

BS



MIMOSAVILLE

"La plus [...] grande [...] saga [...] de tous les temps"
BAD MOVIES



Une campagne pour BRAIN SODA, par BOB DARKO

MIMOSAVILLE : LA SAGA

L'HISTOIRE DE LA SAGA :

La saga Mimosaville débute en 1953 avec Un monstre dans la ville, dans une tranquille bourgade américaine située à une centaine de kilomètres de Sodaville. Cette bourgade sans histoire se retrouve attaquée par un monstre un peu radioactif et pas très beau à voir. Lors de sa sortie, le film passe dans un premier temps inaperçu. En effet, il n'apporte pas grand-chose au genre naissant du « film-qui-fait-peur ». Pourtant, assez rapidement, la bouche-à-oreille fait son effet. En effet, la plupart des gens qui ont vu ce film ne retiennent qu'une chose : ce film sous-entend que l'armée pratiquerait des expériences sur les civils. Dès lors, une certaine paranoïa s'installe et les salles de cinéma se remplissent. Bien entendu, cela ne plaît pas au gouvernement qui s'empresse de faire retirer les quelques copies des salles. Ce n'est que plusieurs années plus tard que l'une de ces bobines ressurgira, un peu par hasard. C'est une copie de cette bobine miraculeusement sauvée que nous vous proposons ici.

Très peu de gens pouvaient donc à ce jour se vanter d'avoir vu le premier volet de Mimosaville. Malgré cela, un mythe se créa rapidement autour de ce film, des hypothèses plus ou moins farfelues se répandant. Pour certains, le film présentait des expériences réellement pratiquées par l'armée américaine. Pour d'autres, il contenait des messages subliminaux faisant l'apologie du communisme. Ainsi, au cours des décennies qui suivirent, beaucoup parlèrent de ce film mais très peu le virent vraiment. Pourtant, au moins une personne a réellement vu le premier film de la saga Mimosaville et décide, en 1982, d'offrir une suite à ce monument du cinéma. Cette suite n'est autre que L'attaque des caniches tueurs. Ce film propose une thématique plutôt originale pour l'époque : des chiens sont transformés en monstres par la substance radioactive du premier épisode. Ces monstres se propagent dans Mimosaville, tuant tout le monde sur leur passage. C'est l'occasion pour le réalisateur de ressortir du placard l'un des principaux personnages du premier épisode. Pour tenir ce rôle, il fait bien sûr appel à un acteur n'ayant rien à voir avec celui du premier épisode.

Le second épisode de la saga ne connaît malheureusement qu'un succès mitigé. Beaucoup de gens allèrent le voir à cause de la réputation sulfureuse du premier film. Cependant, la réalisation approximative nuit beaucoup au plaisir du spectateur. En effet, ce dernier apprécie en général assez moyennement les caméras qui tangent et les plans flous ou mal cadrés. Ce film plaira au moins à une personne qui, en 1989, tournera le troisième épisode : Maniac Sheriff. Ce film est, comme son titre l'indique, une honteuse resucée de Maniac Cop. On y trouve en plus quelques (rares) touches d'occultisme car c'était la mode à l'époque. On obtient au final un film assez jouissif où le tueur va plus loin que son alter ego de la police. Cependant, la fin est un peu

rapide et surtout incompréhensible par le commun des mortels. Il faudra attendre plusieurs années avant d'en connaître l'explication. Mais ceci est une autre histoire et n'entre pas dans le cadre de la présente saga (oh la jolie démarche commerciale non dissimulée...). Grâce à ce troisième épisode, le spectateur recommence à avoir confiance en Mimosaville et attend presque avec impatience la suite, espérant qu'elle lui apportera les réponses aux questions laissées en suspens à la fin de Maniac Sheriff. Il se plante.

La suite sortira quand même en 1993 mais son réalisateur semble avoir décidé d'ignorer purement et simplement le troisième épisode. Il arrive donc tranquillement avec un croisement entre Zombie et Derrick. En effet, ce dernier (?) épisode présente des personnes âgées transformées en monstres et qui tuent tout ce qui bouge. D'où le titre : L'Hospice de la peur. Il aurait aussi pu s'appeler Romero chez les vieux ou Jamais sans mon dentier mais l'équipe commerciale devait considérer que ces titres n'étaient pas assez porteurs. On trouve donc des vieux qui essaient de boulotter des jeunes qui essaient de les buter. Au moins, il y a de l'action et on a très peu le temps de s'ennuyer. Les effets gores sont très nombreux et dans l'ensemble assez réussis. Ce film ne trouve pas son public. En effet, les jeunes préfèrent se rabattre sur les films d'horreur plus connus et doivent se douter que ce ne sont pas les films de zombies qui manquent. Comme d'habitude, les autres n'en ont rien à faire et préfèrent laisser ce genre de production aux jeunes.

MIMOSAVILLE, TON UNIVERSE IMPITOYABLE :

Mimosaville se présente donc de prime abord comme une tranquille bourgade américaine. Dans le premier film, il s'agit essentiellement d'une avenue principale avec des ruelles obscures partout autour. La base militaire dont il est question se situe un peu à l'extérieur de la ville. Au cours des épisodes, le lieu principal de l'intrigue sera la base militaire puis un cabinet vétérinaire (L'attaque des caniches tueurs) puis un hospice (L'hospice de la peur). Il faut noter que ces bâtiments sont tous construits au même endroit, lequel se retrouve successivement à l'extérieur, à la périphérie puis à l'intérieur de la ville. En effet, au cours des épisodes, on voit la ville s'agrandir, des grands immeubles apparaître et le lycée changer radicalement d'apparence (et de lieu). De nouveaux quartiers apparaissent et le survol traditionnel de la ville pendant le générique permet de voir les modifications de la ville au cours des différents épisodes. C'est notamment l'occasion pour toute personne dotée d'un minimum de sens de l'orientation de repérer de grosses incohérences entre les épisodes (et même parfois au sein d'un même épisode...).

UN MONSTRE DANS LA VILLE OU L'ATTAQUE DU SIMPLET RADIOACTIF



NOTRE AVIS : Film d'horreur datant des années 50 (1953 pour être précis) dont le réalisateur est depuis tombé dans l'oubli. Il apporte pourtant des idées novatrices au genre et peut être présenté comme une bonne introduction aux événements relatés dans les épisodes suivants. A condition de fermer les yeux sur le monstre ridicule et les acteurs peu ou pas convaincants.

SYNOPSIS : L'idiot du village, modifié génétiquement par les militaires du coin, fait tout son possible pour diminuer le nombre d'habitants de la ville.

LES SECONDS-ROLES :

- LE DOCTEUR MACDOUGLAS (SCIENTIFIQUE): scientifique au service de l'armée, il est l'inventeur du GODZIUM (voir plus loin). Facilement reconnaissable à sa blouse blanche, à ses cheveux gris mais surtout à son badge. Il parle avec une insupportable imitation d'accent anglais.
- BILLY (REBELLE) : le loubard de la ville. Il est joué par un acteur proche de la quarantaine qui tentera en vain de faire croire au public qu'il est un jeune rebelle au fond de lui.
- JOHN (MONSTRE) : frère de Billy, il a disparu quelques jours avant le commencement de l'histoire qui nous intéresse ici et n'apparaîtra que sous la forme de monstre. Le problème est que ce monstre est gris (le film est en noir et blanc...), poilu, gluant et on peut occasionnellement distinguer une fermeture éclair dans son dos.

