



BRAIN SODA'S BIRTHDAY MASSACRE II



BIRTHDAY MASSACRE

Putain 10 ans !

Si on m'avait dit en 1990, alors que j'écrivais pour la seconde fois avec mon ami Joseph les 12 premières pages d'Advanced Teenagers & Tronçonneuses sur son Atari ST (nous ayant bouffé la précédente sauvegarde), qu'en 1996 le jeu sortirait en 200 pages sous le nom de Brain Salad puis connaîtrait trois versions supplémentaires avant d'être édité en professionnel en 2005 sous le nom de Brain Soda... Tout d'abord j'aurais repris ma respiration après une phrase aussi longue, mais surtout je n'y aurais pas cru. Et pourtant, alors que l'année 2006 est sur le point de s'achever, voilà plus de 10 ans que le jeu de l'horreur grasse existe et il fallait bien marquer le coup !

Brain Soda fait partie de ces jeux qui ont la vie dure, sans doute parce qu'on le veut bien mais surtout parce qu'ils ont la chance de trouver tout un groupe de MJ et de joueurs passionnés, prêts à vous aider dans votre labeur pour le faire connaître.

Vous quoi, en gros.

Après 10 ans de carrière, vous pouvez désormais trouver de nombreuses contributions en ligne, permettant au site officiel de proposer 19 scénarios, 3 suppléments et de nombreux bonus.

L'occasion était trop belle pour ne pas terminer cette dixième année avec une anthologie de poids, une véritable compilation massive d'histoires gores à deux francs, marque de fabrique de Brain Soda. Dans ce supplément, vous trouverez 10 Scénarios complets, mais également 10 Synopses ainsi que de nouveaux archétypes, réalisés par de nombreux contributeurs bénévoles enfermés dans notre cave. De quoi jouer encore pour au moins 10 ans de plus...

*Willy Favre et Laurent Devernay
Décembre 2006*



***Brain Soda's Birthday Massacre
ne serait rien sans la participation de :***

Laurent «Bob Darko» Devernay
Drake
Drulaan
Willy «Brain.Salad» Favre
Kyorou
Loris
Paul Muad'Dib

BRAIN SODA est édité par
KRYSSALID EDITIONS

www.kryssalid-editions.com
www.brainsalad.fr.st



BIRTHDAY MASSACRE

10 SCENARIOS!

A POULPE IN THE DARK

Un scénario de Brain.Salad pour Brain Salad.

«Ah, mazette, mon tout premier scénario pour le jeu... Ça me rajeunit pas tiens.»

Un nanar californien comme on les aime, d'inspiration lovecraftienne très lointaine.

LES FAITS (LA TRAME) :

Simple, bien entendu... Les personnages (joueurs + copains PNJs) vont se rendre dans une charmante maison de Bourges sur la côte californienne en face de la mer et de la plage, pour passer quelques jours de vacances. Là, les bimbos vont pouvoir se dorer la pilule au soleil, et les mecs faire la connaissance de ces dernières... très nombreuses et généralement peu farouches.

Avec leur tout petit petit bikini (air connu).

Ben oui, on est dans un nanar californien alors...

Les PJs vont également en profiter pour faire une charmante fête avec musique, tequila, sueur sous les bras. C'est pendant cette dernière que va apparaître Tony, un curieux voisin soi-disant ami de la famille. Moche comme un pou, il va tout de même essayer de draguer la bimbo de service (un joueur si possible) dont il est tombé éperdument amoureux. Celui-ci va péter un câble et décider de se venger d'elle et de ses camarades, après que ceux-ci l'aient tourné en ridicule, suite à son rôle magistral (c'est con une bimbo, mais pas au point de sortir avec un stremon).

Il va donc utiliser les vieux grimoires de son arrière-grand-père (qui était un sorcier... du moins c'est ce qu'on dit de lui dans le voisinage) pour invoquer une créature des profondeurs, endormie au fond de la mer non loin d'ici, un peu à droite, derrière les cabinets : le terrible TOULOU, l'Innommable Gros Polype Innommé. Ce dernier n'en faisant qu'à sa tête, il va transformer un à un les PNJs en "morts-vivants de la mer", en esclave, en vue de sa domination du monde (rien que ça !). Reste à savoir comment

les teenagers vont échapper à leur triste sort, et mettre fin au plan diabolique du monstre sub-aquatique...

LES PROTAGONISTES

-Seconds rôles copains

Billy (Bourge) : la maison appartient à son père, riche promoteur immobilier (ses parents sont divorcés, sa mère bosse comme actrice à Hollywood). Ce dernier étant en voyage d'affaires, il a proposé à Billy d'utiliser la baraque pendant ses vacances, en invitant quelques potes si nécessaire... à condition de ne rien casser.

Billy est le bourge type : blond, bronzé, assez frêle mais néanmoins beau garçon, habillé de riche façon (vu qu'il fait chaud, ça y va avec les chemises Lacoste). C'est un gosse de riche de la plus belle espèce, mais il possède deux défauts : il est maniaque (il veille à ce que ses petits camarades ne cassent, ne dérangent, ne salissent rien dans la maison pour pas se faire engueuler après... il est rapidement broutant quand il s'y met) et hypocondriaque (il ne tolère pas de voir une fenêtre ouverte, par peur de choper un rhume).

Jimmy (Sportif Con) : c'est un bourge de seconde zone, mais avant tout un sportif con typiquement américain (et inversement). Il pratique le football US, le surf, le beach-volley... bref, la totale. Il est grand, carré ("Athlétique"), a les cheveux longs et très clairs, sans cortex, juste bon à se ramasser des gamelles sous la vague. A noter qu'il joue également d'une certaine réputation au sein de la gente féminine et qu'il est totally mégalo de la tête.

-Seconds rôles (autres)

Tony (Arcaniste dément, limite Blaireau) : il habite dans la maison voisine. Son arrière-grand-père est connu dans le voisinage pour avoir été un sorcier particulièrement vil et belliqueux. Et c'est vrai... Un jour qu'il effectuait des recherches magiques, il a découvert qu'un monstre datant de milliers de siècles se terrait au fond de l'océan. Plus qu'un simple monstre préhistorique, il était presque un ancien Dieu déchu, tombé à la baille et endormi à jamais dans les profondeurs abyssales.

Il mit alors au point une formule d'invocation, destinée à

BIRTHDAY MASSACRE

le réveiller afin de pouvoir satisfaire ses propres ambitions. Mais le vieil homme mourut dans de curieuses circonstances avant de mettre son plan à exécution. Ses connaissances furent oubliées pendant deux générations, jusqu'à ce que Tony découvre les anciens grimoires dans le grenier de sa casbah. Il s'intéressa alors aux arcanes...

Tony est un pauvre type. Il a vraiment rien pour lui : un physique ingrat, des attitudes étranges ("From Beyond"), un petit cerveau, un cœur d'artichaut.

Il a toujours vécu seul (son père est souvent absent, sa mère est morte à sa naissance), et a passé son adolescence (il a 16 ans) à potasser les grimoires du vieux pour s'occuper.

Dans le scénario, il va péter les plombs, découvrant que les "autres", ceux de son espèce, sont mesquins et mauvais. Il va prendre l'initiative d'invoquer TOULOU afin de se venger de ces gars sans cœur et cette bimbo sans goût. Le seul problème, c'est qu'il ne sait pas vraiment quelles vont être les conséquences de sa manœuvre... Ah bravo gamin, nous v'là dans de beaux draps maintenant !

Jason (Jardinier) : ce colosse barbu à la mine patibulaire et chemise à carreaux est le jardinier de la maison de Billy. Il n'a pas grand-chose à voir avec le récit, si ce n'est qu'il devrait être le premier suspect des personnages. C'est un peu le but recherché. Il est inquiétant (il surgit toujours là où on l'attend le moins, un outil à la main, scrute de loin les persos, parle de manière inquiétante : "Vous ne devriez pas sortir à cette heure, il pourrait vous arriver malheur Hin Hin Hin !") et joue vraiment très mal.

Les autres... : les joueurs rencontreront sans doute d'autres personnages durant la partie, notamment les bimbos de la plage ou les teenagers venant à la teuf organisée par Jimmy. Sans oublier les rares habitants de cette petite ville si tranquille !

A vous de mettre au point leur apparence et leur mentalité pendant le scénario.

TOULOU, GROS POLYPE DE L'ABÎME OCEANIQUE INNOMME. Pas l'Abîme, TOULOU. J'veux dire, c'est lui Qu'est Innommé, même si On Sait Que son Nom c'est TOULOU. Ou Alors c'est un Pseudo.

Ne nous attardons pas sur cette créature. Sachez simplement que ce monstre très ancien a pour objectif de dominer le monde. Il n'apparaîtra jamais complètement pendant le scénario (petit budget oblige), les personnages se contentant d'apercevoir des yeux (deux points lumineux) ou sa queue épineuse dans l'eau et d'entendre sa voix caverneuse. Il agira par le biais des humains, en les

transformant en morts-vivants un peu particuliers grâce à son curieux pouvoir.

Son habitude est en effet de noyer les humains, puis de les transformer en morts-vivants obéissants. Lâchés dans la société, ces derniers s'arrangent ensuite pour tuer les gens, et les jettent à la mer où ils seront à leur tour transformés. Une sorte de boucle sans fin...

Les morts-vivants : on applique les règles les concernant si ce n'est celles sur les points de Cerveau. Ces morts-vivants d'un genre particulier n'ont pas besoin de bouffer de l'encéphale pour "vivre" ; c'est l'énergie de TOULOU qui les fait bouger. Ils sont en quelque sorte une part infime de cet être des profondeurs. Ils sont, of course, insensibles à la douleur.

Leur but est de tuer un maximum de personnes et de les balancer à la flotte afin que le Gros Polype les ranime.

Technique du Réanimateur : libre à vous de transformer certains de vos joueurs en morts-vivants aquatiques bouffés par les crabes. Néanmoins, le mieux serait que tous les PNJs (copains, bimbos, habitants...) soient transformés, laissant les PJs seuls au monde. Faudra qu'ils courent très vite parce qu'ils en auront un paquet aux fesses !

*Mort-vivant type : Mu : 3 Sou : 1 Cer : 0 Sens : 3
Tripes : 5 Bagou : 1 Psy : 2 BDN : 1*

Compétences : Natation (5), Combat Mains Nues (4), Marcher d'une façon mécanique (6), Course (0), Jeter quelqu'un à la flotte (5).

LE CADRE

La charmante ville de TombTown est située sur la côte californienne. D'une taille très modeste, elle est essentiellement composée de maisons luxueuses, bâties sur la côte, et de magasins. La grande plage est le principal intérêt de cette bourgade dont les forces de police sont limitées à trois personnes (budget oblige). Les habitants, bien peu nombreux (budget oblige), passent leur journée sur la plage, dans leur piscine, ou à l'extérieur de la ville. Partons du principe qu'il n'y aura jamais grand monde dans les rues et que, même lorsque l'horreur sera à son paroxysme, les joueurs auront la douloureuse impression d'être les seuls habitants de TombTown (tu peux pas imaginer à quel point ça coûte bonbon des figurants...).

La maison de Billy : agréable demeure de deux étages, à la façade blanche et au style victorien, celle-ci possède



BIRTHDAY MASSACRE

un grand jardin rempli d'arbres couchés par le vent marin et une grande piscine bordée d'une immense terrasse. Elle se trouve au "sommet" de la plage, juste en face de l'océan Pacifique.

Il suffit de franchir une petite porte pour se retrouver sur le sable chaud, sur lequel bronzent de redoutables bimbos et de non moins redoutables surfeurs. Bref, le cliché à la "Alerte à Malibu".

CHRONOLOGIE

Vous trouverez ci-dessous la chronologie (volontairement dirigiste) des événements qui vont se produire dans la petite ville. Il va sans dire qu'elle peut à tout moment être remise en cause par les agissements des PJs ou en fonction de votre inspiration du moment.

Jour 0 : arrivée des teenagers. Découverte de la maison et de la plage. Les persos mâles vont rapidement se rendre compte que la plage est assaillie par une escouade de bimbos, toutes plus craquantes les unes que les autres.

C'est l'amour à la plage, ah oum tcha tcha tcha !! (air connu)

Oui, je sais, j'insiste beaucoup sur les bimbos...mais c'est pour bien vous faire comprendre toutes les subtilités du Z californien.

Les joueurs vont également réaliser que Jason, le jardinier barbu, a une attitude plutôt étrange voire inquiétante. Il habite dans la cabane de jardin, et non dans le quartier des domestiques (absents).

Si les victimes profitent de son absence pour jeter un coup d'œil dans sa piaule, ils y découvriront un tas d'animaux morts et/ou empaillés. Cette petite manie innocente, ainsi que les bouquins clairement satanistes entassés dans son cabanon n'ont pourtant rien à voir avec les ennuis qu'ils vont rencontrer...c'est juste histoire de rendre Jason coupable dès le départ. En fait, ce pauvre jardinier sait à peine lire. Ces bouquins lui ont été prêtés par Tony, le délicieux voisin. Quant aux animaux crevés...disons que Jason n'est pas revenu totalement indemne de la Guerre du Vietnam !

Jour 1 : malgré les protestations de Billy, désireux de ne rien voir abîmé dans la baraque, Jimmy a décidé d'organiser une petite fête ce soir, et d'inviter les bimbos et les surfeurs du voisinage.

La nuit est chaude, elle est sauva-age, la nuit est belle, pour ses otages ! (air connu)

Au programme :

-musique de mauvais goût

-blagues de potaches (doit y avoir un comique parmi les invités. Style : on raconte une histoire d'horreur, et un mec surgit avec un masque affreux à la fin de l'histoire. HA HA HA ! Et tout le monde est mort de rire...).

-volley dans la piscine (les blondes à gauche, les fausses blondes à droite).

C'est durant cette soirée que Tony va faire sa première apparition. Tombant éperdument amoureux d'une bimbo incarnée par un des joueurs (si possible. C'est plus fun ! Dans ce cas, faites juste comprendre à votre joueur que même si son perso est con, Tony est vraiment trop laid...et qu'il est hors de question qu'il sorte avec un type qui a des boutons aussi gros que sa tête), il va tenter de la séduire.

Après s'être pris un râteau, la majorité des mecs présents (et des poufs également) vont le charrier, Jimmy et Billy en tête...du style "On t'a pas invité toi, qui t'es ?", "C'est le voisin !", "Et tu crois pouvoir séduire les filles avec ta gueule ?"...HA HA HA ! Et tout le monde est mort de rire...Du plus bon goût !

Tony partira en criant vengeance.

La nuit : pendant la nuit qui suit la fête, les PJs réussissant un jet de sens "Moyen" entendront une voix étrange provenant de la plage, comme si quelqu'un prononçait des phrases incompréhensibles.

S'ils se rendent sur la plage, ils découvriront une forme encapuchonnée, formulant des incantations face à la mer (c'est Tony, bien évidemment, mais les PJs ne doivent pas le savoir).

Dès que Tony apercevra quelqu'un, il finira rapidement son invocation et s'enfuira, disparaissant dans les ténèbres opaques.

Les PJs ne pourront rien faire et se contenteront de découvrir un pentacle dessiné sur le sable avec le sang d'un chat, dont le cadavre se trouve au centre avec quelques poulpes et mollusques.

Qui était donc ce curieux individu et quel était son but ?

Jour 2 : pendant la journée, alors que les PJs seront une fois de plus sur la plage, Jimmy va se baigner... hurler...se noyer et disparaître dans les profondeurs (un conseil : jouez cette scène façon "première victime des Dents de la Mer"). On ne retrouvera pas son corps et les trois pauv'flics appelés à la rescousse conclueront à une attaque de requin affamé (sans toutefois leur ordonner de ne pas aller se baigner... "c'est juste un conseil d'ami").

BIRTHDAY MASSACRE

Mais ô miracle !!! Dans la soirée, Jimmy va réapparaître ! (à noter que c'est pas pour autant, après sa disparition, que les joueurs avaient décidé de rentrer chez eux ! Ca garde le moral très longtemps un teenager ! " On va pas foutre nos vacances en l'air parce que notre meilleur pote s'est fait becter ! ").

Les événements qu'il a vécus l'ont tout de même un peu " transformé " : il a le teint bleuâtre, le corps couvert d'algues, de moules et de petits crabes.

T'es vraiment super Jimmy ! T'as même pensé aux fruits de mer !

Il parle d'une façon bizarre, monocorde et ses yeux sont constamment perdus dans le vide. Mais nos Teenagers ne font pas gaffe du tout à ces " petits détails ", trop heureux de retrouver leur pote sain et sauf (c'est très con un teenager quand même...). Et tout le monde est mort de rire et tout et tout...

Pour fêter son retour, Jimmy propose de réinviter tout le monde pour refaire la nouba.

Note au MJ : vous l'aurez compris, Jimmy a été transformé en mort-vivant par l'aut'bernard-l'ermite des profondeurs. Il veut profiter de la fête pour buter un max de gens et les balancer à la flotte.

La soirée : il y a une dizaine de PNJs en plus des protagonistes. Jimmy va tenter de faire un maximum de victimes, le plus discrètement possible...En proposant à quelques personnes de prendre un bain de minuit dans l'océan notamment.

Si possible, jouez les scènes de meurtre de manière très cinématographique. En " montrant ", décrivant les personnes qui y passent les unes après les autres (même si les PJs ne sont pas présents) sans pour autant dévoiler le visage de l'assassin. Un peu comme la vision du spectateur qui observe ce que font les héros, mais également ce qui se trame dans leur dos.

Les PNJs vont ainsi disparaître les uns après les autres, sans que les PJs ne prennent conscience de la situation, préférant trémousser leur corps comme des brutes. Par contre, lorsqu'ils vont réaliser (au bout d'un p'tit moment) qu'ils sont désormais les seuls sur la piste de danse...Ils vont peut-être penser qu'y a un truc bizarre ! Et tout le monde est mort...

Les Teenagers se feront attaquer par les PNJs morts-vivants et seront sans doute obligés de se retrancher dans l'atelier de bricolage se trouvant au sous-sol. Là, ils trouveront quelques minutes pour réfléchir et un bon nombre d'ustensiles (dont une tronçonneuse et un barbecue

électrique) pour tenter une sortie.

Jason, notre jardinier taxidermiste, apparaîtra une nouvelle fois où on ne l'attendait pas, mais uniquement pour aider les PJs. S'ils jouent franc-jeu avec lui, ce dernier apprendra aux teenagers que c'est Tony qui fait de la magie noire et qui lui a prêté les bouquins satanistes !

Après avoir donné ces informations capitales, il est probable que notre brave Jason se fera choper par les morts-vivants (non sans avoir fait un acte héroïque, style fracasser le crâne d'un mort-vivant avec un cul de mandrill empaillé). C'est toujours comme ça que finissent les " gars qu'on croyait vilains mais qui sont vachement sympas en définitive ".

La conclusion : libre à vous de transformer quelques PJs en morts-vivants, pour pimenter la partie.

En fait, le seul moyen de sortir de ce guêpier, c'est de demander à Tony d'inverser le processus, de conjurer ce qu'il a invoqué.

Il est cloîtré chez lui, cherchant à se protéger des morts-vivants et tentant désespérément de comprendre ce qui lui arrive. Il sera en train de chercher un moyen de conjurer TOULOU lorsque les PJs arriveront (après maintes scènes de latte, n'en doutons pas). Mais il semble que son arrière grand-père n'ait laissé aucune formule permettant de renvoyer le monstre dans ses pénates...Jusqu'à ce qu'un PJ (ayant une forte valeur en BdN) le bouscule, faisant chuter sur le sol le grimoire que Tony avait dans les mains. Il tombera à l'envers. Tony réalisera que la formule d'invocation lue à l'envers est...la formule de conjuration !

Les PJs et Tony devront alors se rendre sur la plage afin de conjurer l'indicible TOULOU.

Ils réussiront à renvoyer la bestiole mais celle-ci entraînera Tony avec elle dans les profondeurs abyssales, après que ce dernier ait peut-être obtenu un baiser de la bimbo qu'il aime. Oh p'tain c'est triste la fin...

Les morts-vivants retrouveront alors leur état " initial " : celui de cadavres inanimés.

Les PJs seront les seuls survivants et disparaîtront dans le lointain, à bord de la voiture de Jimmy, leurs rires couverts par les sirènes des voitures de police arrivant dans le sens inverse.

THE END

Une main surgira de la mer...

BIRTHDAY MASSACRE

ROBOT PLANET

Un film de Robert Kubik (1969)

*Un scénario Kosmokitsch de Brain.Salad
pour le Monde du Jeu 2005*

Technicolor ! Filmé entièrement en cinémascope !

Notre avis : tourné un an après 2001 L'Odyssée de l'Espace (à qui il emprunte ses lenteurs) et la Planète des Singes, ce film de Robert Kubik est resté au stade de curiosité filmique. On sent clairement que le réalisateur a trop vu Planète Interdite et que, fortement obsédé par Robby-le robot, a cherché par tous les moyens à farcir son métrage de créatures prétendument "artificielles". Ainsi, la base secrète sur Xylon V (en réalité, un grand hangar) oscille entre robotland et l'entrepôt de stockage des maquillages de robots foirés. Jusqu'à l'apparition (en apothéose) du clou du spectacle : le chef de la cité machine. Une sorte de cube à roulettes bigrement tyrannique.

Synopsis : les personnages, membres de l'éminente police spatiale basée sur Luna Un (la magistrale ville lunaire, entièrement reconstituée sur la table du salon du réalisateur avec des gobelets en plastique) sont chargés de venir en aide à un vaisseau-cargo en détresse. Arrivés sur les lieux, ils découvrent une épave et les cadavres de l'équipage, visiblement terrassés par l'attaque d'une force inconnue. En menant l'enquête, les personnages découvriront que ce sont les robots de bord qui ont fait le coup ! Mais il sera trop tard... L'ordinateur central, contrôlé également à distance, mènera les policiers spatiaux dans la gueule du loup : Xylon V, la terrifiante planète rouge, où se trouve l'origine du mal. Cette dernière (au fort accent de robot russe) prévoit d'ailleurs la destruction de la Terre à l'aide de son imposante armée de vaisseaux machines (trois quoi).

AMBIANCE

Nous ne sommes pas tout à fait dans les années 70 mais bien dans les années 60 et le film fleurit bon les effets spéciaux old-school façon Flash Gordon. Les couleurs (en technicolor) piquent un peu les yeux et l'équipage, dans leurs magnifiques combinaisons rouges moulantes, aura de quoi satisfaire les amateurs de mode vintage. Ne surtout pas oublier les feuilles d'aluminium qui recouvrent les robots, leur forme pas très design, l'érotisme très discret et les pistolets lasers qui ressemblent à des séchoirs (d'ailleurs, ce sont des séchoirs).



Comme à l'accoutumée, le film est sensé se dérouler dans le futur (en 1990) et la vision du monde moderne est plutôt celle d'un Jules Verne sous acide. On trouve donc des aberrations physiques, astronomiques et spatiales du plus bel effet (la lune couverte d'une pelouse verte fluo, ordinateur central en forme de cristal, voyage spatial par téléportation, tout ceci à côté d'écrans de contrôle aux allures de postes de télé des années 50 avec jolies loupottes assorties). Les cinéastes sont des visionnaires !

BIRTHDAY MASSACRE

LES PNJS

- **Le Général Graham** : ce dernier commande la police de l'espace. Il fait une apparition fugitive au début du film pour demander aux joueurs de se rendre sur l'épave. À noter qu'il apparaît uniquement grâce au fabuleux procédé holographique qui consiste à placer une pellicule sur une autre. Du coup, l'hologramme du Général a fortement tendance à regarder dans le vide.

- **Gorax** : c'est le fameux leader robotisé de l'armée machine de Xylon V. Mélange improbable entre goldorak et une machine à laver Vedette, il a comme particularité de ne pouvoir bouger que très partiellement. Bref, c'est une grosse caisse sur des roulettes qui parle, crie et donne des ordres en vociférant. À noter que malgré son incapacité à se mouvoir, les PJs auront du mal à le viser du premier coup.

- **Proteus** : le bras droit. Une sorte de Darth Vader avant l'heure, avec son armure noire recouverte de loupottes. Comble de la mode, son casque intégral est doté de fort gracieuses cornes en plastique... euh... en métal, qui se tordent juste un peu lorsqu'il tombe. Laconique et inquiétant, mais étonnement facile à zigouiller.

- **Tim** : descendant des anciens humains ayant conçu les premières machines, Tim est un croisement entre un savant et les esclaves de la Planète des Singes. Emprisonné avec les PJs, il leur racontera la véritable histoire de la planète (super complexe : on a créé des machines, elles sont devenues méchantes, on s'est fait piler comme des eunuques, la technologie communiste c'est pas bien monsieur) et les aidera à s'échapper.

TIMELINE

Après une voix nasillarde (se pincer le nez) expliquant que nous sommes en 1990 et qu'une police spatiale existe afin de lutter contre les menaces galactiques, le générique commence. Fort long, sans rythme, bref très années 60.

