

Le Retour des Hamburgers Démoniaques

version courte

un scénario Méta-Créatures par Seb Lenoir

Le Scénariste: «ouais, vos histoires de versions, c'est de la merde, il était tres bien en long ce scénario, il ne demandait rien à personne... comment ça on y comprenait rien? Mais...»

Type d'équipe : Tous mais introduction à bosser en cas de Gars qui Bossent en Secret. Les Gars Décidés sont difficiles à intégrer, l'Elu aura du mal dans certaines enquêtes sauf s'il a un compagnon policier...

Type de série : Type 3 Version Trash (VT) dans laquelle les Héros seront vainqueurs ou 4 Version Encore Plus Trash (VEPT), ici les Héros se feront de toutes façons possédés soit pas Pez, soit par l'un de ses sbires (pourquoi Lylia ne récupérerait-elle pas la secte de Pez pour recruter ses Nosferatus?).

Utile: Dans l'indispensable, un personnage ayant des accointances avec les milieux médiatiques, politiques ou policiers, un grand frère Agent Secret Qui Sait ou Impassible ou un Gosse de Bourges avec beaucoup d'appui dans un de ses milieux, voire carrément un flic.

Dans l'utile, tentez de combiner Recherche d'Infos et Combat, je conseille un Gars qu'à Fait Ca Toute Sa Vie ou un Barbare High-Tech, avec un Enquêteur Secret qui Sait, Intello Qui la Ramène voire un Prêtre, si vous tenez à mettre le Bourrin quelquepart... faites en un Chauffeur, votre voiture sera souvent au garage!! mais au moins, quand il est dans la bagnole, il ne vous sabote pas l'enquête!!! le must pour ce scénar reste L'Agent Impassible que Rien n'Etonne (c'est M. Armes et Enquête, celui-là.). On peut aussi placer un Bidouilleur de Génie, pour se fader les méchants du Scénar.

Versions: Le scénario qui suit est la Version Courte des Hamburgers (un steak de 20 Gr dans deux tranches de pains, en somme!!), il convient à une équipe de débutants et à un Meneur de Jeu qui ne veut pas se prendre la tête.

Il existe, également, en Version Longue, l'intrigue reste inchangée mais l'enquête sera beaucoup plus longue et la partie aussi du coup, il y a plus de méchants et ils sont plus méchants, plus unis, il y a des fausses pistes, des rencontres qui ne demanderont qu'à dégénérer; en bref, la VL, c'est le bordell!!

Coeur du scénario: L'un des survivants de l'Ordre du Couteau Sanglant (ou un membre d'une secte de malades, si vous n'avez pas fait jouer le Temple du Mal de Base) répand des stocks de viande humaine à travers des restaurants et des cantines scolaires, afin de corrompre les habitants de la ville. Mais l'un de ses sbires ne veut plus tremper dans la sauce! (hilarant, coco! hilarant! On garde, on garde!)

Introduction:

Vue subjective en plan américain, un groupe de jeunes rigolards va manger dans un nouveau fast-food, un Mékouï Miké (ben quoi, coco?!? il existe bien des Mac Donald!), l'un d'entre eux (l'Elu?) commande le Maxi-Best Of-Big-Mix- Mékouï Miké-Beef, énorme 4 étages dégoulinant de sauce, avec régal, il plante ses dents dedans, il avale tout rond, il se régale, de la sauce se met à couler à la commissure de ses lèvres, ses yeux s'écarquille et il se met à tousser, il chute de sa chaise...

Donnez l'impression à votre perso (ou au spectateur) qu'il va crever asphyxié, l'un des serveurs, rompu aux sports de combat ainsi qu'au secourisme, se précipite et lui fait un Heimlich vigoureux qui propulse l'indésirable sur la chemise immaculée d'un gros homme d'affaires de la table voisine, sa femme, identifiant l'obstacle à la déglutition, s'évanouit. Sur la chemise repose une belle alliance en or. Zoom sur la bague jusqu'au macro puis fondu au noir et...