- LE SHERIF MACCLUSKY (GUEULE CARREE) : le shérif de Mimosaville est joué par un authentique bûcheron. Le principe problème est qu'il semble avoir du mal à retenir/sortir ses dialogues, ce qui se ressent sur sa crédibilité.
- LE COUPLE DE VICTIMES LYCEENNES : Uniquement visibles dans le pré générique, ces deux acteurs arrivent à jouer des lycéens de façon honnête. Heureusement pour la crédibilité des acteurs, ils ne resteront pas longtemps à l'écran.
- LE CHASSEUR (GUEULE CARREE) : Le chasseur est ici livré avec toutes les options : chien, fusil, veste, casquette. Tout y est. Son dialogue se réduit à un mot (« Lapin ? »).

PRE GENERIQUE :

Tard le soir, un couple de jeunes gens se balade dans la rue principale, visiblement déserte. Ils parlent de mutilation de bétail dans les environs (des animaux déchiquetés et un peu mangés aussi) et aussi du bal de la fête nationale qui doit avoir lieu à la fin de la semaine. Alors qu'ils passent à côté d'une ruelle obscure, ils entendent des grognements. Le garçon décide d'aller voir, laissant la potiche en plan. On le voit donc errer dans la ruelle en appelant « Médor ».

Rien ne se passe.

Quand il décide de rejoindre la potiche, il tombe sur des traces de sang (gris, suivez un peu) qui vont jusqu'à des pieds avec des talons hauts qui dépassent de derrière une poubelle. Alors qu'il appelle la jeune fille,

une bête immonde (surtout parce qu'elle est immonde, poilue et a les yeux qui brillent) surgit de derrière lui.

La caméra décide alors de s'éloigner pudiquement puis de survoler une maquette en carton de la ville pendant le générique.

Plan suivant sur le journal du jour. En gros titre : « Deux lycéens attaqués par une bête sauvage en pleine ville hier soir ». Un groupe de teenagers passe devant et la caméra décide de les suivre. Ça tombe bien, ce sont les Pjs.

TIMELINE

Voici l'essentiel de ce qui se déroulera au cours de cette semaine riche en événements. Les PJs n'interviennent qu'à partir du jour 2, il ne leur restera donc plus que peu de jours avant le bal de fin d'année. Les événements précédents ne sont décrits ici qu'à titre indicatif, afin de mieux faire comprendre aux PJs ce qui se trame. Certains éléments se retrouveront d'ailleurs dans les diverses suites de ce film. Les événements antérieurs au déroulement du film pourront être racontés aux PJs par n'importe quel militaire de Mimosaville.

Petit résumé des événements précédents :

Après la seconde guerre mondiale, un institut de recherche militaire situé à l'extérieur de Mimosaville essaie de trouver comment utiliser des substances radioactives afin d'éradiquer les communistes. L'un des meilleurs moyens pour cela semble être la création de super soldats. Ces recherches ont lieu dans le sous-sol du bâtiment, les autres étages servant d'antenne médicale prodiguant des soins pas chers aux habitants de Mimosaville. Ainsi, l'armée peut repérer plus facilement des futurs cobayes.

L'un des scientifiques, le Docteur McDouglas parvient à élaborer une substance qu'il choisit d'appeler GODZIUM. Celle-ci est de texture gluante et de couleur vert fluo (gris clair dans le premier film en tout cas). Les tests sur animaux sont plutôt concluants, une augmentation de la masse musculaire et de la résistance à la douleur étant constatées. L'armée décide de recruter le plus discrètement possible un volontaire parmi les résidents de Mimosaville. Celui-ci servirait alors de cobaye avant de passer à une utilisation à plus grande échelle. Le seul volontaire qu'ils puissent trouver n'est autre que John, le frère de Billy. John est reconnu en ville pour ses capacités limitées à réfléchir, ce qui en fait un cobaye de choix.

Les premières injections de Godzium ne donnant pas de résultats réellement concluants, certains militaires responsables de ces recherches décident d'augmenter les doses, ignorant les réserves émises pas le docteur McDouglas. A partir de ce moment-là les changements chez John deviennent beaucoup plus visibles. Bizarrement, la joie des militaires ne sera que de courte durée.

NUIT 0 (DIMANCHE 29 JUIN) :

Pendant son séjour dans l'établissement militaire,

John est maintenu prisonnier dans une cellule au deuxième sous-sol, le premier servant aux recherches. Un militaire est constamment en faction devant sa cellule. Cette nuit-là, taraudé par une injection de Godzium un peu surdosée, John défonce la porte de sa cellule, tue le garde et s'enfuit du bâtiment en massacrant quelques militaires effectuant leur ronde nocturne et faisant un trou béant dans le mur d'enceinte. Les quelques escouades envoyées à sa recherche reviendront soit bredouilles soient mortes. Le trou dans le mur sera réparé pendant la nuit et l'antenne médicale, fermée le lundi, sera nettoyée des traces de sang et autres morceaux.

Entre la nuit 0 et la nuit 3, John tâchera de se nourrir en s'attaquant à diverses vaches et en interceptant les militaires le recherchant. Les militaires organisant des battues nocturnes de plus en plus fréquentes dans les champs situés à proximité de Mimosaville, John décidera de se cacher en ville à partir de la nuit 3, ne s'en éloignant que pendant la journée.

NUIT 3 (MERCREDI 2 JUILLET) :

John rencontre un couple de lycéens au détour d'une ruelle obscure. Il les mange et se régale comme un goret (cf. pré générique).

JOUR 4 (JEUDI 3 JUILLET) :

Les PJs entrent en scène et vaquent à leurs occupations habituelles (aller au travail, parler de la fête nationale, du temps et de meurtres atroces).

Au bout d'un moment, les PJs finissent par se retrouver dans le café où ils vont souvent (le seul café de la ville en fait). Ici, ils pourront en profiter pour manger et discuter de ce qui se passe dans la ville

Pendant ce temps-là : scène bucolique. On voit la bête poilue en plastique gambader dans la forêt. Non loin de là, un chasseur (quelque chose qui ressemble très fortement à un chasseur en tout cas) vaque lui aussi à ses occupations. Il est à l'affût, braquant son fusil sur tous les buissons innocents qu'il croise. Alors qu'il avance le plus furtivement possible, des bruits semblent provenir d'un buisson un peu plus loin. Le chasseur décide alors de s'en approcher en pointant le fusil dessus, prenant un air concentré. La sueur ruisselle abondamment sur son visage et il fait « Lapin ? » (car comme tout le monde le sait les chasseurs ont tendance à être très intimes avec les buissons qui bougent). Au grand étonnement de tous, un lapin surgit du buisson et prend un coup de fusil.

Alors que le chasseur ramasse une peau de lapin durement gagnée, le monstre en plastique poilu lui tombe littéralement dessus.

La scène suivante se déroule sur la scène du double meurtre de la nuit précédente. On y trouve des policiers gardant du scotch jaune (euh.. gris) tendu autour de traces de craie maculées de sang gris foncé. Une voiture de police arrive sur les lieux et quelqu'un qui semble être le shérif en descend. Il regarde les

traces de craie avec un air crispé et dit finalement, au prix d'un effort de réflexion visiblement surhumain :

« Je choperai le salopard qui a fait ça.»

NUIT 4 (JEUDI 3 JUILLET) :

C'est au cours de leur repas au café que les PJs rencontreront Billy. On voit tout de suite que c'est un rebelle parce que :

1. Il fume/boit
2. Il met les pieds sur la table

Il profitera de la première occasion pour demander aux PJs s'ils n'ont pas vu son frère John. Il leur expliquera qu'il est sans nouvelle de lui depuis bientôt une semaine mais que Miss McKenzie affirme l'avoir vu traîner autour de l'antenne médicale installée par les militaires à l'extérieur de la ville. Si les PJs proposent de l'aider, il acceptera de les accompagner.

