

Escape game
de
Dimitri VIGNAIS

DV STUDIO2017

INT. DANS UNE SALLE FERMÉE

Lucas, Clément et Martin, 3 jeunes garçons respirent fortement. Il s'agit de 3 meilleurs amis.

Les personnes apparaissent petit à petit.

Ils sont allongés et sont inconscients. La pièce est éclairé par une simple ampoule de faible intensité. Il y a quelques meubles telles qu'une commode, un bureau contenant 2 tiroirs, ainsi que des photos et des feuilles soient accrocher au mur soit poser sur le bureau. Il y avait également une petite table basse.

Soudain Lucas se réveille. Il ouvre doucement les yeux sans comprendre ou est ce qu'il est. Il commence petit à petit là prendre conscience puis commence à s'affoler. Il n'a toujours par remarquer ses 2 amis.

LUCAS

(La voix à faible volume comme si l'obscurité l'empêchait de parler fort)

C'est quoi ça? On est où?

Il se tourne sur lui même pour observer et analyser ou est ce qu'il se trouve. Il voit Martin et Clément toujours endormis.

LUCAS

(Toujours au même volume)

Oh les mecs, réveillez vous.

Ses amis ne se réveillent pas.

Lucas se lève. Il va vers la commode. Il fait le tour de la pièce. Il passe devant le bureau. Il passe ensuite devant la table basse. Il regarde tout le tour. Il commence à stresser de ne voir aucune sortie.

LUCAS

(A voix basse)

C'est quoi ce bordel...

Il finit de faire le tour de la pièce et retourne au centre.

LUCAS

(Toujours à voix basse)

Mais qu'est ce qu'on fait là.

Il regarde Clément et Martin toujours entrain de dormir.

[.../...]

LUCAS
(A voix normale)
Réveillez vous les mecs, on est
coincé là !

Ses amis ne se réveillent toujours pas.

LUCAS
(La voix beaucoup plus forte.
Il est de plus en plus stressé
par la situation)
Les mecs putain réveillez-vous!

Ses 2 amis se réveillent en sursaut. Ils restent allongés

CLÉMENT
Pourquoi tu cris ?

MARTIN
Qu'est-ce que tu as là?

LUCAS
On est coincé les gars...

MARTIN
Hein comment ça ? Mais pourquoi? On
est où la?

LUCAS
(La voix tremblante apeuré)
Je sais pas mais il faut vite qu'on
trouve comment sortir d'ici.

CLÉMENT
Mais comment ?

LUCAS
Je sais pas, c'est bizarre comme
endroit...

MARTIN
J'avoue que ça donne pas trop envie
d'habiter ici...

CLÉMENT
(Toujours pas réveiller)
C'est étrange...

Lucas et Martin le regarde

CLÉMENT
Je me rappel plus de où j'étais
avant de m'endormir.

LUCAS
J'avoue moi non plus...

MARTIN
Ouai... Ba quelqu'un à une idée
pour sortir d'ici

LUCAS
Non il n'y a pas l'air d'avoir
d'issu

MARTIN
Ba on est bien arriver ici via une
issue...

LUCAS
Oui mais on s'en rappel plus...

CLÉMENT
Peut être qu'il y a une trappe ou
quelques choses?

LUCAS
J'ai pas regardé...

Lucas, Martin et Clément se penchent au sol pour regarder s'il n'y a pas de trappe. Clément et Martin sont vers la table basse. Lucas lui se déplace vers la commode. Il arrive juste devant. Il se lève. Et vois sur la commode les mots gravés dans le bois "Scare Game".

LUCAS
(Surpris se précipite aux
autres)
Oh les gars, il y a un truc de
gravé là...

Clément et Martin tourne leur tête vers Lucas.

LUCAS
C'est écrit.

Clément et Martin commence à se lever.

LUCAS
Scare...

Clément et Martin s'approche de Lucas.

LUCAS
Game

CLÉMENT

Scare quoi? C'est quoi ce truc?

MARTIN

Il me semble que je crois que j'ai déjà entendu parler... C'est pas un jeu où on est enfermé et on doit retrouver la sortie?

LUCAS

Oui, je crois que c'est ça. Mais scare ça veut bien dire peur...

CLÉMENT

Jamais entendu. Vous en avez déjà fait?

MARTIN

Moi non... Et toi Lucas?

LUCAS

Oui 2 / 3 fois.

MARTIN

Il y a longtemps?

LUCAS

Non la dernière fois c'était samedi dernier.

CLÉMENT

(Réfléchis)

Samedi dernier??

MARTIN

(Déçu de Lucas)

C'était pas le jour où je fêtais mon anniv...

CLÉMENT

Et tu n'étais pas là...

LUCAS

(Mal à l'aise)

Eu si...

MARTIN

(Triste)

A d'accord... Super!

LUCAS

ça va, j'ai le droit de voir d'autres gens...

CLÉMENT
(Il le coupé violemment)
T'inquiète...

LUCAS
(Parlant plus fort)
Ô Les gars! Vous croyez pas qu'on a
un autre problème plus important
là?

CLÉMENT
Ouai... Bon du coup toi qui en a
déjà fait... Tu pourrais peut être
nous dire comment sortir d'ici ?

LUCAS
Ba d'abord, faut chercher des
indices. Ça peut être n'importe
quoi. Ça peut être une photo, un
objet, un code, une clé n'importe
quoi.

MARTIN
Mais si c'est n'importe quoi...
Comment on pourra savoir qu'il
s'agit d'un indice?

LUCAS
La logique Martin... C'est grâce à
la logique et la réflexion
évidement.

CLÉMENT
Juste

LUCAS
Oui Lucas

CLÉMENT
On en fait quoi... Des indices ?

LUCAS
On les rassemblent... genre là, au
milieu de la pièce. Bon aller au
boulot les gars et si vous trouver
une porte ou une trappe vous me
prévenez.

CLÉMENT
OK ça marche

Martin va vers la commode. Il réussit à l'ouvrir. Lucas lui
regarde le reste. C'est à dire les murs, le sol et la petite
table basse.

[.../...]

Clément par de son côté. Il va vers le bureau. Il commence à regarder ce qu'il y a dessus. Il voit plein de papier, des photos les regardent attentivement. Puis il regarda une figurine sous forme de pion qui est sur le côté proche du bord. Il y a une figurine bleu, une figurine rouge et une figurine verte et Elles se ressemblent plus ou moins. Il repose la figurine qu'il avait, au milieu du bureau. Il se retourne face à ses amis.

CLÉMENT

(A ses amis)

On cherche quoi en faite?

LUCAS

Quelques choses qui pourrait nous mettre sur la piste.

CLÉMENT

(Perplexe)

Ouai d'accord

Il se retourne vers le bureau. La figurine c'était remis à sa place. Il s'en aperçut tout de suite

CLÉMENT

(Sous le choc)

Wouah!

LUCAS

(Il a entendu Clément)

Quoi? T'as trouvé quelques choses.

Clément repris c'est idée et ce dit que c'était son hallucination.

CLÉMENT

Eux non rien, j'avais cru voir un truc bouger.

LUCAS

Encore pas réveiller toi.

Clément regarda a nouveau la figurine. Il la prit et fait exprès de la poser au milieu du bureau. Il la lâche. La figurine se remit aussitôt à sa place.

CLÉMENT

(A voix basse)

Oh putain... C'est quoi ce bordel?

Martin lui, en même temps sursaute.

