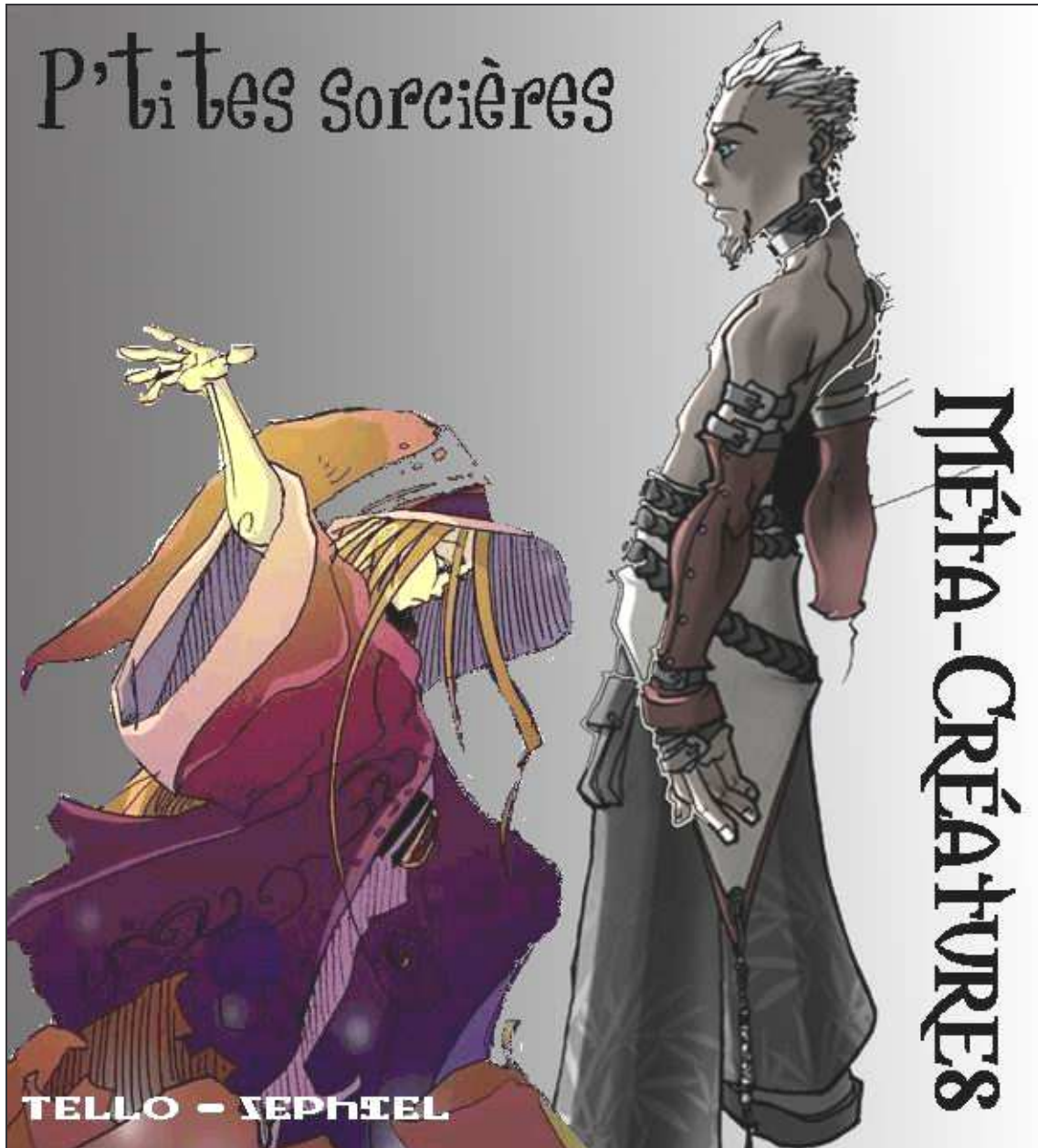


En toile de fond, une centrale électrique  
où le fil de l'intrigue s'emmêle



**Un scénario multi-tables & *crossover* au final  
par Pitche pour**

**P'tites sorcières & Méta-Créatures**

## Avant-propos

Ce scénario a été écrit dans le cadre du **12<sup>ème</sup> Concours de scénarios du forum de la Cour d'Obéron**. Il se devait de comporter l'élément imposé suivant : « toile » et d'avoir pour thème « une mystérieuse disparition ».

Par « mystérieuse disparition » on entend celle d'une personne et par « toile » on parle de la toile du réseau électrique et de la toile d'une monstrueuse araignée.

## Principe

C'est aussi un véritable challenge scénaristique ! En effet, je tenterai ici le pari audacieux, improbable et impensable de rédiger un *crossover* entre P'tites sorcières d'Antoine Bauza et Méta-Créatures de Groumphilator.

Il commencera par un **multi-tables** où chaque groupe progressera dans son univers, son JdRa pour finir rassemblés dans le même épisode (scénario dans Méta-Créatures).

Les éléments d'intrigues seront similaires (et fidèles au thème et élément imposé) dans les deux JdRa pour qu'au final les deux coexistent et se juxtaposent.

Pour le final, et pour vraiment parler de **crossover** (page 13), ce seront nos P'tites sorcières qui se retrouveront projetées dans l'univers et dans l'épisode de Méta-créatures. Elles y seront transposées en Sorcières branchées avec la Faiblesse/Qualité Animal de compagnie et l'un ou l'autre Pouvoir-Qui-Fait-Peur-A-Grand-Maman.

## Conventionnellement

Nous parlerons des **P'tites sorcières**, pour parler des **joueurs** de P'tites sorcières et des **Héros** pour parler des joueurs de Méta-créatures.

