



**Un scénario de Guillaume Lemans, Jérémie Guez  
 et Dominique Rocher**

- Publication à but éducatif uniquement - Tous droits réservés -  
 Merci de respecter le droit d'auteur et de mentionner vos sources si vous citez tout ou  
 partie d'un scénario.

LA NUIT A DÉVORÉ LE MONDE

Scénario v11 du 11.10.16

Ecrit par

Guillaume Lemans, Jérémie Guez  
& Dominique Rocher

D'après le roman  
"La nuit a dévoré le monde"  
de Pit Agarmen

Haut et Court  
38, rue des Martyrs  
75009 PARIS  
Tel: +33 1 55 31 27 27  
Fax: +33 1 55 31 27 28

1 OMITTED 1

2 EXT. DEVANT IMMEUBLE - NUIT 2

SAM, 36 ans, mal coiffé, mal rasé, mais doté d'un certain charme, marche dans une rue de Paris, croisant de petits groupes de passants.

Ses yeux se lèvent vers un grand immeuble, surgissant comme une île au milieu de la ville. Il arrive sur une petite place devant cet immeuble.

Il y a du monde autour. Les gens sortent faire la fête, déambulent pendant les dernières heures du jour. Ils passent autour de Sam qui les observe, mal à l'aise.

Il lève les yeux. On entend la musique et les voix provenant du toit.

Sam souffle, sort son téléphone et appelle un numéro.

Ca sonne.

Répondeur.

SAM

Ouais Fanny c'est moi... Finalement je vais pas pouvoir passer, je dois bosser encore et... ça va être compliqué... voilà, je t'appelle demain...

Il raccroche et fait un pas en arrière, s'apprête à partir... quand soudain une voix retentit dans son dos.

HOMME

Comment ça va ?

Sam se retourne sur un jeune homme qui semble le connaître - il est accompagné de trois-quatre personnes.

L'homme s'approche de Sam pour lui donner une accolade enthousiaste.

Sam encaisse - fait semblant - il n'a pas l'air ravi de revoir l'homme.

HOMME (CONT'D)

Ça va? Ça fait longtemps.

SAM

Oui, ça va...

HOMME

Elle m'avait pas dit que tu viendrais ce soir... Ca fait plaisir...

Sam grogne quelque chose.

HOMME (CONT'D)

On y va ?

Sam accompagne le groupe qui s'approche de l'entrée.

L'homme tape un code sur un interphone et pousse une massive porte en bois.

3 INT. RDC - NUIT

3

Sam voit un VIEIL HOMME discuter avec une CONCIERGE, âgée elle aussi, devant la porte de la loge. Sam les salue d'un geste de la tête. Les deux lui rendent un sourire.

Sam se dirige vers l'ascenseur avec le petit groupe : deux magnifiques jeunes femmes l'attendent pour monter et deux hommes de son âge.

Sam leur laisse la place dans l'ascenseur.

SAM

Allez-y. Je monte à pied.

la première jeune femme le regarde d'un air désolé, alors que sa copine se retourne vers ses amis comme pour dire "c'est qui ce mec?".

La grille se referme et l'ascenseur démarre.

4 INT. CAGE D'ESCALIER - NUIT

4

Sam monte les escaliers.

Il se fait dépasser par l'ascenseur.

Au troisième, un père rentre chez lui et est accueilli par sa femme et sa fille de 6 ans.

FILLE

Papa!

PÈRE

T'es pas couchée toi?

Sam continue de grimper. La musique et le brouhaha de la soirée deviennent très présents. Il y a de plus en plus de monde dans la cage d'escalier. Un couple dans un coin, un autre qui boit un verre assis dans les marches.

Sam n'est pas à l'aise, il se faufile à travers les gens et arrive finalement devant la porte du dernier étage.

5 INT. ENTRÉE APPARTEMENT FANNY - NUIT

5

Une petite foule est confinée dans l'entrée et empêche Sam d'avancer.

A contre coeur il force le passage et se glisse dans l'appartement. Trop de monde. Trop de bruit.

C'est un vaste appartement. Parquet en chêne, tableaux contemporains et affiches originales de groupes de rock des années soixante-dix. Vinyles, oeuvres d'arts. Le tout dans un minimalisme du meilleur goût. La soirée bat son plein.

