

THE CHICKEN ISLAND

UN FILM D'ALAN SMITHEE (1990)



SCÉNARIO B - DIGESTIF

NOTRE AVIS : Film horrifique de basse-cour. Ce film est l'exemple typique des métrages désastreux : scénario sans aucun doute écrit par l'arrière petit fils du producteur (entre une partie de Super Mario et le visionnage du Club Dorothee), comédiens recalés à tous les cours de comédie, apparitions fugitives d'anciennes gloires du petit écran, effets spéciaux dignes de " Ricky ou la Belle vie ". Encore une production Alan Smithee, encore une dobe incroyable (tellement incroyable que j'en écris " daube " n'importe comment !). Partant pour une destination de rêve pleine de sable fin et de cocotiers à bord d'un vieux coucou, des teenagers sont obligés d'atterrir en catastrophe sur une petite île sauvage et déserte, perdue au milieu du Pacifique.

Déserte, c'est ce qu'ils croient en premier avant de devenir les prisonniers d'un curieux Docteur, réfugié dans une ancienne base militaire ultra-secrète, effectuant des expériences génétiques interdites sur des humains... Et les transformant en monstres qui font " côôt côôt " lorsqu'on leur lance du grain.

LES SECONDS RÔLES PRINCIPAUX :

DOCTEUR CANTONNAIS : archétype du savant-fou, interprété par l'acteur hongrois Ute Ubander Utelban (vu notamment dans " *Les Aventures du Yéti à Budapest* "), le Docteur Cantonais a un physique sec et un regard profond, digne de certaines grandes figures de la Hammer. Son aspect de croque-mort grisonnant en blouse blanche, accompagné par de grands gestes de dramaturge, aurait pu donner un minimum d'intérêt à ce nanar.

Malheureusement, un doublage désastreux essaye pendant tout le métrage de donner un accent slave au Docteur. Le doubleur n'étant pas slave, l'accent du Docteur Cantonais

semble plus souvent asiatique, puis québécois... avant de finir le film sans accent du tout.

VANESSA : habituée des productions PythaGore, scream-queen vedette de "*Capitaine Chow Chow et la lampe magique*", "*Attack of the monkey with hundred fingers*", Pamela Ford interprète ici le rôle de la fille du Docteur Cantonais.

Persuadée de tenir enfin un rôle en or après des années d'effeuillage sous la douche, elle incarne avec beaucoup d'efforts une jeune femme choquée par les expériences contre-nature de son père. Non sans quelques répliques mortelles d'ennui.

Du coup, malgré de nombreuses poses suggestives, cette rousse incendiaires aux mensurations vertigineuses n'apparaît pas une seule fois dévêtue. Ce qui rend le métrage particulièrement frustrant pour le mâle moyen, le metteur en scène s'arrangeant toujours pour cacher ses attributs à la caméra ou passer à la scène suivante avant une scène chaude.

Visiblement, l'actrice n'aurait pas signé son contrat sans cela.

Toujours est-il qu'après ce fiasco filmique, la prude Pamela a changé son fusil d'épaule. On peut désormais l'admirer dans "*Forêt vierge et mât de béton*", un film X avec Ricco Sijason.



DALTON : Larry Manetti (Orville Wilbour Wright III dit "Rick" dans la série "*Magnum*") incarne ici le pilote baroudeur, mal rasé, grande gueule et sacrément enfoiré. Un pilote légèrement alcoolique qui emmènera les joueurs dans le piège avant de mourir picoré à mort.

JACK CREEG : Lee Horsley, qui interprétait "Matt Houston" dans la série éponyme est ici un rescapé des expériences du Docteur Cantonais qui est enfermé dans ses cachots. Clé de voûte du récit, il donnera quelques informations aux teenagers avant de disparaître en explosant avec une maquette de Cessna peinte à la main. A noter que depuis "*Matt Houston*", il a pris pas mal de bide et semble littéralement s'emmerder dans cette série B sans le sou.

RINGO : rôle initialement prévu pour Marc Dacascos, il fut finalement confié à Kim Longshot ("*Apocalypse Carnage*" et "*Cyborg Maniac VI*"). Ringo est l'arme fatale du Docteur Cantonais, un homme-galinacé fort et obéissant, adepte de boxe thaï et de close-combat façon Chuck Norris.

