

Rembobinage(s)

- « *This is not a test of power. This is not a game.* »

Death : Zero Tolerance

Introduction en diffusant des ronds :

Plan large sur une chambre d'étudiant. Deux jeunes filles, l'une brune et l'autre rousse, révisent sur un petit bout de table. Il y a des livres ouverts partout, deux bières bien entamées, et une musique rock en fond.

Plan serré sur le visage de la rousse. L'air amusé elle demande à son amie :

-« Et vous l'avez fait ? »

L'autre répond

-« *Ecoute ça ne te regarde pas ... mais cet hôtel est tout de même très confortable...* » Elle rit. L'autre rigole aussi. « Vous l'avez fait !! C'est dingue ... Bon je vais m'acheter des clopes, je reviens. On en reparle après ! » Elle se lève en rigolant.

La porte se ferme. La brune reprend ses révisions. On entend un craquement. Elle se retourne.

Plan serré sur son cahier. On l'entend hurler. Du sang rouge éclabousse les pages blanches...

... Fondu générique ...

Générique :

Le groupe de l'Elu rencontre Sonia Gander, une amie, dans la rue. Elle leur propose de venir s'éclater chez Vero Calaghan, une amie commune. Là c'est le massacre décrit plus bas. Sonia et Vero sont les jeunes filles de l'intro.

Le Groupe de Gars Décidés et le Groupe qui bosse en secret peuvent tomber sur l'affaire du meurtre de Vero Calaghan le lendemain ou sur celui d'Harry Grosser un peu plus tard.

La Casette qui tue des gens et qui diffuse des cercles (avec une musique horripilante) :

En fait c'est simple mon bon ami. Un Sorcier Névrosé du nom de Sam Airmi travaille depuis peu comme cassier dans une boutique de location de cassettes vidéo. En potassant ses notes, il s'est dit que cela serait marrant de jeter une malédiction sur une de ces cassettes vidéo. En fait, quiconque visionne cette vidéo dans son intégralité reçoit le lendemain la visite d'un Golem crée par Sam. Le Sorcier s'amuse bien avec cette histoire. Il essaye d'ouvrir ainsi sa propre boîte de vidéos. Mais bon, à voir la gueule du marché, c'est pas joyeux...

Ah non merde, je confonds avec celui du jeu de rôle...



Chapitre 1 : Floyd The Barber

La première victime s'appelle Vero Calaghan. Le groupe de l'Elu pourra avoir l'insigne honneur de découvrir le corps les premiers, ce qui les forcera encore une fois à s'expliquer avec les flics de leur ville. (Ils commencent à être dans tous les mauvais coups ces gosses. Je vais les surveiller de prêt..).

Vero était en train de réviser quand on l'a sauvagement tuée. Je dit sauvagement pour ne pas placer les mots « carcasse, boucherie, viande et sauciflard » et tuée pour ne pas écrire « découpée en deux parties bien égales dans le sens de la hauteur ce qui lui donne finalement l'air d'être un tableau de Dali plus intéressant que la moyenne ».

Ce que leur dit Sonia est également ce qu'elle déclarera aux flics plus tard. Elle est partie une petite demi-heure grand maximum. Quand elle laissa Vero, celle-ci révisait tranquillement. Sonia pourra déclarer être une des meilleures amies de Vero. Les deux amies révisaient pour leur cours de philosophie. Vero n'avait rien de spécial, ni vraiment d'ennemi. Par contre elle ne déclarera pas aux flics que Vero venait de passer la nuit avec Floyd Dylan, le don juan de leur classe. Il faudra user de beaucoup de subtilité ou de persuasion pour le savoir.

Floyd et Vero se couraient déjà après depuis un bon mois. C'est seulement la veille qu'ils ont loué une chambre au « Rising Blue Moon », un très bon hôtel non loin du centre-ville. Sonia n'en sait pas plus sur cette affaire, mais est persuadée de l'innocence de Floyd.

