

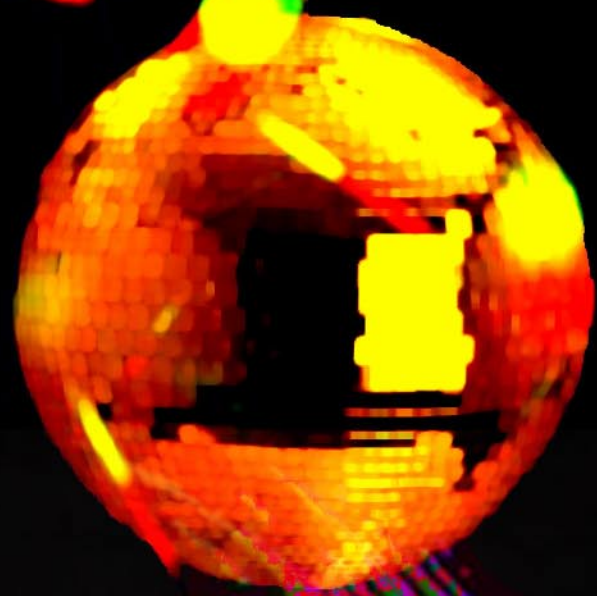


NUMERO 2



# SCOOBY MOVIES

Un supplement funky pour **Brain Soda** par Willy Favre







ADVANCED TEENAGERS & TRONCONNEUSES N°2

## SCOOBY MOVIES

Bienvenue dans les 70's !

Ce nouvel opus d'Advanced Teenagers & Tronçonneuses est un peu atypique puisqu'il vous propose non seulement une nouvelle « époque » de jeu, mais également un nouveau cadre d'aventures. En effet, Scoobymovies va permettre à vos joueurs de se glisser dans la peau de chasseurs de démons des années disco, et de plonger dans des films remplis de spectres aux coupes afro et de morts-vivants aux cols pelle à tarte.

Lorsque la Blackxploitation, les films des années 70 (Zombie ..) et l'horreur Z se rencontrent, cela donne un nouvel univers de jeu pour Brain Soda !

## CONTEXTE

Avant de rentrer dans le vif du sujet, une petite rétrospective s'impose. Première chose importante : je suis né dans les années 70. D'accord, vous vous en battez les orties au fouet électrique, mais il était nécessaire de le préciser avant d'aller plus loin.

A cette époque, les gens s'habillaient de façon étrange, appréciant tout ce qui était kitch, tant en matière de vêtements que de décoration. Certains d'entre vous se souviennent sans doute avec émotion, en regardant quelques photos ou polaroids foireux, de ces tapisseries marrons aux motifs psychédéliques, de ces tabourets en plastique orange, de la moquette rouge qui recouvrait le sol de la salle de bain et des pulls lycras qui collaient au corps (et qui filaient des chataîgnes par effet électrostatique lorsque vous sortiez de la voiture). N'importe quel visionnage d'un épisode de Starsky & Hutch vous donnera l'étendue des goûts de l'époque, sans oublier

ces magnifiques bagnoles aux allures de corbillards se poursuivant dans les rues de San-Francisco.

Du côté du cinéma, les années 70 marquèrent l'arrivée du Diable lui-même sur grand écran. Le premier film à mettre en avant un récit diabolique un brin glauque fut « Rosemary's Baby » en 1968, mais son successeur fut un choc visuel bien plus terrible. En effet, en 1973 débarquait l'incontournable « L'Exorciste » de William Friedkin, où le prêtre nous imita Mike Brant avant l'heure et où la petite fille était ma foi fort mal élevée (du genre à vomir dans la soupe aux fèves, voyez... en écoutant Tubular Bells bien sûr). Cette possession gluante fut si marquante que les studios embrayèrent le pas en nous proposant « La Malédiction » en 1978 et « Amityville, la maison du diable » en 79.

Etrangement, en parallèle, une nouvelle forme de cinéma bis faisait son apparition : la Blaxploitation ou : « nous aussi, noirs américains pouvons faire aussi bien que la Hammer, ouais man ». En effet, en 1972, à la suite du succès de Shaft, Samuel Z. Arkoff (producteur de séries B et Z) eut une idée géniale : à partir du moment où un noir avec une coupe afro, une veste en cuir marron et un pantalon pattes-d'éléphant pouvait être flic, pourquoi ne pourrait-il pas également incarner d'autres personnages classiques du cinéma et, en particulier, du Fantastique ? Cette idée saugrenue fut éphémère mais elle

donna naissance à des nanars cultes : Blacula, Bl ackenstein, Black Caesar, Black Gestapo, Dr Black et Mr Hyde... et bien d'autres.



Mais les années 70, ce fut aussi un passage brutal de l'horreur soft des films des années 60 aux bobines crados. En 1978 John Carpenter nous livra « Halloween », le premier slasher de l'histoire (après Psychose), et Georges Romero nous glorifia la même année d'un terrifiant « Zombie »

(suite de « La Nuit des Morts Vivants ») qui donna des idées à tout un tas de réalisateurs italiens qui pourrirent les écrans de scènes gorailles et cannibales jusque dans les années 80 (n'est ce pas Monsieur Fulci ?). Difficile de ne pas citer non plus Dario Argento



(« Inferno », « Suspiria », « Faut que je rachète du LSD », « Mon néon orange fluo est crâmé »...) ou Tobe Hooper, qui avec son « Massacre à la Tronçonneuse » en 1976, nous fit découvrir qu'un film d'horreur pouvait aussi être classé X... Sans la moindre goutte de sang ou gros plans anatomiques de parties intimes de demoiselles. Oh oui cher lecteur, quelle décennie ! Un vrai tournant dans l'univers du film fantastique avec l'arrivée fracassante du vrai « gore ».

Ce supplément vous invite donc à vous noyer dans cette période faste, où possessions démoniaques côtoient tripes à l'air, vampires blacks et concours de danse disco avec John Travolta le samedi soir. Et plutôt que vous plonger sans filet dans les méandres de cette époque, nous proposons aux joueurs d'incarner les membres d'un bureau d'enquête ultra-secret consacré au paranormal. Des chasseurs de fantômes hippies et groovy, dégommant des crânes de zombis à la batte de base-ball, sans salir leurs semelles compensées.

