

JEUDI 12 OU LA NUIT DES AMICHES

Scénario B - Digestif

NOTRE AVIS : voilà une curiosité. Ce film réalisé en 1987 par Ricardo Alba, transfuge du monde des vidéoclips (" Like a Pinguin ", " Imagine what i smell ", " CookaBomba "...) surfe sur la vague des slashers pour livrer une histoire convenue de serial-killer vengeur, décimant une bande d'adolescents décervelés dans un camp, pompant sans vergogne sur la série des Vendredi 13.

Cependant, le réalisateur parvient à imposer certaines scènes d'angoisse, notamment lors de la résurrection de la communauté amiche (quelle curieuse idée) ou lors de quelques meurtres bien craspecs. Mais le tout reste fort conventionnel, potache même, Ricardo Alba prenant un malin plaisir à multiplier les gros plans sur les jeunes actrices en petite tenue. Quant au look du méchant... On frôle le ridicule à tous les étages.



HISTOIRE :

Tout commence en 1973 lorsque Richard Thompson, responsable de l'enfance de la mairie de Sodaville, décide de créer au bord du Diamond Lake un camp de réinsertion pour jeunes adolescents.

Désirant offrir aux parents un lieu propice pour leurs enfants se trouvant à la frontière de la délinquance, les travaux du camp de Diamond Lake débutèrent en 1974 sans se douter du drame qui allait survenir.

Près de cette étendue d'eau aux reflets cristallins existait déjà depuis de nombreuses années une communauté d'amiches, vivant comme à la fin du 19^{ème} siècle, qui vit d'un très mauvais œil la construction d'un camp destiné à une bande d'adolescents remplis de vices peu catholiques.

Malgré leurs multiples protestations et leurs manifestations en charrue, le camp fut terminé quelques mois plus tard et les premiers pensionnaires entrèrent dans le camp en juin 1974. Les Amiches finirent par baisser les bras, tentant simplement d'empêcher toutes relations entre leurs enfants et les occupants de ce lieu dangereux.

Jusqu'au jeudi 12 août 1974...

Ce jour-là, de nombreuses jeunes filles se désaltéraient, nues, dans les eaux fraîches du lac de diamant. Les perles d'eau glissaient sur leurs corps dénudés, aux silhouettes galbées. Et pendant qu'elles nageaient innocemment, à l'abri des regards indiscrets, un jeune amiche de 13 ans répondant au nom de Tobias, s'en mettait plein les mirettes avec un sourire de ravissement. Depuis déjà de longs mois, ce dernier avait pour habitude de s'absenter de sa communauté pour aller mâter les nouvelles pensionnaires sous les douches, dans les vestiaires, dans le lac. Un peu pervers sur les bords, Tobias avait des idées bien impures et trouvait en ce rôle de voyeur un moyen d'assouvir ses pulsions diaboliques.

Mais cette fois-ci fut la fois de trop...

Poussé par une envie irrésistible, Tobias s'approcha d'une nymphette solitaire prenant un bain de soleil et tendit la main vers sa poitrine humide afin de lui faire " pouêt-pouêt-camion ".

Mais une des filles l'aperçut sur la rive et se mit à crier, donnant ainsi l'alerte dans le camp. Trois jeunes ados et un éducateur qui ramassaient du bois furent les premiers sur les lieux et s'élancèrent à la poursuite du voyeur. Ce dernier, paniqué, tenta de rejoindre sa communauté. Les trois jeunes délinquants et l'éducateur (Thorn) lancés à ses trousses finirent par le rattraper et commencèrent à le passer à tabac sous les yeux complices des jeunes filles qui les avaient rejoints.

Mais profitant d'un instant de répit, Tobias parvint à s'échapper... Plus que jamais mort de trouille, il ne fit pas attention aux humbles planches délabrées qui recouvraient un ancien puits amiche. Il traversa le bois et fit une chute terrible.

Il mourut disloqué au fond du gouffre...

L'incident parvint rapidement aux oreilles des amiches qui, fous de colère, s'élancèrent en pleine nuit avec fourches et torches à la main vers le camp de Diamond Lake. Le bâtiment fut embrasé, les occupants chassés. Malheureusement, une des jeunes filles mourut brûlée dans l'incendie qui ravagea la totalité du camp, le laissant en l'état de ruines calcinées.

L'incident parvint rapidement aux oreilles des familles de Sodaville qui, fous de colère, s'élancèrent en pleine nuit avec fusils et torches à la main vers la communauté amiche. Les granges furent embrasées, les chevaux relâchés, dix occupants massacrés. Les amiches survivants durent partir définitivement de Diamond Lake...

Le lac et son pourtour boisé retrouvèrent ainsi leur calme et leur sérénité.

Jusqu'en 1987... Depuis quelques mois la nouvelle municipalité a décidé de reconstruire le camp pour délinquants de Diamond Lake. Le célèbre «Camp Doom».

Et il ouvre aujourd'hui...

SYNOPSIS :

Et devinez qui va venir dans le nouveau camp ? Les joueurs évidemment ! Teenagers à problèmes, ils vont venir passer un long séjour dans ce camp avec quelques éducateurs afin de les éloigner de mauvaises fréquentations et de problèmes de justice. Le stage dans ce camp ayant pour finalité de les resocialiser.