Quand les PJs sortent enfin du resto (en même temps que Billy), il fait déjà nuit noire. C'est en tentant de rentrer chez eux (séparément ou en groupe) qu'ils tomberont pour la première fois sur John qui tentera de les attaquer.

Il est également envisageable que les PJs rencontrent le shérif (shérif à ressort...) peu après. Ce dernier leur fait la morale en leur disant que c'est pas prudent de traîner dans les rues en ce moment et leur parle du chasseur qui est mort dans la journée (cette info n'est pas encore parue dans les journaux).

JOUR 5 (VENDREDI 4 JUILLET) :

C'est le jour tant attendu du bal de fin d'année. La une du journal locale parle du meurtre d'un mendiant pendant la nuit et s'inquiète de l'augmentation des morts violentes récemment.

Billy apprend aux PJs que, d'après ses parents, John se rendait à l'antenne médicale depuis quelques temps. Il souhaite s'y rendre dès que possible et demande aux PJs de l'accompagner. En arrivant sur les lieux, un PJ perspicace pourra remarquer qu'un trou dans un des murs a été réparé à la va-vite. Le trou semble assez large pour pouvoir laisser passer une personne de carrure imposante.

Si les PJs décident d'aller glaner des renseignements à l'intérieur, ils seront refoulés dès qu'ils se montreront trop insistants ou aborderont un sujet qui fâche (John ou les meurtres récents).

En s'éloignant de ce bâtiment, ils seront interceptés par le docteur McDouglas (habillé en haillons et pas lavé/rasé depuis plusieurs jours) qui leur expliquera le fin mot de l'histoire. Il leur apprendra aussi qu'il connaît le point faible de John. Il remet aux PJs trois seringues contenant le produit capable de tuer John, ce qui ne sera bien sûr pas du goût de Billy.

Pendant ce temps-là, on retrouve le shérif McLusky dans une ruelle humide, à côté d'un comédien qui fait le mort. Il pointe son arme sur une zone d'ombre de la ruelle en intimant une personne, que l'on ne peut pas voir, de sortir gentiment. C'est alors que John surgit de l'ombre et mord le shérif (lui arrachant au passage

une manche) qui lui tire dessus. John finit par fuir en couinant. On voit le shérif regarder anxieusement la morsure sanguinolente à son bras.

NUIT 5 (VENDREDI 4 JUILLET) :

On voit des gens bien habillés se rendre vers le gymnase illuminé portant de grandes banderoles annonçant le traditionnel bal donné à l'occasion de la fête nationale (« Ca doit être là »). On voit également une grande bête poilue passer furtivement en couinant.

D'une manière ou d'une autre, les PJs se rendront au bal parce que :

- ils attendent ça depuis très longtemps
- il y a de fortes chances que John vienne s'y nourrir
- un PNJ le leur aura dit (dans le cas où les joueurs ne suivent pas ce qu'il se passe autour d'eux)

Il s'avère effectivement que les personnes sortant en petit nombre du gymnase pour s'isoler (et s'adonner à des pratiques que la morale réproouve) ne reviendront pas.

Cependant, au bout d'un moment, une jeune fille reviendra en courant, poursuivie par John. Celui-ci, à la vue du nombre de personnes présentes dans l'assistance, fera demi-tour et partira en courant. Billy décidera alors de le poursuivre. Tôt ou tard, le monstre s'arrêtera de courir pour essayer de boulotter ses poursuivants.

Les seringues données par le professeur McDouglas permettent de liquéfier le monstre après une seule injection. Il pousse alors des grands cris et court se cacher. En le suivant, les PJs ne trouveront qu'un gros tas immonde de plastique fondu et de poils émettant des gargouillis étranges.

Ils pourront alors retourner s'amuser au bal (suivant leur état), avec le sentiment du devoir accompli.

Générique de fin.

LES CARACTERISTIQUES DU VILAIN :

JOHN LE SIMPLET RADIOACTIF

Muscle : 10 Souplesse : 5 Cerveille : 1
Sens : 5 Psy : 1 Bagou : 1
BdN : 1

Vous ne l'aurez pas aussi facilement. Hé non. Même avec de la chance. La seule solution réside dans les seringues du docteur McDouglas (fournisseur officiel du Tour de France).

Compétences : Etre réduit à un tas poilu gargouillant (5), Surgir de nulle part (3), Couiner (2), Griffier (3), Mordre (4), Manger des gens qu'il connaît à peine (5)

L'ATTAQUE DES CANICHES TUEURS

OU

YOUKI M'A TUER



NOTRE AVIS : Datant du début de 1982 ce film fait suite à « Un monstre dans la ville » en situant l'action environ 30 ans après les événements décrits dans le premier film. Beaucoup de détails laissent penser que le producteur de « L'attaque des caniches tueurs » manquait de talent. Heureusement, il ne manque jamais d'idées...

SYNOPSIS : Les habitants de Mimosaville se font attaquer par des chiens ayant ingéré une substance suspecte.

LES SECONDS-ROLES :

-LE DOCTEUR FUGAZI : Vétérinaire de Mimosaville, il est joué par un acteur d'une cinquantaine d'années qui réussira (grâce entre autres à son rire démoniaque et son regard torve) à convaincre tout le monde dès le début qu'il est derrière tous les meurtres perpétrés à Mimosaville.

-LA VIEILLE DAME DU DEBUT : Jouée par une authentique vieille dame, elle se contentera de dire « Au revoir et merci docteur ».

-LE POLICIER DU DEBUT : Son regard vide et son absence de motivation sont assez frappants. Son apparition étant d'une durée très limitée, on ne lui en veut pas.

-LE VOISIN : Il porte très bien la robe de chambre (et la perruque) et surjoue beaucoup (il raconte que sa voisine fait du bruit en criant).

-LES EMPLOYES DE LA FOURRIERE : prénommés Bill et Roger, ils cherchent les chiens errants en faisant des blagues grasses et en se grattant le bide.

-L'ADJOINT DU SHERIFF : un grand gars chauve et sec qui ne semble être là que pour contredire les autres personnes.

-LE VIEILLARD RESCAPE : joué par un acteur n'ayant AUCUNE ressemblance avec celui ayant endossé ce rôle lors du précédent épisode, il partira dans des grands discours sur l'apocalypse prochaine, etc. Jusqu'à endormissement des spectateurs. On notera au passage son insupportable accent texan sorti de nulle part.

PRE-GENERIQUE :

Une vieille dame avec un caniche dans les bras sort de chez le vétérinaire. Ce dernier lui donne un sachet en plastique contenant apparemment des croquettes pour chien. Elle le remercie et s'en va. Gros plan sur le regard torve du vétérinaire, M.Fugazi.

Lors du plan suivant, on découvre un policier et un homme en robe de chambre rose devant une porte d'appartement. Ce dernier raconte avoir entendu des bruits suspects et des cris venir de cet appartement il y a une heure environ et s'en étonne car sa voisine (Miss McKenzie) vit seule avec son caniche. Le policier frappe à la porte en appelant la dame. Pas de réponse. Il décide alors de défoncer la porte à grands coups de latte. La porte émet un craquement sinistre et s'ouvre sur un vestibule au sol couvert de sang et lambeaux de chair (en plastique). Au milieu de tout cela est assis un caniche couvert de sang mesurant bien 1 mètre au garrot ! Il commence à grogner et ses yeux se mettent à luire.