## JOUER A SCOOBYMOVIES

Il existe trois façons différentes de jouer dans les Strange 70's, selon vos goûts et votre inspiration du moment :

- **TON CHIEN, C'EST DAMIEN** : ambiance mystique et oppressante. Imaginez une partie de l'Appel de Cthulhu un peu plus barrée dans les années 70. Dans ce genre de scénario, les scènes sanglantes sont quasi absentes, le Metteur en Scène préférant les ombres fugitives, le couteau qui brille dans la nuit, le gros chien noir qui bave et le prêtre qui fait un exorcisme en hurlant pendant que les murs saignent sur du Tubular Bells (encore !). Les joueurs sont de véritables investigateurs qui vont devoir contrecarrer les plans de quelques invocations infernales issues des enfers qui brûlent les p'tits n'enfants. N'hésitez pas à placer des lumières bizarres à la Argento (bizarre ce néon bleu dans les chiottes tout de même), un tueur masqué, une croix inversée, des mouches écrasées sur les rideaux et de l'hémoglobine qui coule sous la porte pour niquer vos charentaises.

- **BLACKMATRIX** : bienvenue dans la Blaxploitation ! Prenez n'importe quelle classe de perso et transformez-la en archétype black ! Dans ce type de film TOUS les intervenants sont unis par la même couleur de peau, du plus gentil PJ à la pire des abominations. Abusez des coupes afro, des tenues en peau de panthère, des airs de soul et des danseuses qui remuent leur popotin charnu sous le regard intéressé de grands costaux aux rouflaquettes démesurées.

Dans ce genre de jeu, tous les membres de l'Agence font croire qu'ils font partie des Harlem Globe Trotters alors qu'il chassent des monstres blacks immondes, chargés de sacrifier des filles black nues.

- **FURONCLE SUR TA TRANCHE DE PAIN D'ÉPICE** : vous aimez « Zombie », « L'Enfer des Zombies », « Massacre à la Tronçonneuse » ? Alors plongez vos joueurs dans un déferlement d'horreur à l'image passée, aux créatures anthropophages collectionnant les tripes au mètre, où la moiteur glauque semble s'échapper de l'image elle-même.

Faites-vous plaisir ! -50 % sur les membres sectionnés et les énucléations filmées en gros plan !

Les joueurs font partie du Bureau et doivent mener l'enquête sur des histoires sanglantes, à base de cannibalisme, mutilations et autres poursuites en forêt avec une scie sauteuse à la main. Le tout sur un air de basse prononcé (joué par Mike Oldfield, si vraiment ça vous manque).



## LE BUREAU FUNKY D'ENQUETES PARANORMALES

Instauré par le gouvernement américain suite au crash de Roswell en 1947, le Bureau Funky d'Enquêtes Paranormales (ou BFEP) est un groupuscule secret, chargé d'enquêter sur toutes les menaces surnaturelles. Plutôt absent dans les années 50 et 60, il a connu un essor certain depuis le début 70, grâce à de nombreux cas de possessions, d'apparitions et de sorcelleries en tous genres. Composé essentiellement de membres triés sur le volet, il est inconnu des citoyens, des militaires et des fédéraux. Afin de ne pas paniquer la population, le BFEP se charge de toutes les campagnes





de désinformation et intervient rapidement.

Il existe une vingtaine de cellules dispersées dans différentes villes des Etats-Unis, chacune comptant une dizaine de membres en tout et pour tout.

Le quartier général des joueurs est situé à Salem, dans une vieille bicoque victorienne, au look de manoir hanté. Elle est entourée d'un jardin arboré décoré de statues gothiques en polystyrène et d'un imposant mur d'enceinte barbelé. L'intérieur est totalement aux goûts du jour : moquette mauve, tapisserie psychédélique, tabourets « diabolos », lampes new-age karmiques, encens, funk ou Ravi Shankar en fond sonore. Les chambres sont occupées partiellement par les enquêteurs, qui possèdent souvent leur propre appartement à Salem et ne résident dans le manoir que lors de longues missions ou soirées « spiritisme ». Le reste du temps, le QG fait simplement office de bureau et de lieu d'entraînement. En effet, la cave est la « Salle des Dangers Disco » et propose stands de tirs et tatamis pour garder les enquêteurs au top de leur forme.

La cellule de Salem est dirigée par le Capitaine Donuts, un black bedonnant à la coupe afro démesurée, gueulard et amateur de cigares. Son bureau est imprégné d'une forte odeur de hamburger et il est secondé dans sa mission hiérarchique par l'émouvante Daphné. C'est une jeune femme blonde au brushing impeccable, portant des salopettes moulantes à la Drôles de Dames.

Les joueurs se rendent généralement sur les lieux « d'événements étranges » à l'aide d'un van vert à la carrosserie fleurie. Le chien qui parle est en option...

## CREER UN PERSONNAGE DANS SCOOBYMOVIES

La création d'un personnage dans Scoobymovies est similaire à celle de BRAIN SODA (répartition de points, minimas, maximas, avantages et défauts...) à ceci prêt que chaque joueur doit répartir **28 points** dans les caractéristiques et **35 points** dans les compétences.

Ci-après vous trouverez les descriptions des différentes classes de personnages, ainsi que leurs nouveaux goodies et baddies.

## CLASSES DE PERSONNAGES

### LE BLACK PANTHER

« Ma parole, c'est Malcolm X-Files ici ! »

Affilié au mouvement du même nom, prônant l'autodéfense, le Black Panther est le rebelle du groupe (reconnaissable à ses gants, son béret et son t-shirt noirs). Arpentant les rues de sa ville, qu'il connaît par cœur, il faisait régulièrement des virées dans des repaires démoniaques et autres sectes locales pour lasser du cul de blanc impie. Suite à l'extermination totale de son gang par un sosie tentaculaire d'Isaac Hayes, il rejoignit fort logiquement les forces du BFEP.

#### Goodies :

**\*Charismatique** : le personnage est « the Dude », le genre de type qui en a dans le pantalon. Lorsqu'il rentre dans un bar miteux, tous les clients se retournent vers lui en le regardant comme s'il s'agissait d'un chevalier de l'Apocalypse. En fait, le Black Panther est simplement charismatique et sait faire détalier les petits délinquants d'un geste de la main. Bonus de +2 dans tous les jets de BAGOU en rapport avec l'intimidation et la persuasion.

**\*Force de frappe** : le personnage est une brute épaisse, une vraie. Même en cas de Trépanation, il pourra encore accomplir une action durant un tour, avant de décéder pour de bon.