Générique: sur les chapeaux de roues, évidemment comme à l'accoutumée, on y présente les divers personnages. On montrera rapidement l'arrivée des flics, dans le restaurant en pleine effervescence.



Scénario: C'est à priori un épisode unique.

L'Ordre du Couteau Sanglant:

Il y a un mois Robert Allred a disparu laissant la place de chef à son fils.

Dallas Trace gère via de nombreuses façades le réseau d'arnaque aux assurances, Jorge Esposito gère le réseau d'immigration clandestine en provenance d'Amérique du Sud, Clive Pez s'occupe de la formation des hommes de main de l'Ordre, ainsi que l'approvisionnement en chair humaine des cuisines centrales.

Franklin Allred, après le décès de son père, reste le chef de l'Ordre, il a repris la tunique verte et le masque de Grand Dragon mais il est très isolé (Série 4: il gère le réseau pédophile qui utilise les enfants des immigrés clandestins) et est près de perdre le pouvoir, brigué par Pez.

Intégrer les perso:

Par rapport à l'Ordre du Couteau Sanglant, on peut créer des Démons Repentants (surtout des Sorciers) qui souhaitent revenir sur leurs fautes, ou des seconds couteaux qui sont tombés par hasard sur des preuves embarrassantes et qui ont réussi à fuir (idéal pour un Gars qui A Priori n'a Rien de Spécial).

Continuité scénaristique: le Meneur ne devrait pas trop s'en vouloir de modifier cette continuité, elle n'est là que pour donner le ton, si elle vous embarrasse, virez-la! Les chiffres entre parenthèses signalent le temps nécessaire pour la scène, ce qui suit est un conseil pour jouer en musique, c'est aussi très facultatif.

Acte 1 Mise en place (25')

Conseils: durant l'acte 1, n'hésitez pas à frustrer vos joueurs, le drame se met en place, faites les patienter, attendez qu'ils n'en puissent plus puis passez à l'Acte 2.

Scène 1 (5') la musique de la série ou un truc rapide et léger.

Dans la lancée du générique, on poursuit sur la panique qui règne dans le restaurant, le groupe de l'Elu peut être déjà sur place et c'est là que peut intervenir un groupe Secret, à l'intérieur de l'alliance est gravée une inscription en Espagnol « Diego y Conception » (Chercher/23 pour la voir, Culture/23 pour savoir que c'est de l'Espagnol, l'Intello ou tout personnage hispanophone comprend que ce sont les noms de deux époux). Passez rapidement sur cette scène, donnez juste quelques infos.

Scène 2 (10') quelque chose de déjanté qui accentue le côté horriblement grotesque de cette scène.

Après un Fondu enchaîné sur la tache sur la chemise du gros bouffi (à ce propos, tu l'as lu ce scénario avec Bouffy et les Bretzels, coco? non parcequ'il est bien, il faut le lire, coco, hein?), on arrive sur un bout de chemise taché, non... imprégné, en fait, saturé de sang. La caméra s'éloigne laissant apercevoir (Série 4) ou deviner (les autres) toute l'horreur de la scène: un corps se trouve sur une chaîne de production alimentaire, ses cuisses dépassent d'une gigantesque broyeuse, les machoires d'acier chromé sont couvertes de sang séché, tout le haut de son corps a été haché et réduit en bouillie.

Si vos perso peuvent enquêter, laissez les constater que la piste du suicide est peu probable (vu la lenteur de la machine et la douleur) de même que celle de l'accident (pour les mêmes raisons de vitesse), pourtant l'assistant du Procureur conclura à un accident survenu sur l'un des travailleurs.

Gros plan sur le visage des autres employés de la chaîne de production des cuisines centrales.

Scène 3 (10') quelque chose qui entretient le suspense, une musique de film de Hitchcock?