Mais c'était sans compter sur Tobias qui, après 13 ans de glande dans la forêt, a décidé de se venger en pelant de l'ado et en lorgnant des croupions. C'est que c'est rancunier un amiche...

LES SECONDS ROLES :

Tobias : ce tueur silencieux est une pâle parodie de Jason Voorhees. Avoisinant le mètre 90, taillé comme un buffle d'eau, il est habillé à la manière amiche traditionnelle (chemise blanche, veston et pantalon noir, chapeau noir, bretelles), son visage étant recouvert de bandelettes sales surmontant une longue barbe amiche du plus bel effet. Incarné par Christian Jeffries, cascadeur professionnel, il aurait pu être un impressionnant croquemitaine s'il s'était contenté d'une humble chemise de bûcheron.

LES EDUCATEURS : au nombre de 3.

Maxwell Thorn : celui que l'on surnomme le GI s'est trompé de métier et aurait mieux fait de s'engager dans l'armée. Grand et sec, au regard absent de toute compassion, il est un personnage parfaitement haïssable qui passera tout le début du métrage à traiter les PJs comme des déjections porcines. Habillé constamment en treillis camouflage, il apprécie tout particulièrement les parcours du combattant, gueuler comme un veau et les coups de pompe dans le cul. Il est le principal responsable de la mort de Tobias...

Catherine Straton : mante religieuse, elle fait partie de ses actrices qui n'ont pas du tout le physique de l'emploi. Rousse incendiaire, son t-shirt semble vouloir exploser sous le volume de sa poitrine. Affublée de lunettes et d'un chignon pour lui donner un air plus " sérieux ", maquillée comme une danseuse du Lido, c'est une véritable peste qui répète tout à Thorn...

Richard Dale : c'est le brave type, le mec sympa, un joli brun à la barbe naissante, aux yeux bleus et au look de rebelle. Il calmera sans cesse le jeu du GI, passera sur les débordements des teenagers et n'acceptera pas les avances de Catherine Straton durant une scène d'anthologie où elle exprimera son amour du cuir et du fouet... Il sera le seul sur lequel les héros pourront compter.

LES DELINQUANTS (autres que les PJs) :

Johnny Page (Zonard leader) : c'est la petite brute de service, le type avec la gueule d'ange qui est fringué comme dans les années 60 (cheveux gominés, veste en cuir..) et qui flotte dans son jean. Le réalisateur aura beau passer son temps à essayer de nous le rendre crédible et détestable, il n'a pas du tout le physique de l'emploi et semble tout droit sorti d'un épisode d'Hélène et les Loubards. Petite frappe, il emmerdera les joueurs au maximum...

David Creeg (Zonard beauf) : c'est le comparse de Johnny, son pote, celui qui l'écoute sans rien dire. Incarné par un grand balèze au regard vide d'intelligence, il se contentera d'une ou deux répliques et de rire comme un gros plouc mutant jusqu'à sa transformation définitive en produit de charcuterie..

Zed (Bafreux) : incarné par une gigantesque masse de graisse jouant comme un rateau, ce personnage sera particulièrement transparent durant le métrage. Pas de profondeur, répliques vides, aucune action d'importance. Il servira exclusivement de tête de turc à Johnny et David pendant que la caméra s'attardera sur ses taches de sueur, montrant la discrimination dont souffrent les personnes obèses. Cela ne l'empêchera pas d'être réduit à l'état de jambon à

l'os avec sa couenne...

Jennifer Hixx (Bimbo) : et voilà la nymphomane de service incarnée par une actrice prête à tout pour se faire connaître. Roulée comme une gravure de mode, elle exhibera ses charmes à de maintes reprises, tentant de coucher avec tout et n'importe quoi. Cette blonde atomique connaîtra un sort semblable aux autres mais laissera un souvenir moite et ému dans la mémoire collective. Au point de la voir figurer dans les pages centrales de PlayBoob du mois de juin 1987.

Andrew Clark (Comique) : c'est le petit rigolo de service, une sorte de silhouette fluette aux cheveux en pétard et au sourire de crétin. Il aura le temps de balancer de nombreuses vanes avant de se trouver face à face avec l'amie tueuse.

Marcus Licok (Zonard gentil) : ce géant black de 2 m est le seul à pouvoir faire face à Thorn et Johnny Page. Silencieux pendant tout le film, il se contentera d'écouter inexorablement son walkman jusqu'à ce que le script en décide autrement. Il deviendra alors pour un temps le second gentil de service avec Richard Dale.



Rébecca Lightgard (Bimbo- Bon samaritain) : très jolie brune, ce personnage ressort particulièrement du métrage. Bimbo sympa et intelligente, le spectateur n'aura de cesse de se demander ce qu'elle fait là, n'ayant ni le look, ni les attitudes d'une délinquante. Carrément timide au début, elle deviendra de plus en plus complice avec les joueurs, interprétant son rôle avec émotion et échappera aux coups de couteau de Tobias. Elle n'échappera pas cependant aux gros plans dans les douches...

