

Même pas mort !

Un scénario bien fendard pour MétaCréatures
Par Groumphyllator Hammer Smashed Face

-« I'll never die before... »
Down - Stone The Crow

Type de Groupe : Groupe de l'Elu.

Le groupe de Gars Décidés et le Groupe qui Bosse en Secret auront plus de mal à s'intégrer à ce huis-clos, mais encore plus dans son final. On peut toutefois imaginer un épisode pilote dans lequel se formerait un groupe de Gars Décidés et feinter un peu dans le final.

Oui, pour le troisième type de groupe, c'est mort.

Utile: Gars k'a fait ça toute sa vie, le Bourrin, la Buffy, la Lara Croft qui aimerait bien...

Série: Type 3.

Introduction:

Tracklist : « 3 Suns, 1 Star » - DOWN

Ouverture dans l'espace. Le grand espace, celui où on se pèle les miches. La caméra fait un travelling sur le vide sidéral, croise lentement le soleil et se fixe sur la petite planète terre. Une nuée de météores passe en hurlant au-dessus de la caméra alors que la musique s'emballe.

Plan sur un panneau d'entrée de ville. On peut y lire « Rivercrick ». Dans le ciel, les météores avancent. Sur un stade de base-ball, alors que l'équipe locale joue, les météores s'abattent sur tous les joueurs, puis sur la ville entière. Tout le monde s'affole, on entend des cris, on ne voit pas grand-chose, vu qu'il y a beaucoup de fumée. Puis, la caméra fait un plan d'ensemble sur le terrain. Des volutes de fumée s'en élèvent, on entend des sirènes au loin.

Après une ellipse finement bien amenée, les secours s'avancent vers le lieu où se trouvait le lanceur. Il est à terre, la poitrine béante et fumante. Quand un infirmier lève la main vers lui, les yeux du mort s'ouvrent et le zombi arrache le bras du secouriste dans une gerbe sanglante digne d'un effet kiss cool.

...Fondu générique...



Générique:

Le groupe de l'Elu est tout simplement bloqué dans Rivercrick. Ils sont en bagnole vers la direction de la sortie de la ville au début du scénario. Gageons qu'ils passaient juste dans le coin. Manque de bol, quoi.

On peut imaginer le groupe en train de râler en bagnole puis la caméra « gelant » la scène, marquant le nom de l'acteur et le pseudo du Héros. M'enfin, jedisçajedisrien.

1 : There's Something On My Side

Quoi qui se passe encore ? Ben en fait les scénaristes en ont un peu marre des garous et des vampires et décident de taper dans un genre de méta-créature rarement usitée : l'extra-terrestre. Ben ouais, c'est comme ça. Le problème c'est que les scénaristes de la nouvelle saison sont un peu mous du bulbe, et après une intro fracassante à base de météorites que « même dans Mario galaxy y'a pas les mêmes » on voit vite re-débarquer les bons gros zombis qui ont fait le succès de la série.

On ne fait pas d'omelette sans casser d'œufs.

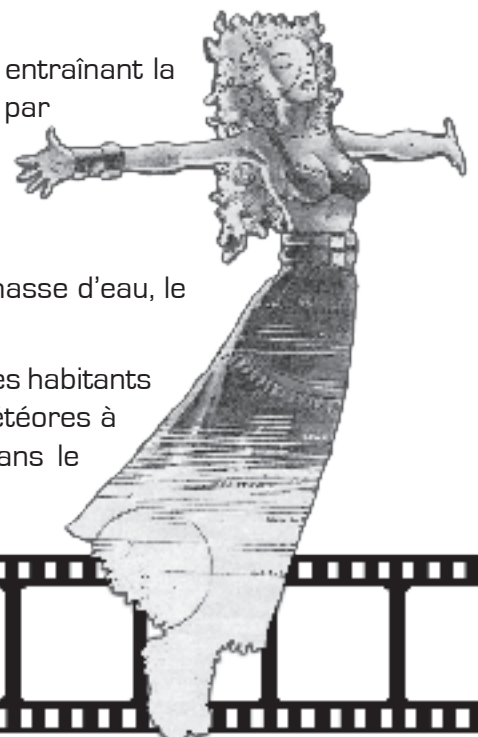
2 : Losing All :

Un météore a donc traversé le corps d'un banal joueur de base-ball, le transformant quasi instantanément en zombi base-balleur, ce qui est nettement moins banal pour le coup. Plutôt fâché de se voir ainsi converti, il tourne sa frustration vers les gens autour de lui, le stade de base-ball devenant subitement un joyeux pique-nique pour mort-vivants. Ben ouais, parce que, étrangement –et surtout parce que ça nous arrange bien- les gens blessés par ce nouveau type de zombi se voient très rapidement métamorphosés à leur tour en cadavre ambulante et affamé à la fois.

