

A NIGHT AT COLUMBIA

HELLSCHOOL



Scénario Z - Apéritif
par Kyorou

Film hong-kongais de Gordon Chow (2000)

*Avec Gordon Chow, Marcus Chow, Alexander Chow, Annette Chow, Griselda Chow
et Karla Weiss (la copine de Gordon).*

*Tourné en une soirée avec une caméra numérique et un skateboard pour les
travellings...*

SCÈNE D'INTRO : CONTAAAACT !

Plan fixe sur la façade d'un lycée. C'est la nuit où qui fait noir sauf aux endroits importants qui sont éclairés à la maglite tenue à la main (ça tremblote un brin).

Une Twingo se gare. Enfin, essaye. La conductrice rate son créneau et décide de rester en double file parce que c'est plus simple et qu'elle croit qu'elle ne va pas rester là longtemps (la conne). De la bagnole sort une prof asiatique comme on aurait tous aimé en avoir : chignon, lunettes, petite jupe plissée...la totale. Celle-ci entre dans l'école et nous suivons brièvement son périple dans les couloirs obscurs et inquiétants. Elle entre dans une pièce et se met à fouiller dans les tiroirs d'un bureau (sans penser à allumer la lumière) et attrape un dossier. Une musique inquiétante se fait entendre.

La jeune femme sort de la pièce et dérape sur une pile usagée qui traînait là

chaipatropourquoi et s'explode par terre en perdant ses lunettes. La musique se fait encore plus inquiétante pendant qu'elle les cherche frénétiquement comme seule peut le faire une binoclarde de série Z. Elle les ramasse enfin, les met (approximativement) sur son nez, relève la tête et hurle un AAAAAAAAAAH ou un truc approchant. Fondu au noir...

Plan suivant, la bagnole des teenagers se gare elle aussi devant le lycée, emboutissant au passage la twingo de la prof (qui est morte et ne reviendra pas se plaindre, rassurez-vous). « P'tain ! Merde ! Ma bagnole... », meugle Scott.

Les victimes sont dans la place, la fête peut commencer...

NOS VICTIMES DE LA SOIRÉE :

Nos teenagers de ce soir sont une équipe, ma foi fort sympathique, qui nous vient tout droit de Hong Kong (monDieucommecestexotique) et qui, semblerait-il, a décidé d'aller discrétos by night dans leur lycée (ils ne s'y font pas déjà assez chier en journée, faut croire) pour y faire la teuf. Ils ne savent bien évidemment pas quelle fantastique aventure ils vont vivre mais sont accompagnés de divers seconds-rôles qu'il me semble bon de présenter dès maintenant :

- **SCOTT** : est le leader incontesté de cette bande de joyeux lurons. Il a tout ce qui (eût-il émigré aux States) fait le noble héros américain : l'œil vif, la mâchoire carrée et cette capacité à agir sans poser de questions qui fait le bon génocidai...soldat. Il faut noter que Scott est le copain actuel de la belle et bonne Mary. Il a les cheveux coiffés en brosse et un sweat aux couleurs d'une fac américaine très connue.
- **MARY** : la bimbo du groupe est la copine de Scott, ce qui ne l'empêche pas d'allumer tout ce qui est masculin à portée de tir. Elle est blonde (peroxydée, les chinoises blondes naturelles ne courant pas les rues) et dotée d'un tour de poitrine respectable. Sa technique de combat préférée est de hurler un grand coup et de se réfugier dans les bras du mâle le plus proche. Il faut également noter qu'elle est de loin la personne s'acharnant le plus sur Kevin.
- **KEVIN** : la tête à claques du groupe. Secrètement amoureux de Mary (eh ouais, il a pas de goût, le pauvre), il s'en prend plein la gueule de la part de tout le monde. Il a de grosses lunettes, de l'acné plein la gueule et une voix zozotante à souhait. Mine de rien, c'est le PNJ le plus important pour la suite, mais mieux vaut le cacher à vos joueurs.
- **ADELINÉ** : une brune, plus jolie que Mary mais dont l'habillement et les lunettes ne la mettent pas en valeur. Elle est gentille, douce et attentionnée. Idéalement, un PJ devrait en être secrètement amoureux et prêt à lui faire un rempart de son corps si besoin est (et besoin sera).

- **MAX** : un gars effacé, toujours au second plan et qui ne balance pas une seule réplique de tout le film. Vous l'avez deviné, il sera le premier à mourir. Max a les cheveux gras et porte un T-Shirt Iron Maiden.