Alors que la caméra commence à s'éloigner pour survoler la ville, on entend des cris, des aboiements et des coups de feu. On reconnaît alors que la ville survolée n'est autre que Mimosaville (grâce au titre en lettres sanglantes qui apparaît).

TIMELINE

Nous commencerons ici par les causes des événements que vont vivre les PJs.

Petit résumé des évènements précédents :

Au cours des années cinquante, M.Fugazi, immigré italien, vient s'installer avec sa famille à Mimosaville. Il est avant tout motivé par le rêve américain. Passionné par la chasse, il finit un jour par se faire « dévorer par une bête sauvage » (version officielle). Il a en fait été attaqué par John transformé en monstre (cf. Mimosa 1). Son fils décide alors de devenir vétérinaire. Il part donc faire ses études en-dehors de Mimosaville et revient pour s'y installer quelques années plus tard. Il rachète un vieux bâtiment laissé à l'abandon pour en faire son cabinet de consultation. Il s'agit en fait de l'antenne médicale militaire visitée lors du premier épisode. Il découvre un jour, par hasard, une cave ayant visiblement servi à des expérimentations militaires. Il retrouve notamment les notes du professeur McDouglas et des barils contenant un liquide vert fluo (le godzium). En lisant les notes du professeur et divers rapports laissés par les militaires (un peu négligents ces militaires...), il fait le rapprochement avec la mort de son père et décide de tout mettre en oeuvre pour se venger des habitants de Mimosaville. Pour cela, il crée des croquettes pour chien à partir de godzium. L'instrument de sa vengeance est alors fin prêt et il ne lui reste plus qu'à le distribuer à ses clients et à laisser agir le produit. Cela fait maintenant 2 semaines que ces échantillons gratuits circulent et que des personnes sont retrouvées dévorées.

JOUR 0 (DIMANCHE 7 DECEMBRE)

Après avoir emmené Youki le gentil caniche chez le vétérinaire, Miss McKenzie lui donne ses nouvelles croquettes et finit boulochée par son caniche. Une heure après, un voisin et un policier connaissent le même sort.

JOUR 1 (LUNDI 8 DECEMBRE)

La scène juste après le générique se déroule dans un salon de toilettage. On y retrouve les PJs ainsi qu'un de leur camarade de classe travaillant à mi-temps ici : Steve. Il leur apprend le triple meurtre de la veille. C'est l'occasion pour lui de parler de « cette vieille peau de McKenzie » et de son « dégénéré de clebs ». Après cette discussion très constructive, il est temps pour les PJs de retourner en cours. Ils laissent donc Steve vaquer à ses occupations. Il leur dit cependant de passer les voir ici après les cours pour leur montrer un « truc hallucinant ». Ils ne le reverront pas vivant. Ah m..de ça m'a échappé. Faites comme si je n'avais rien dit.

Pendant ce temps-là, on voit deux employés de la fourrière vraisemblablement en train de chercher un chien errant dans une ruelle obscure même en plein milieu de la journée. Alors qu'ils arrivent à un croisement, ils décident de se séparer. Alors qu'ils partent chacun de leur côté, un énorme chien avec des yeux qui brillent surgit de derrière une poubelle et saute à la gorge de l'un d'entre eux. Alerté par le bruit, l'autre employé se retourne et voit son collègue en train de se faire manger. Quand il se retourne pour prendre la fuite, il tombe nez-à-museau avec Youki le caniche tueur qui lui

saute dessus.

En sortant des cours, les PJs devraient donc, comme convenu, aller au salon de toilettage retrouver Steve. Quand ils arrivent à proximité, ils remarquent un attroupement de badauds devant le magasin. Cet attroupement pousse d'ailleurs régulièrement des cris de stupéfaction (« Ooooooh! ») et d'effroi (« Aaaaah! »). En se rapprochant un peu, ils pourront voir que la vitrine est couverte de sang, ce qui empêche de distinguer l'intérieur de la boutique. Une réussite à un jet de Sens de difficulté moyenne leur permettra de remarquer des traces de sang en forme de (grosse) patte de chien sur le trottoir. S'ils tentent de rentrer dans le magasin, l'adjoint du shérif leur barrera le passage et refusera de les laisser entrer quoi qu'ils disent. Il leur annoncera même que « de toute façon, ça a été une véritable boucherie : il n'y a aucun survivant ». Cette annonce provoquera bien sûr des cris d'effroi dans l'assistance (voir plus haut).

Les jours suivants auront lieu de nombreuses autres attaques un peu partout dans la ville, certaines personnes prétendant même avoir aperçu des gros chiens avec les yeux qui brillent dans divers endroits de la ville. La paranoïa commencera donc à régner à Mimosaville.

Les joueurs pourront même entendre des rumeurs concernant des crimes commis par un homme déguisé en shérif. Toutefois, même si ces rumeurs viendront tôt ou tard aux oreilles des PJs, elles auront moins d'ampleur que celles concernant les attaques de gros chiens (avec les yeux qui brillent).

JOUR 2 (MARDI 9 DECEMBRE)

A partir de ce jour, les patrouilles de police sont renforcées dans tout le centre-ville et un couvre-feu instauré.

Les PJs rencontrent un vieillard d'une soixantaine d'années et qui part dans un délire du genre « Aaah ! Ça recommence ! On va tous mourir ! ». Il avouera s'appeler <insérez ici le nom d'un PJ du premier épisode> et relatera, si nécessaire, les événements du premier épisode selon son point de vue (affirmant ainsi avoir exterminé le monstre lui-même et sauvé la vie à tous ses camarades).

Un peu plus tard, les PJs rencontreront un chiot blessé et pourront décider de le recueillir pour s'en occuper. Il s'avérera rapidement nécessaire de l'emmener chez le seul vétérinaire de Mimosaville, M.Fugazi. Ce dernier, très aimable, acceptera de soigner le chiot gratuitement. Il donnera en plus un sachet de croquettes pour le chiot. Bien évidemment, si le chiot mange de ces croquettes, ses yeux se mettront à briller et il essaiera de manger du PJ. Et si un PJ essaie de manger des croquettes pour chien (on sait jamais...), il subira le même sort. De plus, s'ils tentent de se balader dans les rues le soir, deux options se présentent :

- Ils se font attaquer par un gros chien avec les yeux qui brillent,
- Ils se font arrêter et raccompagner chez eux par des policiers.

JOUR 3 (MERCREDI 10 DECEMBRE)

Une nouvelle journée commence pour les PJs avec à la une des différents journaux locaux de nouveaux meurtres. Les habitants commencent de plus en plus à se méfier des chiens.

Si au moins un des PJs décide de se promener dans les rues de Mimosaville, il sera attaqué par deux gros chiens avec des yeux qui brillent. Alors que les PJs seront mal en point, un jet de liquide rose sortant de nulle part aspergera les deux chiens qui pousseront des cris stridents et commenceront à fondre. Il ne restera d'eux qu'un tas gluant, gargouillant et poilu. C'est alors qu'apparaîtra Steve. Il a les vêtements déchirés et couverts de sang. Il tient un kärcher rempli à moitié d'un liquide rose fluo. Il proposera alors aux PJs de l'accompagner chez lui. Dans la maison de Steve, les PJs croiseront le vieillard qui les a abordés la veille et qui n'est autre que le grand-père de Steve.

Les PJs se feront alors expliquer par Steve le lien entre les meurtres, les croquettes et le vétérinaire. Il les conduira également dans la cave où reposent des barils contenant apparemment le produit rose fluo utilisé précédemment par Steve. Ce dernier leur expliquera qu'il faut remplir d'autres kärchers avec ce liquide car il s'agit du seul moyen de tuer les monstres qui sèment la terreur sur la ville. Ils seront tout au long de leurs préparations encouragés par le grand-père de Steve (« Cassez-y leur gueule à ces sales bestioles »).