En terme de jeu, on considère que n'importe qui subissant une blessure entraînant la perte d'au moins 2 pv doit faire un jet d'ADA en « Oulà, je le sens pas là » par minute. S'il le rate, le malheureux se voit automatiquement transformé. Et ouais, les Héros également, cette règle ne les épargne pas.

Mais rassurez-vous, tel un étron trop lourd pour être emporté par une chasse d'eau, le Héros ainsi transformé reviendra à la fin de l'épisode.

Tout à leurs occupations de se faire manger puis transformés en zombis, les habitants de Rivercrick ne remarquent pas que quelque-chose s'anime dans les météores à l'origine de tout cela. Mais basta ! Nous verrons de quoi il retourne dans le chapitre « **3 suns 1 Star** ».



3 : Where I'm Going

La paisible ville de Rivercrick (oui, oui, c'est Crick et pas Creeck) prend place dans une région verdoyante, à mille lieux de déserts de toutes sortes mais également loin de l'ambiance urbaine habituelle. Nous la situerons en Louisiane (mais, évidemment, libre à vous d'en faire autre chose, espèce de pervers). La principale activité de la ville (qui est trop petite pour réellement causer de ville mais j'ai la flemme de revenir corriger) est surtout agricole, la plupart des habitants étant agriculteurs et arrivant à vivre de leurs productions, comme quoi c'est bien de la fiction. Situé loin de tout (ce qui est assez important pour le scénar), le coin comporte en curiosité un lac assez important donc les autochtones sont assez friands pour leurs soirées de pêche.

On y trouve également un général store nommé « Eyes Of The South » bien achalandé, même s'il vend surtout des bières (mais on le comprend) et de l'outillage pour le bricoleur du dimanche, un magasin de pêche et un stade. Quelques magasins suffisamment petits pour que je m'épargne leur description et que tu puisses, toi ami Réalisateur, caser des commerces de ton cru (ce qui m'évite toujours du travail). Mais soyons d'accord, rien d'exceptionnel.

Ben ouais, on en a vite fait le tour. En parlant de la périphérie d'ailleurs, elle est surtout composée de maisons familiales et d'exploitation agricoles. Et de vaches.

Evidemment, tout ce petit monde va devenir un véritable enfer dès que les Héros y mettront les pieds...

4 : Bury Me In Smoke

La voiture dans laquelle se déplace le groupe va manquer d'essence d'ici quelques minutes. Tout le monde sait pertinemment qu'il va falloir aller remplir un peu le monstre. C'est peut-être au moment où le groupe se décide à se rendre à LA station du coin (« Chez Molly », qui vend également de superbes bougies parfumées) qu'ils aperçoivent les météores.

Rapidement, tout s'affole, des explosions retentissent un peu partout, la fumée envahie les rues. Si les Héros pilent, une voiture leur rentre dedans.

Leur voiture hors d'état (ou bientôt en rade d'essence), le groupe va être obligé d'évoluer à pied dans cette ville inconnue (et probablement hantée de.. vaches et autre trucs qui sentent le foin). Comme les emmerdes volent en escadrille, les mobiles des Héros s'éteignent brutalement, ainsi que tout le matériel un peu mécanique, électronique ou informatique que le groupe peut transporter. Les rares voitures qui roulaient encore calent sur place pour ne pas repartir, et ce en dépit des tentatives de leurs conducteurs. Ce qui crée, là encore, d'autres accidents, parfois violents.

Je vais te confier un secret, ami Réalisateur. Les météores du début ont à vrai dire provoqués des ondes. Ondes qui –parce que là encore ça arrange les scénaristes– ont paralysés tous les éléments électroniques et les rouages mécaniques de tous les appareils autour de leurs impacts. Ce qui englobe la totalité de la ville.