Sam déambule, cherche Fanny du regard alors que les gens semblent s'amuser autour de lui.

FANNY, une très belle jeune femme d'à peine trente ans lui fait signe. Ils se retrouvent.

FANNY

J'en reviens pas que tu sois venu.

Avant qu'il ait le temps de lui répondre, elle lui glisse un baiser sur la joue.

SAM

T'as l'air en forme... T'es bronzée.

FANNY

J'étais à Barcelone ce week-end.

SAM

Tu m'avais pas dit que tu fêtais quelque chose.

FANNY

C'est juste quelques amis de mon nouveau mec. C'est souvent comme ça ici.

FANNY (CONT'D)

Honnêtement je ne te voyais même pas rentrer dans l'immeuble.

SAM

J'ai croisé ton pote en bas, le dessinateur. Il m'a pas laissé le choix. De toute façon je récupère juste mes cassettes et j'y vais.

Fanny encaisse.

FANNY

Tu veux pas rester un peu? Y a que des gens sympas, tu verras si tu fais l'effort de discuter un peu avec eux.

Un bel homme d'une quarantaine d'années, MATHIEU, passe près de Fanny et l'embrasse furtivement dans le cou. Ils se sourient.

FANNY (CONT'D)  
Je te présente Mathieu.

Mathieu lui serre la main et sourit, il a l'air sympathique. Sam continue de faire la gueule.

MATHIEU  
Matt. Bienvenu. Fait comme chez toi  
hein.

Sam comprend qu'il s'agit du petit ami de Fanny.

MATHIEU (CONT'D)  
(à Fanny)  
Hey... Damien et Zoé viennent  
d'arriver, ils te cherchent  
partout...

SAM  
(à Fanny)  
Mes affaires...

FANNY  
(à Sam)  
Attends-moi, j'arrive...

Mathieu tire Fanny par le bras et l'emmène au coeur des invités.

Sam se retrouve seul - passablement énervé.

Il descend son verre d'un coup.

6 INT. APPARTEMENT FANNY - NUIT

6

Plus tard.

Sam, vide un autre verre.

Du coin de l'oeil, il observe Fanny, hilare, en pleine discussion avec un groupe d'invités. Elle l'a complètement oublié.

Ça monte...

Sam hésite avant de fondre sur elle et de l'attraper par le bras, interrompant une conversation de groupe.

SAM  
Dis-moi où sont mes cassettes et je  
m'en vais...

Tous les invités le regardent de travers. Matthieu s'en prend alors à lui.

MATTHIEU

Ca va pas ou quoi ?

Fanny lui fait signe que ça va.

FANNY

Laisse c'est rien... il veut juste ses affaires.

MATHIEU

Quelles affaires?

FANNY

Des trucs que j'ai pris sans faire gaffe quand... Je suis partie. Ça c'est retrouvé dans mes cartons. Il s'en sert pour préparer son album.  
(à Sam)

Raconte leur, c'est intéressant...

SAM

Non merci. Ça n'intéresse personne. Dis-moi où c'est et je m'en vais.

MATHIEU

Ouais c'est ça, tu prends tes affaires et tu dégages.

FANNY

C'est bon, c'est bon...

Elle prend Sam à l'écart et lui indique alors le chemin.

FANNY (CONT'D)

Dans le bureau... La dernière porte au fond du couloir... Reste un peu là-bas, c'est plus calme. Je te rejoins plus tard et on parle un peu tous les deux, ok ?

Sam hoche la tête avant de filer dans le couloir. Il y a beaucoup de monde, une petite bousculade et Sam se prend un coup de coude dans le visage.

Il fonce vers la salle de bain.

Trois personnes attendent devant la porte. Au moment où Sam passe à côté, quelque chose bouscule la porte de l'intérieur. Les bruits continuent à l'intérieur. Ça pourrait être un couple en train de faire l'amour, comme quelqu'un qui se fait agresser...

Sam continue dans le couloir... Il passe près des toilettes où une jeune femme, livide, est en train de vomir.

Il recule, pousse la première porte qu'il trouve et se précipite à l'intérieur.