Le **maître de jeu** dans P'tites sorcières se nomme **Meneur** et dans Méta-Créatures, **Réalisateur**. Nos P'tites sorcières seront plongées dans l'univers parodique et caricatural de Méta-Créatures sans avertissement !

On utilisera l'abréviation **PS** pour **P'tites sorcières** et **MC** pour **Méta-Créatures**. Les parties consacrées à PS (page 6) utiliseront cette police de caractère comme titre alors que celle de MC (page 9) utilisera celle-ci.

## Déroulement

Les deux parties au départ se déroulent séparément pour finir réunies. J'invite les deux meneurs à préparer la conversion (page 4) à l'avance des **P'tites sorcières** en **Sorcières branchées**.

## Crédits

**P'tites sorcières** d'Antoine Bauza  
[http://www.sden.org/jdr/petites\\_sorcières](http://www.sden.org/jdr/petites_sorcières)

**Méta-Créatures** par Groumphilator  
<http://membres.lycos.fr/metacreatures/>

## Illustration de la couverture

Composition originale (et modeste) à l'aide d'une illustration de :

**P'tites sorcières** de TELLO

**Méta-Créatures** de SEPHIEL  
<http://www.sephiel.com>

## **Synopsis**

La Fée Electricité demande à nos P'tites sorcières de retrouver sa cousine, la Fée du logis. Celle-ci a été enlevée par ses ennemis, les Nains terférences, de méchants lutins qui la tourmentent sans cesse et troublent ses bonnes actions.

Elle est retenue prisonnière dans la toile du réseau d'une centrale électrique.

Nos Héros de MC sont confrontés à la mystérieuse disparition d'une technicienne de surface, connue pour son zèle hors du commun, celle-ci n'a plus été revue depuis quelques temps ! La dernière fois, elle travaillait pour sa société de nettoyage au cœur de la centrale électrique de la ville.

Elle y est retenue, empêtrée dans une gigantesque et gluante toile, d'une horrible et monstrueuse araignée.

Nos Héros parviendront-ils à la sauver de cette tragique *faim* !

Alors que nos P'tites sorcières se trouvent dans le centre de contrôle de la centrale, sur l'un des moniteurs est diffusé un épisode de la série Méta-Créatures, et à cause des Nains terférences, elles se trouvent plongées au cœur de l'action, au cœur de celui-ci !

## **Crossover**

Les P'tites sorcières seront donc projetées comme nous venons de le voir dans l'épisode de MC. Elles devront rester fidèles à leur idées et à l'univers de PS et ne se doutent pas un instant qu'il s'agit d'une mise en scène. Nos Héros les trouveront sûrement très étranges et très impliquées !

## Conversion

J'aborde ici une façon de faire pour transposer un personnage PS en un Héros de MC. Tout un programme, tout un défi.

Pour ce faire, je me servirai du **Profil** existant de la **Sorcière branchée** auquel j'ajouterai l'un ou l'autre Pouvoir ou Faiblesse et Qualité existantes ou originales.

Une P'tite sorcière se définit par :

- Ses Attributs,
- Son Familier,
- Ses compétences de sorcellerie,
- ses compétences générales.

Il faut ainsi transposer ces éléments, les fondre, les intégrer dans la fiche d'un Héros de MC.

**En tout premier**, je propose de se servir du **Profil** de base suivant : **Sorcière branchée**.

### La Sorcière Branchée :

La sorcière (ou sorcier) branchée a passé toute sa vie à étudier la magie, enfin elle aimerait bien. Ce n'est pas cette rude éducation qui a eu raison du reste de sa vie puisqu'elle collectionne les mecs, a un très bon boulot et une grande baraque. Le seul défaut que cette étude lui à laisser c'est un prénom ridicule, limite simplet. Elle ne peut utiliser qu'un pouvoir, mais cela ne l'empêche pas de la ramener à tout bout de champs Mais soyons réalistes, la sorcière branchée et son homologue masculin préfère les boites de nuit et les soirées bien arrosées à l'étude des grimoires poussiéreux. Comme elle se sent quand même utile au niveau de la chasse, elle intégrera n'importe quel type d'équipe. Elle sera même présentée aux Elus par l'Intello qui la ramène.

Modifiez le PJ comme il suit :

+1 en ADA, +2 en MEN, +2 en CHA, - 2 en FOR, -1 en DEX, -5 en Combat à mains nues, -3 en endurance, +2 en Séduction, + 2 en Baratin.

La Sorcière Branchée à également droit à un Pouvoir qui fait peur à Grand-Maman (Voir plus loin).

Faiblesses déconseillées : Alcoolique – Sanguinaire

Qualités conseillées : Gai Luron.

Surnoms pratiques : Pim, Pam, Poum, Plouf. (Obligatoirement stupide)

Citation : " Ouais, c'est méga fun ! "

Ensuite, pour ce qui est des **Attributs**, je vous propose cette transposition.

Physique → FORCE  
Mental → MENTAL  
Social → CHARISME  
Adaptabilité → ADAPTABILITE  
Réalisation → DEXTERITE

Lors de l'attribution des 32 points à répartir, j'invite les meneurs à veiller à ce que les niveaux (EXCellent, BON, MOYen, FAIble et MAUvais) s'y reflètent, n'oubliez pas 1 étant le minimum et 11 presque surhumain.

Pensez à ceci :

1-2	Maladif	MAUvais
3-4	Très faible	FAIble
5	Faible	FAIble
6-7	Moyen	MOYen
8	Fort	BON
9-10	Humain très entraîné	EXCellent
11-12	Niveau exceptionnel	<i>non disponible</i>

N'oubliez pas le bonus des femmes, +1 en ADA !