LES AMICHES - ZOMBIS

Ils n'apparaîtront qu'en fin de métrage pour augmenter un peu plus le stress du métrage. Incarnés par une dizaine de figurants aux déguisements sommaires, ils paraîtront ridicules et poussifs mais feront preuve d'une volonté tenace à massacrer le plus de monde possible.

LES FLICS

Les agents Cox et Brownket feront une apparition fugitive, histoire de crédibiliser un peu le scénario. L'un est un grand sec et l'autre un jeune chien fou du Texas. Ils ne chercheront pas à en savoir plus sur les disparitions et regagneront rapidement la civilisation.

LE SPECTRE

C'est une jeune fille blonde dénudée avec une peau en latex marron pour donner l'impression qu'elle est brûlée. Ses yeux sont blancs à l'aide de lentilles et un jus noir s'échappe de ses plaies. Lorsque la caméra s'attarde trop sur elle, ses blessures font vraiment plastique collé.

LES DECORS

Le camp de Diamond Lake et ses environs composeront l'unique décor de ce métrage, les PJs ne dépassant pas les limites de l'ancien village amiche (situé sur l'autre rive du lac). Cela renforcera cette impression improbable que le camp est paumé à des centaines de kilomètres de toute civilisation, donc de tout poste de police. Pour exagérer le tout, la seule route atteinte ne verra passer qu'une seule voiture ne prenant pas les auto-stoppeurs la nuit.

Bref, les PJs se contenteront de courir comme des dératés dans la forêt sans jamais rien atteindre de vivant. Pire, ils se retrouveront toujours non loin de leur point de départ.

Et merde...

LES EFFETS SPECIAUX

Giclées de tripes, sang, amputations, seront particulièrement importantes. La caméra se fera une joie de s'attarder sur ces scènes sanglantes montrant un tueur impassible appréciant les ustensiles rouillés (et vraisemblablement pas coupants du tout).

Ceci étant, tout ceci sonne bon le latex et les membres en plastique qui rebondissent sur le sol. On est en 1987, ne l'oubliez pas !

LE LOOK DES PERSONNAGES



Justement, le fait que cette aventure se déroule en 87 va entraîner des particularités au niveau du look. C'était l'époque de Madonna, The Cure, Dépêche Mode, du Top 50, du smurf et des groupes de hard-rock comme Europe. On avait les cheveux longs, des brushings gonflés à la laque, on portait des t-shirts " Thriller ", des bracelets de tennis roses (pour les filles) et on regardait Goldorak et " Madame est servie " à la télé.

Il paraît qu'on continue d'ailleurs... Jouez au maximum là-dessus. Il n'y a pas de portable, pas d'internet, les téléphones sont encore à cadran et les modèles de bagnoles n'existent plus à notre époque. Les images de synthèse n'existent pas.

L'image fait ancienne, les couleurs sont passées et les filles sont filmées comme dans un film X avec Brigitte Lahaie.

Le top de la finesse et du raffinement sous une lumière crue.

TIMELINE ET CONSEILS

Ci-après vous trouverez un timeline détaillant jour par jour les événements qui vont se produire à Diamond Lake, quasiment scène par scène. Vous êtes bien entendu libre de rajouter vos propres événements et d'improviser sur ces derniers.

Il est particulièrement important de décomposer le scénario comme un film, décrivant aussi bien les scènes avec ou sans les joueurs. Ainsi, vous pourrez décrire les meurtres du point de vue des spectateurs. Au début, le tueur n'apparaîtra pas, laissant les joueurs dans le doute quant à la culpabilité de l'assassin.

Puis, lorsque la conclusion sera proche, Tobias sortira de la pénombre pour confirmer (ou infirmer) les soupçons des Teenagers.

Jouez au maximum sur le phénomène des scènes, plans coupés, " pendant ce temps là dans les chiottes ", pour donner une impression de film à votre scénario. Cela n'enlèvera rien à

l'enquête classique de vos joueurs mais rajoutera une touche filmique avec laquelle ils apprendront rapidement à jouer (" Euh, le plan suivant mon personnage n'est plus habillé pareil, j'ai mis un décolleté vertigineux et on a l'impression que je suis allé chez le coiffeur y'a moins de 10 minutes ").

Normalement, seuls les PJs et la jolie Rébecca doivent en sortir vivant. Mais ce n'est nullement obligatoire... En fonction de leur manière d'interpréter leurs personnages, vous pouvez décider d'en éliminer un ou deux et de laisser un PNJ vivant par exemple. C'est toi le chef, c'est toi qui décide, je bénis ton chien et ta famille.

TIMELINE

Voici en détail tout ce qui va se passer durant le métrage...

J-0 (DIMANCHE 8) :

Après un générique classique sur une musique pourrie, les délinquants arrivent au camp de Diamond Lake à bord d'un autobus.

Accompagnés durant leur voyage par Richard Dale, ils sont réceptionnés à leur sortie par Maxwell Thorn et Catherine Straton qui leur font rapidement comprendre à quelle sauce ils vont être mangés (discipline, discipline) :

" Ecoutez moi bien bande de rats, vous n'êtes pas ici pour rigoler, encore moins pour vous la couler douce ! Vous êtes ici pour devenir des hommes ! Nous allons faire en sorte que vous ressortiez de ce camp en personnes civilisées ! Je vais vous faire passer l'envie de recommencer vos conneries ! "

Il va sans dire que Thorn prendra tout de suite Andrew Clark (et tout plaisantin) en grippe.

