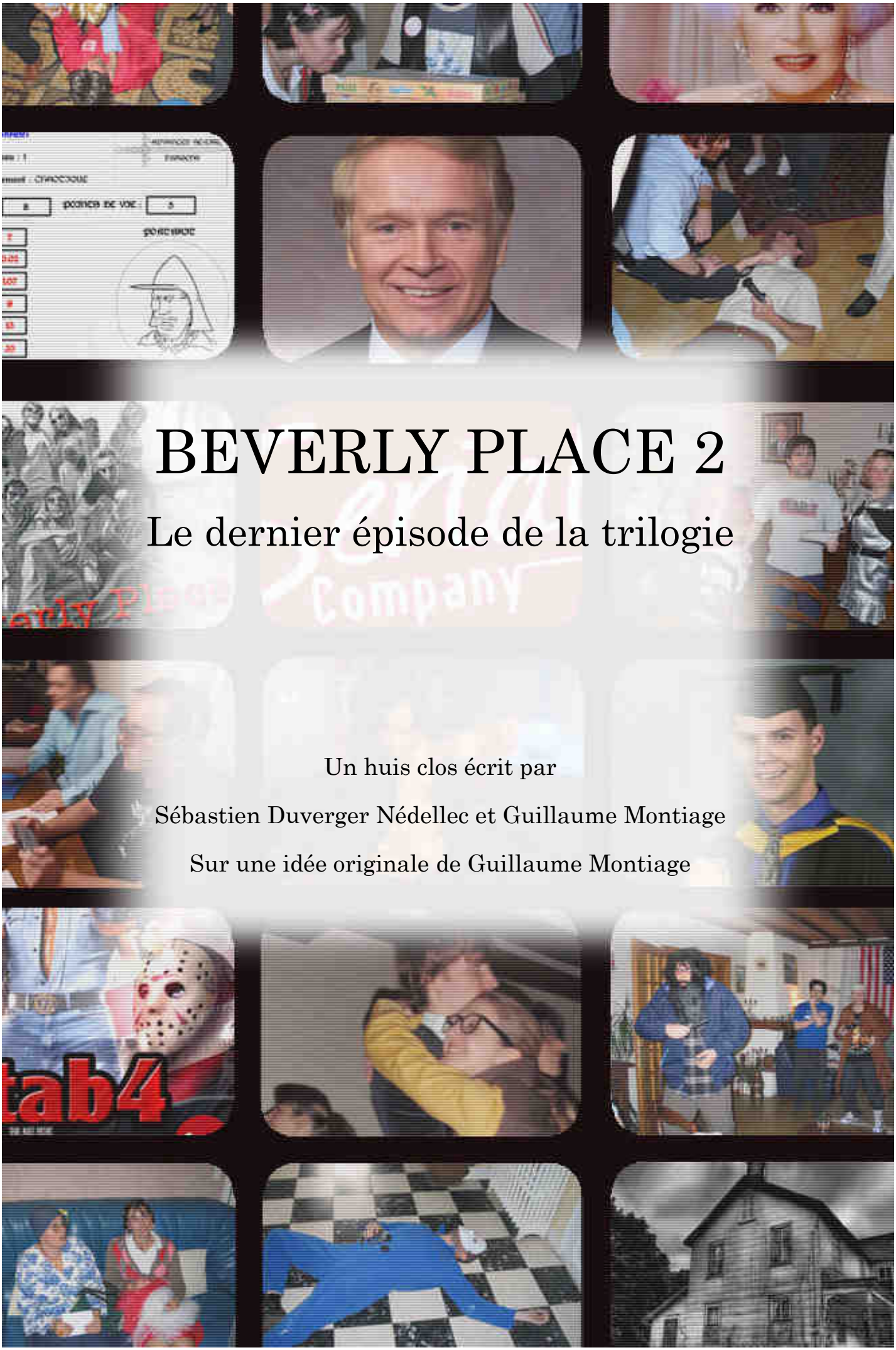

BEVERLY PLACE 2

Le dernier épisode de la trilogie

Un huis clos écrit par

Sébastien Duverger Nédellec et Guillaume Montiage

Sur une idée originale de Guillaume Montiage

SEBASTIEN

"Il y a des moments dans l'existence où tout bascule. Pour moi ce fut à l'accueil de la nuit du huis clos, lorsque le célébrissime Guillaume Montiage, ce maniaque de la précision du travail acharné et précis, a relevé son sombrero qu'il avait emprunté à des amis belges et m'a regardé droit dans les yeux en me disant avec son sourire charismatique :
"Beus, tu veux des chips ?"
C'est à cet instant que j'ai su que rien ne serait plus comme avant et que j'entrais de plein pied dans le Star System, le seul, le vrai, celui qui allait me faire rencontrer plusieurs fois l'unique Chuck Norris et qui ferait que rien ne serait plus jamais vraiment comme avant..."

GUILLAUME

"10 ans... C'était en 1998 que j'ai écrit Beverly Place premier du nom. Depuis cette date, plusieurs joueurs m'ont demandé si je pensais écrire un autre épisode.
Il fallait bien que je m'y mette un jour. Si j'attendais encore 10 années supplémentaires, je serais vraiment trop vieux pour jouer le djeuns écervelé. Heureusement, le hasard, ou plutôt le destin m'a permis de croiser un jeune homme plein d'avenir (et accessoirement de talent) nommé Sébastien Duverger Nédellec. C'était à la nuit du huis clos 2007. Quand il m'a raconté qu'il avait passé sa partie de Beverly Place à interpréter le rôle de Jason en ne prononçant que les deux mots suivants : "ouaaaaais coooool", je me suis dit que je tenais là un énergumène qui avait tout compris à la psychologie des personnages que j'avais essayée d'insuffler dans mon chef d'œuvre de débilité.
C'est donc tout naturellement que je lui ai proposé d'écrire avec moi Beverly Place 2.
Et grand bien m'en a pris car en matière d'humour, de second degré et d'idioties, je n'ai pas eu grand chose à lui apprendre.
Beverly Place 2 est plus con que le premier. Et c'est tant mieux."

Ze introduction

Cooool si t'es arrivé jusque là c'est que t'es arrivé jusque là ! Et si t'es arrivé jusque là, c'est que tu veux organiser ***Beverly Place 2 Ze Evil revenge of the serial chalet's horror night of the dead*** (tu permettras dans un souci de concision par la suite que j'écrive Beverly Place 2) et que si tu veux l'organiser et bien que tu as bien fait d'arriver jusque là parce que c'est le dossier d'organisateur que tu as entre les mains. Moi, je dis que tu es trop fort et que tu as l'étoffe pour organiser Beverly Place 2 (tu as remarqué, je n'ai pas écrit ***Beverly Place 2 Ze Evil revenge of the serial chalet's horror night of the dead*** mais Beverly Place 2, tu as donc compris le sens de ce mot qui t'a semblé compliqué : concision... non ? bon laisse tomber...). Mais que si par hasard, tu n'es pas arrivé jusque là et que tu n'as pas l'intention d'organiser Beverly Place 2 mais plutôt d'y jouer alors il faut que tu arrêtes ta lecture tout de suite car il serait super dommage qu'on te dévoile les secrets des intrigues du huis clos, par exemple que tu apprennes qu'il y a un serial killer qui cherche à massacrer tout le monde. Ça serait balot non ? Alors bye bye joueur ! Ici c'est 100% private organisateur !

Premières informations, Beverly Place 2 est un huis clos pour 9 joueurs (5 garçons, 4 filles) qui dure environ 5 heures. Tu ne pourras l'organiser tout seul ou alors tu es Monsieur ou Madame je suis à deux endroits à la fois. Et ça comme tu le sais, ce n'est pas possible. Non tu devras être aidé par au moins un camarade, voir plusieurs.

Beverly Place 2 est basé sur un scénario original, précis et acharné : des jeunes s'en vont faire la fête dans un chalet isolé de montagne alors qu'il y a 20 ans un serial killer avait sévi dans les environs. Et bien tu devineras jamais ce qu'il arrive ! Le serial killer est de retour ! Avoue que ca te laisse sans voix non ?

Alors évidemment si tu n'as pas de chalet à la montagne sous la main, ce n'est pas la peine de te dire "zuttttt, je ne vais pas pouvoir l'organiser", tu peux prendre une maison ou un grand appartement ça pourra faire l'affaire. Plutôt une maison si tu as le choix.

Niveau logistique, rien d'insurmontable : de quoi écouter de la musique, des costumes et accessoires de farces et attrapes, un téléphone portable et un petit radio cassette.

Le doc que tu es en train de lire, on l'a pompeusement appelé "Beverly Place 2 : masterpiece", tout d'abord parce que ça fait classe mais ensuite parce que c'est le document essentiel qui va te permettre d'organiser ce huis clos. Il contient dans un ordre plus ou moins logique toutes les informations dont tu auras besoin pour faire jouer tes petits camarades.

Bon t'es ready ?

Ze intrigue

Quand Télérama critiquera ce huis clos dans ses pages, il sera dit que : "Beverly Place 2 est une critique acerbe de la télé réalité et de la course à la célébrité à n'importe quel prix. Nous renvoyant notre propre image et nous confrontant grâce à une écriture au vitriol à nos propres incohérences, Beverly Place 2 dénonce avec brio tout ce que l'internet et les chaînes de télévision nous font subir de pire. Beverly Place 2 est un huis clos d'utilité publique."
Télérama n'aura pas tout à fait tort, mais en dehors de ses aspects culturels, voire philosophiques, Beverly Place 2 est, à l'image de son prédécesseur (Beverly Place, premier du nom pour ceux qui ne suivent pas) un hommage rendu à la sous culture et en particulier aux slaher movies. Le résumé de l'intrigue qui suit devrait t'en convaincre :
Tout d'abord, il faut dire quelques mots sur la Serial Company. Il s'agit du plus gros consortium médiatico-pharmaco-militaro-industrielo-agroalimentairo-financier du monde. Serial Company est leader sur tous les secteurs possibles et imaginables à travers ses marques les plus célèbres : Serial Cola, Serial Pizza, Serial Computer, Serial Condoms, Serial Weapons etc...
Pour ce qui concerne Beverly Place 2, c'est surtout Serial TV qui nous intéresse. Pour Halloween, Serial TV a décidé de frapper un grand coup : diffuser en direct live sur plus de 7500 chaines à travers le monde (y compris dans les pays en voie de développement car eux aussi ont droit à la Serial culture) une émission de télé réalité inédite intitulée : Serial'oween.
Le principe de l'émission est très simple : enfermer une dizaine de candidats dans un chalet soi-disant hanté et les filmer à leur insu. Leur faire croire qu'ils sont attaqués par des zombies, qu'ils sont les seuls survivants sur la planète et filmer leurs réactions. Serial TV va encore plus loin en invitant sur le show la plus grande des guest stars, la personnalité la plus adulée au monde : Chuck Norris, l'unique, le seul, le vrai.
En plus, ça tombe super bien car Serial Movies compte sortir le nouveau film de Chuck : Stab 4. Du coup, Serial'oween lancera officiellement le début de la campagne de publicité de Stab 4. Serial Company fera d'une pierre deux coups.
Les joueurs vont donc interpréter les candidats malgré eux à cette émission de télé-réalité et vont se rendre dans le fameux chalet pour une sombre excuse (tous sont invités par l'un de leurs amis, le beau Derek).
Tout irait bien si un vrai Serial Killer ne sévissait pas autour dudit chalet. Autant te le dire tout de suite : le serial killer, c'est Digger Banks.
"Mais qui est Digger Banks ??" devrais-tu te demander à cet instant précis. Et bien, je vais te répondre : Digger Banks est le nouvel impresario de Chuck Norris.
"Mais pourquoi diable Digger Banks tue-t-il ?" devrais-tu te demander à cet instant précis. Et bien là aussi, je vais te répondre : Digger Banks (qui a priori, n'est pas tout seul dans sa tête) veut bien faire son travail. Voire trop bien faire son travail. Il veut plus que tout au monde que le prochain film de Chuck Norris (Stab4) soit un succès overplanétaire. Il souhaite surtout qu'il ne lui

arrive pas la même mésaventure que le précédent impresario de Chuck. Celui-ci n'avait visiblement pas bien fait son travail, et depuis personne n'ignore que Chuck Norris chausse du 44 : c'est gravé à vie sur la joue droite de l'ancien impresario de Chuck Norris. Tout ça pour dire que voulant trop bien faire, Digger Banks se dit que ce serait une excellente idée pour faire de la pub autour du nouveau film de Chuck que d'assassiner vraiment des gens en direct à la TV. Imaginez : des VRAIS morts diffusés en direct devant des millions de téléspectateurs et Chuck Norris à la fin pour arrêter le tueur.

Là où on se dit que Digger Banks n'a pas tout à fait toute sa tête, c'est qu'il n'a pas poussé le raisonnement jusqu'au bout. Si Chuck Norris arrête le tueur, certes sa notoriété sera grandie mais surtout, le tueur risque de passer le plus mauvais quart d'heure de toute l'histoire de l'humanité. Et le tueur, c'est Digger Banks.

Comme tu le constates, la psychologie du personnage de Digger Banks a bien fait l'objet d'un travail de création extrêmement poussé de la part des auteurs de ce huis clos.

Ze casting

Beverly Place 2 est prévu pour 9 joueurs tous plus extraordinaires les uns que les autres. Il te faudra donc trouver des amis. Des filles et des garçons. 4 filles et 5 garçons pour être précis. Je sais, c'est dur, mais c'est comme ça.
Et si tu te demandes lequel de tes amis devra jouer tel ou tel personnage, voici de quoi t'aider à faire ton choix.

Les filles :

Sherryl

Sherryl est la plus jeune des personnages. C'est la plus mignonne, la plus gentille, la plus naïve aussi. C'est un petit être que l'on aimerait protéger tellement elle est attendrissante. Je n'aime pas dire du mal, mais effectivement, Sherryl est très gentille. Il faut avoir également conscience que de tous les prix Nobel que sont les personnages de ce jeu, Sherryl est probablement la plus... blonde. Tu devrais vite le comprendre en lisant son personnage. Il te faudra donc confier à ce rôle à une joueuse qui soit prête à jouer 5 heures avec cet état d'esprit.

Betty

Betty est une belle personne. Enfin, intérieurement je veux dire. Et puis de toute façon, ce qui compte, c'est la beauté intérieure non ? Contrairement aux autres personnages, Betty n'est pas quelqu'un de très expansif. Si tu as une amie un peu plus timide que les autres, c'est probablement ce rôle qu'il faudra lui confier. Mais attention : Betty n'est pas pour autant en retrait. C'est une femme volontaire qui sait prendre des décisions. C'est elle qui, avec Jean Kevin a le plus de "Serial spirit". (Tu comprendras vite ce dont il s'agit). Il faudra également que la joueuse incarnant Betty n'ait pas trop peur de se faire un peu charrier pendant le jeu.

Pamela

Pamela est une vraie pile électrique. Elle a la pêche 24 h sur 24. Elle a un phrasé jeanclaudevandamesque à base d'anglicismes approximatifs. Tu vois qui est Mia Frye ? Ben, tu multiplies par 1000 et tu as Pamela. Donc, dans l'idéal, ta joueuse doit savoir danser, être sportive et parler anglais (ou en tous cas connaitre savoir dire des mots comme happy face, spirit, parking, sandwich ou mascarpone avec l'accent).

Démonia

Elle est un peu le contraire de Pamela ou de Sherryl. Moins expansive, plus sombre, plus blasée, plus cynique, moins euh... bête ? Peut être... ou pas. Dans tous les cas, Démonia est quelqu'un de Dark. Si tu as une amie qui est une ancienne gothique (ou qui l'est toujours mais qui a de l'autodérision), confie lui le rôle de Démonia.

Les garçons (enfin, les hommes, les vrais quoi) :

Ron

Probablement le joueur le plus spécifique à caster. Il faudra que celui-ci soit rôliste, fan de films de zombies, de comics, amoureux de son ordinateur et de nouvelles technologies. Bref, il te faut un bon geek des familles parce qu'il va devoir utiliser des termes qui ne s'inventent presque pas. Il va devoir également maîtriser une partie de jeu de rôle pendant la soirée. Et accessoirement, il ne devra pas être allergique aux chips.

Jean Kevin

Le fils de Bob Serial. Probablement le personnage le plus en décalage avec les autres. Le seul à parler un français correct. Parmi les rôles masculins, ce sera celui que tu pourras confier à ton joueur le moins expansif.

Derek

Il s'agit du beau gosse du groupe. Si tu as connais un joueur particulièrement beau (en dehors de toi, qui j'en suis certain possède une beauté époustouflante), tu peux lui confier ce rôle. Là non plus, il n'est pas nécessaire au joueur interprétant Derek d'être particulièrement expansif. Il lui faudra être bien coiffé, c'est déjà pas mal.

Snoop Scratchy Scratch

"Triple S" pour les intimes. Pour le coup, c'est un vrai crétin, grande gueule, sûr de lui. La plupart des joueurs ayant interprété ce rôle se sont lancé dans un rap en direct (rap qu'ils avaient préparé au préalable). C'est pas pour mettre la pression au joueur que tu vas choisir, mais il aura intérêt à assurer !

Chuck Norris

Doit-on vraiment te faire l'affront de te dire qu'il n'est pas possible de confier ce rôle à n'importe qui ? Ce qu'il faut savoir, c'est qu'on ne joue pas Chuck Norris, on EST Chuck Norris. Dans tous les cas, ton joueur devra être viril. Si ton joueur est un vétéran de la guerre du Vietnam et qu'il connait les 59 moyens de tuer un homme rien qu'avec son pouce, c'est un plus. Il faut aussi que le joueur soit mature. Chuck est plus qu'un Dieu et il peut faire ce qu'il veut car rien ne lui résiste. En termes de jeu, il faut quelqu'un apte à ne pas passer son temps à brider le jeu des autres avec ses supers pouvoirs.

Bon, ça y est ? Ton casting est fait ? Passons à la suite...

Ze teasing

Tu ne l'ignores pas, mais on te le rappelle tout de même : 78.9 %* du succès d'un GN repose sur le teasing. Si ton teasing est mauvais, ce n'est même pas la peine de jouer. C'est la raison pour laquelle on a particulièrement soigné cette partie du GN.

Tout d'abord, histoire de mettre tes joueurs dans l'ambiance dès le teasing, il te faut créer un personnage qui sera l'interlocuteur privilégié des joueurs avant le jeu. Ce personnage est un employé de Serial GN. "Qu'est-ce que Serial GN ?" me demanderas-tu. Et bien, je vais te répondre : Serial GN est une filiale du groupe Serial spécialisée dans l'organisation de jeux de rôles Grandeur Nature. On te l'a dit, le groupe Serial est présent partout. Comme tu l'as constaté (ou que tu vas le constater) en lisant ce scenario, beaucoup des employés de Serial ont la particularité d'avoir des noms du style : Ben Benson, John Johnson ou Mike Mikeson.
Le personnage que tu vas créer devra avoir un nom qui obéit à cette règle et tu devras ensuite lui créer une adresse mail. C'est à partir de cette adresse que tu vas communiquer avec tes joueurs. Pour notre part, nous avons utilisé le nom de Rex Rexson et avons créé pour l'occasion une adresse mail : rex.rexson@yahoo.fr.
Pour le reste de l'explication, on utilisera le nom de Rex Rexson, mais comme tu es quelqu'un de très malin, tu auras compris que tu devras le remplacer par le nom que tu auras toi-même inventé pour ta partie.