Voilà les différents événements dans l'ordre où ils doivent se produire. Libre à vous d'en rajouter ou d'improviser sur ces grandes lignes :

- Première partie présentant la vie sur la lune et dans le vaisseau Concordia (le vaisseau des Victimes). Idéal pour présenter les joueurs et leur environnement. Ce sera un peu mou et un peu lent mais 2001 l'Odyssée de l'Espace est

passé par là. *Quelques éléments à mettre en avant : y'a de la gravité partout on rigole pas, y'a un jardin sur la lune, tout le monde est heureux, l'ordinateur central du vaisseau est un cristal qui s'illumine pour communiquer, le vaisseau est réduit à la taille du cockpit et d'un couloir, on le voit d'ailleurs peu de l'extérieur et c'est limite si on aperçoit pas la main qui le tient, les visages, les voix et les couleurs font vraiment leur époque...*

- Le Général Graham apparaît et leur demande de venir en aide à une patrouille spatiale qui a envoyé un may-day aux environs de Mars.

- Arrivés sur les lieux (par téléportation de leur vaisseau, ouh la jolie lumière bleue), les joueurs découvrent une maquette mal faite en mauvais état (et inversement) : le Titan. En se rendant à l'intérieur (avec de jolis casques en plastique façon "bulles de savon") ils découvrent les cadavres de l'équipage (on ne voit que leurs pieds ou leurs mains qui pendent, pas de gore madame). *Quelques éléments à mettre en avant : il y a trois robots aux looks ridicules qui paraissent "éteints", pas une goutte de sang madame, on ne sent toujours pas l'effet de la gravité zéro, les pupitres sont pleins de boutons, y'a aucun indice sur ce qui s'est produit...*

- Alors qu'ils s'affairent sur l'ordinateur de bord, ils se font attaquer par les 3 fameux robots ! Ahhh ! Et en plus l'ordinateur central ne répond plus et prend le contrôle du Titan. Ce dernier commence alors à se téléporter vers une destination inconnue, abandonnant le Concordia autour de Mars (dommage, l'avait de la gueule ce bouzin). *Quelques éléments à mettre en avant : les trois agresseurs sont ridicules, mous, lents, mais les joueurs auront du mal, se débattant contre des tuyaux d'aspirateur dotés de pinces en carton...*

- Après avoir terrassé les machines folles, les joueurs pourront tenter de reprendre le contrôle du vaisseau. Contre un jet de Cerveille Difficile ou toute autre compétence technique, ils parviendront à faire atterrir le Titan à un autre endroit que celui prévu par l'ordinateur central. Bref, ils seront quand même sur Xylon V ("oh, mais quelle est cette planète inconnue ?") mais à quelques kilomètres de la base des robots. Mais ne vous inquiétez pas, ils auront vite faits d'être capturés. *Quelques éléments à mettre en avant : euh, là je sais pas...*

- Évidemment l'air est respirable sur Xylon V et il s'agit presque uniquement d'un désert, les scènes d'extérieur ayant été tournées dans le désert de Mojave

BIRTHDAY MASSACRE

durant le week-end de la thanksgiving. Marchant un peu à l'aveuglette, ils tomberont nez à nez avec Tim, en train de se faire sauvagement pincer par un robot tueur. Malheureusement, après lui être venu en aide, c'est une dizaine de figurants grimés avec de l'aluminium qui demanderont aux joueurs de déposer les armes... Toute fuite est vaine, ils sont prisonniers des machines. *Quelques éléments à mettre en avant : la musique grandiloquente, le désert monotone, le vieux qui surjoue, les figurants avec leurs têtes en alu...*

- Les joueurs seront donc conduits dans la base des robots (qu'on verra fugitivement de l'extérieur : une simple peinture sur verre en trompe l'œil) et présentés à Gorax. Ce dernier aura évidemment tout le temps nécessaire pour leur expliquer son plan machiavélique : raser les humains de la Terre pour y implanter son gouvernement de machines. Puis, ils seront placés dans une cellule recouverte de métal avec une grille "invisible mais mortelle". *Quelques éléments à mettre en avant : le méchant caricatural, le plan machiavélique expliqué dans le moindre détail et la fameuse base bourrée de robots pourris.*

- Les joueurs devront s'échapper. Il existe plusieurs moyens : Tim pourra se sacrifier sur la grille afin d'attirer les gardes, Teddy65 pourra profiter de son statut de machine pour baratiner le garde, le mécanicien pourra essayer de court-circuiter la grille... Une fois libérés, ils devront faire vite pour arrêter la terrifiante armée mécanique. Après quelques tirs de laser dans les couloirs, ils arriveront dans la salle du trône où un combat misérable et bordélique aura lieu. Gorax parviendra à s'échapper par une trappe derrière lui et il rejoindra les trois vaisseaux destructeurs en partance pour la Terre. *Quelques éléments à mettre en avant : bin on est pas dans un John Woo, moi je vous le dis...*

- C'est la dernière ligne droite. Les joueurs devront rejoindre le Titan afin de poursuivre les trois vaisseaux pour les détruire. Après un rapide face à face (on voit plus de gros plans de visages que de vaisseaux) avec Gorax, ce dernier explosera dans un jet de pétard mouillé.

Mission accomplie !

LES PNJ

Gorax

Muscle : 7	Souplesse : 0
Cerveille : 5	
Sens : 4	Psy : 0
BdN : 4	Bagou : 5

*Chef du Big Bazar *Apparence de quiche

Compétences : Rire gras (4), Donner des ordres (5), Fuir (5), Piloter vaisseau on ne sait pas comment (4), Rouler (1)

Proteus

Muscle : 5	Souplesse : 2
Cerveille : 2	
Sens : 3	Psy : 0
BdN : 2	Bagou : 2

*Matos space *Ne sait pas se battre

Compétences : Obéir aveuglément à Gorax (5), Faire peur pendant cinq minutes maxi (4), Utiliser les lasers de ses cornes (4), Taper comme un aveugle (4)

Un méchant robot lambda

Muscle : 1	Souplesse : 1
Cerveille : 1	
Sens : 2	Psy : 0
BdN : 2	Bagou : 2

*Horde sauvage *Quantité négligeable

Compétences : Faire des cliquetis bizarres (4), Ressembler à rien de cohérent (5), Taper (3)

THE END

BIRTHDAY MASSACRE

LA FAIM JUSTIFIE LES MOIGNONS

(Mansion Massacre)

Un scénario de Bob Darko pour le Monde du Jeu 2005

Notre avis : un film Z très court et complètement barré. On ne croit pas un instant aux effets spéciaux mais le méchant anthropologue mégalo et son armée de pygmées valent à eux seuls le détour.

Synopsis : une virée de Teenagers dans un manoir prétendument hanté le soir de Halloween. Le manoir s'avérera au final infesté de pygmées cannibales momifiés ramenés par l'anthropologue nazi et fou des lieux.

LE DÉCOR

Les premières scènes du film ainsi que les dernières ont lieu dans les rues de Sodaville. On voit donc des façades factices et des figurants costumés qui font semblant de s'amuser comme des petits fous.

Le reste du temps, on voit l'intérieur d'un manoir vétuste et poussiéreux décoré de bibelots plus ou moins exotiques et d'animaux empaillés ("Ho ! Une fourmi rouge empaillée !").

LE CASTING

Rufus :

"Ca va être trop fun, les poteaux !"

"Ils ont pas l'air méchants les petits trucs avec des dents, là..."

Rufus est le blaireau de service. Toujours collé aux basques des PJs, il leur impose son humour lamentable, ses idées pourries, son haleine de chacal mort et sa dégaine de Stéphane Bern (ça fait beaucoup pour un seul homme). Pour Halloween, il s'est déguisé en Bisounours rose et finira dévoré par les pygmées qui ne laisseront que son squelette.

Mike :

"Waaaaaaaaaaaaaaah !"

"Dingue."

Mike est le ripailleur du groupe. D'ailleurs c'est pour ça

qu'il a toujours une bouteille ou un truc à fumer dans ses poches. Il suit les autres partout jusqu'au moment fatal où il s'éloigne pour aller pisser. Mike est déguisé en James Dean.

Sally :

"Hihihi."

"Hihi."

La bimbo du groupe. Elle est déguisée en Betty Boop. Pas vraiment le cerveau de l'équipe, Sally passera la soirée à aguicher tous les mâles avant de finir écrabouillée par une bibliothèque.

Quelle ironie !

Herr Doktorr Klaus Fnügel :

"Auchourt'hui Sotafille et temain le monte !!!"

"Ach so !"

Après avoir parcouru le monde toute sa vie, Klaus a fini, à 60 ans passés, par rencontrer une tribu de pygmées cannibales momifiés dans un temple délabré au fond de la forêt équatoriale. Le fait qu'il soit entré dans le temple les a fait revenir à la vie et, depuis ce jour, ils vénèrent le docteur comme un dieu. Il les a donc ramenés avec lui à Sodaville pour enfin imposer le régime nazi dont il rêve depuis qu'il est petit. Et dont il serait bien entendu le leader charismatique beuglant des ordres en allemand.

C'est moche de vieillir.

Les pygmées cannibales momifiés :

"Couiiiiiiiiiiiiiiiiii"

(Bruit du pygmée qui meurt le soir au fond de la forêt équatoriale)

Au nombre d'une quinzaine, les pygmées mesurent une cinquantaine de centimètres et sont entourés de bandelettes sales. Ils poussent en permanence des piailllements aigus et insupportables. Entre les bandelettes, on peut distinguer leurs yeux rouges qui brillent et leurs bouches pleines de dents pointues.

Brrrrr.

PRÉGÉNÉRIQUE

Ce soir c'est Halloween, la fête de la (ci)trouille. Le soleil commence déjà à se coucher et les ahuris costumés à sortir dans la rue. Un peu partout les décorations moches en plastique noir et orange et les citrouilles atrocement mutilées décorent maisons et jardins.

Travelling avant sur un vieux manoir. Il a l'air abandonné (des planches ont été clouées sur toutes les fenêtres) et se trouve un peu à l'écart de la ville. Un éclair directement



BIRTHDAY MASSACRE

peint sur la pellicule traverse le ciel dans un grand bruit de casseroles. Deux adolescents déguisés en Laurel et Hardy sont devant la porte. Laurel sonne avec insistance. Cette dernière s'ouvre sur un vestibule qui a l'air vide. On entend des grincements et des autres bruits étranges. Alors que la caméra, prudente, s'éloigne de la bâtisse, on voit les deux malheureux se faire happer vers l'intérieur dans un grand cri.

GÉNÉRIQUE

Sur fond de synthé pourri et répétitif, on voit une citrouille sur laquelle apparaissent progressivement des traces de morsure qui finissent par dessiner une tête de mort.

TIMELINE

On retrouve la bande des PJs costumés, le soir de Halloween. Ils sont en train de traîner dans les rues de Sodaville, comme tout le monde en fait. C'est alors que Rufus a une idée (ce qui est en général mauvais signe) :

“ Hé les poteaux je connais une maison condamnée pas loin d'ici. Il paraît qu'elle est hantée. Ca va être top moutoute ! ”

Bien entendu, si les personnages n'ont pas l'air décidé à le suivre, Rufus insistera lourdement jusqu'à ce qu'ils cèdent (merci Rufus). Là-dessus il sera appuyé par Mike qui trouve ça trop coooooool. Presque autant que les éléphants volants qu'il voit un peu partout.

De l'extérieur, le manoir fait abandonné (voir pré-générique). La porte d'entrée est entr'ouverte. Il n'y a pas d'autre accès donnant sur l'extérieur. L'entrée donne sur un grand vestibule. La lumière peut être allumée (comme dans les autres pièces du manoir) grâce aux interrupteurs disséminés un peu partout. Sinon on y voit rien et c'est moins pratique.

Cette lumière jaune rajoute à l'aspect glauque du bâtiment. Limite plus que les têtes de tigres sur les murs, les lances venant d'une quelconque tribu d'Amérique équatoriale et les tapis de toutes les couleurs cousus à la main par un moine tibétain aveugle. Le papier peint kaki et la moquette marron rajoutent une légère touche de mauvais goût à un ensemble déjà pas beau à voir. En plus, tout au long de l'exploration du rez-de-chaussée, les personnages entendront régulièrement des bruits de course au-dessus d'eux ainsi que de petits ricanements et autres piailllements.

Le vestibule aboutit sur un escalier en haut duquel se trouve une porte qui semble pour l'instant impossible à ouvrir. On trouve également au rez-de-chaussée :

- Le salon : reconnaissable aux fauteuils en cuir et aux tapis en peau de bête. Diverses têtes de bestioles exotiques sont accrochées aux murs. On peut aussi remarquer un gigantesque portrait d'un explorateur avec un fusil, posant avec un cadavre de lion à ses pieds. C'est vraisemblablement ici que la fête battra son plein. Notamment grâce au vieux bar rempli de bonnes bouteilles que les teenagers boiront comme si c'était du panaché.

- La bibliothèque (remplie d'étagères avec des bouquins dedans...dingue) : ils y trouveront des ouvrages tels que “ *Comment décapiter un rhinocéros à poil dur avec les dents en 12 leçons* ”, “ *Ma vie trépidante chez les inuits* ” et autres “ *Survivre dans la jungle en ne mangeant que des limaces* ”. En dehors de ça, la pièce a peu de raisons d'intéresser les personnages... Pour l'instant.

- La cuisine : équipée de tout ce qu'il faut. Le frigo est rempli de nourriture (étrange pour une maison abandonnée, mais passons...).

La fête battra donc son plein toute la soirée (c'est le moment rêvé pour faire sursauter les PJs à coup de “ chat à ressort ”, d'adjoint du shérif qui passait par là et a vu de la lumière ou troupe de mioches costumés qui veulent des bonbons). Un peu avant minuit, Mike décide qu'il doit satisfaire un besoin pressant et décide donc de sortir du salon pour aller à la recherche des toilettes. De son côté, Sally entraînera un des PJs vers la bibliothèque pour s'isoler afin de s'adonner à des pratiques que la morale réprouve. Et là tout bascule (ho ho). Alors que les deux jeunes gens entrent dans la pièce, des bruits de course et des piailllements retentissent partout autour d'eux. Sally croit voir quelque chose dans un coin et s'y précipite. C'est le moment que choisit une énorme étagère pour lui tomber dessus et l'écraser en faisant *SPROTCH*. Du sang commence à se répandre sur le sol.

Pendant ce temps, Rufus fait subtilement remarquer que l'on n'a pas vu Mike depuis un bon moment. Pendant les recherches, au moins un des PJs devrait passer par le vestibule (sur lequel donnent les autres pièces). Il verra alors le torse de Mike dépasser par la porte en haut de l'escalier. Ce dernier gémit “ Aidez-moaaaaaaaargl ” avant de disparaître en laissant une vilaine traînée de ketchup derrière lui.

Au même moment, les pygmées cannibales (sortis de

BIRTHDAY MASSACRE

nulle part...) commencent à faire leur apparition par la porte d'entrée et dans les pièces où se trouvent les personnages, les forçant à se rendre dans le vestibule.

Seule option : monter les escaliers rapidement.

En haut de l'escalier se trouve une porte ouverte. Quand ils y sont presque, Rufus, bon dernier du groupe, s'emmêle les jambes et s'affale comme une merde sur les marches. Il n'a pas le temps de se relever car les pygmées en profitent pour lui sauter dessus et le bouffer (avec des jets de sang un peu partout en prime). En refermant derrière eux les PJs se rendront compte qu'ils sont dans un grenier rempli de vieilles malles et autres objets venus de l'autre bout du monde et que le corps à moitié dévoré de Laurel est à leurs pieds. Les nombreuses fenêtres ont été condamnées plus ou moins bien et la lumière de la lune s'infiltre à divers endroits. Au fond de la pièce, assis sur un trône en osier, un vieillard petit et très ridé dans un costume d'explorateur (chemisette, pantalon et chapeau beige) pousse un grand rire guttural avant de se présenter :

“ Bonjour mes jeunes amis. Je suis Herr Doktor Klaus Fnügel mais vous pouvez m'appeler Herr Doktor. Je ne sais pas comment vous êtes entrés ici mais mes petits pygmées tueurs ici présents s'assureront que vous n'en ressortiez JAMAIS BWAHAHA !!! ”

(Ne pas oublier l'abominable accent allemand et la prononciation qui va avec)

A ce moment, une dizaine de pygmées sortent de l'ombre pour apparaître aux côtés du docteur.

Puis il reprend :

“ Grâce à ces petits monstres je pourrais enfin conquérir le monde et enrayer tous ces politiciens véreux pour établir le nouveau Reich que tout le monde attend ! A l'attaque, mes fidèles pygmées cannibales ! Pour la mise en place de notre nouvel Empire !!! ”

C'est le moment de faire le rapprochement avec une statuette posée sur un socle en faux marbre au milieu de la pièce, juste entre les PJs et l'anthropologue. La statuette est une sorte de vache à 8 pattes (un dieu des pygmées que personne d'autre ne connaît). Elle est en jade (comprenez : en plastique vert) et émet de la lumière. Quand le docteur donne ses ordres aux pygmées, elle brille encore plus fort.

Les personnages ont le choix dans le matériel à portée de main pour se défendre : authentique corne d'éléphant poilu du Mexique, pagaie artisanale de Papouasie occidentale, banjo sud-africain...

Ils pourront aussi s'emparer de la statuette. Quand un

personnage prend la statuette dans ses mains elle se met à briller intensément et les pygmées s'immobilisent. Ils obéissent alors au moindre de ses ordres. Au cours du combat, Herr Doktor se contente de rire dans son coin.

Les PJs devraient s'en sortir et il ne leur restera plus qu'à régler leurs comptes avec l'anthropologue nazi qui se ruera sur eux avec sa machette rouillée (*“ Allez mes fidèles pygmées, bouffez cet anthropologue nazi ! ”*).

LES RÔLES SECONDAIRES QUI COMPTENT PAS POUR DES PRUNES :

Herr Doktorr Klaus Fnügel

Muscle : 2 Souplesse : 1 Cerveille : 5 Sens : 2

Tripes : 5 Psy : 2 Bagou : 4 BdN : 3

Goodie : **Sang-froid

Baddie : *Anomalie Vocale

Compétences : Parler avec un accent allemand infâme (5), Brasser de l'air avec sa machette (3), Élever des momies cannibales pygmées dans son grenier (4), Se marrer pendant les combats (3), Rester assis (4).

Les pygmées cannibales momifiés

Muscle : 5 Souplesse : 3 Cerveille : 1 Sens : 3

Tripes : 5 Psy : 1 Bagou : 1 BdN : 2

Compétences : Courir partout en faisant du bruit(4), Faire des petits bruits aigus(5), Bouffer du teenager (4), Mordre (4), Obéir à la statuette (5).



BIRTHDAY MASSACRE

L'ÉLIXIR DU DOCTEUR MORT VIVANT

*Scénario B – Digestif
Un scénario de Drake*

HISTOIRE :

Nous sommes en 1986 à quelques kilomètres de la belle bourgade de Sodaville.

M. Harry McCallan, riche chercheur en médecine, fait construire une maison somptueuse. Au sous-sol, il y cache un laboratoire Hi-Tech dans lequel il poursuit ses recherches sur l'immortalité. Sa femme Judith n'est pas au courant de l'existence de son laboratoire à quelques mètres en dessous de sa chambre. Son mari s'absente pendant de longs moments, de trop longs moments, et elle commence à vivre une histoire d'amour avec le fougueux William Wiperd, le facteur.

Bien sûr, un jour, Harry les surprend, attend la fin de leurs ébats, suit William sur le sentier qui mène à sa voiture et le massacre à coup de pelle. Sa femme accourt, mais trop tard, le mal est fait ! Elle réussit après une lutte acharnée à s'emparer de la pelle ensanglantée que détient son mari et s'emploie à lui broyer la tronche avec le plat. Elle enterre le corps de William dans le jardin, installe la dépouille de son mari dans le bureau et lui tire une balle dans la figure. Le pauvre se sera donc suicidé. Trop de travail...

Cependant, elle ignore que pendant des mois, il s'est piqué avec le nouvel élixir qu'il a mis au point. Il se réveille dans sa tombe 3 ans plus tard après que la foudre ait réanimé son cadavre. Il retourne se cacher dans son laboratoire secret, bien décidé à se venger. L'élixir a fonctionné, mais son corps se décompose rapidement et il lui faut de la chair fraîche. De plus, la mort ayant un peu altéré sa sensibilité, il conçoit le plan démoniaque de constituer une véritable armée de morts vivants. Les premières recrues seront trouvées dans un vieux cimetière situé entre la maison et Sodaville. Pour réveiller les morts, il arrose les tombes avec son élixir et utilise un défibrillateur portable pour donner l'étincelle de vie ! Les morts-vivants ainsi créés obéiront

à Harry mais auront les mêmes inconvénients que les zombies classiques et devront croquer de la cervelle pour survivre.

SYNOPSIS

Les Victimes sont tous cousins ou copains (ajustez pour éviter les scènes chaudes entre cousins qui seraient à coup sûr censurées, on les connaît les gorets !). Ils sont envoyés en vacances par leurs parents chez la Tante Judith. Ils pensent prendre du bon temps en famille et ne se doute pas que l'oncle Harry rode encore dans la maison. Ils seront harcelés par son armée de zombies. Ils devront trouver le seul moyen de le détruire : réanimer William pour qu'il se venge à son tour d'Harry.

LES SECONDS RÔLES

Les habitants de la maison :

- La tante Judith

La tante Judith est une femme d'une cinquantaine d'années plutôt sympa. Il lui arrive cependant de piquer des crises de colères terrifiantes. Elle sera très gentille avec ses neveux et leurs amis, mais se mettra à hurler si l'un d'eux a le malheur de foutre le bordel dans sa maison ! Elle ne connaît rien de l'existence du laboratoire au sous-sol.

- John, le jardinier

John est un simplet. Le problème est que son personnage est joué par un acteur crétin qui essaie de jouer le simplet. Bref, ça donne un peu du Vandamme. On le verra dans des scènes où il coupe des haies avec son taille-haie à essence... C'est le faux méchant, le premier suspect !

- Kelly, la femme de maison

Kelly est une femme d'une trentaine d'années. Pas vilaine, elle aidera les victimes à survivre tant qu'elle le pourra. Elle défendra aussi le pauvre John.

- Toby, le chien

Ce chien est tout sauf un chien d'attaque. Il aura peur des PJs, mais pas de Harry ... C'est toujours son maître !

Les copains - cousins des victimes :

- Josh (Bourge)

Josh est interprété par le frère du réalisateur. Pour lui

BIRTHDAY MASSACRE

donner une chance au cinéma, on lui laissera une petite scène de cul. Mais bon, faut qu'il crève rapidement quand même. Josh est le plus riche de la famille. Il sort avec Susy et doit supporter son petit frère Tony. Il traite Susy comme une chose, sa chose. Aucun romantisme. Et le pire ... c'est que ça marche !

- Susy (Bimbo)

Susy est un superbe mannequin suédois d'1m 82. Elle parlera très peu, car elle a un accent terrible. Bon, de toute façon, elle a une scène de douche, et une scène avec John, le jardinier. Elle s'occupe très peu de son frère Tony. En fait ce serait plutôt l'inverse...

- Tony (Intello)

Tony est le petit frère de Susy (il ne lui ressemble pourtant pas du tout, mais ce n'est pas un problème). Il passe son temps à lire et à philosopher, ce qui a le don d'exaspérer son entourage. Il n'hésitera pas à monnayer ses services en tant que représentant de sa sœur. (*«Achète-moi le dernier Petit Robert illustré et je te laisserai mâter ma frangine sous la douche !»*)

- Mac (Sportif con)

Mac est le meilleur pote de Josh. Il lui obéit au doigt et à l'œil. Il a cependant des vues sur Susy, mais bon, pour l'instant il se retient. S'il a l'occasion d'affirmer sa puissance, il le fera avec plaisir ! (Bras de fer, intimidation de bafreux etc.)

Les flics :

- Inspecteur Donald

Un gros flic qui n'a qu'une envie : retourner chez lui. Il bâclera donc toutes les enquêtes et posera le moins de questions possible.

- Inspecteur Marteen

C'est un grand mince qui ne parle jamais. Il se contente de hocher la tête dès que quelqu'un prend la parole.

GÉNÉRIQUE

Noir et blanc. Musique classique légère. Plan sur un cercueil. Zoom arrière montrant plusieurs personnes à un enterrement. Beaucoup sont en larmes. Retour sur le cercueil en gros plan. Il pleut. (Merde on voit le cameraman dans le reflet d'une flaque d'eau)

Oscar Romboso Presents

Couleur. Rock'n Roll. Plan sur le PJ n° 1 dans un bus avec d'autres Teenagers. (Les PJs et trois autres : Ed, Kati et Bruce.)

N&B. Musique classique légère. Plan sur la mise en terre du cercueil. Les premières personnes jettent une poignée de terre. (Ouf le cameraman s'est tiré !)

Couleur. Rock'n Roll. Plan sur l'intérieur du bus. (C'est marrant, c'est la même route que tout à l'heure en sens inverse ...) On passe de PJ en PJ.

N&B. Musique classique légère. Retour sur la scène d'enterrement. On voit les gens partir en se tenant par la main. La caméra recule et on voit au loin une grande maison. C'est vers cette maison que les gens se dirigent. La caméra recule encore et on voit le petit remblai de terre qui recouvre la tombe. On se rend compte qu'il n'y a qu'une sépulture et que nous sommes dans le jardin de cette grande propriété.

