le leur avoir expliqué, qu'ils les laissent en plein désert, avec une horrible fin en perspective.

Chapitre 5 : Back In The Village

Hey, voilà votre groupe en bien mauvaise posture, non ? Il y a pourtant plusieurs façons de s'en sortir.

Si votre groupe possède une Sorcière Branchée, elle pourra bien utiliser un pouvoir à elle cette feignasse ! Empathie animale pour parler aux serpents, Télékinésie pour bouger les cordes, etc.

Si vous avez un Bourrin dans l'équipe ou Un Gars K'a Fait ça Toute sa Vie, un jet d'Athlétisme en Oula je le sens pas là devrait pouvoir venir à bout des liens.

Un personnage avec la qualité " Vrai acteur " ne pourra périr dans une telle scène. De toute façons, ne pourront périr que les Pjs à la cote négative.



Durant tout le long, faites faire des jets de résistance, insistez sur le fait qu'il fait chaud, que les Pjs ont soifs et peur, etc.

Ensuite, Michael avouera ne pas avoir la moindre idée de l'emplacement où se trouve le professeur. La seule solution consiste à mettre à sac sa chambre pour trouver l'information.

Dans l'hôtel, personne n'entravera la démarche des Pj. Mais ils leurs faudra réussir tout de même un jet de très difficile en Recherche d'information.

Le site est une ruine à trois heures de route de la ville. Mais c'est dur de rouler en plein désert rapidement (conduire très difficile), et peut être que le 4x4 des Pjs s'enlisera dans le sable...

Chapitre 6 : No Prayers for the Dying

Sur le site malheureusement, le professeur a déjà prit possession du second scarabée. Les deux sont assemblés par terre à ses pieds. Le professeur Cruiz est auréolé d'une étrange lumière orange. Un jet moyen en occulte devrait indiquer aux Pjs que le seul moyen de stopper le professeur est de séparer les scarabées.

Des que le professeur les voient, il fait sortir du sol sacré 1D12 momies (voir caractéristiques plus loin). Il jettera sur eux des éclairs de la mort qui tue et laissera à terre les scarabées. La suite ? C'est aux joueurs de manœuvrer afin de séparer les deux scarabées (jet d'athlétisme moyen). Quand les scarabées seront séparés, le professeur tombe inconscient et les momies, si il en reste, s'effritent et disparaissent.

Conclusion : Somewhere in Time

Si vos Pjs n'ont pas triomphés du professeur, il s'est enfui et le groupe le reverra sûrement un jour. Michael, lui, est tombé amoureux de l'un de vos Pjs, et partagera désormais leurs aventures (tenez en compte pour la cote de popularité, et c'est dans un dernier baiser sur les bord du Nil que la caméra fait son travelling arrière final.

Back to Black.

PNJs :

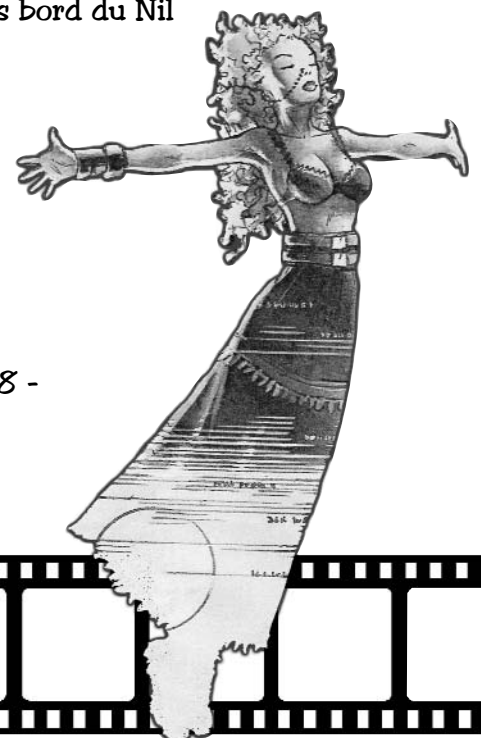
Michael Clark:

FOR 6 DEX 5 ADA 6 MEN 8 CHA 11 VIT 11

Combat à mains nues : 4 - Informatique : 7 - Recherche d'information : 8 -

Séduction 9 - Baratin 7 - Esquive 4

Qualité : Charismatique en Diable.



Méta-Créatures

Pascal Cruiz (après la transformation): Sorcier Névrosé Méchant Récurrent

FOR 8 DEX 7 ADA 8 MEN 11 CHA 9 VIT 15

Combat à mains nues : 8 - Baratin 8 - Esquive 8

Qualité : Sportif.

Pouvoirs qui font peur à Grand Maman : Eclairs de la Mort qui Tue.

Momies

FOR : 5 - DEX : 3 - ADA : 1 - MEN : 1 - CHA : 1

Combat à mains nues 5

Se comporte et se traite comme un Zombi.

Groumhillator Hammer Smashed Face

Mai 2003

Méta-Créatures (www.metacreatures.fr.st) Le jeu de rôle Télévisuel de la Violence Parodique.