Nous avons prévu plusieurs phases de teasing.

Tout d'abord, on te conseille d'envoyer un mail avec ta propre adresse mail pour expliquer aux joueurs qu'ils vont être contactés par Rex.Rexson. En effet, on a eu la mauvaise surprise de voir l'un ou l'autre joueur supprimer directement les mails de Rex, pensant qu'il s'agit de Spam. Si toi aussi tu as des amis paranoïaques, préviens les que Rex Rexson de Serial GN va les contacter et que c'est lui qui va se charger de l'organisationnel de Beverly Place 2.
On t'a listé ci-dessous les diverses étapes de l'opération teasing; le jour J étant le jour du jeu.

** Source : Serial Mediastats*

J-42 jours (c'est précis hein ?) : le premier contact.

Une fois que tu as adressé un mail prévenant les joueurs que Rex Rexson allait les contacter, c'est à lui d'entrer en jeu. Ci-dessous, tu trouveras le texte d'un mail global à adresser à tous tes joueurs.

On te conseille d'y joindre l'affiche teaser (TeaserChalet.jpg). Le fichier se trouve dans le répertoire ***Accessoires / Teaser***.

"Chers adhérents à Serial GN,

Je suis Rex Rexon, chargé de gamme chez Serial GN.

Notre équipe d'experts vous a tous sélectionnés pour participer à notre prochaine superproduction Grandeur Nature intitulée :

BEVERLY PLACE 2
Le dernier épisode de la trilogie

Ce huis clos (oui, on dit huis Clos chez Serial GN) se déroulera le XXXX prochain à l'adresse suivante : XXXXXX (une adresse qui fait rêver).
Les horaires de jeu vous seront communiqués ultérieurement.

Ce premier contact a pour objet de vous familiariser avec l'excellence de notre compagnie.

Je serai votre interlocuteur privilégié pour toute la préparation de ce Huis Clos. Vous pourrez me joindre à l'adresse rex.rexson@yahoo.fr * pour me poser toutes les questions concernant votre participation.

Dans un premier temps, je vous demanderai de bien vouloir m'accuser réception de ce mail.

Dès l'accusé réception reçu par nos services, nous vous adresserons une petite fiche résumé du personnage que vous allez interpréter.

Nous vous remercions d'avoir choisi Serial GN.

Serialement votre,
Rex Rexson chargé de gamme à Serial GN
« Serial GN, le Grandeur Nature comme je l'aime »

---

* Télex de dernière minute : le portail Yahoo vient d'être racheté par Serial Company pour la modique somme de 127 milliards de dollars.
A cette occasion Bob Serial a déclaré devant les représentants de Wall Street : "Tranquille !"
Gageons que ce nouvel instrument fera avancer d'un nouveau pas la croissance de SerialNet.

J-37 jours (environ parce que quand même, on n'est pas à une vache près) : l'envoi des pré-personnages.

Maintenant que Rex est entré en contact avec les joueurs, il est temps de révéler à chacun quel rôle il va interpréter. Pour cela, utilise les textes suivants propres à chaque joueur. Comme nous sommes des gens galants, on commence par les filles :

Betty

Chère XXXX,

Pour commencer, je propose que l'on se tutoie, parce que c'est plus sympa et que chez Serial GN, on est cool.

Tu trouveras ci-dessous un bref descriptif du personnage que tu vas interpréter à l'occasion du huis clos Beverly Place 2.

Tu joueras (roulements de tambours) : **BETTY**

Betty est un personnage à part dans l'univers de Beverly Place. Si on caricaturait Betty, on dirait d'elle qu'elle est la « moche » du groupe. Mais limiter la description de Betty à son physique serait une erreur. Betty est une jeune fille volontaire et romantique à la fois. C'est aussi quelqu'un de très fidèle en amitié et… en amour…

En termes d'accessoires, il te faudra t'habiller de façon ringarde et démodée. Une vieille robe (celle que ta grand-mère portait le dimanche pour aller au bal par exemple), des vieilles chaussures, d'horribles chaussettes seraient un bon début. Évidemment, il te faudra une énorme paire de lunette triple foyers. Question coiffure, si un chignon ou une queue de cheval serait possible, ce serait bien. Enfin, si tu as la possibilité de te faire poser un appareil dentaire, ce serait le top du top !

Pour t'inspirer et si tu en as l'occasion, je te conseille de visionner quelques épisodes du feuilleton « Ugly Betty » pour s'inspirer du look de l'héroïne.

Par ailleurs, tu trouveras ci-joint un flyer publicitaire concernant le chalet Georgie Tobby. C'est là que sera censé se dérouler le jeu. Je te conseille de le lire pour déjà t'imprégner de l'ambiance qu'aura Beverly Place 2.

Enfin, il me faudrait rapidement une photo de toi style photo d'identité. Si la photo te représente en Betty (avec grosses lunettes et dentier…), ce serait génial.

Je te recontacterai très bientôt pour de nouvelles informations.

Serialement vôtre
Rex Rexson chargé de gamme à Serial GN
« Serial GN, le Grandeur Nature comme je l'aime »

Sherryl

Chère XXXX,

Pour commencer, je propose que l'on se tutoie, parce que c'est plus sympa et que chez Serial GN, on est cool.

Tu trouveras ci-dessous un bref descriptif du personnage que tu vas interpréter à l'occasion du huis clos Beverly Place 2.

Tu joueras (roulements de tambours) : **SHERRYL**

Sherryl est une jeune pom-pom-girl pleine d'énergie et passionnée par tout ce qui touche à ce loisir (le cheerleading). Elle est parfois un peu naïve mais elle est tellement gentille. Si on voulait être méchant, on dirait de Sherryl qu'elle est blonde, ultra blonde. Le meilleur ami de Sherryl reste Puffy, son petit chien-chien qu'elle adore pouponner et maquiller.

En termes d'accessoires, il te faudra une tenue typique de pom-pom-girl : jupette, chaussures de sport et pompons (c'est joli les pompons non ?)
Une coiffure enfantine (genre des couettes) serait top ! Un plus serait que tu viennes avec un bisounours à la main. Il te faudra absolument un petit chien (Puffy). Une peluche fera l'affaire.

Par ailleurs, tu trouveras ci-joint un flyer publicitaire concernant le chalet Georgie Tobby. C'est là que sera censé se dérouler le jeu. Je te conseille de le lire pour déjà t'imprégner de l'ambiance qu'aura Beverly Place 2.

Enfin, il me faudrait rapidement une photo de toi style photo d'identité. Si la photo te représente en Sherryl (sourire niais, couettes etc…), ce serait génial.

Je te recontacterai très bientôt pour de nouvelles informations.

Serialement vôtre
Rex Rexson chargé de gamme à Serial GN
« Serial GN, le Grandeur Nature comme je l'aime »

Pamela

Chère XXXX,

Pour commencer, je propose que l'on se tutoie, parce que c'est plus sympa et que chez Serial GN, on est cool.

Tu trouveras ci-dessous un bref descriptif du personnage que tu vas interpréter à l'occasion du huis clos Beverly Place 2.

Tu joueras (roulements de tambours) : **PAMELA**

Pamela est l'archétype de la clubbeuse. Prof de *dance* (Pas prof de danse hein ! De DANCE !!!) à la fameuse émission « Serial Academy ». Pamela est une vraie pile électrique. Elle parle un franglais douteux, a la *happy face* toute la journée, mange bio, et fais énormément de sport (pour entretenir son *body*). Sa passion, c'est la *dance* et elle veut que tout le monde partage sa passion. C'est pour cela qu'elle n'hésite pas improviser quelques cours dès que l'occasion se présente.

En termes d'accessoires, Pamela est chébran. Il faut dire qu'elle est la patronne du Macumba Night, la boite de nuit la plus *hype* de tout Beverly Place. Il te faudra t'habiller de manière chic et mode à la fois. Tous les accessoires qui te permettraient de frimer sont les bienvenus : lunettes de soleil extra larges, coupe de cheveux électrique, tenue brillante, bijoux bling bling etc…
Bref, c'est strass et paillettes ! Il faut que tu soies *shiny girl* !

Par ailleurs, tu trouveras ci-joint un flyer publicitaire concernant le chalet Georgie Tobby. C'est là que sera censé se dérouler le jeu. Je te conseille de le lire pour déjà t'imprégner de l'ambiance qu'aura Beverly Place 2.

Enfin, il me faudrait rapidement une photo de toi style photo d'identité. Si la photo te représente en Pamela (sunglasses, happy face etc…), ce serait génial.

Je te recontacterai très bientôt pour de nouvelles informations.

Serialement vôtre
Rex Rexson chargé de gamme à Serial GN
« Serial GN, le Grandeur Nature comme je l'aime »

Démonia

Chère XXXX,

Pour commencer, je propose que l'on se tutoie, parce que c'est plus sympa et que chez Serial GN, on est cool.

Tu trouveras ci-dessous un bref descriptif du personnage que tu vas interpréter à l'occasion du huis clos Beverly Place 2.

Tu joueras (roulements de tambours) :

DEMONIA

Si l'on voulait caricaturer Démonia, on utiliserait un seul qualificatif : gothique. Démonia adore tout ce qui tourne autour de la sorcellerie et de la magie noire. Éternelle rebelle, elle crache sur la société de consommation qui lobotomise les esprits des plus faibles. Démonia collectionne également les photos de chats écrasés.

En termes d'accessoires, il te faudra bien évidemment te vêtir entièrement de noir. Des accessoires tels que piercings, bagues en forme de tête de mort, crucifix, pendentif en forme de pentacle, scarifications diverses seraient les bienvenues.
Un maquillage gothique (rouge à lèvres noir, vernis à ongles noirs etc…) rendrait ton personnage encore plus crédible.

Par ailleurs, tu trouveras ci-joint un flyer publicitaire concernant le chalet Georgie Tobby. C'est là que sera censé se dérouler le jeu. Je te conseille de le lire pour déjà t'imprégner de l'ambiance qu'aura Beverly Place 2.

Enfin, il me faudrait rapidement une photo de toi style photo d'identité. Si la photo te représente en Démonia (rouge à lèvres noir etc…), ce serait génial.

Je te recontacterai très bientôt pour de nouvelles informations.

Serialement vôtre
Rex Rexson chargé de gamme à Serial GN
« Serial GN, le Grandeur Nature comme je l'aime »

Derek

Cher XXXX,

Pour commencer, je propose que l'on se tutoie, parce que c'est plus sympa et que chez Serial GN, on est cool.

Tu trouveras ci-dessous un bref descriptif du personnage que tu vas interpréter à l'occasion du huis clos Beverly Place 2.

Tu joueras (roulements de tambours) : **DEREK**

Derek est le beau gosse du groupe : top model, fashion victim, tombeur de ces dames. Derek est une sorte d'Apollon dont le physique fait tomber en pâmoison toute la gent féminine.

En termes d'accessoires, il te faudra t'habiller à la mode, si possible de façon sophistiquée. Des petits accessoires seraient les bienvenus (lunettes de soleil fashion, miroir, crèmes de soin pour le visage, bijoux divers).

Il te reste quelques jours pour parfaire ton bronzage, te blanchir les dents, te laisser pousser les cheveux afin de pouvoir recoiffer ta mèche.

Pour t'inspirer et si tu en as l'occasion, je te conseille de visionner le chef d'œuvre « Zoolander » avec Ben Stiller.

Par ailleurs, tu trouveras ci-joint un flyer publicitaire concernant le chalet Georgie Tobby. C'est là que sera censé se dérouler le jeu. Je te conseille de le lire pour déjà t'imprégner de l'ambiance qu'aura Beverly Place 2.

Enfin, il me faudrait rapidement une photo de toi style photo d'identité. Si la photo te représente en Derek (coupe branchée, sourire ultra-bright), ce serait génial.

Je te recontacterai très bientôt pour de nouvelles informations.

Serialement vôtre
Rex Rexson chargé de gamme à Serial GN
« Serial GN, le Grandeur Nature comme je l'aime »

Jean Kevin

Cher XXXX,

Pour commencer, je propose que l'on se tutoie, parce que c'est plus sympa et que chez Serial GN, on est cool.

Tu trouveras ci-dessous un bref descriptif du personnage que tu vas interpréter à l'occasion du huis clos Beverly Place 2.

Tu joueras (roulements de tambours) :

JEAN KEVIN

Jean Kevin est un personnage à part dans l'univers de Beverly Place. Si on caricaturait Jean Kevin, on dirait de lui qu'il est le « bourge de service ». Jean Kevin est le fils de Bob Serial, le patron du consortium le plus gigantesque au monde : la Serial Company. Jean Kevin a un peu de mal à comprendre les motivations et même le langage des jeunes de son âge. Il n'est pas vraiment branché show business, strass, paillettes et autres dancefloor… Il s'intéresserait plutôt aux fluctuations boursières et aux documents manageriels.

En termes d'accessoires, il te faudra t'habiller de façon très classique et chic à la fois. Un blazer, une chemise vichy, un petit foulard hermès, un pantalon blanc, une petite sacoche en bandoulière feraient par exemple de toi un excellent Jean Kevin.
Tu devras également apporter une montre bien clinquante (ce sera ta Serial Rollex).

Par ailleurs, tu trouveras ci-joint un flyer publicitaire concernant le chalet Georgie Tobby. C'est là que sera censé se dérouler le jeu. Je te conseille de le lire pour déjà t'imprégner de l'ambiance qu'aura Beverly Place 2.

Enfin, il me faudrait rapidement une photo de toi style photo d'identité. Si la photo te représente en Jean Kevin (sourire coincé, coupe de cheveux très sage…), ce serait génial.

Je te recontacterai très bientôt pour de nouvelles informations.

Serialement vôtre
Rex Rexson chargé de gamme à Serial GN
« Serial GN, le Grandeur Nature comme je l'aime »

Chuck Norris

Cher XXXX,

Pour commencer, je propose que l'on se tutoie, parce que c'est plus sympa et que chez Serial GN, on est cool.

Tu trouveras ci-dessous un bref descriptif du personnage que tu vas interpréter à l'occasion du huis clos Beverly Place 2.

Tu joueras (roulements de tambours) :

CHUCK NORRIS

Est-il vraiment utile de présenter Chuck Norris ?
Chuck Norris est Chuck Norris.

En termes d'accessoires, il te faudra tenter d'arriver à la cheville du grand Chuck et donc porter un jean assez souple pour effectuer une série de low kicks et de flip flap pour te déplacer. Une chemise style western et une belle ceinture digne d'un vrai Texas Ranger seraient un plus.

Très important : il te faudra te laisser pousser la barbe et les cheveux dans le cou. Tu peux aussi porter une perruque (mais c'est un peu décevant car le vrai Chuck Norris peut ordonner à ses cheveux de pousser à la vitesse qu'il souhaite, lui…).

Par ailleurs, tu trouveras ci-joint un flyer publicitaire concernant le chalet Georgie Tobby. C'est là que sera censé se dérouler le jeu. Je te conseille de le lire pour déjà t'imprégner de l'ambiance qu'aura Beverly Place 2.
Enfin, il me faudrait rapidement une photo de toi style photo d'identité. Si la photo te représente en Chuck (regard viril, muscles faciaux saillants etc…), ce serait génial.

Je te recontacterai très bientôt pour de nouvelles informations.

Serialement vôtre
Rex Rexson chargé de gamme à Serial GN
« Serial GN, le Grandeur Nature comme je l'aime »

Ron

Cher XXXX,

Pour commencer, je propose que l'on se tutoie, parce que c'est plus sympa et que chez Serial GN, on est cool.

Tu trouveras ci-dessous un bref descriptif du personnage que tu vas interpréter à l'occasion du huis clos Beverly Place 2.

Tu joueras (roulements de tambours) : **RON**

Si on caricaturait Ron, on dirait de lui que c'est tout simplement un super geek. Ron est fan d'informatique et de nouvelles technologies. Mais pas seulement : Ron est un joueur, il passe beaucoup de temps sur les MMORPG ou autour des tables de jeu de rôle (c'est un MJ que les joueurs adorent). Évidemment, Ron est célibataire parce qu'il faut dire qu'il a atteint un tel niveau de culture rôlistique que ça en effraie les filles (ça se comprend). Ron a également la chance d'être doté d'un humour à toute épreuve.
En termes d'accessoires, il faut t'habiller comme un geek ex : T Shirt à l'effigie d'un super héros, casquette tiré d'un film de geek (genre Matrix ou StarWars), anneau elfique au doigt, vieux jeans, vieilles baskets, paquet de chips à la main.
Il te faudra absolument un bleu de travail et un masque de gardien de hockey (comme celui de Jason dans la série des vendredi 13). Mais chuuut, ça reste top secret entre toi et moi pour le moment. En plus de tout ça, il faudra que tu apportes ton matériel de rôliste (divers dés, paravent héroic fantasy etc…).

Par ailleurs, tu trouveras ci-joint un flyer publicitaire concernant le chalet Georgie Tobby. C'est là que sera censé se dérouler le jeu. Je te conseille de le lire pour déjà t'imprégner de l'ambiance qu'aura Beverly Place 2.

Enfin, il me faudrait rapidement une photo de toi style photo d'identité. Si la photo te représente en Ron (casquette Starwars, chips en bouche etc…), ce serait génial.

Je te recontacterai très bientôt pour de nouvelles informations.

Serialement vôtre
Rex Rexson chargé de gamme à Serial GN
« Serial GN, le Grandeur Nature comme je l'aime »

Snoop Scratchy Scratch :

Cher XXXX,

Pour commencer, je propose que l'on se tutoie, parce que c'est plus sympa et que chez Serial GN, on est cool.

Tu trouveras ci-dessous un bref descriptif du personnage que tu vas interpréter à l'occasion du huis clos Beverly Place 2.

Tu joueras (roulements de tambours) :

SNOOP SCRATCHY SCRATCH

Snoop Scratchy Scratch est un rappeur, un vrai. Mais Snoop est surtout une star car il vient de triompher en gagnant la finale de la fameuse émission de télé réalité : la Serial Academy.
Snoop avance dans la vie d'un pas chaloupé hip hop, parle verlan et a conscience de son immeeeeeeeense talent.

En termes d'accessoires, il te faudra te costumer en rappeur. Ce qui veut dire soit un survêtement blanc de marque Lacoste ou autres (dont le pantalon sera relevé sur un de tes mollets) soit un jean porté sous les fesses mettant en valeur un caleçon Hugo Boss. Il te faudra **absolument** une casquette vissée (de travers sur la tête). Tu peux rajouter un bandana sous la casquette. Des accessoires du style énorme pendentif en or, bijoux à faire pâlir d'envie Mister T, manteau de fourrure blanc seraient les bienvenus.

