



Rave d'un jour

Scénario Z de style apéritif pour Brain Soda

samedi 1er mai 2004, par [ElvenHunter](#)

Notre avis : Rebondissements tirés par les cheveux, acteurs déjà vus, musique assourdissante, cette chose de John Idaho (2004) est une pure série Z remplie de tentacules et de bimbos qui bougent leurs corps de manière très suggestive. Interdit à la télévision pour cause d'incitation à la prise de drogue.

Synopsis

C'est l'anniversaire d'Audrey, la meilleure amie des personnages. Pour fêter ça, après un tour à la cafét', direction une rave sauvage trop de la mort qui tue organisée dans un entrepôt désaffecté... organisée oui, mais par un savant fou qui veut tester ses dernières créations.

Les seconds rôles

- **Audrey** : c'est son anniversaire aujourd'hui. 18 ans, ça se fête et donc direction une rave sauvage. L'actrice, âgée de 23 ans et venue toute droite de Biarritz où elle donnait des cours de salsa, est aussi bête que le personnage qu'elle est censée interpréter. Elle n'est pas là que pour ses jolis yeux verts et son postérieur qui fait fantasmer les jeunes âgés entre 14 et 18 ans.

- **Dee 6Ple** : l'assistant du savant fou. C'est lui qui sera derrière les platines et qui bougera son corps dans la cabine qui lui est réservée. Il se prendra trop au jeu ce qui pourra conduire les personnages vers son patron.

- **Arnaud** : Arnaud est un jeune branché trop cool. Cheveux décolorés et gominés, haut qui moule son corps musclé à force d'heures passées dans les salles de muscu', il revend aussi de l'ecstasy et sera un vrai "sauveur" pour les personnages.

- **Déborah** : Rien à signaler sauf qu'elle se fera happer par un tentacule en allant aux toilettes. A

noter que pour cause de petits budgets, on continuera à la voir parmi les figurants dans les plans suivants sa disparition... elle n'aura même pas changé de vêtements.

- **Les figurants** : Tout un tas de jeunes habillés pour donner un genre "branchés". Ils doivent être trente tout au plus, ce qui est peu pour remplir un entrepôt désaffecté et donné une impression de fête de folie, mais les budgets étant ce qu'ils sont, on n'a pas le choix ma brave dame.

- **Le savant fou** : Il est petit, est le sosie de Freud, et l'acteur qui le joue a bien su percer le côté givré du personnage. S'il a décidé d'organiser la rave c'est pour tester sa dernière invention sur des jeunes. Son but est de tuer tous ces adolescents grâce à un procédé qu'il a mis au point et à espérer que du fait de ce procédé ils se relèveront et marcheront à la manière de zombies pour conquérir le monde Minus. Oui Cortex. Le savant fou a comme avantages "assistant bossu et dévoué" et "Invention Totally Out of Control" (la tentacule)

- **La tentacule** : Il s'agit d'un mutant créé par le savant et qu'on a déjà pu voir dans le film "Les blobs attaquent le camping". La pauvre chose est totalement "out ou control" et s'attaque à tout ce qui passe à sa portée, l'attirant dans sa cachette dans les conduits d'évacuation des WC. Il s'agit d'un Monster of Terror à la cervelle d'oiseau.

Pré-générique (Fond musical : Free de



Gigi d'Agostino)

La première scène s'ouvre avec le gros plan sur un visage parfaitement maquillé d'une actrice (Audrey) qui doit donner l'impression de dormir. Ce sont ses amis (les PJ) qui la réveillent avec un "Joyeux Anniversaire" tonitruant. Il ne reste plus alors qu'à aller s'éclater au McD... ah nan, à la Bourboule sur Loire y'a pas de fast food... ben y'a qu'à aller au "Bistro du Coin" alors pour fêter l'événement comme il se doit.

Cette scène d'introduction doit permettre aux joueurs de se remémorer aventures passées s'il ne s'agit pas là de leur première partie. On peut remarquer que dans les rues, les gens sont très gentils et font bonjour à la caméra. Faut dire qu'avec ses 200 habitants, la Bourboule sur Loire n'a pas l'habitude de voir la télé et que c'est une véritable petite fête en soi. Ils ont d'ailleurs dépêché en urgence la fanfare et deux ou trois majorettes filmées en gros plan dans le film.

Enfin bref, les personnages iront au bistro où tous leurs amis (2-3 autres jeunes au maximum, dont Arnaud) les attendent. Lucien, le patron du rade a même mis quelques fleurs dans un vase "pour faire plus gai". Après avoir bien réfléchi à ce qu'ils pourraient faire pour fêter dignement ce passage à la maturité, Arnaud proposera une soirée dans la ville voisine.

Et là, paf, sans transition aucune il fait nuit et les personnages, accompagnés d'Audrey, se retrouvent devant un entrepôt d'où sort beaucoup de musique bruyante mais d'jeuns.

Timeline

Voici ce qui va se passer dans les prochaines heures. Vous pouvez naturellement ajouter des événements selon les goûts de vos joueurs.

J+1 heure (inspi musicale : DJ Fou, Je mets le Oaï)

Les personnages s'amusent comme des petits fous. La musique est forte, les corps se touchent. Certains ont même pu aller voir à droite ou à gauche si un beau surfer ou une lolita trop sympa ne traînent pas. Le DJ, Dee 6-Ple a un peu une tête bizarre avec sa

tête rasée et toutes ses cicatrices, mais il met le Oaï et saute dans tous les coins en demandant aux gens de sauter dans tous les sens, ce qu'on lui demande après tout. La caméra s'attardera sur quelques figurantes avec un bon bonnet D qui sautent dans tous les coins comme demander, produisant un effet enchantant le public du film à n'en point douter. Mais c'est normal, elles sont bien payées pour ça, après tout.