Couleur. Rock'n Roll. Le bus se gare devant la grille de cette fameuse maison.

N&B. Musique classique légère. La caméra revient sur la tombe et zoome doucement. TADA. TADADA. Soudain une main sort de la tombe éclaboussant la caméra de terre. (Qu'il est con ce cameraman, mais bon, on avait personne d'autre sous la main ...) Elle tremblote légèrement et retourne sous la terre ...

Editor Fred Bill

Director of photography Abrahams Barry

Art director Virginia Flid

Executive Produceur Kevin Geiler

Music By Tony Barreli

Editor Fred Bill

Produced and directed by Oscar Romboso

LES PIÈGES

Harry a prévu pas mal de choses pour rendre la vie difficile à sa famille ! Il a notamment coupé le fil du téléphone. Il aurait pu couper le courant, mais ç'aurait été emmerdant pour la lumière. Il a aussi trafiqué les voitures qui ne pourront plus ni freiner, ni tourner ! C'est-à-dire qu'elles finiront dans un mur !

BIRTHDAY MASSACRE

TIMELINE

J0

Arrivée des adolescents à la grille de la propriété. Le chauffeur du bus repart aussitôt après avoir dit un truc du genre : *“ Ca sent mauvais ici, j’sais pas, mais si j’étais vous je ficherais le camp ! ”* Les adolescents sont accueillis par une femme d’une quarantaine d’années se prénommant Kelly. Elle les guide à travers l’immense propriété. Il faut bien 10 minutes de marche pour arriver à la maison. Le temps est gris. Il ne devrait pas tarder à pleuvoir.

La tante Judith est ravie d’accueillir toute cette jeunesse. Elle tiquera cependant sur l’un des PJs au hasard (Un zonard ou un baffeux de préférence) qui ne se sera pas essuyé les pieds en entrant ! Une petite colère très courte, et un retour à la normale aussitôt. (Bizarre, la vieille ...)

On introduira John, le jardinier avec une scène de fausse frayeur. Habillé avec une grande combinaison de jardinage bien crasseuse, il effraiera (jet de Tripes), l’un des PJs en débarquant d’un coin de la maison ou au détour d’une haie.

Les PJs pourront visiter le parc et remarquer les beaux équipements sportifs. Un terrain de tennis, une belle piscine et un beau terrain de volley (qui n’a jamais servi ; en fait le terrain de volley, c’est juste le terrain de tennis redécoré, alors pas de volley pendant le métrage !)

Ensuite visite de la maison. On s’attarde un peu dans la chambre des filles.

Josh et Susy visitent pleinement la salle de bains. Scène hot !

Une petite scène dans le laboratoire. (On ne sait pas que c’est sous la maison !) Un homme de dos observe un alambic dans lequel circule un liquide vert fluo.

J1

Josh propose un tennis à Mac qui accepte. Susy partira avec eux pour regarder la partie. Si l’un des PJs les accompagne, il apercevra une silhouette s’éloigner doucement dans les bois. (Sinon ce sera Susy) S’ils suivent la silhouette, ils ne trouveront rien d’autre qu’un liquide fluo verdâtre sur le sol.

Lors du dîner préparé par Kelly, Mac raconte ce qu’ils ont vu et interroge la tante Judith. Inquiète, elle demande à John de vérifier si quelqu’un rôde dans la propriété. Elle ne veut pas qu’il soit accompagné et lui donne un pistolet “ au cas ou ...”.

Quand il part à la recherche de l’intrus, il part avec une lampe torche. Ben oui, il fait soudainement nuit ! Josh n’écoute pas Judith et décide de suivre John avec Mac. Josh partira au hasard dans l’immense propriété qu’il connaît comme sa poche (*vache ça devient le merdier tous ces prénoms, on se croirait dans le résumé de Santa-Barbara par Télé Poche*). Il se rendra dans les bois et sèmera les deux compères sans même sans rendre compte ! Alors que John rentre bredouille, Josh et Mac cherchent leur chemin et commencent à s’engueuler.

Soudain, une grosse branche s’abat sur la tête de Josh, fracassant son crâne dans une gerbe de sang et de cervelle. Mac reste pétrifié (comme c’est souvent le cas avec les sportifs trop cons ...).

On voit alors un homme de dos avançant doucement, les mains tendues avec dans chacune d’entre elles une électrode de défibrillateur. Mac recule et trébuche contre une racine. C’est alors que l’homme se penche, place les électrodes et lui balance une décharge dans le bide. Mac a des sursauts et de la bave lui coule des lèvres. Son agresseur s’y reprend à plusieurs fois, attendant quelques secondes avant chaque tentative pour que la batterie se recharge. Finalement, il place une électrode sur chaque joue de Mac et balance la décharge fatale qui fera fondre ses joues et sortir ses yeux de ses orbites.

C’est Susy qui réveillera les PJs, s’inquiétant du non retour de son petit ami ! S’ils frappent à la porte de John, ils le trouveront en train de dormir. Il affirmera n’avoir rien vu, rien entendu.

Judith, si elle est réveillée, décidera d’appeler la police. L’inspecteur Donald et son acolyte, l’inspecteur Douglas, arriveront une heure après. Ils jeteront un rapide coup d’œil dans les bois, guidés par John, mais ne trouveront rien d’autre qu’un mystérieux liquide vert fluo. En insistant, ils l’emmèneront pour analyse. La conclusion des flics est sans appel. Ils ont certainement fugué pour la nuit, et sont en train de danser quelque part à Sodaville. Et nos flics repartent...

Susy est inconsolable ! Josh l’a trompée, elle en est sûre ! Elle a besoin de prendre l’air ! Elle croisera John (encore une fausse peur) qui revient ranger des outils (il est environ 1h00 du matin...)



BIRTHDAY MASSACRE

Une scène où l'on voit l'homme traîner deux cadavres par les cheveux. La caméra s'approche et l'on voit Josh et Mac, du liquide vert fluo sortant de leur bouche.

J2

La pluie bat son plein. Il est pratiquement impossible d'y voir à plus de dix mètres. Toujours pas de nouvelles de Josh et de Mac.

Repas du midi. Les visages sont angoissés. La télé ne fonctionne plus avec l'orage. Sandy (ou un PJ bimbo) décide de prendre une douche après le repas. La caméra s'approche, simulant le regard de quelqu'un. L'intrus tend une main vers le lavabo où se trouve un rasoir qu'il ouvre. Il se dirige vers la douche où l'on distingue le corps magnifique de Sandy à travers le rideau.

L'homme tire doucement le voile pudique en plastique.

On frappe à la porte, c'est Tony qui demande de se dépêcher. Lorsque Sandy sort de la douche pour hurler qu'elle se dépêche, il n'y a plus personne... Elle met son peignoir et voit le reflet de l'homme, décharné, dans le miroir. Elle a juste le temps de hurler et d'agripper la main qui tient le rasoir. L'homme parvient à lui lacérer le visage, mais elle tient bon. Les hurlements ont attiré du monde et les bruits dans l'escalier se font entendre. L'homme se jette par la fenêtre. Susy, tétanisée et hurlant de peur ne bougera pas avant qu'on ne s'occupe d'elle. Dans sa main, il y a des morceaux de peau et une bague. Une bague que reconnaîtra Judith, puisque c'est l'alliance d'Harry.

Appeler la police est impossible, la ligne est coupée !

Plan sur Harry qui court sous la pluie dans les bois en trimbalant son défibrillateur.

Les PJs devraient avoir beaucoup de choses à se raconter. Judith sera vraiment anxieuse. Tony commencera à comprendre que l'oncle Harry est de retour et qu'il n'est plus comme avant. Mais pourquoi s'en prend-il à sa propre famille ?

Vers 1h00, des bruits horribles se font entendre au dehors. Des grognements, parfois des cris. Tout le monde se rue vers les fenêtres pour voir ce qui se passe. Susy reconnaît Josh, dans son blouson de cuir. Elle crie son nom lorsque la caméra zoome sur sa tronche de mort vivant puant. Zoom sur la tronche de Susy qui comprend qu'il y a un problème dans son couple. Ensuite, la caméra recule et on voit une

trentaine de morts-vivants bien crados s'approcher de la maison. A leur tête, Harry, brandissant ses électrodes dans les airs.

Bon là, un jet de Tripes s'impose ! De plus il faudrait peut être penser à se barricader et ils n'ont que quelques minutes pour le faire !

Les zombies arrivent jusqu'au manoir et commencent à cogner sur les murs et sur les volets. Grosse panique ! Le chien paraît tout heureux ?! Et il gratte la porte pour sortir ! Ho zut, s'écrit Kelly, j'ai oublié la fenêtre de la cuisine ! Elle y court, se penche pour fermer et se fait attraper par deux zombies. L'un d'eux lui bouffe le poignet. (Gore) Elle hurle et est tirée dehors par les zombies qui la trépaneront. Moi je serais vous, je ferais la fenêtre...

Organisation, plan de bataille, etc.

J3

Dans la matinée, les zombies sont toujours là ! Agglutinés autour de la maison. Ils attendent la première erreur !

Vers midi, un pan de mur dans le grand salon s'ouvre, c'est l'entrée du laboratoire secret. Les zombies déferlent par là ! Il faut les repousser ! John utilisera son taille haie qui sera très pratique. Ha, c'est ici que s'arrête l'histoire de Susy. Les zombies arriveront à lui arracher son soutien-gorge avant de la dévorer.

C'en est trop pour Judith qui pète un plomb. Elle avoue tout aux adolescents et à John. Elle raconte son aventure avec William, comment Harry les a surpris et comment il a tué William. Comment elle a tué son mari, leur oncle à coup de pelle et comment elle a maquillé le crime. Elle leur dit aussi où elle a enterré William. Par contre, elle ne sait pas ce qui se cache là-dessous !

Exploration du laboratoire : il y a 6 zombies à détruire avant d'atteindre le laboratoire. Les personnages découvriront des fioles de liquides verts fluo, des livres manuscrits, des cages avec des rats morts-vivants. (Aucun des animaux n'a été malmené pendant le tournage). Il y a aussi une porte qui donne sur un long tunnel (aboutissant dans les bois) En ouvrant la porte, John se fera attraper et manger les jambes. Si les PJs ont la bonne idée de le tirer, ils ne récupéreront que le tronc ! Ca grouille dans le tunnel, faudrait peut être barricader cette porte. (Si les PJs n'y pensent pas, Tony le leur proposera gentiment)

BIRTHDAY MASSACRE

La zone sécurisée, Tony observera les grimoires, le liquide vert et trouvera une solution dans le bouquin ! Seul un mort vivant hostile à Harry pourra le détruire. Et Harry mort, tous les morts vivants mourront ! (Ouais, je sais, c'est trop nul, mais je suis fatigué...) Il faudra donc réveiller William !

Mais demain, quand il fera jour, parce que là on voit rien !

Il faut préparer l'équipement ! Elixir puis défibrillateur. Il y a un défibrillateur dans le labo. Par contre y a pas de batterie ! Il faudra récupérer celle d'une voiture ! (et le monsieur gagne 10 euros pour chaque point d'exclamation placé dans son scénario)

CHAPITRE FINAL

Bon ben, il n'y a plus que le chien, les PJs et Judith pour venir à bout de tous ces zombies. (Ils sont toujours une trentaine) Il faudra un peu de temps pour creuser la tombe de William, l'arroser avec l'elixir et l'électrocuter ! Pendant ce temps, les PJs seront attaqués de toutes parts ! Faut bien que l'intello meurt quand même ! Tony sera donc dévoré à son tour pendant la bataille.

William se lève et se dirige instinctivement vers la maison de laquelle on voit sortir Harry tenant la tête ensanglantée de Judith ! William se rue sur Harry et une bataille terrible s'engage ! Finalement, William arrivera à arracher le cœur d'Harry et tous les morts vivants décéderont pour de bon. On peut aussi imaginer qu'un PJ décapite Harry. (Ce qu'il aurait pu faire depuis le début ceci dit, mais bon, comme on écoute toujours l'intello...)

PLAN FINAL

La caméra tourne autour des survivants pendant que le nom des acteurs défile. Et puis on zoome sur le cadavre d'Harry. On voit une flaque de liquide vert qui s'en approche et qui rentre en contact avec sa main. Un gros " Slash " musical et fond noir, suite du générique de fin.

THE END

CARACTÉRISTIQUES DES MÉCHANTS

HARRY

Muscle : 5, Souplesse : 3, Cerveille : 7, Sens 2
Tripe : 7, Psy : 4, Bagou : 4, BdN : 2

Harry est un mort vivant très intelligent. Il est sournois et n'attaque que lorsqu'il est sûr de remporter la victoire. Son arme favorite est le défibrillateur. Il n'a plus aucune notion de sa famille. Ou plutôt si, il sait que sa famille l'a trahi, et qu'il doit tous les éliminer !

Il a aussi un but à long terme : réunir une armée de morts vivants et conquérir le monde ! Mais ceci est une autre histoire !

Compétences :
Défibrillateur (10) Armes blanche (4) Piéger sa maison contre des intrus (5) Se rouler dans la boue et mettre des mandales (7) Croquer en dernier recours (6)

Avantages :
*Fortune colossale (T'as pas vu la baraque ?)
*Familiier monstrueux (Notre bon chien Toby n'est pas si monstrueux que ça, mais lorsqu'il mourra, dopé à l'elixir comme il l'est, il deviendra vraiment horrible !)

Défaut :
** Génie du mal

MORTS VIVANTS

Muscle : 4, Souplesse : 2, Cerveille : 1, Sens 2
Tripe : 5, Psy : 1, Bagou : 1, BdN : 2

Compétences :
Mordre (4), Décalotter un crâne (4)

BIRTHDAY MASSACRE

" MON ZOMBIE CHEZ CNN "

*(ou " Encore un débat qui finit
par te bouffer la cervelle !!! ")*

Un scénario de Paul Muad'Dib

(apéritif)

" 5... 4... 3... 2... 1... Ca tourne !!!

- Eh oui, ce soir nous allons accueillir deux monstres de la polémique... J'ai nommé le professeur Van Kurt, grand rationologue ennemi de toute intrusion paranormale et le grand prêtre vaudou Emba Cologne, créateur de zombies !!!!!...

---APPLAUDIR---

- Comme vous le savez, le public est libre d'intervenir à n'importe quel moment de l'émission... Mais je vois déjà un monsieur qui a quelque chose à dire !... Oui, vous monsieur...

- cerveuuuuuuuuuuuu !!!

- heu, que dites-vous monsieur ?...

- CERVEAAUUUUUUUUU !!!!!... "

Notre avis :

Après les pattes d'éph et autres horreurs du passé, la mode est semble-t-il aux zombies et autres créatures d'outre-tombe. Dans ce film réalisé en 1998 par Georgie Gromero (sûrement pas son vrai nom...), nous trouvons tous les ingrédients du genre : sang, tripes, cervelle et morts qui se relèvent pour gémir en essayant de rattraper des innocents. D'ailleurs, ils arrivent toujours à les rattraper, même sans courir. Dingue.

NO-MORE-FUEL :

" No more fuel... Certains disent que cette ville a été fondée là parce qu'il a été impossible à son fondateur d'approvisionner son tracteur en essence... "

Cette gentille ville au sud de Dallas, est située à un carrefour stratégique avec à droite : le désert, à gauche : le désert. La ville est découpée façon US en un quadrillage régulier. C'est une ville de banlieue typique dite de type " redneck ", la plupart des gens sont mous du bulbe, mais fort sympathiques dès lors que vous leur payez une tournée et que vous aimez la musique country. Niveau tourisme, la ville possède un mini parc d'attraction, une station relais de CNN et une équipe de football US. Bref, tout est là pour promettre de grandes scènes de fuite et de cris.

LES DÉCORS

On aperçoit rapidement ce qui ressemble à un magasin d'ingrédients pour le vaudou puis une grange au début du film.

La suite se déroulera entièrement dans un studio d'enregistrement, ce qui a permis de grandement minimiser les coûts pour les décors. À se demander ce qu'ils ont fait de leur argent au final...

L'HISTOIRE

Il était une fois un grand méchant sorcier pratiquant le " vaudou ", une sorte de **baron samedi** sur le déclin, quoi. Celui-ci se nommait **Judicael Mougom'bô**. Suite à une altercation avec un jeune baron samedi, où ce brave **Mougom'bô** s'était fait méchamment (mais alors très méchamment) insulter, il décida de fabriquer un très grand nombre de zombies pour prouver à tous et à toutes qu'il n'avait pas perdu la main pour déclencher une vague de terreur sans pareille.

Au moment même où il relevait le 98^{ème} ou le 99^{ème} zombie, dans son petit ranch près de Dallas dans la gentille petite ville de " NO-MORE-FUEL ", il sentit poindre une terrible douleur pectorale et mourut dans la seconde des suites d'une affreuse crise cardiaque.

Bref, tout ça pour dire que l'on se retrouve avec une meute de décervelés sanguinaires, voulant gober de la cervelle toute fraîche, lâchés dans la ville de " NO-MORE-FUEL ", avec en tout et pour tout deux envies majeures : bouffer de la cervelle (1) et bouffer la cervelle

BIRTHDAY MASSACRE

de Emba Cologne (2), le jeune coq du vaudouisme.

Vous l'avez compris, les zombies affamés vont réduire la ville à néant dans la soirée, pas la peine d'attendre après les renforts, ceux-ci sont à Dallas et, outre la crédibilité d'un message d'alerte éventuel, l'arrivée des secours attendra bien toute la nuit. Les zombies attaqueront (démultipliés par la moitié des habitants de la ville, environ un bon millier sans compter les zombies impotents ou perdus) au studio d'enregistrement au milieu de l'émission pour essayer de dévorer Emba (cet objectif ayant été clairement inclus dans leur esprit déficient lors de leur création). Et, bien entendu, nos PJs sont dans le public, tous fébriles de faire leur première apparition à la télé locale.

Bref, il va falloir survivre. Et ça va pas être une mince affaire, moi j'veus le dis.

SYNOPSIS

Le scénario qui est entre les mains du Metteur en Scène (le pauvre) est vraiment exceptionnel. Il voit déjà sa fortune faite grâce aux ventes des cassettes vidéo.

Bon, trêve de plaisanterie. Le synopsis du film est très simple : c'est une émission-débat qui tourne mal à cause de l'arrivée de visiteurs gênants. Tout ceci à cause de l'un des invités, Emba Cologne, qui a insulté un autre sorcier vaudou. C'est pas très gentil.

PRÉGÉNÉRIQUE

Bien sûr, nous voyons un superbe travelling foncer à travers la ville de "NO-MORE-FUEL", et pénétrer les murs d'un ranch de la banlieue proche. On y voit le gentil Baron Samedi pratiquer ses rituels obscurs, et avoir le flashback de son altercation...

Emba Cologne et Judicael sont face à face dans une pièce remplie d'objets d'un goût douteux (crânes humains, bocaux de formol contenant des serpents, dernier bouquin de Houellebecq...). Emba tape du pied et crie :

" Je n'ai pas de conseils à recevoir d'un vieux croulant. J'ai vu des zombies plus frais que toi. Place aux jeunes ! "

Puis Emba sort du champ. On entend une porte qui se referme violemment.

La scène suivante montre une grange dans laquelle Judicael fait se relever des morts... Avant de mourir d'une crise cardiaque.

Au moment de sa mort, les zombies le mangent, versent une

larme (si si c'est marqué dans le scénario), et s'enfuient vers la ville d'un pas déterminé mais peu assuré.

TIMELINE

Le timing est important pour l'ambiance, le Metteur en Scène ne manquera certainement pas de faire des plans des zombies envahissants et dévorants les habitants de la ville de NO-MORE-FUEL, et alternativement des plans montrant les PJ et PNJ majeurs de l'histoire se mettre en place au sein du studio (le MJ peut selon son désir exiger des joueurs que leurs personnages se connaissent ou ne se connaissent pas)

20h30 : début de l'émission. Chaque invité sera présenté avec une description courte. Suivant l'option choisie pour l'introduction des personnages, ceux-ci pourront avoir droit à un temps de parole (pendant ce temps, les zombies commencent à prendre le chemin de la station relais après avoir en partie ravagé la ville).

20h45 : Une femme du public complètement hystérique insulte Emba, l'accusant d'escroquerie. Elle s'est faite soigner par lui et l'accuse d'être un charlatan, cette scène risque de durer jusqu'à que quelqu'un du public intervienne (audimat oblige).

Si les choses s'enveniment, une page de pub est envoyée.

21h00 : le courant saute. La lumière revient après une minute ou deux. En fait, c'est le complice de Roger DERWICK qui a fait sauter le principal pylône d'alimentation électrique de la ville ainsi que les communications. Ce dernier est coincé par l'entourage zombiesque et malgré de multiples morsures, vient à la station relais.

Roger en profite pour faire sa prise d'otage (il ne sait pas que malheureusement la diffusion est également coupée).

21h15 : la station diffuse à perte (mais ils ne s'en doutent pas). L'ami proche de Roger débarque à moitié dévoré et expire dans les bras de la personne qui l'accueille. Et se relève dans les secondes qui suivent pour accomplir son travail de zombie. Les joueurs penseront-ils à fermer la porte ?

Au vu des événements qui se déroulent sous leurs yeux, il est probable que les personnages tentent de fuir

BIRTHDAY MASSACRE

le plateau. Ils seront alors suivis pas Emba Cologne qui sent qu'il sera plus en sécurité avec eux.

A l'occasion, si la situation se fait trop critique ou si l'un des personnages se fait tuer, il pourra en transformer certains en gentils zombies. On considérera alors qu'ils ont un bonus de 2 en force et un malus de 2 en agilité. En plus, ils auront des cernes dessinés au feutre et de la craie sur le visage. Le défaut est que cette transformation ne dure que 15 minutes (pas plus, pas moins) et ne peut intervenir qu'une fois par personnage au cours du scénario.

COMME À LA TÉLÉ

Il est recommandé d'imprimer les fiches fournies plus loin pour les besoins de ce scénario.

Avant de commencer le scénario, chaque joueur tire une «carte» parmi les 6 disponibles, celles qui restent allant au MJ. Chacun devra les utiliser (en suivant les éventuelles restrictions présentées sur la carte) mais uniquement quand il se trouvera sur l'un des différents plateaux d'enregistrement (décrits dans la partie suivante). Chaque carte utilisée par un joueur rapporte le nombre de points de Public indiqué dessus.

1) *OOOOOOOOOOOOOH !*

" Il vise...il tire...et c'est la tête !!! "

Points de Public : 1

A jouer lorsque le personnage réussit une action.

2) *AAAAAAAAAAAAAAH !*

" Holala il semblerait que ce coup de machette ait fauché les 5 zombies qui l'entouraient !!! "

Points de Public : 2

A jouer lorsque le personnage réussit une action dans une situation périlleuse.

3) *BBBBBBBBBBEURK*

" Que d'émotions : des morceaux d'intestins viennent de retomber sur le public ! "

Points de Public : 1

A jouer à la mort d'un des protagonistes, PJ ou PNJ.

4) Retenir votre souffle

" Remarquera-t-il les 37 zombies qui arrivent derrière lui ? "

Points de Public : 3

Afin de rajouter du suspense et de capter l'attention du public, des ennemis arrivent subrepticement pour surprendre le personnage.

Si un joueur tire cette carte en début de partie et ne l'a

pas jouée à la fin, ceci entraîne une perte de 3 points de public.

5) Applaudir

" Qui aurait pu s'attendre à une décapitation à coup de cuillère ?! "

Points de Public : 2

A jouer lorsque le personnage effectue une réussite critique.

6) Rire

" Halala, ce n'est vraiment pas de chance pour lui de glisser sur un bout de cervelle ! "

Points de Public : 1

A jouer lorsque le personnage subit un échec critique.

DANS LE DÉCOR

Au cours de leur fuite, les personnages, accompagnés par Emba Cologne, traverseront divers plateaux sur lesquels des émissions sont en plein enregistrement. Emba transformera les personnes croisées en gentils zombies qui tenteront tant bien que mal de combattre, ou au moins de retarder, les zombies qui poursuivent le groupe.

La Cuisine des Pirates

" Vous découpez soigneusement le zombie avant de le jeter dans l'huile bouillante. "

Il s'agit d'une cuisine équipée avec des éléments quelque peu étranges, tels qu'une ancre, un gouvernail, une tête d'espadaon et un palmier. La présentatrice est une femme à la carrure impressionnante avec une fausse jambe de bois et un bandeau sur l'œil gauche. Elle se bat avec un énorme hachoir.

Python

" La loi c'est moi. "

Ici a été construit le bureau du détective Python, reconnaissable à sa grosse moustache et à sa chemise hawaïenne essentiellement rose. Pour combattre les zombies, il dégainera un énorme pistolet.

Question pour un maillon

" Quelle est la taille moyenne de la loutre pygmée de Papouasie occidentale ? "

Sur ce plateau, un décor particulièrement kitsch avec des néons un peu partout a été monté. Le présentateur, sous ses allures de jeune cadre dynamique de 50 ans,

BIRTHDAY MASSACRE

passé son temps à poser des questions incompréhensibles et attaque les zombies en lançant les fiches sur lesquelles celles-ci sont inscrites. Et en plus ça fait mal.