Ils seront alors prêts pour rendre une petite visite au docteur Fugazi. Le trajet ne se fera bien sûr pas sans encombre, des chiens mutants surgissant régulièrement pour trucidier du PJ.

Arrivés à la clinique vétérinaire, ils trouveront sans peine le docteur Fugazi qui prétendra les avoir attendus et poussera un grand rire machiavélique. Il leur expliquera alors pourquoi il a fait tout ça (voir plus haut) puis affirmera que les PJs ne peuvent rien contre lui. Si les PJs décident d'essayer de se battre contre lui, ils arriveront à le mettre à mal assez facilement. Il leur faudra toutefois faire attention à la seringue d'anesthésiant et au scalpel qu'il brandit.

Dès qu'il se sentira dans une situation critique, il se précipitera vers le sous-sol. Là, il ouvrira un baril et commencera à en boire le contenu. Puis, il s'écroulera, en proie à des spasmes violents avant de se transformer en une espèce de Hulk rose et poilu (avec les yeux qui brillent).

Il semble à première vue insensible au liquide rose. Cependant, après avoir été aspergé abondamment par ce produit il commencera par donner des signes évidents d'affaiblissement puis à s'écrouler pour finalement être réduit à un gros tas gluant et rose.

Les PJs peuvent alors exprimer leur joie et leur soulagement. Tout semble alors aller pour le mieux et ils s'éloignent de la clinique sur un fond de soleil couchant.

Alors que le spectateur se dit qu'il peut enfin

rentrer chez lui, une nouvelle scène commence. On y voit un homme courir entre des immeubles, pourchassé par un gros chien avec les yeux qui brillent. Il a le souffle court et est couvert de sueur. C'est alors qu'il lève les yeux et aperçoit un homme en uniforme au bout de la ruelle. Alors qu'il court vers cet homme en l'interpellant (« Monsieur le shérif!! Aidez-moi!! »), on a droit à un travelling rapide qui se conclut par un plan américain du shérif. Son visage est dans l'ombre à cause de son chapeau. Il relève la tête pour laisser apercevoir dans l'ombre de son visage deux lueurs rouges à la place de ses yeux et un grand sourire qui dévoile des dents blanches pointues. Il dégaine alors un énorme pistolet et le pointe droit devant lui. Le coup de feu qui suit creuse un énorme trou dans le torse de l'homme qui courait vers lui. Cet homme s'écroule et le chien continue sa course vers le shérif qui se contente de le regarder fixement. L'animal repart alors dans l'autre sens en couinant et l'on entend une voix rauque semblant plus ou moins provenir de l'homme en uniforme :

« Il y a un nouveau shérif en ville. »

Générique de fin.

LES CARACTERISTIQUES DU VILAIN :

LE DOCTEUR FUGAZI AVANT

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

Rien ne le différencie vraiment du scientifique moyen avec sa blouse blanche et ses lunettes. Il a de plus à même faculté à très mal encaisser les coups. Il se bat à coup de seringue anesthésiante qui endormira toute personne touchée jusqu'à ce qu'on essaie de le réveiller. Il a également un scalpel qui coupe très bien.

Compétences : Expliquer longuement son plan machiavélique (5), Détester les habitants de Mimosaville (5), Se battre avec une seringue anesthésiante (2), Se battre avec un scalpel (3), Couiner de douleur (4), Avoir l'air aimable (4)

LE DOCTEUR FUGAZI APRES

Muscle : 10	Souplesse : 5	Cerveille : 2
Sens : 3	Psy : 1	Bagou : 1
BdN : 1		

On dirait Hulk mais en rose et poilu. Il tape très fort et s'exprime avec des grognements difficiles à comprendre.

Compétences : Etre réduit à un tas poilu gargouillant (3), Détester les habitants de Mimosaville (5), Couiner de douleur (2), Griffier (5), Mordre (4), Avoir l'air aimable (1)

MANIAC SHERIFF OU SHERIFF FAIS MOI PEUR



NOTRE AVIS : Ce film, passé plutôt inaperçu, est sorti en 1989. A peine repompé sur un film portant presque le même nom, il suit la folie meurtrière du maniaque entr'aperçu à la fin de l'épisode précédent. Les meurtres seront nombreux et les acteurs pour la plupart peu motivés (à vrai dire ils donnent même l'impression de s'ennuyer un peu par moment). C'est pourtant pas faute de mourir de façon lamentable...

SYNOPSIS : Un shérif fait régner la loi dans Mimosaville en tuant tous ceux qui ont l'air suspect/jeune/de s'ennuyer.

LES SECONDS-ROLES :

-LE DOCTEUR MACDOUGLAS : Vétéran du premier épisode où l'on apprenait qu'il avait inventé le godzium, il réapparaît ici pour tenter de sauver la ville. Il est joué par un acteur totalement différent de celui du premier épisode. Il saura annoncer des événements avec un sens du tragique rare.

-LE SHERIFF (MANIAQUE) : facile à reconnaître grâce à son maquillage à la truelle, il est relativement trapu et bien enveloppé. Il ne dit pas un mot du film, se contentant de faire des signes pour se faire comprendre. Il arrive toujours à être là où on l'attend le moins, réussissant même à surgir d'un placard à balais !

-LE VIGILE DU SUPERMARCHE : joué par un acteur d'une cinquantaine d'années qui passe son temps à soupirer bruyamment. Sa brève apparition à l'écran ne lui laissera pas le temps de placer une seule réplique.

-LE CONDUCTEUR : un homme d'une trentaine d'années à côté de qui le tueur réussit à passer pour un top-model anorexique. Son rôle se limite à aller acheter un gâteau et à se faire trucher.

-RALPH LE JEUNE FLIC SYMPA : un bellâtre blond ayant près de 25 ans. Livré avec l'uniforme un peu trop moulant, le regard langoureux et le sourire éclatant. Toujours prêt pour la déconne, il aime beaucoup sortir ses blagues vaseuses qui font glousser les jeunes filles.

-LA VIEILLE DAME : l'actrice endossant ce rôle a au moins 70 ans et il est impossible de comprendre ce qu'elle essaie de dire car elle mâche son dentier en parlant.

Les divers étudiants visibles à l'écran sont, comme le veut l'usage, joués par des acteurs ayant dans le meilleur des cas une petite trentaine d'années.

PRE-GENERIQUE :

La caméra suit un vigile d'une soixantaine d'années dans un grand supermarché, la nuit. Le vigile passe devant plusieurs magasins, balayant les vitrines avec sa lampe torche. En passant devant un magasin de vêtements, il semble entendre des bruits suspects et décide donc d'entrer pour voir ça de plus près. Il entre dans le magasin en balayant les environs avec sa lampe. Soudain, un chat surgit juste devant lui.

C'est l'occasion pour le vigile d'avoir l'air étonné avec quelques secondes de retard et de reprendre sa ronde nonchalamment. Au bout d'un moment, il décide de s'asseoir sur un banc, sort sa pipe et commence à fumer. Il est tranquillement en train de soupirer en regardant ses pieds quand un homme habillé en shérif s'arrête juste devant lui et semble lui montrer quelque chose. Le vigile lève alors la tête et on aperçoit un panneau d'interdiction de fumer. C'est alors que le shérif lui donne un grand coup sur le devant du visage. Le vigile s'écroule alors sur le sol et on constate le bout de la pipe qui dépasse de l'arrière de son crâne.

Un peu en retrait, on voit une silhouette s'éloigner discrètement.