#### Baddies :

**\* Ange gardien** : non, le personnage n'est pas un homme-pommier bisexuel (private joke inside). C'est juste un fana de l'autodéfense qui porte secours aux plus faibles et aux plus démunis. Du genre à mettre sa vie en danger toutes les cinq minutes pour protéger mémé quoi...

**\* Délit de couleur de peau** : dans des Etats-Unis en proie à de nombreuses mouvances racistes, le personnage est souvent victime de prises à partie et autres injures xénophobes (c'est à ça qu'on reconnaît les méchants d'ailleurs). Sans oublier ce Klan KK qui l'invite sans arrêt à essayer des cordes à nœuds.

**\* Teigneux** : un brin parano, le Black Panther voit le



Mal partout et à tendance à foncer dans le tas, pour le simple plaisir de casser quelques dents. Un jet de Cerveille Difficile est nécessaire pour que le personnage parvienne à freiner ses remontées de testostérone.

### Restrictions :

Minimum 2 en MUSCLE

Minimum 2 en TRIPE

### Compétences spécialisées (exemples) :

Citer Malcolm X ou Martin Luther King (CE)

Se repérer dans le métro (SE)

Trépaner un vampire avec un couvercle de poubelle (MU)

Intimider un épicier pakistanais avec son gang (BAGOU)

## **LE DIRTY HARRY**

«J'aime pas me battre au couteau, c'est vulgaire d'abord.»

Ancien flic aux méthodes brutales, incorruptible au point de refuser les soldes dans les magasins, le Dirty Harry ne se sépare jamais de son 357 Magnum au canon de 30 cm (un substitut de pénis, vous dirait Gérard Miller). Viré de la police pour avoir tabassé un portoricain qui revendait des pamplemousses avariés, il fut recruté par le BFEP, eut égard à ses états de service. Plutôt pragmatique, le Harry ne croit pas à toutes ces conneries sur les démons et les spectres. Ce mec là, avec ces deux grosses cornes, c'est qu'un sale malformé congénital qui va repeindre le salon avec sa tête.

### Goodies :

\* **Dur à cuire** : cf. Brain Soda page 22

\* **King of the shotgun** : le Harry est capable d'atteindre une mouche à merde à plus de 200 mètres, sans fermer un œil. Aucun malus n'est appliqué au personnage lorsque ce dernier vise une cible lointaine.

\* **Flingue auto-chargeant** : inutile de transporter des poignées de balles dans ses poches pour recharger son revolver. Le Dirty Harry semble avoir un flingue disposant de munitions illimitées.

### Baddies :

\* **Macho Macho Man** : le personnage est un vrai « mâle américain », bien gratiné comme il faut. Pour lui, les filles sont des boulets, les jeunes flics de sales puceaux et toi, en plus, t'as une gueule de singe.

\* **Sosie pourri** : le personnage a été choisi pour jouer dans ce scénario, grâce à sa ressemblance avec un acteur célèbre (Clint Eastwood, Charles Bronson...). En réalité, il faut être bien myope pour trouver une quelconque ressemblance, le pseudo Charles Bronson ayant régulièrement la moustache qui se décolle lorsqu'il boit son café.

\* **Vengeur** : « Je viens de perdre mon 5<sup>ème</sup> coéquipier. Je dois me venger ». Non seulement le personnage porte la poisse à ses collègues, mais en plus il est particulièrement rancunier. Ajoutons à cela que le Dirty Harry n'a pas vraiment le sens des proportions. Un loubard a buté son chien ? Simple : il va dégommer tous les gangs de Harlem.

### Restrictions :

Minimum 2 en MUSCLE

Minimum 2 en TRIPE

### Compétences spécialisées (exemples) :

Faire la gueule pendant tout le film (BAGOU)

Rendre son flingue et son badge mais continuer l'enquête tout seul (BDN)

Porter un costard marron-chiasse (TRI)

Faire passer un méchant à travers la vitrine d'un épicier Pakistanais (MU)

## **LA MONDO TOPLESS**

« C'est qui Russ Meyer ? »

Gogo danseuse, pom-pom girl ou majorette, la Mondo Topless a toujours eu l'habitude de mettre en avant ses attributs à l'aide de robes moulantes ou de combinaisons en cuir outrageusement décolletées. Plutôt gentille et serviable, sa vie bascula le jour où toute sa famille fut massacrée sous les coups d'un serial killer muni d'une râpe à fromage. Plutôt que de sombrer dans la folie, elle décida de passer le concours d'entrée au BFEP afin de mettre ses impressionnants poumons aux services de la lutte contre le Malin.



## Goodies :

\* **Gros plan** : une fois par partie, le joueur peut réclamer un « gros plan ». Ce dernier doit durer une bonne minute, le MJ et les autres joueurs devant s'asseoir juste devant le joueur bénéficiant de ce plan -très-rapproché (un peu comme s'ils étaient des spectateurs placés au premier rang). Le joueur doit définir précisément ce que contient le gros plan. En fonction du contenu, des points de Public supplémentaires (+1 à +2) peuvent être accordés.

\* **Poitrine démesurée** : les importants poumons de la Mondo Topless lui permettent d'amortir les chocs. Armure +1.

## Baddies :

\* **Metteur en scène lubrique** : rien à faire, le Metteur en scène est fasciné par le physique généreux de son actrice. Il ne peut s'empêcher de cadrer son décolleté, de la faire courir sur la plage, de la filmer avec une serviette éponge humide pour tout vêtement lorsqu'elle sort de la douche... Bref, le Metteur en scène est un vrai vicelard, prêt à tout pour satisfaire les pulsions machistes des spectateurs gras et moustachus du slip.

\* **Parler comme une publicité** : la Mondo Topless a passé un contrat important avec une marque publicitaire (shampooing, maquillage, céréales...). Dès qu'elle le peut, lorsqu'une scène rend la chose possible, elle vante les mérites de ce produit d'une façon éhontée et fort peu naturelle. Le Metteur en Scène ne dit rien, tant que ce n'est pas trop souvent et qu'il touche des royalties (en nature, voir défaut précédent).

