



# L'ATTAQUE DU PROFANATEUR DE POTAGERS OU SUR UN AIR DE CAROT'N'ROLL

**NOTRE AVIS :** Réalisé en 1995 par Kevin Rodriguez, ce film s'inspire avant tout d'un phénomène de mode. En effet, dans la pure lignée des slashers à succès se passant dans une école dans le genre de « Souviens-toi j'étais dernier », on obtient ici un film assez particulier. Si l'on oublie les effets spéciaux pour le moins ... spéciaux et le méchant qui fait rire, on arrive rapidement à la conclusion que le scénariste ne tournait pas qu'à l'eau plate.

**SYNOPSIS :** Dans une école, un lapin mutant et pas content massacre des jeunes écervelés de manière craspec et le plus souvent originale (ce qui donne à ce film un petit côté « Papa bricole » gore).

## LES SECONDS-RÔLES :

**Professeur Whitemore :** Bon acteur ou pas, on ne saura jamais. En effet, pour sa seule apparition au cinéma, cet acteur se contentera de ne rien dire et de mourir bêtement dès le pré-générique. Heureusement, ses élèves seront là pour nous apprendre son nom dans la suite du film.

**Natacha :** En tant que pom-pom girl de la classe, elle montre beaucoup d'affinités pour les douches isolées et les blessures localisées. Notamment les coups de hache qui déchirent les vêtements mais pas les gens. On la retiendra au moins pour ses dialogues (que même elle a réussi à retenir, c'est pour dire).

**Steven :** Un jogging et un QI qui se compte sur les doigts d'une main font de lui le sportif de la classe. On lui doit notamment la seule scène osée du film (un sportif, une bimbo, une douche, un tueur...).

**Bob :** C'est guignol (air connu). Il passera la moitié du film à faire des blagues tout seul dans le noir. L'autre moitié du film, il la passera à faire le mort. Malheureusement, personne ne lui a expliqué qu'un mort n'est pas censé respirer.



**Jack :** En tant que zonard, il n'a pas de problème d'alcool, sauf quand il n'y en a plus. Il arrive à l'école la bière à la main et la gardera jusqu'à la fin.

**Donald Disco :** Il s'agit d'un tueur sanguinaire qui semble en vouloir à tout le monde (avec un nom comme ça, on peut le comprendre). Son problème est d'être très fainéant : une victime qui commence à s'éloigner en marchant suffit à le décourager.

**Jacob, le lapin mutant tueur :** On trouve dans ce rôle un acteur portant un costume de lapin en plastique et soufflant comme un phoque. Hé oui, le métier d'acteur n'est pas facile, surtout quand on n'a qu'un costume de lapin rose pour faire peur aux spectateurs. Celui-ci pourra au moins se vanter de les avoir bien fait rire.

**Les autres élèves :** partisans du « faisons des groupes de une personne et cherchons la sortie au premier étage », ils mourront tous dans d'atroces souffrances. Certains d'entre eux feront néanmoins des remarques pertinentes comme :

« Aieuh ! »  
« On va tous mourir ! »  
« Mais où sont passés tous les autres ? »  
« Laaaapin ? »

## PRÉ-GÉNÉRIQUE (JOUR J, HEURE H):

Plan américain sur le professeur Whitemore entrant dans une salle de classe puis gros plan sur son visage sur lequel se lit la terreur (où peut-être la douleur, ou la faim ou quelque chose qui n'a pas l'air de lui faire trop plaisir en tout cas). Puis travelling sur la gauche jusqu'à une fenêtre donnant sur l'extérieur. On entend alors un cri déchirant et une bonne grosse giclée de sang arrive en travers de la fenêtre. On distingue alors un groupe d'adolescents se dirigeant vers le bâtiment.

# **BODYCOUNT AKA TIMELINE:**

(En français : « compte ton corps, ce n'est pas sale »)

## **J-1 MOIS :**

Toujours persécuté par ses petits camarades de classe, notamment à cause de son nom, Donald ne trouve du réconfort que dans les moments qu'il passe avec Jacob le lapin. Il décide donc au bout d'un moment d'en faire l'instrument de sa vengeance en le nourrissant avec des carottes enrichies avec un composé chimique développé par son scientifique de père : la trioxine. Le lapin ne connaît pas de changements visibles jusqu'à aujourd'hui. Il réussit en effet l'après-midi du jour J à détruire sa cage de l'intérieur et boulotte au passage le professeur Whitmore (le spectateur est alors heureux d'apprendre le nom du professeur et, au passage, le plan de Donald).