Suite à cette scène, on suit une caméra survolant Mimosaville, le titre du film apparaissant en lettres sanglantes au début du générique.

TIMELINE

JOUR 1 (MERCREDI 2 AVRIL)

Un vigile patrouillant dans le supermarché de Mimosaville est retrouvé mort au petit matin.

Un peu plus tard dans la journée, on voit un homme conduire tranquillement puis se garer sur le bord de la route, à moitié sur le trottoir. Il descend

nonchalamment du véhicule puis se dirige vers une boulangerie de l'autre côté de la rue. On le voit acheter un gâteau puis retourner à son véhicule. Alors qu'il attache sa ceinture, on voit dans le rétroviseur une silhouette massive vêtue de beige se redresser à l'arrière du véhicule. Le conducteur semble s'en apercevoir et se retourne. Il reçoit un violent coup de matraque sur la tempe puis on observe de l'extérieur la voiture se balancer de tous les côtés, les vitres se recouvrant peu à peu de sang. On a alors droit à un gros plan sur le panneau d'interdiction de stationner situé juste à côté du véhicule.

On retrouve alors un groupe de jeunes parmi lesquels se trouvent les PJs. On apprend qu'ils sont récemment devenus étudiants et qu'une grosse fête est prévue pour demain soir. Le programme de cette fête consiste pour l'instant à écouter de la musique qui fait peur aux personnes âgées dans la résidence de la confrérie Alpha-Bêta-Gamma. Ce sera entre autres l'occasion pour tout le monde de boire à en vomir et de débaucher de jeunes étudiant(e)s. Tout un programme. Ils sont donc en train de discuter quand un homme habillé en brun surgit devant eux à l'improviste (jet de Tripes moyennement difficile pour tout le monde). Il ne s'agit que de Ralph, le jeune flic chargé de patrouiller sur le campus. Après avoir arrêté de rire (tout seul) à sa blague, il conseille gentiment aux étudiants de rentrer au dortoirs tout de suite après la fin des cours. En effet, d'après lui, de nombreuses personnes ont été agressées récemment et les rues ne sont pas sûres. Une fois Ralph parti, l'un des étudiants rappelle aux autres qu'ils doivent se retrouver ce soir à leur résidence pour les préparatifs de la fête du lendemain.

Pendant ce temps-là, dans un quartier résidentiel de Mimosaville, on découvre une vieille dame et son chien. La vieille dame se promène tranquillement, à son rythme, pendant que son chihuahua court un peu partout. Le chien s'arrête sur une pelouse pour faire sa petite affaire et la vieille dame s'arrête de marcher pour attendre son brave Médor. On voit alors un homme habillé en shérif apparaître et, pour la première fois depuis le début du film, on distingue son visage (mais juste le bas de son visage, le reste étant dissimulé dans l'ombre de son chapeau). Il semble avoir été maquillé avec du plâtre et une truelle. Au-dessus de sa bouche, on ne distingue que deux points rouges et brillants qui semblent être ses yeux. Pendant que la vieille dame tourne pudiquement le dos à son chien, le shérif s'approche de Médor et lui décoche un violent coup de pied qui l'envoie voler à plusieurs mètres. La carcasse ensanglantée retombe juste à côté de sa maîtresse qui pousse un cri puis s'écroule au sol en se tenant la poitrine.

NUIT 1 (MERCREDI 2 AVRIL)

Le soir, après une dure journée passée à aller en cours ou à les sécher, les PJs retrouvent leurs camarades à la résidence alpha-bêta-gamma. Au bout d'un moment, des coups sont frappés à la porte d'entrée. Il s'agit du docteur MacDouglas qui leur annonce d'un ton dramatique que l'heure est grave. Il

leur explique qu'il est l'inventeur du godzium et leur raconte les recherches qui ont mené à sa découverte il y a 40 ans ainsi que ses conséquences. Il leur explique également qu'il croit savoir à qui sont dus les actes de violence perpétrés dans la ville. Il suspecte le shérif MacLusky qui avait tenté de combattre John sous sa forme monstrueuse à l'époque et en était ressorti avec une méchante morsure. Suite à ces événements, il avait tout bonnement disparu, personne n'ayant eu de ses nouvelles par la suite. Il serait donc possible qu'il ait été contaminé par le godzium à cause de la morsure et soit actuellement en train de semer le désordre en ville. Il faut donc tenter de l'arrêter au plus vite. Il leur propose de l'attendre et leur annonce qu'il passera demain matin pour leur apporter de quoi le détruire et qu'ils pourront alors partir à sa recherche. D'après lui, le seul moyen de le détruire est une molécule appelée anti-godzium (un liquide rose fluo) dont il dispose en quantité.

Il laisse alors les étudiants finir leur soirée et dormir.

JOUR 2 (JEUDI 3 AVRIL)

Quelque part sur le campus, au petit matin : on voit deux étudiants transporter un tonneau de bière chacun. Ils discutent de la fête qui doit avoir lieu le soir même. Ils passent devant la caméra et, juste après, un homme habillé en beige passe également. Plan de profil sur l'un de ces étudiants qui raconte qu'il est troublé par toutes les agressions qui ont lieu en ce moment à Mimosaville. Il explique qu'il est nostalgique de l'époque où c'était encore une petite ville paisible. Quand il se retourne pour voir si son camarade le suit toujours, il voit, quelques mètres derrière lui, le shérif penché sur un cadavre agité de sursauts saccadés. L'étudiant restant décide donc de laisser tomber les deux tonneaux de bière et de partir en courant.

C'est alors que le shérif se relève et lance sa matraque qui va se planter dans le dos du fuyard. Alors qu'il décide de s'approcher du corps, Ralph surgit de nulle part en pointant un pistolet sur lui. En dépit des menaces de Ralph, le shérif continue à avancer, se prend une dizaine de balles dans le corps et s'écroule. Lorsque le policier s'approche pour voir si le corps ne bouge plus le shérif se relève brusquement et l'attrape par la gorge. C'est alors que, sans raison apparente, Ralph braque sa lampe-torche allumée sur le visage de son agresseur. De la fumée et des petites flammes s'échappent alors du visage du shérif qui se met à hurler de douleur avant de briser le cou du jeune policier et de fuir en courant et en hurlant.

Devant la résidence des alpha-bêta-gamma, un peu plus tard :

Un pick-up avec une bâche sur son chargement s'arrête devant la résidence. Le docteur MacDouglas klaxonne puis sort du véhicule, attendant que les étudiants sortent. Quand ces derniers arrivent à sa rencontre, il annonce d'un air dramatique : « Voilà de quoi détruire le mal qui menace Mimosaville ». Puis il soulève d'un geste brusque la bâche pour révéler des bidons remplis par un liquide rose fluo. Ainsi que des kärchers pour utiliser

ce liquide. Il propose alors aux étudiants de prendre un kärcher chacun et de monter à l'arrière du pick-up pour aller patrouiller en ville et tenter de retrouver le shérif. Cependant, il explique également qu'ils seraient plus efficaces s'ils s'organisaient en petits groupes afin de retrouver le tueur.

Dans tous les cas, certains PJs vont tomber sur le shérif (si ce n'est l'inverse). Celui-ci va bien entendu les attaquer. C'est à ce moment-là qu'ils se rendront compte que l'anti-godzium semble ne rien faire au tueur. Ils se retrouveront donc dans l'impossibilité de le blesser. Quand les PJs se retrouvent avec le docteur McDouglas pour discuter de ce qu'ils ont pu trouver, il fait déjà presque nuit et l'heure de la petite fête approche. Le docteur semble perplexe face à l'inefficacité du produit (ça se voit : il se gratte le menton en grognant).