MARTIN
(Tremblotant)
C'est... C'est quoi ce truc.

Il y avait une boîte transparente où était enfermer un serpent.

LUCAS
Ou la... Il n'y avait pas ce genre de truc dans les autres scares game...

CLÉMENT
On en fait quoi?

LUCAS
Le mieux serait de regarder si il n'y a pas d'indices dans la cage.

MARTIN
Pas question que je foute la main dedans... Je tiens à ma vie.

CLÉMENT
Moi non plus...

LUCAS
Vous êtes sérieux.

CLÉMENT
Moi je propose que ce soit Lucas.

LUCAS
et pourquoi?

MARTIN
Ba vu que tu en as déjà fait avec tes "potes".

LUCAS
Tu remet ça sur le tapis...Bon on regarde si il y a d'autres indices et on verra plus tard.

CLÉMENT
je suis d'accord.

Martin et Clément repartent chercher. Lucas lui reste un petit instant à regarder Le serpent dans le tiroir de la commode. Au bout de quelques secondes il ferme le tiroir. Il lève les yeux vers le mur d'en face. Il y avait une feuille avec des indications dessus. Il prend la feuille. Sur la feuille il y a un rectangle avec des représentations de meubles.

LUCAS
(A lui même)
C'est bizarre...
(A ses amis)
les gars j'ai trouvé quelques
choses.

Clément et Martin le rejoignent.

CLÉMENT
c'est marrant on dirait un plan.

MARTIN
A ouai... C'est vrai.

CLÉMENT
On dirai même le plan...
(Il regarde autour de lui)
Le plan de la pièce où nous sommes.

LUCAS
Les gars, je crois qu'on est dans
un scare game bien plus dur que les
autres...

MARTIN
(Inquiet)
Mais on va réussir à sortir.

LUCAS
j'espère...

Un bruit retentit.

MARTIN
(Stressé)
C'était quoi ça?

LUCAS
J'en sais rien mais ça sent
mauvais.

D'un coup, le sol ouvre une trappe. La trappe s'enfonce
verticalement vers le bas.

Personne ne s'en aperçoit à pars Clément.

CLÉMENT
(Étonné)
La... La une trappe... elle
s'ouvre.

Martin et Lucas se retournent vers la trappe. Rapidement la plate forme remonte . Cependant, une petite boîte est posé dessus.

LUCAS
(Exciter)
allons voir!

Lucas se précipite suivi de Clément et Martin.

Ils s'approchèrent de la petite boîte.

Lucas s'approche d'avantage pour regarder de plus près l'objet.

MARTIN
(Un peu en retrait)
Eu... C'est quoi ça Lucas?

LUCAS
J'en sais rien... Peut être un autre indice.

CLÉMENT
Ba ouvre la... Pour savoir ce qu'il y a dedans.

LUCAS
(Pas sur de lui)
Eu ouai... Ouai t'as raison... je vais l'ouvrir... Alors

Il commence à prendre la boîte.

MARTIN
Alors?

LUCAS
Attends, je l'ouvre.

Il a la boîte dans les mains et commencent à l'ouvrir.

Un bruit de fermeture de serrure retenti.

MARTIN
(S'énervé)
C'était quoi encore ça putain?

Lucas ne le écoute pas et ouvre la boîte.

Ses deux amis sont concentrés dans leurs paroles.

CLÉMENT

(S'énervé aussi)

J'en ai marre de ton truc la scare
machin...

LUCAS

Les mecs... Il y a une clé...

CLÉMENT

Hein?

LUCAS

Dans la boîte... il y a une clé...
Je crois qu'en ouvrant la boîte on
a fermé ou ouvert un porte ou une
trappe... Et je suppose que c'est
la clé de celle-ci mais quoi? Et
où?

MARTIN

Tu propose quoi Monsieur énigme?

LUCAS

Il faut chercher une sortie avec
une serrure! Allez, regarder dans
tous les recoins si vous ne trouvez
pas une sortie.

Ils se mirent à chercher.

Martin s'en va vers la commode, Clément vers un coin du côté
de la table basse. Ils regardent vers le sol.

Lucas lui, s'en va vers le bureau.

Il regarde sur le mur, au sol. Sans le voir, il y a une
petite trappe sous le bureau. Elle est de la même couleur
que le sol. Il est donc difficile de la voir. Il passe à
côté sans la voir.

LUCAS

Vous trouvez quelques choses?

CLÉMENT

Non et toi?

LUCAS

Non rien... et toi Martin?

MARTIN

(Toujours énervé)

J'en sais rien et c'est chiant de
toujours devoir chercher.

Clément est toujours en train de chercher dans son coin.

LUCAS

Martin, calme-toi... C'est bon j'ai compris que tu en avais marre.

MARTIN

Tu comprend rien...

LUCAS

Comprendre quoi?

MARTIN

Alors déjà tu fais des scares games sans nous... Et maintenant tu nous oblige a chercher des indices qui nous amène à ...rien.

LUCAS

Pas à rien... On a pas beaucoup avancé certes mais peut être qu'a force de chercher on va trouver... Et c'est pour toi aussi... Tu ne veux pas sortir de là?

MARTIN

Si mais je propose qu'on devrait se poser et réfléchir à comment on pourrait sortir d'ici...

LUCAS

Tu as raison. Faisons une pause. Clément, viens. On arrête là. Peut être que tête reposer on y arrivera mieux.

CLÉMENT

(Il les rejoint)
D'accord.

LUCAS

Bon, qu'est ce qu'une clé peut ouvrir?

CLÉMENT

Une porte.

MARTIN

Une grille.

CLÉMENT

Une trappe.

Lucas regarde vers le bureau. Un effet de lumière se créer et il croit apercevoir quelques choses.

MARTIN
Une autre boîte.

Lucas se déplace vers le bureau.

CLÉMENT
Un portail.

MARTIN
Qu'est ce qu'il y a?

Lucas se penche sous le bureau. Frotte la main contre le sol et sent la trappe.

LUCAS
Ramener moi la clé.

CLÉMENT
La quoi?

LUCAS
La clé vite!

Clément et Martin s'approchèrent immédiatement de Lucas et de la trappe.

Clément donne la clé à Lucas. Il l'a prend. L'insère dans un trou semblable à une serrure. La trappe s'ouvre.

MARTIN
Super ! Il y a quoi dedans?

LUCAS
(hésitant)
Eu... un message...

CLÉMENT
Va y lis!

Il prend le papier à deux mains et s'applique à le lire.

LUCAS
"Bienvenu dans l'scare game. Il s'agit d'un scare game vivant où vous jouer entre la vie et la mort. Vous avez déjà commencer la partie mais le pire, est à venir. Voilà, des animaux, des énigmes, une boîte qui respire et même une boîte qui explose si on ne la détruit pas à [...]

[.../...]

LUCAS [suite]
tant... Pour cela qu'une solution
l'ouvrir et détruire l'être qui
essaye de la retenir. Maintenant, à
vous de jouer. Bon courage et bonne
chance, vous aller en avoir
besoin... signé : le créateur de
l'scare game"

CLÉMENT
Wouah! Ça veut dire quoi ce truc?

Lucas reste sans voix.

MARTIN
Il est complètement tarer celui qui
a fait ça...

CLÉMENT
Pourquoi il nous a mis la dedans?

MARTIN
Pourquoi une boîte qui respire?

CLÉMENT
Et qui explose?

LUCAS
Je crois que cela veut dire qui...
qu'il y a une bombe dans une boîte
et qu'il faut qu'on l'empêche
d'exploser...

