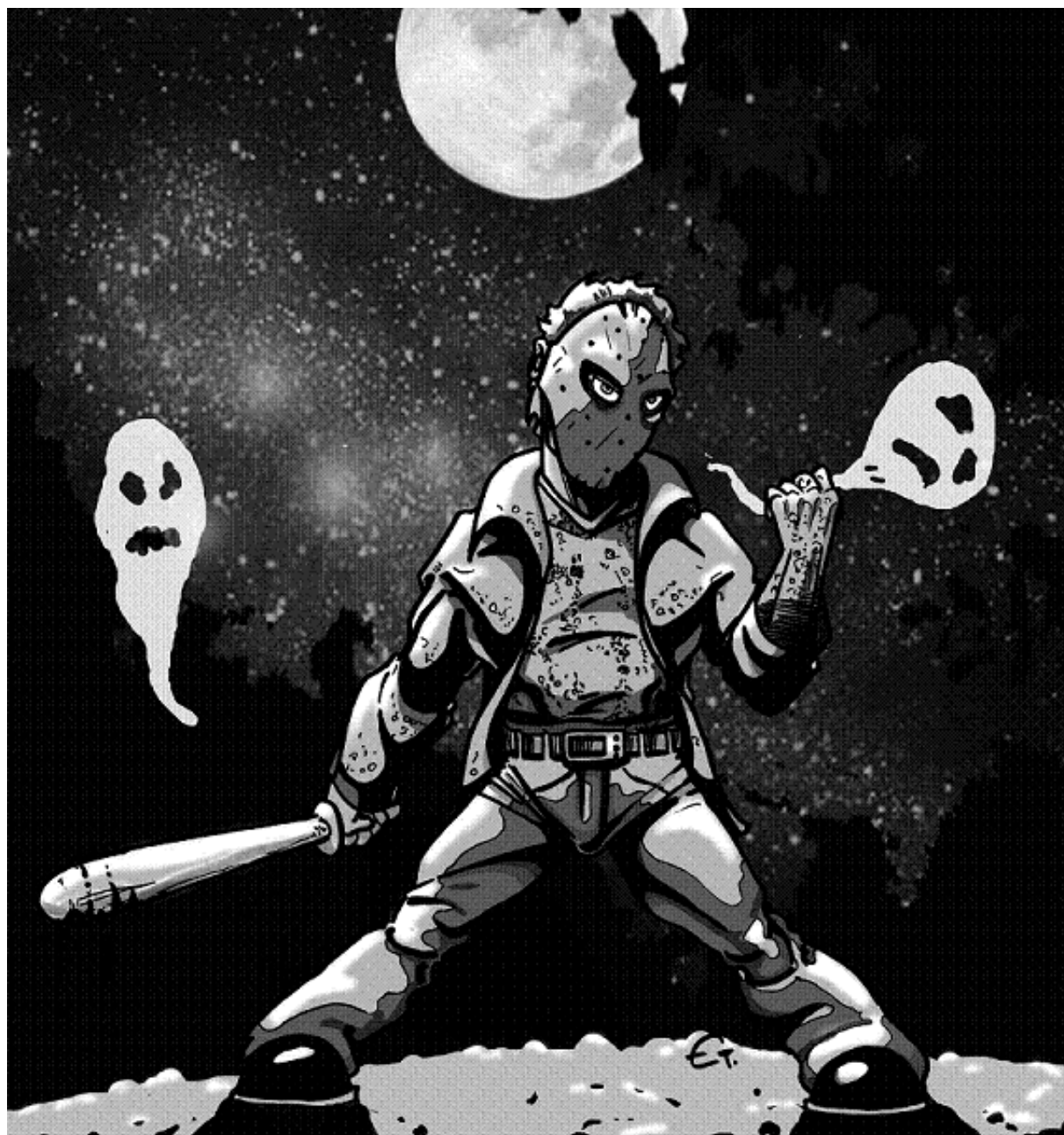


BOOGEYLAND

Une enclave pour Post Mortem



*Bienvenue à BoogeyLand,
l'enclave où l'on n'arrête
pas de faire la fête.*

*BoogeyLand c'est le
rendez-vous de tous les
jeunes spectres qui
veulent s'éclater. Boîtes
de nuits, bars, plages,
camping au bord du lac,
on trouve de tout ici.*

*Alors n'écoutez pas ces
tarés qui disent que le
croque-mitaine est
partout et venez
participer aux plus
grosses fêtes de l'Au-
Delà !!!*

L'enclave de BoogeyLand est, si l'on en croit les publicités diffusées sur tous les e-crâns, l'endroit idéal où passer ses vacances. Ou au moins pour s'amuser. En plus de diverses activités telles que les spectres pouvaient en avoir de leur vivant, on en trouve une nouvelle et très excitante : les BoogeyMen. En effet, tout le monde peut danser pendant des heures au Hard Sock Cafe et faire du ski nautique sur Diamond Lake. Mais rien ne vaut le fait d'être poursuivi par un célèbre BoogeyMan tel que Jason Varice.

Survol rapide

En plein centre de BoogeyLand se trouve la seule et unique ville de l'enclave : BoogeyCity. Ici, tout n'est

qu'amusement, débauche et dispersions violentes.

Ca fait envie, non ?

Vous y trouverez tout ce qu'il faut de restaurants, bars, boîtes de nuits, salles de concerts et autres lieux de débauche où les jeunes spectres aiment se retrouver. Oui, il y a même un lycée et une fac, même s'ils ne donnent officiellement pas de cours. Si vous voulez vous amuser, vous trouverez tout ce dont vous pouvez rêver à BoogeyCity.

Le reste de l'enclave se compose essentiellement de grandes étendues désertes et de lieux de vacances divers. Tout ceci est traversé de part et d'autre par de grandes routes qui conduisent vers les enclaves voisines.

Tout le monde est bienvenu à BoogeyLand.

On y retrouve tous les tueurs que vous avez pu découvrir de votre vivant, réels ou fictifs. D'ailleurs, les tueurs qui apparaissent dans des films posent de sérieux problèmes à la Nécro-Logique. En effet, ils ont la désagréable habitude de revenir à la vie sans prévenir, dans le cadre d'un nouvel épisode de « Barney, la loutre sanguinaire » et autres nanars. En plus, ils réapparaissent généralement dans l'Au-Delà très peu de temps après, non sans en avoir profité pour ramener

d'autres personnes avec eux. N'empêche que, du point de vue administratif, c'est une horreur à gérer. Et en plus ces phénomènes ont attiré l'attention des résurrectionnistes qui se sont intégrés à l'enclave pour tenter de trouver un moyen de revenir eux aussi dans le monde des vivants. Il paraît d'ailleurs que JC a réussi à faire une apparition dans un film diffusé chez les vivants. Le problème est que, pour cela, il s'est trop inspiré des façons de faire des boogeymen et que les spectateurs ont reproché à ce long-métrage d'être sanguinolent. En plus, bêtement, il meurt à la fin. Il fera sûrement mieux la prochaine fois.

Son quart d'heure de gloire

On s'amuse beaucoup à BoogeyCity et dans ses environs mais, si vous êtes là pour les poussées d'adrénaline, sachez que les boogeymen aussi.

Comment, me demanderez-vous, des tueurs se promènent librement dans cette enclave ?

Hé bien oui, et c'est ce qui fait qu'on s'y amuse tant. C'est beaucoup plus excitant de faire la fête quand on croit apercevoir un taré déguisé en poulet armé d'une hache planqué derrière chaque poteau. Il

n'est pas rare que les soirées se terminent pour beaucoup de jeunes insouciantes par une course poursuite effrénée à travers la ville. Se terminant elle-même par une dispersion sous les yeux du public.

Hé oui, les « meurtres » perpétrés dans toute l'enclave sont retransmis en direct sur les e-crânes de tout l'Au-Delà. En effet, les exploits des tueurs sont rediffusés par Necro.Com, effets spéciaux à l'appui (les dispersions ne sont pas assez gore pour le public avide de chair fraîche). Il paraîtrait même que certains parient des X-Billes sur l'issue de ces confrontations. Et, les rares fois où la victime en réchappe, certains petits malins deviennent subitement très riches. En conséquence, si vous remarquez que vous êtes suivi par une caméra (qui en général flotte de façon autonome dans les airs), méfiez-vous ! Quelque chose de particulièrement déplaisant risque de vous arriver très prochainement.