NUIT 2 (JEUDI 3 AVRIL)

« Youpi c'est la fête où est l'alcool? »
Wayne's World

Le soir, donc, c'est la fête chez les alpha-beta-gamma. L'alcool coule à flots, les filles sont légèrement vêtues et le shérif fait le videur en liquidant ceux qui veulent s'isoler. Les Pjs sont sûrement dans le coin mais il est probable qu'ils ne voient pas le shérif en question. Jusqu'à ce qu'une jeune fille entre en hurlant :

« Oh mon dieu il a tué Bobbyyyyyyyy!! »

Elle est en effet poursuivie par le shérif, les vêtements couverts de sang. Il tient à a main une matraque elle aussi ensanglantée. Au moment où il la lève pour frapper une victime au hasard, un rayon de lumière reflété par la boule disco qui tourne au plafond vient le toucher aux yeux. Il y a alors de la fumée qui semble venir de son visage et il repart en poussant des hurlements de douleur. C'est donc le moment idéal pour récupérer tout ce qui peut faire de la lumière (lampe, torche, lampe-torche, sabre-laser...) et de poursuivre le maniaque pour le combat final. Quand, finalement, le tueur s'écroule, sa casquette tombe et on peut clairement voir, gravé sur son front, un pentacle rougeoyant dont la lueur s'estompe au moment où son dernier souffle de vie l'abandonne. Ce n'était donc définitivement pas un résultat du godzium, mais autre chose...

A la fin de ce combat, les teenagers (ou plutôt ce qu'il en reste) peuvent revenir à la fête pour s'amuser.

Générique de fin.

LES CARACTERISTIQUES DU GROS MECHANT :

LE SHERIFF

Muscle : 8 Souplesse : 3 Cerveille : 2
Sens : 6 Psy : 1 Bagou : 1
BdN : 2

Un uniforme beige, une casquette et une étoile de shérif. Il semble avoir été maquillé à la truelle et ne lâchera pas un seul mot pendant tout le film. Il est là pour tuer des gens et il le fait bien. Avec un sheriff, on est sûr que les voyous ne courent pas les rues. A dire vrai, avec un shérif comme ça, personne n'ose courir les rues.

Compétences : Se maquiller avec une truelle (5), « La loi, c'est lui » (5), Taper à grands coups de matraque (4), Pousser de grands hurlements de douleur (3), langage sourd-muet (2)



L'HOSPICE DE LA PEUR OU LA NUIT TOUS LES CHEVEUX SONT GRIS



NOTRE AVIS : Datant de 1993, ce film a longtemps été assimilé (à tort) à un film de zombies. Conçu pour terminer la saga de films sur Mimosaville, il présente une ville littéralement envahie par les monstres. Il critique les grandes entreprises prêtes à tout pour l'argent. Ce n'est pas très original, certes, mais le réalisateur se prend un peu trop pour Romero de toute façon.

SYNOPSIS : Une substance dérivée du godzium (appelée Vieugra), sensée redonner jeunesse à ses consommateurs, les transforme en fait en monstres sanguinaires qui vont semer le chaos dans la ville.

LES SECONDS-ROLES :

-LE DOCTEUR MACDOUGLAS : Il est là depuis le début de la saga et n'est plus tout jeune. Histoire de bien insister sur son âge, il est interprété par un acteur portant un masque de petit vieux (un peu dans le genre de celui de Terror Tracts) et se déplace très très très très très lentement.

-LE VENDEUR DE VIEUGRA : comme expliqué dans le film, l'entreprise DOOM (Development Of Organic Materials) Pharmaceuticals dispose d'une véritable armée de vendeurs. On n'en verra qu'un. Il semble cependant être partout à la fois et vend ses produits avec une motivation rare. On soupçonne encore les clients d'acheter ses produits uniquement pour se débarrasser de lui.

-LE PDG DE DOOM PHARMACEUTICS : Un homme d'une cinquantaine d'années, en costume gris. Il part dans de grandes envolées lyriques dès qu'il parle de ce qu'il fait. Il a de plus la fâcheuse habitude de tourner le dos à ses interlocuteurs pour pousser son rire démoniaque.

-LE PROFESSEUR CONNOR : habillé sans raison apparente dans le plus pur style britannique, il fait preuve d'un grand flegme et scepticisme proche de la stupidité.

-LE PERSONNEL MEDICAL DE LA MAISON DE RETRAITE : essentiellement composé de petits infirmiers malingres qui, en tout, prononceront à peine quelques mots pendant toute la durée du film.

On trouve, en plus de tous ces personnages, tous les clients transformés en monstres par le produit. Ils sont rarement plus de quatre à l'écran et on a de plus l'impression de toujours voir les mêmes (ce n'est d'ailleurs pas une impression).

PRE-GÉNÉRIQUE :

On retrouve le docteur McDouglas en train de tranquillement regarder Derrick chez lui, une tasse de thé à la main. Dès qu'il entend que l'on sonne à la porte (au bout d'une minute ou deux), il se dirige le plus lentement possible vers la porte pour ouvrir. Il tombe alors nez à nez avec un représentant en costard-cravate avec une mallette « DOOM » à la main. Il annonce avec un grand sourire :

« Voulez-vous retrouver la vigueur de vos vingt ans? »

La scène d'après se situe de nouveau dans le salon du docteur McDouglas. A la télé, on voit encore un épisode de Derrick. En face de la télé, on trouve un être humanoïde de couleur gris-rose à la peau très fripée en train de dévorer ce qui ressemble à un bras humain. Il porte pour tous vêtements des morceaux de tissu déchiré (le truc rose, pas le bras...).

Fidèle à ses habitudes le générique nous

présente un survol de Mimosaville sur lequel le titre du film vient s'inscrire en lettres sanglantes.

TIMELINE

Nous verrons tout d'abord les origines des évènements présentés ici dans un...

Petit résumé des épisodes précédents :

Pendant les années 50, l'armée met au point un produit appelé Godzium. Les expériences ne se passent pas comme prévu et l'utilisation du produit est annulée. En fait tout est fait pour cacher l'existence même du produit. Toutefois, l'armée décide de garder des bidons contenant ce produit afin de pouvoir éventuellement lui trouver de nouvelles applications plus tard. Suite à la création de ce produit, son inventeur, le docteur McDouglas, crée un antidote (affectueusement appelé anti-godzium). Il en garde également quelques tonneaux sous le coude. Quelques années plus tard, le godzium réapparaît et la situation dégénère à nouveau. Heureusement, grâce à l'anti-godzium, Mimosaville est à nouveau sauvée.

Au début des années 90, la société DOOM Pharmaceuticals décide de venir s'installer à Mimosaville. Pour cela, elle rachète à vil prix un grand immeuble et une usine désaffectée (« OK on a le taux de mortalité le plus élevé des USA mais si vous voulez je vous fais une remise de 10% »). L'immeuble sera rénové pour devenir leur siège social. En rénovant l'usine, des bidons contenant un liquide vert fluo sont découverts. Ce liquide n'est autre que du godzium. En effet, ce qui avait été pris pour une simple usine désaffectée avait été construite sur le site où se trouvait le cabinet du docteur Fugazi (Mimosaville 2) lui-même construit à l'emplacement de l'antenne militaire de Mimosaville 1. Les responsables de DOOM Pharmaceuticals voyant là une opportunité de faire encore plus de fric décident de faire des tests sur cette substance pour voir s'ils peuvent en faire quelque chose.