Laissez les joueurs se dépatouiller avec ça. Qu'ils essayent de s'occuper des multiples blessés qu'auront occasionnés les accidents. Qu'ils calment les femmes hystériques suite aux nombreuses chutes de météores. A un moment ou un autre, ils voudront se diriger vers un point particulier en ville (ou tout simplement quitter la route pour se diriger autre part). C'est à ce moment précis qu'une deuxième chute de météores intervient.

5 : Swang Song

Tracklist : « Swan Song » - DOWN

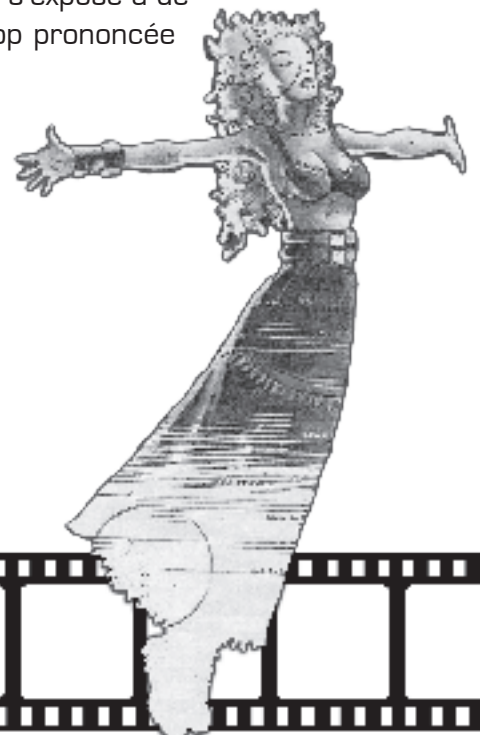
Personne n'est épargné. Un Héros attentif (ou ayant réussi un jet Recherche d'info à « Demande un peu D'attention ») remarquera que, loin de s'écraser brutalement sur le sol, les météores foncent directement sur leur victimes. Et si tout le monde a bien suivi, ce genre d'impact procure en général à sa victime une fringale instantanée accompagnée, accessoirement, par une zombification radicale. Une pluie glaciale commence à tomber.

Voilà nos Héros bien dans la mouise, et en plus il fait froid. Avouez que ça vous manquait.

Bien évidemment, si vos Héros n'ont ni d'Elu (s'il vient par exemple de se former comme étant un groupe de Gars Décidés), ni de bestiasse armée jusqu'aux dents, arrangez-vous pour que la chute de météores (qui ne les épargne pas, mais qu'on peut esquiver via un jet Moyen) se produise non loin du général store. La nuée de zombis (une vingtaine environ) qui se relève suite à la chute pourra ainsi être accueilli a grand renfort de... râteaux, de pelles voire de journaux peuples pour les plus largués de vos joueurs.

Bon, il est évident aussi que vous pouvez fermer les yeux sur les armes mécaniques (genre flingues et autres tronçonneuses) que l'onde des météores devrait bloquer. Après tout, nous sommes dans une série (et donc pas à une incohérence prêt...). Néanmoins, notons que le groupe s'expose à de sévères remontrances (et donc, de perte de points) si la violence est trop prononcée (comment ça « je fais tout pour » ? Mais non, voyons...).

Bref, une fois la baston passée ou la fuite consommée, les Héros vont pouvoir faire le point à l'abri de préférence, la pluie ne cessant de tomber.



6 : Doob Interlude

Rapidement, les joueurs vont se rendre compte que la grande majorité de la ville (voire même son intégralité) est zombifiée. Si les joueurs ont à un moment ou un autre été mordus ou touchés par des météores, zombifiez-les maintenant, ce qui devrait mettre tout le groupe au taquet. Si beaucoup d'entre eux sont déjà passés du côté obscur, calmez un peu le jeu. S'agit tout de même de terminer le scénario, hein.

Décrivez l'état de la ville à vos joueurs, par leurs propres sens ou, mieux encore, par le biais d'une vue d'ensemble de la caméra.

Rivercrick est déserte. La nuit est tombée, on entend des râlements parfois. L'éclairage public ne marche pas, la pluie ne cesse pas. Une immense masse noire perce les nuages. Cette masse -vaguement-triangulaire se dirige avec fluidité vers le lac, puis semble y atterrir.