CLÉMENT
Mais qu'elle boîte?

LUCAS
Je crois que j'ai m'a petite
idée...

MARTIN
Quoi?

Lucas se précipitent vers la commode. Ouvre le tiroir où se
cachait le serpent.

CLÉMENT
Elle... Mais...

LUCAS
Je crois qu'on a pas le choix...
C'est ça où l'on meurt tous...

MARTIN

Et comment on fait pour l'ouvrir?

LUCAS

Je ne sais pas... Il y a pas
d'autres indications...

Martin regarde le papier de recto et verso.

MARTIN

Sur le message en tout cas il y a
rien de plus...

Clément aperçoit un écran sur la boîte. Avec l'écran il y a
des chiffres de 0 à 9.

CLÉMENT

Attends regarde.

(Il l'indique l'écran aux
autres)

Il y a des chiffres là. Il faut un
code.

LUCAS

Bien joué Clément! Maintenant faut
qu'on trouve ce code.

CLÉMENT

Il y a une indications aussi?

A côté de l'écran, il y a un cadre en métal avec une
inscription dessus.

LUCAS

Oui il y a une plaque : "Marcher,
courrez, sautez... vous pouvez
maîtrisez ses gestes par de simples
poupées".

CLÉMENT

ça fait flipper ce truc...

MARTIN

Moi qui croyait qu'on allait s'en
sortir.

LUCAS

Et... T'inquiète pas Martin on va
se sortir d'ici. Je te le promet

MARTIN

J'espère bien... Ça te fera une
occasion pour te faire pardonner de
nous avoir remplacer...

LUCAS

Je ne vous ai pas remplacé... Tu
sais bien Martin que vous serez
toujours mes meilleurs amis.

Martin n'est pas très rassuré par ses propos. Lucas se
concentre dans la recherche du code.

LUCAS

Bon aller chercher des indices qui
pourrait contenir un code.

Martin et Clément partent de leurs côtés. Clément vers le
bureau et Martin vers la table basse.

Lucas lui retourne au plan. Il pense que ça doit sûrement
servir à quelques choses. Il le prend dans ses mains, et le
regarde avec attention. Il la tourne et la retourne de
l'autre côté.

En même temps un bruit d'objet qui tombe retentit. Les
figurines que Clément avait trouvé sont tombées en même
temps que le plan avait été retourné.

Martin était juste à côté quand les figurines sont tombées.

Clément a également entendu le bruit. Il s'intéresse
également à la discussion.

LUCAS

C'était quoi ça?

CLÉMENT

(Inquiet)

C'est bizarre, les figurines sont
tombées...

LUCAS

Et le bruit a retentit en même
temps que je retourne le plan...

MARTIN

Hein?

LUCAS

Quels figurines?

CLÉMENT

Les figurines là!

Ils s'approchent du bureau et donc des figurines.

CLÉMENT

Je les ai vu bouger tout à l'heure... J'étais pas sur mais maintenant ça y est j'ai compris!

MARTIN

Compris quoi?

CLÉMENT

Ba Lucas dit que le son s'est produit en même temps qu'il est retourné le plan...

LUCAS

Du coup tu penses que les figurines ont un lien avec ce plan?

CLÉMENT

Ba réfléchis... dans le message il parlait de poupées... C'est sûr c'est de sa que ça parle...

Martin remarque qu'il y a 3 figurines.

MARTIN

(apeuré)

Il... Il y a 3 figurines... comme ... comme nous...

LUCAS

Oui en effet, ils ont peut être un lien avec nous...

CLÉMENT

On a qu'a essayer de les mettre en lien...

LUCAS

Bonne idée! Clément ramène les figurines à la table.

MARTIN

(Vexé)

Et moi je sers à rien...

Lucas et Clément n'ont pas entendu Martin.

Ils arrivent à la table. Lucas pose le plan dessus. Clément lui pose les figurines.

LUCAS

Bon, j'essaye.

Lucas prend la première figurine et la pose au centre.

[.../...]

D'un seul coup, Martin se déplace soudainement et très rapidement au centre de la pièce.

MARTIN

Wouah ! Qu'est ce qu'il s'est passé?

Lucas et Clément regarde Martin d'un air étonné. Lucas déplace la même figurine vers la table basse. Martin se déplace d'un seul coup à l'endroit même sur le plan à côté de la table basse.

LUCAS

Étrange...

CLÉMENT

Essaye une autre poupée...

Lucas prend une autre figurine et il la pose sur le plan à du côté du bureau. Clément se déplace directement au niveau du bureau.

LUCAS

C'est trop bizarre ce truc

CLÉMENT

Essaye avec ta figurine aussi...
Voir si la tienne aussi fait
pareil...

LUCAS

Tu as raison!

Lucas regarde la figurine, puis le plan. Il prend une grande respiration puis la prend dans sa main. Il réfléchi à où il va la posé. Finalement, il pose la figurine du côté de la commode. Immédiatement, il se déplace à côté de la commode.

LUCAS

Wouah! Trop ouf!

MARTIN

Mais ça sert à quoi?

LUCAS

J'en sais rien...

Avant même qu'il est fini sa phrase, un nouveau bruit de craquement de sol retentit.

MARTIN

(Énervé)

C'est quoi ça encore? J'en ai marre
de tous ces bruits!

Le sol commence à se mettre à vibrer.

MARTIN
Qu'est ce qu'il se passe !

CLÉMENT
Lucas, pourquoi ça vibrer!

Le bruit est de plus en plus volumineux dû aux vibrations.

LUCAS
(Crie assez fort)
Je sais pas Clément!

La table basse commence à se décaler à droite. Une fois, la table déplace, un trou dans le sol commence à se former comme le sol qui s'écarte petit à petit. Un escalier commence à apparaître. Martin l'aperçoit.

MARTIN
Lucas regarde ! Un escalier on dirait...

Le trou fini de se former. Lucas reste sans voix.

CLÉMENT
(Étonné)
En effet un escalier, vous pensez que c'est la sortie?
(Décidé)
Allons voir!

Lucas arrive juste devant le trou. Clément est juste derrière lui. Ils regardent le bout de l'escalier. Ils remarquent une autre salle.

CLÉMENT
Il fait tout noir...

LUCAS
On dirait une autre salle.

MARTIN
Comme-ci ça suffisait pas une seule...

MARTIN
Ça donne pas trop envie de rentrer.

LUCAS
Quelqu'un aurait une lampe torche.

MARTIN

Comme ci on avait ça sur nous...

Un levier est juste à l'entrée du trou.

LUCAS

Bon je vais voir.

INT. NUIT SALLE 2

Lucas commence à descendre. Martin et Clément le suivent de près.

Après que Lucas ai descendu 2 marches, la lumière apparait.

CLÉMENT

De la lumière!

Lucas descend d'une marche et s'arrête pour analyser la pièce.

La salle est éclairé par seulement 2 barre LED de lumière ultra-violet. Elles sont au milieu de la pièce.

La pièce est petite et vide. Elle contient des graff sur le mur sans trop d'importance. Seul un quadrillage dessiner sous la forme d'un jeu de morpion est mis en avant.

Juste à côte il y a un crayon et un petit écran au dessus. Sur l'un des quatre murs, il y a une grille en ferraille.

Il y a également un mur avec un grillage avec au milieu du mur, une porte sous la forme d'une grille. Derrière la grille, il y a un escalier. Il y a également peut de lumière derrière ce mur.