7 INT. BUREAU - NUIT

7

Il y a une chaîne Hi-Fi, des disques, et quelques oeuvres d'art accrochées aux murs.

Sam constate les dégâts devant un miroir.

SAM

Putain...

Un tas de cartons se trouve au fond du bureau. Des affaires de Fanny. Sam cherche ses cassettes.

Il est dérangé par un couple qui entre, occupé à s'embrasser. Quand ils le voient, ils décampent.

Sam se dirige vers la porte laissée entrouverte. Il regarde le couloir, plein d'invités et au fond le salon dans lequel la soirée bat son plein.

Tout le monde semble s'amuser, en couple ou en groupe. Tout le monde sauf lui. Il aperçoit Fanny qui rit à plein poumons. Elle ne le voit pas.

Sam referme la porte et cette fois fait jouer la clé dans la porte - la verrouillant pour s'assurer d'être tranquille.

Il ouvre et referme une série de cartons, puis trouve enfin ce qu'il cherchait.

Des cassettes audio... des dizaines... et un vieux Walkman Sony avec des écouteurs emmêlés.

Il vérifie que tout est là lorsque du sang se met à couler abondamment de son nez.

Il sort de sa poche un mouchoir qu'il passe sur son visage, et tente d'éponger le sang.

Il s'allonge un moment sur un canapé, attend que la douleur passe...

Bourdonnement dans les oreilles -

Sam ferme les yeux un instant...

La porte se met à trembler légèrement. Au milieu de la musique et du brouhaha, des cris.

CUT TO:

Il fait jour dans le bureau. Sam émerge en sursaut.

Il se lève du lit d'un bond.



Sam récupère son carton en hâte et file hors du bureau.

8

INT. APPARTEMENT FANNY - JOUR

8

Sam quitte le bureau et découvre l'appartement dévasté, du sol au plafond. Personne.

Horrifié, il découvre du sang sur plusieurs endroits du mur...

Le silence emplit alors complètement la pièce. Seul reste un léger brouhaha venant de l'extérieur.

Fébrile, au milieu du salon vide, Sam pose son carton et sort son téléphone de sa poche. De nombreux appels en absence...

Il tente de rappeler le premier numéro...

Pas de réseau...

La baie vitrée est ouverte. Machinalement, il gagne le balcon.

Le bruit sourd qu'il entendait avant devient clair maintenant. Il est sous le choc et en laisse tomber son téléphone...

Vision cauchemardesque. La route en bas de l'immeuble est complètement bouchée, les voitures ont été abandonnées sur place, les portières encore ouvertes.

Départs de feu, des morceaux de cadavres éparpillés sur le bitume recouvert de milliers de débris de verre... On dirait une scène de guérilla - impossible de savoir si elle résulte d'une émeute ou d'autre chose.

Des hommes et des femmes aux visages diaphanes, il n'y a plus aucune trace de vie.

Certains ont des membres arrachés, des plaies béantes, ce sont des morts restés debout, statiques...

Horrifié, Sam fait quelques pas en arrière et se tourne vers l'intérieur de l'appartement comme pour ignorer le spectacle qui se joue dehors. Il remarque alors que la porte de l'appartement est entrouverte.

Sam s'en approche...

Il fait quelques pas supplémentaires...

Reconnaît alors la jeune fille immobile sur le palier.

SAM

Fanny ?

Elle se retourne.

Vision d'horreur...

Fanny n'a plus que la moitié d'un visage humain. L'autre moitié n'est qu'une masse de chair sanguinolente.

Sous le choc, Sam remarque alors d'autres silhouettes à côté d'elle. D'autres gens transformés en monstres.

Sam se précipite sur la porte et la claque sur elle alors qu'elle se dirige vers lui -

Il parvient à s'enfermer in extremis et claquer la porte.

Bientôt, il entend gratter contre la porte... Les monstres tentent de forcer le passage mais la porte, blindée, tient bon.

Mis à part le bruit de la rue, c'est le silence dans l'appartement. Recroquevillé, au sol, les mains sur les oreilles. Tremblant. Sam est seul.

SOUS LE CHOC.

Une petite tache de lumière vient soudain cogner sa rétine.