Floyd lui, est en effet le don juan de la classe. C'est un solide gaillard de 22 ans, blond portant un discret bouc. On lui prête beaucoup de relation.

Si les pjs l'interroge, il dira qu'il se trouvait au moment du meurtre chez lui, dans son studio à l'autre bout de la ville. Mais c'est faux. Alex, un ami à Floyd (toujours de la même classe) lâchera sans faire exprès que celui-ci buvait seul dans le bar en face de chez Vero, attendant que celle-ci finisse ses révisions. Floyd ne le dit pas car il a peur qu'on le soupçonne d'un meurtre dont il n'est pas l'auteur.

De la nuit avec Vero, il ne dira mot. Il faudra, là encore, le convaincre ou le persuader de donner quelques informations.

La nuit s'est très bien passée. Il retient de la soirée que le film qu'ils ont loué les a complètement hypnotisés.

C'était « **Amelie From Montmartre** », un film français qu'ils avaient tous les deux envie de voir depuis longtemps. Il dira que le film lui a laissé une drôle d'impression. Il a réellement du mal à l'oublier.



Si on l'interroge sur l'instant ou plus tard, il dira avoir raté une bonne partie du film pour aller chercher une boîte de préservatifs. (Rahlala ces jeunes...)

Il ne connaît pas d'ennemis à Vero. Si on fouille un peu sa vie privée (en écoutant les rumeurs ou en posant les bonnes questions aux bonnes personnes) on apprend facilement que Floyd a une relation avec une brune incendiaire du nom de Myriam Soulbee, une jeune fille au caractère bien trempé, connue des flics pour son penchant à l'alcool.

Enfin voilà quoi ...

Chapitre 2 : Big Cheese

Les joueurs vont pas mal galérer avec ce premier meurtre. Et il n'est vraiment pas dit qu'ils puissent comprendre l'importance de la cassette vidéo. Si c'est le cas, enchaînez donc avec le massacre de Harry. Sinon, laissez les donc se dépatouiller avec les pnjs du magasin de cassettes vidéos.

Vous pouvez aisément les lancer sur la piste de Myriam Soulbee, il pourrait y avoir du grabuge avec cette écorchée vive. Bref, le groupe va bien galérer, profitez-en pour ressortir le spectre d'un méchant récurrent.

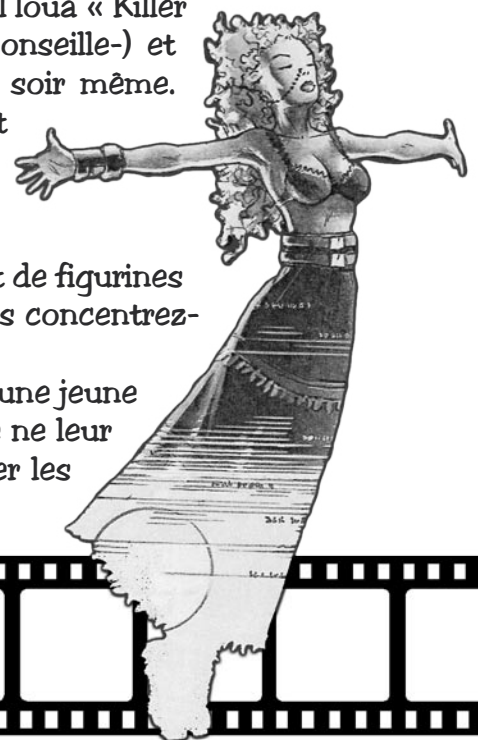
Chapitre 3 : In Bloom

Deux jours après la mort de Vero, les joueurs apprennent qu'un autre drame a eut lieu. C'est le jeune Harry Grosser qui s'est fait ouvrir en deux dans sa chambre fermée à clefs de l'intérieur. Même façon de procéder. Même état du corps. Les parents d'Harry étaient dans leur chambre à coucher quand ils l'ont entendu hurler. Il était 23 heures.