J+2 heures (inspi musicale : DJ Fex, Indie Walk)

Un des personnages (de préférence une fille ou Audrey si aucun PJ n'est une demoiselle) a envie d'aller aux toilettes et demande naturellement à toute la petite équipe de l'accompagner pour une raison connue uniquement par les représentantes du sexe féminin. Alors qu'elle attend devant la porte des dits toilette, elle entendra un hurlement. Mieux vaut trouver un moyen pour défoncer la porte et porter secours à l'origine du cri. Naturellement, les personnages ne réagiront que trop tard pour sauver l'infortunée. Ils ne verront qu'une tentacule arracher le T-Shirt de l'infortunée Déborah avant qu'elle ne disparaisse dans la cuvette des WC, laissant place à une sorte de peluche verte rappelant loin une tentacule hybride. Sa commence à sentir le roussi et les personnages vont devoir renvoyer cette abomination chez elle (sachant que les toilettes sont chez elle, c'est une façon de parler).

J+3 heures (inspi musicale : Scooter, Harder Faster Scooter)

Donnez des indices aux personnages comme quoi le monde tout autour d'eux semble aller plus vite (en fait, le film qui est passé en accéléré dans ces moments là), les fumigènes utilisés pour rajouter de l'ambiance se font plus denses et les strombo semblent devenir une lumière continue qui varie simplement d'intensité par petites sautes, tandis que les gens se déplacent vraiment très vite. En fait, pas tous les gens, seuls ceux qui n'ont pas pris de l'ecstasy vendue par Arnaud mais pour le moment, aucun moyen de le savoir. Malgré tout, les personnages qui sont arrivés un peu après le début de la fête ne doivent pas devenir autant "speed" que les figurants. Il leur faut encore avoir un minimum leur tête.



J+ 3 heures trente (inspi musicale : Safri Duo, Samb-Adagio)

Ca y est, les personnages sont atteints et commencent à bouger rapidement... trop rapidement. Les acteurs tout autour d'eux se rentrent dedans et eux-mêmes ont du mal à éviter tout obstacle qui pourrait se dresser devant eux. En plus de cela, ils ont la tête qui tourne.

De son côté, Dee 6Ple, trop emporté par son élan et par sa motivation va faire un saut de trop dans sa petite boîte. Et paf, le voilà qui va sentir le plancher s'écrouler sous ses pas. Les gens ne s'en apercevront qu'à la fin du morceau (5:57 si vous mettez celui conseillé, mais toute la partie lente a été virée au montage et il ne tient plus qu'en 1 minute environ) vu que la musique se sera tue. Les PJ pourront partir à la recherche du DJ. En fait, il est tombé à l'étage du dessous, dans la cache du savant fou qui a vu d'un très mauvais œil d'être ainsi dérangé alors qu'il était en plein calcul pour envoyer le prochain dosage de sa formule chimique contenue dans les fumigènes.

Dès que les personnages le verront, il va devoir s'expliquer. Utiliser la violence (sachant que son assistant est dans les vapes, il faudrait être bête pour s'en passer) lui fera perdre toute estime de soi et il avouera assez vite qu'il mène des expériences. Il se fera passer pour une personne étudiant les effets de la musique sur les oreilles des jeunes et sur la meilleure manière de réduire les effets nocifs pour l'ouïe. Balivernes, que cela, naturellement mais en bonne série Z il se peut bien que les personnages le croient... Malgré tout, vu qu'il transpire une aura malsaine, les personnages devraient ne pas le croire et pousser leur enquête un peu plus loin.

Pour la suite du scénario (musique conseillée : Safri Duo, Everything), il va falloir que les personnages trouvent un moyen de se soigner.

Pour cela, ils vont devoir comprendre pourquoi certains des participants à la rave semblent être

immunisés, puis partir à la recherche d'Arnaud et de ses smarties magiques.

Pour ce qui est de la fin du savant fou, après leur première "confrontation" (gagnée trop facilement par les joueurs), ils pourront entendre provenir du sous-sol un hurlement. C'est la tentacule qui s'était habituée à la musique et qui agresse son maître car plus aucun son ne se fait entendre... Laissez les personnages aider le "pauvre homme" et dès qu'ils auront le dos tourné, il leur fera un sale tour et avouera tout son plan machiavélique. Une nouvelle lutte sans merci devrait s'en suivre et finalement le savant fou disparaîtra en boitant par un tuyau caché au niveau du sol. Si les personnages tentent de le poursuivre, ils se retrouveront assez rapidement nez à nez avec la petite sœur du tentacule.

Il leur faudra aussi tenter de mettre la machine qui produit les fumigènes hors d'état pour limiter la contamination et, s'ils sont bien braves, faire en sorte de soigner ceux qui ne sont pas encore morts d'une crise cardiaque (cela arrive quand ils en auront fini avec le savant fou. On entendra un cri et la caméra ira hors de la cave. Là, gros plans sur des personnes à la poitrine qui explose, sur des ravers en pleine crise d'épilepsie, sur des cerveaux qui explosent à cause de la pression ou autres...)

Naturellement, le lendemain la presse parlera de cette jeunesse décadente et de toute la drogue consommée lors des raves. Dommage que l'ecstasy ait en fait servi d'antidote...

P.-S.

Prendre de l'ecstasy ou toute autre forme de drogue, c'est MAL. Ce scénario n'a en aucun cas l'idée d'inciter à cette consommation de produits prohibés.

Brain Soda est un jeu de rôles amateur qui peut être téléchargé sur : <http://www.brainsalad.fr.st>