Quelqu'un lui fait des signaux lumineux depuis l'immeuble d'en face.

Le jeune homme se redresse, s'approche de la fenêtre et distingue un petit groupe dans l'immeuble situé de l'autre côté de la rue. Il sort sur le balcon.

9

INT. IMMEUBLE D'EN FACE - JOUR

9

Une petite famille s'y cache. Un HOMME, une FEMME, et une FILLETTE. L'homme lui fait signe d'attendre. Il revient rapidement avec un carton sur lequel il a écrit au marqueur. « ARMES ? »

Sam lui fait signe que non.

L'homme accuse le coup. Après quelques instants, il dresse à nouveau un carton. « IL FAUT PARTIR. VENEZ. »

Sam observe à nouveau la rue.

Celle-ci semble vide.

Il regarde à nouveau l'appartement - étouffe un cri quand il découvre un zombie en train de se battre avec l'homme sous les yeux horrifiés de sa femme et de sa fille...

L'homme parvient à enfermer le zombie dans une pièce et quitte l'appartement avec sa famille.

Quelques instants plus tard, la porte d'entrée de l'immeuble s'ouvre. La rue est calme, vide de zombies. L'homme passe la tête dehors et se précipite jusqu'à sa voiture.

Il entre à l'intérieur et klaxonne.

Sa femme et sa fille sortent à leur tour de l'immeuble.

Soudain, Sam entend du bruit dans la cage d'escalier... Il se retourne. Entend les zombies qui étaient devant la porte de l'appartement dévaler les escaliers en courant.

Il retourne à la fenêtre.

D'autres zombies, attirés par le bruit du moteur de la voiture, sortent de l'immeuble dans lequel Sam est retranché...

Ils bondissent sur le véhicule, n'ayant pas laissé le temps à la femme de fermer la porte, et dévorent ses occupants... La famille n'a aucune chance.

Sam, horrifié, détourne les yeux.

- 10 OMITTED 10
- 11 INT. CHAMBRE APPARTEMENT FANNY - JOUR 11
- Sam, paniqué, tente en vain d'activer son téléphone portable -  
D'appeler les autres...
- Mais il n'y a plus aucun réseau.
- Sam fouille dans les manteaux laissés dans la chambre et trouve des téléphones portables.
- 12 INT. CUISINE APPARTEMENT FANNY - JOUR 12
- Il écoute les messages enregistrés sur les autres smartphones. Des tranches de vies.

FEMME #1 (V.O.)

David, les enfants viennent de rentrer, ils vont bien. Dépêche toi, je t'en supplie...

ADOLESCENT #1 (V.O.)

Maman ? Réponds ! Ils essaient de rentrer dans l'appart je ne sais pas quoi faire. J'ai appelé les flics mais ça ne répond pas.

HOMME #1 (V.O.)

C'est moi, je suis sur l'autoroute.  
On a pas pu t'attendre. J'espère  
que tu vas bien. On va tous dans la  
maison de mamie. Rappelle-moi dès  
que tu peux...

Toutes racontent la même horreur.

Il finit par tomber sur le téléphone de Fanny.

Entend sa voix sur le message laissé alors qu'il s'apprêtait  
à ne pas aller à la soirée.

Vodka, caviar, restes de la soirée en guise de seule  
nourriture. Il claque la porte du frigo, désespérément vide.

13 INT. APPARTEMENT FANNY - JOUR

13

Plus tard.

Le chaos n'a pas bougé dans l'appartement. Sam écoute  
l'immeuble. L'oreille plaquée à la porte, aux murs, au  
plancher, il est attentif aux moindres bruits. On entend des  
craquements, le bois qui travaille, le vent à travers les  
portes. Des bruits de pas, parfois.

Il a un instant l'impression d'entendre les bribes d'une  
conversation éloignée. Puis plus rien.

Dans l'appartement, Sam découvre un escalier qui monte  
apparemment vers le toit.

14 EXT. TOIT - JOUR

14

Sam pousse la trappe qui mène sur le toit.

La lumière est éblouissante. Le soleil tape fort, il fait  
très chaud. Il met sa main devant ses yeux et fait le tour du  
toit.