Harry est un jeune homme de 18 ans. Sa chambre est remplie de cassettes vidéos. Harry est abonné au magasin de location de son quartier, celui-là même où officie Sam. Harry loue en général 2 vidéos par jour. Le jour précédent sa mort il loua « Killer Tongue » (La Langue Tueuse en français -d'ailleurs je vous le conseille-) et « Amelie From Montmartre ». Il les a ramenés au vidéo club le soir même. Le jour de sa mort il loua « The Rocky Horror Picture Show » et « Three Kings ».

La chambre d'Harry est remplie de posters de films, c'est un jeune cinéphile avide de nouveautés. Ces étagères sont pleines de films et de figurines tirées de films. On peut même trouver des films pornos, si, si ! Mais concentrez-vous un peu au lieu de penser au coït, non de non !

En parlant de ça, Harry a une petite amie nommée Noa Jabe. C'est une jeune fille de son âge, timide et abattue par la mort de son petit ami. Elle ne leur dira rien de spécial mais vous pouvez vous en servir pour brouiller les pistes ou attendrir vos joueurs ...



Chapitre 4 : Turnaround

Bon, en théorie et si vos joueurs ne sont pas des cruches, ils devraient nourrir quelques soupçons bien fondés, non ?

Si ce n'est pas le cas il existe bien plusieurs solutions :

- Changez vos joueurs. Ça fait déjà plusieurs scénarios qu'ils plantent, préférant parler du dernier string de Carmen Elektra ou du dernier album de Furia. Essayer de trouver des rôlistes, ça existe pour de vrai.
- Faites encore un mort de plus. Un critique de cassette vidéos par exemple, ou un fan d'Amélie Poulain.
- Rajoutez-en une couche avec les anciennes victimes, insistez sur le fait que cette vidéo leur a laissé un fort sentiment d'attraction.

Au final j'ose espérer que votre groupe se dirigera vers le magasin de location. Sinon laissez tomber et jouez plutôt à Paranoïa, histoire de vous défouler.

Chapitre 5 : Molly's Lips

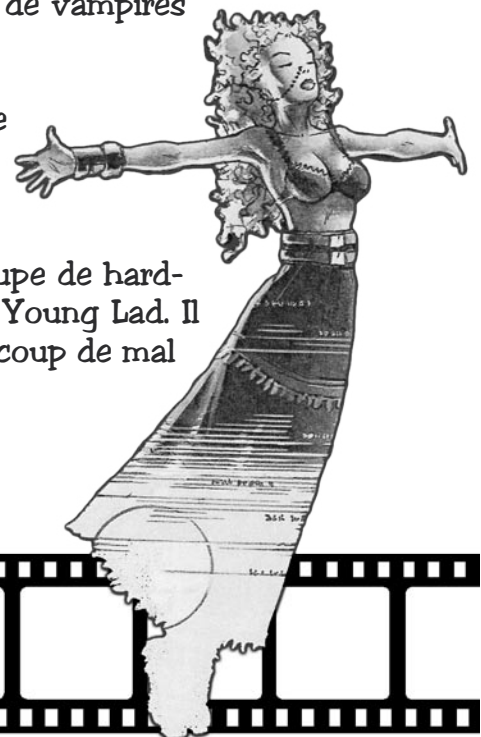
Le magasin est une solide bâtisse d'environ une centaine de mètres carrés. En plus du rez-de-chaussée, elle possède un premier étage.

Il y a 2 caissiers : Sam dont j'ai déjà causé plus haut et Molly Jones, une jeune fille de 23 ans. Blonde aux yeux verts elle est jolie et souriante malgré sa petite voix presque inaudible et une timidité maladive. Ce job représente pour elle un bon moyen de payer ses études. Elle essaye d'être le plus serviable possible.

Pour la petite histoire, Molly vient de se faire larguer par un amour de plus de deux ans. Peut-être saura t'elle se reconforter dans de solides bras tatoués de vampires et de X par monstres abattus ?