Méconnaissable de la crête aux pieds, ce mutant ressemble à un coq humanoïde aux abdos de latex et aux yeux lumineux dans l'obscurité.

Si son aspect s'avère inquiétant dans la pénombre, il devient rapidement ridicule en pleine lumière. D'autant plus que l'acteur a quelques difficultés pour courir sur le sable avec ses grands pieds de poule en plastique.

Et on passe sur les "côt côté" répétitifs qui ponctuent chacun de ses apparitions dans la bande son.

KARL : c'est le bras droit du professeur teuton. Il a une sale gueule de petit vicieux (du style : nazi balafré avec une dent en or) et on ne comprend pas trop ce qui le motive dans cette histoire. L'argent ? La fidélité envers Cantonais ? Etre un bras droit typique de série B ? Les spectateurs attendront de lui des actes de méchanceté gratuite et une mort digne de ce nom.

LES SECONDS RÔLES SECONDAIRES :

LES HOMMES-POULES : ces sbires de Ringo sont quatre, avec des costumes totalement foireux, moulages approximatifs de celui de Ringo. Ils n'apparaissent que vers la fin du métrage, histoire que les teenagers se défoulent un peu sur quelque chose. Bien entendu, en réalité ils sont une vingtaine mais on en voit jamais que 4 en même temps à l'écran et plus le film arrive à sa fin, plus les costumes sont abîmés et noircis par la saleté.

LA TRIBU DES MATCHUTCHUS : ces cinq stéréotypes ethniques forment la tribu indigène de l'île du poulet. Seuls survivants des attaques des gallinacés mutants, ils se dissimulent dans la forêt en se couvrant de terre et de feuillages. Nombre de leurs parents ont fini dans les cuves du savant-fou en magmas protozoaires avortés. Ils pourront devenir de précieux alliés pour les joueurs. A noter la présence d'une seule femme, à la physionomie de mannequin, vêtue d'un simple bikini en peau de mouton (Jenna Windom, vue dans "Nightmare's Titties").

LES ASSISTANTES DÉVOUÉES : Jeena King et Cassandra Swamp, deux blondes californiennes carrossées, jouent ici les assistantes du Docteur Cantonais. Des assistantes quelque peu délurées puisqu'elles seront surprises à de nombreuses reprises en tenue d'éve.

CAPITAINE MARCO : Roland Magdane, dont la carrière américaine n'est plus à glorifier, apparaît à la fin du film sous les traits du Capitaine Marco pour venir récupérer les teenagers. Une apparition de quelques minutes, avec deux répliques et sans tarte aux grenouilles... Ouin Ouin.



L'ENFER DU DÉCOR

L'ÎLE DU POULET : c'est le principal décor de ce métrage, un petit joyau tropical entouré d'une longue plage de sable blanc et d'une eau transparente. Les terres semblent immenses et escarpées, recouvertes d'arbres formant une véritable forêt vierge. Des bruits étranges s'en dégagent, ainsi que le chant indémodable de l'oiseau Kookabura (*Règle dite de l'oiseau Kookabura : Cet oiseau tropical pousse ses fameux «Hou-hou-hou-ha-ha-ha-ha!» tant utilisés dans le bis. Selon cette règle, à chaque fois que les protagonistes d'un film évoluent dans une forêt inquiétante, la bande-son lancera le cri de l'oiseau kookabura suramplifié, même si la forêt en question se situe à des années-lumières du biotope de ce même oiseau. Exemple : un peu tous les sous-»Vendredi 13"*).

Non loin de l'étendue de sable se trouve une piste d'atterrissage en piteux état, quasiment invisible du ciel.

Malgré une impression d'immensité dégagée par des plans aériens, les PJs donneront l'impression de marcher sur place. Leurs virées en forêt auront toujours un goût de déjà vu. Pire, le grain de l'image, la lumière, les arbres dans le fond de l'écran contrasteront curieusement avec l'image précédente où les PJs se déplaçaient sur la plage, en bordure de

forêt. Et pour cause : certains plans ont été entièrement tournés en studio.

Lors d'un long plan séquence culte montrant les PJs en train de fuir, un voilier apparaîtra fugitivement dans le fond de l'écran... Visiblement, un raté au montage.