Teledummies

“ Tu veux être mon ami ? ”

Les teledummies sont la nouvelle folie à la mode chez les moins de 7 ans (d'âge mental). Ce sont des peluches en mousse aux couleurs pastel avec une antenne sur le crâne. Elles sont au nombre de 4 (rouge, jaune, bleu et rose) et essaieront toutes d'embrocher les zombies avec leurs antennes sauf la rose qui essaiera de les assommer avec son sac à main.

Tele-Shopping

“ Hé oui Maryse, pour la modique somme de 129,99€ (port non compris) vous pourrez, vous aussi, faire l'acquisition de cette magnifique machette rouillée. Sa poignée ergonomique et le profil aérodynamique de la lame (conçue par de brillants spationautes) en font un outil maniable et plaisant à utiliser. Grâce à cette machette, les pires corvées deviennent enfin agréables : découper les branches basses, décapiter des zombies. N'hésitez pas à appeler dès maintenant le numéro qui défile en bas de votre écran. ”

Jean-Pierre (en français dans le texte) présente cette émission dont le public visé (les ménagères de moins de 50 ans) bave sur les appareils de remise en forme et autres régimes miracle qui font perdre 50 kilos en deux jours. Et mine de rien, ces appareils peuvent faire très mal quand on les envoie sur le groin de quelqu'un.

LES EVENEMENTS ALEATOIRES !

Si l'ambiance retombe, le MJ pourra toujours lancer un D6 pour obtenir l'un des événements suivants :

- 1- Dans sa fuite, le complice de Roger laisse l'accès au générateur ouvert. L'un des zombies en profite pour entrer et tenter de dévorer des câbles électriques. Il meurt électrocuté et le courant est coupé dans toute la ville.
- 2- Un des techniciens décroche une hache à incendie et s'en sert pour fendre le crâne d'un des zombies avant de se faire dévorer. La hache tombe non loin de l'un des PJs.
- 3- Emba Cologne commence à ranimer les victimes des zombies de Mougom'bô à l'aide d'une poudre mystérieuse. On assistera alors à des affrontements entre zombies.

- 4- Alors que les PJs semblent en sécurité, des zombies commencent à essayer de les attraper en passant leurs bras à travers les fenêtres.
- 5- Alors que l'un des personnages ouvre une porte ou un placard, un zombie en surgit à l'improviste.
- 6- Alors qu'un personnage court pour échapper aux zombies, il se prend les pieds dans un câble électrique, se tord la cheville et tombe. Il faudra dorénavant l'aider à marcher.

ECHAPPATOIRES

Il y en a plusieurs à disposition :

oOo --- si l'armée est prévenue, ils ne feront qu'une bouchée de ce tas d'immondes ambulants. La seule radio disponible assez puissante est chez le père de Britney qui est radio-amateur, mais il faut encore qu'elle y pense. Dans ce cas-là une percée est possible.

oOo --- toute idée est bonne à prendre dans les bons vieux films du genre. Le MJ acceptera celle-ci en fonction de son estimation de durée de la partie (*ce serait pas une phrase pour dire «démérde-toi» ça ?*).

LES PNJ

EMBA COLOGNE

Emba est un gros prêtre vaudou raté, il pense plus à s'empiffrer qu'à bosser ses rituels. Il est à l'origine du conflit avec Judicael. C'est Barry White avec quelques kilos en plus quoi... Il restera un lâche pendant tout le film. Au début, il fera tout pour s'échapper, même si cela doit nuire à ses camarades. S'il voit qu'il est coincé, il tentera de contrôler certains zombies en sortant de nulle part un sachet contenant de la poudre verte. Les zombies qu'il dirige ont les yeux qui émettent une étrange lumière. Le principal problème est que, même si ces zombies ne s'en prendront pas à Emba, ils tenteront quand même de dévorer les autres survivants.

Répliques cultes : *“ Bonne idée, passe devant ! ”*

“ Je propose que l'un d'entre vous essaie de les retarder. ”

RONNY DAZZER, capitaine de l'équipe de foot de NO MORE FUEL. C'est un gros bêta qui a beaucoup de mal à comprendre le monde qui l'entoure. Par contre, c'est une force de frappe non négligeable.

Il a été invité dans le public de l'émission avec sa copine Britney, la plus belle fille du lycée (une des

BIRTHDAY MASSACRE

premières à y passer d'ailleurs).

Répliques cultes : “ Vous croyez qu’il est mort ? ”

“ Britney a essayé de me mordre ! ”

BRITNEY est la petite amie de Ronny. Il faut s'arranger pour qu'elle y passe dès le début ou presque. Elle est insupportable, la bimbo dans toute sa splendeur. Les PJ devraient avoir envie de la jeter dans la fosse pleine de zombies affamés (mais il y a Ronny). C'est Britney qui a eu les invitations, en couchant avec l'un des techniciens video (Ronny ne le sait pas). Bien entendu, les rares rencontres avec des zombies seront pour elle le meilleur prétexte pour se faire arracher des bouts de vêtements.

Réplique culte : “ Hihhi ! ”

ROGER DERWICK, bandit en fuite

Il voulait faire libérer son compagnon de cellule avec qui il nourrissait une idylle cachée. En prenant en otage le plateau TV. Son complice sur ce coup, Bob, n'aura pas l'occasion d'apparaître longtemps dans le film. En tout cas on a du mal à le reconnaître une fois qu'il est revenu d'entre les morts. Tout au long du film, Roger se montrera exaspérant dans son rôle de gangsta rebelle. Ceci se traduit par une forte tendance à parler en bougeant les mains n'importe comment et à tenir son arme de travers.

Répliques cultes : “ Toi t'es mooort ! ”

“ Je lui tire dans la tête si je veux. ”

CATHERINE LIFT, présentatrice (la gueularde de service jouée par un sosie de Jamie Lee Curtis)

Catherine s'avère très douée pour monter les gens les uns contre les autres et pour reformuler les propos de ses invités pour leur faire dire ce qu'elle veut. Professionnelle jusqu'au bout de ses faux ongles, Catherine commentera tout, jusqu'à sa propre mort.

Répliques cultes : “ Ho mon dieu, chers téléspectateurs, il semblerait que l'un de ces monstres tente de m'arracher la *AAAAAARGH* ”

“ Houuuu ça ne m'aurait pas plu à votre place... ”

Indications de dernière minute : la bimbo peut revenir zombifiée et poursuivre les PJ. Car elle veut son Ronny. Roger est armé.

Bien sûr, vous devez compter en plus la dizaine de techniciens et les quatre ou cinq péquenots faisant partie du public.

LES CARACTÉRISTIQUES DES MÉCHANTS

Les zombies

Le maquillage de ceux qui interprètent les zombies se veut plutôt sommaire : de la craie pour le teint cireux, un peu de jus de tomate pour le sang et des vêtements déchirés pour montrer qu'ils sont pas contents. Le summum de l'investissement sera représenté par des figurants avec un bras dans le dos pour faire les manchots, ainsi que ceux qui se déplacent à cloche-pied ou ont un bout de plastique rouge sur le visage.

Muscle : 4 **Souplesse** : 1 **Cervelle** : 1 **Sens** : 1

Tripes : 6 **Psy** : 3 **Bagou** : 1 **BdN** : 2

Goodies : *Gourmet

*Voix

Baddie : ** Mort

Compétences : Gémir (4), Se traîner plus vite que ceux qui courent (5), Surgir de nulle part (5), Arracher des bouts de viande à mains nues (3), Mordre (6)



BIRTHDAY MASSACRE

ZOMBIES PARTY

*Un scénario de Drulaan
pour le Colloque Bob l'Eponge 2,
avec encore des zombies dedans*

Le Docteur Müller a décidé de conquérir Sodaville (et après le monde mais ça c'est encore une autre histoire comme d'habitude). Il a décidé de transformer tous les habitants de la ville en zombies obéissants. Pour cela, il a contaminé les réserves d'eau avec un produit de son invention.

Après quelques heures de nombreuses personnes sont devenues des créatures putrides au vocabulaire limité ("Ceeerveauuu !!!"). Celles qui ont résisté à la contamination première (soit parce ce qu'elles sont immunisées, soit comme les Teenagers parce qu'elles ne boivent pas d'eau) doivent lutter pour survivre contre les hordes zombifiées du démoniaque Dr Müller. La transmission se fait maintenant aussi par morsure de zombies.

ACTE I : FIESTA DE FOU...

En ce vendredi soir, tous les personnages sont à la super fête organisée par Steve dans la superbe villa de ses parents. Les filles sont jolies, relativement peu farouches et la bière coule à flot. Le Bonheur quoi !! Le problème va venir du petit Joey. Vous savez le souffre-douleur de toute l'équipe de foot. Ses super potes ont décidé de lui faire découvrir les joies de l'apnée en cuvette de chiottes. Malheureusement, le petit n'est pas très doué pour ce sport ô combien physique et boit la tasse à plusieurs reprises. Ce qui fait bien marrer l'équipe de foot. Au moins jusqu'au moment où Joey se décide à sortir de sa réserve et à bouffer le capitaine de l'équipe.

Après quelques minutes de remue ménage dans les toilettes, c'est une équipe de foot toute livide qui en ressort. Et en plus ils ont appris un nouveau mot "Ceerveauuuu !! " (Totalement inconnu il y a encore quelques minutes). Et ils se décident à bouffer tous les joyeux fêtards.

C'est la panique chez Steve !!! Les personnages peuvent essayer de s'en sortir en balançant les fûts de bières pour ralentir les zombies, pourquoi pas en faisant un cocktail molotoff avec les bouteilles d'alcool... Mais ils devraient vite se rendre compte que le seul moyen de survie assez viable, c'est la fuite.

ACTE II : PANIQUE EN VILLE

En ville c'est à peu près le même topo que chez Steve. Des zombies courent après des pauvres gens qui pensaient passer une soirée tranquille au cinéma ou au bar. Heureusement, les zombies avancent lentement. Les personnages vont sûrement chercher à se planquer ou à trouver des armes.

Le "Mall" : c'est pas le meilleur endroit pour se cacher mais le magasin de bricolage regorge d'objets pouvant servir à tuer du zombie. Évidemment, il faudra éviter les cadavres putréfiés désirant bouffer du gentil personnage (oui des zombies !!). Il y en a partout, ils sont attirés par le bruit (là vous êtes sûr que les hurlements de la bimbo vont vous porter la poisse) et par l'odeur. Mais l'événement le plus inquiétant va quand même être l'attaque de ce zombie déguisé en Bob l'éponge... (Brrrr !! De quoi donner de vrais cauchemars rien que d'y penser)

Le bar de jeunes : sans doute l'endroit le plus sûr. On peut y manger, y boire et même faire une pause pipi. Il y a même de quoi faire quelques armes improvisées du meilleure goût (queues de billard, vinyles,...).

Quels que soient les endroits où se rendent les PJs, ils faut qu'ils prennent conscience qu'aucun lieu ne peut être totalement sûr. Surtout si quelques uns de leurs camarades ont été mordus. La métamorphose pourrait commencer et ils seraient pris d'une fringale de cerveau assez embêtante.

ACTE III : LE MARAIS PUTRIDE

Après quelques errances à travers la ville, les personnages remarquent le manoir sur la colline. L'éclairage de ce lieu peut signifier deux choses : soit c'est la discothèque de Sodaville, soit c'est la demeure du grand méchant. Les nuages noirs rassemblés derrière prouvent que la deuxième solution est la bonne.

Les personnages devraient donc penser à se rendre au manoir. Pour l'atteindre il faut traverser les marais (oui sinon ce serait trop simple). Heureusement, John le garde chasse n'est pas atteint par la maladie et les connaît comme sa poche.

S'ensuit donc une traversée des marais sur une petite pirogue instable... Des bruits étranges se font entendre, la brume qui recouvre l'endroit crée des illusions

BIRTHDAY MASSACRE

d'optique. C'est quand John essaie de remonter le moral à la petite troupe qu'il se fait boulotter par l'alligator zombie.

ACTE IV : SOLUTION FINALE

Après une course éprouvante à travers les marais et poursuivis par leur pote alligator, les personnages arrivent devant le manoir. L'orage gronde, des éclairs éclatent dans le ciel. Ce serait beau si ce n'était pas aussi mal fait !

Le manoir est une vieille bâtisse toute pourrie, aux volets ballants, aux escaliers vermoulus. Quand les personnages y pénètrent ils sont saisis par le silence. Seule une lumière provenant de la cave atteste d'une présence en ces lieux.

Un vieux scientifique en blouse blanche est dans un laboratoire, penché sur différents alambics. Quand il voit les personnages arriver, il les regarde avec un sourire sadique.

"Ach !! Je suis le Dr Müller. Fous Fouliez m'arrêter !!! Mais il est trop tard maintenant. Mes zombies auront bientôt dévasté la ville. Et après ce sera le monde ! MOUAHAHAHAHAHA !!!! "

Le Docteur se saisit d'une bouteille contenant un liquide jaunâtre.

"Seul ce remède pourrait sauver la ville, mais vous ne l'aurez pas !!! "

Il la lance à travers la pièce pour qu'elle se brise contre un mur. Là les Teenagers ont intérêt à être rapides pour la rattraper et sauver Sodaville. Remarquez, les personnages infestés pourraient décider de bouffer le Doc et les autres de déménager en attendant que l'armée fasse le ménage en ville. Si le Docteur ne meurt pas, il pourra toujours revenir dans une séquelle.

THE END



BIRTHDAY MASSACRE

LA FERME EN T

*Un scénario de Drulaan
pour le festival Juste Pour Rire*

Synopsis : la Ferme Hantée est un nouveau jeu de télé réalité ; Des stars sur le retour ou avides de reconnaissance publique en sont les participants. Mélange improbable de “ Fear Factor ” et de la “ Ferme célébrités ”, le jeu consiste en une suite d’épreuves sensées faire peur aux invités. Mais un des techniciens a pété un câble et va commencer un vrai massacre parmi les vedettes, les techniciens et même les animaux. Les stars vont devoir faire appel à toute leur ingéniosité pour se sortir de là (ou alors appeler leurs agents pour qu’ils les fassent sortir).

Les invités :

*Lana Boob, ex-star du porno (Bimbo)
Richard Palmota, ancien sportif (Sportif con)
Massimo Gringo, jet-setteur (Ripailleur)
Hervé de Téfain, aristo (Fissapapa)
Dean Philip, ancien d’un Boys Band (Dragueur)
Chad Maouiin, comique (Comique)*

LES LIEUX

Ce grand corps de ferme “ en T ” se trouve en pleine campagne, loin de toutes habitations. La bâtisse est composée d’une étable, d’un poulailler, d’une porcherie, d’une grande cuisine, d’une grande salle à manger, d’un salon, de 10 chambres individuelles, d’un confessionnal, d’une piscine, d’une cave à vin, de combles poussiéreux et d’une grange. Elle est entourée par les champs et le jardin du domaine. Toutes les pièces sont truffées de caméra, même les toilettes.

Journée type :

Le lever : dur le réveil, surtout après les épreuves de la journée précédente, les soirées arrosées et les cadavres sanglants.

Le petit déjeuner : les invités profitent d’un petit déjeuner copieux fait par une bonne. Enfin jusqu’à ce que celle-ci se fasse zigouiller.

Les épreuves du matin : ces épreuves-là ont un rapport avec la vie de la ferme, style traire les vaches, nourrir les autres animaux, découvrir les cadavres laissés par le technicien psychopathe.

Le repas du midi : petit pique-nique champêtre tout les midis. Qu’est-ce que c’est agréable la couverture envahie par les fourmis et les guêpes qui tournent autour du pot de pâté...

Les épreuves de l’après-midi : il fait très vite sombre. C’est l’occasion pour la prod’ de jouer sur les peurs des invités : énigmes macabres, jeu de piste effrayant, etc.

Le repas du soir : un bon repas organisé par tous les invités pour se remettre de toutes les frayeurs de la journée.

La soirée : c’est le moment de détente. La plupart des invités se retrouvent dans le salon ou alors dans la piscine... À moins bien sûr qu’ils préfèrent aller visiter la cave ou le grenier s’ils pensent avoir entendu un bruit suspect.

LES ÉPREUVES ET ÉVÉNEMENTS

Les invités arrivent à la ferme par une chaude soirée d’été. Ils déposent leurs bagages dans les chambres et découvrent la splendide décoration faisant ressembler la ferme à un magasin de farces et attrapes : citrouilles au rictus grimaçant et éclairées par une bougie, grands fils en plastique sensés imiter des toiles d’araignées, boîte à son imitant le rire d’une sorcière ou le grincement d’une porte... Après un petit tour du propriétaire, il est temps d’aller se coucher car les épreuves commencent tôt demain matin.

Après un copieux petit déjeuner servi par *Carmita* la bonne, les invités doivent commencer les travaux de la ferme. Ce matin il faut nourrir les animaux. Dans le poulailler, une scène macabre les attend : des poules ont été sacrifiées et un pentacle a été dessiné avec leur sang (qui ressemble quand même beaucoup à du ketchup étalé)... Et dire qu’il va falloir nettoyer ça !

Ensuite vient l’heure du pique nique : on s’installe sur l’herbe dans le champ et on profite des plaisirs simples de la campagne, des colonies de fourmis, des moustiques gros

BIRTHDAY MASSACRE

comme le pouce... Voilà quelque chose qui devrait changer par rapport aux habitudes de nos stars.

Pour les épreuves de l'après-midi, les invités vont devoir se séparer par groupe de deux dans la demeure pour rechercher un indice sur la présence d'une sorcière. Pour l'ambiance, la production fait grésiller les lumières, abusent des caméras infrarouges et du brouillard artificiel. L'indice se cache dans le grenier, il s'agit d'un vieux balai. Celui-ci mène dans une grotte à l'écart où a été installée une " sorcière ". Mais bien sûr, pendant ce temps-là, le psychopathe rôde dans la ferme. Il va chercher à tuer une ou deux personnes cet après-midi, de préférence celles qui sont vraiment à l'écart.

Vient ensuite le bon repas du soir. Tout le monde est aux marmites, dans une ambiance plus ou moins sereine (surtout si des personnes manquent à l'appel). Le repas se passe bien, la nourriture de la ferme est excellente. Rien de notable ne va se passer pendant le dîner, même les tueurs psychopathes ont le droit de se nourrir. Par contre pour la soirée, faut bien s'amuser !!

Soirée détente : un ou deux invités peuvent profiter de la piscine (qui a dit la bimbo et le dragueur ?), les autres peuvent rester autour d'un feu de cheminée (oui en été et alors ?) ou bien encore se faire une petite balade de campagne. Quoiqu'il en soit le technicien fou va encore frapper.

Quand les invités vont se rendre compte que quelque chose cloche, ils vont devoir s'organiser. Se regrouper, s'armer (les pelles, pioches et poêles peuvent faire l'affaire), voire se donner du courage en raflant toute la cave... S'ils sont très prudents, il ne devrait pas y avoir d'autres morts de soir. Mais demain est un autre jour.

D'ailleurs, le lendemain matin, le petit déjeuner n'est pas prêt, *Carmita* étant clouée à la porte. Bon appétit !!

Mais comme on dit dans le milieu : *The show must go on !* C'est le moment d'aller réparer la barrière, de labourer le champ et de donner à manger aux animaux. Malheureusement le technicien est passé par là : le tracteur est piégé et risque de partir en fumée, un serpent a été glissé dans le seau de grain destiné aux poules... Vers la fin de la matinée, le brouillard artificiel est lancé. Cela permet à notre cher ami de se balader tranquillement et de zigouiller tout le monde. C'est l'affrontement final... Ou la fuite éperdue selon les choix !!

Conclusion :

Soit les invités ont réussi à tuer le psychopathe, et la

production les fera passer pour les vainqueurs du jeu, soit ils se font tous zigouiller et l'audimat n'aura jamais été aussi bon pour la chaîne qui a continué la diffusion coûte que coûte.

THE END

LE TECHNICIEN FOU :

Jack Brion est un technicien un peu dérangé. Quand il est muté sur ce nouveau site de tournage, qui ressemble vraiment à un cauchemar, il perd complètement les pédales. A partir de là, il se fout une citrouille sur la tête, s'habille avec une salopette et des bottes en caoutchouc. Il enfle ses gants de jardinier, empoigne son râteau et part zigouiller les invités et les autres personnes sur son chemin.

Muscle	7
Souplesse	3
Cervelle	3
Sens	3
Tripes	7
Bagou	5
Psy	1
BDN	4

Avantages : Dur à cuire, Option Predator

Défaut : Psychopathe

Traits de caractère : Arme fétiche (râteau), Look rigide, Petite manie innocente (Bave)

Compétences :

Coller des coups de râteau (MU) 5

Survivre après être passé sous un camion (BDN) 5

Se cacher dans l'ombre et baver en attendant sa proie (SENS) 5

Repérer sa cible même en plein brouillard (SENS) 5

Rire sadique en massacrant sa victime (BAGOU) 5

Être attendri par les chèvres (PSY) 5

BIRTHDAY MASSACRE

GREEN DEMON VS EL DIABOLICO LAPINO

ou Hulk Hogan VS. le Profanateur de Potagers

Un scénario de Bob Darko

Notre avis :

Un authentique film mexicain réalisé par des américains qui voit le retour du lapin transgénique de *L'invasion du Profanateur de Potagers* (téléchargeable gratuitement dans votre meilleure crèmerie) et de ses petits frères. Hé oui, alors qu'on croyait, à la fin du premier opus, être totalement débarrassé de Jacob le lapin tueur, il revient. Sauf que, cette fois, un esprit retors a décidé que tout cela manquait de catcheurs mexicains. Préparez-vous donc à assister à des German Rabbit Souplex et autre Atomic Carrot Crush. Tequila et moustaches à volonté sont également au programme ! On se croirait presque dans un jeu de rôles de super-héros !

Synopsis :

Dans le désert qui entoure Soda Ciudad, des attaques de bêtes sauvages ont lieu. Les habitants restent stoïques car ils savent que Green Demon, l'idole des jeunes, protège la ville. Ceci ne les empêchera pourtant pas de paniquer quand des lapins transgéniques envahiront les rues pour agresser les malheureux citoyens. Leur but : anéantir Green Demon. La raison derrière cela : heu... Je peux utiliser le vote du public ?

Venus assister à un combat de Green Demon, les personnages se rendront peu à peu compte que des lapins tentent d'imposer leurs prises de catch ridicules à tout le monde. Quand ils se retrouveront dans une situation désespérée, Green Demon viendra les sauver, les emmènera dans sa base souterraine secrète, les entraînera et leur filera des combinaisons ridicules pour qu'ils l'aident à tabasser des lapins (" *Ha non, le slip orange se met par-dessus les collants verts normalement, sinon on le voit pas.* ").

L'AMBIANCE

Il fait chaud, très chaud à Soda Ciudad. Faut dire aussi que c'était pas forcément très malin de construire une ville en plein milieu de désert. Tout ici fait penser au Mexique : les maisons en terre cuite (même le stade), la musique qui montre tout ce qu'on peut faire avec un banjo et des maracas (pas grand-chose en définitive), les couleurs vives des vêtements des protagonistes, leur peau hâlée et leurs moustaches. Notons au passage que les femmes sont dispensées de porter la moustache mais certaines font du zèle.

L'influence mexicaine se ressent au niveau du rythme de vie (l'après-midi tout le monde fait la sieste et le reste du temps ils picolent de la tequila). La nourriture se compose essentiellement de trucs divers qui piquent quand on les mange, ce qui donne lieu à des scènes cocasses où un Teenager devient tout rouge et court chercher de l'eau. Tout le monde parle avec un infâme accent à couper au couteau et en ponctuant les phrases de mots espagnols.

LE CASTING

GREEN DEMON : le catcheur qui protège Soda Ciudad depuis plusieurs générations en utilisant diverses techniques secrètes de catch. Le problème est qu'il commence à se faire vieux et qu'il a perdu de sa souplesse. Et son embonpoint n'est pas là pour l'aider. Il reste donc un catcheur à l'étroit dans sa combinaison moulante qui passe son temps à crier des ordres. Eu égard à son statut de héros, il arbore une moustache foisonnante qui cause des complexes aux autres hommes de la ville. Son costume est composé d'un pantalon moulant, par-dessus lequel il porte son slip, ainsi que d'une cape et d'un masque, le tout d'un joli vert fluo. En plus, Green Demon ne quitte jamais son masque, quoi qu'il arrive (même sous la douche).

PABLO & CHICO : les Laurel et Hardy du Mexique. Pablo et Chico sont construits selon le même modèle sauf que Pablo est petit et gros alors que Chico est grand et sec. Ils sont constamment en train de se chamailler et de préparer des blagues qui ne font rire qu'eux. Il est juste un peu dommage d'avoir choisi pour les interpréter deux acteurs qui ne peuvent visiblement pas se supporter (" *Je crois que tu devrais te retenir un peu plus quand tu fais semblant de le taper avec une chaise* "). De toute façon, ils finiront pliés en quatre par les lapins.

LE SHÉRIF : Un moustachu obèse (c'est celui avec une étoile en plastique sur sa chemise beige auréolée de sueur). Il est essentiellement là pour ne pas croire les personnages

BIRTHDAY MASSACRE

quant ils viennent lui demander de l'aide et pour picoler à l'œil. Ce qui explique pourquoi il semble complètement bourré pendant tout le film.