Je propose de rajouter l'une ou l'autre **Faiblesse** ou **Qualité** adéquate et pertinente, proche de l'univers de PS, parmi cette liste :

- Ballistophobie
- Hématophobie
- Faire pitié
- Sixième sens

- Charismatique en diable
- Caviar
- Gai luron
- etc.

Au Réalisateur de favoriser leurs scores respectifs.

Mais oublions celles-ci :

- Alcoolique
- Sanguinaire
- Arsenal de folie
- Porter des trucs lourds
- Ambidextre de folie
- Sportif
- En cloque
- Traître
- Méga impulsif
- Bourrin manqué
- Peureux
- Bête de sexe
- etc.

N'oubliez pas de calculer la **VIT** et les **PV**.

Pour le **Balotage** des P'tites sorcières, je propose de retrouver cela dans la **Compétence Conduite** liée à la DEX au Réalisateur de voir pour la difficulté.

Au même titre, pour ce qui est de la Compétence de sorcellerie **Divination**, je propose de permettre au Héros d'avoir la **Qualité Sixième sens**.

Dans la même veine, **Traditions**, compétence de sorcellerie, se retrouve à merveille dans la **Compétence Histoires occultes**. Au joueur de booster celle-ci.

Pour ce qui est de l'**Alchimie** et de l'**Enchantement**, je propose que la Héros Sorcières branchée choisisse un **Pouvoir-Qui-Fait-Peur-A-Grand-Maman** parmi ceux-ci :

- Guérison
- Télékinésie
- Hollow man
- Chite pause
- Persuasion
- Empathie animale

**Enfin**, pour la **Familier**, je vous propose de vous servir de la toute nouvelle et originale **Faiblesse / Qualité** que je vous présente : **Animal de Compagnie**.

C'est un animal de compagnie de l'un des Héros. Il peut aussi être la mascotte du Groupe et dans ce cas, il obéit à tous. Mais il reste toujours néanmoins, en dernier mot sous les ordres du Réalisateur qui décide de ses tours ou actions, s'il faille les discuter ou les trancher.

Il est aidé d'un dompteur (s'il s'agit d'un animal vivant) ou d'un technicien (s'il s'agit d'un robot).

Le Public l'aime et ne voudrait pas qu'il lui arrive malheur ou qu'on lui fasse mal, tant qu'il est sur pattes, le groupe bénéficie d'une COTE DE POPULARITE de +1.

#### **Faiblesse (gain de 3 pts)**

Quel animal empoté et indiscipliné. Que ce soit par maladresse ou gourmandise, il n'en rate pas une. La catastrophe et les ennuis le suivent. Il est affublé de sa Faiblesse Poisseux.

Surnom pratique : Scoubidou, Rantanplan, Plutot, etc.

#### **Qualité (perte de 5 pts)**

C'est un véritable Héros à lui tout seul, il est valeureux, courageux, serviable, etc. Il aidera grandement le Groupe avec sa Qualité innée de Caviar.

Surnom pratique : Rintintin, Rex, etc.

Le Meneur jugera si le familier est un atout ou un boulet.

Pour les **Compétences générales**, je vous invite à augmenter et favoriser certaines Compétences proches ou adéquates.

Tout ceci nécessite du bon sens et une juste pondération.

# Partie P'tites sorcières

## Prologue

Ce scénario entraînera nos P'tites sorcières dans une folle enquête au dénouement des plus inattendus, les jetant dans un monde inconnu !

Vous pourrez lire une description et présentation de deux nouveaux PNJ, Elektra, la Fée Electricité et les Nains terférences.

Le final de l'intrigue se déroulera en *crossover* au sein de l'épisode de MC à la table voisine qui surprendra et jettera nos P'tites sorcières dans l'univers parodique et délirant de MC.

Acet effet, le meneur est invité à prévoir la conversion des feuilles de personnages de ses joueurs.

## Inspiration

Sur base de l'élément et du thème imposés pour ce 12<sup>ème</sup> Concours de scénarios du Forum de la Cour d'Obéron. Les éléments principaux de la trame trouveront également un certain écho dans l'épisode de MC.

## Introduction

Les P'tites sorcières alors qu'elles vaquent à quelques occupations ménagères ou magiques (dans leur laboratoire d'Alchimie ou répètent l'un ou l'autre Enchantement) sont surprises par la sonnette de leur maisonnée.

Sur le pas de la porte : rien à vue de nez, mais une p'tite voie se fait entendre d'en dessous, on peut voir une p'tite fée tout excitée qui vient voler sous leur nez !

Le Meneur se servira de la description d'Elektra pour la présenter, car c'est d'elle qu'il s'agit.

Elle a besoin de s'entretenir avec eux urgemment et demande si elle peut rentrer.

**Scénario Multi-tables ~ Crossover  
P'tites sorcières & Méta-Créatures**

## Une histoire de torchons, raclettes...

Elektra se présente aux P'tites sorcières et explique sa venue.

Voici déjà quelques temps, qu'elle n'a plus revu sa cousine la Fée du logis, l'ordre ménager s'en trouve bousculé et cela commence à se faire ressentir, les p'tits lutins ne savent pas trop quoi faire, ni par où commencer.

En effet, il est vrai que les ordures s'entassent, la poussière s'accumule, etc.

Elle leur demande s'ils ne peuvent tenter de la retrouver ? Elle peut leur indiquer le dernier endroit où elle a été « entraperçue ».

## A l'ouvrage !

Nos P'tites sorcières se rendent à l'adresse indiquée par la Fée Electricité. Sur place, une immense et immonde bâtisse : sale, dégoûtante, crasseuse... Un défi, une nécessité que la Fée du Logis aidées de ses acolytes passent par là.