Rassurez-vous en vous disant que vous allez bientôt être admiré par des millions de spectres à travers tout l'Au-Delà !

Seuls les abrutis réfléchissent

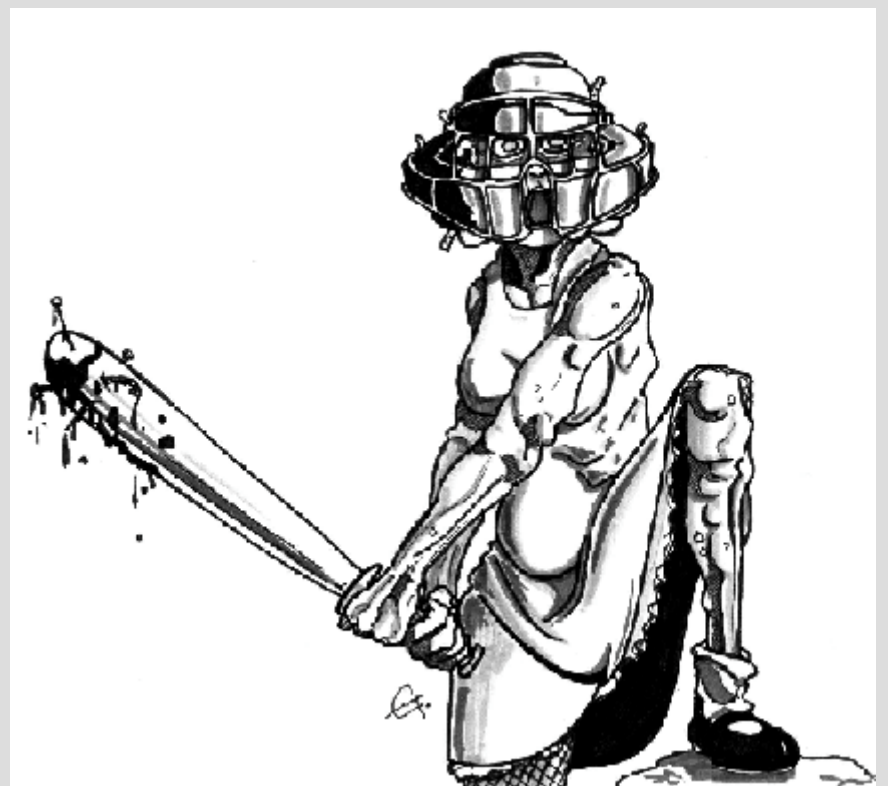
Dans BoogeyLand les mauvaises idées sont fortement encouragées.

Jason Varice, puissance

Véritable terreur pour les adolescents, Jason est rapidement devenu une puissance, ce qui lui a permis de fonder BoogeyLand afin d'en faire son terrain de chasse. Il est facilement reconnaissable à son masque de receveur de base-ball et à sa batte ensanglantée. De tous les boogeymen, c'est lui qui a fait le plus d'allers-retours entre l'Au-delà et le monde des vivants.

Depuis qu'il est devenu une puissance, personne n'a revu Jason. Il est évident que BoogeyLand devrait être pour lui le paradis avec tous ces adolescents décérébrés faisant la fête un peu partout. Et pourtant, il semblerait qu'il se soit retiré, pour vivre sa retraite paisiblement au bord (au fond ?) de Diamond Lake. Enfin, c'est ce qu'on raconte en tout cas. Dans la pratique, la vérité est toute autre. Lorsqu'il a acquis son statut de puissance et les pouvoirs qui vont avec, il a choisi de pouvoir se transformer à volonté pour prendre l'apparence de sa vieille mère, plus connue sous le nom de Mamie Varice. Ainsi, il endort la méfiance de ses futures victimes et peut circuler et disperser en toute impunité un peu partout dans l'Enclave. En effet, à l'heure actuelle, personne n'est au courant de qui se cache derrière cette charmante petite vieille que certains affirment

avoir vue au détour de Helm Street ou se promenant au bord de Diamond Lake.



En effet, ici plus qu'ailleurs, ce genre d'idées est parfaitement

normal. Imaginez un peu ce que ça donnerait si les victimes des boogeymen

se mettaient à réfléchir, à s'organiser... Ce serait ennuyeux (pour les boogeymen, surtout). Pour remédier à cela, il semblerait que les actions stupides et autres tentatives suicidaires soient plus faciles à effectuer ici. Que ce soit pour faire des groupes d'une personne, aller chercher quelque chose dans la cave ou attaquer un amish transgénique avec un cure-dent, certaines actions semblent soudainement plus faciles. A l'appréciation du MJ, certaines idées débiles et normalement vouées à l'échec pourront donc se faire plus facilement et peut-être même... réussir !

Par contre, à l'opposé, il arrive souvent que les actions les plus basiques semblent soudainement incroyablement difficiles. Ainsi, il vous faudra une heure pour ouvrir une porte ou vous trébucherez tous les dix mètres quand vous essaieriez de courir. Bien entendu, ce genre de désagrément n'arrive que quand la situation est vraiment critique.

Là encore, ce sera au MJ de décider quand et comment pourrir la vie de ses spectres préférés. Pour cela, il peut arriver qu'une action ne nécessitant normalement pas de jet de dé devienne suffisamment difficile pour en nécessiter un. Et pas facile en plus. Oui, ça

avait l'air simple à l'origine de courir pour échapper à ce maniaque armé d'une tronçonneuse. Mais finalement, ce serait peut-être plus simple de grimper dans cet arbre juste devant vous, non ?

Les POC de BoogeyLand

Les résurrections et décès à répétition des boogeymen posent un autre problème à la Nécro-Logique. En effet, il semblerait que les plus malins d'entre eux aient réussi à en profiter pour obtenir un POC (Pouvoir d'Origine Contrôlée) supplémentaire à chacune de leurs arrivées dans l'Au-Delà. Depuis, la surveillance s'est faite plus étroite mais il n'en reste pas moins que, parmi les plus anciens de l'enclave, certains ont eu l'opportunité de revenir plusieurs fois et possèdent maintenant plusieurs POC. C'est le cas en particulier de celui qui dirige l'enclave, Jason Varice, mais aussi de son plus grand rival, Freddy Cougar (le fameux champion de Boogey Wrestling).

La bonne nouvelle pour les visiteurs de l'enclave (quels qu'ils soient) est qu'il peuvent échanger, à leur arrivée, leur ancien POC contre l'un de ceux propres à BoogeyLand. Ceux-ci correspondent essentiellement à ce que la plupart des boogeymen

et de leurs victimes savaient faire de leur vivant pour empoisonner la vie de leurs victimes.

Rien ne sert de courir...

De votre vivant, vous aviez un don pour rattraper ceux qui vous fuyaient. Et sans vous presser, même.

Une fois par séance, le personnage peut se téléporter à un endroit qu'il peut voir. C'est bien sûr très pratique pour faire une bonne blague à un camarade ou pour doubler tout le monde pour acheter de la bière. Néanmoins, beaucoup de personnes trouvent ce pouvoir très désagréable. Il s'agit en général de ceux qui se sont retrouvés avec un boogeyman juste derrière eux.

Même pas mal !

Vous êtes un dur à cuire, un vrai. Ca ne vous a pas empêché de vous retrouver dans l'Au-Delà mais vous avez néanmoins mis plus de temps que prévu.

Il s'agit de la meilleure solution pour échapper à une dispersion malencontreuse. Une fois par séance, le personnage peut faire un jet d'Âme quand il subit une blessure devant provoquer sa dispersion. S'il le réussit cette blessure est ignorée, purement et simplement. Ce pouvoir a été à l'origine de fausses joies du côté des

boogeymen comme de celui de leurs victimes.