LE CLOCHARD : Malgré sa situation précaire, il fume le cigarillo. L'acteur, visiblement peu convaincu par le film, interprétera son rôle pendant toute la scène qui lui est dédiée (une dizaine de secondes au total) en prononçant deux mots et en arborant un regard bovin. Fort heureusement, un lapin transgénique viendra mettre fin à son calvaire.

DONALD DISCO : Rescapé du premier opus, il n'apparaîtra qu'à la fin de celui-ci. La production a décidé de garder le même acteur mais de l'affubler d'un poncho et d'un sombrero. En cas de danger, il enlève le premier pour faire apparaître sa combinaison jaune moulante (un peu dans le style de celle de Bruce Lee mais sans les petits cris). Il y a fort à parier que son plan machiavélique pour conquérir le monde sera un échec retentissant.

LES LAPINS : Ils sont joués par diverses personnes arborant des costumes de lapins, grandes oreilles et grands pieds inclus. D'ailleurs, ça leur donne un peu une démarche de clown. Histoire de bien être dans leur rôle, ils doivent également passer leur temps à manger des carottes crues et à faire des bruits de succion avec leur bouche.

PRÉGÉNÉRIQUE

Le désert à perte de vue. Au loin, un coyote hurle à la mort (il doit lui aussi avoir honte de tourner dans ce film). Une petite musique entraînante et typiquement mexicaine démarre (au menu : banjos, maracas et chant en espagnol).

Soudain, une jeep traverse l'écran.

Au plan suivant, on voit l'occupant de la jeep : un gros gars moustachu et basané qui boit de la tequila à la bouteille tout en conduisant d'une main.

La caméra se positionne juste derrière lui pour montrer une fois de plus le désert qui s'étend à perte de vue.

Tout à coup, on entend un choc sourd qui fait trembler le véhicule et sursauter le spectateur qui commençait à s'endormir (solo de maracas).

On retrouve le conducteur avec un peu de ketchup sur le front et, toujours, la bouteille à la main (l'instinct de survie s'étend aux bouteilles de tequila).

Il s'exclame "Caramba !".

L'homme ouvre la portière, descend de la jeep et va jeter un œil à l'avant. Il y a une grosse bosse et du sang qui goutte sur le sol (solo de maracas, "Madre de Dios !").

Le Mexicain décide d'aller voir ce qu'il a heurté. Il trouve

une flaque de sang sur la route (au passage, on apprend à reconnaître la route du désert mexicain : c'est la portion de désert avec des traces de roues dessus. C'est logique quand on y pense). De la flaque part une traînée de sang. En la suivant quelques instants, il trouve un gigantesque trou dans le sable.

La tension monte (solo de banjo). La sueur dégouline sur le front de l'homme. Il continue à s'approcher puis aperçoit deux points rouges lumineux dans le trou.

Écran noir.

Hurlement avec un accent mexicain (ceci a demandé beaucoup d'entraînement au doubleur).

GÉNÉRIQUE

La caméra avance dans le désert sur fond de soleil couchant. Les noms de l'équipe s'affichent un par un dans des couleurs pastel. Le seul fond sonore est un solo de maracas.

Finalement le titre apparaît en rouge sang :

Green Demon Vs El Diabolico Lapino

TIMELINE

SOIR J-2

Un sous-titre apparaît brièvement : Brain Ciudad, fin de l'été.

Au centre de la petite ville se trouve un gigantesque stade. La nuit étant tombée, on ne peut pas le rater car il est illuminé comme un arbre de Noël. Des grands cris et applaudissements semblent en provenir. Effectivement, au plan suivant, on voit un match de catch dans un stade bondé (une trentaine de figurants). Les deux opposants sont un sexagénaire habillé en vert (collant, slip, cape et cagoule...on en déduit qu'il s'agit de Green Demon) et un jeune homme avec un slip bleu qui brille et un masque de léopard. Le combat est rude, les adversaires se tournent autour en se regardant méchamment puis finalement le jeune s'élance. Green Demon l'attrape au passage, le soulève aisément (on a à peine vu qu'il se battait subitement contre un mannequin en mousse), crie "Green Demon Backbreaker" et lui brise le dos sur son genou. L'arbitre vient saluer le vainqueur qui, lui-même, salue la foule en délire. Au premier rang, on retrouve le groupe des personnages accompagnés par leurs inénarrables neuneus de copains : Pablo et Chico.

Quand les personnages finissent par ressortir, la caméra les suit un peu pour finalement s'arrêter, quand ils passent devant une ruelle obscure et humide (en plein été au



BIRTHDAY MASSACRE

Mexique, oui monsieur). Le cameraman avance dans cette direction sans eux, en tanguant de droite à gauche (trop de tequila ?) et finit par cadrer un homme, le cigarillo au coin de la bouche. Il s'agit visiblement d'un clochard car ses vêtements sont très sales. On entend du bruit un peu plus loin dans la ruelle. L'homme se tourne dans cette direction, prononce son texte ("Ohé ?") et s'avance. Il disparaît de l'image puis une ombre aux grandes oreilles passe. Un grand cri retentit suivi de bruits crades ("Splortch", "splatch" et autres). Soit il a chopé la turista, soit il est en train de mourir dans d'atroces souffrances, bouffé par un lapin transgénique.

JOUR J-1

Le lendemain, le groupe de joyeux lurons se retrouve pour se rendre ensemble à l'école. Ils passent devant la ruelle que l'on a vu juste avant. Une foule (cinq péquenots) se masse devant le cordon de police, retenu par le shérif. L'horreur se lit sur leur visage (l'ennui aussi mais c'est une autre histoire).

Un personnage un peu curieux pourra remarquer un peu plus loin dans l'allée le cadavre de l'homme que l'on avait vu dans cette ruelle (suivez, un peu), sans marques apparentes mais le corps tordu dans des angles improbables et le visage figé par la douleur (il semble avoir toutes les articulations de ses membres pliées à l'envers).

Le spectateur attentif : Ha c'était donc bien la turista !

Il est également possible de remarquer non loin du corps des touffes de poils blancs, ce qui peut paraître plutôt incongru. Toutefois, tout ceci ne les empêche pas de se rendre dans leur lycée en terre cuite et papier mâché pour une journée trépidante de cours que, fort heureusement, on épargne au spectateur qui souffre déjà assez comme ça. On assiste donc uniquement aux conversations entre élèves qui ne parlent que des meurtres atroces et similaires qui ont lieu un peu partout dans Soda Ciudad depuis quelques nuits (et du combat de Green Demon, histoire qu'on ne l'oublie pas).

Bien entendu, comme souvent dans ces cas-là, chacun y va de sa propre hypothèse ("C'est un coup du proviseur", "les zombies attaquent la ville... encore" et autres "sûrement un coup des nains bisexuels télépathes catcheurs mutants"). D'ailleurs, en sortant de l'école, on a même droit à une scène particulièrement angoissante où l'on se rend compte que quelqu'un suit les personnages.

En attendant, Pablo ne se laisse pas démonter et invite tous ses petits camarades à venir chez lui ce soir pour "une

méga teuf de la muerte où qu'on va se pinter la gueule à la tequila". Bien sûr, ça plaît à tout le monde ce genre d'idées.

La scène suivante montre le shérif en train de répondre à une interview. D'après lui, il ne faut pas s'alarmer, même s'il s'agit du 17^{ème} meurtre commis dans les mêmes circonstances en deux nuits. Avec l'approche de la pleine lune, les gens ne sont pas forcément bien dans leur tête et se montrent plus agités que d'habitude. CQFD.

Soudain c'est la nuit (on l'a pas vue venir celle-là) et on voit une maison en terre cuite illuminée comme en plein jour de laquelle s'échappe de la musique de jeunes (banjo électrique). La fête bat son plein et tout le monde est là : Pablo, les PJs et... Ha tiens, il manque Chico.

Le spectateur attentif : il va crever comme un con, celui-là.

Histoire de faire monter la tension, l'un des personnages peut découvrir une carotte à moitié rongée sur le rebord d'une fenêtre.

Soudain, le téléphone sonne. Il s'agit de Chico, visiblement paniqué.

"Vite rejoignez-moi au parc de Soda Ciudad...il va me tuer...dépêchez-vous...AAARGL"

**tut tuuuuuut **

Les personnages décideront alors probablement de courir au secours de leur ami. De son côté, Pablo préfère rester chez lui pour attendre les autres invités. Les personnages peuvent alors découvrir l'angoisse de Soda Ciudad By Night. Il n'y a personne dans les rues, l'éclairage est très faible et il y a des bruits suspects partout. En plus, le shérif n'a rien de mieux à faire que de surgir de nulle part pour faire sursauter tout le monde et braquer sa lampe dans le visage des gens pour leur demander ce qu'ils font dans les rues aussi tard. Malgré tout, les personnages finissent par trouver le parc (du gazon et une statue de révolutionnaire mexicain en papier mâché). Au pied de la statue se trouve le cadavre de Chico, mort dans d'atroces souffrances et dans des contorsions peu naturelles (son dos semble être plié à l'envers).

A ce moment, un détail frappe l'un des PJs : Chico tient dans son poing ce qui ressemble à une oreille de lapin arrachée et de grande taille. Quand le shérif arrive sur les lieux, il se fait très soupçonneux avec les personnages avant de les renvoyer sans tenir compte de leurs remarques.

BIRTHDAY MASSACRE

Soudain, les personnages entendent Pablo crier (c'est dans le script). En se ruant chez lui, ils découvrent la porte d'entrée ouverte (la lumière et la musique sont toujours allumées). Alors que le premier PJ tente d'entrer, il est bousculé par une forme énigmatique et poilue qui déboule de la maison en courant. Ses camarades constatent alors qu'il s'agit... d'un lapin de taille humaine donc forcément transgénique et très méchant ! L'affrontement commence. Les personnages devraient se défaire aisément de l'animal qui a du mal à mettre en application ses prises de catch contre plusieurs adversaires. Une fois mort, il se dissout, laissant une flaque poilue et fumante sur le trottoir. A l'intérieur de la maison, près de l'entrée, se trouve le cadavre de Pablo, la tête retournée à 180°.

Pendant ce temps, à l'extérieur de la maison, d'autres lapins commencent à débouler de nulle part (" je vous l'avais dit qu'ils étaient télépathes ! ") et à encercler le bâtiment. Le combat s'annonce difficile. Heureusement, quand il tourne au désavantage des personnages, une Buick rose déboule sur la route et fauche plusieurs lapins avant de s'arrêter sur l'un d'entre eux. L'occupant saute par-dessus la portière et pose les poings sur ses hanches pour asséner :

" Moi, Green Demon, protecteur de Soda Ciudad, vais vous anéantir, viles aberrations de la nature ! "

Puis il commence à attaquer les lapins, sa cape verte volant au vent. Malheureusement, il finit par se rendre compte qu'ils sont trop nombreux et invite les personnages à monter dans sa voiture pour fuir. Après avoir crié qu'il reviendra pour se venger, il démarre en trombe. Le long du trajet pour sortir de la ville, il explique la situation aux personnages.

" Il semblerait qu'un personnage malfaisant ait décidé de monter une armée de lapins pour détruire Soda Ciudad et peut-être même le monde. Son QG est sûrement quelque part dans la ville mais je vais avoir besoin de votre aide pour l'exterminer car vous êtes mes plus grands fans. "

Finalement, après un trajet dans le désert sous le ciel étoilé, la voiture arrive devant une colline qui s'ouvre (monticule de plastique dont l'ouverture est filmée en image par image) pour révéler l'entrée d'un tunnel menant à la base secrète de Green Demon. Celle-ci est une caverne très haute de plafond ornée de posters des plus grands combats du catcheur ("Green Demon VS El Boucher Satanico de Mexico", "Green Demon VS les nazis d'outre-espace", "Green Demon et les Green Demonettes"...) et de loupiottes qui clignotent un peu partout ainsi que d'ordinateurs du futur

(de nos jours on appelle ça des Minitels, mais bon...). En plein milieu se trouve la salle d'entraînement : un ring, une corde à sauter posée par terre, un vélo d'appartement et un punching-ball.

Green Demon se tourne alors vers les personnages pour leur faire une grande révélation :

" J'ai besoin de vous pour sauver Soda Ciudad et, grâce à mon entraînement spécial, vous deviendrez de vrais catcheurs en 24h. "

Commence alors une succession de scènes très courtes montrant l'entraînement intensif des personnages qui font du sport et suent beaucoup.

Le spectateur pénible : " Hé, mais c'est la musique de Rocky 3 jouée au banjo ! "

Au final, on les trouve en sueur mais comblés. Et ils ont alors le droit de choisir un costume dans la penderie de Green Demon (qui contient uniquement des ensemble slip/pantalon/cape/masque de diverses couleurs qui piquent les yeux, avec un décolleté plongeant pour les demoiselles).

Pendant ce temps, on assiste à diverses scènes présentant les lapins se rapprochant inexorablement du grand stade de Soda Ciudad.

Le joueur fébrile peut alors modifier en conséquence sa feuille de personnage pour en faire un vrai catcheur Mexicain.

Toi aussi, deviens un véritable catcheur mexicain !

Tout d'abord, comme les bioman, choisis la couleur de ton costume !

Ensuite trouve-toi un nom de catcheur mexicain qui sonne bien. Pour cela, le choix est vaste mais comme je t'aime bien, voici une table de génération aléatoire de nom :

(El)	Green/verde	Lobo
	Blue/azul	Falcon
	Red/rojo	Lion
	Atomic	Angel
	Invincible	Destructor

Tu obtiendras alors un joyeux mélange d'anglais et d'espagnol que tu pourras encore agrémenter de divers adjectifs et autres mots qui ne veulent rien dire mais qui

BIRTHDAY MASSACRE

font tout de suite classe. Bonne chance, El Rojo Destructor de La Muerte.

Une fois ceci fait, le personnage devra déterminer sa botte secrète. Il s'agit d'une prise de catch. Celle-ci est considérée comme une compétence dépendant de la caractéristique Muscle et développée au niveau 6. C'est au personnage de la décrire et de choisir son nom. Pour cela, il peut partir d'un nom de prise de catch (sharpshooter, jackhammer, crippler, chokeslam...) et y adjoindre divers adjectifs en anglais et/ou espagnol.

Exemple : El Rojo Destructor de La Muerte a pour coup spécial le fameux Nuclear Jackhammer De Oro.

Les prises de catch, comment ça marche, Maryse ?

L'utilisation d'une prise de catch se fait comme une attaque normale. Le seul détail en plus est que la prise de catch est considérée, pour les dégâts, comme une arme de contact avec un bonus de +6.

On notera de plus que, contre toute attente, un costume de catcheur mexicain assure une protection de +3 !

JOUR J

Une fois tout ceci mis au point, tout le monde remonte dans l'immonde Buick rose pour aller casser du lapin transgénique à Soda Ciudad. Et là, comme par hasard, il y a des lapins partout mais ils vont attaquer les personnages un par un. Rapidement, ces derniers se rendent compte que les bouffeurs de carottes télépathes semblent se rendre vers le stade de la ville. Ils devront alors s'y rendre également pour assister à un spectacle horrible : les gradins remplis de lapins et au milieu, sur le ring, Donald Disco en blouse blanche. Dès que le groupe met un pied à l'intérieur, la porte se referme derrière eux et tout le monde se tourne vers lui (c'est raté pour la discrétion). Donald pointe le doigt vers les intrus et s'exclame :

" Vous voici enfin ! Une fois que je vous aurais éliminés, cette ville sera mienne et, de là, je pourrais lancer l'invasion du reste du monde pour montrer à tous ceux qui se sont moqués de moi que Donald Disco est le maître incontesté de cette planète ! "

Sur ce, il arrache sa blouse pour révéler sa tenue de combat : un slip orange et une ceinture de champion du monde de catch (en plastique). Le scientifique catcheur, sûr de lui, dit alors aux membres du groupe de monter tous ensemble pour tenter de le vaincre. Pendant tout ce combat,

Green Demon ne sert à rien et les lapins acclament leur maître. Quand ce dernier sera vaincu, ils se dissolvent tous en même temps, recouvrant les gradins de poils et d'un liquide poisseux. Green Demon félicitera alors les personnages et le petit groupe de héros pourra sortir pour faire face au soleil levant. Un petit air de banjo joyeux commence alors.

THE END

LES CARACTÉRISTIQUES DES VILAINS

LES LAPINS CATCHEURS TRANSGÉNIQUES TÉLÉPATHES

Muscle : 3 Souplesse : 3 Cerveille : 1 Sens : 4

Tripes : 5 Psy : 1 Bagou : 1 BdN : 1

Ces lapins blancs sont de la même taille qu'un homme et se dissolvent quand ils meurent en faisant des gargouillis infâmes et en ne laissant sur le sol que quelques poils ainsi qu'un liquide peu appétissant.

Compétences : Surgir de nulle part (5), Laisser des poils un peu partout (3), Faire des bruits de succion désagréables (5).

Coups spéciaux : *Cornejo Jackhammer De La Noche*

Ce coup consiste à attraper son adversaire par la taille à le retourner puis à lui tenir les mollets avec les oreilles pour lui écraser le crâne contre le sol.

Fatal Cornejo Twist

Ce coup consiste à attraper une partie de l'anatomie de l'adversaire avec les oreilles pour la tordre d'un coup sec.

DONALD DISCO, SCIENTIFIQUE EN SLIP SOUS SA BLOUSE

Muscle : 5 Souplesse : 3 Cerveille : 4 Sens : 2

Tripes : 5 Psy : 1 Bagou : 3 BdN : 1

Ce scientifique complètement taré se prend pour un catcheur et se voit déjà maître du monde.

Compétences : Attendre sur un ring (5), Expliquer son plan pourri (4), Élever des lapins (3), Croche-patte (5)

Coup spécial : *Scientific Elbow del Amo del Mundo.*

Cette attaque est très simple, la personne se jette sur une victime au sol, le coude en avant, pour broyer une partie de son anatomie. Elle est en général accompagnée d'un rire tonitruant. Autant dire que bien utilisée après un croche-patte judicieusement placé, cette attaque est dévastatrice.

BIRTHDAY MASSACRE

NAZI CYBORGS DEL APOCALYPSE !

ou Les Cyborgs Nazis du Futur

Un scénario de Bob Darko

Notre avis

Cette production de 1984 est étrange à plus d'un titre. Déjà, c'est un film italien qui se revendique post-apo, ce qui laisse présager du pire. Mais en plus, il est clairement gay-friendly et son postulat de départ, pas spécialement original (les allemands ont gagné la Seconde Guerre Mondiale) n'est qu'un prétexte pour nous exhiber divers éphèbes aux yeux bleus, le torse oint d'huile de cachalot et leur chevelure blonde volant au vent.

Et qu'est-ce qu'ils ont l'air cons avec leurs slips à clous !

À côté de ça, le film s'appuie sur des effets spéciaux kitchissimes, des approximations scientifiques pour le moins...approximatives et un don pour le recyclage massif d'influences diverses.

Néanmoins, le spectateur, poussé par une curiosité malsaine, tiendra bon et finira par découvrir que les JOs c'est rigolo.

Histoire

Comme je vous le disais (suivez un peu), les Allemands sont finalement sortis vainqueurs de la Seconde Guerre Mondiale. En conséquence, ils ont annexé le monde entier et imposé des tenues ridicules et humiliantes à ceux qui rejoignaient leur cause. Et en plus, ils sont méchants !

Bien sûr, la plupart des villes semblent dévastées et leurs environs sont des déserts (sinon ce ne serait pas du post-apo...), les habitants vivant sous le joug d'infâmes soldats nazis vêtus de cuir et décorés de croix gammées. Ces mêmes habitants se regroupent maintenant dans des tribus, portent des blousons en cuir et pilotent des motos décorées avec des clous et des os pour aller voler de la bouffe chez leurs voisins. De leur côté, ceux qui ont réussi à accepter ce nouveau régime vivent dans de grandes métropoles entourées de hauts murs en béton et aux accès gardés par des



vigiles nazis pas commodes qui tirent à vue. On y trouve des immeubles gigantesques et des gens tous habillés en gris (avec des croix gammées pour changer) qui semblent s'ennuyer ferme.

Comme si ça ne suffisait pas, ces grandes villes ont été reconstruites pour que les monuments soient politiquement corrects (la Statue de la Liberté a des raideurs dans le bras droit) et que l'on puisse voir des croix gammées et des portraits du leader (Adolf Hitler) partout. Histoire de bien montrer qui commande, les scénaristes sont allés jusqu'à rebaptiser ces mêmes villes en rajoutant "Neu" (minute culturelle : "nouveau" en allemand se dit "neu") devant leurs noms. Ainsi (pour ne citer qu'eux) les habitants de



BIRTHDAY MASSACRE

Neuville sont devenus l'objet de blagues désopilantes. D'ailleurs j'en rie encore.

Histoire d'affirmer sa suprématie, le gouvernement mondial nazi organise tous les cinq ans des Jeux Olympiques dans l'une des métropoles qu'il contrôle. Des athlètes de toutes origines sont exceptionnellement les bienvenus (même les humains de l'extérieur sont tolérés !) mais, au final, c'est toujours l'équipe des blonds aux yeux bleus qui gagne et les perdants sont exécutés ou meurent au cours d'épreuves sadiques et violentes.

Nous sommes actuellement en l'an de grâce 1995 et les JOs de cette année seront également l'occasion de célébrer les cinquante ans de règne du gouvernement actuel et de son leader, Adolf Hitler. Ce dernier est physiquement mort depuis longtemps mais sa tête est conservée dans un bocal issu de la dernière technologie de prolongement de la vie. Celui-ci, contenant un liquide vert fluo en plus de la tête, est exhibé partout et dispose même d'un système pour qu'elle puisse parler et être entendue de tous.

Synopsis

Les personnages, alors qu'ils tentent de survivre dans leur univers hostile peuplé de soldats nazis en slip et de loubards permanents, rencontrent fortuitement le survivant d'une équipe d'athlètes inscrits aux JOs. Ils apprennent que ceux-ci comptent remporter la médaille d'or pour renverser le gouvernement mondial grâce à un plan machiavélique (le genre de plan qui a toutes les chances d'échouer de toute façon).

Les PJs se retrouveront donc à participer aux JOs et feront évidemment tout leur possible pour remporter des épreuves d'une violence et d'une cruauté rares pour finalement mettre en application leur plan. Lequel, bien entendu, foirera au dernier moment.

LES SECONDS RÔLES

En dehors d'éventuels PJs, ce film ne montre aucune femme. On comprend alors qu'il partait fortement désavantagé par rapport à d'autres productions de l'époque (*et du coup l'illustration de ce scénario est une vraie Flying Jaquette honteusement mensongère*).

LOUBARDS : ces figurants visiblement peu motivés arpentent les environs des métropoles nazies et semblent constituer l'essentiel de la population en ces lieux. Ils

portent un vieux jean troué, un blouson en cuir qui doit lui aussi dater de la guerre, une permanente et, le plus souvent, une chaîne de vélo ou une batte de base-ball avec un clou dedans. Ils parlent particulièrement lentement, ce qui doit en théorie leur donner l'air plus méchant. Ils sont prêts à tout pour survivre, même à faire des kilomètres sur une moto tunée avec des os de hamster et des bouts de poubelle.

Les membres de la bande à laquelle appartiennent les PJs portent un jean et ont un dessin de belette dans le dos de leur blouson en cuir. Ce sont en effet les terrrrrrribles Belettes du Quartier Nord. En dehors d'eux, la bande ne contient que Max, Scott et John. Leurs rivaux de toujours, les Diablotins du Quartier Sud, portent tous un pantalon en cuir et un dessin de diabolotin sur leur blouson en cuir. C'est d'ailleurs à ça qu'on les reconnaît. En tant que méchants, ils ont aussi l'air légèrement plus abrutis que les Belettes.

Et encore...

MAX : en plus de la tenue habituelle des Belettes du Quartier Nord, Max porte des lunettes et des cheveux gras. Car, oui, Max est l'intellectuel de la bande et ça se voit.

Il bégaye, récite son texte sans la ponctuation et a toujours une idée pour se sortir du pétrin. La vraie question est de savoir comment il a fait pour intégrer la bande et survivre aussi vieux avec son physique de crevette anémique.

SCOTT : Scott est le beau gosse de la bande. En plus c'est un rebelle : il ne porte rien sous son blouson et se ballade cheveux au vent. Par contre, il est loin d'être malin et il a fallu réécrire tous ses dialogues pour supprimer les mots de plus de deux syllabes et les phrases trop longues. Alors que les bandits lubriques standards kidnapperaient la bimbo, les Diablotins du Sud vont se rabattre sur Scott. Que voulez-vous, dans le futur les temps sont durs.

JOHN : John est une masse de muscles. Plus grand que la moyenne des ours, plus fort aussi, il impose le respect aux autres voyous. À côté de ça, c'est un grand tendre qui s'ignore et il préférera recueillir un chiot blessé quand tout le monde compte sur lui pour défoncer le crâne des soldats nazis à coups de poutre.

