

Panic at school

Prologue

Le Bal de la Féerie Dansante des Glaces, à la veille du week-end de Thanksgiving (Cf. Love Letter).

L'histoire

David Bowman, professeur de Sciences Naturelles au lycée de Beverly Hills, met la main sur une petite créature inconnue, un Gremlin. Il décide de l'étudier dans son laboratoire. Il constate que la créature est vorace, et qu'elle se multiplie lorsqu'elle est en contact de l'eau. David se retrouve bientôt avec 5 créatures. L'une d'entre elle est réduite en poussière lorsque David, sans faire exprès, l'expose aux rayons du soleil.

David aurait pu ainsi continuer ses expériences. Mais cela est sans compter sur l'intelligence malsaine de ces petites créatures. Elles vont en effet profiter d'un moment d'inattention de David pour s'échapper des cages où elles étaient retenues captives. Elles n'ont dès lors qu'un seul but, semer le chaos dans tout le lycée...

Idées de Scènes

- Soirée du Bal de la Féerie Dansante des Glaces, à la veille du week-end de Thanksgiving
- Mort de David Bowman. Le laboratoire est sans-dessus dessous. Des petites traces de pas un peu partout. Dans un coin, une espèce de flaque liquide visqueuse et nauséabonde.
- Incidents avec les différents distributeurs de boisson du lycée.
- Découverte du corps de l'un des commis de cuisine, la tête plongée dans la friteuse.
- Incidents pour les Chasseurs :
 - Boomer : incidents dans les vestiaires ; découverte du corps d'Anthony Owens.
 - Fiona : incidents sur le parking
 - Mickael : Course poursuite dans les couloirs ; final dans la salle de musique.
 - Jack : intrusion dans la piscine et reproduction plus que massive des Gremlins
- Dysfonctionnement du micro d'annonce
- Nuit d'enfer : envisager, au choix, des scènes dans
 - La salle de Sciences Physiques (Mrs Carter)
 - La bibliothèque (Miss Whittaker)
 - Les bureaux administratifs (Mrs Nickerson)
 - Les dortoirs (Cassidy & Co)
 - La cuisine (Dizzy)
 - L'atelier de travaux manuels (Yuki Velazquez)
 - Les sous-sols (Ahiga)
- Rassemblement des Gremlins dans l'auditorium.

Casting

- David Bowman Professeur de Sciences Naturelles
- Mrs Carter Professeur de Physique - Chimie
- Dizzy Cuisinier
- Mrs Nickerson Secrétaire
- Yuki Velazquez Élève

Ne pas hésiter, au besoin, à faire intervenir Gibbs, Huggy, Lara, Clara, Laura, les frères Winchester, Ryan ou un vampire

Love Letter

La soirée semble se passer au mieux. La piste de danse est bondée. Sur scène, Dorothy Shelton et son groupe reprennent non sans un certain talent les derniers tubes à la mode. Bref, tout le monde s'amuse, sous la surveillance de l'équipe éducative.

Fiona

J'imagine que tu as accepté l'invitation de Boomer. Pas forcément parce que tu es sensible à ses charmes. Mais plutôt pour voir ce qu'est une telle soirée, à laquelle personne ne t'invite habituellement.

Il va de soi que Boomer profite du départ précipité de Jane, obligée de suivre ses parents en Europe, pour te sortir son grand jeu à Fiona qui a accepté ton invitation. Il va de soi que cela ne passe pas inaperçu et tu ne tardes pas à être l'objet de pas mal de rumeurs. Notamment de la part de Cassidy la meilleure amie de Jane, qui vit la chose comme une véritable trahison de la part de Boomer.

Quoi qu'il en soit, je te laisse décider seule si tu succombes ou non au charme de Boomer. Si tel est le cas, raconte-nous jusqu'où tu désires aller et coche une amélioration. Dans le cas contraire, c'est Boomer qui cochera une amélioration.