Furtivité de l'éléphant

Vous n'étiez pas connu pour votre discrétion mais cela n'empêchait pas les gens de vous snober la plupart du temps. Vous qui vous sentiez ignoré de votre vivant, ce POC est fait pour vous.

Une fois par séance, le personnage peut décider que la personne de son choix ne remarquera pas sa présence pour une durée déterminée par le MJ. Et c'est ainsi que de malheureuses victimes parties s'isoler pour diverses raisons ne voient même pas le gigantesque garagiste qui les regarde d'un air mauvais, un cric à la main.

Pas le tire-bouchon !

Depuis votre plus jeune âge, tout le monde s'accordait à dire que vous étiez débrouillard. En grandissant, c'est souvent devenu une nécessité.

Ce pouvoir permet, pour la durée d'un combat et une seule fois par séance, de transformer un objet quelconque en artefact de puissance 3. Très pratique pour se défendre en cas d'imprévu.

Bouh !

Même quand vous étiez en vie, vous faisiez peur à voir. Heureusement, cela s'est avéré utile à plusieurs reprises.

Le personnage peut, une fois par séance, effectuer un jet d'Instinct pour effrayer quiconque rate son jet de Conscience. Ces derniers se retrouvent incapables d'agir de quelque façon que ce soit pendant un tour.

Bimbo

Sa jeunesse pour le moins dissolue (et qui lui a demandé beaucoup de souplesse...) permet au personnage de réussir automatiquement une action reposant sur l'agilité ou la souplesse et nécessitant un jet de dé. Ce pouvoir n'est utilisable qu'une fois par séance.

Pas de bol

Vous attirez la poisse, certes, mais au moins vous en faites profiter les autres.

En réussissant un jet de Conscience, le personnage peut faire automatiquement échouer une action d'une autre personne nécessitant un jet de dé. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par séance.

Si tu le dis...

De votre vivant, vous aviez souvent des mauvaises idées. Ho, bien sûr, elles avaient l'air plutôt bonnes au début. N'empêche qu'à cause d'elles vous vous êtes retrouvé dans l'Au-Delà.

Une fois par séance, le personnage peut tenter un jet de Conscience. S'il le

réussit, il peut faire admettre une idée, quelle qu'elle soit, à un autre personnage (du moment que cette idée ne met pas directement en danger la non-vie de ce dernier). Et c'est comme ça que certains décident d'aller seuls à la cave.

Mais alors...

Hé oui, vous pouvez bel et bien décider de jouer un boogeyman. Toutefois attention, vos collègues veillent au grain et viendront vous remonter les bretelles si vous vous montrez trop entreprenant sur leur territoire. Concrètement, ceci ne changera pas tellement votre vie dans la mesure où la plupart des futures victimes ne sont pas capables de reconnaître un boogeyman. Attention, toutefois, à ne pas attirer l'attention de la SPA.

Effets infinis dans l'enclave

1-La honte !

L'action du PS est un échec retentissant qui est rediffusé un peu partout par Necro.com. Il est bon pour subir les moqueries des autres spectres pendant quelques temps.

2-Screamqueen

Les personnages aperçoivent une jeune fille hurlante en détresse, poursuivie par un boogeyman lui-même suivi par une caméra de Necro.com.

3-Tu passes à la télé !

Les personnages remarquent tout d'abord les caméras de Necro.com puis une des célébrités de l'enclave qui court vers eux pour les disperser.

4-C'est la fête

Les personnages se retrouvent emportés par un flot d'adolescents se rendant à une rave party.

5-Oups

L'ensemble des appareils proches des personnages tombe en panne (véhicules, lampadaires, armes...) pour les 1D8 prochains tours.

6-Let's rumble !

La première chose que les PS remarquent, c'est la nuée de caméras surgies de nulle part qui apparaît autour d'eux. La seconde, ce sont les deux boogeymen qui se regardent méchamment et commencent à se défier mutuellement. Puis, ils réalisent qu'ils sont entre les deux.

7-Surprise !

Un spectre masqué surgit de nulle part, une machette à la main. Les PS remarqueront-ils que l'arme est factice et que le spectre voulait juste les faire sursauter en se rendant au Bal Masqué ?

8- Devenez une star !

L'action du PS est une réussite magnifique qui est rediffusée un peu partout par Necro.com. A lui la célébrité !

Mais que fait la Necro-police ?!

En dehors des meurtres commis par les boogeymen (et occasionnellement par une victime récalcitrante), il n'y a presque pas de crimes commis à BoogeyLand. En conséquence l'ordre est maintenu grâce à deux groupements (la Necro-Police n'étant pas représentée dans l'enclave).

D'une part, la SPA (Société Protectrice des Adolescents), qui régule, comme nous le verrons plus loin, les activités des boogeymen de l'enclave. Il faut bien retenir que les meurtres commis par ces boogeymen ne sont pas considérés comme des crimes tant qu'ils sont en règle vis-à-vis de la SPA.

D'autre part, les Minilüi sont là pour intervenir quand la situation devient hors de contrôle pour la SPA ou que les crimes commis ne concernent pas les boogeymen. Cette section d'élite est composée uniquement de clones de Jason Varice (la puissance de l'enclave) qui les considère comme ses propres enfants. Ce qui fait une bonne raison de plus de ne pas tenter de leur nuire. Ils surgissent dès que quelqu'un a besoin d'eux et résolvent les problèmes avec une efficacité rare (et en occasionnant beaucoup de

dispersions). Si vous pensiez que les necro-flics manquaient de subtilité (et dans ce cas, vous feriez mieux de garder ce genre d'opinion subversive pour vous), attendez de voir les Minilüi.

Minilüi

Tous identiques, les minilüi mesurent un mètre de haut et ont le visage recouvert d'un masque de receveur de base-ball assorti d'une batte ensanglantée. Ils sont tous muets et certains prétendent qu'ils sont également aveugles et sourds. Comme leur géniteur, ils ont une conception de la justice plutôt simple qui classe les spectres dans deux catégories : ceux qui méritent d'être dispersés et ceux qui vont être dispersés de toute façon.

Ces petits être vicieux n'apparaissant que quand des crimes sont commis, la question se pose de savoir où ils sont le reste du temps. Ceci reste un des grands mystères de l'enclave, de même que pas mal d'autres détails concernant Jason Varice.

SPA

La Société Protectrice des Adolescents est une association propre à l'enclave. Malgré ce que l'on pourrait croire, elle ne cherche pas à éviter les dispersions de jeunes fêtards mais cherche

plutôt à ce que cela se fasse le plus décentement possible. Pour cela, chaque boogeyman en activité doit contacter la SPA pour obtenir son Permis de Boogeyman. Celui-ci a un coût variable et donne certains droits à son détenteur. De plus, les agents de la SPA, reconnaissables à leurs déguisements

d'animateurs de colos, tiennent à jour les fiches de chaque tueur enregistré à jour et s'assurent que certains ne tentent pas de contourner le règlement.

Suivant la nature de l'infraction (qui se détermine en général en comptant le nombre de dispersions causées par le coupable), la sanction peut être plus ou moins lourde. Elle peut aller de la simple amende (suivie d'une souscription obligatoire à la SPA) à l'annihilation pure et simple par les agents de la SPA. Ainsi, un spectre fraîchement arrivé qui voudra impunément disperser un autre spectre dans l'enclave pour tester son nouveau POC verra un agent de la SPA apparaître spontanément et sera conduit à leur bureau le plus proche pour régler son amende et souscrire à un forfait.

Actuellement, la SPA est la société la plus florissante de l'enclave et engrange des bénéfices astronomiques.

Il paraîtrait que Jason Varice en perçoive une part non négligeable dont une partie est réinvestie pour organiser diverses attractions et construire de nouveaux lieux de débauche.

Les différents forfaits proposés par la SPA doivent être renouvelés tous les ans :

- **Forfait Touriste (1 X-bille)** : autorise jusqu'à 5 dispersions dans l'année,
- **Forfait Pro (5 X-billes)** : autorise jusqu'à 20 dispersions dans l'année.
- **Forfait Jason (10 X-billes)** : nombre illimité de dispersions, un message vous est adressé pour vous avertir de toutes les fêtes organisées dans l'enclave. En bonus, une caméra de Necro.com vous suit en permanence.