L'avis du spectateur anonyme : ils sont balèzes les animateurs du camp. Ils sont seulement trois pour surveiller une dizaine de délinquants juvéniles !

Le reste de la journée permettra aux joueurs de faire connaissance avec les PNJs et de découvrir le camp.

Les mecs sont dans un dortoir et les filles dans un autre (comme elles sont pas nombreuses, y'a de la place !).

Le camp de Diamond Lake : c'est une grande bâtisse carrée avec un étage. Le scénario a beau nous répéter que l'édifice est flambant neuf, les plans un peu trop larges révèlent des murs gris, des linoléums délavés et des vitres sales. Seules les pièces les plus fréquentées (douches, dortoir..) ont été repeintes récemment.

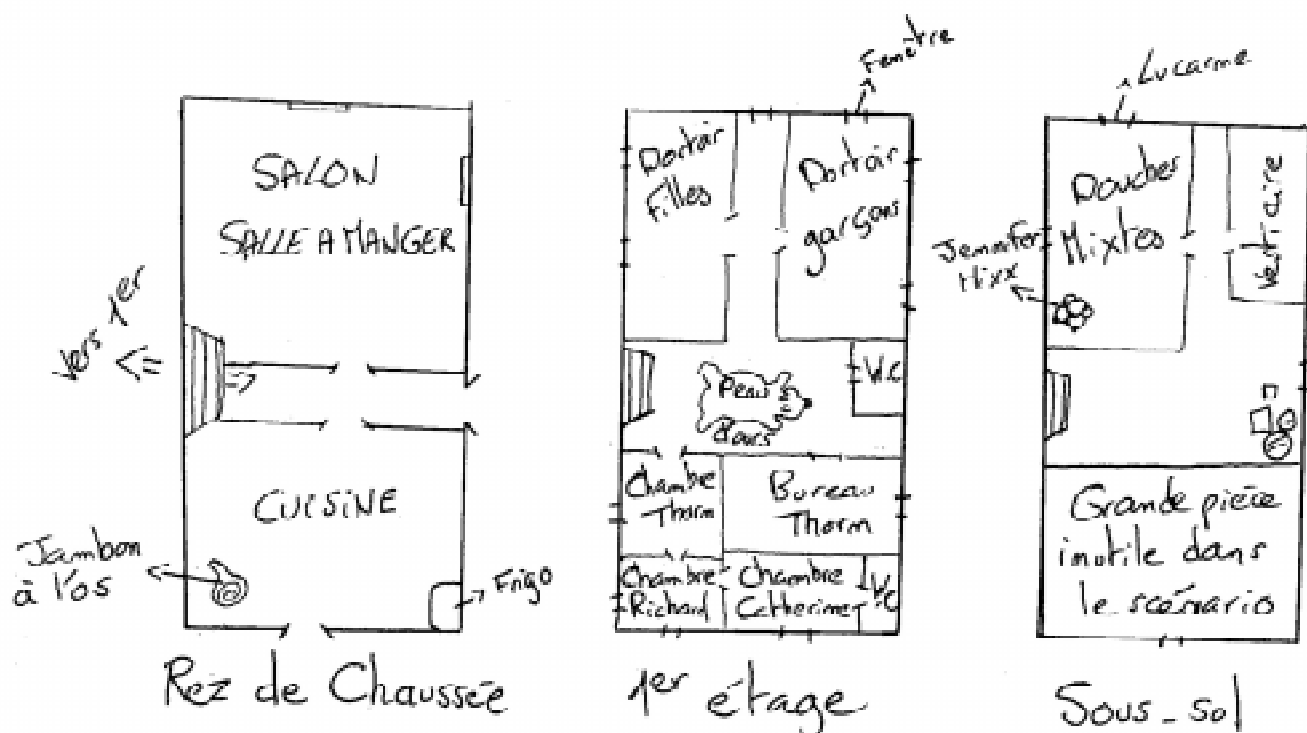
Pensiez tout de même pas qu'ils allaient construire un camp spécialement pour le film ?

Le camp est entouré d'un mince grillage disposant de deux entrées, l'une étant plus large afin de permettre aux véhicules de passer. Curieusement, il n'y a qu'une voiture disponible (le bus est évidemment reparti). A l'arrière du bâtiment, une petite cabane en taules permet de stocker les outils et le bois de chauffage.

Tout le camp est entouré par une forêt dense et propose une superbe vue sur le lac brillant.

Bref, c'est le trou du cul du monde.

A 22 heures pétantes, le couvre-feu gueulé par Thorn oblige tous les personnages à aller se coucher rapidement. Et gare à celui ou celle qui traîne !!



J+1 (LUNDI 9) :

Lever 6 heures du mat' ! Cette journée va permettre de faire découvrir la vie du camp : Après un petit déjeuner à la va-vite, les personnages sont obligés de participer à un parcours du combattant sous la conduite de Thorn. 10 km à suer et gros coup de fatigue pour Zed qui subit illico les jurons de Thorn et les méchancetés de Johnny.