## **H + 10min => Cadavre n°1 :**

Les élèves arrivent dans la salle de classe et découvrent des morceaux de corps éparpillés un peu partout. Natacha conclut au décès. Steven annonce qu'il doit s'agir de Donald. En effet, ce dernier devait arriver un peu plus tôt chaque matin pour nourrir Jacob, le lapin mascotte de la classe. C'est alors que Bob fait remarquer aux autres que le Jacob en question a disparu et que sa cage est toute déformée. Natacha décide alors d'aller au gymnase prendre une douche parce que « oh mon joli t-shirt est tout sale ». On se demande d'ailleurs au passage comment elle a pu réussir à se mettre du sang sur le t-shirt. Enfin bon, on ne va pas s'arrêter à ce genre de détail. Surtout venant d'une personne incapable de faire la différence entre un élève venu nourrir un lapin et un prof largement cinquantenaire. Steven décide alors de l'accompagner parce que ça pourrait être dangereux. Les Pjs se retrouvent alors comme des abrutis, seuls, avec des morceaux de cadavres, dans le noir. C'est triste. Si, par chance ils se décident à bouger, va au chapitre « Hâtons-nous vers une mort inéluctable et douloureuse ». Sinon, propose-leur de jouer au Monopoly.

## **H + 15min :**

Alors que personne ne s'y attend (sauf le spectateur), le soir tombe tout d'un coup et l'électricité semble ne plus fonctionner. Non seulement ça risque d'être plus dur de ne pas se perdre mais en plus on ne saura jamais comment les tueurs font pour toujours savoir comment couper l'électricité. En plus, le téléphone ne marche plus. A ce sujet, si les PJs ont déjà essayé de contacter la police, il va sans dire qu'ils n'ont pas été pris au sérieux (comme disent les policiers dans ces cas-là : « Mais oui, et moi je suis la reine d'Angleterre. »)

## **H + 30min => Cadavre n°2 :**

N'écoutant que son instinct, Bob va chercher le lapin dans une salle servant visiblement aux travaux pratiques

de chimie ou quelque chose comme ça. Il entend alors des bruits provenant de derrière une table. Alors qu'il s'accroupit pour voir de quoi il s'agit, une perceuse surgie de nulle part lui transperce le crâne. On a quand même le droit au passage d'apercevoir derrière le bureau un amas gluant, rose et poilu d'où proviennent des bruits de succion intense (on remarque au passage un bruitage à la bouche de grande qualité. On s'y croirait).

## **H + 40min => Cadavre n°3 :**

On retrouve Jack en train d'errer dans les couloirs de l'école en faisant « Lapin ? Laaaaaaaapin ? ». La musique devient alors angoissante et alors qu'il arrive à un coin de couloir, il se retrouve nez-à-museau avec un lapin rose de 2 mètres de haut qui le regarde méchamment et souffle comme un phoque (voir plus haut). Pris de panique, il décide de faire demi-tour et de partir en courant. Malheureusement, pour lui, alors qu'il décide de rentrer dans une des salles de cours pour se planquer, sa tête croise la trajectoire d'une hache. La tête s'envole donc dans une magnifique gerbe de sang.

## **H + 50min => Cadavre n°5 :**

Direction le gymnase où l'on découvre Natacha et Steven en train de se faire des papouilles. Ils continuent à faire des trucs habillés pendant quelques minutes, jusqu'à l'entrée en scène d'une silhouette humanoïde avec une hache à la main. C'est alors que, dans un éclair de lumière, on distingue qu'il s'agit d'un adolescent (même si le fait qu'il soit joué par un acteur proche de la trentaine brouille les pistes). Steven reconnaît alors qu'il s'agit de Donald que tout le monde ou presque croyait mort. Après avoir trucidé Steven à coup de hache, il décide de s'occuper de Natacha...qui a disparu ! En effet, n'écoutant que son courage, notre bimbo de service a décidé de partir en courant. Au bout d'une longue course, il se peut qu'elle tombe sur un des PJs pour lui expliquer que Donald est vivant ou sur un gros lapin rose (au choix).