En interrogeant les p'tits lutins, on apprend qu'elle était d'abord venue sur place, seule pour repérer les lieux et estimer l'étendue des tâches (ménagères) à accomplir. C'est dans son habitude.

Une vieille porte vermoulue, déglinguée de son chambranle barre l'accès dans l'esprit, car un simple coup de pied et elle s'effondre, laissant le passage libre. Un nuage de poussière s'élève dans les airs. Gare aux éternuements ou aux allergies !

Un p'tite sorcière au Physique / Corps FAible, ratant son test de **niveau Moyen de 7** en Attribut Physique / Corps n'arrêtera plus d'éternuer durant toute la progression dans la maison. Pour être discret, c'est plutôt râpé.

Un test d'Attribut Intelligence / Méninges **Moyen de niveau 7** permet de remarquer de toutes petites traces de pas, l'empreinte étant marquée sur le sol poussiéreux.

Il s'agit des Nains terférences venus enlever la Fée du logis. Il ne peut s'agir des p'tits lutins, ils n'étaient pas encore passés et la Fée du logis volette et ne se déplace pas à pieds.

Les traces sont si nombreuses et vont dans tous les sens. Les Nains terférences se déplacent en groupe en tourbillonnant, gravitant de partout autour de leur chef. Il est impossible de suivre une piste.

## Y'a de l'électricité dans l'air...

Sur une petite tablette dans le salon, on trouve une petite liste de tâches ménagères rédigées sur un p'tit bloc-note dans une écriture type « patte de mouche ». Elle listait tout ce qu'il aurait fallu faire ici. La liste est interminable... mais soudain,

Elle doit avoir été distrait. La phrase ne se termine pas... et le stylo est déposé sur la tablette décapuchonnée.

En effet, à ce moment là, les Nains terférences ont court-circuité le compteur et ont plongé la maison dans l'obscurité. N'étant pas assez rapides pour lui bondir dessus et s'en saisir, ils lui ont tendu un piège dans la salle du compteur, à la cave.

On remarque avec un peu d'attention, **test de niveau Difficile d'Adaptabilité** que l'un des bougeoirs sur la grande table de la salle-à-manger manque. On a dû s'en servir pour se guider dans le noir...

En se rendant à la cave, pour rétablir le compteur, on se rend que celui-ci a été saccagé et a fondu. Des fils ont été arrachés, ils ont servi de liens pour la ligoter. Tout autour des traces de lutte, et il y a encore de l'électricité dans l'air... on retrouve un effet de la Fée du logis par terre.

## Panne de secteur

Les p'tites sorcières doivent avoir compris que la Fée du logis a été enlevée.

Leurs soupçons doivent probablement porter sur les Nains terférences.

Un test de **compétence de sorcellerie de Traditions** permettrait d'en savoir plus sur ceux-ci. Voire même à comprendre qu'ils sont là-dessous, détestant sa cousine la Fée Electricité, ils l'ont kidnappée pour faire pressions sur celle-ci. Ignoble !

D'ailleurs, en évoquant les Nains terférences auprès d'Elektra, celle-ci parie à coup sûr qu'ils sont responsables.

Il leur faut encore savoir où elle a bien pu être emmenée ?

Les Nains terférences occasionnant des troubles électriques, on peut les repérer en localisant quelques incidents intervenus sur le réseau électrique. Ce conseil peut être deviné par les joueurs, amené par la connaissance des Nains terférences ou par le tuyau donné par Elektra.

On a signalé une panne de secteur, celui-ci de la maison abandonnée. Plusieurs utilisateurs ont contacté les services de la ville... Un transformateur semblait hors d'usage, une équipe motorisée avait été envoyée sur place, ils doivent probablement procéder aux réparations.

Sur place, pas de camionnettes et le transformateur semblent avoir fondu, des fumerolles et des grésillements s'échappent encore du bâtiment. Rien ne bouge...

A l'intérieur, les deux techniciens bâillonnés et ligotés avec du fil de terre.

Une fois délivrés, ils peuvent vous indiquer qu'en un éclair, des p'tits bonhommes les ont maîtrisés et se sont enfuis avec leur véhicule. A ce souvenir, ils transportait un p'tit baluchon qui semblait se débattre...

Bizarrement, la disparition du véhicule n'a pas été signalée et pour cause : il est garée devant la centrale électrique comme à son habitude. Les Nains terférences se sont rendus là-bas car c'est au cœur du réseau, du réacteur et des turbines que se trouve leur repaire.

## Avant d'entrer sur la plateau

Cette section explique comment les P'tites sorcières vont être projetées au cœur de l'épisode de Méta-Créatures. Réalisateur, prévoyez de places supplémentaires autour de votre table !

Les P'tites sorcière sur les traces de la Fée du logis parcourent le dédale des couloirs, escaliers et halls de la centrale électrique. La nuit est orageuse et l'atmosphère électrique (!).

Il n'est pas rare de croiser le faisceau lumineux de l'un des veilleurs de nuit. Si nos P'tites sorcières se font discrètes et prudentes, elles ne se feront pas remarquées. Sinon nos P'tites Sorcières peuvent se dissimuler derrière les tuyaux, citernes et vannes, **Test ADA (se cacher) à 9** pour échapper au guetteur de nuit. Une surveillance accrue et une activité industrielle dans un environnement somme toute assez restreint engendrent une telle difficulté. Celui-ci après une fouille méthodique pensera avoir eu affaire à un rat...

Elles arrivent alors dans la salle de contrôle de la centrale. Là, seul devant une multitudes de moniteurs, de lueurs clignotantes dignes d'un sapin de Noël et d'une forêt de boutons poussoirs, manettes, etc. un gars est captivé par l'un des postes qui ne quitte pas des yeux. Il n'est pas possible de voir de quoi il s'agit, il est assis juste en face.