A midi, première scène de douche pour les filles. Une caméra subjective (par les yeux de Tobias) fait comprendre aux spectateurs que quelqu'un mâte les donzelles dévêtues d'une petite fenêtre (quelle idée de mettre les douches au sous-sol franchement) !! Le repas (préparé par on ne sait qui) du midi est suivi de travaux d'intérêt général pour chacun : couper du bois, laver les toilettes, faire les vitres, repasser le linge (!!)...

Le soir, Catherine Straton accuse sévèrement Jennifer d'avoir mal nettoyé le dortoir des filles. La nymphomane de service insulte l'animatrice et ces dernières finissent par en venir aux mains. Catherine est griffée au visage et Jennifer enfermée dans la cabane de jardin.

Avant le couvre-feu Thorn appelle Andrew (Le comique chiant) dans son bureau.

Durant la nuit, Johnny et son comparse mettent Zed à poil et le ligotent avec du sparadrap.

L'avis du spectateur anonyme : ils sont discrets en plus, personne ne s'est réveillé dans le dortoir !

Réveil en sursaut à 3 heures du mat' ! Andrew n'est plus dans son lit ! Il a fait le mur !

Toute personne demandant à Thorn pourquoi il a fait venir Andrew dans son bureau s'entendra répondre que *" ce petit merdeux s'est payé ma tête toute la journée et que je lui ai donc donné une corvée de plus à faire : couper du bois en pleine nuit ! Mais qu'il en a profité pour se casser. "*

Jennifer est toujours dans sa cabane mais n'a rien entendue. Chaque animateur prend alors un groupe de jeunes avec lui et part en forêt avec une lampe torche.

Andrew reste introuvable...

J+2 (MARDI 10) :

Tout le monde est dans le pâté mais la journée repart comme la précédente. Ce matin : aviron sur le lac !!

Cette course autour du lac aura un mérite : attirer l'attention des joueurs sur les ruines du village amiche dont l'éolienne tourne au ralenti.

Gageons que cette découverte attisera la curiosité des PJs.

Après la course, Zed en prendra encore plein la tronche, Thorn lui reprochant de n'être qu'une " boule flasque et insipide ". Johnny et David riront à gorge déployée sous le regard réprobateur de leurs camarades.



Durant la nuit, Richard trouvera Catherine (habillée de sous-vêtements en cuir, les cheveux roux en bataille) l'attendant langoureusement avec son fouet sur son lit. Il refusera calmement ses avances. Vexée, elle partira en claquant la porte. Elle finira sa nuit dans la chambre de Thorn, amateur de coups, le corps couvert de cicatrices, mais leurs ébats seront coupés au montage.

Une caméra subjective fera comprendre au " spectateur virtuel " qu'un individu regarde l'édifice de l'extérieur.

J+3 (MERCREDI 11) :

Plus personne ne semble se préoccuper de la disparition d'Andrew, Thorn se contentant d'un laconique : " il n'ira pas bien loin, les flics sont prévenus ".

Laissés à leur libre-arbitre après une séance de pompes difficile (surtout pour Zed qui pour une fois se fera défendre par Richard qui obligera Johnny et son pote à en faire le double, faisant germer en eux un sentiment de vengeance), les PJs iront en forêt. Là, ils découvriront l'ancien puits de mine dont les planches qui le recouvrent sont défoncées.

Il a l'air profond mais n'ont ni torche ni corde sur eux. Cette descente attendra donc un peu plus tard...

Pendant ce temps-là les filles iront faire trempette dans le plus simple appareil dans les eaux du lac sous la surveillance intéressée de Catherine Straton. Rebecca aura clairement le sentiment d'être surveillée par " quelque chose d'autre " et en fera part

aux joueurs le soir même.

Durant la nuit, on ne sait trop comment, Zed se fera poursuivre par Johnny et son pote jusque dans la forêt, histoire de lui faire payer les pompes du matin. Zed parviendra à se cacher et les deux Zonards se sépareront pour retrouver leur proie. Le petit gros assistera alors à la décapitation en règle (GORE GORE) de David Creeg par un tueur dont on ne verra que les mains. Son expression en dira long sur son effroi et son traumatisme.

Johnny ne retrouvera pas son compagnon et retournera au camp, un peu paniqué, pour annoncer sa disparition.

Menés par un Thorn colérique, ils ne retrouveront aucune trace de Creeg.