Un homme de dos écrit frénétiquement un message sur un bout de papier froissé, autour de lui, plusieurs boules de papier gisent sur le sol. La Caméra ne montre pas ce qui est écrit, juste le dos de l'homme, sa main tremblante et son front où perle une sueur malsaine.

Dernier plan la porte de la salle s'ouvre à la volée, gros plan sur un type, blonds



MÉTA-CRÉATURES

aux yeux bleu, un peu grand et massif mais par contre tres velu (apres les mexicains, voilà que les portugais, coco, débarquent dans le scénar!) qui grogne de dépit.

Acte 2 Point commun. (1h35)

Conseils: A la fin de l'acte précédent, demandez aux joueurs ce que leur personnages comptent faire, une enquête aupres des cuisines centrales donnera le nom du travailleur disparu, placez la en premier, si vos joueurs pensent à la piste financière, placez la en dernier mais entre les deux n'oubliez pas la réception de la lettre.

Scène 1 (10') si la Scène est joué, reprenez la musique de l'Acte 1/Scène 2 mais en moins fort.

Ne montrez l'intégralité de la démonstration (p431-39 de l'Epée de Darwin, voir Biblio) que si vous possédez des perso dans la police, à la limite des journalistes. Si ce n'est pas le cas, faites lire les déclarations de M.Simmons dans la presse.

Si vos perso veulent faire les cakes et analyser l'accident, demandez leur, une fois sur place, un jet de Chercher/31!!!

Selon lui, il ne peut s'agir d'un accident, « les systèmes de sécurité avaient bel et bien été déverrouillés pour augmenter la production mais par ailleurs la position du corps montre que ce sont les bras qui ont été introduits en premier dans la machine et si Alvarez n'a pas reculé sous l'action de la douleur provoquée par cette machine qui a broyé les 90 cm de ses bras à une vitesse approximative de 10 cm par heure, c'est qu'il ne pouvait pas la ressentir, d'autre part, pour que son corps endormi ne bascule pas en arrière, il a fallu qu'il soit maintenu (suscitez l'effroi que produit cette affirmation!), ce n'est pas un accident, c'est un meurtre! ».

Tadaaaaaaaaamm!!!!

Fondu au noir.

Scène 2 (20') une musique de varietoch hispanisante ou une piste du Buena Vista Social Club.

Conception Alvarez vit dans le quartier hispanique, dans une petite maison, derrière l'usine de déchets, avec un joli jardin décrépi qui donne sur la décharge à ciel ouvert.

Elle est paniquée et si les perso lui montrent des plaques officielles, elle prend peur en croyant qu'ils veulent la renvoyer au Mexique, duquel elle a émigré sans papier. Un bébé pleure dans la pièce voisine, insistez bien sur la misère de sa situation.

Soit l'un des perso est d'origine hispanique ou parle espagnol, soit vous leur collez un honnête interprète/ conseiller juridique de l'association Secours aux Démunis qui va répondre aux questions sur son organisation d'une honnêteté sans faille, car c'est un bénévole qui n'est pas au courant des activités étranges du S.D. Elle se détend si on la rassure, de même si on la complimente sur son petitou, Juan, ou si un perso, à la fibre maternelle, lui chante une berceuse.

Elle dira avoir été prise en charge par les saints hommes du Secours aux Démunis, le S.D lui a trouvé cette maison avec jardin, lui a permis d'accoucher sur le sol américain avec un vrai médecin, a trouvé une école pour son petit garçon, Carlos, et sa soeur ainée, Maria. Et c'est tout ce qu'elle sait, son mari n'avait pas d'ennemi, il ne buvait pas, ne jouait pas (jouer quoi?), c'était un homme bon et chrétien.

Fondu au Noir.

Scène 3 (5') musique de la Série.

Plan à l'intérieur d'une boîte, la porte en face s'ouvre sur la gauche, le visage de l'un de vos perso apparaît, « tiens? Une lettre, il l'attrappe et la retourne, il n'y a pas d'adresse, de qui cela peut-il bien provenir? ».