Pour t'inspirer, tu peux rechercher quelques photos de star du rap tel que Snoop Doggy Dog, ou l'extraordinaire Vanilla Ice. L'important étant que tu fasses dans l'ultra cliché.

Par ailleurs, tu trouveras ci-joint un flyer publicitaire concernant le chalet Georgie Tobby. C'est là que sera censé se dérouler le jeu. Je te conseille de le lire pour déjà t'imprégner de l'ambiance qu'aura Beverly Place 2.

Enfin, il me faudrait rapidement une photo de toi style photo d'identité. Si la photo te représente en Snoop (casquette sur la tête etc…), ce serait génial.

Je te recontacterai très bientôt pour de nouvelles informations.

Serialement vôtre
Rex Rexson chargé de gamme à Serial GN
« Serial GN, le Grandeur Nature comme je l'aime »

J-30 jours : le site de la Serial Company.

Si tes joueurs sont des gens disciplinés, tu devrais être en possession de toutes les photos nécessaires à l'établissement des trombinoscopes et du site web de la Serial Company. Les trombinoscopes, on t'en parlera dans le paragraphe suivant concernant l'envoi des personnages. Là, on va te parler du site web de la Serial Company. Nous l'avons créé afin de faire office de teaser et de distiller quelques informations aux joueurs. On peut y trouver entre autres :

- le mot du président (Bob Serial himself)
- un résumé des grands évènements de la Serial Academy
- une interview de Digger Banks
- un descriptif du chalet et la légende de Georgie Tobby

Si tu n'y connais absolument rien en informatique, nous ne pourrons pas vraiment t'aider pour le déploiement de ce site. Cela serait bien trop long à expliquer et le mieux est que tu te fasses aider. Si tu t'y connais un peu, le site est complètement statique et doit être juste recopié sur un espace web. En fait (et c'est très important), il existe trois versions du site :

- une pour Sherryl qui vit dans un monde de bisounours et quoi qu'elle lise elle l'interprète d'une façon très personnelle. Sans compter qu'à son insu, son père a installé un contrôle parental sur son ordi. Ce contrôle parental hyper évolué transforme le contenu du web de façon à ne pas perturber la gentille Sherryl.
- une pour Jean-Kevin qui vit dans le monde de la grande finance qui ne lui a pas laissé le temps de mémoriser correctement les noms des gens qu'il a croisés.
- une pour tous les autres personnages

Il te faudra aussi pour personnaliser tes sites en changeant dans chacun des répertoires image :

- Digger Banks (Banks.jpg) en mettant la photo de l'organisateur qui l'incarnera à la fin du huis clos, une belle chemise à fleurs de rigueur
- Nikloss (na.jpg) en mettant la photo de l'organisateur qui l'incarnera, un sourire ultrabright de rigueur
- Pamela (Pamela.jpg) en mettant la photo de la joueuse en costume hype
- professeur Hampton (Hampton.jpg) en mettant la photo d'un organisateur, costard gris de rigueur

Il te faudra donc copier le site à trois endroits différents et ensuite, il te suffira d'envoyer le bon lien à chaque joueur.
Les fichiers se trouvent dans le répertoire ***Accessoires / Teaser / Sites Serial Company***.

Pour cela, tu peux utiliser le texte suivant :

« Cher XXXX,

Tu trouveras ci-dessous le lien qui te mènera tout droit au site de la Serial Company.

Je te conseille de prendre quelques minutes pour le visiter. Tu y trouveras nombre d'informations qui te seront fortement utiles au moment du huis clos.

Pour accéder au site de la Serial Company : http://www.XXXXXXX

Serialement vôtre
Rex Rexson chargé de gamme à Serial GN
« Serial GN, le Grandeur Nature comme je l'aime » »

Fais bien attention à ne pas te tromper et à bien adresser les bons liens à Sherryl et Jean Kevin.

J-15 jours : l'envoi des personnages

Bon ben là, il n'y a pas grand-chose à dire si ce n'est que tu dois envoyer à chaque joueur sa fiche de personnage. Les fichiers se trouvent dans le répertoire ***Personnages***.

Tu dois aussi envoyer à chacun un trombinoscope. Pour cela, nous t'avons joint deux fichiers que tu pourras compléter avec les photos de tes joueurs. Là aussi, tu dois faire attention car Jean Kevin aura un trombi différent des autres joueurs. Une petite remarque concernant Betty. Son personnage peut lui être adressé sous forme de journal intime. Pour cela, il te faudra soit faire appel à un imprimeur professionnel soit être un peu bricoleur (ce qui n'est pas notre cas). Des documents de jeux sont à envoyer à certains personnages. Les fichiers se trouvent dans le répertoire **Accessoires \ Documents**.

Betty

- le tableau Serial Music des prévisions de ventes mondiales du single "Dans ta face !" (cf. PrevisionsChiffresVenteDansTaFace.pdf).
- les paroles de "Dans ta face !" titre de Snoop Scratchy Scratch que Serial Music produit (cf. DansTaFace.pdf).

Démonia

- l'article de journal sur les disparitions mystérieuses dans la forêt de Nozewitch (cf. ArticleDisparition.pdf).

Derek

- le dossier que lui remet la production de Serial'O'Ween lui expliquant son rôle dans l'émission de télé-réalité (cf. DossierSerialoween.pdf).

Ron

- le scénario de Advanced Serial Dragons qu'il a l'intention de faire jouer pendant la soirée (cf. Répertoire Advanced Serial and Dragons)
- les paroles de "Dans ta face !" sur lesquels il a travaillé les samples (cf. DansTaFace.pdf).

Snoop Scratchy Scratch

- les paroles de "Dans ta face !" son rap dont il est vachement fier (cf. DansTaFace.pdf).

A tous, tu dois également envoyer le prospectus publicitaire du chalet Georgie Tobby SAUF à Sherryl car Derek évite de lui envoyer car tu comprends ça parle de tueur en série et il n'est pas sûr que Sherryl supporterait la révélation (cf. ProspectusChalet.pdf).

En même temps, tu peux envoyer à chaque joueur les 3 chansons préférées de son personnage. Là, tout va dépendre des chansons que tu te seras procuré (en toute légalité cela va sans dire).

Pour notre part et à titre d'exemple, nous avons choisi les morceaux suivants :

Betty

- I Had the time of my life - BO de Dirty Dancing
- Let the music play - Barry White

Sherryl

- I Had the time of my life - BO de Dirty Dancing
- Barbie Girl - Aqua

Pamela

- No limit -2 Unlimited
- The rythm of the night - Corona

Démonia

- Tainted Love - Marylin Manson
- Le 3eme sexe - Indochine

Derek

- Macho man - Village People
- Let the music play - Barry White

Jean-Kevin

- De la musique classique

Chuck Norris

- Livin' in america - James Brown
- Born in the USA - Bruce Springsteen

Ron

- Still Loving you - Scorpions
- Jump - Van Halen

Snoop Scratchy Scratch

- My name is – Eminem
- The fresh prince of Bel Air - Will Smith (celle là, elle fait mal aux oreilles...)

En plus, il faudra envoyer à chaque joueur Stayin' alive des Bee Gees. A tout le monde, sauf à Chuck Norris bien sûr. Pourquoi envoyer ces morceaux ? Car tu vas les passer en jeu et il est probable que chaque joueur vienne à se trémousser spontanément sur sa chanson préférée. Et puis peut-être que Betty et Derek vont se rendre compte qu'ils ont en commun d'aimer la même chanson (dans notre exemple Let the music play de l'immenssssssssse Barry White).

Ze logistique

La préparation de Beverly Place 2 ne demande pas une logistique trop poussée. Juste une bonne organisation et coordination entre les organisateurs et le tour est joué. Mais tout de même, avant le jeu tu devras préparer plusieurs éléments techniques qu'on te décrit ci-dessous.

La radio

La musique tient une place importante dans le huis clos. Que dis-je une place primor.. primard.. une place importante ! Que serait Beverly Place 2 sans ses grands succès musicaux ! Il faut que ca groove ! Et pour cela rien de tel qu'une bonne ambiance soignée avec des tubes des années 70-80. On n'a quand même rien fait de mieux depuis. C'est évident. Pour instaurer une telle ambiance punchy, on a décidé de faire tourner une radio en permanence dans le chalet. Pour cela on a juste utilisé un ordinateur et on a balancé une belle playlist musicale (que tu pourras trouver dans les annexes de ce document). On a juste précisé à nos joueurs qu'il ne fallait pas y toucher... Mais comme on mettait une radio dans le chalet, on s'est dit mais ca serait trop bête de ne pas mettre des flashs radios pour dire que les zombies sont sortis de terre. Donc dans la playlist on a ajouté des flashs radios. Pour l'ambiance angoissante. Comme il est probable que tu fasses ta propre playlist, il est indiqué à peu près à quel moment tu dois intégrer les flashs radios.

Il n'y a qu'un morceau qui est obligatoire de mettre c'est le Staying alive des Bee Gees, parce que tout d'abord c'est le morceau le plus groovy de tous les temps et aussi parce que c'est le morceau qui est intrinsèquement lié à l'histoire du chalet et le sauvetage de Pamela. Ensuite parce que tous les personnages aiment Staying alive sauf Chuck Norris qui déteste ce morceau (cf. Timing - Chuck n'aime pas Staying alive)

En résumé pour construire ta playlist, il faut :

- un générique de début, nous on a mis Thriller du grand Michael Jackson. C'est le générique de Serial'oween
- un jingle radio court (cf. fichier JingleSerialRadio.mp3) qui revient régulièrement entre des séries de morceaux
- un flash radio 1 (cf. fichier News1.mp3) aux alentours de H + 45 minutes (si H est le début du huis clos)
- un flash radio 2 (cf. fichier News2.mp3) aux alentours de H + 1 heures 40 minutes
- un flash radio 3 (cf. fichier News3.mp3) aux alentours de H + 2 heures 20 minutes
- un flash radio qui lance Staying alive (cf. LaunchStayingAlive.mp3)
- Staying alive des Bee Gees
- Un bout d'une chanson hyper glamour et hyper célèbre (comme par exemple "Hello" de Lionel Richie)
- les rires (cf. Rires1.mp3, Rires2.mp3, Rires".mp3). Ces derniers sont des sortes de rires de sitcom. Ils sont à positionner en début de soirée. C'est un clin d'œil pour faire comprendre aux personnages qu'ils sont filmés à leur insu. Mais d'ici à ce qu'ils le comprennent...

Évidemment, ta curiosité t'aura poussé à écouter les différents flashs. C'est bien. Comme ça tu comprendras mieux le déroulement de ce jeu. Les fichiers se trouvent dans le répertoire **Accessoires \ Serial Radio**.

Les téléphones

Pour pouvoir jouer Beverly Place 2 dans les meilleures conditions, il te faudra trois téléphones. Idéalement, il faudrait le téléphone fixe du lieu du jeu qui devra être placé dans la pièce principale.

Ensuite il faudrait un téléphone portable qui te servira à appeler le chalet et à répondre au coup de fil passé à Serial Pizza. Et enfin, il te faudra un téléphone qui fera office de téléphone du shérif Bigsby. Il s'agira là d'un téléphone avec répondeur dont tu auras préalablement modifié l'annonce (cf plus bas : le numéro de téléphone du Shérif Bigsby). Tu verras tout ça dans le timing qui est rédigé un peu plus loin dans ce document. Et oui, Beverly Place 2 est un huis clos ayant succombé aux charmes de la technologie moderne.
Par contre pour les joueurs, il faudra expliquer que le chalet Georgie Tobby est perdu en pleine nature et qu'il n'y a pas de réseau. Le seul moyen de communiquer avec l'extérieur est d'utiliser le téléphone fixe du chalet.

Les caméras

Afin que les personnages puissent se douter durant la première partie du huis clos qu'ils sont sur un plateau de télévision, il convient de truffer les pièces du huis clos de caméras. Pour cela, il suffit d'utiliser des webcams basiques. Si possible en avoir le plus possible et les mettre ni trop en évidence, ni trop cachées. Au sommet d'un meuble par exemple. Dans des endroits incongrus aussi aux toilettes, dans le frigidaire... Il n'y a aucun problème scénaristique que les caméras soient découvertes. Bien au contraire !
Si Ron vient voir les organisateurs pour analyser une caméra, il faut lui répondre que c'est une "Serial Cam' 434XT5 Zoom Double Core P112" et que c'est la dernière génération ultra perfectionnée de micro-caméras utilisée sur tous les grands plateaux de télévision.

Les accessoires

Certains documents sont à mettre dans le chalet avant le début du jeu. Attention ! Avant le début du jeu ! Si tu les mets après et bien ils ne serviront à rien !
Les fichiers se trouvent dans le répertoire **Accessoires \ Documents**.

Le prospectus Serial Pizza et la nourriture

Ce prospectus est là pour créer les conditions de l'arrivée en jeu du PNJ Cruz et pour que les joueurs du huis clos puissent manger (cf. Timing la livraison de pizzas). Le but est que les joueurs appellent Serial Pizza en utilisant le numéro sur le prospectus (le numéro de portable d'un organisateur qu'il faudra ajouter sur le document). L'organisateur au bout du fil prendra la commande comme un employé de base de Serial Pizza. Idéalement si la cuisine du lieu du huis clos est en jeu, il devrait se trouver là, collé sur le frigidaire.
Tu auras compris que pour nourrir tes joueurs, il te faudra commander des pizzas (ou les faire toi même mais idéalement; il faudrait le faire dans un endroit hors jeu, histoire de conserver un effet de surprise comme tu le constateras en lisant le timing) (cf. fichier ProspectusSerialPizza.jpg).

Le tract Chuck for Forest

Ce tract informatif relate l'étrange expérience du professeur Woodlost et d'un appel désespéré d'un collectif à Chuck Norris pour retrouver le professeur disparu (cf. Timing Arrivée de Woodlost). Il est à mettre quelque part dans la pièce principale (cf. fichier ChuckForForest.pdf).

Les publicités du chalet

Ces tracts informatifs sont à mettre quelque part dans la pièce principale du huis clos. En plusieurs exemplaires. Ils servent à donner des informations de contexte sur le chalet et ses spécificités. Notamment que ce chalet a connu une illustre cliente en la personne de la regrettée Barbara Cartland. (cf. fichier ProspectusChalet.pdf & ProspectusBarbaraCartland.pdf).

Le numéro de téléphone du Shérif Bigsby

Face aux terribles événements qui se déroulent dans le chalet, nul doute que nos joueurs souhaiteront solliciter la police. Pour cela quoi de mieux qu'un coup de téléphone ? L'idée est que les joueurs appellent les autorités et qu'ils tombent sur un répondeur. Mais grâce à cet appel, le shérif Bigsby débarquera un peu plus tard dans la soirée (cf. PNJ Bill Bigsby). Donc a côté du téléphone du lieu du huis clos, il faut mettre un petit post-it avec écrit "Shérif Bill Bigsby" et mettre un numéro de téléphone. Ce numéro de téléphone doit correspondre à un numéro d'un portable d'un des organisateurs. Préalablement, il faut avoir enregistré un message sur le portable. Le message devra avoir un peu près la teneur suivante (l'accent marseillais étant fortement conseillé) :
"Bonjour! Vous êtes bieng sur le répondeur du Shérif Bigsby du comté de Nozewitch. Je ne suis pas là pour le momeng mais vous pouvez me laisser un message après le bip sonore. Attention ! Le serial killer est derrière vous ! Oh oh oh... Je plaisante bieng sûr. Un peu d'humour ne fait pas de mal... C'est à vous !"
Ceci est une proposition (hilarante, tu en conviendras) mais libre à toi d'improviser si tu le désires.

Le message du professeur Hampton

Ce message écrit de la main du professeur du professeur indique que celui-ci arrivé en avance est allé chercher du bois pour faire sans doute un feu de cheminé. Cette affiche est à disposer sur la porte par laquelle arrive les joueurs en jeu. Elle ne doit pas être vue avant le début du huis clos (ça serait ballot !) et donc être mise au dernier moment (cf. fichier MotduProfesseurHampton.pdf).

La marque Serial

La marque Serial doit se trouver partout. Serial aime les gens. Serial c'est la vie. Nous avons créé des autocollants à mettre sur les chips, sur les sodas, sur le vin. Pour cela, il suffit de papier autocollant que l'on trouve dans toute Serial papeterie et d'une imprimante. Ensuite avec ses petits doigts, il convient d'enlever les étiquettes des vrais produits et les remplacer par les susdits autocollants. Simple non ? Et comme ça tu créeras une vraie ambiance Serial like ! Rien ne t'empêche évidement de créer les tiens.

Nous avons aussi créé pour l'ambiance des T-shirts avec la marque Serial. C'est un peu plus compliqué à faire qu'un autocollant. Mais comme nous y sommes arrivés, tu dois pouvoir le faire. Car bien que tu sois honoré de lire ces lignes, saches que nous sommes des êtres humains comme toi. Exceptionnels cela va sans dire. Mais être humains quand même. Pour cela, il faut acheter du papier transfert et imprimer les icônes Serial TV / Serial Camping. Le piège c'est qu'il faut les imprimer à l'envers afin de pouvoir l'avoir à l'endroit sur le T-shirts. Ensuite à l'aide d'un fer à repasser, tu "colles" l'image sur un bon T-shirts bas de gamme et le tour est joué ! C'est très bien expliqué un peu partout sur Serial Net.

Il faut dans l'idéal quatre T-shirts :

- un Serial Camping pour John le cadavre qu'on découvre au début du huis clos (cf. Timing Début du huis clos)
- un Serial Pizzas pour Cruz le livreur (cf. PNJ Cruz)
- deux Serial TV pour Butch et Cliff, les deux employés de Serial TV qui se trompent de portes (cf. Timing Butch et Cliff)

(cf.fichier LogosSerial1.jpg et LogosSerial2.jpg)

Les affiches des lieux du chalet

Le chalet dans lequel est un haut lieu touristique et mis en avant avec brio par Serial Camping qui utilise la légende de Georgie Tobby comme argument pour attirer les touristes et louer son chalet à prix d'or. Pour cela chaque lieu du chalet est associé à une victime du massacre d'il y a vingt ans et des petites affiches permettent de décorer les pièces utilisées pour le huis clos (cf. fichier PancartesDecoChalet.pdf).

Les palets de hockey sur glace
Voilà un accessoire qui n'est pas forcément simple à trouver. Les acheter via Internet est une solution. Ou faire comme l'un des auteurs en se rendant dans un club de hockey sur glace. Mais encore faut-il en avoir un à côté de chez soi. Les palets sont importants car la signature des meurtres et chaque victime durant sa spectaculaire mort doit en posséder un.
Si vous n'en avez pas assez, il faudra durant le huis clos récupérer discrètement ceux que les joueurs auront posés quelque part afin de pouvoir les utiliser pour les morts suivantes. Concrètement nous, on en avait trois et ça s'est toujours bien passé.