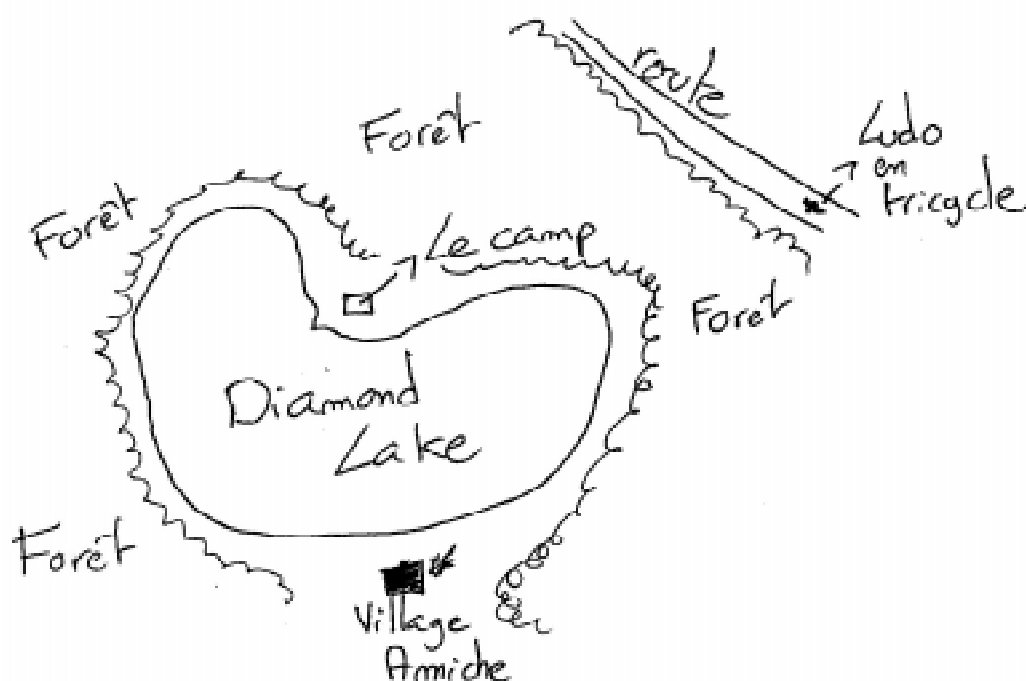
L'avis du spectateur anonyme : en plus il est propre Tobias, il décapite un mec et ne laisse aucune trace de sang !

Un bruit dans les buissons fera sursauter tout le monde jusqu'à ce que Thorn découvre qu'il s'agit de Zed, prostré dans un coin. Johnny se jettera sur lui en l'accusant d'avoir tué David et Andrew. Il se saisira d'une branche d'arbre et... Marcus Licok s'interposera, protégeant Zed de son corps d'ébène et décochant dans la gueule de Johnny un tonitruant coup de poing l'envoyant directement dans les pommes.

Tout le monde regagnera le camp mais il sera impossible de faire parler Zed, en sueur, les yeux injectés de sang, plongé dans un silence inquiétant. Richard demandera alors à tout le monde d'aller se coucher. Il promettra d'appeler la police le lendemain.

Pendant la nuit, la blonde Jennifer tentera d'obtenir les faveurs d'un des PJs en se trimbalant en petite tenue dans les couloirs. Quant à Marcus, il fera comprendre aux PJs qu'il serait peut-être bien d'aller voir ce qu'il y a dans ce village sur l'autre rive.

L'avis du spectateur anonyme : c'est beau l'insouciance !



Si ce n'est pas déjà fait, les PJs pourront tenter de sortir du camp pour aller voir ce qui se passe en face. Ils seront accompagnés de Marcus et de Rébecca.

Je vous laisse le soin d'improviser ce passage, en fonction du plan des PJs. Le plus dur est de passer devant la chambre de Thorn sans se faire repérer.

Le voyage jusqu'au village se passera bien mais les bruits de la forêt créeront une atmosphère particulièrement inquiétante. Les PJs découvriront des restes de granges et d'habitations calcinées. En cherchant bien (jet de Trouver Objet Bien Planqué sous une Planche Carbonisée ou Sens), les PJs pourront néanmoins découvrir deux indices :

- un cadre avec une photo à moitié brûlée sur laquelle apparaît un couple avec un jeune enfant. Ce sont des amiches vu leurs vêtements.

- une odeur de pétrole se dégage d'une cuve rebouchée avec des pierres. Visiblement il reste encore une bonne quantité d'or noir dans le fond. Il ne faut mieux pas fumer à côté...

Alors qu'ils s'apprêteront à faire demi-tour, la voix de Richard les fera sursauter : " Je peux savoir ce que vous êtes venus faire ici ? Si Thorn savait ça..."

Mais Richard n'est pas un mauvais bougre et écoutera ce que les joueurs ont trouvé. Il leur expliquera qu'il ne sait pas grand chose sur ce village mais que Thorn, lui, doit en savoir plus.

Reste à savoir s'il voudra bien le dire.

La nuit, un spectre terrifiant apparaîtra à un des PJs : il s'agit d'une jeune fille atrocement brûlée.

J+4 (JEUDI 12) :

Les flics seront là à la première heure, comme promis par Richard. Les agents Cox et Brownket tenteront d'élucider le mystère des disparitions. Ils interrogeront rapidement chaque PJ, leur demandant ce qu'ils faisaient au moment des faits. Les deux flics n'arriveront pas à sortir Zed de son mutisme et feront un petit tour en forêt pour faire bonne figure.

Après une matinée à tourner en rond dans le camp, ils concluront que les deux délinquants ont sans doute fugué et se chargeront désormais de les retrouver. Ils partiront sans demander leurs restes mais non sans avoir lorgné la micro-jupe de Jennifer Hixx..

Personne ne sera étonné que l'enquête soit aussi bâclée. La police est venue, c'est le principal et on est pas dans un épisode de Columbo. Youpi !