Lucas continu de descendre les escaliers jusqu'à arriver entièrement au sous-sol..

Ils sont maintenant tous les 3 dans la pièce.

Clément pose son regarde sur la quadrillage sous forme de morpion.

CLÉMENT

Lucas regarde sur le mur !

Lucas s'approche du quadrillage.

LUCAS

C'est quoi se quadrillage?

Juste à côté, il y a une indication.

CLÉMENT

Il y a un indice.

LUCAS

(A voix haute)

Prenez les croix, je prend les ronds. Alignez les et vous serez débloquent sinon vous serez prisonnier. Vous avez 3 chances. Si vos 3 chances sont échoués alors la boîte explosera signé "le créateur de l'espace game".

(Aux autres)

C'est un morpion.

MARTIN

(Horrifié)

Ça veut dire que pour qu'on puisse continuer et sortir d'ici il faut jouer ?

LUCAS

Je crois bien oui...

CLÉMENT

Tu veux que je me sacrifie?

MARTIN

(Avec l'intention
d'impressionner Lucas)

Non, c'est à mon tour de faire quelques choses! Je sais que je suis capable d'y arriver !

Martin se déplace d'un pas rapide pour rejoindre Lucas devant le morpion. Martin se trouve devant le quadrillage et Lucas juste à côté, en face du crayon. Ils se regardent. Martin regarde le morpion avec l'envie de le battre.

LUCAS

Ça va le faire?

Martin ne répond pas. Il reste regarde fixe sur le crayon. Lucas le regarde. Il a peur pour Martin.

LUCAS

Tiens, le crayon est là...

Martin pose sa main sur le crayon.

LUCAS

Courage...

Il prend le crayon dans sa main. Le crayon est attaché par un fil au mur. Au même instant où il le prend, une lumière plus importante apparaît sur lui. Elle provient du plafond. Il est bloqué dans la zone de lumière. Il reste concentré devant le morpion.

Une bip sonore retentit puis une voix se fait entendre.

VOIX OFF MORPION
Bonjour Martin. Est tu prêt pour
commencer la partie?

MARTIN
(Sûr de lui)
Oui.

LUCAS
(Inquiet)
Fais attention à toi!

Martin, motivé, ne l'écoute pas. Il reste toujours concentré.

VOIX OFF MORPION
N'oublie pas que vous n'avez que 3
chances...

Il respire fort. Il tend sa main vers le mur et dessine une croix. 5 secondes s'écoule. Il regarde Lucas et Clément. Il regarde le mur et un rond se dessine. Il est étonné par ce fait mais ne se déconcentre pas. Il ressort le crayon dans sa main et il dessine alors une autre croix. Le mur dessine très rapidement un rond. Martin, dessine une 3ème croix. Le mur fait de même et le mur gagne. La partie est alors fini et Martin perd.

MARTIN
(Déçu)
J'ai...j'ai perdu...

Aussitôt, 2 pinces sortent du mur par une trappe et attrapent le thorax de Martin.

LUCAS
(effrayé)
Martin!

La pince guider par le mur se déplace de 1 mètre vers la gauche avec martin accroché pour laisser de la place devant le morpion.

Martin essaye de se débattre de toutes ses forces pour sortir des pinces.

MARTIN

(Essoufflé de ces tentatives.)
Les gars... Je suis coincé...

Lucas et Clément sont apeurer.

Rapidement, le même bruit sonore que avant retentit puis la voix du morpion.

VOIX OFF MORPION

Pour recommencer veuillez avancer
jusqu'au mur et prendre le crayon.

CLÉMENT

Bon j'y vais là Lucas. C'est à mon
tour.

Il prend le crayon et la même lumière bleu apparait.

Le bruit retentit ainsi que la voix du morpion.

VOIX OFF MORPION

Bonjour Clément. C'est à ton tour.
Bon courage.

LUCAS

(Pas rassurer)
Allez Martin !

Rapidement, ils enchainent le jeu. Clément, fait ses croix
et le mur dessine ses ronds. Il fini par perdre également.

CLÉMENT

(Déçu également mais apeuré
aussi)
Oh non...

La pince prend clément au même endroit que Martin et
l'emmena vers la droite cette fois ci.

VOIX OFF MORPION

Pour recommencer veuillez avancer
jusqu'au mur et prendre le crayon.

LUCAS

Bon je crois que je suis notre 3ème
chance.

CLÉMENT

Courage Lucas. Tu peux le faire!

MARTIN

Tu as intérêt a gagner! Je veux
sortir d'ici.

LUCAS

Martin! Rappel toi de ma promesse.

Lucas prend le crayon.

LUCAS

Je vais te faire sortir d'ici.

Martin est pas très convaincu par la promesse de Lucas.

Lucas dessine sa première croix. Le mur lui dessine son
premier rond. Lucas fait sa deuxième croix. Le mur fait de
même. Au bout de la 4ème croix, Lucas gagne.

LUCAS

(Rassuré)

J'ai... j'ai gagné !

Automatiquement clément et martin sont libéré et un code
accompagné d'un signal sonore apparaît à l'écran au-dessus
du morpion.

CLÉMENT

(Joyeux)

Super!

Martin sourit pour montrer sa joie.

LUCAS

(A martin)

Tu vois martin que je tiens
toujours mes promesses !

Martin sourit à Lucas.

CLÉMENT

Le code est là!

LUCAS

Génial! Clément tu retiens le 36 et
toi Martin le 24

MARTIN

D'accord

LUCAS

Super, allons l'essayer sur la
boîte.

Les 3 jeunes courent rapidement a la boite.

INT. DANS UNE BOÎTE

Lucas ouvre le tiroir de la commode. Regarde les autres et respire fort.

LUCAS
(Il s'encourage)
Allez! Clément le début

CLÉMENT
(Fier)
36!

LUCAS
A toi Martin.

MARTIN
(Fier aussi)
24 !

Il rentre le code. Ça ne marche pas.

MARTIN
Alors?

LUCAS
C'est pas le bon code... il doit servir à autres choses...

CLÉMENT
Merde... Faut qu'on trouve où il va...
(Déçu)
On va faire comment...

MARTIN
(Énerve)
J'en ai marre de toujours tomber sur des indices qui mène a nul part... ils veulent nous tuer ou quoi.

LUCAS
(Reste concentré)
Attend.. je réfléchi.. qu'est ce qu'on a pas utiliser comme indice?

Martin prend le plan qui était poser sur la table basse.

CLÉMENT
Ba on a tout utiliser non?

Lucas regarde le derrière de la feuille que tiens martin.

LUCAS
Attend martin fait voir le plan.

MARTIN
Pourquoi ?

LUCAS
Pose pas de question fait voir.

MARTIN
(Sans comprendre)
Eu d'accord.

Martin donne le plan a Lucas.

Lucas le prend. Il la retourne et lis le derrière.

LUCAS
Un autre message "en haut ou en
bas... tous les cotes de cette
pièce contient des indices. Ce plan
vous mettra sur la voie. De plus,
cet scare game est base sur le
quadrillage, ce plan en est une
preuve "

CLÉMENT
Faut bien regarder le sol je pense.

LUCAS
Oui fouillons bien tout le plancher
pour voir si il n'y a pas de trappe
ou autre.

Martin et Lucas se mettent au sols pour voir si une trappe
ne se cache pas...

Clément lui regarde les murs. Il regarde un premier mur. Il
le suit a la trace. Il s'agit du cote ou se trouve le
bureau.