\* **Victime désignée** : cf. Brain Soda page 30

## Restrictions :

Minimum 3 en BAGOU

## Compétences spécialisées (exemples) :

Jouer la peur comme une pintade (BAGOU)  
Courir au ralenti (SOU)  
Se mettre dans le pétrin pour les besoins du scénario (BDN)  
Séduire un épicier Pakistanais (BAGOU)



## LE HUGGY BEAR

« Je veux bien que tu me pètes le nez mais mets les patins enfoiré ! »

Toujours membre d'une minorité ethnique, le Huggy Bear est l'indigène, le roublard qui se nourrit du sirop de la rue. Pourvu d'une démarche « cool », d'un sourire aguicheur et d'un carnet d'adresses étoffé, le Huggy Bear est au courant de toutes les rumeurs de la ville. Tu recherches une voiture volée ? Faut aller chez Mike, sur la 5<sup>ème</sup> ! Un étrange tueur mange

les oreilles des vieux ? Vas voir Gros Louis, il récupère les sonotones !

A une époque où l'ordinateur brille par son absence, rien de tel qu'un habitué de la rue pour trouver les informations nécessaires au BFEP.

Dernière chose : le Huggy Bear est généralement une belle brûle en castagne et se fait étriller dès le second round. Le tout c'est de savoir tomber dans les poubelles avec classe.

## Goodies :

\* **Bar miteux** : le personnage est propriétaire d'un merveilleux snack ringard, avec juke-box et serveuses vulgaires, qui est un vrai repaire de rumeurs en tous genres. Un véritable quartier général secondaire qui pue la friture.

\* **Indic** : le Huggy Bear n'a pas son pareil pour fricoter avec quelques loubards, histoire de récolter de précieux renseignements sur les mauvais coups se préparant en ville. Beau parleur, il bénéficie d'un bonus de +2 dans les compétences de BAGOU destinées à glaner des infos.

## Baddies :

\* **Démarche de Thunderbirds** : tout comme les marionnettes de cette célèbre série télévisée, le Huggy Bear possède une démarche tellement « cool », qu'on dirait qu'il a des chamallows à la place des jambes. Ridicule.





\* **Ennemi** : cf. Brain Soda page 25

\* **Look de proxo** : c'est bien beau le petit foulard violet, la casquette et le blouson de cuir de minet, mais ça attire le flic à un kilomètre.

## Restrictions :

Minimum 2 en BAGOU

## Compétences spécialisées (exemples) :

Ne proposer que des hamburgers sur la carte des menus (CE)

Danser comme James Brown (SOU)

Parler sans arrêt pour faire un bruit de fond (BAGOU)

Passer à travers la vitrine d'un épicier Pakistanais (SOU)

## **LE PRETRE HAS-BEEN**

« Arrêtez de dire que ma mère suce Derrick en enfer, ça devient vexant »

Grand spécialiste de l'occulte et des manifestations sataniques, le Prêtre Has-Been a été engagé par le BFEP pour ses connaissances en matière d'exorcisme et de vol plané à travers les fenêtres fermées. Inséparable de sa bible, de sa soutane et de son crucifix, il a du mal à supporter toutes les horreurs du monde et se noie de plus en plus dans le vin de messe.

## Goodies :

\* **Arcaniste** : le prêtre est initié aux rituels anciens permettant de chasser les démons et de botter le cul des revenants (reportez-vous au chapitre « Magie » du livre de base).

\* **Foi** : cf. Brain Soda page 22

\* **Matos d'Exorciste portatif** : étrangement, même lorsqu'il a les mains vides dans la scène précédente, le Prêtre est capable de dégainer un crucifix d'on ne sait où pour effrayer un vampire. Ainsi, le personnage a toujours un pieu, un crucifix ou une fiole d'eau bénite sous la main.

## Baddies :

\* **Acteur de théâtre anglais** : le personnage est issu du théâtre classique et ça se voit. Il récite son texte

comme s'il s'agissait d'une œuvre de Shakespeare, fait des mouvements grandiloquents et parvient à installer des longs moments de silence lorsqu'il mime la réflexion avec les yeux dans le vague.

\* **Dépendance** : à force d'affronter les horreurs de ce monde, le prêtre a fini par perdre pied. Bref, il est devenu accroc à la bouteille, à la coke ou aux putes.

\* **Inquiétant** : « Je sens l'odeur du Malin dans ces cabinets ». Cf. Brain Soda page 27.

## Restrictions :

Minimum 3 en PSY

## Compétences spécialisées (exemples) :

Parler latin en yahourt (CE)

Parler fort (CE)

Parler avec Dieu (PSY)

Parler religion avec un épicier Pakistanais (CE)



## **LE HIPPIE MEDIUM**

« Oh, j'ai une vision ! Jimmy Hendrix passe au Starflax dans 15 jours »

L'abus de LSD et de Pink Floyd a eu de curieux effets sur le Hippiie, lui donnant un pouvoir de double vue. Ses talents ont rapidement intéressé le Bureau d'Investigation qui s'est empressé de le recruter. Malheureusement, le Hippiie Médium n'a pas perdu ses vieilles habitudes de toxicomane amateur de champignons hallucinogènes et ses discours mystiques new-age finissent tôt ou tard par pousser ses coéquipiers au suicide.



## Goodies :

\* **Pouvoir Psi** : le Hippiie est doté d'un pouvoir surnaturel. Il s'agit en général d'une capacité mentale, du type Télépathie ou Télékinésie, qui est le résultat d'un abus de substances psychotropes et autres spacecakes portion familiale (au choix du joueur).

\* **Effet Kiss Cool** : la mollesse sans pareille du personnage lui permet de rester zen dans de nombreuses situations stressantes. En fait, il pige rarement ce qui lui arrive. Cela lui permet de voir la Difficulté baisser d'un rang (Difficile devient Moyen, Moyen devient Facile...) dans ses jets de Tripes.

## Baddies :

\* **Accroc aux herbes de Provence** : le personnage ne peut se passer des différents produits qui « ouvrent ses shakras ». Résultat des courses : il est shooté toute la journée et tient régulièrement des propos mystiques sur des hommes pommiers bisexuels (c'est un exemple).

\* **Effet psionique foireux** : les responsables des effets spéciaux n'ont pas eu de très bonnes idées pour mettre en scène le pouvoir du personnage. On voit les fils de l'objet déplacé par télékinésie, les « visions » d'une capacité médiumnique sont ringardes, la télépathie se limite à une voix-off poussive...