A partir de là, on peut facilement imaginer que les Héros vont se diriger vers l'étendue d'eau pour y voir plus clair dans cette affaire. Le lac est à environ une demi-heure de marche sous la pluie.

Bref, vous l'avez compris, c'est là-bas que ça s'passe.

3 Suns 1 Star

Eeeeet oui, vous l'aviez compris, si les météores sont les coupables des nombreuses zombifications, ces caillasses intersidérales sont envoyées par des êtres intelligents. Des êtres qui ont visiblement élu domicile dans le lac du coin.

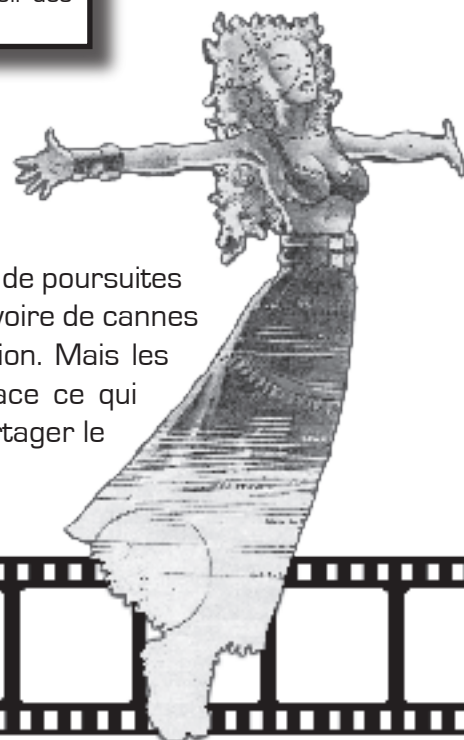
Les météorites sont tous habités par une espèce d'étrange ver. Environ une demi-heure après leur crash les météores commencent à se fendre, à l'image d'un œuf. Ensuite, un immense ver en sort et cherche directement une proie.

Notons que les vers transforment également leurs potentielles victimes en zombis, suivant les règles du début du scénario. Tout cela pour augmenter les chances d'avoir des zombis dans l'équipe.

7 : On March The Saints :

Tracklist : « On March The Saints - DOWN »

N'hésitez évidemment pas à faire de ce périlleux déplacement un moment de poursuites et de combats. Avec des héros armés au mieux de truelles et de râteaux, voire de cannes à pêche pour les mieux lotis, la fuite semblera souvent la meilleure option. Mais les Héros pourront également se cacher ou -plus prosaïquement- faire face ce qui réduira énormément leur chance de s'en sortir indemnes. L'option de partager le groupe en deux est également envisageable.



Autour du lac c'est la cohue. Non seulement plusieurs zombis sont dans le coin, errants bêtement sous la pluie, mais en plus le sol est couverts de météores. Et il semble en sortir quelque chose...

Comme décrit dans l'encadré 3 Suns 1 Star, des espèces de vers d'une longueur avoisinant le mètre cinquante se dirigent vers les joueurs. Tous sortent des météores (en les fissurant, à l'image d'un œuf) et tous ont une furieuse envie de faire ami-ami avec leur prochain. C'est grand, c'est beau, on dirait du Bon Jovi.

5 Minutes Alone.

Et si vous profitez de la balade des Héros pour faire un sympathique huis-clos dans le huis-clos ? En effet, il est aisé de faire poursuivre le groupe, à bout de munitions et trempé jusqu'à l'os jusqu'à une des maisons agricoles dont je causais plus haut. Enfermés et sans lumière, vous pourrez en profiter pour faire monter la tension entre les Héros. On peut même imaginer quelques scènes d'interactions entre eux. Et ce serait même le bon moment pour insérer une chouette page de Pub, pas vrai ?

8 : Pillars Of Eternity

Tracklist : « Pillars Of Eternity - DOWN »

Bref, faut compter sur un bonne grosse dizaine de bestioles et autant de zombis (lancez donc 2D12, le premier déterminera le nombre de vers de l'espace, le second les zombis). C'est l'heure de sortir soit les flingues -si vous avez décidé que les ondes des météores ne les atteignaient pas - soit... la clé de 12 et la pompe à vélo, si vous avez décidés du contraire...