Les PJs n'obtiendront rien de Thorn (à part 30 montées de corde comme punition) qui semble pourtant en savoir bien plus qu'il n'y paraît sur le village amiche. Il ment mal. Par-contre, Rébecca leur expliquera que Thorn laisse toujours son bureau fermé, comme s'il craignait quelque-chose... Peut-être y a-t-il des indices ?

La fin de journée se déroulera dans une ambiance désagréable, Johnny se rangeant de plus en plus du côté de Catherine et Thorn. En fait, il ira jusqu'à espionner les PJs...

La nuit tombée, les PJs pourront tenter de s'introduire dans le bureau du Fasciste en chef (jet de Crochetage). Ce dernier est impeccablement rangé mais contient de nombreux bibelots équivoques : croix de guerre, photos du viêt-nam, casque prussien (!!), trophées de

chasse...

Il y a un fusil à pompe accroché au mur.

L'objet le plus important se trouve dans un des tiroirs du bureau : il s'agit d'un vieux livre contenant des coupures de presse. Dans ces dernières sont relatés les événements de Diamond Lake : le jeune amiche tué (on voit une photo de lui avec ses parents, c'est la même que celle du village), la vengeance des amiches, la jeune fille brûlée vivante (" Mon dieu, le spectre, c'est elle ! "), le retour de la vengeance des parents... etc. Une photo montrera les adolescents qui ont poursuivi Tobias...

Parmi eux, l'éducateur responsable en gros plan : Maxwell Thorn !

L'avis du spectateur anonyme : mon dieu, quel hasard, je me sens défaillir...



Au même moment, Jennifer prendra seule une douche en nu intégral, sans réaliser qu'elle est observée. La caméra subjective s'approchera dans son dos (bien-entendu, elle ne sent pas la présence de Tobias) et les mains du tueur viendront lui enfoncer un couteau profondément dans le crâne (GORE GORE).

Catherine, qui passera non loin des douches au même instant, entendra un bruit sourd et, un sourire sadique aux lèvres, commencera à se dévêtir tout en se dirigeant sensuellement vers les douches (elle s'attend sans doute à trouver autre chose que de la viande froide).

Retour sur les PJs : au moment où ils découvriront ce secret, la voix de Thorn retentira dans leur dos :

" Bande de charognes, vous êtes de vrais fouille-merde !! "

Derrière lui se trouve Johnny qui a tout cafté...

Mais il n'aura pas le temps d'insulter plus longtemps les joueurs. Le cri de Catherine retentira dans tout le bâtiment....

Tout le monde se dirigera vers les douches. Ils découvriront des flaques de sang et il semblera qu'un corps a été traîné vers l'extérieur (en le passant par la lucarne). Mais il n'y a rien d'autre. A la vue du sang, Zed hurlera et s'enfuira comme un couillon vers la forêt...

" Où sont Johnny et Thorn ? " interrogera Richard. Effectivement il ne sont plus là. Le groupe devra alors se séparer en deux : l'un pour chercher Thorn et Johnny, l'autre pour récupérer Zed et ce qui reste des filles.

A la recherche de Thorn : pendant que l'autre moitié du groupe s'éloignera vers la forêt, le groupe restant (accompagné de Richard et Marcus) se mettra à la recherche du nazillon. Tout à coup, l'électricité sera coupée. Et autant dire que le téléphone ne marchera pas.

Panique !

Ils découvriront avec horreur le corps de Thorn dans son bureau. Ses tripes à l'air et sa tête empalée sur le casque prussien.

Le fusil à pompe n'est plus là !!

Tobias surgira de nulle part pour planter quelques coups de couteau dans les côtes des membres du groupe et transformer Marcus en steak tartare. Ils n'auront alors plus qu'un

seul choix : FUIR.

Sous la conduite de Richard, ils se dirigeront vers la voiture. Mais tous les fils seront coupés.

Tobias surgira par la porte d'entrée, une hache à la main... Il sera parfaitement visible cette fois-ci.

L'avis du spectateur anonyme : qu'est-ce que c'est que ce tueur craignos ?

Le groupe ensanglanté s'engagera alors dans la forêt, poursuivi par Tobias. Ils atteindront une route isolée mais la seule voiture passant par là ne s'arrêtera pas. Tobias surgira sur la route et les forcera à revenir dans les bois...

A la recherche de Zed : sera décrite la course folle de Zed qui, par inadvertance, marchera sur les planches pourries de l'ancien puits de mine. Il se rattrapera de justesse au bord du gouffre.

Au-dessus de lui apparaîtra alors Johnny, hilare :

" Salaud, tu vas payer pour David et les filles ! Je sais que c'est toi enculé ! "

L'avis du spectateur anonyme : il est aussi futé que les flics lui !

Johnny commencera à piétiner les mains du pauvre Zed pour le faire chuter mais il n'aura pas le temps de terminer son forfait. Une fourche lui traversera le bide (GORE). Plusieurs ombres sortiront des bois, avançant d'un pas saccadé, leurs traits dissimulés par l'obscurité (les Amiches-Zombis).