\* **Mou du citron** : cf. Brain Soda page 28

## Restrictions :

Minimum 2 en Bordé de Nouilles

## Compétences spécialisées (exemples) :

Enerver le spectateur (BAGOU)  
Ecouter de la musique triste (SE)  
Lire l'avenir dans un vieux joint (PSY)  
Acheter des épices chez un Pakistanais (CE)

## **LE MILLION DOLLAR MAN**

« Je peux récupérer la tête du démon pour la mettre sur ma cheminée ? »

Et voici notre Jonathan Hart ! Beau et riche comme crésus, il a décidé de consacrer sa fortune à lutter contre ces laiderons des profondeurs insondables. Prétentieux et sans grand talent, seul

son compte en banque le protège contre le tristement célèbre « coup de la savonnette » orchestré dans les douches du BFEP. Du fait de son rôle de financeur dans les activités du Bureau, les dirigeants ferment les yeux sur ses lubies et ses extravagances, le Million Dollar Man ayant tendance à confondre chasse aux zombies avec « safari photo top moutoute ».

## Goodies :

\* **Bras long** : le personnage a un sacré carnet d'adresses et connaît de nombreuses personnes bien placées. Si vous vous retrouvez en prison, il n'aura qu'un coup de fil à passer pour vous faire libérer. A chaque fois que le joueur décide d'utiliser ses relations de cette façon, il doit réaliser un jet de BDN Difficile, avec un bonus de +1.

\* **Plein aux as** : est-il nécessaire de le préciser ? Oui, le Million Dollar Man possède un maximum de thunes, mais il a aussi un cœur, comme toi et moi. Sauf qu'il peut acheter le tien s'il a envie.

## Baddies :

\* **Mafiosi** : évidemment, vous n'imaginez pas que le personnage a autant d'argent et fréquente les milieux mondains grâce à un simple héritage ? Disons plutôt qu'il fricote avec différents trafiquants peu recommandables, histoire d'être sûr de finir sa vie dans une rivière avec les pieds dans le béton.

\* **Superficiel** : le personnage est complètement vide et inintéressant. Un vrai membre de la jet-set horripilant qui ne connaît rien, une fois sorti de son yacht et de ses soirées chic. Les spectateurs ne







peuvent que le détester et s'il survit au scénario, cela entraîne -2 points de Public. Maître de Jeu, tu sais ce qu'il te reste à faire : buter ce gros con de Massimo !

### Restrictions :

Aucune

### Compétences spécialisées (exemples) :

Boire du champagne avec une tête d'abruti (SOU)  
S'inviter dans les soirées (BAGOU)  
Rouler en rolls-royce (SOU)  
Prendre l'épicier Pakistanais pour un indien d'Amérique (CE)

## **LA KILL KILL PUSSYCAT**

«Tu veux mes talons aiguilles dans le cul ? »

Finie l'ère de la femme soumise, bienvenue à l'époque de la libération sexuelle ! La Kill Kill Pussycat est une battante, une vraie, pas du genre à pleurnicher lorsqu'elle se retrouve face à un cerbère à l'haleine de fosse sceptique. Toujours vêtue d'une mini-jupe et de bottes montantes, elle est un élément d'élite du BFEP et ceinture noire de judo ! Yeah baby, yeah !

### Goodies :

\* **Ange de Charlie** : avant d'être recruté par le BFEP, le personnage était cantonné à des travaux bien peu passionnants. Tellement peu passionnants d'ailleurs, qu'on se demande pourquoi le Bureau l'a recruté. Ancienne kinésithérapeute, boulangère ou fleuriste, la Kill Kill Pussycat possède une compétence avec une valeur 4 dans le domaine de son choix (si possible bien débile).

\* **Brushing super laqué** : même en plein ouragan, après avoir affronté dix punks ninjas, la Kill Kill Pussycat ne se dépareille jamais de son brushing impeccable.

\* **Plat de la main qui tue** : le personnage n'a pas besoin de prises de kung-fu compliquées pour abattre un adversaire. Rien ne vaut le traditionnel plat de la main entre les omoplates, qui assomme à tous les coups ! Dégâts : +2.

### Baddies :

\* **Combats de grand papa** : les scènes de combat ont

beau essayé de nous faire avaler que le personnage est un as des arts martiaux, on a peine à y croire. Il faut dire que la Kill Kill Pussycat a du mal à lever la jambe, et que ses combats semblent orchestrés pour plaire aux vieux.

\* **Combinaison moulante** : la Pussycat est vêtue d'une combinaison collant tellement bien au corps, qu'elle a souvent du mal à respirer après un effort intense. Bref, elle souffle comme un bœuf après avoir piqué un 100 mètres.

\* **Doublure** : cf. Brain Soda page 25

### Restrictions :

Minimum 2 en BAGOU  
Minimum 2 en SOUPLESSE

### Compétences spécialisées (exemples) :

Ne pas manger pendant le film pour garder la ligne (MU)  
Ne se battre qu'avec les jambes (SOU)  
Se déhancher sur du disco (SOU)  
Parler turbans avec un épicier Pakistanais (BAGOU)





## LE SCIENTIFIQUE GROOVY

« Les mathématiques sont un langage universel »

Revoilà notre intellectuel de service, indispensable à tout nanar fantastique qui se respecte. Bardé de ses indéboulonnables culs de bouteille, le Scientifique Groovy est le seul membre un brin sérieux du BFEP, face à un staff de danseurs, anciens flics réac', strip-teaseuses et autres justiciers dans la ville avec les pattes de Joe Dassin. Sans lui, difficile de résoudre les énigmes complexes ou de déchiffrer ce texte ancien en babylonien. Par-contre, inutile de l'inviter en boîte de nuit pour onduler son corps sur du Earth, Wind and Fire, il ne tient pas le punch coco...

### Goodies :

**\*Cryptozoolinguiste :** le Scientifique tente de rapporter tout événement surnaturel à des phénomènes scientifiques. Cela le rend totalement incompréhensible lorsqu'il explique que ce spectre est en fait la réverbération d'un pet de vache en Patagonie, mais bigrement plus résistant aux apparitions cauchemardesques. Grâce à cela, il voit la Difficulté baisser d'un rang (Difficile devient Moyen, Moyen devient Facile...) dans ses jets de Tripes ayant rapport avec le « paranormal ».

**\* Guest Star :** il s'agit forcément d'Ernest Borgnine si c'est un film catastrophe. Voir Brain Soda page 22.

### Baddies :

**\* Fan de John Steed :** un abus de visionnage des épisodes de Chapeau Melon et Bottes de Cuir explique sans doute le look du personnage et son accent fortement british. On le croirait tout droit sorti d'une autre époque : précieux, poli et ayant du savoir-vivre.

**\* Réputation :** le personnage a été banni par la communauté scientifique pour ses théories douteuses, abracadabrantes, voire farfelues sur le pet de vache de Patagonie (entre autres).