Les affiches Georgie Tobby / Bob Serial / Stab 4
A l'aide des fichiers image tu peux créer des affiches pour décorer le huis clos :

- une affiche de Georgie Tobby si possible à disposer dans l'entrée
- une affiche de ce winner de Bob Serial si possible à disposer dans la pièce principale du jeu
- une affiche de Stab4 à placer dans la salle principale du jeu

(cf. fichier GeorgieTobby.jpg, BobSerial.jpg & Stab4.jpg).

Les messages "Ninjas" pour Chuck
Afin de simuler les sens exacerbés du grand Chuck, nous utilisons des papiers pour communiquer avec lui ses sensations de super héros. Le but est de faire monter Chuck en pression jusqu'à l'arrivée spectaculaire des Ninjas. Pour cela, il faut lui remettre ces messages dans l'ordre toutes les cinq minutes avant l'attaque. Ces messages sont hors-jeu (cf. Règles papier jaune). En gros c'est ce qui se passe dans la tête de Chuck si tenté qu'il se passe quelque chose (Ô mon Dieu qu'est-ce que je viens d'écrire... je n'ai plus qu'à aller faire mes prières...) (cf. fichier NinjaAlert.pdf).

Les messages de la production pour Derek
Derek est un personnage à part. De part son physique d'Apollon et son charme dévastateur tout d'abord que Bob Serial a tout suite su repérer. Mais aussi et surtout parce qu'il est LE complice de la production. D'aucun diront qu'il est la marionnette de la production. Il y a là un pas que... je franchirai ! Derek est donc l'instrument de le production et la production durant le huis clos a besoin de communiquer avec lui afin qu'il influe sur ce qui se passe dans le chalet dans le but évidemment de faire monter l'audimat de Serial TV et de lui faire gagner de précieuses parts de marché. Pour cela, l'organisateur devra en aparté au début du jeu convenir d'un endroit (une étagère, un pas de porte,... à voir) où il déposera régulièrement des messages pour Derek. Il faut les remettre avant que la supercherie soit découverte (cf. Timing). Attention à la différence de ceux de Chuck, ces messages sont "en jeu" et donc peuvent être interceptés par n'importe quelle autre personne. Charge à Derek éventuellement d'expliquer leurs présences... Les messages sont à remettre dans l'ordre. Tu pourras constater qu'ils recèlent une véritable intensité dramatique... (cf. MessageProdToDerek.pdf)

Le Curly de Chuck Norris

Tout le monde sait que seul l'immense Chuck Norris est capable de manger un seul Curly alors que le commun des mortels ne pourra jamais s'empêcher d'en prendre un deuxième, puis un troisième, puis un quatrième, puis un cinquième, puis un sixième, pour un septième, puis un huitième, puis un neuvième, puis un dixième, puis un onzième, enfin bref etc... Donc l'organisation pourra (c'est optionnel) acheter un gros paquet de Curly et mettre le contenu dans un grand bol pour que tout le monde puisse en manger en retirant un seul et unique Curly qu'elle mettra dans un autre grand bol. En dessous elle pourra mettre un post-it du genre "Pour Monsieur Norris. Avec toute notre admiration. Serial Camping". Ceci n'est qu'un clin d'œil mais il faut se méfier car avec le grand Chuck les clins d'œil ça peut finir au beurre noir...

Les chiffres de vente de Serial Music

Comme on a le sens du marketing chez Serial Company, le jour de Serial'oween correspond au premier jour d'exploitation du dernier single de Snoop Scratchy Scratch. Serial Music a de grandes ambitions pour le lancement mondial du titre et espère que l'exposition de Snoop dans l'émission de TV va permettre de faire grimper les ventes en flèche. Betty a beaucoup travaillé et possède en arrivant une prévision des ventes du single au travers le monde. Des chiffres qu'on qualifiera de pudiquement "optimistes". Hélas le chalet étant perdu au milieu de nulle part, aucun moyen moderne ne permet à Jean-Kevin et Betty de communiquer avec Serial Music pour connaître les premiers chiffres qui tombent dans la soirée. Cependant les choses ont été bien faites chez Serial Music car les chiffres sont envoyés et acheminés au chalet via Roger Rogerson le Serial Postier. Il faut donc mettre le document des chiffres des ventes dans deux enveloppes et en adresser une à Jean-Kevin Serial et une autre à Betty. Autant le dire les chiffres sont catastrophiques (qui a dit grotesque ?)... "Dans ta face !" n'a pas trouvé son public... (cf. fichier ChiffresVenteDansTaFace.pdf)

Le livre de Barbara Cartland

Si tu as bien lu les personnages de Betty et Derek peut-être as-tu compris que ces deux êtres sont faits l'un pour l'autre mais que hélas ils ne s'en sont pas encore rendu compte. Les auteurs de ce huis clos étant très "fleur bleue" ont décidé de laisser une chance à ces deux êtres de se rencontrer durant le déroulement de la soirée. Et quoi de mieux pour deux cœurs de découvrir qu'ils ont des affinités communes, par exemple qu'ils admirent le même auteur de littérature romantique. Car l'amour est un feu sacré qui brûle sans discontinuer et qui parfois laisse apparaître sa flamme dans les plus infimes détails et ainsi illumine le cœur des êtres prédestinés à en partager chaque parcelle dans l'âtre de la vie de leur cœur qui bat la chamade dans une ronde qu'on appelle l'amour. Non ?

Toujours est-il qu'il conviendra de glisser dans le chalet un vrai livre de Barbara Cartland afin que nos deux jeunes tourtereaux le découvrent et pourquoi pas en lisent des passages en direct sur Serial TV. Dans les personnages le livre, que dis-je le chef d'œuvre mentionné de ce génie de

Barbara Cartland a pour titre cette fabuleuse maxime "L'amour aux multiples visages".

Si tu n'as pas cette bible du romantisme guimauvesque, tu peux toujours prendre un autre livre dans l'immense collection de la grande dame (elle en a écrit plus de 600) comme par exemple: "Fragile bonheur", "Carola prise au piège", "Tant de larmes, tant d'amour", "La découverte du bonheur", "Le valet de cœur", "Princesse fugitive", "Le paradis est dans tes yeux" (le préféré de Guillaume), "Naufragée de l'amour", "Les deux amours de Pamela" (un des plus tristes), "L'amour comme dans un rêve", "Quand l'amour est le plus fort", "La lumière d'Apollon", "L'amour au bout du chemin", "Écoute ce que te dis ton cœur", "L'amour mène la danse", "Coup de foudre au palais", "Le cœur a ses secrets", "Dans les bras de mon ennemi","A jamais conquise", "Les méandres de l'amour", "Courageuse Angelina", "Après tant d'obstacles , l'amour" et son ultime œuvre que la grande dame nous a laissé en nous quittant comme son testament romantique : "Tout est bien qui finit bien"...

Bref y a de quoi faire ! C'est toujours très attendrissant de rentrer dans une librairie et de demander un Barbara Cartland....

Le lecteur cassette avec l'incantation de Van Geist pour réveiller les morts

La production de Serial'oween a décidé dans son scénario de télé réalité de faire croire aux candidats que ce sont eux qui vont déclencher l'invasion de zombies qui menace l'avenir de l'humanité. Pour cela, ils ont introduit dans le chalet un radio K7 dans laquelle se trouve une K7 qui est la célèbre incantation pour réveiller les morts du professeur Van Geist.
Le plus dur pour réaliser cet accessoire est de trouver dans notre monde numérique un radio K7 "à l'ancienne" c'est à dire avec une bande analogique (si ce mot est trop compliqué pour toi, sache qu'il n'est aucunement grossier). Gageons que tu trouveras cela dans le grenier d'un de tes aïeux (si tu ne comprends ce dernier mot, sache qu'il n'est non plus aucunement grossier et qu'il veut dire en langue commune "chez pépé mémé" si c'est plus clair pour toi).

Une fois le radio K7 trouvée, il te faudra enregistrer un message audio. Le but du message est de faire croire aux personnages qu'ils lancent une terrible incantation. Il devrait ressembler à quelque chose comme cela :

"Mardi 7 octobre. Professeur Van Geist... Je démarre mon incantation de réveil des morts... gnafgafjzefjzemgzegmezjgret (une incantation incompréhensible moitié latino-greco-austro hongrois moitié yahourt). L'incantation ne se semble pas fonctionner dans ce lieu heregmezalgleelrghlrel (moitié bielo-urkrainio-polonais, moitié yahourt)... je la laisse sur la bande...

J'espère que personne ne sera assez bête pour écouter l'incantation jusqu'au bout non ? Personne ? Si par hasard vous écoutiez cette K7 vous appuieriez sur stop ? Vous ne serez pas assez bête de laisser cette incantation aller jusqu'au bout non ? Vous ne voulez pas que des hordes de mort vivants envahissent la planète et provoque une apocalypse ? Non ! Non ! Hé bien il faut arrêter cette

K7 !

Arrêter cette K7 !!!! Argh !!!!!!!!!!!!!"
On peut évidemment personnaliser ce message selon ses goûts.

Le radio K7 devra être posé au début de la soirée dans un coin visible sur un meuble par exemple. Il est préférable de ne pas le mettre dans la pièce commune afin qu'il ne soit pas trouvé par les joueurs trop rapidement. Comme nous sommes des grands comiques nous avons décidé de prévenir nos personnages du danger qu'il y aurait à écouter la bande magnétique. Nous avons créé six petites affichettes à mettre sur le mur près de l'endroit où se trouvera l'appareil. Elles mettent en garde très clairement quiconque serait assez bête pour appuyer sur le bouton play du radio K7...
(cf. fichier LaK7apastoucher.pdf)

A noter : si aucun de tes joueurs n'écoutent la K7, soit tu as trop bien planqué l'appareil et ça c'est pas bien malin, soit tu t'es complètement raté dans ton casting et ça c'est bien dommage...

Le rituel de Van Geist et l'apparition de Barbara Cartland
Démonia arrive au chalet avec les pages d'un rituel du célèbre professeur Van Geist et qui permettrait d'exorciser le lieu des horribles méfaits de Georgie Tobby. Il est probable qu'elle cherche à l'exécuter durant la soirée. Pour cela, elle aura besoin de l'aide des autres joueurs et elle devra rassembler les objets décrits dans le rituel et aussi utiliser une bougie rouge. Les objets auront tous un rapport avec les autres joueurs :

- Une larme d'innocente (Sherryl)
- Un couvre-chef de ténor (la casquette de Snoop Scratchy Scratch)
- L'objet du hasard (Ron, un de ses dés de jeu de rôle)
- Un cheveu d'une race Alien (Betty)
- Une goutte de salive d'Apollon (Derek)
- Un bijou de famille de jouvenceau (la montre de Jean-Kevin)
- Un ongle de végétarienne (Pamela)
- Un poil de barbe d'authentique héros du temps présent (Chuck Norris)

Il se terminera par une incantation collective des plus profondes et qui n'est autre que la traduction littérale en français du refrain de "Stayin' alive".

Ce rituel aura un effet pour le moins inattendu pour Démonia : l'apparition de Barbara Cartland. En effet, si tu as bien lu les aides de jeu, tu sais déja que Barbara Cartland a séjourné au chalet Georgie Tobby. C'est même là qu'elle a écrit son fameux roman : "le lac de l'amour" (un chef d'œuvre cela va sans dire). Alors, bon autant te le dire tout de suite, ce n'est pas la vraie Barbara Cartland qui va apparaitre mais son fantôme. Ben oui, le 21 mai 2000 est une date funeste pour tous les amoureux de la grande littérature puisque c'est le jour de la mort de Barbara Cartland. Je te propose d'ailleurs d'observer une petite minute de silence dans ta lecture en sa mémoire...

...
...
...
...
...
C'est bon ? On est reparti !
Le fantôme de Barbara Cartland va donc apparaitre et il donnera diverses informations aux joueurs. Évidemment, tu dois déjà te poser la question de savoir s'il s'agit là d'un vrai fantôme. Et donc, se pose la question de savoir s'il y a une part de fantastique dans ce scénario. Et bien, la réponse est oui. Aussi incroyable que cela puisse paraitre, il s'agit là du vrai fantôme de Barbara Cartland. Pourquoi ? Je ne sais pas, mais c'est comme ça. Mais entre nous, je ne pense pas que tes joueurs viendront à se poser la question et puis franchement, ce n'est pas très important.
Pour en savoir plus sur la façon d'interpréter Barbara Cartland, il te suffit de lire la fiche PNJ de Barbara Cartland. Qu'est-ce qu'il est bien organisé ce document...
(cf. fichier Rituel.pdf)

Les dernières minutes de Screech
Lorsque que le shérif Bigbsy vient mourir dans le chalet victime de Digger Banks, il tient à la main une K7 audio (à l'ancienne). Il l'a trouvé dans la forêt de Nozewitch durant une de ses rondes. On trouve dessus l'enregistrement des dernières minutes de Screech qui a disparu depuis quelques semaines dans la sus-dite forêt. Cette K7 audio devra pouvoir s'écouter avec le radio K7 dans lequel se trouve l'incantation de Van Geist sus-mentionnée. Autant le dire cette aide de jeu est optionnelle. Tu ne comprends pas le mot ? Disons que ce n'est pas obligatoire car ce n'est qu'un clin d'œil au premier opus de Beverly Place. Et il fait écho aussi à l'article sur les disparitions dans la forêt de Nozewitch qu'a récupéré Démonia. Bref c'est là pour le fun ! Et le fun c'est très Beverly Place ! Le texte pourra ressembler à cela (prendre une voix à la Screech... bon je sais ca ne te parle pas forcément mais ca te donne une excuse pour te rematter un petit épisode de "Sauvé par le gong !" et ça tu ne peux que nous remercier de te donner une telle excuse qui te permettra de ne pas perdre la face quand ton copain ou ta copine te gaulera entrain de rigoler sur une des vannes de Zack Morris... merci qui ?): "Journal de bord du Capitaine Screech... Mardi 17 juillet. Nous sommes perdus. Perdus dans la forêt de Nozewitch. Il faut bien le reconnaître. D'ailleurs je dis "nous sommes" mais je devrais dire "je suis". Cela fait plusieurs jours que je suis sans nouvelle de mes compagnons... Burt, mon grand ami Burt que je connais depuis l'université a rencontré un drôle de bucheron et l'a aidé à couper du bois. C'est drôle le bucheron avait un drôle de masque avec des trous. Bizarrement Burt n'est jamais réapparu. Kimberley avec qui j'ai aussi sympathisé à l'université, elle a aussi disparu dans la forêt de Nozewitch.Elle ? Elle a suivi un drôle de bucheron qui lui a étonnamment demandé de l'aider à chercher de l'eau à la rivière. Maintenant que j'y pense je me rends compte que le bucheron avait un drôle de masque. Depuis qu'elle est partie, je ne l'ai pas revue....Hélas il faut que je regarde la vérité en face. Je n'ai plus de nourriture. Il pleut à torrent depuis des semaines et je crois que ma dernière heure est venue. Voilà...C'est bizarre. J'aperçois au

loin un drôle de bucheron avec un drôle de masque à trous. Je vais mourir. Mais avant je voudrais dire une dernière chose. Ce message s'adresse au professeur Hampton. Je voulais lui dire que lors du passage de l'examen de 3ème année, moi Screech j'ai triché ! Je sais que vous allez être très déçu en l'apprenant professeur. Pourtant, vous ne m'en voudrez pas. Car j'ai réussi à résoudre le fameux théorème de Gunthar-Schmidt que vous avez passé votre vie à essayer de démontrer sans succès. C'est simple Mr Hampton et je me réjouis de pouvoir vous la donner avant de disparaître... Il faut juste que ARGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG..."

Le jeu de rôle

Tu l'auras constaté en lisant le back de Ron, celui-ci a imprimé un scenario du jeu de rôle Advanced Serial and Dragons juste avant de se rendre au chalet. Comme on est des auteurs professionnels, on a même créé de toutes pièces ce scénario ainsi que les fiches de personnages pré-tirés. Le but est évidemment que Ron fasse réellement jouer ce scénario en jeu aux autres candidats.

C'est là que je te dis tout de suite qu'il faut que tu castes bien celui qui va interpréter Ron. Parce que s'il n'a jamais masterisé de jeu de rôle de sa vie, il est peu probable qu'il se lance au moment de ce huis clos. Enfin, moi je dis ça, je m'en fiche, je l'ai déjà fait jouer Beverly Place 2.

Tu constateras que ce scenario de jeu de rôle est tout simplement hilarant (n'ayons pas peur des mots) et qu'il ressemble étrangement à ce qui se passe dans le chalet Georgie Tobby. Je ne veux pas intellectualiser mon propos, mais techniquement, c'est que j'appellerai (en toute modestie) une brillante mise en abyme. Si avant le jeu, tu pouvais bien rappeler à Ron que ce serait trop coooool de faire jouer ses petits camarades pendant la soirée, ben ce serait top. Mais je te fais confiance car tu es un super organisateur de GN. (cf. Répertoire Advanced Serial and Dragons)

Les questions SMS

Comme dans toute bonne émission de télé-réalité (qui veut faire du pognon), les spectateurs sont invités à poser des questions aux candidats via SMS surtaxés. Bon, comme c'est un GN, il n'y a pas vraiment de spectateurs, tu l'auras compris. Enfin, j'espère que tu as compris. Je veux dire… tu es au courant que c'est une simulation hein ? Que Serial'oween n'existe pas, que c'est juste un jeu, qu'on fait semblant ? Nan parce que j'ai un doute là… Bon, ok, on va dire que tu es au courant. Bref, tout ça pour dire qu'on a créé un joli fichier contenant les questions SMS que Nikllosss va pouvoir poser aux candidats. Gageons que les réponses seront brillantes. Tu auras noté qu'il est fort possible que c'est à l'occasion de cette séance de questions SMS que Derek et Betty se rendront compte que tout compte fait, ils sont faits l'un pour l'autre. Comme quoi, Beverly Place 2, c'est aussi une réflexion sur la destinée. (cf. fichier QuestionsSMS.pdf)

Ze timing

Beverly Place 2 se veut être un jeu rythmé avec des événementiels tous plus hautement intellectuels les uns que les autres. Pour les organisateurs cela demande une bonne synchronisation et une certaine maîtrise des événements. C'est punchy et groovy style ! Ne t'inquiète pas, on t'a rédigé une superbe aide de jeu résumant le timing que tu pourras garder sur toi pendant le jeu. Là dessous, on détaille un peu tout ce qui va se passer. Durant la soirée, les organisateurs vont jouer plusieurs rôles et devront changer régulièrement de costumes. Cependant il y aura des moments où les organisateurs ne seront pas en jeu et n'interpréteront aucun PNJ. Il faudra avoir une tenue particulière et prévenir les joueurs que lors que l'un des organisateurs a une tenue particulière et bien ils sont "hors jeu". Ce qu'on appelle des organisateurs "fantômes" (n'aie pas peur.. ce sont pas des vrais fantômes hein ?). Nous comme on a goût et un attrait certain pour la sobriété, on portait un simple polo noir (et non un drap blanc avec des trous pour les yeux...).

Le huis clos débute à l'heure H.