Ellipse, plan américain sur le salon de l'équipe, regroupé autour du perso qui a relevé le courrier, la lettre ouverte est lue par un joueur à haute-voix, « Je suis en grand danger et vous qui avez reçu ma lettre, votre destin est désormais lié au mien, ne vous demandez pas comment je vous ai trouvé, je vous connais et je sais que vous seuls pouvez venir en aide à ma communauté, nous avons livré les enfants au feu du Diable, nous lui avons vendu nos âmes, Madre de Dios, nous nous sommes maudits, peut-être n'est-il pas trop tard pour faire machine arrière, je vous rencontrerais ce soir sur le parking du restaurant où vous avez rencontré ce qui restait de mon ami Die... ». Culture/15 permet de compter pas moins de 45 fautes dans le texte, de repérer le passage en Espagnol, et un autre test Culture/35, de savoir que ces fautes sont celles que commettent traditionnellement les hispanophones quand ils s'expriment en Anglais. Chercher/15 de se rendre compte que la rédaction a été brutalement interrompue... ne délivrez ces renseignements que si vous jouez avec des hypersimulationnistes ou des truffes qui ne se sont rendus compte de rien. Fondu enchaîné.

Scène 4 (40') un peu de jazz ou de funk pour agrémenter l'enquête...

Si vous avez des Enquêteurs qui se posent des questions sur la gestion de la chaîne Mékouï Miké, ils découvriront qu'il s'agit de restaurants qui ont ouvert, il y a deux semaines mais que les bails avaient été achetés, il y a déjà un an par le S.D. L'association vit des aides qu'elle reçoit de la mairie mais surtout de ses donateurs: en tête de la liste on trouve M.Pez, un riche avocat.

- Il donne une confortable enveloppe au Secours aux Démunis (500.000\$/ an).
- Il est conseiller auprès des orphelinats de la ville, gérés par le S.D., et les finance à hauteur de 250.000\$/ an.
- Que tout ceci est parfaitement légal.

S'ils enquêtent sur Pez, à visage découvert, donnez leur l'impression de marcher sur des oeufs. S'ils enquêtent en douce, faites leur bien sentir qu'ils s'intéressent à un homme puissant, jouissant d'appui haut-placés dans toutes les sphères du pouvoir.

- Pez est actionnaire majoritaire de l'entreprise qui gère les cuisines centrales de la ville.
- Diverses sociétés ont racheté des parts dans le Consortium Allred, elles sont toutes en lien avec Pez.
- En fouinant du côté des orphelinats, ils peuvent découvrir que 90% des enfants de ceux que financent Pez sont d'origine sud-américaine ou mexicaine et qu'ils ne sont pas orphelins, mais leur parents sont souvent venus en toute illégalité ou ont de gros problèmes avec la justice, qu'ils travaillent pour Mékouï Miké ou le S.D.
- Série 4: Tous ces enfants partent fréquemment en voyage en Europe ou en Asie durant de nombreuses années et, à leur retour, malgré le travail éducatif des orphelinats, disparaissent souvent sans laisser de traces...
- Et d'un point de vue juridique, ils apprennent qu'en plus d'affaires juteuses, le Cabinet d'avocats de Pez et associés assurent le suivi en correctionnelle de près de 90% des sujets d'origine hispanique.



Méta-Créatures

Les Protagonistes: pour ceux qui suivent les bonus de Carac et de Profils sont compris.

Clive Pez-Sorcier Névrosé-Dragon Mineur de l'Ordre du Couteau Sanglant: brillant avocat de 55 ans, silhouette athlétique, teint halé qui fait ressortir un formidable sourire de publicité de dentifrice, un regard intelligent. Pris en défaut ou agressé, Pez fait montre d'une exaspérante morgue, il se considère comme supérieur, au dessus des lois, intouchable.