Ensuite, il arrive sur le mur ou se trouve la commode. Il
suit la trace également. Il arrive au niveau de la commode.
Il en profite pour regarder si il y a des indices dessus. Il
décale une pile de feuille et voit un bouton. Il regarde les
autres regarde le bouton et appuie dessus. Un son de bip
retentit. Un écran LED s'est allumé juste au dessus de
l'escalier.

Clément se retourne immédiatement et voit l'écran. Un temps
défile. Il est indiqué 30 minutes soit : "0:30"

LUCAS
Qu'est ce qu'il se passe Clément?
C'était quoi ce son?

CLÉMENT
Eu... là au dessus de l'escalier...
une minuterie.

Lucas regarde.

LUCAS
Tu as fais quoi toi?

CLÉMENT
Rien, juste appuyer sur ce
bouton... ça veut dire quoi?

LUCAS
Clément, je crois que tu viens
d'activer le temps qui nous reste
avant...

CLÉMENT
(Stressé par ce qu'il se
passe)
Avant quoi?

MARTIN
(amusé par l'erreur de
Clément)
Avant que ça explose ! Tes con ou
quoi... Voila ce qui arrive quand
on se croit supérieur...

Lucas va vers la commode et ouvre le tiroir ou se trouve la
boîte.

Le serpent avait disparu.

LUCAS
Eu... Le serpent...

CLÉMENT
(De plus en plus stressé)
Quoi le serpent...

LUCAS
Il est plus là...

MARTIN
(S'inquiète. Il parle à Lucas)
Hein ? Quoi? Tu veux dire qu'il est
en liberté la...

(A Clément)
Je veux pas mourir à cause de tes
conneries!

CLÉMENT
Ça va, c'est bon ! Au moins moi je
fais avancer les choses...

LUCAS
(Reste concentré)
Les mecs c'est bon. Juste s'était
quoi le code déjà?

Martin et Clément arrive vers Lucas.

MARTIN
(A Clément)
Je te jure, t'as pas intérêt que je
me fasse bouffer par un serpent...

LUCAS
(monte la voix puis se calme)
Les gars ! C'était quoi le code?

CLÉMENT
24.

MARTIN
Et après 36.

Lucas écrit le code sur l'écran de la boîte. Ils se
regardent. Une LED vert s'allume.

LUCAS
Ça a marcher !

Un bruit d'explosion survient.

MARTIN
C'est quoi qui a exploser?

LUCAS
Ça venait du sous-sol!

MARTIN
Allons-voir!

Lucas martin et clément courent vers le sous sol. Prennent
les escaliers et arrivent en bas.

INT. NUIT SALLE 2

Un gros trou dans le sol c'était former. Il y a un cercle nord sud est ouest.

MARTIN

Une boussole!

Il y a aussi des inscriptions sur le mur en noir.

Lucas la remarquer et il se déplace vers le mur.

MARTIN

Il y a marquer quoi?

LUCAS

C'est des correspondances entres des nombres et des lettres et la boussole.

CLÉMENT

Et c'est quoi les correspondances ?

LUCAS

Le nord ouest c'est A1, le nord A2, le nord A3, ouest B1, eu centre B2, est B3 sud ouest C1, sud C2 sud est C3.

MARTIN

C'est incompréhensible...

LUCAS

Attendez il y a pas que ça. C'est marqué aussi B= A3, R = C1 et V= B1.

MARTIN

Ça a l'air compliqué... vous comprenez quelques choses?

CLÉMENT

(A Lucas)

Tu crois que ça veut dire qu'il faut résoudre cette énigme avant de continuer?

LUCAS

(Perplexe)

Je propose qu'on retourne dans l'autre salle fouiller le sol et les murs et peut être qu'on aura d'autres indices...

Ils vont dans l'autre salle. Il réfléchissent en même temps qu'ils se déplacent.

INT. DANS UNE BOÎTE

LUCAS
Ou est ce qu'on a pas fouiller?

MARTIN
Sous la commode...

LUCAS
Tu as raison faut la déplacer.

Tous les 3 poussent la commode. Ils poussent difficilement et la déplace ne seulement quelques centimètres.

LUCAS
Il doit rien avoir là...

MARTIN
Mais où alors ?

LUCAS
Je ne sais pas ça peut être partout...

CLÉMENT
Dans le bureau?

LUCAS
On a pas déjà fouiller?

CLÉMENT
Pas dans les tiroirs.

LUCAS
Allez voir. Je vais observer sous la table basse moi.

Lucas se baisse pour regarder dessous. A l'arrière, Martin et Clément sont devant les tiroirs. Ils ouvrent le premier rien dedans. Le 2ème a une serrure.

CLÉMENT
Lucas ! Il faut une clé...

Lucas relève

LUCAS
A bon... mais il y a aucune indication ?

[.../...]

MARTIN

Ba non.. juste une serrure...

LUCAS

Putain... comment on va faire pour sortir de la...

MARTIN

Tu vois tu vas pas la tenir ta promesse...

LUCAS

Hey Martin! J'ai pas dis que j abandonnais d'accord... je dis juste que c'est complique mais on va sen sortir.

Clément lui regarde sur la table basse la feuille avec le plan toujours sur le côté du verso. Il le prend et le lis. Il comprend qu'il faut faire le quadrillage sur le plan.

CLÉMENT

Quelqu'un a un crayon?

LUCAS

Pour faire quoi?

CLÉMENT

Pour faire un quadrillage.

LUCAS

Ba j'en ai pas moi...

MARTIN

Au niveau du morpion...

CLÉMENT

Exacte! Suivez moi.

Clément descend les escaliers.

INT. JOUR SALLE 2

Ses deux amis le suivent. Il arrive devant le morpion prend le crayon et quadrille le plan.

LUCAS

Mais oui... A1, A2 ça correspond a des cases... c ça! Mais par contre B, V et R en sais rien...

CLÉMENT

Faut peut être s'entre-aider des figurines...

LUCAS

Mais oui c'est ça elles sont ou?

MARTIN

Rester sur la table basse.

CLÉMENT

Je vais les chercher j'arrive.

Clément part en courant chercher les figurines. Martin et Lucas eux, reste au même niveau.

MARTIN

Heureusement que je suis là quand même... sinon vous n'avez pas trouvé de crayon.

LUCAS

Mais oui t'inquiète Martin.

Clément arrive avec les figurines. Il les pose au sol.

CLÉMENT

Le plan...

Lucas donne le plan qu'il avait toujours dans les mains.

CLÉMENT

Alors...

Il regarde sur le mur.

CLÉMENT

B = ...

MARTIN

A3

Sur chaque figurine il y a les lettres.

CLÉMENT

Eu...

Il prend une figurine la regarde tout autour et voit une lettre.

CLÉMENT

Il y a une lettre... c'est la lettre... V c'est pas elle..

Il la pose et en prend une autre. Il regarde tout autour.

CLÉMENT

B! A j'ai compris... Si c'est bien ça, la lettre correspond à la première lettre de la couleur comme B pour bleu.

Lucas et Martin le regarde faire.

Il pose la figurine bleu avec la lettre B dans sa case.

CLÉMENT

Ensuite... R = ...

LUCAS

C1!

CLÉMENT

Merci

Il pose la figurine rouge avec la lettre R dans la bonne case.

CLÉMENT

Et la dernier V = ...

MARTIN

B1!

CLÉMENT

Super.

Il prend la figurine verte avec la lettre V et la pose dans sa case

Les figurines se mettent immédiatement toutes les 3 en lumières.