LE LABORATOIRE DU DOCTEUR CANTONNAIS : de l'extérieur, il a l'allure d'un vieux blockhaus rescapé de la guerre du Pacifique. Recouvert d'herbes hautes, il n'a aucune ouverture apparente. A l'intérieur, c'est tout autre chose... Le bâtiment semble presque neuf, avec tuyaux, cuves et ordinateurs qui font bip sur lesquels travaillent les jolies assistantes (*Règle de la dactylo-hystérique : règle selon laquelle les personnes se servant d'ordinateurs dans les films n'utilisent jamais la souris mais uniquement le clavier qu'ils tapotent à tout bout de champ, pour tout et n'importe quoi : agrandir une image, surfer sur le web, pirater une banque de données, jouer avec Simone sur Ibazar...*).

A noter que rien ne différencie ce prétendu laboratoire d'une petite start-up tropicale ou d'un bureau d'étude. Seule une cuve isolée, contenant un " monstre mal formé " fera deviner au spectateur l'effroyable vérité.

LA VILLA DU DOCTEUR CANTONNAIS : à quelques mètres de ce laboratoire secret caché par les herbes folles, trône la superbe propriété du savant-fou. Résidence d'un étage aux murs blancs, elle est particulièrement luxueuse et offre une magnifique vue sur la mer. Pourtant, elle demeure invisible de la côte et un travelling révélera à plusieurs reprises que de nombreux arbres cachent normalement tout le panorama. Va comprendre Charles...

LES EFFETS UN BRIN SPÉCIAUX :

Ils se limitent quasiment aux costumes des volailles mutantes et à quelques scènes un peu plus bifteck saignant. C'est tout.

Le voyage jusqu'au décor naturel ayant coûté cher à la production, il était hors de question de couler le métrage à cause d'effets spéciaux trop gourmands. Comme l'a dit Alan Smithee lors de la sortie du film : "*je voulais réaliser le compromis parfait entre Prédator et le Cercle des Poètes Disparus*".

Il a tout juste réussi le compromis parfait entre "*Agence Acapulco et Portés Disparus*", c'est déjà pas si mal !

SYNOPSIS :

Tout commence en 1943 sur une île minuscule perdue dans le Pacifique. Financé par les nazis, le jeune professeur Cantonais se livre à des expériences visant à créer le soldat absolu, future arme du IIIème Reich.

Encadré par une patrouille de cinq soldats, le docteur (en compagnie de sa femme, l'assistant dans ses travaux) utilise les corps de prisonniers afin de les transformer en armes de guerre vivantes.

En 1945, une de ses créations les plus abouties s'échappe, tuant sa garde rapprochée et endommageant sérieusement son laboratoire. N'obéissant désormais qu'à son créateur, " Ringo " oblige du même coup ce dernier à reprendre ses travaux depuis le début.

Effrayé par cet incident, la femme de Cantonais se met en retrait par rapport aux recherches de son mari qui se lance à cœur perdu dans ses expériences interdites lui ayant permis de créer Ringo (certains fins esprits diront qu'elle " riz jaune "). Persuadé que la guerre n'est pas finie, sombrant peu à peu dans la folie, il ne baisse pas les armes après la chute du Reich. Une violente soif de pouvoir monte rapidement à sa tête et il décide de créer une armée afin d'asseoir son pouvoir sur les continents. Ayant perdu une partie de ses découvertes lors de l'explosion de son

labo, il reprend ses recherches en utilisant les membres de la tribu des Matchutchus. Cherchant toujours plus de "cobayes", il finit par décimer les seuls habitants de l'île et se cloisonne dans son laboratoire de dément.

En 1969, sa femme (isolée dans leur villa depuis de nombreuses années) meurt d'une attaque cardiaque, non sans avoir donné naissance à une petite fille un an auparavant : Vanessa.

Après plus de 45 ans de recherches, le docteur de l'île du poulet est parvenu à créer 20 nouveaux spécimens, moins aboutis que l'original. Mais désormais, il n'a plus de cobaye sous la main (les seuls survivants de la tribu des Matchutchus se terrant dans les entrailles de la jungle...)

Désirant plus que jamais mettre au point une armée indestructible, le savant-fou paye donc grassement des mercenaires pour lui amener du "sang neuf" de l'extérieur.