En effet, la SPA travaille étroitement avec Necro.com en permettant à cette dernière de détecter et suivre les boogeymen enregistrés.

La SPA recrute !

Alors, spectre, on a soif d'aventures et de sensations fortes ?

Alors la SPA est faite pour vous !

Engagez-vous et devenez l'un de ceux qui maintiennent l'ordre dans Boogeyland et en font l'une des enclaves les plus prisées de l'Au-Delà !

En vous rendant au Quartier Général de la SPA, vous pourrez vous engager. Pour cela, rien de plus simple : remplissez le formulaire BX-27 et on vous remettra votre nouvel uniforme (short bleu et polo jaune, casquette de la SPA offerte). Vous obtiendrez aussi votre os-reillette, petit dispositif électronique à introduire dans votre oreille (ou dans l'organe le plus proche selon votre espèce). Il vous transmettra directement des directives et vous signalera les lieux où vous devez intervenir au plus vite.

Bien entendu, vous disposerez également d'un carnet pour délivrer les amendes quand nécessaire et d'un badge prouvant le bien-fondé de votre mission et imposant le respect partout où vous irez.

[Suit, en caractères invisibles à l'œil nu :]

Comme vous vous en doutez, ce métier est loin d'être facile car, en plus d'être mal payé (vous toucherez un pourcentage sur les contraventions que vous délivrez) il est risqué. Il n'est pas toujours facile de faire entendre raison à un spectre dégénéré qui vient de disperser douze personnes avec une poutre. Et pourtant, vous êtes là pour lui demander son forfait afin de vérifier qu'il n'a pas dépassé son quota et prendre les mesures nécessaires le cas échéant.

Ordres de mission

Voici un exemple d'appel tel que les personnages ne manqueront pas de recevoir dans leurs os-reillettes.

-« On nous signale un spectre déguisé en lapin sans permis en train de décimer des fêtards à Boogey High. Allez-y le plus rapidement possible et arrêtez-le. »

Se rendre jusqu'à Boogey High devrait être plutôt facile. Le problème une fois sur place sera de trouver le lapin recherché. Et ne comptez pas sur les spectres présents pour vous renseigner (ils ont déjà assez de mal avec les hippopotames vert fluo qu'ils aperçoivent dans les arbres). Une fois sur place, encore faudra-t-il faire entendre raison au boogeyman. Bonne chance pour lui demander de montrer son permis de la SPA (qu'il n'a d'ailleurs pas).

Il faut savoir que dans la plupart de leurs interventions, les spectres des joueurs devront tenter de se faire entendre par des boogeymen sanguinaires.

Il leur arrivera également d'arriver sur les lieux juste avant les Minilüi. Il leur est alors recommandé de ne pas rester en travers de leur route sous peine de se retrouver dispersés sans préavis.

Non, la carrière d'agent de la SPA n'est pas des plus faciles.

Guide de BoogeyLand

Le tour du proprio

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, l'enclave est en grande partie déserte (en dehors de BoogeyCity, bien entendu). Elle se compose essentiellement de montagnes, déserts et forêts que traversent de grandes routes aux embranchements multiples (afin de mieux perdre les spectres qui s'y aventurent). Ces endroits, comme on peut s'y attendre venant de BoogeyLand, sont peuplés de spectres sanguinaires et dégénérés qui attendent leurs innocentes victimes de pied ferme. Heureusement, on trouve également le long de ces routes, des endroits où s'arrêter. Et puisque je vous aime bien, je vous propose rapidement de faire le tour des coins où dormir quand on sort de BoogeyCity. Et après, promis, on s'intéressera à la ville proprement dite.

Motel Gates

Ce motel apparaît comme une oasis au milieu du désert, perdu au bord de la route au milieu de nulle part. Il est tenu par Norman Gates et sa vieille mère, morte empaillée (une mort humiliante, lente et douloureuse). Les chambres ne sont pas chères mais

Norman Gates

Depuis qu'il est arrivé dans l'Au-Delà, le gentil fiston n'a pas d'autre choix que d'obéir à sa mère. Ce qui ne l'empêche pas d'assassiner sauvagement les spectres qui viennent passer une nuit dans son motel. Depuis qu'il est mort, Norman s'est découvert un nouveau pouvoir. Tous les écrans à proximité de l'endroit où il se trouve affichent inévitablement un mystérieux e-crân bleu. Depuis, son rêve est de se rendre à Brain/Waste pour en profiter un peu. Dommage pour lui qu'il soit privé de sortie pour l'éternité...



l'établissement est en déficit car la plupart des clients sont dispersés dès leur première nuit ici.

Le Petit Tex-Axe

Cette pension familiale est un véritable havre de paix dans les étendues désertiques qui entourent BoogeyCity. Située au bord de l'une des routes qui relient la capitale à Gothgrad, cette charmante bicoque abrite une sympathique famille de spectres d'origine texane. Les chambres sont nombreuses et souvent occupées grâce aux tarifs peu élevés pratiqués. La nourriture, à base d'ersatz de pommes de terre, est consistante à défaut d'être variée. Seul bémol : il n'y a rien aux alentours en dehors du sable et des geckos. Heureusement ces derniers peuvent justifier des parties de chasse dans le désert, leur taille avoisinant parfois celle d'un gros chien. Ce sera peut-être l'occasion pour vous de croiser le petit dernier de la famille : LizardFace.

LizardFace

Ce jeune garçon a un seul hobby dans la vie : pourchasser les geckos, la tronçonneuse à la main. C'est d'ailleurs grâce à ça qu'il a pu se confectionner un masque en peau de lézard qu'il ne quitte jamais et qui lui a valu son surnom. Depuis qu'il est mort, il essaye de se tenir à carreau en se défoulant sur les bestioles qui errent autour de la maison. Toutefois, il est déjà arrivé qu'il massacre malencontreusement quelques locataires. Heureusement, ces dispersions sont passées inaperçues (LizardFace n'est pas enregistré auprès de la SPA).



Diamond Lake

Ce grand lac est très cher à Jason Varice car c'est là qu'il a grandi et est mort plusieurs fois. En conséquence, il fait tout pour que les autres boogeymen ne dispersent personne dans cette zone. De nombreux jeunes y viennent pour faire la fête, participer au concours de Miss Tshirt mouillé et

participer à diverses activités nautiques. Il paraît que Jason s'occupe personnellement de tous ceux qui sont assez idiots pour venir polluer cet endroit ou enfreindre les règles qu'il a lui-même définies. C'est d'ailleurs, à l'heure actuelle, la seule preuve qu'il est encore actif dans l'enclave.

Bien sûr, cette liste de lieux est loin d'être exhaustive. En effet, vous pourrez également vous rendre dans la forêt de Blair Wicca (lieu de rendez-vous des sorcières new age satanistes), escalader la Colline Craven (qui a des yeux mais surtout des dégénérés cannibales) ou encore les montagnes du sommet desquelles vous aurez une vue magnifique de l'enclave.

BoogeyCity

Cette ville n'est pas l'une des plus peuplées de l'Au-Delà mais sûrement celle où il y a le plus de passage. La population « fixe » est très faible et essentiellement composée de boogeymen, les autres ayant tendance à se faire disperser par les premiers. Le climat est essentiellement chaud et très ensoleillé mais il semblerait que les nuits durent plus longtemps que n'importe où ailleurs et tombent en général à l'improviste.

Une fois que l'on s'éloigne de Helm Street, il apparaît que le reste de la ville est essentiellement composé de boîtes de nuits, bars, facultés, lycées et lieux de

débauche en tout genre. Ceci explique d'ailleurs l'afflux de spectres en provenance des autres enclaves en quête de kÿ ou d'ersatz divers à la limite du légal.

Helm Street

Cette grande rue circulaire entoure le centre-ville. En plus des magasins de luxe en provenance des diverses enclaves de l'Au-Delà, elle accueille restaurants, hôtels mais aussi petites boutiques ou n'importe qui peut se procurer des protections en Ever en y mettant le prix. Il est vrai que la plupart des spectres de passage dans l'enclave ressentent rapidement le besoin de se protéger, ce qui en fait un commerce florissant.