**\* Sortez les violons :** la vie du scientifique est fort tragique. Sa fille a disparu dans les bois, sa femme a été enlevée par un homme à tête de bouc, son chat s'est retrouvé coincé dans le grille-pain. C'est bien triste tout ça.

### Restrictions :

Minimum 3 en CERVELLE

### Compétences spécialisées (exemples) :

Parapsychologie (CE)

Expliquer que ce nuage hurlant est produit par un pet de vache de Patagonie (entre autres) (CE)

Expliquer la formule chimique des cookies (CE)

Disséquer un épicier Pakistanais (CE)







## SCENARIO

# THE BOOGY NIGHT SLAYER

Un film de Sammy Lord (1977)

**NOTRE AVIS** : voici une série B particulièrement succulente. Réalisée quelques années avant le monumental « Shining » de Kubrick, ce long métrage conte les exploits d'une agence de détectives spécialisée dans le paranormal, chargée de protéger un enfant des méfaits du Malin. Le réalisateur filme une galerie de personnages hauts en couleur, amateurs de musique disco et de pétards géants, le tout sur un fond d'enquête sombre et décalée. Plus que le ton de l'ensemble, c'est le traitement qui fascine l'amateur de nanar. Alors que le film débute dans une atmosphère proche d'un épisode de Scoubidou (la série animée), il vire carrément au trash lors d'une fin particulièrement apocalyptique et gore. Toutes les années 70 en une bobine !

**SYNOPSIS** : suite à de curieuses disparitions, les joueurs vont devoir protéger un jeune enfant des plans machiavéliques d'une secte prétendument satanique. Alors qu'ils mèneront l'enquête pour découvrir ce que cache le gamin, ils devront faire face à des apparitions sanglantes et à un tueur quasiment immortel. Evidemment, encore une fois, les méchants ne seront pas ceux que l'on croit...

**AMBIANCE** : ce scénario prend pour contexte l'univers de « Scoobymovies », décrit dans les pages précédentes. Les joueurs sont des membres du Bureau Funky d'Enquête Paranormal, éminent groupuscule secret des années 70. Lorsque le scénario commence, tous les personnages font partie de cette organisation et attendent leur prochaine enquête dans leur manoir de Salem.

Afin de bien plonger les joueurs dans l'ambiance de l'époque, n'oubliez pas d'en rajouter une couche sur la décoration et les modes du moment (vestimentaires, décoration, musique...). Même si vous êtes un petit jeune pour qui les années 70 sont aussi vieilles que le néolithique, vous devriez avoir en mémoire quelques épisodes de That's 70 Show ou d'un vieux Starsky & Hutch diffusé sur Série Club (sans oublier que les pattes d'éph' sont revenues à la mode). Ayez toujours à l'esprit ce côté kitsch, dépassé, psychédélique, génération post-Woodstock, peace, love et disco. Imaginez le prêtre de

l'Exorciste comme un black avec une coupe afro, un costume à paillettes, et vous aurez saisi l'esprit.

The Boogy Night Slayer est un peu particulier puisqu'il est typiquement le film qui a connu des changements intempestifs dans sa mise en scène, de la part d'un producteur désireux de transformer un modeste film fantastique en parade gore et poisseuse. Ce changement d'optique devra se sentir peu à peu dans vos descriptions. Au fur et à mesure du scénario, l'image deviendra plus sale, les éclairages plus inquiétants. De la même manière, les ombres fugitives et le côté « non-vu » du tueur laisseront la place à de la tripaille cachère en gros plan. Bref, on passera progressivement de l'épouvante façon « La Malédiction » à la chair putréfiée de « l'Enfer des Zombis ».

## NIGHT ON DISCO MOUNTAIN

C'est la nuit d'Halloween. Le manoir du BFRP a été décoré en conséquence, la boule disco du salon ayant laissé la place à quelques citrouilles grimaçantes. Alors que le Capitaine Donuts (déguisé en dracula ventripotent) vient de donner une poignée de sucreries à de jeunes enfants déguisés, le téléphone sonne.

Au bout du fil se trouve un certain Marc Sheppard, officier de police responsable du programme de protection des témoins. La scène se divise alors en deux parties, afin de montrer les personnes situées à chaque bout du fil (libre à vous d'en rajouter si d'autres PJ décrochent des combinés pour écouter la conversation).

« Oui... euh, bonsoir. C'est l'agent Douglas Mahoney, de la CIA, qui m'a demandé de vous appeler. Deux agents de notre service étaient chargés de protéger la famille Andersen, le père étant amené à témoigner dans les prochains jours au procès de Douglas Monk, un dangereux baron de la pègre. Mais nous avons perdu contact avec eux vers 21 heures. Nous nous



sommes rendus sur les lieux et... et... seul leur jeune fils se trouvait encore dans la maison. Ils semblent avoir tous disparus, ou presque. On a juste retrouvé un agent... enfin... ce qu'il en reste. C'est pour ça que je vous appelle. D'après Mahoney, vous êtes les seuls capables d'expliquer ce qui s'est passé cette nuit. »

La maison en question est située au 36, sur Sugarstreet. Il est temps de s'y rendre avec la Mystery Machine sur un air des Mamas and Papas (Californiaaaa dreamingggggg).

## YOU SHOULD BE DANCING

La maison en question est une bâtisse moderne, dans le plus pur style architectural des années 70. Avec son toit triangulaire, ses verres colorés, sa façade orangée, elle dégage une froideur bien plus inquiétante que n'importe quel manoir hanté. Une sorte de maison du diable avec une chemise à fleurs.

L'agent Sheppard les attend, inquiet, sur le palier en mosaïques. C'est un petit bonhomme rondouillard engoncé dans un costume étroit en velours pourpre. A peine arrivés, il conduit les personnages à l'intérieur de l'imposante baraque à un étage. La décoration intérieure est semblable à l'aspect extérieur de la construction : couleurs vives, motifs kitch, pièces énormes et presque vides. N'hésitez pas à en rajouter une bonne louche.

Un bras humain sort du mur Est du grand salon.

« D'après sa montre, c'est un de nos agents. Ne me demandez pas comment son corps s'est retrouvé dans le mur. Désormais, c'est votre enquête. Le gamin se trouve dans sa chambre, au 1<sup>er</sup>. »

Après quelques investigations dans la demeure, les personnages réaliseront qu'il n'y a aucune trace de sang ou de lutte. Le seul « indice » en leur possession est le corps (enfin, le bras) de l'agent Jackman, visiblement emmuré vivant (dans un mur sec en plus). Pour l'agent Sheppard, ceci est sans doute l'œuvre des hommes de main de Douglas Monk, afin de faire taire les témoins une bonne fois pour toutes.