Il faudra de toutes façons interroger Molly pour apprendre qu'elle n'est pas la seule caissière, et le nom du propriétaire du magasin.

Sam lui est plutôt bedonnant, brun avec de longs cheveux sales et munis d'une énorme paire de lunettes. Il porte des T-Shirt de groupe de hard-rock obscurs, tels que Mekong Delta, Ephel Duath ou Strapping Young Lad. Il est très sympathique et rigolard, les joueurs auront sûrement beaucoup de mal à le percer à jour.



Méta-Créatures

Le responsable du magasin se nomme Andy Sorrow. C'est une personne agréable, d'une quarantaine d'années environ. Les soupçons des joueurs vont sûrement se porter sur lui en premier lieu. Andy n'est même pas au courant des deux meurtres qui défrayent la chronique. Il nierra forcément tout en bloc. Il a des alibis pour les deux meurtres. Il était les deux soirs chez un acheteur potentiel du magasin. Tout cela est donc facilement vérifiable.

Le problème est que tout le monde a des alibis.

Celui de Molly est qu'elle se trouvait au cinéma lors du premier meurtre et chez sa sœur lors de celui de Harry. Sam se trouvait lors du meurtre de Véro à un concert de Iron Maiden et lors du meurtre de Harry au cinéma.

Si votre Groupe est courageux (ou particulièrement stupide) et décide de visionner la vidéo de « Amelie From Montmartre », un golem les attaquerait 24 heures après. La venue du Golem est décrite plus loin.

Sur la liste des locations, on voit que la personne à avoir loué la vidéo avant Véro et Floyd se trouve être Sam. Si les Pjs le questionnent sur cette location, il dira avoir voulu voir le film. Puis essaiera de liquider les joueurs au plus vite. Le secouer un peu devrait le faire craquer et montrer son vrai visage. Il se battra comme un beau diable et tentera à plusieurs reprises de fuir.

Chapitre 6 : Milk It

Et si votre groupe décide tant bien que mal de visionner la cassette ?

Et bien déjà, il faudra que chaque Héros regardant le film réussisse un jet difficile d'ADA pour pouvoir décoller la tronche de l'écran.

Si un Héros regarde le film dans son intégralité, il recevra la visite du Golem 24 heures après. S'ils sont deux ou plusieurs ils seront attaqués simultanément, à moins d'être ensemble (il y a de grandes chances). Ce sera leur unique façon de survivre à la confrontation puisqu'il n'y aura qu'un Golem pour tout le Groupe.

Le Golem prend lentement forme dans un coin sombre de la pièce. Sa matérialisation prend 5 minutes. Pendant ce temps, quiconque l'aperçoit doit réussir un jet Difficile d'ADA pour pouvoir agir.

Une fois la matérialisation finie le golem attaque. Il se bat avec une énorme épée très tranchante (voir les caractéristiques plus loin). Il ne craint que les A.F et les Armes Ancestrales. Si cela vous ennuie, enlevez lui cet atout. Un truc sympa si votre groupe ne dispose ni de l'un ni de l'autre est de leur faire comprendre (par Sam par exemple) que le Golem ne craint que les coups de sa propre épée.

Enfin voilà quoi...



Méta-Créatures

Les PNJ :

Sam :

FOR : 5 DEX : 3 MEN : 8 ADA : 10 CHA : 5

Pouvoirs qui font peur à grand-maman : Eclair de la mort. Levitation. Malédiction (lancer une malédiction sur un objet)

Le Golem de Sam

Profil : Golem.

FOR : 30 DEX : 7 MEN : 5 ADA : 4 CHA : 1

Le golem ne porte qu'une action tous les deux rounds.

Endurance : 25

Il régénère deux pts de vie (PV) par rounds.

Une armure corporelle de 10 est due à sa peau de pierre.

Groumhillator Hammer Smashed Face
Décembre 2003 - Bonne année à tous !

Ce scénario fut joué lors de la Convention de l'Arbre de Vie à Toulon
le 21 Décembre 2003