C'est ainsi que les joueurs vont être victimes de ce sinistre traquenard. Persuadés d'être les gagnants d'un superbe voyage en Polynésie, les teenagers vont subir un faux crash d'avion sur la luxuriante "île du poulet". Mais cet atterrissage forcé n'a qu'un seul but : les amener tout droit dans les cuves verdâtres du professeur frappadingue.

TIMELINE

Comme à l'accoutumée, nous allons faire appel à un Timeline pour vous aider à situer les différents événements (un script étant toujours linéaire). Néanmoins, nous nous contenterons de grandes trames afin de laisser un peu plus de liberté aux joueurs et à vos talents d'improvisateur.

L'île du poulet étant un magnifique décor à explorer, nous sommes sûrs que vous pourrez rajouter votre grain de sel aux événements classiques (et inéluctables) de ce métrage. Au pire, regardez les Aventuriers de Koh-Lanta sur TF1 pour le côté : "je suis sur une île déserte et je chie en spray, avec quoi vais-je pouvoir me torcher ?".

PROLOGUE

*"Tout d'abord, notons que de nombreux films suivent la **règle du prologue** qui veut qu'ils commencent par une (brève) introduction située dans le passé, la transition avec le présent étant assurée par un sous-titre qui informe le spectateur qu'on est maintenant «x temps plus tard». Le temps en question est en général celui qu'il a fallu au héros ou au méchant pour parvenir à l'âge adulte, ou bien aux monstres pour proliférer, voire tout ça à la fois."*

Et vous n'échapperez pas à cette règle ! Y'a pas de raison ! Avant l'entrée en scène des teenagers, vous devrez décrire les événements de 1945.

Vous n'oublierez pas de préciser que tout ce que vous dites est en noir et blanc.

C'est important pour l'ambiance "prologue flash-back".

La scène se déroule dans un laboratoire sinistre (en noir et blanc donc). Là, cinq nazis en uniforme (toujours en noir et blanc) font leur apparition, armes à la main. Ils ont l'air nerveux et scrutent l'obscurité à la recherche d'un ennemi invisible.

Le laboratoire est occupé par un fatras de p'tit chimiste et d'imposantes bouteilles de gaz posées près d'un mur (gros plan sur la tête de mort collée sur ces dernières, faisant comprendre immédiatement au spectateur le danger de la chose... et que ça risque plus ou moins de péter bientôt, sans quoi on s'attarderait pas sur ce détail inutile).

Alors qu'ils avancent doucement dans le laboratoire, ils subissent de plein fouet la ***règle de l'inexistence du hors-champ*** : autrement dit, tout ce qui est invisible pour le spectateur l'est également pour les personnages. Ça permet de faire surgir brutalement d'un des bords de l'image un monstre ou un tueur qui peut prendre par surprise une victime désignée, alors que dans la vie réelle celle-ci aurait eu le temps de s'apercevoir du danger et de s'enfuir.

Donc, alors que nos nazis progressent en groupement serré, ils ne voient pas surgir une ombre imposante derrière leur dos (on ne voit pas ce que c'est). Faut dire aussi que les victimes ne regardent jamais dans leur dos, même lorsqu'elles avancent en reculant ! Enfin bref, s'ensuivent des hurlements (en allemand et en noir et blanc), des tirs de mitraillettes et l'explosion du laboratoire (avec de jolies flammes en noir et bla... comment ça, je suis lourd ?).

Puis, après une transition plus ou moins heureuse (du style : gros plan sur les flammes en 45, et hop, on passe à la flamme d'un briquet d'un des teenagers), on passe directement en 1991 et à l'entrée des PJs.

J-15

Pour une fois, il n'est pas nécessaire que les personnages se connaissent déjà. En fait, le voyage sera l'occasion de faire plus ample connaissance.

15 jours avant le départ, chaque teenager reçoit une enveloppe les informant qu'ils sont les vainqueurs d'un grand jeu concours. Le prix est un séjour de deux semaines à Tahiti. Il leur est demandé de se présenter dans 15 jours à l'aéroport de Southvalley où leur avion les attendra pour les emmener vers cette destination de rêve. Youpi !

Pensez à votre maillot de bain !

J-0

L'aéroport de Southvalley n'est pas bien grand et a plutôt l'allure d'un aéroclub de province, paumé au milieu de nulle part. Peu importe, les joueurs ne seront pas accueillis par de charmantes hôtesse mais par Dalton qui jettera un regard furtif à leurs papiers. Le spectateur sera bien le seul à se douter d'un plan foireux, mais tout ceci n'enlèvera rien à l'enthousiasme des gagnants, persuadés d'aller bronzer sur une plage ensoleillée.