Il faudrait attendre un bon moment avant que le préposé à la surveillance du bon fonctionnement des turbines et autres machineries ne se lève de son fauteuil. Voilà pourquoi nos P'tites sorcières ont tout intérêt à mettre au point un stratagème afin de détourner son attention et l'obliger de quitter son poste ! Le Meneur jugera des moyens employés, la magie est fortement conseillée ici, pour arriver à détacher son regard de son poste comme s'il était rivé à son écran.

Il faut dire que c'est bien passionnant. Il s'agit de la fin de l'épisode de Méta-Créatures, la tension est à son comble, le dénouement tout proche ! Juste au moment où le groupe de Héros allaient agir.

Eventuellement, une **Page de Pub (décidée et interprétée par nos Héros)** fera bondir notre gars qui en profitera en triple

vitesse, pour aller soulager sa vessie et laissera le passage libre !

Mais au moment où les P'tites sorcières traversent quatre-à-quatre la pièce, les compteurs s'affolent, les aiguilles tremblotent, l'air se charge d'électricité statique et d'ozone, la lueur verdâtre de l'éclairage de secours s'enclenche, des éclairs et des étincelles surgissent des pupitres, jaillissant de toute part, zébrant l'air dangereusement !

Elles doivent bien se demander ce qu'il arrive, quelle bêtise elles auraient commise ?

En fait, les **Nains terférences** piratent le système électrique pour leur jouer un sale tour et les freiner dans leur progression... un **Test ADA (attention) à 7** leur permet de discerner l'un des maudits lutins !

C'est alors qu'elles se retrouvent entourées de parasites, d'éclairs, de fumées ocre, de grésillements, elles semblent être aspirées et projetées à toute vitesse, perdant tout sens de la réalité !

## PNJ spécifiques

**Elektra, la Fée électricité.** Les cheveux tous hirsutes et hérissés, habillée d'une tunique et une jupette bleu électrique, elle ne mesure pas plus de 10 centimètres. P'tite cousine de la Fée du logis, elle est toujours survoltée et virevolte dans les tous sens à l'aide de ses p'tites paires d'ailes d'un joli bleu irisé. C'est elle qui insuffle le courant et la tension électrique à travers les kilomètres de câbles, de bobines et de transformateurs.

**Les Nains terférences.** Véritables parasites, esprits malins des temps modernes, apparus quelques temps après la Fée Electricité, ils court-circuitent tous appareils et réseaux électriques. Récemment, ils ont pris possession de la centrale électrique et ont kidnappés la Fée du logis.

Ils sont minuscules et voyagent toujours en groupe, virevoltant « virevoltages » autour de du chef de la bande.

On les remarque difficilement tant ils sont toujours en mouvement. Ils portent une salopette bleue, un t-shirt vert et une pince coupante dans la poche à outils de leurs bleus de travail. Un casque orangé leur coiffe la tête. Et comme tous nains qui se respectent, ils portent barbes et barbichettes.

# Partie Méta-créatures

**Inspirations** : les principales inspirations sont le thème et l'élément imposés du 12<sup>ème</sup> concours de scénarios du forum de la Cour d'Obéron et le challenge de rédiger un multi-tables se terminant par une crossover MC-PS où le dénouement de l'intrigue gagnera un certain effet miroir pour chacun des groupes de Héros et de P'tites sorcières.

**Type de groupe** : Le groupe des gars décidés. Ils ont monté une affaire de détectives privés enquêtant sur le paranormal à la Ghostbusters....

Le groupe qui bosse en secret. A force d'avoir des micros planqués partout, de se farcir la moindre feuille de chou, de trouver le sens caché des faits les plus clairs et évidents, ils ont eu vent de cette mystérieuse disparition de cette femme de ménage... *incroyable !! mais vrai !!*

Et surtout le groupe de l'Elue mis à mal... ;-)  
comme nous verrons...

**Utile(s)** : Bidouilleur qui permettra d'éviter à la dernière minute que tout n'explose, débloquera la situation et cette satanée porte blindée, Leader D'équipe pour ordonner tout ce beau monde, L'intello qui la ramène avec ses connaissances techniques et tout et tout, l'enquêteur secret qui sait pour les enquêtes *ipso facto*. L'Ethniquement minoritaire pour donner une touche de couleur et d'humour à cet univers si morne et Le Barbare Hi-Tech pour dompter ces technologies qui tuent...

Pas de place pour la violence gratuite et sanguinolente de bouchers du Bourrin et du Monsieur-Moi-Je-Sais-Tout, j'ai nommé le Gars k'a fait ça toute sa vie, peuh une araignée, mais moi, monsieur, j'ai joué dans « Arachnophobie » et blabla... et je suis sponsorisé par Bégon et de toute façon blabla...

Je déconseille fortement au Réalisateur de s'adjoindre la prestation d'une Sorcière

**Scénario Multi-tables ~ Crossover  
P'tites sorcières & Méta-Créatures**

branchée ou d'un Mutant qui se la pète car il verra surgir sur son plateau l'arrivée tout à fait inopportune d'un groupe de Sorcières branchées !

Notons aussi qu'un Démon repentant risque de se faire attaquer à vue par nos P'tites sorcières, une fois arrivées au cœur de la scène ! *Héhéhé, ça promet !*

Tiens, ça pourrait être marrant un Héros affublé de la Phobie des araignées ?!

**Type de série** :

Série 2 (Intrigues et bonne humeur). En effet, on va y jeter nos naïves et innocentes P'tites sorcières, il s'agit de ne pas les traumatiser avec une série

Ici le Méchant est méchant méchant, il convient sans se poser de question de lui foutre une bonne raclée, non mais !