Tout ceci en fait un endroit où les jeunes spectres à la mode font leurs emplettes et s'exhibent dans leurs vêtements de marque...et un point de rendez-vous particulièrement apprécié des boogeymen. Il faut également noter que, le reste de la ville étant dédié à l'amusement et plus généralement à la débauche, il s'agit du seul endroit où les spectres pourront faire leurs

emplettes. Toutefois, ici autant qu'ailleurs, faire du shopping peut s'avérer dangereux.

Fun&Games

En apparence, une simple boutique de jouets et autres farces et attrapes... Pourtant, le vieux monsieur qui gère la boutique se fera un plaisir de vous orienter vers divers produits qui entraîneront votre dispersion plus rapidement que vous ne le pensiez. Ainsi, vous pourrez acheter :

-Jacky, la poupée qui parle. Ni reprise, ni échangée, elle revient de toute façon généralement chez le vendeur au bout de quelques jours. Peu de temps après la disparition de son acquéreur, en fait.

-Des pots de pâtes à modeler, uniquement disponible en coloris rose, qui se feront un plaisir de digérer leur nouvel acquéreur.

-Le RubixCub magique qui, une fois assemblé convenablement, invoque un démon adepte de piercing à base d'épines de sapin qui fera tout pour faire partager son hobby à sa malheureuse victime.

X-Mart

Shop smart, shop X-Mart !

Ce grand magasin vous propose d'acheter tout ce que vous voulez. Artefacts, ersatz, tout y est, pour tous les prix. En conséquence, le magasin ne désemplit pas, surtout quand le gérant décide d'organiser ses fameuses promotions qui durent très peu de temps et attirent beaucoup de spectres. Certains viennent même parfois d'autres enclaves pour cela !

X-Mart se présente sous la forme d'un imposant immeuble haut d'une dizaine d'étages chacun dédié à certains produits en particulier (alimentation, armes, protections, vêtements...). L'entrée se fait par de grandes portes vitrées automatisées et, en général, vous avez à peine le temps de faire quelques pas que l'une des charmantes hôtesses habillées aux couleurs du magasin vous aborde pour tenter de vous aider dans vos recherches en vous orientant vers le bon étage et le bon rayon.

Grand sponsor de Necro.com dans l'enclave, X-Mart bénéficie de nombreux spots publicitaires diffusés un peu partout et dispose également ses affiches dans toute l'enclave.

Il s'agissait également aux débuts de la SPA de

Cash

Le gérant de X-Mart n'a que deux buts dans la mort : récolter un maximum de X-billes et éliminer des boogeymen. Pour le premier point, son magasin y subvient parfaitement. Pour le second, il reste discrètement en étroite collaboration avec la SPA pour pouvoir suivre à la trace ceux qui sont responsables du plus grand nombre de dispersions.

A son arrivée dans l'Au-Delà, il portait déjà une tronçonneuse à la place de l'une de ses mains. Toutefois, lors de sa première rencontre avec Jason Varice, il a perdu son autre main et se retrouve maintenant muni d'une tronçonneuse à chaque main pour affronter ses adversaires. Ce qui n'est pas sans lui causer quelques complications dans la vie de tous les jours.

Heureusement, une véritable armée de domestiques et de secrétaires veille à satisfaire tous ses besoins et à l'aider en cas de nécessité. Il n'en garde pas moins un violent désir de vengeance à l'encontre de Jason. Il sait pertinemment que ce ne sera pas facile pour lui de supprimer une puissance, d'autant plus que personne n'a de nouvelles de ce dernier depuis un bon moment.



l'un de ses plus importants sponsors. Toutefois, rapidement, l'association a réussi à voler de ses propres ailes et finalement à engendrer des revenus comparables à ceux du magasin.

Le Centre de BoogeyCity

Pour pas mal de personnes, il s'agit de la seule partie de la ville qui soit vraiment habitable. En effet, avec la présence du QG de la SPA, peu de boogeymen tentent d'y enfreindre les lois de l'enclave. En conséquence, les loyers y sont exorbitants.

La Tour d'Argento

Ce restaurant italien est le lieu de référence pour la jeunesse huppée de BoogeyLand. Ici, tout contribue aux dépaysements, des plats typiquement italiens au personnel, en passant par les éclairages qui ont grandement contribué à la célébrité de l'endroit. En effet, il est plutôt rare de trouver un restaurant éclairé comme une boîte de nuit des années 70. Vous aussi, venez mangez sous la lumière des projecteurs rouge, vert et bleu créant une ambiance différente dans chacune des salles. Il paraîtrait même que de nombreux boogeymen s'y retrouvent pour manger aux frais du propriétaire. D'ailleurs,

Le Pêcheur

Il n'y a pas d'église à BoogeyCity et pourtant il semblerait qu'un spectre ait décidé de mettre la foi de ceux qui passent dans la ville à rude épreuve. Il se fait appeler le Pêcheur et erre dans les rues, vêtu d'un long ciré jaune et arborant un crochet de boucher. S'il vous demande d'avouer vos pêchés, courez. De toute façon, quoi que vous fassiez, il sait ce que vous avez fait l'été dernier et ne manquera pas de vous le faire payer

Dernière minute : il semblerait que le dirigeant de la société Candyman ait décidé d'intenter un procès au Pêcheur pour plagiat.



les tarifs pratiqués ici sont véritablement exorbitants et contribuent à eux seuls à faire de ce restaurant un lieu à la mode (dont on ressort généralement avec un mal aux yeux phénoménal). Méfiez-vous ! Il paraît que la spécialité du chef (dont tous les ingrédients ne sont pas faciles à déterminer) transforme les gens en zombies (en

vivants-morts comme le veut l'appellation officielle). Ceux-ci errent en général dans des endroits isolés pour intercepter leurs malheureuses victimes et leur voler des points de Kâ-thêt. La confusion est d'autant plus grande qu'une mode venant directement de GothGrad consiste à se grimer en zombie.

QG de la SPA

Il s'agit d'un énorme immeuble gris situé presque au centre de la ville. C'est ici que sont traités les litiges concernant les boogeymen et que travaillent la plupart des agents de la SPA. Le bâtiment est essentiellement composé de bureaux et, dans la plupart de ses derniers étages, de cellules de haute sécurité où certains passent un séjour suite à des dispersions abusives. Cette section est d'ailleurs ouverte au public pour des visites.

Au tout dernier étage se trouve le logement de Jason Varice (qui occupe à lui seul cinq étages). Toutefois, il ne semble plus en sortir depuis assez longtemps. Seuls quelques spectres triés sur le volet s'assurent que les messages urgents lui soient transmis pour qu'il puisse intervenir (le plus souvent en envoyant des Minilüi).

Candyman

Cette fabrique d'ersatz de sucreries en tous genres est une filiale de ChaosCola dirigée par un boogeyman qui, paraît-il, apparaît pour vous disperser si vous mangez trois sucreries issues de son usine. Les produits Candyman sont vendus un peu partout dans l'enclave et une enquête de la SPA

est en cours pour savoir si les rumeurs qui circulent sont fondées. S'il s'avérait que ce n'est pas le cas, les confiseries pourraient être distribuées dans tout l'Au-Delà.

Dernière minute : lire ce paragraphe trois fois de suite à voix haute devant un miroir peut entraîner une mort douloureuse.

Ambassade de Gothgrad

Gothgrad est la seule enclave à disposer d'une ambassade dans BoogeyLand. Celle-ci se présente sous la forme d'un manoir lugubre installé en plein centre. Il faut reconnaître que l'enclave est une sacrée aubaine pour les spectres de Gothgrad à cause de sa population jeune, dynamique et nocturne. Le fait que les nuits soient plus longues ici que dans le reste de l'Au-Delà est une autre bonne raison pour qu'ils viennent s'y installer. Un nombre croissant de spectres Gothgrad affluent à BoogeyCity pour pouvoir obtenir un forfait auprès de la SPA et s'adonner à leurs activités favorites à base de dispersions.