L'ÉQUIPE HONGROISE : parmi toutes les équipes anonymes et non nazies, on distingue l'équipe de Hongrie. En particulier parce que ses trois membres sont les seuls à avoir des prénoms (Igmar, Jürgen et Stev). Ils ont la peau brune avec des cheveux très sombres et iront de leur plein gré discuter avec les personnages. Il faudra d'ailleurs dans un premier temps comprendre ce qu'ils racontent



BIRTHDAY MASSACRE

car ils ont véritablement un accent infâme. On les voit subrepticement se faire massacrer lors du deuxième jour des épreuves pendant la redoutée compétition de course de haies explosives contre l'équipe nazie.

Ce sera bien sûr l'occasion d'une scène poignante où Igmars se traînera pour rendre l'âme dans les bras de l'un des PJs après lui avoir fait promettre de le venger. Sniff.

ADOLF HITLER : tout le monde reconnaît cette tête avec sa petite moustache, flottant dans un liquide douteux et aboyant des ordres en allemand. Bien entendu, ce n'est qu'au prix d'effets spéciaux très coûteux (une tête en plastique dans du liquide vaisselle) qu'une telle prouesse visuelle a été possible.

LES SOLDATS NAZIS : il s'agit pour essentiellement de jeunes hommes blonds aux yeux bleus portant des pantalons en cuir moulant et des t-shirts blancs recouverts de croix gammées. Ils portent pour seule et unique arme une matraque et s'expriment eux aussi avec un accent germanique à couper au couteau. L'un d'entre eux, qui s'acharne à imiter un accent russe, mettra en évidence le fait que l'armée de soldats nazis est composée de quatre figurants apparaissant par alternance avec des différences subtiles (fausse moustache, cicatrice en plastique...).

ATHLÈTES CYBORGS NAZIS : encore de jeunes hommes blonds aux yeux bleus. Par contre, ils affectionnent particulièrement de porter pour seul et unique vêtement un slip en cuir clouté (le genre de truc où il vaut mieux être réveillé pour l'enfiler). La plupart du temps, leurs pectoraux saillants sont recouverts d'huile de loutre et une petite brise très localisée fait onduler leur chevelure.

On notera également qu'ils sont en fait de vils cyborgs et que chaque blessure qu'ils reçoivent les oblige à se trimballer un bout de plastique imitation alu sur la tronche.

ATHLÈTES PAS NAZIS : ceux-ci portent tous des survêtements modèle sac à patates de couleur vert ou rose fluo et semblent à peu près autant sportifs qu'un escargot mort. On reconnaîtra parmi ceux-ci les loubards rencontrés précédemment (à leur coupe de cheveux). Toutefois parmi eux se trouvent également des culturistes qui ressentiront rapidement le besoin d'arracher leur veste de survêtement pour faire saillir leurs pectoraux. Comme ça, sans raison. Et là, on se dit qu'il y a un problème.

LE TRAITRE...HEU, LE SALAUD DE SERVICE...HEU, GUNTHER : Gunther est le survivant d'un groupe d'athlètes inscrits pour les Jeux Olympiques et c'est lui qui guidera les personnages

pour qu'ils remportent la victoire et en profitent pour détruire le bocal contenant la tête de Hitler. Hé oui, Gunther est un traître. Pourtant, personne ne s'en serait douté vu qu'il est grand, fort, beau et blond aux yeux bleus et qu'il a du mal à se retenir d'utiliser son plus bel accent allemand. Toutefois, il trahira les personnages quand ils s'y attendront le moins (lorsqu'ils se seront sûrement lassés d'attendre qu'il les trahisse). Tout cela sera appuyé au cours du film par des plans où on le voit marmonner en allemand, regarder suspicieusement quelque chose ou pousser un grand rire machiavélique sans raison.

LES BERGERS ALLEMANDS : ces braves bêtes, portant une croix gammée accrochée à leur collier, accompagnent les soldats nazis lors de leurs patrouilles et sont de redoutables traqueurs de rebelles (ils les repèrent parce que ces derniers se coiffent avec du jus de bébé phoque). Ils ont l'air très méchants, sauf quand, pour simuler l'une de leurs attaques, l'accessoiriste envoie une peluche de chien sur l'un des figurants.

LES DÉCORS

Dans un premier temps, on voit les environs des métropoles qui ressemblent à s'y méprendre à un décor à la Mad Max, les immeubles en ruine en plus (et en matte painting). Le tout est décoré avec des vieux pneus et des bidons en fer qui brûlent. Des buissons secs contribuent à la joie de vivre ambiante. Et le sable qui vole partout contribue juste à être pénible.

Ensuite, on découvre les métropoles. D'abord sous la forme d'une grande ville en acier et en verre entourée d'une haute enceinte en béton parsemée de tours de surveillance, le tout peint avec les pieds. On remarque aussi les croix gammées et portraits de Hitler à outrance. Une fois à l'intérieur, on remarque que les immeubles semblent avoir été fabriqués en carton et que les rues sont désertes en dehors de quelques soldats.

Enfin, on pénètre dans l'endroit où auront lieu les JO tant attendus. La rumeur veut qu'il s'agisse du stade utilisé dans le film Rollerball, récupéré par la production pour les besoins du film. Comme si ça ne leur avait pas suffi de leur piquer la plupart de leurs idées et de les gâcher... On a donc un grand stade couvert avec une tribune au milieu, accueillant les personnes importantes venues assister aux jeux. L'arène est occupée par les équipements nécessaires aux diverses épreuves (nous y reviendrons).

Les chambres où sont logés les différents athlètes sont

BIRTHDAY MASSACRE

pour le moins spartiates : 4 murs en béton, une porte, des lits en fer et une chaise, le tout éclairé par un néon qui clignote.

Le réfectoire est construit sur le même modèle mais en beaucoup plus grand et avec des tables en fer à la place des lits en fer. Le personnel, vêtu d'un uniforme gris décoré avec des croix gammées dessus, sert à la louche une nourriture infâme ressemblant à de la purée verte, marron ou orange suivant qu'il s'agit du petit déjeuner, du déjeuner ou du dîner. L'ambiance y est en générale morne et le silence omniprésent (la bouffe n'encourage pas de grandes débauches d'énergie...).

LES EFFETS SPÉCIAUX

Le film remonte à la première moitié des années 80, est italien et tente de faire dans le gore. Tout ça pour dire que les prothèses en plastique volent bas et qu'on voit un liquide rouge fluo gicler un peu partout.

Les explosions sont plutôt réussies dans l'ensemble, en dehors du fait qu'elles semblent toujours avoir un temps de retard. Le film y perd un peu en rythme mais ça a le mérite de faire rire.

LE LOOK DES PERSONNAGES

Entre les blonds platines gominés qui hésitent entre porter du cuir et se promener torse nu et les loubards qui sortent tous de chez le coiffeur, le look est plutôt risible. En plus, il faut les voir tenter de prendre un air méchant sur leurs pétrolettes tunées façon "Conan le barbare du Larzac". Heureusement, sous leurs blousons en cuir, ils portent tous un marcel déchiré et crasseux et une ceinture cloutée pour tenir leur jean moulant.

Décemment, je ne peux pas vous parler du look des cyborgs nazis. Disons pour résumer qu'ils ressemblent plus ou moins à Tarzan qui aurait préféré le cuir aux peaux de bêtes (pauvre Cheetah...).

LA MUSIQUE

On oscille entre les marches martiales, les solos de synthé et les marches martiales jouées au synthé.

Oui, on souffre énormément pendant ce film.

PRÉGÉNÉRIQUE

Écran noir, on entend des coups de feu et des cris, musique militaire.

L'image s'éclaircit, on aperçoit un champ de bataille.
" 1945, quelque part en France "

Des soldats avec un casque à pointe avancent, arme à la main et se font tirer dessus par leurs opposants, des soldats avec un drapeau américain sur la manche de leur veste. La plupart des allemands s'écroulent et disparaissent hors champ. Très peu de temps après, ils se relèvent avec des tâches de suie un peu partout et des bouts d'alu sur le visage. Ils tirent et les soldats américains s'écroulent tous (5 balles, 30 morts).

Fondu au noir.

Voix off : *" Avec sa technologie avancée, le Troisième Reich parvint à prendre possession du monde libre... "*

Apparition d'une carte de la Terre.

" ...et à imposer partout sa dictature et ses idées... "

Des croix gammées apparaissent un peu partout sur les pays.

" ...avec à sa tête un fou invincible. "

Apparition en surimpression moche de la tête d'Adolf Hitler dans un bocal, poussant un rire tonitruant.

" Le nouveau régime s'impose peu à peu... "

On voit, pêle-mêle, le Taj Mahal avec un portrait de Hitler dessus, la Tour Eiffel avec des croix gammées un peu partout et la Statue de la Liberté avec une petite moustache, un exemplaire de Mein Kampf sous le bras et l'autre bras tendu vers le ciel.

" Mais peu à peu, la résistance s'organise. "

On aperçoit une pièce dans un immeuble visiblement abandonné. A l'intérieur se trouvent d'authentiques loubards qui regardent un plan avec un air suspicieux (sourcils froncés, grattage de menton intensif).

" Cette année, pour les cinquante ans de ce régime abject... "

Sous-titre : " 1945, Neu Berlin "

On aperçoit un stade vers lequel affluent de nombreuses



BIRTHDAY MASSACRE

personnes dont l'uniforme gris porte une ou plusieurs croix gammées. Au-dessus de ce gigantesque bâtiment en acier flotte le drapeau des Jeux Olympiques, chaque anneau contenant en plus une croix gammée.

“ ...la révolution est en marche ! ”

On voit des personnes suspectes mélangées aux personnes en uniforme.

Le générique commence alors.

Sur fond de marche militaire au synthé et d'effets de lumière affreux, on aperçoit diverses villes célèbres décorées avec tout le mauvais goût attendu (croix gammées, portraits de Hitler, rideaux marron à pois rouges).

Les noms des membres de l'équipe défilent mollement et on note que la plupart sont italiens mais ont désespérément tenté d'américaniser leurs noms (Mario Filiani devient Miki Fillian, etc.).

TIMELINE

JOUEUR J - 0 (NEU LUNDI)

Les PJ's vaquent à leurs occupations habituelles (ils zonent avec leurs camarades de la redoutée bande des Belettes du Quartier Nord). Leur vie est plutôt simple, consistant essentiellement à tourner en rond en solex et à boire de l'alcool fait maison à partir des légumes des jardins des voisins. Le ghetto blaster de la bande diffuse en continu une infâme mixture à base de clavier Bontempi et de guitare électrique.

Bizarrement, seul Scott n'est pas là. La discussion bat son plein. En effet, Max a appris que c'était bientôt les JOs et que ceux-ci auraient lieu à Neu Berlin cette année. Ce serait donc l'occasion, d'après lui, je cite, de “ semer le d-d-d-d-désordre d-d-d-d-dans la ville ”. Bien entendu, cette opinion est appuyée par un “ Groumpf ” franc et massif de John.

Là-dessus, ce dernier propose d'aller faire une virée. Et on a droit à une traversée de la ville en ruine (on notera les décors en bois peu convaincants) sur les pétroleuses qui fument et font du bruit. Finalement, quand le petit groupe revient à son squat, il trouve une lettre accrochée à leur baril préféré par un poignard.

“ Nous avons votre ami Scott, bande de losers ! ”

Bien entendu, même John comprend tout de suite qu'il

s'agit encore d'un coup des Diablotins du Quartier Sud. Il faut alors les retrouver pour espérer libérer Scott parce que “ Scott est notre ami et on ne peut pas l'abandonner ” (solo de synthé). Toute la joyeuse bande se met alors en route pour tenter de trouver le QG de leurs rivaux.

Indice : il est dans le quartier Sud.

Finalement, il est plutôt facile de découvrir leur squat car les malotrus ont en fait carrément investi un immeuble et peint un diabolin sur la façade. Ils sont tous au rez-de-chaussée à picoler autour d'un feu. Un peu plus loin se trouvent deux personnes torse nu attachées à des piliers. L'une d'entre elles est Scott et l'autre se distingue par un pantalon de survêtement rose fluo ; Ils ont visiblement été soumis à des tortures effroyables, comme le prouvent les traces de suie sur leurs visages.

Il n'est pas possible de détacher les prisonniers sans se faire remarquer, le combat semble donc inévitable. Et en plus, il est ridicule, chacun s'ingéniant à imiter Bruce Lee en poussant des petits couinements et à jongler avec son arme (chaîne de vélo, chaise, synthé...).

Au final, John devrait aider à remporter la victoire rapidement, les adversaires faisant des pirouettes et des roulades suite à ses coups surpuissants. Les personnages peuvent alors libérer Scott qui se jettera dans leur bras (? !). Gunther les supplie de le libérer en avançant qu'il connaît un moyen de renverser à coup sûr le gouvernement mondial. Alors qu'il vient juste d'être détaché, des cris d'ordres en allemand résonnent non loin de là et des soldats nazis commencent à faire leur apparition. Ils sont très nombreux et il serait plus que judicieux de fuir.

Les soldats ne sont pas difficiles à semer. Ils se contentent d'agiter leurs matraques en beuglant en allemand et de lâcher leurs chiens pendant que le groupe fuit. Une fois ce dernier de retour à son QG et de nouveau au complet, Gunther se présente et explique son plan. Son discours est accompagné d'images diverses étayant son propos et permettant au spectateur de ne pas trop s'ennuyer.

“ Comme vous le savez sûrement déjà, ceux qui nous gouvernent dans la terreur organisent régulièrement des JOs dont l'issue doit prouver leur supériorité. Ces jeux sont particulièrement violents mais sont ouverts à tous, même à ceux qui ne font pas partie de cette race supérieure. ”

“ C'est pourquoi mes amis et moi nous sommes entraînés durement pendant des années pour participer et remporter la victoire en représentant notre nation, la Moldavie. Une ”

BIRTHDAY MASSACRE

fois que nous serons sur le podium et que Adolf Hitler, ce tyran sanguinaire, viendra lui-même nous décerner le trophée, nous comptons en profiter pour renverser le bocal contenant le liquide maintenant sa tête en vie. Ce geste devait redonner espoir à tous les rebelles du monde.

Malheureusement, nous avons été découverts et mes camarades ont été assassinés par les soldats nazis à sa solde ! J'ai pu récupérer leurs badges et m'enfuir mais j'ai été capturé par des bandits. Heureusement, vous m'avez sauvé et, ensemble, nous pouvons espérer mener ce plan à bien.

Je sais que ce que je vous demande est difficile mais le sort du monde entier est en jeu ! "

Bien entendu, Max trouve que c'est une super idée et John et Scott en déduisent qu'ils sont d'accord. Gunther exhibe les badges, il y en a juste assez pour tout le monde. Si nécessaire, il peut également expliquer en quoi consistent les Jeux Olympiques et les différentes épreuves et précise qu'il faudra se présenter à l'entrée de Neu Berlin dès demain pour être conduit au stade et effectuer l'inscription.

Les Jeux sont organisés à tour de rôle dans les diverses villes réaménagées et sont l'occasion pour l'ensemble du public qui s'est déplacé en masse de s'amuser dans l'ordre et le bon goût.

Bien entendu, depuis cinquante ans, seule l'équipe d'athlètes nazis a réussi à remporter le trophée. D'ailleurs, quand on y réfléchit, la constitution de cette équipe n'a pas changé depuis le début et ses membres ne semblent pas avoir vieilli.

En résumé, les Jeux Olympiques se divisent en trois grandes phases.

La première est la cérémonie d'ouverture avec allocution du Führer, défilé des équipes participant et petite musique joviale au synthé (oui, cet été le synthé fait führer hu hu).

La seconde étape comprend l'ensemble des épreuves, qui seront décrites plus loin. Une dernière épreuve permet de désigner l'équipe victorieuse.

La troisième étape est la remise du trophée à l'équipe qui aura remporté le plus de points par Adolf Hitler en personne.

En effet, ces Jeux reposent sur un système de points accumulés au cours des épreuves. Toi aussi, MJ qui aime t'amuser follement et divertir tes joueurs, compte les points qu'ils accumulent en te reportant à la table suivante :

Victoire dans une épreuve : 5 points.
Élimination d'un concurrent : 2 points.
Simple, efficace et de bon goût.

Les personnages n'ont bien sûr pas d'autre choix que d'accepter d'aider Gunther, surtout que les autres membres de la bande sont très motivés et que sinon les joueurs seront privés de Pépito pendant la prochaine partie.

JOUEUR J+1 (NEU MARDI)

On retrouve le petit groupe habillé en pyjamas roses et verts fluo sortis de nulle part. Les PJ's sont devant Neu Berlin, dominés par l'imposante muraille de béton qui entoure la ville. Juste devant eux se trouve un poste de garde. Heureusement, tout le monde a son petit badge autour du cou et ne devrait pas avoir de souci à se faire, à part pour comprendre ce que racontent les gardes (c'est pas évident avec leur accent allemand). Ils peuvent remarquer alors, ô stupeur !, que Gunther est, contrairement aux autres, complètement bilingue.

Le stade n'est pas dur à trouver dans la ville : il est en plein milieu et l'avenue principale donne en plein dessus. En chemin, le petit groupe s'attire les regards suspicieux et le mépris des passants.

En arrivant dans le stade, ils doivent subir divers tests qui se font dans la plus grande tension mais ne servent à rien ("remplissez ce formulaire et pissez dans le bocal"). Ils ont également l'occasion de rencontrer les représentants de diverses équipes (reconnaissables à leurs survêtements) mais aussi d'apercevoir les athlètes nazis. Ceux-ci ont bien sûr l'air très fier mais ont surtout une démarche très mécanique, parlent comme un répondeur de l'époque et, contrairement aux autres, ne passent pas les tests. Étrange...

Le soir a lieu la cérémonie d'ouverture. C'est l'occasion pour les PJ's d'être hués par les spectateurs, d'entendre un discours en allemand, une marche militaire jouée au synthé et de voir les athlètes nazis en slip être acclamés une fois de plus.

JOUEUR J+2 (NEU MERCREDI)

La tension est à son comble car les épreuves commencent.

L'épreuve du matin est le combat dans la boue. Les personnages tombent contre l'équipe d'Ukraine. Le combat dans la boue consiste à mettre les deux équipes dans un bac rempli de boue et à voir qui reste debout à la fin. Bien sûr, tout ceci se déroule sans armes. Les personnages ne



BIRTHDAY MASSACRE

devraient pas avoir trop de mal, à part lorsqu'un ukrainien fourbe sort une pierre (arme de corps à corps donnant un bonus de +2) et commence par assommer Max avant de s'en prendre à l'un des personnages.

Le combat est filmé de façon pour le moins déroutante, certaines scènes étant au ralenti, en particulier celle où certains athlètes se retrouvent torsos nus et couverts de boue.

Au final, Max aura réussi à être éliminé dès la première épreuve.

Il est temps, ensuite, d'assister au combat de l'équipe nazie qui ridiculise ouvertement l'équipe adverse, allant même jusqu'à littéralement plier en deux leur capitaine.

L'épreuve de l'après-midi est du tir à la corde. Chaque équipe tient la corde de part et d'autre d'une ligne électrifiée et les perdants sont électrocutés. Ils peuvent également assister à une victoire écrasante de l'équipe allemande.

JOUR J+3 (NEU JEUDI)

Le jour suivant voit une succession d'épreuves sadiques et violentes dont les spectateurs ne verront qu'une succession d'images mettant en évidence les résultats, à savoir la victoire de l'équipe des PJs et de celle représentant l'Allemagne. On a ainsi droit, entre autres, à un match de foot avec une balle explosive, à de la natation dans un bassin peuplé de murènes en plastique. C'est l'occasion pour Scott et John de se faire éliminer à leur tour, gravement blessés. Pendant ce temps, les personnages sont surtout amenés à en savoir plus sur l'équipe allemande. Ainsi, ils peuvent remarquer que ses membres ne mangent jamais, parlent et marchent bizarrement et sont doués d'une force surhumaine. D'ailleurs, suite à une épreuve où, pour la première fois depuis le début des Jeux, l'un des athlètes nazis est blessé, il est possible d'entr'apercevoir ce qui ressemble à du métal à la place de la plaie. Plus étrange encore, un personnage peut voir, à travers une porte entrebâillée, l'un des athlètes se faire réparer avec de l'huile et un tournevis !

En tout cas, l'équipe allemande est loin devant toutes les autres, sauf celle des PJs qui la talonne. La finale du surlendemain opposera donc les deux équipes. Le lendemain sera mis à contribution pour que tout le monde se repose.

On assiste également à une autre scène qui nous en apprend encore plus sur ces athlètes. On voit Max avec un bandage sur le crâne, en train de dormir. Un bruit retentit et le réveille (et ne réveille que lui). Il voit alors une ombre

passer devant la porte du vestiaire et décide de la suivre. Après être passé cinq fois dans le même couloir, il arrive devant une porte ouverte de laquelle jaillit une lumière verte. Alors qu'il s'en approche et que le spectateur n'en peut plus de ce suspense insoutenable, une ombre apparaît derrière Max et l'assomme.

JOUR J+4 (NEU VENDREDI, SUIVEZ UN PEU)

Quand les personnages se lèvent, ils découvrent que Max est absent. Toutefois, pendant le dîner, ce dernier réapparaît avec une tâche rouge sur son bandage. Gunther a du mal à dissimuler sa surprise (*" Mais c'est impossible, j'étais sûr de t'avoir...heu, oui, il est fameux ce bacon. "*).

Le spectateur anonyme, surpris lui aussi : *" Ca alors, Max a passé sa journée à pioncer dans le couloir ? ! "*

Max est à bout de souffle, son visage est déformé par la douleur (ou la constipation, au choix) mais il parvient à faire une révélation surprenante que tout le monde attendait :

" Les athlètes nazis sont des cyborgs ! J'ai trouvé la pièce où ils se rechargeaient pendant la nuit. Si nous voulons avoir une chance de les vaincre demain nous devons aller la saboter dès maintenant. "

Commence alors une séquence d'infiltration pendant laquelle les PJs devront tromper la vigilance des gardes (qui, quand ils ne dorment pas, sont visiblement sourds et aveugles) pour atteindre la salle, menés par Max. Celle-ci est reconnaissable à sa porte grande ouverte, à la lumière verte qui en sort et au panneau *" Achtung ! "* avec une tête de mort en fond. A l'intérieur se trouve l'ensemble de l'équipe nazi. Ils semblent dormir debout et des câbles relient l'arrière de leur crâne à un générateur électrique qui fait un bruit de moissonneuse batteuse enrhumée. D'ailleurs, sur celui-ci se trouve un énorme bouton rouge d'arrêt d'urgence.

Max préconise d'éteindre le générateur. Cela ne réveillera pas les athlètes mais leur imposera de participer à l'épreuve du lendemain avec moins d'énergie que prévu. Alors que les personnages s'appêtent à couper le courant, Gunther se met en travers de leur chemin :

" Vous ne pouvez pas faire cela, je vous en empêcherai ! Des membres d'une race inférieure telle que la vôtre ne "



BIRTHDAY MASSACRE

peuvent pas nuire aux élus du Führer. S'il le faut je vous tuerai en son nom !!! ”

Bref solo de synthé pour montrer que c'est LA révélation du film.

Alors que les personnages sont encore abasourdis, Gunther ramasse un tournevis et se jette sur eux. A l'issue du combat, il s'écroule dans les bras de l'un des PJs, du sang au coin de la bouche (signe imparable qu'il s'apprête à mourir).

“ Kof kof, j'ai été engagé par le Führer en personne pour trouver une équipe d'athlètes qui pourraient offrir une résistance appréciable aux athlètes nazis pour être finalement humiliés par eux au cours de la finale de ces JOs pour fêter dignement les cinquante ans de suprématie du gouvernement mondial. Ne me haïssez pas, je vous en prie.

**Kof kof*
Gargl ”*

Suite à cette révélation tragique et à la mort du traître, les personnages doivent encore désactiver le générateur pour pouvoir remporter la finale du lendemain.

JOUE J+5 (NEU SAMEDI)

Voici donc la finale tant attendue. Pour l'occasion, le centre du stade a été aménagé en gigantesque piste ovale sur laquelle les personnages vont pouvoir s'adonner à un sport largement pompé sur Rollerball. Ils disposent chacun d'une moto et doivent transporter la balle en métal pour la lancer dans le but situé de l'autre côté du terrain.

La bonne nouvelle est que les athlètes nazis, à cause de leur alimentation trafiquée n'ont qu'une autonomie de 10 minutes environ.

La mauvaise nouvelle est qu'il va falloir tenir 10 minutes. L'autre mauvaise nouvelle est que le chef de leur équipe utilisait un circuit indépendant des autres et qu'il n'aura pas de problème d'alimentation au cours du match. Les personnages vont donc devoir montrer à quoi ont servi leurs nombreuses virées en moto dans les rues mal famées de la ville.

Au fur et à mesure de l'épreuve les athlètes nazis blessés laisseront apparaître des prothèses métalliques mal faites un peu partout sur leur corps. L'avantage est que celles-ci

ont tendance à tomber et que les personnages peuvent les ramasser pour s'en servir d'armes. Au fur et à mesure que l'épreuve commence à tourner en faveur des personnages, la foule arrête de les huer pour finalement les acclamer à la suite de leur victoire.