Tommy Andersen est un enfant blond de cinq ans. Habillé d'un simple pyjama bleu, il joue sagement dans sa chambre. Il ne sait pas où sont passés ses parents, ni les deux hommes qui s'occupaient de leur protection. Il dormait pendant que cela s'est produit et ne se rappelle pas avoir entendu du bruit, des cris ou des détonations.

A la demande du Capitaine Donuts, les personnages seront chargés de l'affaire et devront protéger Tommy

24 heures sur 24.

Ne doutons pas que les joueurs envisageront rapidement de casser le mur afin de découvrir si le corps de Jackman se trouve bien dans le prolongement de son bras. Briser le mur ne représentera pas une grosse difficulté et les personnages pourront sans peine dégager le corps de l'officier. Il n'a aucune blessure apparente et ne semble même pas avoir eu le temps de dégainer son arme. A ce stade de l'enquête, nos investigateurs funky auront sans doute trois grandes théories :

- il s'agit bien d'un acte criminel de Douglas Monk. Dans ce cas, des recherches s'imposent sur lui et ses hommes de main (visiblement très doués en maçonnerie d'ailleurs).

- comme on est en pleine période « Amityville », les disparitions sont sans doute l'œuvre de la maison elle-même. Il faut donc chercher son histoire, les noms des anciens propriétaires, etc.

- comme on est en pleine période « Exorciste », c'est forcément le gamin le coupable. Il convient donc de le surveiller de près.

Difficile de faire des recherches à la bibliothèque en pleine nuit d'Halloween. Les PJs devront donc se concentrer sur leur troisième théorie, au moins jusqu'au lendemain matin.

## NIGHT FEVER

Cette nuit passée au sein de la demeure lugubre va être particulièrement mouvementée. Chaque joueur va être victime d'un cauchemar précis, afin de semer un peu plus le doute dans leur esprit :

- un personnage rêvera que la maison devient vivante, s'arrachant du sol pour le poursuivre, la porte d'entrée s'ouvrant sur une gueule béante.

- un personnage rêvera qu'il massacre les autres PJs endormis, avec une hache, sous le regard mauvais de Tommy.

- un autre verra Douglas Monk, le fameux parrain de la pègre, accomplir un sacrifice satanique sous ses yeux.

- le dernier aura moins de chance : il sera attaqué, mais ce ne sera pas un rêve.

Alors qu'il patrouillera dans les couloirs, il apercevra une ombre fugitive se diriger vers la chambre de Tommy. Il parviendra à distinguer un homme aux épaules carrées, vêtu d'une cagoule (bardée d'une croix étrange) et d'un treillis noir. Muni d'un long couteau





incurvé, il semble vouloir égorger le jeune garçon (du moins, tout le laisse croire). Il est fort probable que le perso tente de s'interposer et qu'on assiste ainsi à une scène de combat. Les autres personnages seront sans doute réveillés par les bruits de la lutte et auront la possibilité de venir au secours de leur ami.

Il faut dire que l'homme en noir sera assez difficile à tuer. En fait, c'est tout bonnement impossible. Même en lui tirant dessus, il sera aussi insensible aux balles que le Michaël Myers lambda et choisira de prendre la fuite en sautant par la fenêtre.

Il reviendra, à coup sûr, reste à savoir pourquoi.

## BOOGIE SHOES

Cette nouvelle journée sera l'occasion pour les joueurs de faire l'ensemble des recherches nécessaires à leur enquête. Permettez-moi donc de reprendre les trois grandes théories qui devraient leur permettre d'y voir plus clair :

### 1) C'est Monk le coupable

Etant actuellement derrière les barreaux pour homicide et association de criminels, il est fort peu probable qu'il ait accompli ce forfait lui-même. Lui rendre visite dans sa prison ne sera pas d'une très grande utilité. Il s'agit d'un homme obèse et laconique, vêtu d'une tunique de prisonnier. Il avouera tout de même avoir tenté quelque chose contre la famille Andersen, mais demandera aux joueurs de prendre contact avec John Cool et le Gang. C'est le propriétaire du Illusion Velvet et l'homme de main qui s'est chargé de « l'opération ».

Lorsque les joueurs arriveront à l'Illusion Velvet, John Cool et le Gang (de jeunes filles fort jolies) seront en train de répéter leur numéro sur la piste lumineuse. Pas seulement malfrat, John Cool est également un des meilleurs danseurs de disco de l'Etat. D'ailleurs, il n'acceptera de répondre aux joueurs que si l'un d'eux accepte de l'affronter lors d'un duel disco. Pour cela, le joueur devra faire des jets sous sa SOU (avec une compétence de « Danse » s'il en possède une) et battre John Cool lors d'un jet de confrontation (au moins une fois, sur 4 jets consécutifs). Inutile de tenter de forcer John à répondre. Le disc-jockey et ses danseuses sont armés jusqu'aux dents. Cependant, les personnages ne participant pas au duel pourront encourager leur collègue bougeant frénétiquement sur la piste.

Jouez la scène en live : si les joueurs applaudissent, sifflent, encouragent assez fort, attribuez un bonus de +2 au danseur.

Si le personnage parvient ainsi à impressionner John Cool, celui-ci leur expliquera qu'il avait embauché 4 brutes pour « faire peur » à la famille Andersen (« et non pour les tuer hein, on est pas des gens méchants dans le fond »). Ces derniers devaient accomplir leur forfait hier soir mais depuis, ils ne donnent plus aucun signe de vie. Bref, ils ont disparu comme l'ensemble de la famille, alors qu'ils se cachaient dans le jardin en attendant le moment d'intervenir.

D'ailleurs, si les PJs font quelques investigations dans le jardin, ils trouveront un pied pointure 44 sortant de terre. Tout laisse à penser que les tueurs ont été avalés par le sol...

### 2) C'est la maison qu'est vilaine

Tout le laisse croire, en effet. Quelques recherches en mairie et dans les archives de la police devraient leur permettre d'en savoir plus. Au bout de quelques heures, ils apprendront que la maison fut construite en 1932 sur les ruines d'une ancienne chapelle où furent pendues des sorcières. Parmi elles se trouvaient une dénommée Eusabel, une jeune fille qui fut accusée du meurtre de ses parents. Mieux ! En 1956, toute une famille fut brûlée vive dans un incendie, et la maison fut reconstruite dix années plus tard.