Une grosse araignée velue et monstrueuse qui choppe des pauvres agents d'entretien dans ses filets qui tentent de mettre un peu de propreté dans un monde pourri, ça doit cesser... de vivre !

Mais tout cela reste correct, on ne jette pas l'hémoglobine ou le slim par hectolitres, ça tâche bon sang et on ne tire pas une tonne de cartouches, une vision tout droit sortie d'un Bourrin au bandeau rouge et aux yeux méchants tenant à bout de bras une sulfateuse.

**Introduction** :

Comme offerte en sacrifice rituel sur un immonde autel, Eléonore est là, crucifiée sur une gigantesque toile d'araignée, dressée tel un échafaud. Non loin, un horrible bruit de mandibule et de mastication se fait entendre, les fils de la toile vibrent, on s'approche à pas d'araignée... Gros plan sur le regard dégoûté et horrifié d'Eléonore (arachnophobe faut-il savoir).

### Générique :

La bibliothèque de l'Intello qui se la pète, fidèle mentor de l'Elue s'empoussière de plus en plus, bientôt, les livres récents ressembleront à de vénérables ouvrages ensevelis sous une tonne poussière ancestrale.

Catastrophe en perspective, mettant en péril le frêle équilibre du combat que se livrent les forces du Mal et du Bien, comment reconnaîtra-t-on les anciens grimoires d'alchimie et de prophétie avec les autres annuaires ou bottin recouverts d'autant de poussière ?

Normalement, Eléonore, la femme de ménage portugaise s'occupe de cela, bichonne et astique toute la bibliothèque, ses moindre planches, étagères, etc.

Mais voilà, plusieurs jours, qu'elle n'est pas passée faire son office sacerdotal de chasse à la poussière !

L'Intello qui se la pète décide de réunir son groupe afin de la retrouver au plus vite ! On pourrait bien prendre une autre femme de ménage mais non, les amies, on les jette pas à la poubelle comme une vulgaire lingette *Swiffer*™ !

### Chapitre 1 : Mais où... travaille Eléonore ?

#### Au fait...

Tous savent qu'Eléonore travaille pour une société de nettoyage. Il serait intéressant de savoir laquelle pour aller les questionner sur son emploi du temps et faire état du non nettoyage de la bibliothèque.

Un **test de Filature avec un FDT de 18** ou un **test de Chercher l'info avec un FDT de 25** permettra aux Héros de trouver l'information.

Sur les paillasons, on trouver une vignette aux couleurs et coordonnées de la société qui veille de temps à les reprendre pour les dépoussiérer d'une manière industrielle.

Au bureau de l'économat en farfouillant quelque peu ou en happant l'attention d'une secrétaire, on peut trouver l'une des factures de celle-ci. L'adresse y figure bien évidemment.

Il s'agit de la société Nétwatu implantée au cœur de la ville.

### Chapitre 2 : Une journée de travail comme les autres...

Sur place, dans les bureaux de la société Nétwatu, les Héros peuvent tenter d'en savoir plus...

- Évoquer une réclamation concernant le non nettoyage d'un endroit prévu est prise avec la plus haute considération et attention ! Un simple **test de Persuasion au FDT de 18** permet ce prodige.
- Le Bidouilleur de l'équipe peut toujours tenter de pirater le système à l'aide d'un **test d'Informatique de FDT 23**.
- Charmer la standardiste est une autre possibilité. Celle-ci étant du type Pouffe idiote, c'est très facile : un **test de Séduction au FDT de 25** réussi et c'est dans la poche !

Directement, la standardiste s'exécute et s'attache à résoudre tout cela au mieux et au plus vite.

Elle demande aux Héros de quel endroit il s'agit (disposer d'une copie de facture rend les choses plus facile). Elle introduit ça à l'ordinateur et indique qu'il s'agit d'Eléonore ... qui devait s'en charger mais elle a été dévolue à une autre tâche et l'information n'a pas été répercutée...

Là, nos Héros aimeraient sûrement savoir où elle a été soudainement dépêchée ?

En **baratinant** un truc ou l'autre ou en jetant un regard **discret** par-dessus son épaule sur son écran, nos Héros récupéreront

l'information. Un **test au FDT de 23** réussi permet cela.

Si la standardiste est charmée, volubile et enjouée, elle lâchera directement le morceau, etc.

C'est une pollution causée par des déchets toxiques à la centrale nucléaire de la ville.

### **Chapitre 3 : Pollution accidentelle...**

La société Nétwatu s'occupe vraiment de tout et intervient pour toute pollution, dégradation, saletés, entretien, nettoyage, entretien, etc.

En effet, aux informations télévisuelles, on évoque l'incident technique à la centrale. Cet incident a entraîné une certaine pollution qui sera vite résorbée et canalisée par des spécialistes. Sur le petit écran, on reconnaît alors une camionnette aux couleurs de Nétwatu.

Si nos Héros n'avaient pas réussi à obtenir l'info précédemment, ils tombent sur ce *flash* info et peuvent alors faire le lien en reconnaissant le logo à l'aide d'un **test de Chercher au FDT de 18**.

Notes au Réalisateur : il est évident que c'est à cause de ces déchets et matières toxiques, radioactives, etc. qu'une minuscule araignée s'est agrandie pour devenir gigantesque et a développé un goût certain pour la chair humaine. En effet, les moucherons et autres insectes n'étant plus de taille à la rassasier alors qu'un être humain ça nourrit son homme finalement !

### **Chapitre 4 : Perdu le fil (conducteur) ?**

Sur place, à ce moment, on a perdu tout contact avec la technicienne de surface en charge de l'affaire ! Eléonore bien évidemment.