Bon, voilà. 5 PNJ dont un muet, ce ne sera pas trop dur à gérer, j'espère.

SCÈNE 1 : DÉCOUVERTE.

Donc, voilà nos teens lâchés dans le lycée -qui n'en demandait pas tant- pour faire la fête. Ils ont avec eux une sono crachant un abominable hard rock cantonnais et de quoi faire un barbecue dans le gymnase.

La soirée bat son plein. Scott et Mary se roulent des pelles comme deux lamproies en martyrisant au passage le pauvre Kevin. Le PJ amoureux d'Adeline essaie d'introduire le sujet. Une fois repu, Scott propose aux autres d'aller « foutre le boxon dans la salle des profs » parce qu'il doit « discuter avec Mary », qui le regarde d'un air gourmand. Gros plan sur les larmes de Kevin.



Les autres se cassant, Scott et Mary nous gratifient de la seule scène vaguement déshabillée du film à même le sol du gymnase. Les choses deviennent à peine marrantes (Mary a enlevé le haut - *Note de Willy : on va finir par se prendre les féministes sur la gueule, je vous le dis moi...*) qu'un cri glaçant retentit, les obligeant à se lever et courir vers la salle des profs.

SCÈNE 2 : ÇA SAIGNE.

Les PJ et leurs petits camarades se dirigent vers la salle des profs lorsqu'Adeline glisse sur le sol et tombe sur le cul au milieu d'une mare de sang que personne n'avait vue. Ladite Adeline pousse un hurlement bien compréhensible (celui-là même entendu par Scott et Mary). On relève Mary et on s'interroge sur la provenance de l'hémoglobine. Kevin trouve par terre une paire de lunettes qu'il reconnaît comme étant celles de Miss Jones, la prof d'Allemand (!). Arrivent alors Mary et Scott tout essoufflés. Les recherches se poursuivent mais on ne trouve rien de plus. Max se barre pour aller pisser.

SCÈNE 3 : ÇA SAIGNE ENCORE PLUS.

Max va donc pisser contre un mur sans remarquer l'ombre silencieuse qui le suit. Une fois sa vessie vide, il se retourne et voit...on ne sait pas quoi mais ses yeux s'écarquillent de terreur. Il recule contre une porte (le con) qui s'ouvre dans son dos. Deux mains griffues en jaillissent et se plantent dans sa cage thoracique qu'elles ouvrent en grand, dans une avalanche de sang et de tripes (achetées à +25% chez Lou

Yee Kong - Note de Willy : on va finir par se prendre les charcutiers sur la gueule, je vous le dis moi...)



Devant la salle des profs, le reste du team attend patiemment que Max revienne, mais cela n'arrive pas. « Tant pis », dit Scott, « retournons au gymnase ; il reste des merguez... ».

SCÈNE 4 : BASTON !

Sur le chemin du gymnase, nos jeunes héros entendent des bruits inquiétants qui les inquiètent, à l'exception de Scott qui, très crâne, refuse de se laisser inquiéter. En passant devant une porte qui s'ouvre subrepticement sur son passage, une main griffue en jaillit et entaille le top de Mary en un point stratégique. Celle-ci hurle et se précipite dans les bras du PJ le plus proche (qui aura des problèmes avec Scott dans la prochaine scène calme).

Une demi-douzaine d'ombres menaçantes encerclent les teenagers ; ceux-ci devront se frayer un chemin durant une longue course-poursuite dans les couloirs mal éclairés vers la porte du lycée...qu'il trouveront fermée. Scott proposera alors de se replier dans le gymnase dans lequel ils pourront se barricader.

LES CRÉATURES

A ce stade, les PJ ne les verront pas distinctement. Mais je peux déjà vous dire qu'il s'agit d'humanoïdes voûtés, habillés de manteaux et de chapeaux noirs. Leur peau est jaunâtre, visqueuse et leurs mains griffues. Elles assurent pas mal au contact mais leur chair extraterrestre résiste mal à une variété étonnante de produits chimiques : acides, solvants, eau bénite...

Créature de la dimension X :

Muscle 4
Souplesse 3
Cerveille 1
Sens 2
Tripes na (ce sont eux qui font peur)
Psy 0
Bagou 0
BDN 0

Faire peur 3

Se glisser subrepticement dans le champ de la caméra 5

Lacérer les gens avec leurs griffes 4

Obéir au « Master » 10

Griffes acérées et pas propres : dégâts +2

SCÈNE 5 : CAPTURÉS...