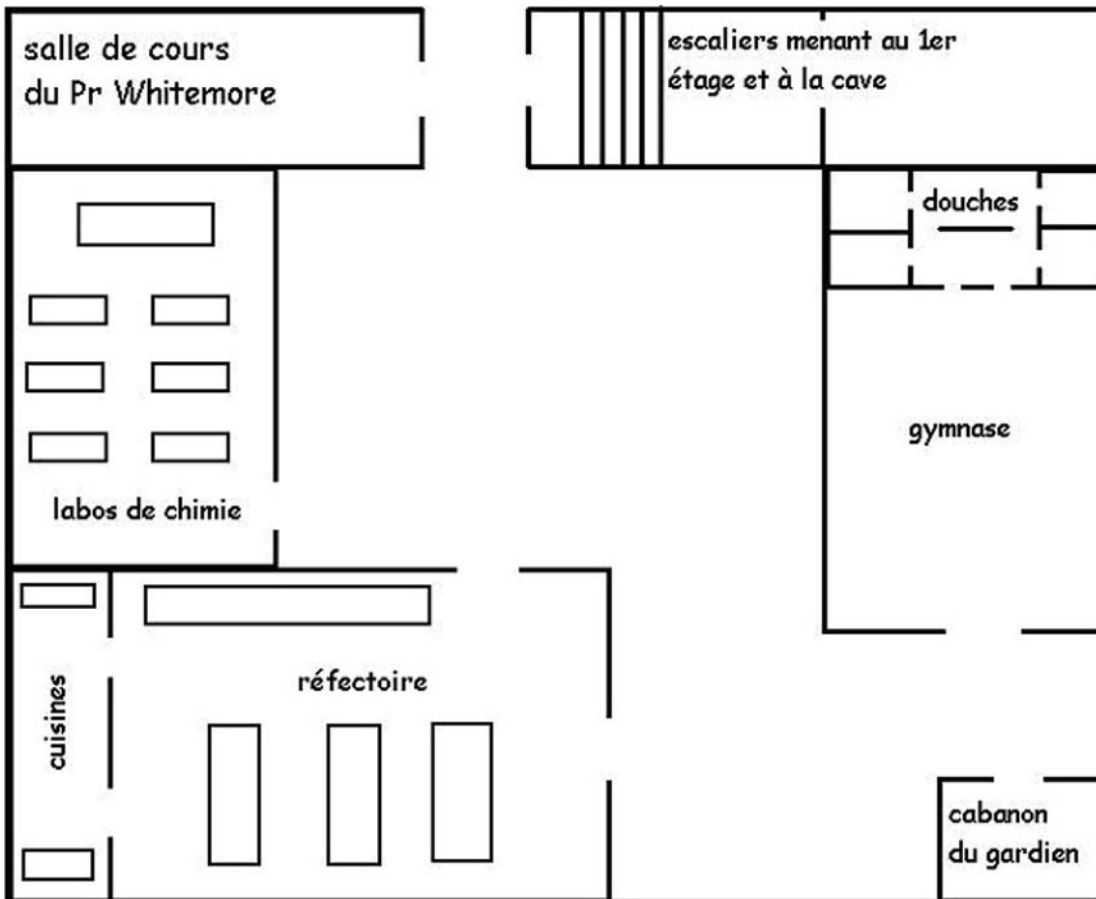
## **H+1h :**

C'est à peu près à ce moment-là que les PJs devraient tomber sur Franck ou Donald. Si Donald est toujours vivant, c'est le moment pour lui de raconter son plan machiavélique et se faire gorifier par cet ingrat de Franck. C'est donc le moment d'apprendre à gérer un lapin rose géant. Un détail au passage : son point faible c'est les chewing-gum et tout ce qui est plus ou moins gluant (vous avez déjà essayé d'enlever un chewing-gum déjà mâché alors que vous êtes déguisé en lapin rose, vous ? Moi non plus mais ça n'a pas l'air facile). Pour le reste, ils devraient trouver tout ce qu'il leur faut dans l'école (cf. « Hâtons-nous vers une mort inéluctable et douloureuse »).