H : L'arrivée des joueurs + générique de début

A l'extérieur du chalet (orga 1, c'est à dire Guillaume)

Le huis clos débute par l'arrivée des joueurs dans le chalet Georgie Tobby. Les joueurs entreront les uns après les autres à chaque fois avec quelques minutes d'intervalle. A l'intérieur, une surprise les attend.

Concrètement, il s'agira de réunir tous les joueurs avant le jeu soit à l'extérieur de la maison, soit dans une pièce annexe (le garage, la cave ou tout autre endroit hors jeu). Les joueurs devront être costumés et prêts à entrer en jeu. Un premier organisateur les accompagnera dans ce lieu hors jeu. Il devra envoyer les joueurs les uns après les autres dans le chalet, pendant qu'un autre orga les attendra à l'intérieur. L'orga qui réunit les joueurs hors jeu sera celui qui interprétera l'inénarrable (ça va ? c'est pas trop compliqué comme mot ?) Disco Stu. Pour plus de simplicité, appelons-le orga 1. Et pour encore plus de simplicité et de convivialité, appelons-le Guillaume (en plus, c'est un joli prénom, ce qui ne gâche rien).

Guillaume aura donc la lourde tâche et l'indispensable mission d'envoyer les joueurs en jeu les uns après les autres, selon un ordre prédéfini avec à chaque fois quelques instants d'intervalle.
L'ordre d'arrivée des joueurs dans le chalet est le suivant :

1- Snoop Scratchy Scratch
2- Pamela
3- Betty et Jean Kevin (ils arrivent ensemble)
4- Démonia

5- Derek
6- Chuck Norris
7- Disco Stu
8- Sherryl
9- Ron

Mais avant d'entrer en jeu, Guillaume devra demander hyper discrètement à Ron de patienter quelques minutes avant d'entrer lui-même dans le chalet. Pour plus d'explications quant à l'arrivée de Ron, reporte-toi au paragraphe fort justement intitulé : l'arrivée de Ron en Georgie Tobby.
Mais avant de lire ce paragraphe sur l'arrivée de Ron, tu dois te demander ce qu'il se passe dans le chalet non ? La réponse est dans le paragraphe suivant :

A l'intérieur du chalet (orga 2, c'est à dire Sébastien)

Pendant que Guillaume s'apprête à envoyer les joueurs en jeu, l'autre orga (l'organisateur n°2 qui, dans ce document et pour plus de convivialité répondra au doux nom de Sébastien) endossera le rôle de John.
Qui est John ? John est théoriquement le responsable de Serial Camping qui devait remettre les clés à Derek et lui faire faire le tour du chalet pour lui en expliquer le fonctionnement. Mais en fait, John est joué par un acteur engagé pour l'occasion. C'est donc un complice de Serial TV. Dans le scenario original de Serial'oween, John devait être retrouvé mort pendu dans le chalet. Pour simuler cela, la production avait choisi un champion mondial d'apnée qui devait retenir sa respiration le plus longtemps possible afin de faire croire à sa mort. Cela aurait tout de suite créé une ambiance incroyablement halloweenesque et aurait lancé le show sur les chapeaux de roue. Malheureusement pour John (mais tant mieux pour l'audience de Serial'oween), Digger Banks s'en est mêlé. Quelques minutes avant que le Snoop n'entre dans le chalet, Digger Banks a assassiné John d'un grand coup de couteau dans le ventre et a déposé dans sa main un palet de hockey (la signature de Georgie Tobby) et une note manuscrite sous son corps (ça, c'est pour accuser Snoop). C'est ce cadavre que va découvrir Snoop Scratchy Scratch en arrivant le premier dans le chalet.
Avant l'arrivée des joueurs, Sébastien se costumera donc en John. Il devra porter :

- un T Shirt Serial Camping maculé de sang car John a été assassiné
- un masque de plongée car John est un champion d'apnée; mais des palmes pourront faire l'affaire (tu noteras que tout cela est parfaitement logique)
- un palet de hockey dans la main
- une feuille de papier écrite d'une main tremblante où se trouvent ces quelques mots : "Yo ! C'est trop la sère-mi ! Celui qui m'a ôté la vie, c'est Georgie Tobby ! Signé : ce bouffon de John !". Sébastien le glissera sous son corps, de façon à ce que doc soit découvert par les joueurs quand ils décideront de déplacer le cadavre.

Une fois qu'il sera prêt à débuter le jeu, Sébastien lancera la playlist de

Beverly Place 2 qui débutera avec le générique de Serial'oween à savoir le *Thriller* du regretté Michael Jackson (qui pour la petite histoire était bien vivant au moment où ce jeu a été joué pour la première fois). Le lancement du morceau *Thriller* devra correspondre à l'arrivée de Snoop Scratchy Scratch.
Une fois qu'il a lancé la musique, Sébastien éteindra toutes les lumières de façon à créer une ambiance sombre d'effroi propice à un huis clos qui se veut horrifique (au besoin, il aura fermé quelques volets si le jeu débute en plein jour), il laissera la porte d'entrée entrouverte pour inciter Snoop à franchir le seuil, puis il ira s'effondrer en plein milieu de la pièce principale de jeu et fera le mort. Vraiment. C'est à dire qu'il ne bougera pas tout en gardant bien visible dans sa main le fameux palet et sous lui le papier écrit d'une main tremblante.
Tu auras compris que ce mot est en fait un extraordinaire stratagème de la part de Digger Banks pour faire croire que c'est Snoop Scratchy Scratch qui est à l'origine du meurtre de ce soir. D'ailleurs, tout au long du jeu, Digger Banks essaiera de lui faire porter la casquette (dans le fol espoir de ne pas être démasqué par Chuck Norris).

Bref, à partir de là, tous les joueurs vont arriver dans le chalet et a priori, si tout se passe bien, le cadavre de John devrait être déplacé de manière à ce que le pauvre Sébastien ne passe pas toute la soirée par terre. Si jamais les joueurs n'ont pas cette initiative, ce sera Guillaume sous les traits de Disco Stu qui s'en chargera.

H + 10 minutes : Arrivée de Ron en Georgie Tobby

Ron est le tout dernier à arriver en jeu et pour cause… Comme tu l'auras constaté en lisant son back, Ron aime l'humour. Ah oui au fait : un « back » c'est un terme technique pour se la péter et qui veut dire « feuille de personnage ». Et donc, Ron veut faire une blague à ses petits camarades. Il décide donc d'entrer en tout dernier dans le chalet pour leur foutre les pétoches de leur vie en se déguisant en Georgie Tobby. Avoue que c'est hyper drôle comme blague non ?
Concrètement, Guillaume (ou Sébastien finalement) aura expliqué à Ron qu'il faudra patienter jusqu'à ce qu'il soit seul dans la pièce hors jeu. Ron attendra donc le départ de Sherryl pour se costumer en Georgie Tobby. Il enfilera une salopette bleue ainsi qu'un masque de hockey. Il attendra quelques minutes avant d'allumer sa caméra vidéo et d'entrer dans le chalet en hurlant : « Je vais tous vous saigner comme des truies, bandes de crevures !! ». Gageons que cette arrivée remarquée provoquera l'hilarité de l'ensemble des joueurs.

H + 20 minutes : Disco Stu est mal

En début de jeu, et comme tu l'aurais certainement lu dans le descriptif du PNJ (PNJ, c'est un terme technique pour se la péter qui veut dire Personnage Non Joueur, c'est à dire un personnage interprété par un organisateur) qu'est Disco Stu, celui-ci aura une folle envie de danser quand il entendra le tube disco de Boney M "Daddy Cool" (ou tout autre tube disco que tu auras choisi d'inclure dans ta playlist). En plein milieu de la danse, Disco Stu aura l'idée

d'aller chercher sa boule à facettes qui est resté dans sa voiture. En effet, Disco Stu est arrivé en Discomobile (une coccinelle hyper customisée seventies, parce que c'est trop cool les seventies). Et puis Disco Stu a bien raison : c'est vrai qu'avec une boule à facette, l'ambiance sera bien plus disco et groovy voire funky, tu en conviendras. Bref, Disco Stu sort du chalet et là, il tombe nez à nez avec Digger Banks costumé en Georgie Tobby. Celui-ci lui plante un couteau dans le ventre. Disco Stu revient en jeu et s'écroule mort en plein milieu des joueurs.
Tout cela t'est admirablement rappelé dans la fiche de PNJ de Disco Stu.

H + 30 minutes : *la malédiction est lancée*

Dans un coin du chalet, tu auras placé la radiocassette avec l'enregistrement de Van Geist. Mais si, tu sais bien... Je te parle de la cassette qui est entourée de plein de panneaux où il est indiqué de ne pas appuyer sur play, de ne pas écouter la cassette etc... Pour le bien du scénario, il est indispensable que l'un des joueurs appuie sur play. A coup sûr, Démonia se jettera sur cette cassette pour l'écouter. Si ce n'est pas le cas, la production (donc toi, soit en glissant un petit mot, soit costumé à l'aide d'un T Shirt Serial TV) devra faire comprendre à Derek qu'il est INDISPENSABLE que cette cassette soit écoutée très rapidement.
A noter que l'écoute de cette cassette peut avoir lieu avant la mort de Disco Stu mais dans tous les cas elle doit avoir lieu AVANT le premier flash radio. Si tu vois que H+45 minutes arrive à grands pas, il te faudra mettre la pression sur Derek !

H + 45 minutes : Premier flash radio

L'ambiance bat son plein dans le chalet. Certes, il y a eu deux morts, mais quand même qu'est ce qu'on s'amuse. Et de toute façon, Derek est là pour calmer le jeu et inviter les autres joueurs à danser. A H + 45 minutes (environ hein... On n'est pas à une vache près), le premier flash radio se fait entendre dans le poste. Il annonce la présence de zombies. Ce qui serait vraiment bien pour le scenario, ce serait que les joueurs aient au préalable lancé la malédiction (cf. l'extraordinaire précédent paragraphe).
Il est important pour l'ambiance que le maximum de joueurs entendent ce premier flash (et ceux qui suivront également d'ailleurs). N'hésitez donc pas à monter le son, voire à repasser le flash au cas où personne ne l'aurait entendu.

A noter que c'est à peu de choses près à H + 45 minutes que Digger Banks a saboté détruit le pont qui relie l'île à la terre ferme et a saboté le véhicule resté dehors (en fait, il n'y a que la Discomobile de Disco Stu). Si l'un des joueurs sort pour une raison ou pour une autre, il conviendra que toi, formidable organisateur lui précise qu'il voit que le pont est détruit. Au pire, tu peux faire passer un petit mot à Chuck Norris qui SENT que le pont a été détruit et que le véhicule de Disco Stu a été saboté (il est quand même fort ce Chuck Norris).

H + 1 h 15 minutes : Premier faux rires

Parmi les fichiers audio à placer dans la bande sonore de Beverly Place 2 se trouvent des faux rires. Il te faudra les inclure de façon à ce que les joueurs les entendent. Il est probable qu'ils n'y fassent même pas attention, mais ce n'est pas bien grave. Dans le scénario, il s'agira d'une erreur de manipulation de la production de Serial'oween, et le seul but de ces rires est de mettre la puce à l'oreille aux joueurs quant au fait qu'ils pourraient se trouver dans une émission de télé réalité. C'est très anecdotique, mais sait-on jamais, peut être qu'un joueur, un jour fera le rapprochement...

H + 1 h 30 minutes : La livraison de pizzas

On s'amuse vraiment à cette soirée, mais il est possible que nos amis commencent à avoir faim. Heureusement toi l'organisateur, tu auras pris soin de déposer plusieurs prospectus Serial Pizza dans le chalet (aimanté sur la porte du frigo par exemple). Il faudra qu'avant le jeu, tu aies noté sur le prospectus ton propre numéro de téléphone portable. Il est probable qu'à un moment donné, l'un des joueurs aient la bonne idée de commander les pizzas. Il faudra que l'un des organisateurs réponde au téléphone et prenne la commande comme un employé modèle de chez Serial Pizza le ferait.
H + 1 h 30, c'est le moment de livrer les pizzas pour Cruz. Comme tu le constateras en lisant le descriptif du PNJ Cruz, celui-ci est directement issu de ce chef d'œuvre qu'est Beverly Place (1er du nom). Il n'est cependant pas nécessaire d'avoir joué à Beverly Place 1 pour jouer à Beverly Place 2.
Note de Guillaume Montiage : effectivement, ce n'est pas nécessaire d'avoir joué à BP1 pour jouer et apprécié BP2. Ceci étant dit, si tu veux acheter plusieurs boites de Beverly Place, ce n'est pas moi qui vais t'en empêcher, bien au contraire.
Si aucun joueur n'a commandé de Pizzas, Cruz viendra tout de même en livrer et indiquera que la commande est au nom d'un certain M Feng Shui. Comme tu le sais déjà, car tu as lu le back de Chuck Norris (je ne vais pas te faire l'affront de te réexpliquer ce qu'est un back), Feng Shui est le chef des ninjas qui interviendront un peu plus tard dans la soirée.
Pour plus de détails sur cette intervention de Cruz, reporte-toi au descriptif du PNJ Cruz. Il est le premier PNJ extérieur à arriver à la rencontre des joueurs. Il faut faire un aparté pour t'expliquer un gag récurrent totalement hilarant à mettre en place, un gag qui a pour nom de code « Hello ».
Alors, pour ne pas semer le trouble dans ton esprit, je te signale simplement que gag récurrent ne veut pas dire que c'est un gag qui nettoie en frottant vivement. Non, il s'agit d'un gag répétitif, que tu auras l'occasion de faire à l'apparition de presque tous les PNJs. Pour cela, je te conseille de lire le paragraphe qui se trouve en fin de timing et qui s'appelle gag « hello ».

H + 1 h 40 minutes : Second flash radio

On s'éclate toujours autant dans le chalet. C'est ça la belle insouciance de la jeunesse dorée de Beverly Place. A ce moment là, un second flash info va indiquer aux joueurs que la situation zombiesque s'aggrave. Il n'y a pas grand chose à ajouter par rapport au premier flash. Ah si : éventuellement, la production peut mettre un peu la pression sur Derek pour qu'il fasse un peu monter la tension en en rajoutant un peu.

H + 1h 50 : L'appel de Ricardo

Comme tu l'auras lu dans le back de Pamela (ça y est ? T'as compris ce que c'était un back ?), Ricardo est employé au Macumba Night. C'est en quelque sorte le bras droit de Pamela (enfin, c'est pas vraiment son VRAI bras droit hein ? C'est juste une expression pour dire que Ricardo est celui qui prend toutes les décisions au Macumba Night quand Pamela n'est pas là).
Pendant le jeu, Ricardo appellera le chalet pour parler à Pamela. C'est toi l'organisateur qui simulera cet appel en téléphonant au chalet grâce à ton téléphone portable. Le but de cet appel est de faire monter la tension auprès des joueurs en leur faisant croire que la menace zombie existe vraiment. Ricardo a en effet été contacté par la production de Serial TV pour jouer le jeu. Quand il aura Pamela en ligne, il lui tiendra à peu de choses près le discours suivant : "Mlle Pamela, c'est Ricardo ! Yé souis au Macoumaba Night ! Ici, c'est la folie ! Y'é né compte plou les clients ! Oun véritable succès ! Lé problème, c'est qué les clients, ils dansent bizarrement. Comme c'est qu'ils marcheraient lentement en boitant et en regardant dans lé vide. Et pouis, ils sentent mauvais. Et yé né comprend rien à ce qu'ils disent. Ils ne font qué des bruits bizarres avé leur bouche. Dou style "aaaarrrgggh, aheeeuu, grabbllll". Vous voyez cé qué yé vé dire ? En plous il y'en a plein qui attendent dehors, ils agressent même lé videur pour rentrer. Qu'est cé qué yé fait Mlle Paméla ? Oh mon dié ! Il y en a un qui a mordou la serveuse. Mlle Paméla il faut faire quelqué chose ! Yé leur ai passé "Staying alive" des Bee Gees, mais ça né les calmé pas !! Que faire ? Yé ne souis pas payé pour... arrrgh mon Dié, il y en a oun qui vient dé mé mordre !! Au séc... biiip biiip biiip"
Tu auras remarqué que Ricardo a un superbe accent espagnol. Ricardo raccrochera au nez de Pamela juste avant de se faire "attaquer" par les zombies. Si Pamela cherche à rappeler le Macumba Night, elle n'y parviendra pas (le Macumba Night sonne occupé).
Mais que peut faire Pamela ? A vrai dire pas grand chose. Elle ne peut pas quitter le chalet tout d'abord parce que quitter la fête de Derek serait très malpoli, et ensuite parce que le pont qui mène sur l'île où est construit le chalet est détruit. Elle pourrait faire appel à Chuck Norris. Dans ce cas là, cher organisateur, il te suffira de glisser à Chuck Norris un papier jaune indiquant quelque chose du genre "Chuck Norris sent que le danger est ici et pas au Macumba Night. Chuck Norris le sait, Chuck Norris le sent". Cela devrait dissuader Chuck de quitter le chalet.

H + 2 h : L'arrivée du shérif Bigsby

Dès le début du jeu, les joueurs auront sans doute aperçu le petit mot que vous aurez déposé à coté du téléphone du chalet. Si tu as un doute, je parle là du petit mot où sont inscrites les coordonnées du shérif Bigsby. Comme indiqué précédemment, tu auras noté le numéro d'un téléphone autre que celui de Serial Pizza et tu auras préalablement modifié l'annonce du répondeur de ce téléphone pour en faire le téléphone du shérif Bigsby. C'est bon, tu as tout suivi ?
Ce qui est important c'est que quand les joueurs vont appeler le shérif, il ne faudra SURTOUT PAS répondre. Tout d'abord car l'annonce que tu auras laissé est tout simplement hilarante, et ensuite parce que ça permettra au Shérif d'arriver quand il veut (à savoir à H + 2 heures). Quand il arrivera en jeu, le shérif expliquera qu'il a eu le message et que c'est pour cette raison qu'il arrive dans le chalet.
Le Shérif Bigsby est un PNJ important et haut en couleur qui pourra rester plusieurs minutes avec les joueurs avant de rencontrer un funeste destin. Pour plus de détails sur le rôle de ce PNJ, reporte-toi au descriptif adéquat.
A toi de décider quand le Shérif succombera. Dans tous les cas, ce sera avant H + 2 h 45.

H + 2 h 10 minutes : Seconds faux rires

Tout pareil que les premiers faux rires, sauf que ce sont les seconds.

H + 2 h 15 minutes : On sonne à la porte.

Ne me demande pas comment il est possible qu'un postier soit arrivé jusque là pour déposer du courrier. Dis toi simplement que rien n'est impossible aux Serial Postiers. "Avec les Serial Postiers, votre courrier est déjà arrivé !" Toujours est-il que tu vas glisser deux lettres après avoir sonné à la porte (tu t'éclipseras ensuite telle l'ombre du Ninja). Ces deux lettres sont destinées l'une à Betty et l'autre à Jean Kevin. Il s'agit des résultats des ventes de "Dans ta face".