CLÉMENT

C'est bon!

LUCAS

Attends de voir ce qu'il se passe.

Un premier bruit arrive doucement comme si quelques chose allait s'ouvrir.

MARTIN

C'est pas rassurant

Le bruit est de plus en plus fort.

CLÉMENT
(Parle plus fort)
C'est quoi ce truc...

Le sol vibre de plus en plus fort rapidement.

MARTIN
(Élève la voix par le bruit)
Clément c'est quoi tes conneries...

Les bruits viennent du plafond. Ils regardent en l'air. Ils ont de plus en plus peur.

Une trappe s'ouvre et une chauve souris en sort. Lucas, martin et Clément crient de peur. Ils vont dans l'escalier. La chauve souris s'en va parla grille.

Un fil avec une clef au bout tend vers le sol.

CLÉMENT
Et ba... ça fait flipper ce jeu...

MARTIN
C'est clair... pourquoi des chauves souris...

Lucas voit la clé et marche pour aller juste dessous. Il regarde la clef puis ses amis. Ses amis eux le regardent. Lucas re regarde le plafond et la clef. Il tire dessus pas très fort. La clef reste bloquer. Il tire un plus fort.

LUCAS
(En train de forcer a ses amis)
Elle est bloqué...

Martin et Clément se rapproche directement de lui et laide a forcer.

LUCAS
Tirer un peu plus fort.

La clef lâche d'un coup et fait un trou dans le mur. Plein de verre de terre et des limaces tombent avec un papier.

MARTIN
(Dégoûté)
Beurk... dégoûtant.

CLÉMENT
Pourquoi des trucs aussi dégoûtant...

Lucas ne les coutent pas. Il enlève les vers de terre sur lui et voit le papier. Il se baisse et le ramasse.

Il déplie la feuille.

Clément regarde par dessus son épaule. Martin est juste a côté.

C'est Clément qui lit le message.

CLÉMENT

"Clef en poche, trou de serrure.
Atteignez l'énigme du code pour
arrêter l'alarme avant une probable
mise a mort."

Clément compris tout de suite.

CLÉMENT

C'est la clef du tiroir du bureau!

Il arrache la clef des mains de Lucas et fonce a l'étage au niveau du bureau. Lucas et Martin le suivent. Clément rentre la clef dans la serrure et tourne la clef. Il ouvre le tiroir.

Des pièces de puzzle tout blanc apparait. Il y en a 12.

MARTIN

Pourquoi elles sont toutes blanches
les pièces...

Lucas se baisse au niveau du tiroir et prend un pièce dans la main. Il l'a retourne. Clément lui les regardent de près.

MARTIN

Il y a rien avec?

LUCAS

Non... je crois que cette fois il
va falloir comprendre par nous même
sans indice...

CLÉMENT

Il y a aucune nuances de couleur...

MARTIN

On peut essayer avec les formes des
embouts...

LUCAS

Ils sont identiques... faut déjà
toutes les sortir.

Lucas prend une poignée de 5. Il va a la table basse et les posent dessus. Clément derrière en prend 4 et va également au niveau de la table basse les poses dessus. Martin lui en prend 3 et les posent en dernier.

LUCAS

Alors il faut mettre les cotes et les coins d'un côté.

Clément prend tous les côtés. Martin le reste. Lucas lui les regardent faire en réfléchissant.

Les pièces se puzzle sont toutes triées.

Clément prend deux pièces. Ce sont deux côtés et les emboitent l'un dans l'autre. Quelques choses a parait sur la pièce. Il s'agit de 2 traits apparaissent.

Lucas est étonné.

LUCAS

T'as réussi a mettre deux pièces ensemble... comment tu as fais?

CLÉMENT

Je sais pas... je les ai emboiter au hasard.

MARTIN

Mais au moins tu es sûr de ce que tu as mis?

CLÉMENT

On a cas en essayer plusieurs et voir si sa fonctionne...

Clément prend deux autres cotes et les emboitent ensemble. Les mêmes traits apparaissent.

Clément et Lucas en prend chacun deux aussi. Les mêmes traits se forme.

CLÉMENT

Faut mettre les coins maintenant.

Clément prend un coin et le met entre deux assemblages de pièce.

Un trait les rejoignent sur le coin. Un bout de rectangle se forme alors.

Alors qu'il ne reste plus qu'une pièce ne reste un bruit de sonnerie retentit. Elle venait de l'horloge. Ils regardent en même temps l'objet. Il est afficher "00:10"

MARTIN
Plus que 10 minutes...

CLÉMENT
On peut s'en sortir...

Lucas repose le regard sur le puzzle et pose la dernière pièce.

LUCAS
Regardez!

Martin et Clément se retourne vers le puzzle. Un message apparait mot après mot sur le puzzle fini.

Lucas lit a voix haute.

LUCAS
"La fin s'approche"

MARTIN
Enfin!

LUCAS
Attends ça continue d'afficher.
"Cependant"

MARTIN
Fallait s'en douter...

CLÉMENT
Martin attend d'avoir lu la fin du message

LUCAS
"Le pire"

Le message reste afficher. Il se regarde. La fin du bout de phrase arrive.

LUCAS
Reste a venir.

MARTIN
(Il S'énervé de plus en plus
face a la situation)
Ils en ont pas marre là !

Un code apparait.

LUCAS
Un code apparait. "9834"

Ils se regardent et fonce directement a la commode. Le tiroir est reste ouvert. Lucas regarde la boite puis ses amis. Il repose ses yeux sur la boite. Regarde le temps qu'il lui reste. L'horloge indique "00:03".

LUCAS
(A voix basse)
Allez... plus que 3 minutes et on
sort de là !

Il met le code. L'écran LED affiche : "validé"

LUCAS
(Joyeux)
C'est bon! Ça a marcher.

Clément et martin se regarde et se tape dans la main

MARTIN ET CLÉMENT
Super !

3 bip retentissent a la suite. Au bout de ces 3 bip un bruit d'explosion. Ils regardent l'horloge. Elle avait exploser.

CLÉMENT
Et les mecs vous savez ce que ça
veut dire !

Lucas et Martin le regard.

CLÉMENT
On va pouvoir sortir de la!

Dans la seconde qui suit un voix d'homme retentit.

VOIX OFF HOMME
Félicitations ! Vous avez réussi a
ouvrir la boite.

Lucas, Clément et martin regardent partout autour deux pour comprendre d'où viens la voix.

VOIX OFF HOMME
J'ai une bonne et mauvaise nouvelle
pour vous.

Martin est énervé par ce qu'il vient de vivre.

MARTIN
(Menaçant)
Vous êtes qui? Pourquoi vous nous
avez emmenez la?

VOIX OFF HOMME

Vous le serrez en sortant d'ici...
si bous sortez un jour...

MARTIN

Tu nous ne fais pas peur.

L'homme rie de manière ironique.

VOIX OFF HOMME

Avant de me menacer laissez moi
vous dire les nouvelles d'abord la
bonne c'est que la partie est
pratiquement fini.

LUCAS

Tu vois martin.

VOIX OFF HOMME

La mauvaise est qu'il vous reste
quand même un dernière énigme.

MARTIN

Putain... je t'assure que quand on
va sortir je vais t'attraper!

Martin tend son bras mais Clément l'arrêter.

CLÉMENT

Écoute!