Ada 9 For 2 Dex 7 Men 5 Cha 7

Se Cacher 10 Flingues 6 Culture 6 10 Occultisme 12 Baratin 9 Persuasion 13 Influence 4

Vitesse: 14 (1 Action) Pvie: 15

Pouvoirs: Eclairs de la Mort Qui Tue (8pts de dégats), Persuasion, Télépathie.

Possessions: DE LA THUNE!!!! donc plusieurs bagnoles de luxe, avec chauffeurs, blondasses, une baraque de tarés au sommet d'une colline, des domestiques à pas savoir quoi en foutre. Responsabilités: Pez organise l'approvisionnement en viande humaine de l'OCS, via les Cuisines Centrales, depuis peu il s'occupe de répandre cette production dans les restaurants Mékouï Miké et bientôt dans les cantines scolaires. Il a la charge de former les gardes du corps de l'organisation.

Artefacts: Pez possède trois Gemmes de Puissance qui lui permettent de contrôler ses sbires spéciaux.

Les Sbiles Spéciaux en ordre décroissant de puissance.

Veget-Marquis de Lusitania-Vampire Prédateur-contrôlé par Pez: homme d'une trentaine d'années affichant un sourire méprisant et hautain, vampirisé il y a quelques 70 ans en Roumanie, sa patrie d'origine qui lui confère cet accent étrange et sensuel.

Ada 11 For 15 Dex 10 Men 6 Cha 10

Se Cacher 13 Pister 12 Filature 12 Discrétion 12 Bagarre 22 Résistance 12 A.Blanches 13 Esquive 15 Flingue 8 Culture 6 9 Occulte 11 Rechd'Infos 7 Séduction 16 Persuasion 16

Vitesse: 21 (2 Actions) Pvie: 43!!!

Pouvoirs: Persuasion.

Possessions: tout ce qu'il veut, mais en général, il se trimballe habillé avec goût, costume sombre, gilet rouge sombre, lunettes teintées, canne-épée (2+For); dans les opérations musclées grand manteau de cuir épais noir (Prot. 5) et deux Uzis (Mitraillette).

Responsabilités: il est le commandant de la garde rapprochée de Pez, il peut éventuellement se charger des désagréments récalcitrants, il s'occupe aussi de l'interrogatoire des prisonniers de l'OCS. A titre privé, Veget est un occultiste et il travaille à briser les liens magiques qui le relie à sa Gemme de Puissance, il est sur le point d'aboutir.

Lylia-Vampire Nosferatu-contrôlée par Pez: jeune mexicaine de 22 ans transformée depuis 5 ans lors d'une cérémonie de l'OCS, elle est adorable, un peu stupide (c'est ce que tout le monde pense...) mais vraiment très bien roulée.

Ada 4/3 For 4/9 Dex 6/9 Men 4 Cha 10/7 (les chiffres après le / sont ceux de la forme de combat)

Se Cacher 7/6 Discrétion 5/4 Bagarre 12/14 Résistance 8/10 Esquive 8/9 Culture 6 7

Rechd'Infos 6 Informatique 5 Séduction 17/15 Baratin 11/9

Vitesse 10/12 (1 Action) Pvie: 26/28

Pouvoir: Hollow-Man (Women, du coup!)

Possessions: tout ce qu'elle veut mais souvent des toilettes luxueuses ou vulgaires à souhait, de toutes façons un truc facile à enlever...

Responsabilités: chargée de la surveillance et du confort nocturne de Pez tout en sauvegardant les apparences (ils se sont mariés l'été dernier), éliminer les désagréments, espionner et surveiller les vieilles connaissances (qui pensent tous faire de magnifiques cornes à leur avocat préféré).

A titre privé, et bien que tous la considère comme demeurée, Lylia s'intéresse de très près à la machine criminelle de Pez, son loisir est depuis peu la finance, elle se verrait bien reprendre une partie des biens de son époux si celui-ci venait à mourir...