Dans un avion en état plus que pas bon, les teenagers effectueront un voyage de 15 heures avec quelques boissons et sandwiches " étouffe chrétien ". Durant ce trajet, ils auront tout le temps nécessaire pour faire connaissance et échanger sur des sujets aussi variés que : " j'espère qu'il fera beau ", " tu es de quel coin toi ? " ou " c'est bizarre, je ne me souviens pas avoir participé à un jeu pour gagner ce voyage ".



15 heures après leur départ, au milieu de nuages épais, l'avion donnera quelques signes de fatigue avant de piquer en flèche dans le hurlement des passagers. Dalton leur expliquera alors qu'un des moteurs ne fonctionne plus et qu'il lui faut atterrir en urgence sur l'île la plus proche.

Dans le tremblement de la caméra, les visages inquiets des teenagers laisseront transparaître une terreur digne des pires films catastrophes.

D'une main de maître, Dalton parviendra à faire atterrir son coucou en plein milieu d'une jungle hostile et verte avec des branches et des insectes qui piquent.

Dehors, il fera nuit et ils seront accueillis par la bande son d'une forêt équatoriale. Dalton leur proposera de camper ici en attendant l'aube. Il commencera alors à jeter un œil " inquiet " aux moteurs de son avion (sans trop y croire).

JOUR +1

Ils seront réveillés par Karl, qui fera semblant d'être surpris de les trouver ici. Il se présentera comme l'homme de confiance du docteur Cantonais, propriétaire de cette île et leur proposera de les accompagner à sa villa pour se reposer. Dalton fera comme s'il ne le connaissait pas et suivra les joueurs jusqu'à la propriété du charmant professeur au nom étrangement pas germanique.

Note : un personnage réussissant un jet de Sens Moyen pourra observer que l'endroit où s'est posé Dalton ressemble bigrement à une piste d'atterrissage improvisée.

Dans la villa, ils seront accueillis par les deux assistantes bien roulées et le docteur himself qui leur proposera de passer la nuit chez lui en attendant les secours. Karl disparaîtra hors-champ et reviendra en affirmant qu'il vient de contacter les secours par radio. Un bateau viendra les chercher demain. Evidemment, tout ceci est faux.

Le soir, ils auront droit à un festin de roi : longue table, chandeliers, grand cru, plats en argent, cheminée, serveuses avec décolleté et peau de bête. Vanessa sera présente mais aura l'air étrangement mal à l'aise.

Le docteur sera particulièrement accueillant et racontera de gros craques à ses convives avec un sourire charmeur.

Karl et Dalton seront très complices.

NUIT + 1

Hébergés dans des chambres dignes d'un manoir transylvanien, la moustiquaire en plus (pour le côté " tropical "), les personnages n'auront pas l'occasion de se reposer bien longtemps. Ils seront attaqués, assommés et kidnappés durant leur sommeil.

Ils se réveilleront dans une des cellules du laboratoire. Dans la cellule d'en face se trouvera Jack Creeg, en piteux état.

Il leur apprendra que suite à un violent orage, il s'est échoué sur l'île en bateau voilà cinq jours, et que le docteur et sa clique lui ont fait le même coup. Il ne sait pas trop ce qui se trame dans ces lieux mais il a entendu d'affreux bruits dans la pièce d'à côté.

On semble se livrer à d'affreuses " expériences ".

JOUR + 2

Le docteur, entouré de ses sbires (Karl et Dalton), rendra visite aux joueurs. Devant leurs protestations, questions et suppliques, il leur dira sur un ton pitoyablement monocorde " qu'ils sont promis à un brillant avenir (Hin Hin Hin) ". Puis il tournera les talons sous les insultes de Creeg et les sarcasmes de Karl.

Les joueurs auront le temps d'apercevoir Karl remettre une enveloppe épaisse à Dalton, ce dernier faisant comprendre aux joueurs que tout ceci n'était qu'un piège et qu'il s'apprête à quitter l'île dans les heures qui viennent (son avion marchant très bien).