Gros plan sur Zed faisant un signe de pitié de la tête avant que cette dernière ne soit fendue en deux par une hache (GORE GORE GORE). Le gros Zed chutera à son tour dans le puits dans un gargouillement sanguin.

Le deuxième groupe (accompagné de Rébecca) arrivera dans les bois au même moment. Ils découvriront le puits et, en l'inspectant avec une lampe torche, découvriront un spectacle horrible : tous les corps des disparus se trouvent au fond !!

La vache j'ai envie de gerber... C'est dingue autant d'acteurs faisant semblant d'être morts et de mannequins en plastique !

Ils se feront attaquer par les Amiches-Zombis au même moment. Je vous laisse le soin de décrire cette lutte. Il faut simplement que Rébecca disparaisse, faisant croire aux Pjs qu'elle est morte elle aussi (oui, je sais entretenir le suspense).

A leur tour, les survivants s'enfuiront vers le camp et tomberont nez à nez avec le second groupe, poursuivi par Tobias et arrivant en sens inverse. " Oh mon dieu ! Ahhhhh ! Tiens, c'est vous ? ".

Derrière eux, les dix amiches accompagnés de Tobias avanceront d'un pas décidé avec haches, fourches, faux, pelles, fourchettes en bois faites main...

L'avis du spectateur anonyme : c'est marrant ça, ils ne courent pas et vont aussi vite que les teenagers. Ils maîtrisent la téléportation ou quoi ?

Devant eux, le spectre de la jeune fille apparaîtra de nouveau pour leur désigner le village amiche. C'est là que tout doit en finir... S'ils ont compris le script, ils se dirigeront à pas de course vers le village.

Oui, c'est un peu dirigiste mais ce n'est pas toujours comme ça.



CHAPITRE FINAL

Aux PJs de trouver un plan pour s'en sortir. Normalement, Richard se sacrifiera en se faisant exploser avec les amiches à l'aide de la cuve de pétrole pendant que les teenagers se jetteront dans les eaux du lac. Mais s'ils ont une meilleure idée...

Lorsqu'ils sortiront de l'eau et s'approcheront du brasier, Tobias (dans un sale état) surgira des flammes pour en finir avec les PJs !! Ah le con il est coriace comme Terminator cet enfoiré !

L'avis du spectateur anonyme : quel rebondissement !

Et c'est la bonne Rébecca, le corps tailladé, surgissant de l'angle mort de la caméra, qui explosera la tête du croquemitaine avec le fusil à pompe de Thorn !!!!

L'avis du spectateur anonyme : quel rebondissement pour sûr !

S'ils ne l'ont pas compris eux mêmes, Rébecca (qui est plus fine que la moyenne), expliquera que ce tueur n'est autre que le jeune Tobias. Ne me demandez pas comment elle a compris le scénario avant les autres, j'en sais rien.

Les teenagers se retrouveront ensemble près du brasier, se serrant les uns contre les autres pendant qu'au loin résonneront les sirènes de la police.

Ou une fin dans ce genre quoi...

Un truc bateau...

Va falloir apprendre à improviser parce que je vais pas toujours tout décrire nom de diou ! Après on va me dire que c'est trop linéaire !!

Si vous croyez que c'est facile d'écrire des scénarios aussi merdiques franchement...

THE END

L'avis du spectateur anonyme : j'aurais mieux fait de louer un film de boules tiens...

LES CARACTERISTIQUES DES VILAINS :

TOBIAS :

in Brain Salad :

Muscle : 5 Réflexe : 4 Santé : 0 Charisme : 5 Adresse : 2 Tronche : -3
Cerveille : 3 Mémoire : 5 Tripes : 5 Sens : 2 Chance : 3
Psy : 1

Tobias est un psychopathe mort-vivant, on lui applique donc les règles de ces deux classes à un détail près : Tobias est insensible à tout dommage mais n'a pas besoin de Points de Cerveau pour survivre.

Compétences : Armes blanches (10), Mâter les nanas sans se faire remarquer (9), Suivre bêtement le script (6), Agir uniquement le Jeudi 12 (10), Combat mains nues (8)

in SODA :

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

Tobias est un psychopathe mort-vivant, il est insensible à tout dommage physique mineur (coup de couteau, hache...) et ne meurt que lorsque le script l'a décidé.

Compétences : Armes blanches (5), Mâter les nanas sans se faire remarquer (4), Suivre bêtement le script (3), Agir uniquement le Jeudi 12 (5), Combat mains nues (4)

UN AMICHE TYPE

in Brain Salad :

Muscle : 4 Réflexe : 2 Santé : 0 Charisme : 3 Adresse : 2 Tronche : -2
Cerveille : 1 Mémoire : 1 Tripes : 5 Sens : 2 Chance : 2 Psy : 1

Mêmes règles que Tobias.

Compétence : Frapper tout ce qui passe à portée (8)



in SODA :

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

Mêmes règles que Tobias.

Compétences : Frapper tout ce qui passe à portée comme un abruti (4)

Willy Favre - 2001 (C)

Les photos de ce scénario sont essentiellement tirées de la série des Vendredi 13



Ah enfoiré ! Le pouce dans le nez c'est rude !

Prochainement :

JEUDI 12
LE RETOUR DES AMICHES