Mickael

J'imagine sans problème que tu prends part toi aussi aux festivités, bien que tu n'en saisses pas trop le sens. Tu attires rapidement l'attention de certaines filles du lycée. En effet, un beau male costaud comme toi à qui l'on doit, de surcroît, un certain nombre de victoires de l'équipe de foot ne laisse pas certaines indifférentes. Et bien que tu puisses te montrer plutôt indifférent, deux d'entre elles se montre particulièrement entreprenantes. Il s'agit, pour ne pas les nommer, de Barbara Palmer et de Shirley Sanders, deux pom-pom girls de ton équipe. Elles n'ont de cesse de multiplier les invitations à danser, à boire un cocktail et plus, si affinités.

Tu peux bien entendu refuser leurs avances, auquel cas tu t'exposes bien entendu à leurs rancœurs (et n'oublie pas que la rancœur de la gente féminine peut être quelque chose de terrible). Ou tu peux choisir de succomber à l'une ou à l'autre. Dis-moi qui et coche une amélioration.

Jack

Comme à chacune de ce type de soirée, tu te retrouves chargé de veiller à ce que tout se passe bien et qu'il n'y ait aucun débordement. Dans un même temps, j'imagine aisément que tu en profites pour refourguer un peu de rêve à ceux qui le désirent.

A un moment, un élève vient t'informer qu'un type est en train lui aussi de refourguer du matos à l'entrée du lycée. Un concurrent sans aucun doute. Mû par une sorte d'instinct animal, tu décides d'aller défendre ton territoire comme il se doit. S'ensuit alors une petite discussion virile avec ce type. Alors que tout semble plus ou moins rentrer dans l'ordre, Huggy et deux de ses sbires se pointent et visiblement, ils n'ont pas l'air d'apprécier ce que tu viens de faire à

l'un des leurs. Dans un même temps, Meg se pointe également. En tout état de cause, elle te cherche et elle a juste le temps de te dire que c'est à l'intérieur que ça se passe. Rapidement en effet, les choses dégénèrent.

Si, à l'issue de la scène, Huggy et ses sbires finissent par battre en retraite (non sans te prévenir qu'ils reviendront), je vais quand même te demander de lancer 2d6+Coriace. Sur 10+, toutes les propositions suivantes sont vraies. Sur 7+, une seule est vraie. Je te laisse imaginer ce que signifierait un 6-.

- Tu parviens à empêcher que Meg ne soit blessée en prenant le mauvais coup qui lui était destiné à sa place (2 dégâts)
- De fait, ton salut vient en fait de l'arrivée de renforts inespérés. Demande-moi, je te dirai qui.

Boomer

Que Fiona succombe ou non à ton charme ravageur, ton attention est soudainement attirée par une petite forme qui se déplace sur l'une des tringles auxquelles sont suspendues les projecteurs éclairant la scène. Tu n'arrives pas à distinguer ce que c'est. Toutefois, tu remarques bien vite que l'un des projecteurs commence à bouger et qu'il menace alors de chuter lourdement. Sachant que dessous, se trouve Cassidy et ses copines... N'écoutant que ton courage, tu t'élances pour éviter le drame. Et grand bien t'en prends, car le projecteur vient s'écraser à l'endroit même où se tenait Cassidy avant que tu ne plonges et l'emportes avec toi jusqu'aux pieds de la table où sont disposées les boissons.

Là, tu te doutes que je vais te demander de faire un petit jet de dés. Lance moi 2d6+Cool. Sur 10+, toutes les propositions suivantes sont vraies. Sur 7+, une seule est vraie. Je te laisse imaginer ce que signifierait un 6-.

- Un saladier rempli de cocktail ne se renverse pas sur Cassidy, ce qui te permet d'éviter sa rancœur.
- Tu as le temps de remarquer quelque chose. Demande-moi, je te dirai de quoi il s'agit.

Si l'incident vient momentanément interrompre la soirée, la musique ne tarde pas à reprendre et la soirée poursuit son cours dans la joie et la bonne humeur...

Bises à vous tous.