Réfugiés dans le gymnase, les teenagers font ce qui est commun en de telles circonstances : ils se lamentent, écrivent à leur mère, déclarent leur flamme à leur bien-aimée ou s'engueulent sur la marche à suivre. Des coups répétés sur les portes du gymnase se font rapidement entendre, faisant monter la pression.



Après quelques minutes de ce régime, les portes cèdent et une nuée de créatures (au moins 10, Gordon Chow a fait appel à ses voisins) s'engouffrent dans la pièce. Leur arme improvisée bien en main (pique à brochette ou batte de base-ball), les PJ s'apprêtent à vendre chèrement leur peau lorsqu'une voix affligée d'un fort accent allemand se fait entendre : « *Rendez-vous ! Toute résistance serait inutile...* ».

Un homme d'une soixantaine d'années respirant le savant fou à plein nez (barbiche, petites lunettes rondes, blouse de labo) entre et invite ses « invités » à le suivre dans la cuisine où « *ils apprendront tout avant de mourir arh arh arh* ».

SCÈNE 6 : THE TRUTH AND THE FINAL BATTLE.

Emmenés sous bonne garde dans la cuisine, les teenagers stupéfaits verront se dresser au centre de celle-ci une porte (dimensionnelle à n'en pas douter) d'un bleu dégueu, alimentée par une machine mystérieuse en bois peint en argenté avec plein de diodes qui clignotent et d'aiguilles qui bougeotent.

Là, le Herr Professor von KrankerKopf va leur révéler sa véritable identité : il est la version adulte de Kevin ! Devenu un physicien de génie, il a pénétré dans la dimension X dont il a asservi les créatures avant de devenir le maître du monde. Mais il a toujours regretté sa jeunesse malheureuse, c'est pourquoi il a remonté le temps pour tirer vengeance des petits salauds qui l'ont persécuté. Snif, c'est beau.

Si quelqu'un lui demande pourquoi il a pris l'accent allemand, il répondra que, pour un scientifique, ça fait plus sérieux.

Kevin s'approchera de son alter-ego pour lui poser une question théorique du genre : « *mais comment avez-vous réglé le problème de la surchauffe transdimensionnelle des hypercubes bliminaires ?* ». Alors que le vieux s'apprêtera à répondre, Kevin balancera un grand coup de pied dans la machine, qui succombera dans l'instant. La porte dimensionnelle vers la dimension X se fermera et les créatures disparaîtront dans un zap dégueu. Tout le monde se sentira mieux.

Sauf que von KrankerKopf n'est pas sans défense. Déchirant sa blouse blanche

comme le Hulk de base, il révélera un splendide exosquelette de combat qui le rend invincible, comme il ne manquera pas de le préciser. Des lames longues de trente centimètres se placeront (péniblement et avec un grincement horrible...oui, Gordon Chow a fait les accessoires lui-même. Ca vous étonne ?) le long de ses poignets.

Scott hurlera aux autres de se casser parce qu'il va le retenir pour que ses amis puissent se casser. En fait, une fois ceux-ci hors de vue, il va fuir comme le lâche qu'il est par un couloir latéral.

Donc, nos joueurs ont le vieux taré aux fesses, et il n'est pas content (« Mais pourquoi est-il si méchant ? PARCE QUE ! »). Vu qu'il est mahousse à la baston, je vois deux méthodes pour se l'offrir : l'arroser d'eau, ce qui fera court-circuit avec son exosquelette et le fera mourir électrocuté dans une fumée malodorante (qui ne passera heureusement pas sur la vidéo) ou (plus drôle) trucider Kevin ce qui éliminera son double pour cause de paradoxe temporel (et ainsi, il mourra comme il a vécu : en souffre-douleur).

Quoi qu'il en soit, ce problème une fois réglé, les teenagers trouveront la porte d'entrée du lycée ouverte. Une fois sortis, ils verront Scott se laisser tomber d'une fenêtre du premier étage. Il sera fêté comme un héros et ce sera la FIN.

THE END

Kevin von KrankerKopf, scientifique fou.

Muscle 1 (6 avec exosquelette)
Souplesse 3
Cerveille 5
Sens 2
Tripes 5
Psy 3
Bagou 1
BDN 0 (l'a jamais eu de chance, le pauvre)

*Faire des discours scientifiques à deux balles 5
Se battre à grands coups de lames acérées 4
Etre crédible 0 (et encore, c'est parce qu'il y a pas moins)*

Et voilà, that's all folks !



- J'te jure mec, t'as rien dans l'oeil...

Les photos de ce scénario sont tirées de Naked Weapon, Battle Royale, Memento Mori et Cameron'Closet.