NUIT +2

Jack Creeg et les joueurs seront libérés par Vanessa qui les fera passer par le laboratoire silencieux et déserté. Elle leur dira qu'ils sont en danger et les fera sortir par une porte dérobée. Evidemment, elle sera très évasive sur les motivations de son père (expliquant le minimum vital pour ne pas flinguer le reste de l'intrigue) et observera les personnages disparaître dans les ténèbres d'un œil attendri.

Derrière eux, ils sentiront que des bêtes sont à leur trousses (sans oublier la musique de fond qui devient inquiétante). Voilà qui devrait les faire accélérer un peu plus !

Guidés par Jack, ils arriveront jusqu'à la piste d'atterrissage où Dalton s'apprêtera à décoller. Menacé, il n'hésitera pas à tirer sur les personnages tout en faisant tourner ses hélices dans un gun fight du plus bel effet.

C'est ce moment précis que choisiront les mutants pour faire leur apparition. Faisant résonner leur " cô-t-côt " glacial dans la forêt vierge, leurs regards lumineux apparaîtront entre les arbres.

Jack se chargera de Dalton qui paniquera à la vue des monstres à crêtes. Il aura le temps de faire quelques mètres avant de mourir sous la patte de Ringo, particulièrement impressionnant lorsqu'il est filmé de nuit en contre-plongée.

Jack, dans un acte héroïque digne des meilleurs Bons Samaritains, ordonnera aux joueurs de fuir et se fera exploser avec l'avion (en tirant dans le réservoir d'un moteur, quel con !), histoire de blaster quelques spécimens (ou plutôt, faire brûler quelques mannequins en plastique de 15 cm de haut avec un chalumeau).

Poursuivis par (l'im)pitoyable Ringo, maniant la téléportation hors-champ comme un maître **(Téléportation hors-champ (n) :** *Le pouvoir qui permet à une star vieillissante ou enrobée, comme Charles Bronson dans ses derniers films, de rattraper une personne jeune et alerte dans une scène de poursuite à pied. Lorsqu'ils sont tous deux sur la même image, on voit invariablement la star qui perd rapidement du terrain. Cependant, dès que la caméra se rapproche du poursuivi, nous savons que dans le plan suivant la star sera juste sur ses talons. Les monstres, y compris les tueurs psychopathes des slasher movies, utilisent également ce pouvoir. Dès qu'ils quittent le champ de vision de leur victime potentielle, ils peuvent se matérialiser où ils le souhaitent. Ceci permet par exemple à Jason Voorhees de jaillir de derrière le bon arbre quand une victime s'enfuit d'une maison, quelque soit la sortie qu'elle ait empruntée ou la direction qu'elle ait prise.*), ils seront sauvés in-extremis par les javelots des



survivants Matchutchus.

Ringo, enragé (" côT côT CÔT ! "), sera obligé de faire demi-tour. L'est pas content le chapon ?

J+3

Les sympathiques indigènes stéréotypés, vêtus de peau de bête et de pagnes en feuilles de palmier, pourront tout leur expliquer : l'histoire du docteur, celle de leur tribu, ses recherches, les cobayes, les esprits poulets de la vengeance....

Durant leurs explications, ils seront surpris par Karl et les assistantes (avec des mitraillettes mais toujours aussi sexy) qui réduiront un des indigènes en pâté pré-digérée pour animal de compagnie. Les joueurs et les survivants devront fuir dans la forêt.

Les joueurs devront se débarrasser de leurs poursuivants en faisant preuve de système D (sauter d'un arbre, les frapper avec une branche, faire un piège viêt-cong, leur planter un cactus dans la gueule...). Heureusement pour eux, les méchants ne savent pas tirer (***Les méchants ne savent pas tirer.*** La preuve, c'est qu'ils sont incapables de tuer le héros, même à deux mètres et avec un lance-roquette antichar.

Mais au fait, comment sait-on qu'ils sont méchants ? Eh bien, ils tuent. Ils tuent les parents du héros, ou son petit frère, ou son meilleur copain, voire son animal de compagnie (plus souvent berger allemand ou labrador abricot joueur)).

Une fois qu'ils auront supprimé définitivement cette menace, ils auront à disposition trois mitraillettes avec des munitions limitées et on pourra passer directement au chapitre final.