En revanche, peu de gens se doutent que dans les sous-sols du manoir, un savant fou du nom de Frank Einstein a conçu un produit transformant les spectres en zombies voleurs de kâ-thêt. Heureusement, pour l'instant, les disparitions

occasionnées passent inaperçues grâce au nombre habituellement élevé de dispersions dans les environs.

BoogeyWood

(Aussi connu sous le nom de « petit GothWood »)

Situé à la périphérie de la ville, cet endroit est en quelque sorte le centre nerveux des divertissements de l'enclave. On y trouve de nombreux studios où des films sont tournés et ont en général pour vedette les boogeymen célèbres qui sévissent dans BoogeyLand. Ces œuvres sont en général diffusées principalement dans les autres enclaves (car ceux qui vivent à BoogeyLand n'ont pas besoin d'aller au cinéma pour voir des dispersions sauvages). C'est également ici que sont gérés les combats de Boogey Rumble afin d'offrir des matchs toujours plus excitants et qui rapportent un max de X-billes.

On y trouve également des studios d'enregistrement car l'enclave semble être un véritable vivier pour nouveaux talents musicaux même si elle demeure avant tout un grand consommateur de musiques en tout genre. Les rares groupes qui viennent de l'extérieur pour donner des concerts résident ici, dans les

quartiers de haute sécurité où ils sont en théorie à l'abri des boogeymen.

BoogeyWood inclut également les villas luxueuses où résident les plus grandes stars : musiciens, acteurs et plus généralement boogeymen.

Ring Bizkit

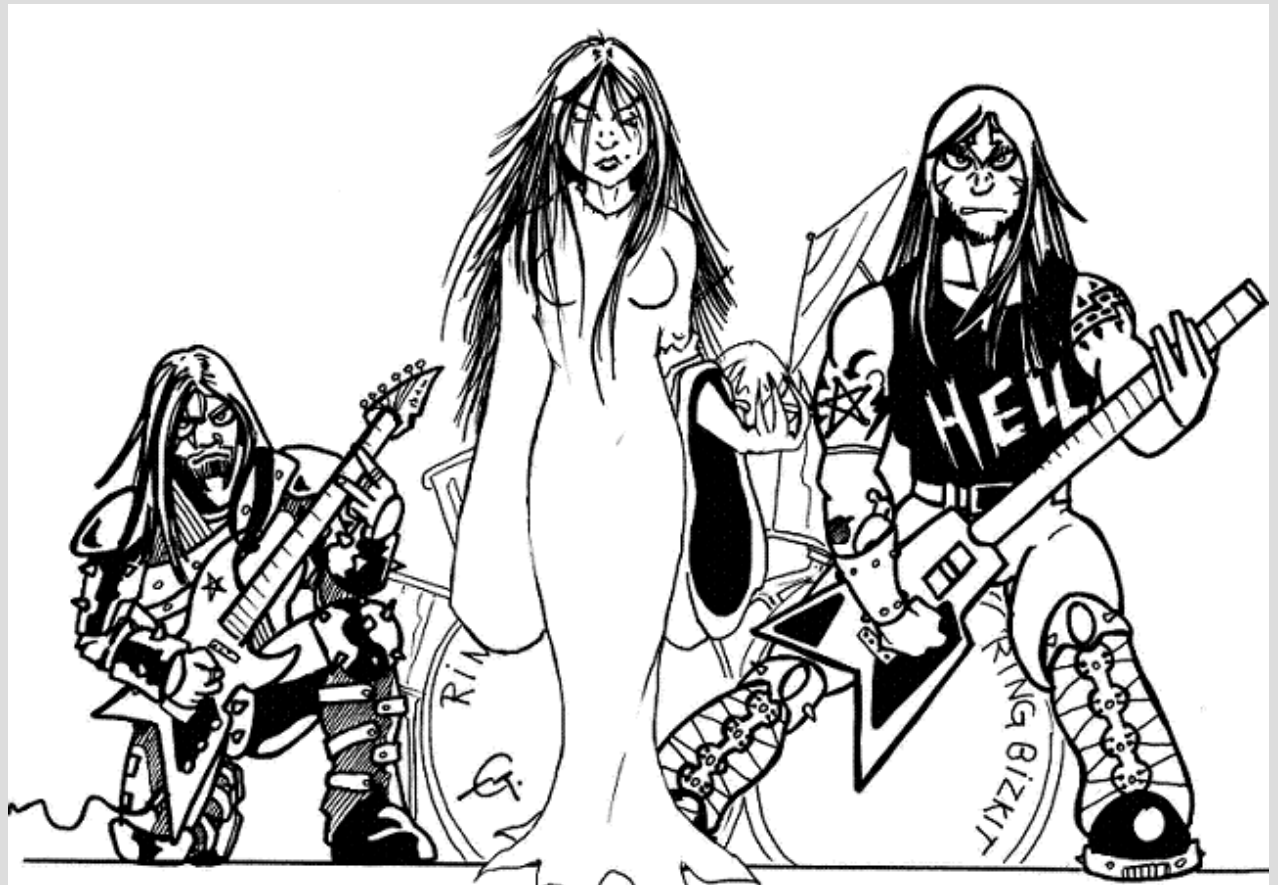
Ce groupe de métal est composé des traditionnels barbus aux cheveux longs qui font tourner leurs cheveux en faisant des bruits bizarres mais aussi d'une chanteuse japonaise

appelée Sadakro. De nombreux spectres arborent fièrement des tshirts à l'effigie de cette dernière et pourtant très peu d'entre eux peuvent affirmer savoir beaucoup de choses sur ce groupe. En effet, à l'heure actuelle, leur production se limite à un seul clip diffusé sporadiquement sur les e-crâns un peu partout dans l'enclave. Mais la vraie raison de l'engouement pour ce groupe est le fait que la totalité des spectres ayant

vu leur clip disparaissent mystérieusement au bout de sept jours précisément. Bien entendu, la SPA garde l'œil sur ce groupe afin de savoir ce qui se trame vraiment mais, pour l'instant, ils n'ont aucun indice. Personne n'est capable de dire comment ce clip se retrouve diffusé sur les e-crâns.

Sadakro

Sadakro s'habille toujours comme un sac (blanc) et porte ses longs cheveux noirs devant son visage. Elle a récemment décidé de diffuser le clip de Ring Bizkit et de s'assurer que tous ceux qui le voient disparaissent au bout de sept jours précisément (en s'assurant personnellement de leur dispersion). Ainsi, la célébrité du groupe a grimpé en flèche. Le seul problème est que les autres membres ont eu la malheureuse idée, lors d'une montée d'orgueil, de regarder ce clip. Sadakro se retrouve donc seule survivante du groupe qui fait fureur un peu partout dans l'enclave. Heureusement, les ventes de tshirts devraient lui permettre de couler des jours heureux pendant une bonne partie de sa mort...et d'apparaître complètement bourrée à l'ersatz de mauvaise bière dans la presse people.



Wish Masta

« *Bonsoir Boogey City!!!*

Vous souhaitez que je vous mette le feu ce soir ???

-OUIIIIII !!!

WOOSH

-Exaucé.

Le Wish Masta, comme il aime à être appelé, est l'étoile montante du rap qui tâche de l'Au-Delà. Il sait créer une ambiance dont on se souvient longtemps. Le défaut est que la plupart des spectres qui assistent à ses concerts sont en général dispersés avant la fin. Il n'en reste pas moins une musique rythmée avec des paroles souvent violentes. Mais, après tout, c'est ce que souhaitent entendre la plupart des spectres de l'enclave. D'ailleurs, si vous allez à l'un de ses concerts, réfléchissez bien avant de parler car le Wish Masta s'arrange toujours pour voir un souhait dans la moindre parole et l'exaucer de la pire façon possible. En plus, avec son forfait Jason, il peut se permettre d'agir en toute impunité et arriver à l'improviste dès qu'une fête de l'enclave réunit un grand nombre de spectres.