Ils découvrent après quelques tests qu'en altérant un peu la molécule ils peuvent en faire un produit redonnant de la vigueur aux personnes âgées. Les tests sont relativement concluants et les effets secondaires ne sortent pas de l'ordinaire. Ils arrivent en effet au final à une substance (principe actif du Vieugra) dont la structure est relativement éloignée de celle du produit d'origine. Ce qu'ils n'ont pas prévu est qu'un facteur extérieur a pour effet, couplé au Vieugra, de transformer les consommateurs en bêtes sanguinaires. Ce qu'ils n'avaient pas prévu non plus est que la clientèle visée est en contact régulier avec ce facteur : les sitcoms pour ménagère de plus de 50 ans. En effet, l'absence d'action de ce programme tend à réveiller les instincts primaires des spectateurs ce qui, couplé au Godzium, les transforme littéralement en monstres. C'est pourquoi les utilisateurs de Vieugra sont touchés par cette transformation dès qu'ils regardent *Les Feux de la Côte Est*, *Derrick* et autres.

Heureusement pour les PJs, la nouvelle maison de retraite a été construite sur l'emplacement de l'ancienne maison du docteur McDouglas. Ce qui signifie, bien entendu, que les caves de la nouvelle maison de retraite contiennent des barils remplis à ras-bord d'anti-godzium.

Il faut également noter qu'au cours des dernières années se sont développées de nombreuses rumeurs autour du Godzium (et de l'anti-godzium). Beaucoup de personnes (y compris les PJs) prennent ceci pour une légende urbaine.

JOUR 1 (LUNDI 12 FEVRIER)

Au petit matin, le journal local parle essentiellement de personnes prétendant avoir été attaquées par ce qui ressemblaient à des personnes âgées. On y parle également d'un cadavre retrouvé à moitié mangé dans la résidence du docteur McDouglas, un des doyens de la ville, ce dernier ayant par ailleurs disparu.

On retrouve les PJs dans leur salle de cours en train de vaquer à leurs occupations habituelles. C'est bientôt la fin du cours et le professeur CONNOR leur annonce que mardi aura lieu, comme prévu dans le cadre des activités extrascolaires, la visite à la maison de retraite. En effet, une fois par mois, les lycéens se rendent avec leur professeur à la maison de retraite pour parler avec les personnes âgées qui y habitent. Ce genre de sortie est bien sûr obligatoire et ne fait plaisir qu'au professeur. Rendez-vous est donc pris le lendemain midi devant la maison de retraite afin de pouvoir déjeuner avec ces sympathiques vieillards.

La scène suivante nous montre le représentant de DOOM Pharmaceuticals en train de marcher dans la rue avant de s'arrêter subitement, un grand sourire se dessinant sur son visage. Un demi-tour de la caméra montre qu'il se trouve en face de la maison de retraite de Mimosaville.

Dans divers endroits de la ville, on assiste également à des agressions par des personnes âgées sous l'influence du VIEUGRA. Ainsi, on voit une vieille dame de dos au bord du trottoir, un cabas dans chaque main. Un jeune homme s'approche d'elle et lui propose de l'aider à traverser. Il prend l'un de ses cabas et la tient par le bras pour franchir la route. Arrivé de l'autre côté, il trébuche et fait tomber le cabas duquel tombe une tête humaine. Paniqué, il se retourne vers la vieille dame qui le regarde d'un air malfaisant avant de se jeter sur lui et de commencer à le manger en pleine rue.

NUIT 1 (LUNDI 12 FEVRIER)

Au cours de la nuit, les agressions se multiplieront un peu partout dans la ville.

Notamment, on verra un groupe de trois voyous agresser un couple de personnes âgées et finir dévorés par elles. De même, un vieil homme commencera à rouler à toute allure au volant de sa

Buick dans les rues de la ville afin de « ramasser » de quoi se nourrir.

L'ambiance dans Mimosaville commence donc à être plutôt tendue même si, en dépit des titres du journal local, tout semblera normal le lendemain matin.

JOUR 2 (MARDI 13 FEVRIER)

Comme convenu, la classe des PJs et le professeur Connor se retrouvent devant la maison de retraite juste avant le déjeuner. Le professeur déplore que certains élèves soient absents. Ils ont une bonne excuse : ils ont été mangés pendant la nuit. Le repas se déroule tout à fait normalement une fois chaque élève attribué à l'un des résidents. La plupart des résidents se vanteront d'ailleurs auprès de leurs jeunes camarades d'avoir acheté la veille du Vieugra. Ils prétendront également se sentir comme rajeunis depuis qu'ils en ont pris hier soir avant d'aller se coucher.

A la fin du repas, les yeux de toutes les personnes âgées à la table semblent s'illuminer quand une infirmière entre pour annoncer que Les Feux de la Côte Est vont bientôt commencer. Les déambulateurs et autres fauteuils roulants se précipitent alors vers la salle télé où chacun prend sa place et fixe d'un air morne le poste. Et là c'est le drame. Alors que tout le monde pensait être tranquille pour presque une heure, les pauvres patients de la maison de retraite commencent tous à convulser et à baver. Quand l'ensemble du personnel médical se précipite dans la pièce, il est déjà trop tard. La peau des résidents est devenue gris-rose et vous pouvez voir une lueur malsaine dans leurs regards.

Deux infirmiers qui s'étaient approchés pour tenter de secourir leurs pauvres vieillards sont agrippés et dévorés sur place. Pendant ce temps-là, les quelques privilégiés qui étaient en train de regarder leur série préférée dans leur chambre sont en train de barricader toutes les issues du bâtiment, histoire de ne pas perdre de la nourriture. Heureusement, l'accès à la cave est encore ouvert (c'est dans cette cave que les PJs pourront découvrir des bidons d'anti-godzium).

Quand (si?) les PJs entrent dans la cave, vous pourrez voir leurs poursuivants regarder méchamment les barils, feuler et partir. Cette simple constatation faite, il devrait être plus facile pour les PJs de s'en sortir et éventuellement de continuer le nettoyage dans toute la ville. Ils pourront également remarquer des boîtes de Vieugra disposés un peu partout dans la maison de retraite. En regardant les boîtes de plus près, ils pourront également trouver l'adresse du siège social de DOOM Pharmaceuticals et de leur usine. En se rendant sur les lieux, ils constateront que ces bâtiment sont en train d'être attaqués par des personnes âgées sanguinaires et en manque de Vieugra, de même que la pharmacie de Mimosaville. Ils découvriront également que les divers employés de DOOM Pharmaceuticals ont été en majeure partie bouloités avant leur arrivée sur les lieux (qu'il s'agisse du siège social ou de l'usine). De plus, l'usine sera en flammes (sans raison apparente, d'ailleurs). Il ne leur restera donc plus qu'à débarrasser

la ville des monstres qui errent dans les rues.

Quand le jour se lève enfin, la ville est parsemée de cadavres et de tas de chair rosâtre qui font des bulles. La caméra survolera donc une dernière fois Mimosaville en flammes et le générique de fin en profitera pour défiler.

Générique de fin

LES CARACTERISTIQUES DES MONSTRES :

Vieillard boosté au Vieugra et à la télé :

Muscle : 8 Souplesse : 1 Cerveille : 4
Sens : 3 Psy : 1 Bagou : 1
BdN : 2

Une peau de couleur gris-rose, la bave aux lèvres, ces monstres se déplacent TRES lentement (c'est l'âge). Ça ne les empêche pourtant pas de rattraper leurs malheureuses victimes. Ils sont également très doués pour les plans fourbes visant à se nourrir.

Compétences : Se déplacer TRES lentement (5), Fourberie (5), Manger son prochain (4), Baver (3), Regarder la télé (2)



Bob Darko - Octobre 2004