VOIX OFF HOMME

Pour cette dernière énigme vous
allez devoir trouvez la clef.! Pour
cela retenez bien ceci : regarder
sert a comprendre et analyser sert
a trouver la solution. Plus
précisément vous allez certainement
rencontrer des objets des êtres
dont vous ne pensiez jamais vous
retrouver face a face. A vous de
résister face au peurs aux dangers.
Et n'oublie pas que dans un scare
game tout es important... le sol,
les murs et le plafond... La sortie
sera au bout du couloir ! a vous de
jouer signé the Scare game.

Ils sont sans voix. Martin et Clément pense dans leurs
têtes. Ils sont fatigués. Ils ont la tête baissé .

LUCAS

A croire que ça ne va jamais se terminer...

(Réfléchi puis intervient)

Bon les gars on se motive une dernière fois...

Martin lève la tête et regarde Lucas. Il a le regarde énervé.

MARTIN

Va y toi moi perso j'arrête.

LUCAS

Mais tu ne vas pas rester enfermé ici...

MARTIN

Si ça se trouve il n'y a pas de sorti...

LUCAS

Je t'ai promis quelques choses...
je t'ai promis qu'on allait sortir

(Élève la voix)

C'est bien se que je t'ai promis!
Alors on va la trouver la sortie et
C'est pas une boîte de merde qui va nous en empêcher!

A la fin de sa phrase, une bruit de craquement intervient. Seulement Lucas a entendu. Martin lui rebaisse la tête.

LUCAS

C'était quoi ça?

Clément relève sa tête.

CLÉMENT

(Dépressif)

A force de réfléchir tu deviens fou mon gars... C'est bon on va finir notre vie ici.

LUCAS

Mais non je suis pas fou j'ai bien entendu quelques choses.

Un deuxième craquement survient. Clément rebaisse la tête.

LUCAS

La vous avez entendu... on dirai un craquement comme sur du parquet.

Ni martin ni Clément ne réagissent.

LUCAS

(Motivé)

Bon ba moi j'abandonne pas je vais
trouver d'où viennent ses
craquements!

Clément et martin relèvent leurs têtes.

MARTIN

Bon courage! Tu nous dis quand tu
trouve.

LUCAS

(Étonné par les mots de
Martin)

Merci...

Les bruits de craquement s'amplifie. Les bruits s'accompagne
d'un autre bruit tel quelqu'un qui frappe a la porte. Lucas
l'entend. Il est a l'écoute de chaque bruit. Un deuxième
coup retentit. Les bruits de craquement eux, ne s'entendent
plus.

Lucas reste sur place et faire le tout de lui même pour
comprendre d'où viennent les bruits.

Un troisième coup de porte retentit et une voix plutôt
féminine l'interpelle. Toute fois, sa voix se mélange avec
un silence sombre. On entend simplement des murmures. Ça
voit donne l'impression d'un appel au secours.

FEMME

Aidez moi!

Lucas ne comprend pas ce que dit la femme. Il cherche
toujours autour de lui.

LUCAS

Qui est la?

Martin et Clément le regarde faire.

CLÉMENT

Tu perd la tête... il y a personne.

Lucas reste concentrée.

LUCAS

(Chuchotant presque)

Tais toi j'entends une voix et je
perd pas la tête...

La voix féminine retentit une nouvelle fois

FEMME

En bas...

LUCAS

Tiens la revoilà...

FEMME

Je suis en bas aidez moi...

Lucas se déplace vers la table basse pour voir où le son est le plus fort.

LUCAS

(Cri pour que la femme
l'entend)

Où est tu ?

FEMME

En bas! Aidez moi!

Lucas réussit à comprendre la femme.

LUCAS

Ça vient du sous sol les gars je
crois!

FEMME

Oui dans le sous sol... dépêchez
vous!

LUCAS

C'est sur ! Ça vient du sous sol!

Lucas commence à courir vers le sous sol. Martin et Clément le suivent.

FEMME

Aidez moi! je suis enfermer!

INT. JOUR SALLE 2

Lucas Clément et Martin arrivent au sous sol.

LUCAS

On est au sous sol ! Où est tu?

FEMME

Seul... Là où personne ne peut
m'atteindre...

LUCAS

Comment veut tu que l'on t'aide
alors?

FEMME

Si je vous dit "Je ne me rappelle
de rien"...

Lucas, Martin et Clément se regarde.

LUCAS

Vous avez pas d'indices du coup ?

FEMME

Avant que je m'endorme et que l'on
vienne me déposer ici, je ne me
rappelle de qu'une seule chose...
Je suis une femme qui rêve d'être
libre par le biais d'un code appelé
"Turingma".

MARTIN

(étonné)

"Turingma" ? En lien avec Turin ?
Alan Turin ?

FEMME

On m'a dit une dernière chose.

LUCAS

Quoi?

FEMME

Un homme m'a dit : "Si vous êtes
ici c'est que vous n'êtes pas comme
les autres"

CLÉMENT

Comment ça pas comme les autres?

FEMME

Je ne sais pas, c'est tout ce dont
je me rappelle.

Clément se met à réfléchir. Il pense à la réponse de la
femme. Il essaye de trouver un moyen pour trouver comment
sortir.

LUCAS

Il était comment l'Homme?

FEMME

Je ne me rappelle de rien
d'autres...

Lucas se retourne vers Martin et Clément.

LUCAS

Vous avez des idées?

MARTIN

Moi peso non...

LUCAS

Ouai et toi Clément?

Il ne répond pas.

LUCAS

(L'interpolant plus fort)
Clément?

Il sort d'un coup de sa réflexion.

CLÉMENT

Oui quoi?

LUCAS

T'as une idée?

Clément tourne sa tête vers la grille. Lucas suit c'est yeux pour regarder dans la même direction que Clément.

LUCAS

A quoi penses-tu?

CLÉMENT

On nous a dit que approchait de la
sortie et jusqu'à présent on s'est
plus intéressé aux indices.

LUCAS

Qu'est ce que tu essayes de nous
dire Clément?

CLÉMENT

Ba on s'est jamais demandé où
pourrait être la sortie...

LUCAS

Oui mais maintenant on a...

Lucas s'arrête.

MARTIN

Lucas?

Clément va vers la grille.

LUCAS

Hey toi, la femme cachée... Comment t'appelle tu?

Clément regarde par la serrure.

FEMME

Manon.

Au même moment, toutes les lumières s'éteignent.

MARTIN

Il fait tout noir.

Clément regarde dans l'escalier derrière la grille et il aperçoit de la lumière.

CLÉMENT

Les gars ! De la lumière là-bas!

Lucas et Martin se dépêche de venir le rejoindre.

LUCAS

Il y a quelques choses d'écrit on dirait.

CLÉMENT

C'est marquer : "la clef de la sortie est dans la chaussure de celle qui vient de prononcer son nom.

Lucas, Martin et Clément se regarde.

TOUS

Manon !

FEMME

Quoi?

LUCAS

Dans ta chaussure... Est-ce que tu as une clef?

FEMME

Eu attendez je regarde...

Les 3 amis attendent sa réponse.

FEMME

Oui ! En effet j'en ai une clef...

LUCAS

Super! Maintenant faut trouvez comment la libérer.

CLÉMENT

Elle a parlé d'un code...

LUCAS

Mais où est ce qu'on le trouve ce code et où on doit le mettre?

MARTIN

Devant la grille il y a rien?

Clément retourne devant la grille.

CLÉMENT

Non il n'y a rien...

MARTIN

Il n'y a pas de trappe au sol?