Boogey Rumble

Il s'agit de la nouvelle attraction à la mode. Chaque semaine, un peu partout dans BoogeyCity, des boogeymen se rencontrent et s'affrontent

Le Wish Masta

Il s'agit d'un gros démon rouge couvert de babioles en or et en argent. Il a été frappé il y a plusieurs milliers d'années par une malédiction qui le maintient enfermé dans l'Au-Delà. Le seul moyen pour lui de s'en échapper est d'exaucer les vœux de plus 1000 spectres. Ceci semblait jusque-là infranchissable mais il pourrait bien y arriver très rapidement grâce à ses concerts. Il sera alors relâché dans sa dimension d'origine...jusqu'à la

sous les vivats du public. Ces combats, dont la seule règle est qu'ils cessent dès que l'un des adversaires a été dispersé, enthousiasment tous les spectres qui se font un plaisir d'y assister et de miser des sommes astronomiques sur leur issue. Il n'est pas rare que ceci se termine par une dispersion massive des spectateurs par les combattants mais la foule continue à affluer et les spectres des autres enclaves à rester collés devant les rediffusions organisées par Necro.com. Bien entendu, là aussi, des effets spéciaux sont ajoutés pour rendre les combats encore plus spectaculaires et engendrer encore plus de X-billes.

De temps à autre, un spectre particulièrement courageux (ou plutôt stupide) défie le vainqueur du combat pour l'affronter. Il est alors d'usage pour le boogeyman défié de jouer un peu avec son nouvel adversaire avant de le disperser afin de maintenir un peu de suspense et d'entretenir l'enthousiasme de la foule. Ce genre d'initiative aussi dangereuse que vaine est bien entendu ouvert à tous mais il est recommandé d'être bien préparé avant de se laisser tenter. Généralement, ceux qui se laissent tenter sont de jeunes écerelés qui soutiennent mordicus que ces combats sont truqués et que tout est arrangé pour que les combattants ne puissent pas se blesser vraiment et les organisateurs ramasser un maximum de X-billes. Ils finissent généralement par changer d'avis (trop tard en général). Depuis le début de ces combats organisés, le champion incontesté reste Freddy Cougar. En plus d'être l'un des spectres les plus puissants de l'enclave, il est donc devenu une star très médiatisée et acclamée dans tout l'Au-Delà. Ce qui ne l'empêche toutefois pas de s'absenter de temps à autre lors de l'une de ses fréquentes résurrections.

Freddy Cougar

A l'origine, il s'agit de la terreur de beaucoup de jeunes spectres mais, lors de ses combats, il devient l'idole de tous. Son costume de scène se compose d'un masque représentant une tête de fauve et d'une combinaison moulante rouge à rayures vertes. Gravement brûlé sur tout son corps, il ne se sépare jamais de son chapeau mou ni de son gant garni de griffes. Il gagne tous ses combats avec une facilité déconcertante puis retourne nonchalamment à ses activités de dispersion d'adolescents insouciantes.

Le secret de ses victoires est simple. Un pouvoir qu'il possédait déjà de son vivant mais qui s'est amplifié à sa mort lui permet d'envahir l'esprit de ses adversaires la veille des combats pour les inciter à perdre sans que cela se voie trop. La motivation des perdants est simple : en visitant leurs esprits, Freddy découvre leurs sombres secrets, penchants compromettants et faiblesses.

C'est en particulier grâce à ce pouvoir qu'il a pu découvrir ce qu'était devenu Jason. Il a ainsi imposé à ce dernier de faire profil bas pendant quelques temps pour qu'il puisse s'imposer tranquillement et devenir une puissance à son tour afin de construire sa propre enclave. Depuis lors, Jason n'a pas d'autre choix que de lui obéir et fulmine en attendant de trouver une solution pouvant lui permettre d'éliminer Freddy.



Les lieux de débauche

Car après tout, vous êtes là pour ça, non ?

Ces endroits forment l'essentiel de BoogieCity et il est impossible de les rater dès que l'on s'éloigne du centre. Vous trouverez de tout ici : boîtes de nuit branchées, bars, lycées, facultés...

Pour les deux derniers, je tiens à vous rappeler qu'ils ne sont évidemment que des prétextes pour s'adonner à la débauche, pour la plus grande joie des boogeymen. Après tout, à quoi bon faire des études si on est déjà mort ?

Dans BoogieCity, vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour passer de longues nuits en bonne compagnie.

Hard Sock Cafe

Ce grand restaurant/bar/boîte de nuit a été construit pour rendre hommage aux plus célèbres boogeymen. Vous y trouverez de nombreuses vitrines abritant le premier masque de Jason, le chapeau préféré de Freddy ou encore une authentique barbe d'amish zombie. Les plats et cocktails ont des noms aussi évocateurs que « Tripes à la mode Jason » ou « Tronçonneuse Farcie ». Pour le menu enfant, demandez une « Cerveille de Bimbo ».

L'un des principaux intérêts de l'endroit (et qui fait sa réputation) est que les serveuses portent toutes un uniforme de lycéenne.

Boogey High

Ce gigantesque complexe universitaire fait office de faculté et de lycée pour l'enclave. Toutefois, les plus perspicaces remarqueront que le personnel est essentiellement composé de chercheurs et qu'aucun cours n'est assuré. Ceci n'empêche pas une grande communauté de jeunes spectres d'y être inscrit et d'en profiter pour enchaîner soirées à thèmes et autres petites compétitions entre confréries. Ces dernières ont toutes des noms composés à partir de trois lettres de l'alphabet grec et une motivation propre (ersatz d'alcool, musique, kÿ...). A ce jour, on dénombre plus de cinquante confréries différentes. Afin que chacune d'entre elles ait moyen d'organiser une fête régulièrement, ces soirées de débauche sont organisées toutes les 2h environ. Ce qui fait en général de longues journées et permet aux spectres d'apprécier à sa juste valeur le fait de ne pas être obligé de dormir. Bien entendu, les effectifs des confréries sont plutôt fluctuants à cause de l'activité intense des

boogeymen dans les environs.

Herbert 'Go' Ouest

Ce chercheur de Boogey High s'adonne en continu ou presque à de sinistres expériences dont peu de personnes connaissent véritablement le but. En fait, il travaille pour JC et tente de mettre au point un réactif (qui se présente sous la forme d'un liquide vert fluo) pouvant ramener les spectres à la vie. Ceci n'est pour lui que la prolongation des recherches qu'il menait déjà de son vivant.

Toutefois, et c'est ce qui lui a valu son surnom, Herbert va souvent se changer les idées dans certaines boîtes de nuit de Boogey City. Là, il se déhanche des heures durant sur des airs que la plupart des jeunes spectres jugent démodés (joués par des groupes tels que *SpectreShop Boys*). Mais c'est surtout l'occasion pour Herbert de dénicher de nouveaux sujets pour ses expériences en leur promettant 'le fix de leur mort'. Pour l'instant les résultats laissent à désirer mais Herbert a le sentiment d'être plus que jamais proche de son but.

Bien entendu, la NécroPolice recherche activement le responsable des résurrections et disparitions inopinées, même si elle n'a pour l'instant pas fait le rapprochement avec Ouest.

Le Bal Masqué (Ohé ohé)

Cet évènement dans un premier temps occasionnel se déroule maintenant en continu. Dans l'une des plus grandes salles de fêtes de l'enclave (et peut-être même de l'Au-Delà tout entier), une quantité phénoménale de spectres se retrouvent pour boire, danser et plus si affinités. Bien entendu, le principe veut que les participants arrivent déguisés. C'est ce qui fait tout le piment de la chose.

D'ailleurs c'est aussi ce qui a entraîné pas mal de complications au fil des éons. En effet, certains boogeyman particulièrement retors en ont profité pour se mêler à la foule des autres spectres et dénicher leurs futures victimes. C'est en particulier le cas de Mike Mailleur, qui est rapidement devenu un emblème pour beaucoup des participants à cet évènement.

Mike Mailleur, sex symbol

Mike a été envoyé dans l'Au-Delà par sa propre sœur après avoir tué une grande partie des amis de cette dernière. Pas très bavard, toujours muni de son masque blafard et de son couteau, il s'est rendu directement à BoogeyLand et a commencé à devenir un habitué du Bal Masqué.