Un **test de Persuasion/Baratin au FDT de 28** est requis pour convaincre les gardes qui ceinturent le périmètre, écartant les curieux, à pouvoir pénétrer au cœur de l'enceinte.

Lorsqu'ils peuvent pénétrer, on leur indique l'endroit où s'était produit l'accident.

Notes au Réalisateur : à partir de là, le Réalisateur pour amener la scène finale décrit alors plusieurs choses étonnantes.

D'abord, il y a des fils soyeux, un peu partout, tissés en tous sens, il est parfois difficile de s'y frayer un chemin. Un coup de chalumeau et ça s'enflamme très vite.

Tout est étrangement calme... Il n'y a personne, c'est tout. C'est pour mettre l'ambiance ;-) )

Par contre dans leur progression, nos Héros seront attaqués et assaillis par une myriade d'araignées « normales » mais très agressives ! Celle-ci se comporte comme une nuée aux caractéristiques similaires à celle de la grosse araignée.

## **Chapitre 5 : En salle de contrôles**

Le groupe parvient à atteindre la salle de contrôles : personne aux manettes, pas de fauteuil pivotant avec un Méchant Récurrent dedans caressant un chat de race, c'est déjà ça !

Au beau milieu de la pièce - sans effets spéciaux, script ? - ont atterri un groupe de Sorcières branchées

Après la stupéfaction et quelques présentations, chaque groupe se rend vite compte que l'autre est également à la recherche de quelqu'un en ces lieux. Les Sorcières branchées vont probablement indiquer vouloir se rendre au cœur de la centrale, là où se terrent les Nains terférences retenant captive, la Fée du logis « - le scénariste est-il sous LSD ? » doivent se demander nos Héros (le groupe initial de MC) ?

Notes pour le Réalisateur : pour le groupe des Sorcières branchées, tout semble réel et l'enjeu est de la plus haute importance, il y va de la vie de la Fée du logis. Par la suite, le Réalisateur trouvera la suite des événements repris dans une dernière partie nommée *Crossover*.

Les Sorcières branchées entraîneront sans réflexion, le groupe de Héros à les suivre. Attention, elles semblent disposer de vrais Pouvoirs-qui-font-peur-à-grand-maman ?! Ce qui est encore plus terrifiant !

Au fur et à mesure du trajet, ils pourront remarquer que leur destination semble commune !

# Crossover

Hop! Nous retrouvons ici nos P'tites sorcières projetées au cœur de l'épisode MC.

## Au préalable

Leurs personnages PS ont été passés sous la forme d'un Héros MC. La fin de partie sera commune pour les deux groupes et se jouera avec les règles de MC.

Les deux meneurs terminent chacun s'il le faut leur partie avant de réunir le groupe pour le final de ce scénario. Je conseille fortement à ceux-ci d'essayer de coordonner leur progression afin de maintenir le suspense et ne pas laisser de temps mort !

N'oublions pas que les P'tites sorcières vivent cet épisode sans se douter qu'il s'agit d'une mise en scène, tout leur semble sérieux et devront s'impliquer dans les scènes d'une façon réelle et convaincante.

## Chapitre 1 : Suivre le fil d'Ariane ?

Le groupe guidé par les sécrétions et fils de l'horrible araignée (trace abjecte sa souillure évoquant son passage) parcourt les méandres interminables des couloirs s'enfonçant de plus en plus profondément au cœur de celui-ci. Au fur et à mesure que les portes blindées se referment derrière eux (le groupe de Héros possède soit la technique (Bidouillage) ou une accréditation) et qu'ils s'engouffrent au plus profond de celui-ci par de multiples volées d'escaliers.

Elle est là, tapie au cœur, au plus loin, dans son repaire impénétrable et perdu dans un amas inextricable de câbles électriques et de fils d'araignée...

Une pâle lueur verdâtre prodiguée par des lampes - secours éclaire d'une manière glauque leur lente et pénible progression.

## Chapitre 2 : Un combat qui n'est pas sans danger !

Notes au Réalisateur: durant le combat contre cette Méta-créature originale et inédite, le Réalisateur est invité à faire endurer, suivant la situation et sa volonté, aux Héros les pires difficultés. A eux de les surmonter et de s'en tirer au mieux !

Voici une liste non exhaustive, avec quelques commentaires et précisions quant aux règles, de tuiles qui peuvent s'abattre sur la tête de nos Héros.

- **Choc électrique.** Ceux-ci sont donnés par les Nains terférences qui doivent réussir une attaque de **Combat à mains nues**. Ils peuvent aussi provenir de fils sectionnés qui débitent alors du courant à qui s'y frotte ! un choc électrique cause 3 PV qu'importe l'armure ou la réussite de l'attaque.
- **Coincé, empêtré ou englué.** En se déplaçant sur la toile, chaque Héros devra réussir un **test d'Esquive au FDT Pas évident de 23** pour éviter de se retrouver coincé. Il est alors bloqué à la prochaine action et se trouve être une cible facile !
- **Trébucher.** Si le test précédent est vraiment raté, le Héros s'étale de tout son long, il devra réussir un nouveau **test d'Esquive au FDT de Difficile de 28** pour se remettre sur pied. Il pourrait se faire attaquer à vue par n'importe quel adversaire !

## Chapitre 3 : Combat sans merci

Sur place, la monstrueuse bête a tissé sa gigantesque toile visqueuse. Véritable piège pour quiconque ose s'y aventurer !

Elle trône là au beau milieu près de sa proie qu'elle retient au cœur de celle-ci. Eléonore la femme d'ouvrage est ligotée et embaumée de sécrétions filandreuses.

A ce stade, et vu la situation, seul un assaut massif et décisif est encore possible. De toute façon, l'horrible araignée mutante entame les hostilités en crachant sur le groupe un jet d'acide corrosif.