A ce moment, Hitler, furieux, enverra certains de ses soldats, armés de matraques, entourer les personnages pour les surveiller pendant qu'il s'approche d'eux :

“ Ach, vous avez remporté ces Jeux mais ne pensez pas que ceci changera quoi que ce soit à la situation actuelle. Tant que je dirigerai le monde, personne ne pourra rien contre moi ! ”

La foule est particulièrement mécontente et siffle le dictateur pendant que ce dernier se rapproche jusqu'à n'être plus qu'à une cinquantaine de centimètres des personnages, entre ces derniers et les soldats. Alors, les personnages apercevront (en surimpression mal faite) Gunther, torse nu, leur exposer son plan.

“ Et quand il s'approchera de nous, nous renverserons le bocal et par la même la dictature que lui et ses sbires nous imposent depuis trop longtemps ! ”

Le moment est donc particulièrement bien choisi pour un acte d'héroïsme. En effet, les soldats n'auront de toute façon pas le temps de réagir si un personnage décide de frapper le lardin portant le bocal contenant la tête de Adolf Hitler. Celui-ci se brise alors sur le sol et la tête fond en un mélange verdâtre et bouillonnant. Les soldats se rendent en jetant leurs matraques au sol et la foule est véritablement déchaînée. On entend un petit air de synthé joyeux.

C'est la liesse dans la foule présente dans le stade et le plan suivant nous montre les personnages regardant l'horizon alors que le soleil se couche. Le ciel est très rose et on a encore droit à une image de Gunther en surimpression.

Se succèdent alors des images montrant diverses personnes, en particulier des enfants, arracher des croix gammées et des portraits de Hitler un peu partout dans le monde (bien entendu, tout est fait pour que les lieux soient reconnaissables, en grande partie grâce à des monuments connus).

THE END

BIRTHDAY MASSACRE

CARACTÉRISTIQUES DE VILAINS

LES LOUBARDS

Muscle : 2 Souplesse : 2 Cerveille : 1 Sens : 3
Tripes : 3 Psy : 1 Bagou : 2 BdN : 3

Livrés à la douzaine avec tous leurs accessoires (la plupart en cuir, en métal ou les deux à la fois), les loubards sauront toujours trouver un moyen d'emmerder leur prochain. Si en plus cela implique d'écouter de la musique horrible et de taper des gens, ils seront encore plus partants. Malgré leur style de vie proche de celui d'un clochard, les loubards auront toujours une permanente impeccable et seront rasés de près.

Compétences : Se recoiffer hors champ (3), Se battre en faisant des petits bruits (5), Emmerder son prochain (5).

ATHLÈTES PAS NAZIS

Muscle : 3 Souplesse : 3 Cerveille : 1 Sens : 2
Tripes : 3 Psy : 1 Bagou : 1 BdN : 2

Les athlètes pas nazis portent tous un survêtement aux couleurs vives. La plupart d'entre eux vont même jusqu'à se promener torse nu. Ils sont là pour échouer lamentablement mais ne le savent pas encore. On notera aussi que représenter une dizaine de pays quand on a qu'une douzaine de figurants n'est pas facile.

Compétences : Faire des efforts en étant tout rouge et en suant abondamment (5), Perdre lamentablement malgré tout (5).

LES SOLDATS NAZIS

Muscle : 2 Souplesse : 2 Cerveille : 2 Sens : 3
Tripes : 5 Psy : 1 Bagou : 2 BdN : 1

Blonds aux yeux bleus, portant pantalon et t-shirts moulants, ils ne servent pour ainsi dire à rien. A part contrôler les papiers, brailler en allemand et parfois faire les deux à la fois. Ils sont juste là pour surveiller et, si ça tourne mal, ils lâchent les chiens.

Compétences : Regarder un passeport d'un air suspicieux

en le tenant à l'envers (5), Brailler en allemand (3), Lâcher les chiens (3), Faire deux choses en même temps (1).

LES CHIENS NAZIS (EN FRANÇAIS : BERGERS ALLEMANDS)

Muscle : 3 Souplesse : 3 Cerveille : 1 Sens : 4
Tripes : 3 Psy : 1 Bagou : 1 BdN : 4

Particulièrement teigneux, ils ont une croix gammée sur leurs colliers et n'ont pas mangé depuis 15 jours. Quand on voit que les personnages se battent contre des peluches, ils perdent en crédibilité.

Compétences : Grogner (5), Flairer (3), Être remplacé par une peluche (5).

GUNTHER

Muscle : 3 Souplesse : 3 Cerveille : 2 Sens : 2
Tripes : 3 Psy : 1 Bagou : 4 BdN : 2

Gunther est un grand blond aux yeux bleus employé par Hitler mais qui au final lui pourrira la vie plus qu'autre chose. En cela, c'est un bon aryen (hu hu).

Compétences : Faire échouer un plan (5), Baratinier pendant des heures (3), Dissimuler sa nature de traître (0).

LES ATHLÈTES NAZIS

Muscle : 6 Souplesse : 5 Cerveille : 1 Sens : 2
Tripes : 5 Psy : 1 Bagou : 1 BdN : 3

Ils représentent la technologie de pointe des nazis. Cependant, en dehors du fait qu'ils sont d'extraordinaires athlètes, ils parlent comme un répondeur et font d'ailleurs les mêmes bruits dès qu'ils font une action. Il faut penser à les recharger tous les soirs.

Compétences : Imiter un répondeur (5), Marcher comme un Robocop constipé (3), Faire preuve de cruauté à l'égard de ses adversaires (5).



BIRTHDAY MASSACRE

JEUDI 12 - II RETURN TO CAMP DOOM (LE RETOUR DES AMICHES)

Un film de Steve Bowen (1997)
sur un scénario de Brain.Salad

Notre avis :

Plusieurs années après le premier opus, alors que tout le monde l'avait déjà oublié, revoici la suite des exploits de l'amiche tueur Tobias et du fameux Diamond Lake. Déterré par un jeune réalisateur aux dents longues, persuadé de détenir une franchise exploitable après le récent succès de SCREAM au cinéma, ce nouveau Jeudi 12 reprend quasiment point pour point les événements de son prédécesseur... En y rajoutant cependant une enquête policière joyeusement repiquée au film de Wes Craven, des tueurs multiples incohérents, une touche plus que massive de Poltergeist et un érotisme un brin moins débridé qu'auparavant, quoique « poitrinairement » plus volumineux.

On ne retiendra de ce nanar que la scène de fin particulièrement musclée, où après un étonnant retournement de situation, amiches et héros rescapés s'affrontent sur le bord du lac dans un remake sans le sou et sans ralenti de Braveheart.

Synopsis :

Dix ans après la destruction du camp de réinsertion de Diamond Lake, durant cette longue nuit du Jeudi 12 où les amiches revinrent pour se venger, des promoteurs immobiliers ont décidé de transformer les abords du lac en zone d'habitation huppée. Un lotissement flambant neuf trône ainsi en lieu et place de l'ancienne forêt, sise à quelques kilomètres de Sodaville.

Issus de familles bourgeoises nouvellement arrivées dans la région, les personnages ont pris depuis peu leurs marques dans leurs habitations et leur nouveau lycée, construit sur les ruines de l'ancien camp. Malheureusement, des meurtres sordides vont venir frapper la tranquille communauté... Est-ce l'œuvre d'un criminel ou le retour du psychopathe zombi amiche fou ?

LES SECONDS RÔLES

ALBERT HILL : le proviseur du lycée de Diamond Lane, qui s'avère également être le leader « officieux » de ce petit quartier bourgeois. Tel un maire local ou le dirigeant de la milice, il semble se trouver à la tête de toutes les associations du coin, qu'il s'agisse de celle destinée à protéger les habitants des nuisances sonores que du Comité Pour la Protection du Cèpe Rouge Qui Sent Le Pot de Chambre. Particulièrement hautain et exaspérant, cet homme d'une cinquantaine d'années au visage peu sympathique, sera un des premiers à finir émincé sous la lame d'un personnage possédé.

EVELYN HANSON : la bigote du cru, avec son chignon parfait, son collier en perles et son tailleur austère. Toujours au premier rang pour faire la quête après les décès multiples, harcelant les élèves du lycée à l'aide de son poste de conseillère d'éducation, elle est une représentation fidèle de l'Amérique croyante et conservatrice. Malheureusement, se rendre à l'église tous les dimanches n'a jamais empêché de finir empalé sur un vieux pieu bien gros et bien pointu.

ROBERT PARTRIDGE : à l'origine du projet immobilier, Robert Partridge est un architecte richissime pétris de suffisance, qui possède la plus belle propriété de Diamond Lane (une sorte de baraque moche purement 70's en béton et en verre). Il semble avoir une passion pour les jeunes femmes blondes chaussant des soutiens gorges de grande taille, vu qu'il n'apparaît jamais deux fois de suite avec la même compagne. Inutile de préciser que l'esprit diabolique de Tobias se chargera de repeindre sa bâtisse dans tes tonalités plus chaudes et gluantes (remarquez les guirlandes en intestins c'est hype).

BRENDAN MORRIS : le surveillant principal du lycée, une brute épaisse opérée du sourire, au menton prognathe et aux abdominaux sculptés à la Budweiser. N'appréciant pas du tout les enfants et encore moins les adolescents, il fait partie de cette engeance de pollueurs-racistes-violents-cruels qui pensent être des gens biens. N'hésitant pas à passer à tabac les fortes têtes, circulant à bord d'un vieux pick-up rouillé en compagnie de son fidèle pit-bull, il finira sa vie sous forme de sashimis à la bière.

LE VIEUX PHIBBS : c'est le vieux sage du coin, le vieillard cultivant ses légumes à l'entrée de Diamond Lane et qui est le seul à connaître l'histoire de Tobias et le passé du camp de réinsertion. Apparaissant toujours au moment où on l'attend le moins, appréciant plisser les



BIRTHDAY MASSACRE

yeux et parler de façon énigmatique, il sera retourné comme un gant de toilette juste après avoir craché enfin sa pastille (les informations sur la malédiction des amiches).

REBECCA HILL : la fille du Proviseur Hill, et donc fort logiquement la pire peste du film. Et comme à chaque fois, la méchante fille du métrage ressemble évidemment à une top-model sortie d'une publicité pour le shampoing et les implants en silicone à -50% chez Auchan (donc autant en mettre plus).

Elle est constamment entourée d'un groupe de trois ou quatre filles du même acabit, qui ne diront pas un seul mot durant tout le scénario, se contentant de rire à ses blagues et de mater les joueurs comme s'ils refoulaient des pieds à vingt mille bornes. Elle n'échappera pas pour autant aux ustensiles de Tobias, qui profitera d'une scène de douche ou de vestiaire de plusieurs minutes pour se rincer l'œil avant d'asperger les murs de sang carmin.

JOSH BRANT ET ALAN SCORN : les deux flics qui risquent fort de compliquer la vie des personnages. Il faut dire que, tout abrutis qu'ils sont, ils sauront flairer très tôt que les Teenagers ont quelque chose à se reprocher. Cela accentuera d'autant plus leur sentiment de culpabilité, et les joueurs devront se montrer prudents pour ne pas finir entre les griffes du shérif et de son adjoint. Si cela se produisait durant la partie, Tobias saurait évidemment en profiter pour étripier un des deux et permettre l'évasion des personnages incarcérés, devenant ainsi sans nul doute possible les assassins de tous les notables et filles à gros seins de la ville.

LES DÉCORS

Diamond Lane a l'allure d'un lotissement américain typique, formé de grandes maisons presque similaires et de jardins verdoyants. Aucun muret ne vient séparer les différents foyers, qui vivent ainsi dans une parfaite harmonie, avec le petit livreur de journaux en bicross et le livreur de lait anachronique. En réalité Diamond Lane est composé d'une avenue unique, entourée de bâtisses, d'un carré de forêt survivant et du fameux lac étincelant.

Bref, ça fait vide.

Et ce n'est pas qu'une impression puisque la rue en question n'est qu'un décor de pacotille, couplé avec différents plans d'une banale rue banlieusarde américaine pour tromper le spectateur. Il suffit d'observer ce plan de la cour du lycée se répétant plusieurs fois durant le métrage

pour comprendre que certaines scènes se répètent en boucle.

Tiens, le lycée puisqu'on en parle : comme d'habitude on n'en verra pas grand-chose, à l'exception de cette fameuse cour, de deux couloirs, d'une salle de classe et de la cantine. Pour le reste, une vue de la façade avec les personnages discutant sur l'herbe fraîche devrait suffire.

Enfin, n'oublions pas le superbe lac de diamant brillant sous un soleil étincelant, qui n'aura pas grand intérêt avant la scène de fin.

TOUS DES TUEURS !

La particularité de ce scénario est qu'il va, pour une fois, plonger directement les joueurs dans les meurtres qui sont perpétrés pendant plus de la moitié de l'histoire. Durant une virée en forêt, les joueurs vont découvrir l'ancien puit maudit au fond duquel mourut le jeune amiche pervers Tobias et faire ressurgir en surface sa terrifiante influence. Véritablement possédés par les fantômes des amiches fous, chacun des Teenagers va assassiner un des notables de Diamond Lane durant la nuit, avant de retrouver leur esprit au petit jour. Le nombre de meurtres ayant lieu au début du métrage sera donc égal au nombre de joueurs, chacun d'eux effectuant son forfait déguisé en amiche (vous inquiétez pas pour les autres, c'est le croquemitaine de l'histoire qui s'en chargera).

Au fil du scénario, des images de leurs forfaits leur reviendront à l'esprit, ils retrouveront leur déguisement et les nouveaux meurtres leur feront penser qu'ils sont les responsables de ces nouveaux assassinats. Chaque joueur finira évidemment par songer qu'il est le seul et unique tueur de la table de jeu, avouant son forfait à ses compagnons perplexes ou cherchant à cacher ses horreurs et la solution à ce mystère. L'enquête des flics locaux viendra évidemment compliquer un peu plus leur volonté de cacher la triste vérité, du moins jusqu'à ce qu'ils découvrent que leurs camarades sont également possédés et que Tobias fasse son grand retour à coup de machette... Parce que la sous-traitance, ça va cinq minutes.

TIMELINE

J0

Après un générique des plus sobres, retraçant avec un simple texte défilant l'histoire du précédent opus, la rue



BIRTHDAY MASSACRE

principale de Diamond Lane apparaît à l'écran. Dans une ambiance calme et bucolique, la caméra pose doucement son regard sucré sur la façade du lycée devant laquelle se trouvent les Teenagers. Ces derniers ont décidé de sécher le cours d'éducation sexuelle de Mme Hanson, ennuyeux en diable et de faire le mur pour aller se promener dans la forêt sise non loin du lycée. Faut dire que ce sont un peu les « rebelles » de cette bourgade si tranquille. Arrivés depuis peu à Diamond Lane, ils ont tout de suite sympathisé, le fait d'être entourés de fils de gros riches fort sérieux et coincés aidant sans doute un peu. Jamais les derniers pour créer un peu d'animation dans les couloirs de l'édifice scolaire, ils cumulent de nombreuses heures de retenue et ont désormais pris l'habitude de sécher directement les cours.

Or, aujourd'hui, c'est ce fameux morceau de forêt qui attise leur curiosité. Après avoir fait quelques emplettes indispensables à ce genre de virée adolescente bien clichée (packs de bières et poste sono), les personnages se dirigent vers les frondaisons verdoyantes.

C'est durant cette balade ennuyeuse au possible pour le spectateur, qu'un des joueurs va traverser une vieille planche pourrie couvrant l'antique puits maudit. Après une chute vertigineuse (dont il se sortira seulement avec une entorse, allez comprendre), il atterrira dans le fond boueux où il découvrira les ossements du jeune Tobias, restés sur place... Comme quoi chez les amiches, si tu tombes au fond d'un puits, on t'y laisse, c'est une tradition ancestrale.

Alors que toute la petite équipe d'adolescents fera en sorte de secourir la personne coincée au fond du trou, le spectateur attentif pourra observer une étrange fumée verdâtre aux formes diaboliques s'échapper de la dépouille de Tobias et venir fusionner avec les crânes des Teenagers. Une possession est en cours, à coup sûr ! Ah c'est beau les effets numériques tabernacle ! En tout cas, après cet incident (et après avoir rebouché le puits), les personnages commenceront à avoir des visions fugitives et divers flashbacks à base de nanas se baignant nues dans le lac, de personnes portant des flambeaux pour brûler un village d'amiches, et de différents figurants perruqués... Dès le lendemain soir, le premier crime aura lieu.

J+1

Dès le soir du premier jour après la fameuse chute dans le puits, le Proviseur sera assassiné sauvagement dans le lycée, après avoir certainement houspillé les joueurs pour leur fugue de la veille ou toute situation humiliante leur donnant un motif logique pour l'assassiner. Le joueur ayant

commis le crime (à vous de le choisir) ne se souviendra évidemment pas de son forfait le matin suivant, mais certaines images vagues lui reviendront en tête durant la journée.

A noter que, histoire de faire local, les tueurs possédés agiront systématiquement de nuit en se déguisant en amiches. Il y a d'ailleurs toutes les chances qu'ils finissent par tomber sur leur déguisement ensanglanté en cherchant bien (planqué sous le lit ou entre les revues pornos dans le placard) ou que quelqu'un aperçoive « une drôle de personne, on aurait dit un amiche » sortant d'un des lieux où a eu lieu un crime.

Chaque soir suivant, un joueur dégommera un des notables de la liste des Seconds-Rôles, les autres personnages ayant juste des visions suffisamment floues pour les amener à penser qu'ils ont assassiné TOUT le monde et non pas un seul individu. Bref, chaque Teenager finira par se prendre pour le serial-killer de Diamond Lane alors qu'ils sont tous impliqués dans ces assassinats particulièrement gores (où on peut même dire que le responsable des effets spéciaux s'est lâché, faut dire que son cousin issu de germain est charcutier dans le Vermont).

J+ NOMBRE DES JOUEURS +1 (PRENEZ LA CALCULATRICE SI NÉCESSAIRE)

Après plusieurs assassinats, l'enquête du Shérif leur tournant méchamment autour et les révélations du Vieux Phibbs concernant la malédiction de Tobias, les joueurs finiront sans doute par comprendre que quelque chose ne tourne pas rond. S'ils ne se terrent pas dans le mutisme mais échangent avec leurs camarades, ils réaliseront rapidement qu'ils sont devenus les victimes de l'esprit maudit de l'amiche tueur et qu'il existe sans doute un moyen de s'en débarrasser.

En fait, sans qu'ils s'en soient rendus compte, ils ont chacun ramené chez eux après « la chute du puits » un des ossements de Tobias. Ces reliques maudites, certainement cachées dans leur chambre ou le garage avec leur costume de psychopathe à barbe, sont la source de la malédiction. Une fois détruites, la possession disparaîtra et les personnages ne subiront plus aucune vision. Néanmoins, il n'est pas si simple que ça de s'en débarrasser. Les os paraissent impossibles à briser ou brûler et la seule véritable solution est de les balancer directement dans le lac.



BIRTHDAY MASSACRE

Cette option fera en réalité revenir Tobias, accompagné de ses potes poilus, mais ça les joueurs ne le sauront que quelques jours plus tard. En attendant, ils se sentiront bien plus légers, au point d'oublier tout de même qu'ils ont fait quelques sculptures sur chair et autres steaks hachés de bourgeois durant les nuit précédentes. Oh allez, c'est pas grave, passe moi les chips.

J+ NOMBRE DES JOUEURS +2 (SYSTÈME MNÉMOTECHNIQUE, RAJOUTEZ 1 AU RÉSULTAT DU JOUR PRÉCÉDENT)

Dès le lendemain soir de leur « désenvoûtement », ils apprendront avec stupeur que les derniers seconds-rôles ont tous été sauvagement assassinés, même le Shérif (qui devrait donc leur lâcher désormais la grappe jusqu'au générique de fin). Alors que son adjoint sera peut-être encore en vie, les joueurs réaliseront que la plupart des habitants ont choisi de quitter ce quartier maudit plutôt que d'attendre l'équarrisseur du coin en souriant. Derniers remparts face au drame, les personnages comprendront assez vite que ces derniers meurtres ne leur sont pas imputables. En effet, de lourdes traces de pas sortent du lac jusqu'au domicile des victimes avant d'y retourner. Visiblement, les amiches ont décidé de poursuivre le travail eux-mêmes, menés par Tobias, et ils comptent bien revenir toutes les nuits jusqu'à ce que Diamond Lane ne soit plus qu'un grand cimetière.

La nuit suivante devrait fort logiquement conduire au dénouement du film... Les Amiches revenant pour tuer les derniers survivants, dont les Teenagers font partie. A eux de préparer leur défense, en tendant des pièges, en s'équipant, en entraînant quelques figurants (des voisins) qui périront dès les premières minutes du combat. Aux joueurs de mettre un plan un point pour contrecarrer l'attaque d'une dizaine d'amiches, menés par l'armoire à glace au visage couvert de bandelettes : Tobias.

LE DÉNOUEMENT

A minuit, les amiches zombis et leur leader sortiront péniblement de l'eau, avec leur maquillage humide, et se mettront en direction des maisons des survivants. Le combat pourra commencer. Très rapidement, il tournera en défaveur des personnages, qui auront toutes les peines du monde à détruire des créatures insensibles aux armes conventionnelles.

Heureusement pour eux, ils observeront rapidement qu'un individu s'est glissé discrètement parmi la horde d'amiches et paraît les commander : c'est Robert Partridge, l'architecte ! Ce dernier n'est pas mort ! En réalité, c'est son frère jumeau qui s'est fait « volontairement » assassiné à sa place, après qu'il lui ait tendu un traquenard.

Depuis de nombreux mois Partridge est au courant qu'il a commis des erreurs de calcul en construisant le quartier sur un sol instable, amené à endommager sérieusement les riches propriétés. Endetté jusqu'à l'os, il n'aurait pu se sortir d'affaire en cas de procès orchestré par les habitants. L'idée de rendre Diamond Lane inhabitable avant que cela ne se produise paraissait la meilleure solution, et un vieux grimoire (trouvé dans un grenier ou une brocante, on ne sait pas) suffit à lui permettre de faire ressurgir les ombres des amiches. A l'aide d'une incantation qu'il ne cesse de psalmodier, il parvint à contrôler les Teenagers jusqu'à ce que ces derniers détruisent les fétiches ensorcelés. Fort heureusement, l'esprit de vengeance de Tobias était trop fort et à la place de quelques adolescents, c'est désormais toute une unité de zombis qui se charge du travail.

S'emparer du grimoire de Partridge suffira à désorienter les amiches pour les détruire, si possible à l'aide du feu. Quant à Tobias, tout laisse à penser qu'après avoir lui-même éventré ce brave Robert, il disparaîtra une dernière fois dans l'onde noire de Diamond Lake.

THE END

Pour les caractéristiques des méchants, reportez vous au premier opus, téléchargeable gratuitement sur www.brainsalad.fr.st

BIRTHDAY MASSACRE

10 SYNOPSIS !

Synopsis Z

La Nuit des Aoûtats

“ Ginette, t’as quelque chose dans les cheveux ! ”

Suite à un accident dans une usine atomique d’une petite ville de campagne, un nuage radioactif est venu recouvrir le champ de foin du Père Branchu. Les aoûtats (*“ Autre nom du trombidion, à l’état adulte, dont la piqûre entraîne de vives démangeaisons. (Long. Imm) ”*) s’y trouvant vont alors muter, devenant plus nombreux, plus gros et plus agressifs. La petite ville va bientôt être envahie par des hordes d’aoûtats tueurs chiants quand ça gratte sous les bras. Nos Teenagers, courageux habitants de cette pourtant adorable bourgade (les bourgades sont toujours charmantes par chez nous) vont devoir résister à l’invasion et mettre au point une riposte pour repousser ces saloperies de trombidions !!

Le seul moyen (en plus des insecticides, peu efficaces au demeurant) de s’en débarrasser est d’aller dans la “ cabane à vaches ” du Père Branchu, qui se trouve au milieu de son champ. C’est de là que l’énorme Reine des Aoûtats (1,5 cm !) donne des ordres à ses troupes et pond des œufs. L’écraser sous sa godasse mettra fin à l’assaut des insectes, ces derniers mourant tous de chagrin...