Peu à peu, il a pris goût pour cette gigantesque fête et s'est imposé comme un véritable symbole pour les autres spectres s'y rendant. Et même plus que ça : un sex symbol. Depuis, il arbore un pendentif en forme de cercle duquel part une flèche (sûrement un symbole cabalistique quelconque) et a remplacé son bleu de travail crasseux par un pantalon pattes d'elfe (importé directement de Donjonja) et une chemise rose ouverte sur le devant. Bien entendu, il ne se sépare pas pour autant de son vieux masque (ça reste un Bal Masqué) ni de son couteau (qu'il aurait baptisé Mojo pour une raison qui échappe à tous).

Mike Mailleur est donc maintenant le roi de la fête, même s'il n'a toujours rien contre une petite dispersion de temps en temps.

El Chupaca Bar

Cette boîte de nuit reproduit parfaitement une ambiance mexicaine propice à la chaleur et à la consommation abusive d'ersatz d'alcool. Tout y est : sable, faux palmiers et mexicains obèses et moustachus qui jouent du banjo autour des tables disséminées dans l'unique pièce composant l'endroit.

Pendant la journée (même si elle ici plus courte qu'ailleurs), on y sert les spécialités du cru telles que le Chili Con Ersatz et les Tapas. Le soir, la luminosité baisse encore d'un cran, en partie pour alimenter l'imposante enseigne lumineuse annonçant fièrement : « Ouvert du début à la fin de l'éternité ». Dès lors, l'ambiance se fait encore plus chaude car entrent en scène les stripteaseuses. Les plus célèbres en ce lieu sont les Titty Sisters, trois sœurs aux origines mexicaines douteuses mais aux corps indéniablement bien faits. Celles-ci se livrent alors à un spectacle torride...tout en jouant du banjo. Tout ceci fait bien entendu les affaires du gérant, Vlad Tapas, qui engrange chaque jour (surtout chaque nuit en fait) des bénéfices conséquents.

Vlad Tapas

Avant sa mort, Vlad était un vampire, un vrai, un tatoué. A sa mort, c'est tout naturellement que les autorités mortifères l'ont envoyé à Glamgoth. Malheureusement, l'accueil qui lui fut réservé là-bas fut plutôt froid. En effet, les autres résidents voyaient d'un mauvais œil ce vampire avec ses vêtements colorés, son banjo et sa grosse moustache. Il n'était soi-disant pas assez « dââârk » pour eux. Vlad décida donc de s'exiler dans la toute nouvelle enclave de BoogeyLand. Il découvrit alors qu'il s'agissait du plus gros débit d'ersatz d'alcool de tout l'Au-Delà (et de loin) et y installa son bar, le Chupaca Bar. Malheureusement, les affaires n'allaient pas bien, la concurrence étant plutôt rude dans le coin. C'est alors que Vlad eut la chance de rencontrer les sœurs Titty (Conchita, Tequila et Margarita). Après les avoir mordues, il décida d'en faire la principale attraction de son bar.

Depuis, elles s'exhibent toutes les nuits et autorisent parfois certains spectres désignés au hasard à les suivre en coulisses. Là, elles les dispersent (conviant parfois Vlad à ce petit plaisir sadique) afin de s'adonner à leurs pulsions de vampires nouvellement créés.

Malgré les rumeurs concernant les nombreuses disparitions ayant lieu dans le Chupaca Bar, le public continue à affluer. Après tout, il en faut plus que ça pour effrayer quelqu'un à BoogeyCity.

Synopsis

Loft Killer

Cette nouvelle émission de télé réalité fait actuellement des ravages sur les écrans un peu partout dans l'Au-Delà. Pourtant le principe est on ne peut plus simple : deux équipes de cinq à six spectres sont enfermés dans deux grandes maisons (avec jardin, piscine...) ne communiquant entre elles que par une porte hermétiquement fermée. Les participants sont bien sûrs tous volontaires et les gagnants remportent des sommes colossales pouvant aller jusqu'à plusieurs centaines de X-Billes.

Bien entendu, pour gagner, la concurrence entre les deux équipes est plutôt rude et tous les moyens sont bons. Ainsi, des épreuves sont organisées jusqu'à plusieurs fois par jour pour permettre à chacun d'accumuler des points. La fin de chaque journée, le décompte des points permet de mettre de côté les deux participants ayant le moins de points et de permettre au public de voter pour savoir lequel doit partir. En plus de cela, au cours de leurs votes, les spectateurs ont également une troisième option permettant de demander d'ouvrir la porte séparant les deux

équipes mais nous y reviendront plus tard.

En effet, à ce stade de la description, il convient d'expliquer ce qui fait le succès de cette émission (et justifie qu'elle soit tournée à BoogeyLand, les deux maisons ayant été construites à la périphérie de la capitale). Alors que l'une des deux équipes est exclusivement constituée de spectres que l'on pourrait qualifier de « normaux », l'autre est composée exclusivement de boogeymen. Donc, pendant que d'un côté de la porte les participants s'évertuent à picoler et à faire des saloperies dans le jacuzzi, les autres tentent désespérément de passer de l'autre côté (heureusement que la clôture séparant les deux jardins est en Never).

Et, bien entendu, quand la majorité des spectateurs votent pour l'ouverture de la porte tout ceci finit dans une grosse boucherie. En plus, malgré le dénouement le plus souvent horrible de ces émissions, les participants continuent à affluer, même s'ils ne sont pas des boogeymen, sans doute attirés par le gain ou voulant apporter un peu de piquant à leur mort.

Peut-être les personnages, en arrivant dans BoogeyCity, y verront des gains faciles s'ils n'ont pas entendu parler plus

que ça du principe de l'émission.

A la poursuite de la nouvelle star

Alors que les personnages se promènent tranquillement dans BoogeyCity, ils sont attaqués sans raison par un boogeyman étrange. En effet, ce dernier a tout du jeune cadre dynamique sauf qu'il tente de les charcuter à coup de tondeuse à gazon. Une fois celui-ci éliminé, un homme-rat vient à leur rencontre. Il se nomme Wes Skraven et leur propose de jouer dans son prochain film : « Final Scream of the Last Summer on the Left » (FSLSL pour les intimes). A force de boniments à moitié baragouinés en anglais et en leur promettant des montagnes de X-Billes, il finit par les convaincre (après tout, tout le monde a entendu parler de lui dans l'Au-Delà). Sur le lieu de tournage à BoogeyWood, ils retrouvent diverses stars montantes de l'Au-Delà, essentiellement des bimbos décérébrées venues faciliter la vente du film. Bien entendu, ils ont également l'occasion de rencontrer le tueur vedette du film...qui n'est autre que le psychopathe à la tondeuse croisé précédemment. Toutefois au fil du tournage

apparaissent deux problèmes distincts :

- Les dispersions au cours du tournage ne sont pas simulées donc les personnages craignent vraiment pour leur vie. En effet Wes, dans une nouvelle démarche artistique particulièrement innovante, a décidé que les effets spéciaux ajoutés pour la diffusion sur les écrans sont superflus et qu'il veut montrer la violence telle qu'elle est vraiment dans l'Au-Delà.
- Le boogeyman attitré du film n'est pas enregistré auprès de la SPA, ce qui pourrait attirer l'attention de ses agents...voire même des Minilüi.

Les personnages devront donc composer avec toutes ces menaces, sauver leur peau et, s'ils le peuvent toucher le cachet qu'on leur a promis en aidant à Wes de finir le film qui devrait remporter un franc succès donc beaucoup de X-Billes.

Il convient de noter que, pendant toute la durée du tournage, Wes Skraven restera stoïque et très imbu de son art, devenant même méprisant à l'occasion envers ceux qui ne partagent pas sa vision des choses.

Textes : Laurent « Bob Darko » Devernay

Conseils, idées et relectures : Cricket et Gilles « Paul Muad'Dib Etienne »

Illustrations : Gilles « Paul Muad'Dib Etienne »