## Hâtons-nous vers une mort inéluctable et douloureuse :

Il faut avant tout savoir que l'école est grande, très grande mais que les joueurs auront du mal à se retrouver s'ils se séparent (se séparer ? Quelle bonne idée !). L'unique entrée est une grande grille en fer qui ne manquera pas de se refermer discrètement dès que personne n'y fera attention.

Voici donc à quoi ça ressemble (séquence « je suis un artiste ») :



### La cave :

Je commence par la cave parce que les PJs ne manqueront pas d'y aller dès que l'électricité sera coupée. Certains vont peut-être même y aller juste parce que c'est en général une mauvaise idée. C'est une grande cave obscure et humide où traîne divers objets inutiles (lampe torche, accessoires de sport...). On y trouve également le placard contenant les fusibles. Ce dernier a d'ailleurs passé un sale quart d'heure et sera impossible à réparer.

### Le premier étage :

On y trouve beaucoup de salles de cours, ainsi que l'infirmerie où les personnes blessées pourront toujours se réfugier momentanément.

### Le rez-de-chaussée :

Alors là, les PJs auront de quoi s'occuper. Ils commencent dans la salle de classe du professeur Whitmore, juste à côté de l'entrée. Ils pourront ensuite se promener dans :

### Les labos de chimie :

Comme dans tout bon labo de chimie, on trouve des éviers, de la verrerie, divers produits (des acides entre autres) et autres trucs plus ou moins utiles.

### Le réfectoire/les cuisines :

Il n'y a pas grand-chose d'utile dans le réfectoire lui-même à part des tables, des chaises et des plateaux. Par contre, les cuisines pourront se montrer beaucoup plus intéressantes avec leurs couteaux, plaques de cuisson et la chambre froide.

### Le gymnase/les douches :

En dehors des douches et des ballons, on y trouve des javelots pointus et des filets aux utilisations diverses.

### Le cabanon du gardien :

Le cabanon du gardien est bien entendu fermé à clef mais cela ne devrait pas poser de problème aux joueurs les plus débrouillards, ni aux plus bourrins. A l'intérieur, on trouve tout ce qu'il faut, de la tronçonneuse au fusil avec cartouches (et moi qui croyait candidement que Ash travaillait encore chez Pribas...). On trouve également des lampes torche et un téléphone.

### CONCLUSION :

Retour dans une salle de classe où l'on retrouve Donald couvert de sang qui se traîne jusque derrière un bureau puis dit : « Ma haine est plus forte que la mort. » La caméra suit son regard pour arriver sur une masse informe, rose, gluante et poilue qui fait des bruits de suction.

**THE END**

## Les caractéristiques des méchants-qui-font-peur :

### DONALD DISCO :

Muscle : 2   Souplesse : 4   Cerveille : 3   Sens : 2  
Tripes : 5   Psy : 1   Bagou : 2   BdN : 1

Avec sa tête d'adolescent boutonneux, on ne peut pas dire qu'il inspire la méfiance. Cependant, sa capacité à encaisser les coups et à apparaître où on l'attend le moins sont surprenantes.

**Compétences :** Avoir un nom qui pousse à la moquerie (5), combat à la hache (2), Savoir repérer en entrant dans une pièce les objets qui risquent de faire très mal (4), Dévoiler son plan machiavélique pendant 2 heures (3)

### JACOB LE LAPIN MUTANT TUEUR :

Muscle : 8   Souplesse : 4   Cerveille : 3   Sens : 6  
Tripes : 10   Psy : 1   Bagou : 1   BdN : 5

Un lapin rose de 2m de haut qui souffle comme un phoque. Après que Donald ait fait tout le boulot à sa place, il arrive pour manger les restes et grossir encore plus. Le drame de sa vie est de ne pas être habitué au chewing-gum qui colle aux pattes et à la fourrure.

**Compétences :** Souffler comme un phoque tout en restant discret (5), manger tout ce qui traîne (3), s'empêtrer dans du chewing-gum (5), grandir TRES vite (4)

*Bob Darko - Octobre 2004*



*Maman, je te présente mon nouveau boyfriend*