H + 2 h 25 : Chuck Norris n'aime pas Staying' Alive

Comme tu l'auras constaté en lisant le back de Chuck Norris, celui-ci n'aime pas Staying alive. C'est d'ailleurs le seul personnage de ce scenario à ne pas être en admiration devant ce tube interplanétaire. Or, cette chanson passera forcément pendant la soirée. Si Si. C'est prévu dans le timing. En plus, tu constateras qu'un fichier audio a été spécialement enregistré pour introduire cette incroyable chanson. Donc, a priori, quand l'animateur de Serial Radio annoncera que le prochain titre sera Staying alive, tous les joueurs sauf Chuck Norris devraient hurler de joie et se jeter sur le dancefloor en bougeant harmonieusement leurs corps.
C'est à ce moment là que toi organisateur, tu devras te tenir prêt à passer

rapidement au morceau suivant. Il y a en effet fort à parier que Chuck Norris ne supporte pas cette chanson. Dès que celui-ci fera mine de vouloir que la musique stoppe, il faudra que tu passes à la piste suivante. Chuck Norris peut par exemple hurler, ou simplement annoncer à haute voix qu'il déteste cette chanson. Chuck Norris étant Chuck Norris, la chanson stoppera d'elle même pour passer à la plage suivante. Et cela tombe bien que tout le monde soit présent sur le dancefloor car le morceau suivant est en fait un nouveau flash Serial Radio.

H + 2 h 30 minutes : troisième et dernier flash

Même topo que pour les flashs précédent. Mais là, autant dire que c'est l'eucalyptus dehors. La production peut demander à Derek de mettre le paquet "On veut des zombies Derek ! Des zombies et du cul !" (ça c'est si vous voulez une version un peu plus grivoise du jeu).

H + 2 h 45 minutes : Butch et Cliff

Butch et Cliff sont deux PNJs qui n'appellent pas un développement énorme. Il s'agit de deux techniciens de Serial TV. Ils sont cachés dans une salle de régie elle-même habilement dissimulée dans le chalet. Concrètement, ils sont dans une salle hors jeu. Butch et Cliff ne sont pas vraiment des travailleurs acharnés. Alors, puisqu'ils travaillent depuis le début de l'émission, ils ont décidé de s'accorder une pause café. Butch se propose donc d'aller chercher deux cappuccino (ou deux cafés serrés voire deux expressos, finalement, cela a assez peu d'impact sur la suite du scénario) à la machine à café. Comme Butch et Cliff ne sont pas bien malins, ils se trompent de porte : et au lieu d'entrer dans la salle de pause (où se trouve la Serial machin à café), ils se retrouvent en plein milieu du chalet sous les yeux ébahis et étonnés des joueurs (sauf peut être de Derek qui essaiera de rétablir la situation).
Dans les faits, il faut que chacun des deux organisateurs s'habille d'un superbe T Shirt Serial TV. L'un prendra le rôle de Cliff, l'autre de Butch. Le but pour vous est de vous faire remarquer par le plus de joueurs possibles. N'hésitez pas à hurler quelque chose du genre "Hé Cliff, tu veux du sucre dans ton cappuccino ?" ou "Ah zut Butch ! T'aurais de la monnaie sur 2 dollars ?". Bref, toi et ton coorganisateur devez créer l'incident !
A partir de là, tout doit aller très vite. Dès que Butch et Cliff constatent qu'il est trop tard, un vent de panique va souffler. Butch (ou Cliff) ordonnera à son comparse d'aller chercher "M ALGLASSIAS" et de "lancer la pub". L'organisateur qui tiendra le rôle de Nilkos Algalisas, le célèbre animateur de Serial'oween devra quitter la salle de jeu pour aller rapidement se changer.
Nikklos fera alors son entrée en jeu

H + 3 h : Arrivée du formidable Nikllos Algliagsass

Suite à l'intervention malheureuse de Butch et Cliff, Nilkos arrive en trombe pour rétablir la situation. Il lance une page de publicité, et explique à tous les

joueurs ce que certains avaient peut être déjà compris : ils sont filmés à leur insu dans une émission de télé réalité. Il leur explique le principe de Serial'oween et leur dit que l'émission cartonne !! Il est également important que Nilklos indique aux candidats que les morts n'étaient pas prévus dans le scénario de l'émission et qu'un vrai serial killer déguisé en Georgie Tobby circule autour du chalet. Il a été filmé en direct et ce sont également ses meurtres qui font le succès de l'émission. Le présentateur de la Serial Academy expliquera aux joueurs que les spectateurs sont amenés à voter pour le candidat qu'ils préfèrent. Nikklloss ne précisera cependant que très rapidement le rôle du confessionnal pour le moment. Il n'entrera pas dans les règles du vote entre candidats. Pour plus d'informations sur le formidable Nikloss, reporte-toi au descriptif de ce PNJ.

H + 3 h 15 : L'appel de la mère de Snoop

Comme tu l'as lu dans le back de Snoop Scratchy Scratch, notre ami rappeur aurait dû se rendre à l'anniversaire de sa grand-mère. Snoop a dû expliquer à sa mère qu'il avait déjà été invité et pense ainsi avoir échappé à une fête familiale ennuyeuse et soporifique. Que nenni ! La mère de Snoop a pensé à tout : elle va appeler au chalet pour demander à Snoop de chanter en direct un joyeux anniversaire à sa grand-mère ! Pour que cette scène soit la plus amusante possible et que chacun puisse en profiter, il serait idéal que le téléphone du chalet se trouve en plein centre de la salle de jeu principale. Toi, l'organisateur, tu vas attendre le moment où un autre joueur que Snoop se trouve à coté du téléphone du chalet puis grâce à ton téléphone portable, tu vas appeler le chalet. Il ne faut pas que ce soit Snoop qui réponde, ce serait moins drôle. Tu vas devoir déguiser ta voix pour prendre l'accent le plus bourgeois et le plus féminin possible. Ce que tu peux faire aussi si tu es un homme, c'est de confier ce rôle à une de tes amies (car je suis sûr que si tu as eu le bon goût de télécharger ce huis clos, c'est que tu as plein d'amies, toutes plus charmantes les unes que les autres. De magnifiques créatures qui se pâment à l'idée de pouvoir participer au succès de Beverly Place 2. Des femmes qui... hem... Oui, enfin... je m'égare...).
La mère de Snoop se présentera comme étant la mère de "Hubert" et explique qu'elle cherche à parler à ce dernier. Si son interlocuteur lui indique qu'il n'y a pas de Hubert dans le chalet, la mère de Snoop se montre insistante et finit par bredouiller quelque chose comme "Ah oui, c'est vrai, Hubert se fait appeler Sloob Sblazy Sblaz. C'est un charmant garçon qui porte une casquette. Je suis sa maman. Dites lui que j'ai sa grand-mamie à mes cotés et qu'il doit absolument lui parler !" Si c'est une femme qui décroche, la mère de Snoop ne manquera pas de lui demander si elle est la fiancée de son petit Hubert.
Quand Snoop est à l'appareil, sa mère lui expliquera qu'elle appelle pour qu'elle chante "Joyeux Anniversaire" à sa grande mamie. Puis, elle lui passera sa grand mamie qui sera ravie d'entendre Snoop / Hubert chanter "Joyeux Anniversaire" a capella. Bien évidemment grand mamie est un peu dure de la feuille et à l'appareil, sa mère lui expliquera qu'elle appelle pour qu'elle chante "Joyeux Anniversaire" à sa grande mamie. Puis, elle lui passera sa grand mamie qui fera répéter à Hubert tout ce qu'il dit et le fera chanter plusieurs fois. Elle pourra également en profiter pour lui demander de ses nouvelles, lui

dire qu'il ne mange pas assez, et lui demander s'il a trouvé un nouveau fiancé pour sa maman etc..
Bref, tout cela doit devenir un grand moment de solitude pour Snoop.

Entre H + 3 h 25 et H + 3 h 45 : Les sens aiguisés de Chuck Norris

Donner environ toutes les cinq minutes à la louche (...non ne pas prendre une vraie louche...) à Chuck Norris un message Ninjas Alert.

H + 3 h 30 : Arrivée du professeur Woodlost

Comme les joueurs l'ont probablement déjà vu en lisant le fameux tract "Chuck for Woodlost" que tu auras déposé dans la salle de jeu principale, le professeur Woodlost est un éminent scientifique parti il y a plusieurs années pour une expérience hors du commun. Pour en savoir plus sur l'intervention de l'inénarrable professeur Woodlost, reporte-toi à son descriptif.
A partir de là, Nikklos pourra intervenir de temps en temps pour annoncer les résultats des votes des spectateurs.

Entre H + 3 h 31 et H + 4 h 15 : Les votes spectateurs

Comme Nillkoos l'a indiqué en exposant les règles du jeu, les spectateurs votent en ce moment même pour le candidat qu'ils préfèrent. Ainsi, des résultats actualisés seront fournis aux joueurs à intervalles plus ou moins réguliers. A toi de déterminer quand tu voudras fournir ces résultats intermédiaires. Les résultats apparaissent sous forme de tableau et permettront aux joueurs de déterminer leurs cotes de popularité. La scène finale ne peut avoir lieu que si tous les candidats sont passés dans le confessionnal

H + 3 h 45 : L'attaque des Ninjas

La production du film Stab 4 a un gros problème : les rushs de la scène d'attaque des ninjas ont été perdus. C'est une scène capitale dans le film. Ce serait très simple de tourner à nouveau cette scène, mais personne n'ose avouer à Chuck Norris qu'il a joué pour rien et qu'il doit recommencer. Personne ne veut prendre ce risque. La seule solution qu'a trouvée la production est de refaire tourner cette scène à Chuck sans qu'il ne s'en rende compte. Pour cela, la production va envoyer des ninjas pour simuler une fausse attaque qui sera filmée par les caméras installées dans le chalet et sera donc utilisée dans le montage final de Stab4. Évidemment, les acteurs qui jouent les ninjas ignorent qu'il s'agit d'une seconde prise de la fameuse scène. Pour eux, il s'agit simplement de jouer le rôle qu'on leur a attribué. Ils ont subi un entrainement intensif pour supporter les coups de Chuck Norris (ils portent également des tenues en supra-kevlar, triple molletonnés).

C'est toi, organisateur qui avec ton coorganisateur va jouer le rôle des ninjas. Si tu as des amis prêts à venir faire le ninja le temps d'une scène, c'est encore mieux. Plus il y a de ninjas qui attaquent Chuck Norris, plus la scène sera drôle. Imagine des Ninjas qui déboulent tous en même temps par les portes ou les fenêtres. Et Chuck qui les massacre les uns après les autres !
Concrètement, c'est très simple : les ninjas entrent dans la pièce principale du jeu et défient Chuck Norris en déclamant le texte suivant (qui, tu l'auras noté est déjà présent dans le back de Chuck Norris) : "Braddock ! Tu as tué mon frère Li ! Ainsi que mon autre frère Li ! Et mon troisième frère Li ! Et mon quatrième frère Tchang ! (il a été adopté). Tu as aussi tué mon cinquième frère Li ! Et mon sixième frère Li ! Pour tout cela Braddock, tu vas subir la colère de Fueng Tchi, le maître ninja de la secte du dragon noir". Là, le sang de Chuck ne devrait faire qu'un tour et il devrait assener plusieurs low kicks aux ninjas. Défaits après ce terrible combat (pour eux), les ninjas prendront la fuite.
Cette scène n'a pas grand intérêt dans l'intrigue, mais elle est très amusante donc indispensable !

H + 4 h 00 : Seconde intervention de Niklklkoss et début du confessionnal

Les résultats viennent de tomber : tous les joueurs sont à égalité en termes de popularité. Si les votes des spectateurs n'ont pas permis de désigner un grand vainqueur, il va falloir passer au vote entre les candidats. Nilkloss arrive donc pour expliquer à tous les joueurs les règles du vote entre candidats et l'ouverture du confessionnal. Pour cela, tu devras avoir aménagé au préalable une petite pièce hors jeu qui, pour le coup deviendra en jeu. Il s'agit du confessionnal. Une chaise, une caméra vidéo sur un trépied et le tour est joué. Nikklos va demander à chaque candidat de venir voter dans le confessionnal en motivant ses choix. Si tu es accompagné de plusieurs coorganisateurs, tu peux charger l'un d'eux d'accompagner chaque candidat. Les règles du vote sont expliqués dans un document à part. Ces règles devront être clairement expliquées à chaque candidat avant son entrée dans le confessionnal. Le but est ici de créer une série de séquence à la « Koh-Lantha » et de conserver un maximum de souvenirs de ce jeu mémorable.

H + 4 h 00 : Seconde intervention de Niklklkoss et début du confessionnal

Les résultats viennent de tomber : tous les joueurs sont à égalité en termes de popularité. Si les votes des spectateurs n'ont pas permis de désigner un grand vainqueur, il va falloir passer au vote entre les candidats. Nilkloss arrive donc pour expliquer à tous les joueurs les règles du vote entre candidats et l'ouverture du confessionnal. Pour cela, tu devras avoir aménagé au préalable une petite pièce hors jeu qui, pour le coup deviendra en jeu. Il s'agit du confessionnal. Une chaise, une caméra vidéo sur un trépied et le tour est joué. Nikklos va demander à chaque candidat de venir voter dans le confessionnal en motivant ses choix. Si tu es accompagné de plusieurs coorganisateurs, tu

peux charger l'un d'eux d'accompagner chaque candidat. Les règles du vote sont expliqués dans un document à part. Ces règles devront être clairement expliquées à chaque candidat avant son entrée dans le confessionnal. Le but est ici de créer une série de séquence à la « Koh-Lantha » et de conserver un maximum de souvenirs de ce jeu mémorable.
Pendant ce temps, Nilooks pourra en profiter pour lire les questions SMS aux candidats.
Et là, tu te demandes ce que sont ces questions SMS ? Et bien pour le savoir reportes toi au paragraphe « les questions SMS » dans la logistique.

H + 4 h 10 : Le fax de Bob Serial

Un fax arrive pour Jean Kevin. Ce sera l'un des assistants (Butch ou Cliff) qui lui remettra. Le texte de ce fax est simple : "Dégage moi ce connard ! Immédiatement ! Signé : Bob Serial (ton père)". Diantre, mais que va faire Jean-Kevin ?
Moi, je parierai qu'il va virer Nikklos, mais peut être pas...

H + 5 h 01 : Scène finale et fin du jeu

La scène finale ne peut avoir lieu que si tous les candidats sont passés dans le confessionnal et donc que chacun a voté.
Kilnoss Laglassiass revient une dernière fois et propose aux joueurs de dévoiler le grand vainqueur en direct. Il se lance donc dans un dépouillement des votes. Pendant ce temps, le second orga revêt le costume de Digger Banks / Georgie Tobby. Il est donc capital de porter une chemise à fleurs et des tongs sous la salopette bleue.
Une fois les résultats annoncés et alors que tout le monde est dans l'euphorie, Georgie Tobby arrive en jeu. Il se dirige vers le vainqueur l'air très menaçant. A priori, Chuck ne devrait pas le laisser faire.
La toute dernière scène devrait donc être la mort de Digger Banks. Celui-ci, agonisant aura ses derniers mots pour Chuck Norris : « Vous voyez M Norris, j'ai été un bon impresario… »
A la fin de cette scène extrêmement forte en émotion, il vous faudra hurler : «Et c'est la fin de Beverly Place 2 !! » tout en lançant le générique de fin (le fameux « Thriller » de Michael Jackson).

Le Gag « Hello »

« Hello, is it me you're looking for ? »
Si tu es un fin mélomane, ces quelques mots devraient faire surgir dans ta mémoire des souvenirs émus de boums et autres soirées dansantes où se mêlaient des odeurs de chips, de coca, de machine à fumée et où les jeunes garçons invitaient timidement les jeunes filles à danser sur des morceaux aussi cultes que « Take my breath away » ou « Still loving you ». Bref, Hello est un morceau de l'immense Lionel Richie et c'est probablement le morceau le plus romaaantique du monde.
A partir de ce morceau, tu vas pouvoir provoquer un gag récurrent (tu sais ce

que ça veut dire maintenant) qui va créer une ambiance hilarante dans ton huis clos.
Explications : Betty recherche l'amour. Ça, ce n'est pas un secret pour toi. L'idée c'est qu'à chaque arrivée d'un nouveau PNJ masculin, il se crée une alchimie entre Betty et ce personnage. En termes de jeu, ce n'est pas bien compliqué. En premier lieu, il te faut « découper » le morceau « Hello » de Lionel Richie pour ne prendre que le refrain. Tu verras, ça dure environ 30 secondes, ça commence par « Hello, is it me you're looking for ? » et ça termine par « I love you… ».Bon techniquement ,ça ne doit pas être bien compliqué si tu trouves les logiciels qui vont bien.
Avant l'arrivée d'un PNJ, le second orga (celui quoi ne fait pas le PNJ donc) doit se tenir prêt derrière la console / ordi / chaine hi-fi (tu sais, le truc avec des boutons et qui envoie du son) Le truc c'est que dès que le PNJ arrive, il faut que le second orga lance la musique de 30 s. A ce moment là le PNJ devra se rapprocher de Betty, la regarder dans les yeux d'un air amoureux, agir au ralenti sans rien dire (l'amour a cela de beau qu'un simple regard suffit à deux âmes sœurs pour se reconnaitre). Bref, il s'agira de simuler un coup de foudre sur fond de Lionel Richie. A priori, la joueuse qui incarne Betty (et les autres joueurs) devraient comprendre le truc rapidement et agir également au ralenti le temps de cette musique. Si tu penses qu'ils sont vraiment trop proches de leurs personnages, tu peux toujours leur balancer un « Wizzzz : tout le monde joue au ralenti »
Dès que la musique de « Hello » prend fin, le PNJ (et tout le monde d'ailleurs) reprendra sa vitesse normale et fera ce qu'il a à faire.
Les PNJs affectés par le gag « Hello » sont :

- Cruz
- Forest Woodlost
- Butch et/ou Cliff
- Le Sheriff Bigsby

Il y a deux explications possibles pour ce phénomène :

- Les PNJs tombent effectivement amoureux de Betty. Dans ce cas là, il faudra agir en conséquence et chaque PNJ pourra jouer l'amoureux transi et rêver d'avenir avec Betty. Bon, généralement, l'avenir est assez compromis pour les PNJs comme tu le sais déjà car tu as lu le timing.
- Betty imagine que ces PNJs tombent amoureux d'elle. Elle est tellement persuadée de trouver l'amour ce soir qu'elle tombe amoureuse dès que l'occasion se présente. Auquel cas, les PNJs devront également jouer en conséquence et éconduire « poliment » Betty si elle leur fait des avances.

Bon, a priori, la première solution est la plus amusante mais comme on est des gens cools, on te laisse choisir. (qu'est ce qu'on est cool quand même…)

Ze PNJs

Si tu ne le sais pas, PNJ cela veut dire Personnage Non Joueur. Classe non ? En gros ce sont les personnages que devront interpréter les organisateurs durant le huis clos. Cette section décrit donc les PNJ et leur finalité. Ils sont décrits dans l'ordre d'apparition dans le huis clos. Ou pas… Plutôt ou pas en fait.