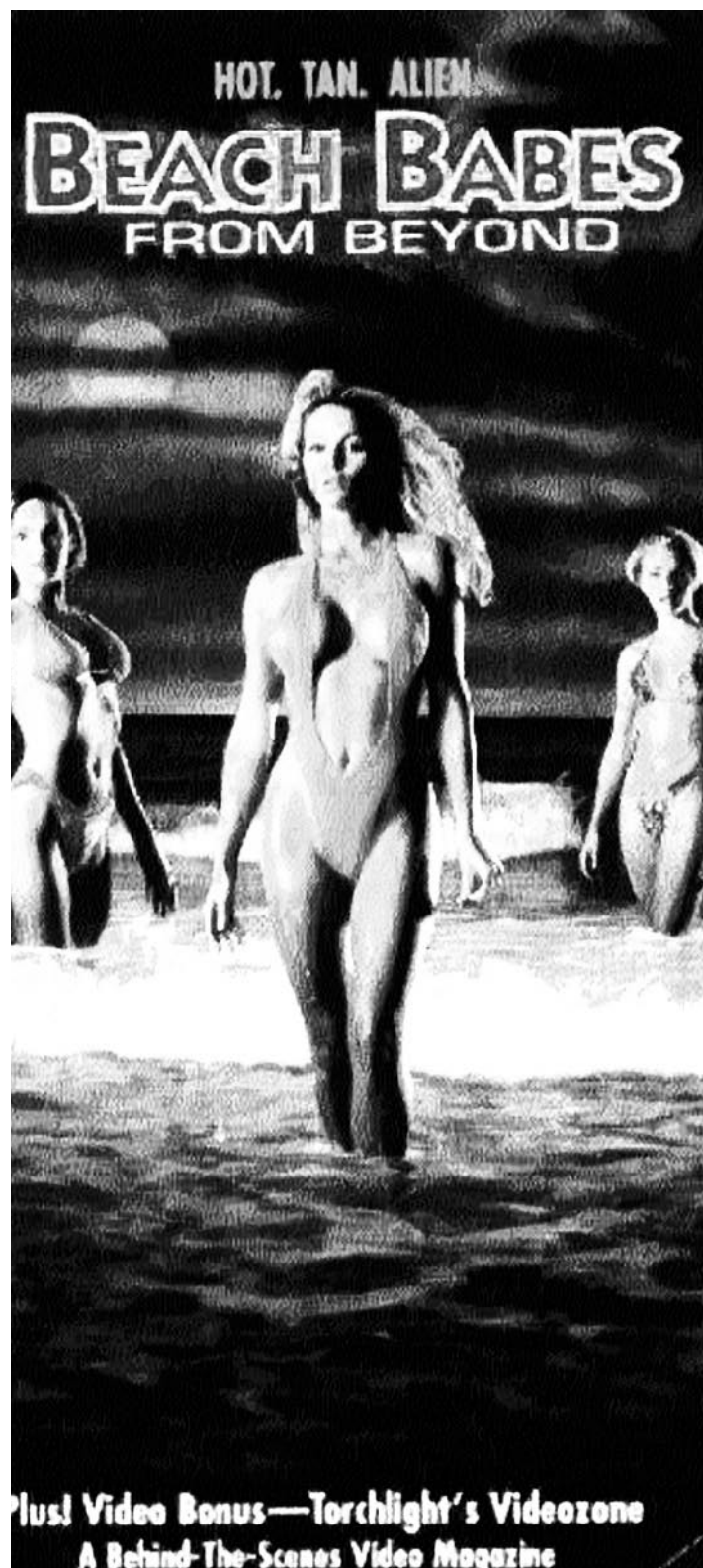
Synopsis Z

Mets pas tes Doigts dans ton Nez !

“ Et arrête de coller tes mickeys sous la table ! ”

Invités en vacances chez Mamie Gisèle (celle qui a de la barbe), la grand-mère d’un des Teenagers, nos victimes vont se retrouver mêlés à une histoire des plus sordides. Malgré le cadre charmant où ils se trouveront (une superbe maison au milieu des bois, près d’un lac), les personnages vont rapidement réaliser que tout ne tourne pas rond. Tout commencera avec la découverte du cadavre de Poupoute, le caniche de mémé.

Puis ce sera au tour de pépé, qu’on retrouvera les tripes à l’air dans le grenier. Des bruits lugubres et de sombres mélodies se feront ensuite entendre dans les longs couloirs de la triste demeure. Puis ce sera sans doute aux Teenagers de se faire agresser les uns après les autres... Mais par qui me direz-vous ? Par Mémé bien sûr !!



BIRTHDAY MASSACRE

Possédée par le démon (avec vomis et glaviots verts à l'appui), elle est bien décidée à transformer son petit-fils et ses copains en omelette norvégienne ! Ils n'auront pas d'autre choix que de l'exorciser avec les moyens du bord... Tout rentrera dans l'ordre, du moins en apparence, car la compote de Mémé n'aura plus vraiment le même goût qu'avant.

Synopsis Z

Je prendrais bien le gros à la liqueur, là...

"Mmmm, Monsieur l'ambassadeur avec Ferrero Roche d'Or vous nous avez vraiment gâtés !"

Steve Pupied était un employé modèle de la fabrique de chocolat "Chocoblurb" jusqu'à que cette dernière fasse faillite... Les clients préférant les bonbons pleins de colorants plutôt que les délicieux chocolats fabriqués à l'ancienne. Plus jamais il ne connaîtrait la folle joie de Pâques. Ce drame professionnel (son boulot était toute sa vie, il s'amusait même en cachette à mettre au point de nouveaux types de chocolat), couplé à une haine farouche envers la population locale (responsable de sa déchéance et le prenant pour un "simplet"), lui fit fondre un fusible. Désormais, Steve n'est autre que le tristement célèbre "Lapin de Pâques" : un dangereux psychopathe déguisé en lapin, agissant uniquement le jour de Pâques et recouvrant ses pauvres victimes de chocolat chaud avant de les manger avec gourmandise. Son repaire n'est autre que l'ancienne usine "Chocoblurb" où il se cache pour échapper à la police. C'est son terrier en quelque sorte.

Ce sont évidemment les Teenagers qui, durant la nuit de Pâques, vont devoir affronter le gros lapin et l'empêcher de nuire. Mais ce ne sera pas chose facile ! Il va bien évidemment tenter de "chocolater" les personnages les uns après les autres jusqu'à ce que ces derniers parviennent à découvrir son antre (et toute sa collection de chocolats) où aura lieu le combat final. Il est probable que le pauvre lapin finira ébouillanté, en tombant malencontreusement dans une cuve de chocolat chaud... Jusqu'à la prochaine séquelle bien sûr, où il butera les gens à coup de cloches.

Synopsis B

Plan X from Outer Space

"Est-ce que t'as pensé aux chips ?"

C'est l'été, il fait beau, youpi-youpla ! Les Teenagers ont donc décidé d'aller se faire un petit pique-nique dans la forêt avoisinante histoire de prendre l'air, de se rouler

nu dans la mousse, de brouter l'herbe avec les lapins et de se faire courser par le petit frère de Razorback. Mais ce dont ils ne peuvent se douter, c'est qu'un vaisseau spatial en provenance de la planète Khdgwkhg (prononcez à la française) a atterri au milieu des bois et que les Khdgwkhgiens sont particulièrement ambitieux ! Polymorphes, ces extra-terrestres vont aussi tenter de prendre la place (et l'apparence) des Teenagers afin d'arriver en ville incognitos. Ensuite, prenant peu à peu le contrôle de la charmante bourgade (faut que je trouve absolument d'autres adjectifs, ça devient presque pittoresque), ils pourront ainsi étendre leur domination sur les régions voisines. Leur objectif est simple : prendre le contrôle de la Terre (pour une raison quelconque... allez savoir avec ces extraterrestres humanoïdes !).

Mais les Teenagers ne sont pas des imbéciles ! (HA HA HA !) Si certains de leurs petits camarades (des PNJs) venus également au pique-nique se feront bel et bien remplacer par ces maudits étrangers d'outre-espace, nos héros des temps modernes se rendront rapidement compte de la supercherie une fois en ville. Se formera alors une rébellion visant à détruire l'envahisseur-imitateur (merde les gars, v'la Patrick Sébastien, planquez-vous !!). Cependant, il n'y a pas trente-six moyens de mettre fin à ce cauchemar : il faut découvrir la faiblesse des extraterrestres ! Le feu ? Le froid ? Un point vital ? La quiche au boudin blanc ?

Une fois découvert, il suffira de quelques jours pour enrayer la progression inlassable de ces "visiteurs" qui se reproduisent plus vite que les lapins (on en sort pas)...

On a eu chaud.

Synopsis B

Curse of the Mummy Mummified

"Ah, désolé madame, je n'ai plus que des pansements Hansaplast !"

"Allons bon, qui a touché au tombeau de Kah-to-bé ? Évidemment, vous allez voir que c'est encore personne. Ce que je n'aime pas avec les films de momie, c'est que c'est toujours pareil. Une expédition explore une région, découvre un tombeau, pénètre dans la chambre secrète et découvre une momie. Puis la momie se venge des profanateurs, mais échoue à la dernière tentative contre le jeune premier très occupé à draguer la jeune première. La momie se prend les pieds dans ses bandelettes et meurt tandis que les héros convolent joyeusement. Bref, tout va bien à part que tout le monde est mort et qu'il faudra désormais respecter les sites pharaoniques, ce que ne

BIRTHDAY MASSACRE

feront évidemment pas les producteurs des films suivants. Cinquante ans que ça dure et personne ne dit rien, à part moi, bien sûr. Incroyable, non ? ”

Jean-Pierre Putters

(extrait de ZE CRAIGNOS MONSTERS vol.1)

Une momie, trouvée il y a quelques mois en Egypte, est désormais exposée au musée de Sodaville. Forcément, elle va trouver le moyen de se réveiller (voire de tomber amoureuse d'une bimbo-PJ, qui ressemble à s'y méprendre à son ancien amour... bon, c'est vrai que les grandes blondes siliconées couraient pas forcément les rues de Thèbes à cette époque, mais que voulez-vous, elle est complètement bigleuse la momie) et de semer la zizanie partout où elle passe. Après s'être vengée de ses profanateurs, elle tentera de s'emparer de l'objet de ses désirs quitte à se faire débander. Il faudra alors recourir aux connaissances d'un spécialiste en la matière (un Van Helsing de la momie) ou à un bon lance-flammes pour mettre fin définitivement aux exactions de la vieille peau.

Et après on nous accuse de pas nous occuper des vieux...

Synopsis B

Les Autos Tamponneuses de la Terreur

“ C'est bizarre...y'a un car entier de japonais qu'est rentré dans le Train Fantôme et je les ai toujours pas vus ressortir ! ”

Imaginez une fête foraine qui devient folle... Les manèges deviennent incontrôlables, comme disposant d'une vie propre, les mannequins de la “Maison de l'Horreur” s'animent, la grande roue tourne trop vite, les wagons des montagnes russes se cassent la gueule en sortie de virage, la queue du mickey étrangle les enfants, les forains se transforment en psychopathes et la barbe à papa a goût de laine de verre. Coincés au milieu de tout ça, les Teenagers ne vont pas avoir d'autre choix que de trouver l'auteur de ce maléfice et mettre fin au carnage. Mais de qui s'agit-il ?

Il s'agit d'un Fantôme : l'esprit d'un enfant de six ans mort écrasé sous une auto tamponneuse il y a tout juste dix ans (au même endroit, de surcroît). Déchaîné, bien décidé à se venger, il va faire tout son possible pour créer un maximum d'accidents.

Le seul moyen de repousser l'esprit est de détruire l'auto tamponneuse n°4, celle qui l'a écrasé étant petit et qui se trouve désormais dans le musée de la fête foraine. Mais avant d'arriver jusque-là, les joueurs devront rassembler les différentes pièces du puzzle et échapper au gros Dumbo du manège pour enfant !

Synopsis Z

Les huîtres radioactives d'un autre monde

Un film de Franz Hooker (1974)

Ce chef d'œuvre des années 70 s'ouvre sur une pluie de météorites (en tout cas ça y ressemble de nuit et de loin). On voit alors un champ duquel s'élève une fumée verte. Gros plan sur des gros blocs de mousse en forme d'huîtres. On assistera dans la suite à un spectacle consternant : des huîtres qui attaquent des français (faciles à reconnaître grâce aux bérets et autres jupes en bure) pendant les fêtes de fin d'année.

Heureusement, un groupe de courageux Teenagers fans de Claude François, guidés par un paysan en colère (fallait pas faire peur aux vaches) débusqueront l'huître géante qui leur sert de chef. Ils la détruiront après avoir découvert que le point faible de ces créatures est le jus de citron. Ainsi, les autres huîtres redeviendront des huîtres “ normales ”, juste un peu plus grosses que la normale. On voit donc en un peu plus d'1h20 comment certains américains voient les français. On retiendra la scène où des gendarmes débonnaires, cernés par des huîtres belliqueuses, se jetteront à l'attaque en criant “ Pour Napoléon ”. Ça laisse perplexe, quand même...

Soap-Opera Z

Sue-Ellen - La Malédiction

Ce synopsis a pour principe de mettre un peu de sang et de tripes dans un soap opéra à la Dallas, ça changera un peu vos joueurs. Que ce serait-il passé si JR avait été plus assoiffé de sang que de pétrole ? C'est ce que nous allons découvrir.

Introduction, ou du jus rouge dans mon jus noir :

Les personnages sont les membres riches d'une même famille texane, les Ewing. Ou, plus exactement, les futurs héritiers des Ewing, pas encore riches mais à l'avenir plus rose qu'un gosse de Bogota. Bref, pour l'instant, ils vivent leur adolescence comme tout gosse pourri gâté : piscine, voitures, voyages, affaires de cul et de coke.

Là, c'est la fin des vacances scolaires, et ils sont tous rentrés au manoir familial, un ranch gigantesque près d'Austin, Texas. Seul JR et les majordomes de la maison sont présents. Ils s'emmerdent, jusqu'au jour où l'un d'entre eux, de votre choix, découvre un vieux grimoire dans la bibliothèque de JR. Certaines pages sont annotées, d'autres sont pourvues de marque-pages. Tous les



BIRTHDAY MASSACRE

ingrédients sont là pour qu'ils se posent la question : qu'a pu faire JR avec ça ? Ben, de la magie noire, bien évidemment.

A partir de là, il va y avoir deux événements : Soit JR s'est aperçu que les gamins ont son grimoire et il va alors chercher à les éliminer définitivement, faisant ainsi d'une pierre deux coups en éliminant à la fois des témoins gênants et des concurrents potentiels. Vous gérez alors le scénario dans un style boogeyman massacre dans le ranch.

Soit les gamins le devancent et invoquent un démon, qui va alors se loger dans le corps de JR et tenter de buter les gamins avant de les violer. Avec Brain Soda, toujours le bon goût à fleur de hachoir.

Pour le ranch, faites simple. Il s'agit d'un truc avec deux piscines, quatre courts de tennis, 5 garages, 12 chambres et autant de salle de bain, une salle de bal voire deux, etc. Pas besoin de se prendre la tête pour ce qui est des changements de pièces : considérez qu'on peut toujours passer d'une pièce à l'autre sauf quand ça ne vous arrange pas.

Pour le fait que les secours n'arrivent pas et qu'on ne peut quitter le ranch, la maison vous propose la bonne vieille tempête de sable qui force les personnages à rester sur place, sauf pour aller chercher la tronçonneuse dans le cabanon dehors, évidemment. Une autre justification est qu'il s'agit d'une retraite cossue loin de tout et que JR a acheté les Texas Rangers locaux. Sauf Walker, mais il est en vacances ces temps-ci, ça tombe mal.

Comment vont-ils pouvoir s'en sortir ?

Ben va falloir qu'ils éliminent JR, d'une manière ou d'une autre, mais surtout en lançant un sortilège du grimoire. Le principe va être de récupérer les ingrédients suivant dans le ranch :

- une souris
- du gin
- du sang de la victime visée
- un club de golf
- et n'importe quoi d'autre qui vous amuse.

La scène finale devrait être apocalyptique, JR hurlant et se déformant dans un vortex, crachant sa haine pure sur les survivants de cette horrible histoire. Ce synopsis de scénario tient surtout à la façon qu'auront les joueurs d'incarner leurs pourris gâtés de persos, et à la classe qu'auront JR et les quelques domestiques que vous n'hésitez pas à réduire en morceaux sanglants à coups de fourchette et de stylos Bic®, ou de ponceuse à bande.

Synopsis Z

Gore, Gore, Burgers

«Je me suis chopé une chiasse diabolique !»

Une étrange épidémie de gastro-entérite s'est abattue sur Sodaville, tuant quatre personnes. Peu à peu, le virus va s'étendre au cœur de la petite bourgade, rendant les médecins débordés et bouchant les égouts. Toutes les personnes atteintes, lorsqu'elles ne décèdent pas, finissent par développer un comportement incompréhensible et violent, cherchant à dévorer de la viande rouge à longue de journée... Voir votre bras s'il traîne un peu trop entre deux portions de frites.

Tout ceci est dû au plan machiavélique de Henry Duck, la patron du fast-food Burger Soda, qui a décidé d'introduire un produit chimique dans ses burgers afin de rendre les clients accrocs et ainsi piler la tronche de ses concurrents. Malheureusement, cela n'a que trop marché, transformant les survivants en zombis vivants fans de nuggets et de royal cheese, dans un remake lent et alimentaire de 28 Jours Plus Tard. Après avoir découverts l'ignoble plan, les Teenagers devront affronter Henry Duck et ses sbires dans les cuisines, à coup de fouet électrique, de spatules et de papiers gras.

Synopsis B

ALIEN BLACK- Le Jugement Dernier

6077, Planète Mars. Un vaisseau inconnu s'est écrasé près de la station minière de MarsPort 9, entraînant une rupture des communications avec les 5037 ouvriers de cette base. Les personnages, membres d'une unité commando spatiale, sont chargés d'aller porter secours aux habitants de Mars et d'enquêter sur l'accident. Sur place, après un long voyage à bord d'une maquette, les aventuriers découvriront que tous les mineurs ont disparu... Et pour cause, ils ont tous été dévorés par les créatures du vaisseau inconnu, qui ont pour particularité de ne sortir de leur antre souterraine qu'à la nuit tombée. Voraces, elles pourchasseront les personnages jusqu'à leur nid, ces derniers étant aidés dans leur mission par un cyborg du futur envoyé à leur époque pour sauver l'univers.

A noter qu'à la suite de ce synopsis, rédigé spécialement pour le supplément Birthday Massacre, l'auteur a été poursuivi en justice par plusieurs studios et réalisateurs américains pour plagiat, avant de disparaître en Amérique du Sud où il se fait désormais appeler Graziella.Salad et réalise des films pornos bon marché avec des playmobils et du chili con-carne.



BIRTHDAY MASSACRE

DES ARCHETYPES ! (MAIS EUH, PAS IO)

LE THON

Lorsqu'on observe attentivement un couple de Teenagers typique, composé d'un Sportif Con (le capitaine de l'équipe de foot) et d'une Bimbo (une pom-pom girl), on peut remarquer presque à chaque fois une troisième personne plus discrète. Elle peut être grosse, avec le visage couvert d'acné, ou maigre avec une voix nasillarde. Bref, elle n'a jamais un physique bien attrayant en comparaison de sa copine. Pourtant, c'est la confidente de la Bimbo, sa meilleure amie et son cerveau de secours. En secret, elle espère trouver le grand amour et collectionne spores, moisissures et amanites.

Goodies :

- ** Chandelier
- * Bonne Bouille
- * Faire Pitié

Baddies :

- ** Bonne Poire
- ** Nerveux
- * Gros
- * Anomalie physique
- * Anomalie Vocale

Restrictions :

Maximum de 2 en BAGOU

Compétences (exemples) :

- Demander à machin s'il aime machine (BAGOU)
- Faire les devoirs de la bimbo pendant qu'elle se trouve dans la chambre d'en haut (CE)
- Lire les magazines féminins (CE)
- Descendre les poubelles (MU)

LE (PSYCHO) SCREAM-BOY

Ce type de personnage est quasi-exclusivement représenté dans des productions ricaines étiquetées "made in 80's", une époque (bénie pour certains) où le monde ébahi découvrait le mot "stress", sans nécessairement en appréhender le sens. Après un moment de gloire extrêmement bref, le (P) S-B a rapidement disparu de nos écrans, pour notre plus grand bonheur à tous.

Comme son nom l'indique, ce type de perso hurle, et c'est peu de le dire. Alternative mort-née au plus traditionnel élément comique, le rôle du scream-boy se base sur ses hurlements, généralement assortis de grimaces. En bref, il vagit, barrit, couine, se tord et se congestionne, le tout pour le plus grand ennui du spectateur. A l'occasion, notre hystérique peut commettre des actes d'une rare violence et d'une impressionnante stupidité. Il est stressé, voyez-vous. Pour ne rien arranger, ce type de personnage partage avec l'élément comique une de ses caractéristiques les plus détestables : il ne crève jamais assez tôt. Lorsqu'un de ces gus débarque dans le champ de la caméra, vous pouvez être certain que vous n'en serez débarrassé qu'après un paquet de (longues) minutes de souffrance.

Bien que l'interprétation de ce type de personnage puisse offrir un défolement de premier ordre, nous tenons à rappeler aux intéressés que s'étouffer en beuglant la bouche pleine est une façon particulièrement crétine de mourir et qu'on en a défenestré de moins chiants. Pour ce qui des inspis interprétation, voir du côté du personnage de Bozo dans *Toxic Avenger* et celui du loubard gémissant de *Police Academy*...non, ça ne vole pas haut (mais vous aviez été prévenu...).

Goodies

** Dur à Cuire : en réalité, il s'agirait plus ici d'une faculté d'ignorer la douleur et les blessures... déjà très occupé à nous faire péter les tympans, le paquet de décibels ambulant pourrait difficilement surenchérir.

BIRTHDAY MASSACRE

** Bourge : ce sont souvent les plus gâtés qui gueulent le plus.

Baddies :

* Acteur au rabais : à part crier...

** Berserk qui bave : *arrête de gesticuler comme ça, Tom. Aaaargh ! Mon braaaaahaas !*

* Mauvaise réputation : à force de hurler et de cogner, on finit par être connu.

** Nerveux : dans son cas, c'est un must...

Restrictions :

Minimum de 3 en BDN

Compétences (exemples) :

- Gueuler de toute la puissance de ses petits poumons (MUS)
- Faire des grimaces à faire reculer Michel Leeb (SOU)
- Eborgner un pote en gesticulant (SOU)

LE NÉO-TRIBAL

Un archétype pour Kosmokitsch

Descendant des (rares) survivants d'une apocalypse quelconque ayant fait disparaître toute technologie et toute culture (à l'exception notable d'une intégrale de Marion Zimmer Bradley), le néo-tribal peut, dans un space opera, représenter la totalité de la population humaine d'une planète autrefois civilisée. Dans un film apocalyptique, il symbolisera peut-être un mode de vie alternatif aux hordes motorisées et suantes qui se foutent sur la gueule à grand coups de chaînes de vélo. Dans tous les cas, il sera présenté de manière positive et limite naïve (l'expression "bon sauvage", toute stupide qu'elle soit, ne sera jamais très loin).

En adéquation avec la représentation occidentale classique du sauvage, nos braves tribaux seront généralement affublés de pagnes en peau et les femmes se baladeront les seins nus. On peut imaginer des coiffures "trop traditionnelles" qui

feront furieusement mode (comme dans *The Time Machine*, un navet comme on en fait malheureusement encore), voire des dreadlocks. Des objets de haute technologie, comme des CD ou des circuits imprimés, seront peut-être utilisés comme bijoux.

Selon les cas, les néo-tribaux galéreront comme des Fremens pour survivre, utilisant les derniers vestiges d'une technologie oubliée (comme les bikers susmentionnés, mais en –encore- plus pathétique) ou, dans une perspective éco-féministo-hippio-crétine, auront tourné le dos à "cette erreur" et embrassé le primitivisme pour retrouver le contact avec la Terre Nourricière (qu'ils pourraient même appeler *Gaia* si jamais le scénariste a renoncé à intégrer autre chose que des poncifs éculés dans sa bouse). Occasionnellement, on pourra les voir former une société matriarcale adorant la Grande Mère "ainsi que c'était le cas dans toutes les tribus humaines avant que les gens ne se mettent à faire l'erreur de réfléchir" (ce qui est, anthropologiquement, une idiotie. On ne le répètera jamais assez).

Quoi qu'il en soit, au moment où le reste des PJs débarqueront, les néo-tribaux seront systématiquement dans la merde jusqu'au cou : affamés par la désertification, génocidés par d'autres primitifs moins sympas, etc. La technologie et les gros guns tomberont donc à point nommé. Il faudra peut-être mettre une claque au chaman, qui se plaignait de cette violation de leurs "coutumes millénaires" (si !), mais ce sera pour la bonne cause.

Goodies :

* **Technologie primitive** : bien que n'ayant pour travailler que des outils extrêmement rudimentaires, le néo-tribal est capable de réaliser des assemblages aux potentialités surprenantes, surtout dans le domaine des armes et des pièges. Bon, il vaut mieux pour la crédibilité du métrage qu'il évite d'expliquer comment ça fonctionne exactement, mais toujours est-il que c'est efficace.

* **Survival Warrior** : enfant naturel de Tarzan et Sheena, le néo-tribal n'a pas besoin de truc pour trouver à manger et à boire et s'orienter dans les environnements les plus extrêmes.

** Athlétique

BIRTHDAY MASSACRE

Baddies :

* Anomalie vocale : il est tout en fait envisageable que notre bon sauvage, même s'il est aussi blanc qu'un chanteur de boy's band sponsorisé par le KKK, soit affligé d'un pseudo-accent africain désastreux.

** Impulsif

* Répliques de Tarzan : c'est le cas de le dire...

Restrictions :

Minimum de 2 en **Muscle**

Minimum de 2 en **Tripes**

Compétences (exemples) :

- Se définir par des termes à la con : *Nous sommes le Peuples des Zhôms* (CE)
- Guérir un empoisonnement grâce à remède tribal "traditionnel" (CE)
- Fabriquer un piège top-niveau façon Schwarzy dans *Predator* (SOU)
- Manier une lance à pointe de silex avec conviction (SOU)