Notes au Réalisateur : celui traite ce jet d'acide comme le nuage brûlant d'un lance-flamme, arme à cibles multiples.

La toile d'araignée pourrait s'enflammer mais risque fort de transformer la captive et ceux qui s'y trouvent en merguez... Tout autour se trouve des câbles et des tuyaux.

Éventuellement un Héros peut se hisser sur une plate-forme non loin à partir d'une échelle. A votre gré, vous pouvez y placer un palan actionnable à partir d'un pupitre de commande situé en hauteur.

Pour les Sorcières branchées (ex P'tites sorcières) tout est bien différent et étonnant ! Elles font comme abstraction de la monstrueuse araignée et d'Eléonore. A la place, elles voient la Fée du logis et les Nains terférences !

Notes au Réalisateur : les Sorcières branchées, au beau milieu de la toile, voient la Fée du logis entourée des Nains terférences narquois qui dansent autour d'elle en sarabande !

Il faudra leur botter le derrière ! Non mais ! Le Réalisateur détermine le nombre de Nains terférences en présence. Il se sert des caractéristiques des *Critters farceurs*.

Les Héros ne perçoivent pas la Fée du logis. Ils voient Eléonore ! Ils ne voient pas les Nains terférences. Ceux-ci ressentent un choc électrique lorsqu'ils sont touchés par ceux-ci. Ils penseront à une décharge. De plus, ne les percevant pas, il est facile de les toucher : le niveau de **FDT est Automatique à 15** !

Les Sorcières branchées comprennent cela et devront se rendre compte qu'il est impératif et vital de vite les neutraliser.

Attention, nos Sorcières branchées ne voient pas l'Araignée ! Gare s'ils se font attaquer par elle (niveau de **FDT est Automatique à 15**) !

Sur ce, cher Réalisateur, bonne prise pour cette scène. Votre scripte vous sera sûrement d'un grand secours pour vous y retrouver...

Notes au Réalisateur : les Héros peuvent se soigner à l'aide des troussees de secours disponibles dans tout le complexe en cas d'accident ! Espérons qu'ils fassent le plein.

#### Chapitre 4 : Fin de l'épisode

Les P'tites sorcières alors qu'elles retirent *in extremis* la Fée du logis prisonnière de sa toile, dans un grand fracas, tout commence à s'effondrer suite aux déflagrations et impacts d'armes diverses.

Des flammes et des éclairs jaillissent de partout, des arcs électriques zèbrent la pièce en tout sens, attention les secousses ! Les bobines des transformateurs se renversent, se brisent ou fondent. Tout commence à vaciller, comme pris de secousses. Des tressaillements d'électricité statique ambiante hérissent les poils et les cheveux.

Les P'tites sorcières s'évanouissent dans ce cataclysme de Fin... d'épisode ;-) A leur réveil, elles sont dans la salle de commandes, avec la Fée du logis, le garde va bientôt revenir...

Nul ne peut expliquer ce qu'il s'est passé ?! Mais quelle aventure !

## Seconds rôles

### Monstrueuse Araignée Velue :

FOR : 8 - DEX : 8 - ADA : 4 - MEN : 3 - CHA : 2 - VIT : 12 - PV : 23

Combat à mains nues , (griffes et mandibules) + 9 , Résistance/Endurance + 3 , Athlétisme + 2 , Esquive + 3 , Lancer (son jet d'acide corrosif à traiter comme une brûlure. 1 jet par combat) + 2, Filature (non il ne s'agit pas de l'action de tisser du fil...) , Discrétion +2 , Pister +2 , Se cacher +2

Notes pour le Réalisateur : des dégâts de 6 PV par round (l'armure n'aidant en rien). Un **jet de Premiers Soins** réussi, allié à un bon matériel, permet de récupérer :

- Si le **nombre de PV est plus petit que la FOR** : les PV reviennent à la FOR (fin de l'état grave) et le PJ regagne 1 PV, il faudra le faire rentrer en clinique ou à l'hôpital.
- Si le **nombre de PV est plus grand ou égal à la FOR** : le PJ regagne 4 PV.

La récupération est de 1 PV par semaine en général, de 1 PV tous les deux jours en clinique.

### Nains terférences (très nombreux et très véloces) :

Cfr. caractéristiques des *Critters farceurs*.

## **Conclusion et épilogue**

Nos P'tites sorcières regagnent la partie Pile du Pièce-Monde en ayant réussi à délivrer, saine et sauve, la Fée du logis à la grande joie de sa cousine, la Fée électricité.

Lors de la scène finale, dans une explosion cataclysmique, une perturbation de la toile du réseau électrique les a renvoyées dans leur univers aussi vite et subitement qu'elles y avaient été arrachées.

Nos Héros ont décimé l'horrible monstre arachnéen et ont libéré de son emprise sa pauvre victime. C'est une **Conclusion classique** pour eux, mais nul doute que cette fin de tournage leur laissera des souvenirs !

Chacun a pu être aidé par l'autre groupe en présence, renfort inattendu.

## **Mot de la FIN, mot de l'auteur**

Voilà, j'espère que cela vous a plu et qu'au passage, vous avez peut-être eu l'occasion de découvrir P'tites sorcières et Méta-Créatures. Ceci vous incitera peut-être à y jouer ?

Enfin, j'ajouterai encore que **P'tites sorcières** et **Méta-Créatures** sont mes deux coups de cœurs en matière de JdRa

;-)

Pitche, [phverheve@tiscali.be](mailto:phverheve@tiscali.be)

Janvier 2006

*Pour le 12<sup>ème</sup> Concours de scénarios  
du Forum de la Cour d'Obéron*