Là, j'écris plus rien sur la page parce que je me suis dit que ce serait plus classe d'avoir une fiche de PNJ par feuille. Je suis d'accord avec toi, c'est pas très écologique. Mais en même temps, tu n'es pas obligé d'imprimer non plus.

Et puis c'est vrai aussi que je suis en train d'écrire pour rien. Mais je fais ce que je veux. Et puis t'es pas obligé de me lire. Hein ? Qu'est ce que tuas à redire à ça ? Hein ? hé ho ! Hein ?

Le fantôme de Barbara Cartland

Contexte

Barbara Cartland est la romancière que l'on connait. Malheureusement pour les amoureux de la littérature, elle nous a quittés en 2000 pour s'en aller rejoindre un paradis rose bonbon. Dans notre scénario, Barbara a séjourné quelques jours au chalet Georgie Tobby et y a écrit l'un de ses plus beaux romans : "Le lac de l'amour".

C'est son fantôme qui apparaîtra aux joueurs quand Démonia aura réalisé son rituel (cf le paragraphe consacré au rituel et à l'apparition de Barbara Cartland)

Comme toujours de son vivant, Barbara apparaîtra vêtue d'un tailleur rose du plus bon goût, sa chevelure grise créant une harmonie parfaite avec son teint blafard et ses rides tellement romantiques (oui, elle est vieille). Je te laisse chercher sur internet pour aller admirer toi même le look de la grande Barbara.

Le mieux pour cette apparition est de s'assurer que toutes les lumières sont éteintes de façon à ce que seule la bougie du rituel n'éclaire la pièce. Puis, le joueur ou la joueuse (mais on se demande si ce n'est pas plus amusant si c'est un homme qui joue ce fantôme) tiendra une lampe de poche pour éclairer son propre visage. D'une voix tremblotante, Barbara apprendra plusieurs choses aux joueurs. Elle leur dira que :

- L'amour est le seul rêve qui ne se rêve pas.

- Il ne faut pas qu'ils brisent leur cercle sinon, elle disparaîtra.

- Elle sent qu'une de ses plus grandes fans est présente (c'est Betty), et elle la remercie pour cet amour qu'elle ressent par delà les voies célestes. Elle sent également qu'il y a un autre fan présent (c'est Derek)

- La foudre et l'amour laissent les vêtements intacts et le cœur en cendre.

- Elle a fait un bridge la semaine dernière avec Georgie Tobby. C'est un garçon très gentil. Ce n'est pas lui qui est à l'origine de tous ses meurtres d'aujourd'hui. Et il est désolé pour ce qu'il a fait il y a 20 ans. Il ne recommencera plus

- L'important dans la beauté intérieure, c'est l'intérieur.

- On a vu souvent rejaillir le feu d'un ancien volcan qu'on croyait trop vieux.

- Qu'est-ce qui monte, qui rime avec toujours ? C'est l'amour

- Qu'est-ce qui bouge le cul des andalouses ? C'est l'amour.

Tu l'as compris, Barabra sera de très bon conseil pour les joueurs.

Son départ

Le fantôme de Barbara Cartland repartira quelques instants plus tard, de manière tout aussi mystérieuse qu'il est apparu non sans avoir salué une dernière fois Betty en lui disant que l'amour est toujours là où on ne l'attend pas. Mais que quand même, faudrait qu'elle pense à se bouger un peu si elle ne veut pas finir vieille fille !

Disco Stu

Contexte

Comme son nom l'indique, Disco Stu est un amoureux de la culture disco : pantalons patte d'eph', chemises à col pelle à tartes et coupe à la Jackson 5. Disco Stu est groovy : il parle groovy, il a une démarche groovy, il a un look groovy.

Disco Stu est le finaliste perdant de la Serial Academy : Snoop Scratchy Scratch l'a remporté haut la main avec un score exceptionnel de 92 % de vote du public. Disco Stu s'en remet plutôt bien puisque sa prestation à la Serial Ac l'a fait connaître. Il est actuellement en contact avec le label « 70's so cool », une maison de production indépendante qui serait prête à produire son premier album. Disco Stu serait heureux de signer avec un label aussi respectueux de la culture seventies mais il ne cracherait pas non plus sur un contrat avec Serial Music qui lui garantirait à coup sûr un premier tirage et une exposition médiatique 100 fois plus importants.

Au Serial Castle, Disco Stu se moquait un peu de tous les autres élèves qu'il ne trouvait pas assez groovy. Ses altercations avec Snoop sont restées mémorables :

« Hé Snoop ! Regarde mon déhanché à La John Travolta ! C'est pas hyper groovy ça ? »

« J'te groove dans ta face ! Discou fonbou ! ».

Élève discipliné et attentif, Disco Stu était adoré des professeurs et particulièrement de Pamela qui ne manquait pas de le citer en exemple à chaque occasion.

Pourtant, pour la raison que vous connaissez, Disco Stu n'a pas remporté la Serial Academy…

Apparition dans Serial'oween

Disco Stu a été invité par Derek comme candidat malgré-lui pour Serial'oween. Son rôle est primordial pour le début du jeu.

Disco Stu arrivera quelques minutes après la découverte du cadavre de John (le salarié de Serial Camping qui devait remettre les clés du chalet et donner les dernières instructions). Il arrivera dans le chalet exactement comme les joueurs.

Dans les premiers moments du jeu, voici ce qu'il devra absolument faire :

- Dès son arrivée, il devra proposer d'aller cacher le cadavre de John dans la chambre froide « Rodney Cannon ». Il rappellera aux joueurs présents que Sherryl ne doit absolument pas voir le cadavre sans quoi, elle risquerait l'incident cardiaque. Sherryl ne devra donc jamais aller dans la chambre froide « Rodney Cannon ».

- Il cherchera un peu à provoquer ce pseudo chanteur au look ridicule qu'est Snoop.
- Il complimentera Pamela pour la justesse de ces cours à la Serial Ac' et lui demandera de lui ré-expliquer un peu le fameux déhanché travoltesque.
- Il dira à qui veut l'entendre (mais surtout à Jean Kevin et Betty) qu'il est en pourparlers avec « 70's so cool ».
- Il expliquera à Sherryl que pendant la Serial Academy, il avait essayé de prévenir Betty de se méfier de Derek.

Tout ça en une vingtaine de minutes maximum !!

Sa mort

Lors du lancement d'un tube disco de la Serial Radio (lors de nos sessions, nous utilisions le tube interplanétaire "Daddy Cool"), Disco Stu propose d'aller chercher la boule à facettes qu'il a laissé dans sa discomobile. Malheureusement, Disco sera le premier mort d'une trop longue série. Il reviendra quelques minutes plus tard, un couteau planté le ventre, un palet dans la bouche et surtout le rituel de Van Geist (cf. Rituel.pdf) dans la main. En effet, il a réussi à l'arracher à Digger Banks le Serial Killer. Nul doute que Démonia saura quoi en faire.
Ses derniers mots seront : « Stayin' aliiiiiii aaaaargh…. »

Cruz, livreur de Serial Pizzas

Contexte

Cruz est le même personnage que celui qui était joué par l'organisateur de Beverly Place 1. Il s'agit d'un jeune immigré Puerto Ricain venu aux Etats-Unis pour faire fortune et travailler dans le cinéma. Il était l'assistant de Stacey sur les films Stab 1 et Stab 2. Pour rappel, Stacey est l'un des personnages de Beverly Place 1. Créateur de la série de films d'horreur à succès Stab, Stacey est un ami personnel de Chuck Norris. Stacey s'est associé à Serial Movies pour produire et distribuer ses films. En guise de première collaboration avec Serial Movies, Stacey a proposé de mettre en chantier la suite de Stab et a proposé d'associer Chuck Norris au projet Stacey reste aujourd'hui l'un des producteurs exécutifs de Stab et grâce à son association avec Serial Movies, il est devenu l'un des producteurs les plus riches de Beverly Place.

N'ayant plus besoin de ses services, Stacey a viré Cruz comme un malpropre.
Cruz essaye tant bien que mal de s'en sortir et ce, d'autant plus qu'il a fait croire à sa famille restée à Puerto Rico que tout se passe bien, qu'il a un salaire décent et qu'il côtoie des stars.
La réalité est toute autre : Cruz survit grâce à des petits boulots comme laveur de carreaux ou livreur de pizzas. Il n'a pas pour autant abandonné ses ambitions et rêve de travailler pour le cinéma. Le soir, dans sa minable chambre des quartiers pauvres de Beverly Place, il écrit des scénarios qu'il espère pouvoir vendre un jour à de grands studios.

Apparition dans Serialoween

Cruz n'interviendra que lorsque les PJ auront commandé des pizzas (ce qu'ils vont forcément faire vu qu'il n'y rien d'autre à manger, hé hé hé).
Cruz porte :

- Un T Shirt Serial Pizzas
- Un casque de mobylette Serial Pizzas
- Des pizzas
- Un téléphone portable qui fait des photos
- Un synopsis de scenario : "Coups de savate à Ouarzazate" (cf. scenario de Cruz.pdf)
- Un accent espagnol insupportable

Arrivé sur place, Cruz livre ses pizzas de la manière la plus classique qui soit. Mais, apercevant Chuck Norris, Cruz sent qu'il tient là la chance de sa vie. Il va donc principalement s'intéresser à Chuck Norris, lui demandant s'il le reconnaît (Cruz a quand même travaillé avec Stacey qui connaît personnellement Chuck Norris), demande à ce que quelqu'un fasse une photo de lui et Chuck avec son portable (il l'enverra à sa famille), demande à Chuck s'il ne peut pas l'aider à remettre le pied à l'étrier (ouais, c'est clair). Et surtout, il lui présentera son scénario qu'il a mis des années à écrire. Cruz en fera des tonnes pour expliquer à Chuck qu'il a mis toute son âme et toutes ses tripes (c'est une image) dans ce scénario.
Quand on l'interrogera sur comment il est arrivé jusqu'au chalet alors que la ville est envahie de zombies et que le pont est cassé, il répondra vaguement : « Yé soui vénou à mobylette bienn sour ! Yé sauté par déssou lé pont qui est cassé. C'était très difficile. Des Sombies ? C'est vrai qué M Norton, lé gérant dou Sérial Pizzass avé l'air bizarr tout à l'heure ». etc…

Sa mort

Au bout de quelques minutes, Cruz se rappelle qu'il a garé sa mobylette en double file et que de toutes façons, il a d'autres pizzas à livrer. Il quitte donc le chalet mais il revient quelques secondes plus tard, un palet dans la bouche et un couteau dans le ventre. Une nouvelle victime de Digger Banks…

Le shérif Bigsby

Contexte

Véritable institution du comté de Nozewitch, Bill Bigsby est le descendant d'une longue lignée de shérifs. Affable, jamais avare d'un bon mot, le shérif Bigsby n'a jamais connu qu'une seule affaire criminelle sur sa juridiction : l'affaire Georgie Tobby. Il était lui-même de permanence au poste de Red Dead City quand en 1988, Pamela, l'une des deux rescapées du terrible massacre (avec Bruce Chambers) vint rapporter les horribles événements dont elle venait d'être le témoin. A peine informé, le shérif Bigsby se précipita sur les lieux et croisa la route de Bruce Chambers. Bruce Chambers lui raconta comment Georgie Tobby avait fini par disparaître, emporté par les eaux gelées du Crystal Lake. Bruce Chamber conta au Shérif Bigsby que son propre fils Bufford Bigsby comptait parmi l'une des malheureuses victimes de Georgie Tobby.

En souvenir, le Sani broyeur du chalet a été rebaptisé « Sani broyeur Bufford Bigsby ». C'est le shérif Bigsby lui-même qui a coordonné les opérations de recherche et de dragage du fond du Crystal Lake. Le corps de Georgie Tobby ne fut jamais retrouvé. Le shérif Bigsby est depuis lors persuadé que Georgie Tobby est toujours vivant.

Un criminel revenant forcément TOUJOURS sur les lieux du crime, voila près de 20 ans que le shérif Bigsby effectue sans cesse des rondes autour du Crystal Lake.

Le shérif Bigsby est également un amateur de pêche et il profite de ses patrouilles pour assouvir sa passion.

Apparition dans Serialoween

Le shérif Bigsby a transféré les appels du poste de Police de Red Dead City sur son portable (faut dire aussi qu'il doit y avoir deux appels par mois et la plupart du temps, c'est Mme Potter qui a perdu un de ses chats). Les PJ souhaitant appeler la police tomberont donc sur sa messagerie (le portable ne passe pas bien autour du Crystal Lake). Ils entendront le message suivant « Bonjour, vous êtes bien sur le répondeur du bureau du shérif Bigsby. Je ne suis pas disponible pour le moment, mais vous pouvez me laisser un message après le bip sonore. Attention !! Le Serial Killer est derrière vous ! Oh oh oh, je plaisante bien sûr. Parlez après le bip. »

Le shérif Bigsby porte :

- Son uniforme (chapeau de Marshall, chemise brune, étoile sur la

poitrine, arme de service)

- Sa canne à pêche
- Un accent marseillais insupportable (comme tout bon shérif)

Le shérif n'arrivera en jeu que si les joueurs ont laissé un message. S'ils ne le savent déjà, il fera savoir aux joueurs que le pont reliant l'île du chalet à la terre ferme est détruit et que l'eau est trop froide pour tenter de rallier la berge à la nage sans risquer de mourir d'hydrocution (à part Chuck Norris évidemment). Il racontera d'ailleurs que c'est comme cela qu'est mort officiellement Georgie Tobby (histoire de rafraîchir la mémoire aux PJ). Enfin, à la vue de Pamela, il lui indiquera qu'il lui semble l'avoir déjà vue quelque part, sans se remémorer à quelle occasion. Il ne s'en souviendra que si Pamela ou un autre PJ évoque le fait que Pamela est une des rescapées du massacre.
Le shérif n'a pas traversé le pont. Cela fait 8 heures qu'il fait des rondes autour du chalet. Il suit à la lettre le manuel de la Walker Texas Ranger Academy. Le shérif Bigsby se vante également d'être arrivé second à la WTRAc' (juste après un allemand du nom de Derrick). Et Puffy lui fera immanquablement penser à sa chienne Lolita. C'était il y a cinq ans, le sherif Bigsby nettoyait tranquillement son fusil quand le coup est parti tout seul. Et là, la pauvre Lolita... D'ailleurs cette histoire lui fait penser à son fils Bill Jr. C'était il y a cinq ans, le shérif Bigsby nettoyait tranquillement son fusil quand le coup est parti tout seul. Et là, le pauvre Bill Jr... Enfin... Une chienne comme Lolita, il n'en retrouvera jamais...

Sa mort

Après avoir parlé un peu avec les habitants du chalet, il se propose d'aller chercher du renfort. Il propose que Chuck Norris reste avec les habitants du chalet pour les protéger au cas où. Quelques minutes à peine après avoir quitté les PJ, il revient un couteau dans le ventre, un palet dans la bouche. Il aura à peine le temps de glisser que sa barque a été coulée et avant de mourir, il prononcera les mots « Georgie Tobby »…
Il aura également le temps de remettre une cassette. Il expliquera qu'il enquêtait sur la disparition des 3 jeunes gens et aura seulement retrouvé la cassette où Screech rencontre le fameux tueur. Ensuite, le shérif Bigsby mourra dignement comme un vrai Texas ranger...
C'est une des victimes de Digger Banks.

Forest Woodlost

Contexte
Fin des années 80, l'éminent professeur de biologie de l'université de Beverly Place, Forest Woodlost spécialiste des questions de survie en milieu hostile, suite à une querelle avec un de ses confrères, veut prouver au monde entier que l'on peut vivre une année complète dans une région de haute montagne, sans aucune aide extérieure avec seulement un couteau.
Sponsorisé par Serial Camping qui lui fournit le couteau, il choisit comme théâtre de son expérimentation, le territoire des indiens Apparachos, région inhospitalière et très accidentée. Comme tout scientifique qui se respecte, il donne un nom à son expérimentation « Dick and Knife Project » (DKP)

Il convoque la presse le premier jour de printemps 1989. Il prouve qu'il n'a absolument rien sur lui et qu'il n'a pour son curieux voyage rien d'autre que les vêtements qu'il porte et son couteau. Il donne rendez-vous au monde entier le premier jour du printemps suivant où il promet de revenir sain et sauf.
Ses derniers mots sont rentrés dans la légende :

« Allez hop ! On y va ! »

Le 21 mars 1990, professeur Woodlost ne réapparaît pas. Ni les jours suivants. Des recherches sont effectuées mais on ne trouve aucune trace du scientifique. Il est déclaré officiellement disparu en décembre de la même année et l'espoir de le revoir s'est estompé progressivement. Pourtant quelques fans actifs ont créé un collectif « « Retrouvons le professeur Woodlost » qui chaque année se réunit à l'endroit même où le professeur a promis de revenir. Endroit qui porte désormais le nom de Woodlost Corner. Ils espèrent toujours le voir réapparaître mais fin 2008 le professeur est toujours « porté disparu ».

Les membres de l'association tentent de lancer une souscription pour collecter des fonds pour tenter de faire intervenir Chuck Norris le seul à leurs yeux capables de retrouver les traces du scientifique. [cf. Logistique Tract Chuck Forrest]

Apparition dans Serial'oween

Le professeur apparaît comme un campeur égaré :

- un KWay fluo, un pantalon de randonneur
- des chaussures de marche
- une casquette Serial Camping
- une grande barbe à la Robinson Crusoë

Pour le professeur tout est normal, il a juste perdu la notion du temps dans son expérience. Il pense être fin 1989 et qu'il a encore 6 mois avant de revenir à son point de départ.
Il refuse toute chose qu'il considère comme une tricherie par rapport à son défi : boire, manger, s'assoir sur un fauteuil…
Il montre son couteau à qui veut le voir. Il l'a appelé « Dick ».
Il expliquera surtout que tout ce temps, il a survécu uniquement avec sa bite, sa bite, sa bite, sa bite.. et son couteau.

Sa mort

Après avoir parlé un peu avec les habitants du chalet, il tire sa révérence en expliquant qu'il doit repartir afin de poursuivre son expérience. Il claque la porte. Quelques instants plus tard, il refrappe à la porte… « Dick » planté dans le ventre et un palet dans la bouche…
Avant de mourir, il léguera sa bite à la science.

Butch et Cliff

Contexte

Butch et Cliff sont deux techniciens qui travaillent en coulisse pour Serial'oween dans le chalet. Ah oui, parce que je sais pas si c'est clair pour toi mais en fait, il y a une régie cachée quelque part dans le chalet. Et derrière la régie, il y a des gars qui gèrent les caméras et qui choisissent quelles sont les images à diffuser au monde entier. Ce sont également ces techniciens qui gèrent les messages radio, les événements du chalet, les messages à faire passer à Derek etc… Autant te le dire tout de suite, Butch et Cliff n'ont pas inventé l'eau tiède et c'est un miracle si l'émission tient la route jusque là.