Bref, bon grès mal grès, les Héros devraient pouvoir se faufiler un passage jusqu'au lac pour s'apercevoir qu'il a été complètement vidé et qu'au fond, luttant entre la vase et les rochers glissants se trouve un gigantesque vaisseau devant lequel trône deux grande colonnes métalliques d'une hauteur avoisinant les quatre à cinq mètres.

Ces colonnes émettent un étrange champ magnétique (plus ou moins visible, on reste à la télé et il faut que le spectateur comprenne, par le biais de rayons lumineux partant des colonnes, le champ émis). Quiconque descend dans le lac devra tenter un jet d'ADA très difficile par round (environ 8 rounds pour arriver aux pylônes) pour ne pas tomber à terre... et se relever zombifié.

Difficile ? Ben ouais, sauf si l'Elu tente le coup. Etrangement l'Elu ne sentira pas les effets de ce champ magnétique. Si un Intello Qui La Ramène est dans le coin, il pourra sans doute se rappeler, via un jet de MEN ou de Recherche Information en « demande un peu d'attention », que l'Elu est insensible a un changement d'âme quelconque (sinon, on peut l'expliquer aux spectateurs, via un flash-back qui revient à l'Elu lors de sa descente dans le Lac).

Une fois au fond du lac, il est aisé de faire tomber les pylônes, en faisant peser tout son poids dessus par exemple.

Dès qu'ils touchent le sol boueux, les pylônes cessent leur émission et, une fois les deux à terre, tous les zombis avoisinant retrouvent leur aspect normal. Oui, même les Héros zombifiés (et pas découpés en trente-six morceaux, ce qui va de soi. Ceux là sont bels et bien morts, et de la main de leurs compagnons !).



Bref, l'un dans l'autre c'est au moment où le vaisseau se perd dans le noir de la nuit, emportant la pluie avec lui sous les yeux médusés des Héros, que le réalisateur choisit de faire un sympathique Fade To Black

Conclusion romantique

(aucun mort n'est à déplorer dans l'équipe) :

Tracklist : « Stone The Crow - DOWN »

Les Héros finissent de faire l'essence chez Molly. C'est la nuit. L'Elu (ou la fille du groupe) regarde le ciel

-« Mais que voulaient t'ils ? »

Un autre Héros (de votre choix mais pas stupide) répond :

-« Qui sait ? Peut-être se nourrissaient-ils de l'énergie vitale de chacun de nous ? Peut-être ne voulaient-ils que semer chaos et mort sur ces terres ? Je suis sûr que nous les reverrons un jour... »

Plan sur l'espace immense alors que la musique s'emballe... fade to black.

Conclusion Enter Sandman

(si au moins un mort a été fait dans l'équipe)

Tracklist : « Nothing In Return - DOWN »

Le jour s'est levé. Les Héros sont assis à même le sol, sur le trottoir devant l'hôpital. Ceux qui fument grillent clopes sur clopes. Les autres sont moroses.

Les passages sont nombreux, on revoit des gens que l'on a vus dans l'épisode, devant lesquels les Héros ont fui. En flash, on revoit les gens que les Héros ont tués, mais avec leur visages actuels, assassinés, massacrés par les Héros alors qu'ils les pensaient zombis. On voit également le ou les Héros morts, puants au soleil.

L'Elu (ou une fille du groupe) pense tout haut :

-« Tous ces gens. On les a massacrés. Nous sommes des assassins ! »

Un autre Héros (de votre choix mais pas stupide) répond :

« Ils auraient fait pareils s'ils avaient été à nos places. »

Ouais, mais si j'ai pas d'Elu dans le groupe ?

Ca c'est votre problème. J'avais bien dit au début que le scénario était prévu pour un groupe d'Elu, point barre. Bon, si vous voulez VRAIMENT faire jouer ce scénar et n'avez VRAIMENT pas moyen d'avoir un Elu, vous pouvez

- Baisser la difficulté du jet d'ADA, soit en la changeant (la passer à « Pas Evident », par exemple) soit en la baissant progressivement à chaque round
- Tricher. Ben oui, dire à vos joueurs que vous jeter vous-même les dés. En faire crever un mais en laisser passer un autre. Bref, vous m'avez compris.

Et la prochaine fois, lisez correctement les obligations du scénar, crévindieu !