Clément regard au sol autour de la grille. Alors qu'il analyse de plancher, un son de décrochement résonne dans la pièce. Lucas intervient.

LUCAS

Eu... étrange ce bruit...

Le plafond commence à se baisser. Le bruit est de plus en plus fort. Clément, Martin et Lucas regarde vers la haut et vois le plafond, tout doucement descendre.

CLÉMENT

(Apeuré)

Eu... Je crois qu'on à un problème...

LUCAS

(Également apeuré)

A la vitesse où il descend on aura jamais le temps...

MARTIN

Faut trouver quelques choses pour le bloquer...

LUCAS

Mais quoi?

CLÉMENT

Il n'y a pas de meuble n'y rien.

Le plafond descend de plus en plus.

LUCAS

Vite, faut trouver une idée...

FEMME

(Toujours enfermé)

Que se passe-t-il?

MARTIN

Eu rien, t'inquiète pas tout va bien !

CLÉMENT

Et si on prend la commode?

LUCAS

On aura jamais le temps?

CLÉMENT

C'est la seule solution...

MARTIN

Je crois qu'il a raison...

LUCAS

Bon on se dépêche alors.

Lucas passe devant suivi de Clément puis de Martin. Ils commencent à s'en aller vers l'escalier mais le haut de la pièce est bloqué par le plafond.

LUCAS

Et merde...

CLÉMENT

Maintenant c'est mort...

Le plafond s'approche de leur hauteur.

MARTIN

Il va nous écraser...

CLÉMENT

Bon les gars, c'était un plaisir de vous avoir rencontrés...

LUCAS

Dites pas ça... Je vous ai promis de vous sortir de là...

Le plafond commence à atteindre leur hauteur. Le bruit est également de plus en plus fort.

MARTIN

Je propose qu'on se tienne la main.

LUCAS

Tu as raison.

Le plafond s'approche encore un peu. Le bruit est au volume le plus fort.

Ils ferment tous les trois leur yeux.

LUCAS

Je crois que vous avez raison,
Adieu !

Lucas regard le plafond.

LUCAS

Il est presque à notre hauteur!

Le plafond est pratiquement à leur hauteur.

MARTIN, LUCAS ET CLÉMENT

(Ils crient le plus fort
possible)

Non!!!!

Au même moment qu'ils crient, le plafond arrête de descendre. Le bruit s'arrête complètement. Un silence se reprend dans la pièce.

Martin est le premier à ouvrir ses yeux.

MARTIN

Il s'est arrêté...

Lucas et Clément ouvrent également leurs yeux.

LUCAS

Ouiiii, ça s'est arrêté.

CLÉMENT

On est sain et sauf!!!

FEMME

(Paniqué)

Qu'est ce qu'il s'est passé?

Clément regard de le plafond pour l'analyser.

LUCAS

Juste un coup de chaud t'inquiète pas !

MARTIN

Bon maintenant faut trouver un moyen de sortir.

Clément voit sur le plafond une sorte de trappe. Il regard ses amis.

CLÉMENT

Je crois que j'ai trouvé comment sortir?

LUCAS

Comment?

Clément tourne son regard vers le plafond pour dirigé Lucas et Martin.

LUCAS

T'es un génie Lucas!

MARTIN

Bon, je propose d'ouvrir la trappe.

LUCAS

Oui, va-y Clément !

CLÉMENT

(Pas très rassuré)

Bon j'espère que c'est ça...

Il prend la poignée de la trappe. Il tire un coup vers le bas et la trappe s'ouvre. Des cafards tombent du plafond.

Tous les 3 sursautent.

MARTIN

Beurk, des cafards...

CLÉMENT

Ça donne pas envie...

Martin regard à l'intérieur s'il n'y a pas d'autres cafards. Il aperçoit une échelle en corde et bois.

MARTIN

Il y a une échelle pour monter.

Lucas s'apprêtent à faire un discours pour se désigné pour y aller en premier pour voir ce qui se cache derrière la trappe.

LUCAS

Bon les gars.

Martin et Clément tournent leurs regardent vers Lucas.

LUCAS

Je sais que je vous ai déjà déçu plusieurs fois. J'ai souvent eu des tords avec vous. Mais grâce à cet expérience j'ai appris beaucoup de choses sur vous et sur nous. J'ai vu qu'on était soudé, capable de décoder des énigmes grâce à des qualités qui nous uni ! Le courage et l'amitié. Depuis tout petit on est pote et aujourd'hui, j'ai compris pourquoi ! Alors pour m'excuser de vous avoir parfois déçu je préfère me sacrifier et passer en premier de l'autre côté. Je vous ai promis de vous faire sortir d'ici et je compte bien tenir cette promesse.

Clément et Martin le regardent ému par ses mots.

LUCAS

Quand je serai de l'autre côté, je vous dirai quand vous pourrez venir.

Clément et Martin restent sans voix.

Lucas s'apprête a montée. Il prend l'échelle et pose le premier pied dessus.

LUCAS

A tout de suite les amis.

Lucas monte petit à petit de l'autre côté. Il pose un pied après l'autre sur l'échelle jusqu'à être rentrer entièrement.

INT. JOUR SALLE 3

Là où se trouve Lucas est une pièce petite et étroite. Le plafond est bas. Il y a seulement une pièce pas très large un peu plus loin qui donne de la lumière. Il s'approche et voit la femme dans l'ombre.

LUCAS

Manon ?

[.../...]

FEMME

Oui c'est moi...

LUCAS

(A ces amis)

C'est bon elle est là ! Vous pouvez monter !

Il avance vers elle.

LUCAS

Vous avez la clef ?

FEMME

Oui mais je suis attaché.

Alors que Lucas commence à détacher Manon, Ces amis arrivent.

MARTIN

C'est glauque ici...

Lucas se relève. La femme n'a toujours pas donné la clef.

LUCAS

Reste plus qu'à trouver la sortie.

CLÉMENT

Il avait dit au bout du couloir.

LUCAS

(A la femme)

Bon elle est où la clef ?

FEMME

Quel clef ?

CLÉMENT

La clef pour sortir quoi...

FEMME

Je ne vois pas de quoi vous voulez parler...

LUCAS

Bon faut la fouillé !

MARTIN

D'accord je m'en occupe.

La femme essaye de se débattre mais Martin réussi à la poser sur la chaise. Clément arrive l'aider. Il regarde dans ses poches et ne trouve rien.

[.../...]

La fille se débat et fini par pousser Martin et Clément au loin. Martin se dépêche vers Manon et la pousse. La chaise tombe avec Manon qui était assise dessus. Lucas voit la clef sous la chaise.

LUCAS

Elle est là ! Vite dépêchons nous.

Clément va prendre la clef et partent au bout du couloir.

INT. JOUR AU BOUT DU COULOIR

Il y a une grille avec une serrure. Clément s'approche de la grille. Lucas fait un signe de tête à Clément et sourit à Martin.

Il rentre la clef dans la serrure et la grille s'ouvre.

VOIX OFF HOMME

Bravo ! Vous avez battu Scare game.

MARTIN

On peut savoir pourquoi on a du faire tout cela ?

VOIX OFF HOMME

Attention à la marche en sortant.

CLÉMENT

Pfff... Elle nous a bien eu avec c'est rêve et tout...

Ils sortent dehors.

EXT. JOUR. DEVANT LA SORTIE AVEC LA MARCHE.

Il passe tout par dessus la marche et sourit au plaisir d'être à l'extérieur.