L'indice majeur prendra la forme d'un vieux plan de la maison. Sur celui-ci, les joueurs pourront constater que la bâtisse possède une grande cave ! Or, ils n'ont vu aucune porte permettant d'y accéder. Et pour cause, cette dernière a été condamnée en 1956, date de l'incendie.

### 3) C'est Tommy qu'est le fils de Satan, sur sa mère

En tout cas, il refusera de quitter la maison. Cris, pleurs, morsures seront les seuls résultats si les joueurs tentent de l'emmener avec eux. La majorité du temps, il restera dans sa chambre et parlera souvent tout seul. Un personnage suffisamment attentif pourra déceler un nom revenant à de nombreuses reprises dans sa bouche : Eusabel.

### 4) Oui mais alors, c'est qui le Terminator ?

Reste à savoir qui est le tueur immortel de l'autre nuit. Quelques investigations au sujet de la curieuse croix incrustée sur sa cagoule permettront d'obtenir le nom d'une secte : les Anges de Sang. Elle paraît mêlée à plusieurs cas de meurtres et de disparitions, mais n'a pas pignon sur rue. Aucun de ses membres n'est connu.



## HOW DEEP IS YOUR LOVE

Il est désormais temps de descendre dans la cave. Pour cela, il faut en trouver l'accès qui se trouve (comme par hasard) à l'endroit précis où le corps de Jackman a été extrait. En creusant plus profondément à travers différentes couches de pierres et de briques, les personnages trouveront un large escalier de marbre (daté de l'époque de la chapelle) descendant dans les ténèbres. Là, le spectateur se demandera certainement comment des torches peuvent être encore allumées sur les murs, mais c'est la magie d'Hollywood !

Après avoir descendus l'escalier, les joueurs parviendront à un grand décor de salle moyenâgeuse assez mal réalisé. Tommy fera alors son apparition dans le dos des personnages, possédé (vous l'aurez compris) par l'esprit de la défunte jeune sorcière Eusabel. Son maquillage blafard sera assez convainquant mais sa voix déformée ne sera pas crédible une seule seconde. Ajoutons à cela des yeux lumineux éclairant comme des spots.

Eusabel n'aime pas les adultes et a toujours utilisé les enfants habitant dans la maison pour détruire leurs parents. Les propriétaires de 1956 tentèrent de l'empêcher de nuire en condamnant la cave, mais son pouvoir était trop grand et tous finirent brûlés.

Maintenant, elle a décidé de tuer les personnages et c'est parti pour la descente dans le trash.



Les personnages, quant à eux, devront faire face à 5 revenants ainsi qu'à des éléments de mobilier. En effet, la maison est contrôlée par Eusabel et tous les accessoires pourront devenir des armes mortelles (projection de fourchettes, murs qui se rapprochent, sol qui se dérobe, canapé vert fluo qui devient dingue...).

Alors que les joueurs seront dans la panade gore jusqu'au cou, le tueur en noir fera son apparition. En vérité, ce dernier est venu pour terrasser Eusabel car sa secte lutte depuis des siècles contre le Mal (« oh mon dieu, quel retournement de situation, je suis

sidéré »)! Il est le descendant de ceux qui pendirent les sorcières autrefois et sa résistance inhumaine lui vient de la magie. Les joueurs n'en sauront pas plus pour l'instant (le scénariste n'en ayant pas la moindre idée non plus et un avion à prendre pour Acapulco) mais

il leur demandera d'utiliser le sang de Tommy pour désenvoûter les lieux.

Pendant que les joueurs tenteront de repousser l'assaut des morts-vivants, l'homme cagoulé tracera un pentacle avec un peu de sang de l'enfant qu'il emprisonnera au centre. Après quelques paroles en latin, des attaques de frigo, de racines, de mixer et quelques tripes posées sur le sofa, le calme reviendra.

Mais l'homme en noir aura disparu.

Les personnages pourront alors reprendre la route vers leur manoir, en se foutant éperdument des voisins massacrés et du sort du pauvre gamin. Seul compte le funk, baby !

## DISCO INFERNO

Des cadavres animés sortiront un peu partout de la cave, de la maison, du jardin. Parmi eux, on pourra reconnaître fugitivement les parents de Tommy, un agent de police, des malfrats, des gens carbonisés et de nombreuses anciennes sorcières décomposées bien décidées à faire pisser le sang. Cette armée des morts-vivants s'étendra jusque dans la rue, histoire de gratifier le spectateur de quelques scènes bien saignantes : un automobiliste sera éventré, un voisin décapité, une jeune femme dévorée en gros plan, les renforts de police seront assaillis par cette horde de figurants mal maquillés.

## THE END

### LES REVENANTS

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

Compétence : buter tout ce qui bouge (4)



# NOUVELLES CARTES CLICHES

## FLYING JACKET

Combien survivront et dans quel état seront-ils ?

18 ANS  
Adultes



Ces faits ont réellement eu lieu. Ce film vous les révèle

« C'EST UN PORNO ? »

Et oui, on ne compte plus les films sortis en vidéo avec un nouveau titre et une jaquette bien nazes, pour appâter le cinéphile franchouillard. Il en va de même pour ce scénario. En jouant cette carte, le joueur devra trouver un nouveau titre au film et décrire sa nouvelle affiche.



Valeur : 1

## TOM SAVINI TIME !



« ENCORE !!! »

Brillant réalisateur d'effets spéciaux, Tom Savini a fait beaucoup d'apparitions dans des films d'horreur des années 70 et 80.

Tiens, justement il est dans votre film (en PNJ).



Valeur : 2

## HERSCHELL G. LEWIS TIME !



« TU REPENDRAS DES BOLOGNAISES ? »

Avec le film Blood Feast, Herschell Gordon Lewis est le précurseur du GORE dans le cinéma.

Après avoir joué cette carte, le joueur devra prendre la place du MJ le temps de décrire avec minutie une scène bien sanglante (du lyrisme !).



Valeur : 2

## ARGENTO TIME !



« IL FAIT VACHEMENT BLEU CE SOIR »

Après avoir joué cette carte, les lumières deviendront bizarres durant plusieurs scènes du scénario.



Valeur : 1



BRAIN SODA, le jeu de rôles de l'horreur grasse est une création de Willy Favre.

<http://www.brainsalad.fr.st>