Méta-Créatures

Kryö-Garou- contrôlé par Pez: jeune norvégien, mordu par un Garou, il y a 5 ans, puis capturé et asservi par les chasseurs de l'OCS/ Europe. Grand et costaud, les rites pervers de l'OCS ont contribué à lui donner le pouvoir d'invoquer le Loup en lui, il peut donc se transformer à volonté, il se voit comme un artiste de l'ultraviolence et du meurtre.

Ada 3/0 For 8/17 Dex 6/16 Men 4 Cha 4 (les données après le / sont celles du loup-garou)

Discrétion 13/12 Pister 8/7 Filature 7/6 Se Cacher 7/6 Bagarre 10/18 Résistance 10/19 Sports 10/18 Esquive 7/12 Flingues 9/14 Baratin 5 Séduction 5.

Vitesse: 9/16 (1 Action) Pvie:24/38

Responsabilités: Il est le recruteur et l'instructeur des gardes de l'OCS, il est l'exterminateur des désagréments qui ne sont ni nombreux, ni trop puissant. Il travaille également comme tueur à gages pour la pègre locale.

Possessions: d'amples vêtements noirs qui ne se déchire pas, deux Ingram (pistolets mitrailleurs:10 à 10/30 m, capacité de 30 cartouches), une 50cm entièrement noire.

A titre privé, il s'est rendu compte que la Gemme qui le lie à Pez ne le contrôle que sous forme de loup-garou pas sous forme humaine, il a donc pris contact avec les autres chefs de l'OCS, en vue d'une exfiltration prochaine...

Hommes de main de l'OCS: plusieurs groupes composés de trois grands gaillards:

Ada 2 For 8 Dex 6 Men 2 Cha 2

Chercher 8 Bagarre 3 Résistance 10 A.Blanches 5 Flingues 3 Fusils 5 Baratin 2

Vitesse: 14 (1Action) Pvie: 26

Possessions: gilet par balles, flingue, fusil.

accompagnés d'un jeune fou aux yeux hagards:

Ada 6 For 2 Dex 4 Men 6 Cha 6

SeCacher 6 Esquive 5 Occultisme 6

Vitesse: 10 (1Action) Pvie: 14

Pouvoirs: Eclairs de la Mort (-6Pvie)

Responsabilités: ils protègent les accès au réseau souterrain de l'OCS, ils veillent à la sécurité des membres.

Note: mis à part le personnel rapproché de tel ou tel membre, la plupart des gardes sont placés sous l'autorité de Kryö et plus ou moins celle de Pez.



Méta-Créatures

Pouvoir Immatérialité:

permet à son utilisateur de passer au travers des objets, il ne craint ainsi plus les balles, les armes de contact ni même les Armes Ancestrales, par contre il est toujours sensible à la Magie ainsi qu'aux Pouvoirs s'en prenant à son Psychisme.

Un être immatériel, n'est invisible que s'il active Hollow-Man, sinon, il apparait de manière fantomatique et légèrement flou, sa peau devient translucide révélant ses muscles, tendons et os (tres effrayant, son Charisme est diminué de 5 tant que le pouvoir est actif).

Un être immatériel peut traverser (ADA + FOR/2) mètres de matière par activation de ce pouvoir, il n'a pas besoin de respirer pendant la traversée.

Remerciements:

L'Épée de Darwin de Dan Simmons,
notamment les pages 251-65, 269, 327-34, 431-39
des Editions Folio Policier.

Blue Velvet de David Lynch.

Les Tontons Flingueurs de Audiard.

L'Héritage Greenberg, un Background du 11ième HS de Casus-Belli.

Matrix 2 des frères Machowski.

Les 4 Fantastiques.

Les blagues à deux balles.

Groumph' pour Méta-Créatures.
(merci à toi, grand) (NDu Groumph')

Septembre 2004
Rédaction : Seb Lenoir
Relecture et maquette : Groumhillator