C'est pas trop tôt, je suis invité à l'apéro chez les gars de la Horde Alphabétique ! (www.lahorde.fr.st). J'espère qu'il y aura du Guignolet et des crackers Belin !

CHAPITRE FINAL

C'est inévitable, les joueurs devront revenir à la villa du docteur. Tout simplement parce que c'est l'unique endroit où ils pourront trouver une radio (sans oublier que Vanessa est une innocente victime, portant des t-shirts moulants de surcroît).



Ils devront échafauder un plan d'attaque en compagnie des indigènes (sauf si vous avez décidé de tous les exterminer dans la scène précédente, de toute manière ils mourront tous dans ce chapitre alors...) pour mettre fin à la folie du professeur et demander du secours.

Sur place, ils devront affronter les poulets et le professeur dans un combat acharné. Il y aura des balles, des armes blanches, du feu et de l'explosion de maquette. Tous les indigènes périront et la fille du professeur abattra elle-même son père lorsqu'il s'apprêtera à tuer les personnages (du style : il met tout le monde en joue, une détonation et il s'effondre. Derrière lui se trouve sa fille, les larmes aux yeux, tenant dans sa main une

mitraillette qu'un joueur avait lâché précédemment). Enfin bref, un truc dans ce genre... Vous connaissez le principe.

Un message dans la radio les préviendra qu'un bateau qui passait par là les attend sur la plage nord. En compagnie de Vanessa, ils rejoindront ce navire providentiel, ne laissant que cendres et désolation derrière eux.

Sur la plage, avant de rejoindre le bateau, ils seront attaqués une nouvelle fois par Ringo (qu'on croyait mort brûlé mais qui ressurgira en piteux état, comme d'habitude quoi), histoire de rajouter un rebondissement au script.

Ce big-boss réduit une fois pour toutes en " Mac Chicken " (sauce au choix), les personnages pourront atteindre aisément le bateau du Capitaine Marco et rejoindre la civilisation, laissant l'île du poulet derrière eux... Ainsi que de lugubres " côt-côt " résonnant dans la forêt juste avant le générique final.

THE END

LES CARACTÉRISTIQUES DES VILAINS

RINGO

In Brain Salad

Muscle : 5 Réflexes : 5 Santé : 5 Charisme : 1 Adresse : 5 Tronche : 1
Cerveille : 1 Mémoire : 1 Tripes : 5 Sens : 4 Chance : 2 Psy : 2

Compétences : Karaté (10), Faire côt côt toutes les deux minutes (9), Obéir comme un abruti aux ordres du Docteur Cantonnais (10), Tenter de paraître crédible à l'écran (2), Marcher avec des pieds en caoutchouc (1).

In SODA

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

Compétences : Karaté (5), Faire côt côt toutes les deux minutes (4), Obéir comme un abruti aux ordres du Docteur Cantonnais (5), Tenter de paraître crédible à l'écran (1), Marcher avec des pieds en caoutchouc (1).

UN HOMME-POULE TYPE

In Brain Salad

Muscle : 4 Réflexes : 4 Santé : 4 Charisme : 1 Adresse : 3 Tronche : 1
Cerveille : 1 Mémoire : 1 Tripes : 4 Sens : 4 Chance : 2 Psy : 2

Compétences : Karaté (7), Faire côt côt toutes les deux minutes (10), Obéir comme un abruti aux ordres du Docteur Cantonnais (10), Tenter de paraître crédible à l'écran (1), Marcher avec

des pieds en caoutchouc (1).

In SODA

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

Compétences : Karaté (3), Faire côt côt toutes les deux minutes (5), Obéir comme un abruti aux ordres du Docteur Cantonais (5), Tenter de paraître crédible à l'écran (1), Marcher avec des pieds en caoutchouc (1).



Et voilà, elle a encore trouvé le moyen de me saloper les cabinets...

Willy Favre - 2002 (c)

Les nombreuses règles cinématographiques ponctuant ce scénario sont tirées du "*Glossaire des termes techniques Jabootu*" et des "*Règles de la série Z selon Cinébis*".

Vous pouvez consulter ce superbe matériel sur le site Cinébis - le cinéma de B à Z - à l'adresse suivante : www.cinebis.org.

Les photos de ce scénario sont tirées de Génération Axe, Vendredi 13 et de quelques autres ... A vous de les retrouver !

La poule de la première page se nomme Jean-Eude.