Butch et Cliff portent chacun un magnifique T Shirt au logo Serial'oween et se plaignent d'être les parents pauvres de la Serial TV : conditions de travail déplorables, salaire inexistant, reconnaissance nulle, et en plus il n'y a plus de moutarde à la cantine.

Apparition dans Serial'oween

Comme tu l'auras découvert dans le timing, Butch et Cliff apparaissent aux joueurs après avoir gravement gaffé : ils voulaient faire une pause café mais au lieu d'ouvrir la porte de la cafétéria, ils ont ouvert celles donnant directement sur les candidats. Bref, après cette bévue, il est impossible de mentir encore plus aux joueurs. Cette bévue forcera Nikloks à intervenir. Butch et Cliff peuvent donner aux candidats les mêmes informations que le présentateur vedette : ils sont filmés, le jeu s'appelle Serial'oween, les spectateurs vont voter, le serial killer n'est pas prévu par la prod, mais les faux flashs radio invoquant les attaques de zombies oui etc… Ils se plaignent à demi-mot d'être maltraité par Nikklooss. Ce sera aussi Butch (ou Cliff selon quel orga joue Nilkoos) qui indiquera aux candidats l'évolution des votes. Le rôle de Butch et Cliff s'arrête à peu près là. Ils ne font pas de la figuration, mais presque… Autant dire que si tu veux une victime supplémentaire de Digger, Butch ou Cliff sont là pour ça.

Comme je suis un gars sympa, j'en profite pour faire un point sur ce qui est prévu par la prod et ce qui ne l'est pas :

- la mort de John : non, enfin pas comme ça, il aurait dû être pendu mais il a été tué par Digger Banks ./ Georgie Tobby. De manière générale, les PNJs sont des victimes de Digger et donc, ce n'est pas prévu par la prod (mais c'est cooool pour l'audience)

- les flashs info : prévus par la prod
- l'apparition de Barbara Cartland : non, ça, c'est un vrai fantôme
- Les ninjas : prévus par la prod (enfin, pour retourner la scène dont les rushs ont été perdus)
- La pénurie de chips : bon, ça c'est une blague parce qu'il n'y a aucune pénurie de chips prévue dans ce scenario. Si tu te retrouves en manque de chips, autant arrêter tout de suite ce GN. Beverly Place sans chips, c'est comme un slip sans élastique : ça ne tient pas.

Nikkloos Algalasiaass

Contexte

Nilkos est le présentateur vedette de la Serial TV. Il est de toutes les émissions. Faut dire qu'il a un sourire ultrabright qui fait craquer les ménagères de moins de 50 ans (et même les autres). Il a été élu « gendre idéal » 27 années consécutives par « Serial TV mag ». Il a présenté le programme à succès Serial Academy avec un brio, un professionnalisme et un talent incroyables.

Mais Niklooos Algasaissisass a plusieurs problèmes :

- Personne ne se souvient exactement de son nom : c'est quoi déjà ? Nikkloos ? Nikolls ? Kilnouss ? Et son nom de famille ? Algassiass ? Aglasaiaiss ? En tous les cas, ça le pèse.
- Il carbure à la cocaïne. Enfin, ça c'est pas vraiment un problème. C'est plutôt la norme chez les présentateurs télé
- A l'antenne, il est tout sourire, mielleux, extrêmement chaleureux et sympathique avec tout le monde, mais hors antenne (pendant les pubs) il parle comme à une merde à ses assistants, aux candidats etc… bref, il est pas très sympa. En y réfléchissant, c'est pas non plus un problème en fait.

Bref, tu l'auras compris Nikklos c'est l'archétype de l'amibe qui présente les émissions de ce style.

en coulisse pour laisser les candidats seuls une fois la page de pub passée.

Apparition dans Serial'oween

Nikklos apparait pour la première fois à nos candidats involontaires au moment où Butch et Cliff se sont gourés de porte quand ils voulaient se chercher un café (cf Timing). Nikklos en fait des tonnes, accumule les superlatifs, n'hésite pas à saluer les nombreux pays où est diffusé Serial'oween. Là, il lancera une page de pub et expliquera aux joueurs ce qu'est Serial'oween, les règles du jeu et le système du vote : les joueurs sont donc filmés à leur insu (enfin, plus maintenant) et les spectateurs sont invités à voter pour celui d'entre eux qu'ils trouvent le plus coooooool (par SMS sur Serial Mobile à 4,5 $ le SMS). Celui qui sera désigné le plus cool gagnera un prix extraordinaire : la Serial Company réalisera pour lui le rêve de sa vie. Il expliquera donc que c'est à eux de jouer pour plaire aux spectateurs et que c'est en fonction de leurs actions qu'ils remporteront les suffrages (ouais, c'est clair). Il expliquera aussi que les morts n'étaient pas prévus par la production.

Qu'il s'agit donc de vrais morts et qu'il y a vraiment un serial killer qui tourne autour du chalet. Mais que c'est cool parce que grâce à cela, l'émission cartonne !! Une fois qu'il a expliqué tout ça, il gueulera comme un putois auprès de son assistant (Butch ou Cliff) parce que le café est trop chaud, que la maquilleuse est moche, et qu'il a été filmé sur son mauvais profil (d'ailleurs, il fera virer le cameraman qui se trouve en régie).

Puis il disparaitra (enfin, pas vraiment hein ? Il va en coulisses tout simplement…)

Nikkols réapparaîtra une seconde fois en fin de jeu quand tu auras décidé que les votes spectateurs sont définitifs. A ce moment là, tous les candidats seront à égalité (oui, comme dans l'école des fans). Nikkloooos expliquera donc le principe du confessionnal : comme les spectateurs n'ont pas réussi à les départager, ils vont devoir se débrouiller entre eux. Chacun va devoir passer au confessionnal et voter, face caméra pour le candidat qu'il estime être le plus cool et celui qu'il pense être le plus pas cool. On dépouillera les votes (ouais, c'est clair) et on désignera ainsi le grand vainqueur de Serial'oween. Ce sera la scène finale… Pour plus de détails sur le confessionnal et la scène finale, reporte toi au timing (parce que là, j'ai trop la flemme de faire un copié collé)

La mort de Nikklos ?

Dans nos parties, Nilokoss est mort plusieurs fois : dernière victime de Digger Banks/Georgie Tobby, suicide quand il s'est fait viré par Jean Kevin. Comme on est des gens sympas, on te laisse le droit de vie ou de mort sur ce pauvre Nilkos (qui, il faut l'avouer est quand même une sacrée enflure).

Ze règles

Malgré l'incroyable fluidité de ce jeu de rôle Grandeur Nature, il est nécessaire de poser quelques éléments de règles qui ne sont là uniquement que pour servir le scénario et son ambiance hautement intellectuelle.

Le combat

La règle est simple : personne ne se bat car une victime de tueur en série par définition ne se bat pas car c'est une victime (t'as suivi ?).
Exception à la règle : Chuck Norris. Il met ses pieds où il veut et souvent dans la gueule, faut bien avouer.

Les dégâts

Toute personne qui prend l'un des pieds de Chuck Norris perd instantanément la vie. Sauf si Chuck souhaite l'épargner.
Chuck combattant pour l'Amérique et la Liberté, il ne s'en prend pas aux victimes de tueur en série.

Les papiers jaunes

Tout papier de couleur jaune est un papier hors jeu (on les utilise par exemple pour les sens exacerbés de Chuck Norris). Ils n'existent tout simplement pas ! Et donc si on en trouve un par terre, on l'ignore. Si quelqu'un est en train d'en lire un, imaginez qu'il est en train de réfléchir (oui je sais, ça va être dur...). Mais il n'a pas de papier jaune dans sa main.
On aurait pu choisir une autre couleur jaune. On aurait pu par exemple choisir bleu, noir, vert, rose, indigo, blanc, orange, beige, pourpre, ocre, jaune citron, violet, marron ou framboise écrasé. Mais on a préféré jaune. Parce qu'on avait du papier jaune.

Les compétences

Chaque personnage possède des compétences.
Pour déclencher la compétence durant la partie, il suffit de dire "Wiiiiiiiiiiiizzzzzzzzzzz" et d'ajouter le nom de la compétence.
Ensuite tous les personnages ayant entendu le déclenchement de la compétence doivent agir en conséquence.
Exemple : j'arrive et je claque un "comment vas-tuyau-de-poêle ?"
et j'ajoute "Wiiiiiiiiiiiizzzzzzzzzzz j'ai fait la vanne la plus drôle du siècle"
Et bien tout l'auditoire devra ensuite se tordre de rire (même s'il faut bien avouer que la blague est mauvaise)
C'est du GN. On simule ! On joue ! On fait comme si...

La liste des compétences de tous les personnages se trouve dans les annexes et dans chaque fiche. Chaque compétence ne peut être utilisée qu'un certain nombre de fois durant le jeu afin d'éviter que cela devienne la foire aux compétences. Il n'y aucune obligation durant la partie que les joueurs "placent" leurs compétences. Le jeu tourne très bien sans. Elles ne sont qu'un petit plus au service de l'ambiance.

Ze annexes

Notre top playlist

A titre d'exemple, la playlist officielle de Beverly Place 2 mais évidemment tu pourrais faire différemment.
Tu constateras l'éminent goût musical des auteurs et tu pourras éventuellement déduire l'année de leur naissance en écoutant ces fabuleux tubes qui ont bercé leurs jeunesses respectives.
Bien évidemment, nous t'incitons à télécharger légalement tous les morceaux dont tu auras besoin. En aucun cas, on ne se risquerait à faire l'apologie du téléchargement illégal. Car le téléchargement illégal : c'est mal. Un peu comme les anchois sur une pizza : c'est mal.

01 - Serial Radio - Jingle
02 - Michaël Jackson - Thriller (le générique de début de Serial'oween)
03 - Bronski Beat - Smalltown boy
04 - The Stranglers - Always the sun
05 - Serial Radio - Jingle
06 - Talk Talk - It's my life
07 - Boney M - Daddy Cool
08 - Kool and the gang - Celebrations
09 - Patrick Hernandez - Born to be alive
10 - Village People - Macho man
11 - Earth wind and fire - Let's groove tonight
12 - James Brown - Living in America
13 - Serial Radio - Flash info n°1
14 - Ray Parker Jr - Ghostbusters
15 - Kool and the gang - Jungle boogie
16 - Eminem - Fack
17 - Eminem - My name is
18 - Will Smith - The Fresh Prince of Bel Air
19 - Serial Radio - Jingle
20 - System of a down - Lonely Day
21 - Scorpions - Wind of change
22 - Police - Every breath you take
23 - Scorpions - Still loving you
24 - Rires 1
25 - Rires 2
26 - Rires 3
27 - George Baker - Little green bag
28 - The Mike Flowers Pops - Light my fire
29 - Joe Tex - I Gotcha
30 - Michaël Jackson - P.Y.T.
31 - Bill Medley & Jennifer Warnes - (I've Had) The Time Of My Life

32 - Serial Radio - Flash info n°2
33 - Corona - The rythm of the night
34 - Black Box - Ride on time
35 - Technotronic - Pump up the jam
36 - Paula Abdul - Straight up
37 - Madonna - Material girl
38 - Aqua - Barbie girl
39 - Rires 1
40 - Rires 2
41 - Rires 3
42 - Village People - YMCA
43 - Wham - Wake Me Up Before You Go Go
44 - Bananarama - Venus
45 - Michaël Jackson - Beat it
46 - Serial Radio - Lancement Stayin' alive
47 - Bee Gees - Stayin' alive
48 - Serial Radio - Flash info n°3
49 - Bruce Springsteen - Born in USA
50 - Mike Oldfield - Moonlight shadow
51 - Van Halen - Jump
52 - Serial Radio - Jingle
53 - Musique classique
54 - Musique classique
55 - Musique classique
56 - Musique classique
57 - Serial Radio - Jingle
58 - The Cure - Boys don't cry
59 - The Cure - Just like heaven
60 - Killing Joke - Love like blood
61 - Indochine - Le 3eme sexe
62 - U2 - New Year's Day
63 - Serial Radio – Jingle
64 - Talk Talk - Such a shame
65 - No doubt - Just girl
66 - Marilyn Manson - Sweet dreams
67 - Marilyn Manson - Tainted love
68 - Aerosmith - Walk this way
69 - Sugarhill Gang - Rapper's delight
70 - Snap - The power
71 - Anita Ward - Ring my bell
72 - Modern Talking - You're my heart, You're my soul
73 - 2 Unlimited - No limit
74 - Serial Radio - Jingle
75 - Imagination - Just an illusion
76 - Tom Jones - Unusual
77 - Barry White - Let the music play
78 - Donna Summers - Love to love you baby
79 - Michael Jackson - Don't stop 'til you get enough

80 - Bee Gees - Night fever
81 - Diana Ross - Upside down
82 - Samantha Fox - Touch me
83 - Jermaine Jackson & Pia Zadora - When The Rain Begins To Fall
84 - Wham - Freedom
85 - Serial Radio - Jingle
86 - Kool and the gang - Cherish
87 - Metallica - Nothing else matter
88 - Kate Bush - Babooshka
89 - Erasure - Ô l'amour
90 - Tom Jones - Sex bomb
91 - Serial Radio - Jingle
92 - Eduardo - Je t'aime le lundi

Les compétences

Voici la liste des compétences de chacun des personnages de Beverly Place 2 et entre parenthèse le nombre de fois qu'on peut les utiliser durant la partie.

Derek

- "Tu peux pas résister à mon regard de braise" (une fois / par fille . Ne fonctionne pas sur les hommes)
- "Je suis le mec le plus cool de la terre" (trois fois)
- "Je suis beau comme un dieu quand je me mets torse nu" (une fois)
- "J'ai le coude le plus sexy du monde, regarde !" (une fois)

Démonia

- "Je jette un froid sur l'ambiance" (trois fois)
- "Tu as les chocottes suite à mon rire spectral" (une fois)
- "Trop puissant, je viens de faire de la magie noire" (une fois)

Ron

- "J'ai fait la vanne la plus lourdingue de l'univers" (trois fois)
- "Je suis tellement geek que personne n'a rien compris à ce que je viens dire" (trois fois)

Pamela

- "Je suis la reine du dancefloor" (à chaque fois que tu danses)
- "Mon cri de clubbeuse déchire les oreilles" (trois fois)

Sherryl

- "Je suis l'innocence même avec mes yeux de biches" (trois fois)
- "Je suis tellement gentille que tu peux trop rien me refuser" (une fois)
- "Quand je pleure, tout le monde est triste pour moi" (trois fois)

Betty

- "J'ai l'air d'un hamster" (une fois)
- « Je viens de dire une vérité trop profonde" (trois fois)
- "Mon appareil dentaire t'éblouit" (une fois)

Jean-Kevin

- "J'ai une tête à claques" (trois fois)
- "J'ai le discours le plus ennuyeux du monde" (trois fois)
- "J'ai une pierre à la place du cœur" (une fois)

Snoop

- Insensible aux pleurs d'une fille.
- "J'assure grave avec mon pas chaloupé" (trois fois)
- "Je fais un slam qui déchire sa reum" (une fois)
- "Tout le monde kiffe la façon dont je porte mon survêt" (une fois)

Chuck

- Insensible aux compétences des autres. Il peut complètement ignorer les conséquences d'une compétence. Il peut aussi y être sensible. C'est à lui de choisir.
- "Je viens de sortir un Chuck Norris fact.. une parole d'évangile" (infini)
- "T'as la frousse du siècle quand Chuck Norris fronce son sourcil droit" (infini)
- "Tu chies dans ton froc face au rictus de Chuck Norris" (infini)
- Chuck Norris étant Chuck Norris, il peut inventer ses propres compétences durant la soirée. A titre d'exemple nous avons eu droit à un « Wiiiiiiz ! Chuck Norris regarde la photo de Bob Serial droit dans les yeux et la photo baisse son regard ». de toute beauté.

Ze conclusion

Avec la rédaction de ce masterfile, c'est une page qui se tourne (mais ne tourne pas la page tout de suite sinon, tu ne pourras pas lire la conclusion qu'on a rédigée ci-dessous).

C'est traditionnellement à ce moment là qu'il convient de remercier tous ceux sans qui Beverly Place 2 ne serait pas Beverly Place 2. On ne va pas déroger à la règle et remercier plein de gens formidables qui nous ont aidés en montant la bande annonce de Stab4, en créant l'affiche, en enregistrant les jingles et les flashs de Serial Radio, en nous aidant à la mise en page des docs etc…

Dans le complet désordre donc, un grand merci à Laetitia P. ; Claire-Elise S. ; Aurélie P. ; Marc-Olivier S. ; François P. et Ludovic M. (auteur bien connu de jeux de sociétés comme Cyclades ou Dicetown, achetez en plein de boites, ça lui fera plaisir).

On en profite également et évidemment pour remercier tous nos différents joueurs, tous ceux qui ont donné vie avec talent et humour à Jean Kevin, Betty, Chuck Norris, Ron etc…

Et puis aussi un grand merci à tous nos ex-joueurs et à Richard S. qui ont eu la gentillesse de relire nos documents.

Sur notre dernière session, nous avons trouvé une formule choc au moment du brief d'avant jeu. A chacun de nos joueurs, nous demandions :

« Le perso t'a fait rire ? Et bien maintenant, c'est à toi de nous faire rire… »

Très honnêtement, nous avons beaucoup ri au cours de nos diverses sessions : devant certaines parties de jdr ou au confessionnal ou encore en écoutant les slams improvisés de Snoop.

Et c'était bien là notre intention : faire un jeu dont le but unique est de faire le con. Rien d'autre que le con.

Bien évidemment, en tant qu'auteurs narcissiques et égocentriques, on serait ravis que tu cites nos noms à la fin de ta session et puis que tu nous envoies des photos, que tu nous racontes comment ça s'est passé, que tu nous envoies même des films du confessionnal par exemple. Pour ça, je te suggère d'utiliser l'adresse de Rex Rexson : rex.rexson@yahoo.fr. Nous y avons tous les deux accès.

De même, tu peux utiliser cette adresse si tu as des questions à poser à Serial GN concernant ce jeu.

Pour nous, Beverly Place 2, c'est fini. Désormais, le jeu t'appartient à toi, futur orga. Tu peux en faire ce que tu veux, le modifier à loisir, y rajouter des PNJs à la con, des événementiels débiles…

Quant à nous, nous allons chacun retourner à nos projets respectifs ou communs. Mais on préfère te le dire tout de suite : Beverly Place 2 est le dernier épisode de la trilogie. Il n'y aura donc pas de Beverly Place 3. (Sauf si on nous paie très cher ou qu'on change d'avis).

Beverly place 2 est une production Serial GN. C'est un huis clos uniquement téléchargeable sur le portail du huis clos (http://www.murder-party .org). Profites-en pour faire un tour sur ce portail, télécharger d'autres jeux, participer au forum, laisser des avis et des commentaires, et en faire la promotion autour de toi.

Merci à toi futur organisateur de continuer à faire vivre nos personnages.

May the Serial Spirit be with you.
Sébastien et Guillaume,
Le 28 avril 2011