Il marche au bord du vide. Aucun immeuble n'est collé au  
sien. De larges rues et une petite place côté Sud et Ouest.  
Au Nord, un jardin.

A L'Est, une ruelle de près de cinq mètres, le sépare d'un  
bâtiment. Jamais de sa vie il ne pourra traverser ça.

Point de vue au dessus de l'immeuble.

La camera tourne lentement sur elle même.

L'immeuble s'érige comme une forteresse au milieu de ces  
monstres. Une île de béton dans un océan de zombies.

Sam, toujours un peu hagard, inspecte la rue et les immeubles alentours. Personne.

15 INT. APPARTEMENT FANNY - JOUR 15

Le sang séché sur les murs, des morceaux de chairs qui pourrissent. Il y a des déchets partout. Des conserves, des bouteilles vides.

Sam remarque des doigts arrachés dispersés sur le plancher. Avec dégoût, il les ramasse et les jette dans un grand sac poubelle.

16 EXT. BALCON APPARTEMENT FANNY - SOIR 16

Sam attrape un sac poubelle sur un tas. Il jette le sac poubelle par dessus le balcon. Le sac s'écrase bruyamment sur la petite place et éveille quelques zombies.

17 INT. PETIT SALON APPARTEMENT FANNY - JOUR 17

Quelques jours après. Sam frotte le sol avec une brosse et une bassine à ses côtés. Chaque coup de brosse fait ressortir le chêne auparavant masqué par une couche de crasse et de sang.

BANG !

Un coup de feu le fait soudainement sursauter. La détonation semble venir de l'étage d'en dessous. Il se colle aussitôt la tête au sol pour entendre.

BANG !

Un deuxième coup de feu. Le sol, percé, à quelques centimètres de sa tête. Un trou dans le parquet. Dessous, des stries de lumière.

Sam s'approche du trou. Dans l'appartement du dessous, un couple vient de se donner la mort dans un salon avec un fusil de chasse. L'homme sans tête est assis sur une chaise, le fusil entre les mains, pointé vers le plafond.

18 INT. PETIT SALON APPARTEMENT FANNY - JOUR 18

Sam élargit le trou dans le sol en forçant dessus avec une barre métallique.

Sam passe sa tête à travers le trou, vérifie que la pièce est vide, et fait un peu de bruit pour attirer un éventuel zombie.

Silence. Il est seul.

Grâce à une corde bricolée accrochés à un grand et lourd radiateur mural, Sam descend dans l'appartement du dessous, assez haut de plafond.

19 INT. APPARTEMENT COUPLE MORT - JOUR 19

Après une rapide vérification, il constate que la pièce est sans danger.

Il y a un drap sur le corps de la femme. Elle était solidement attachée à un fauteuil quand l'homme a tiré. Ses bras et ses chevilles, seules parties du corps visibles, sont livides et laissent transparaître un morceau de bras arraché. Les contours de son visage sont imprimés sur le drap par son sang.

Sam couvre le corps du mari avec une couverture avant de récupérer le fusil et une boîte de cartouches.

La peur au ventre et affamé, il fouille l'appartement. Quelques miettes au fond d'un saladier dans la cuisine qu'il avale rageusement. Le couple était au bout de ses vivres. Il n'y a rien à sauver.

Alors qu'il tente de remonter à l'étage, le radiateur s'arrache du mur jusqu'à basculer vers le trou et l'obstruer. Impossible de le déplacer.

Sam se retrouve prisonnier de l'appartement. Mort de faim.

20 INT. APPARTEMENT COUPLE MORT - JOUR 20

Sam regarde la cage d'escalier par le judas. Rien de suspect.

Il tente d'ouvrir le fusil de chasse avec maladresse. Il doit s'y reprendre à plusieurs fois avant d'y parvenir. Il place deux cartouches dans les canons.

Il ouvre prudemment la porte. Le silence est complet.

21 INT. CAGE D'ESCALIER - JOUR 21

La peur au ventre, Sam s'engage dans la cage d'escalier. Un regard vers les étages inférieurs. Rien. La cage d'escalier paraît vide et silencieuse. Sans faire de bruit, il tente rapidement de regagner l'appartement de Fanny à l'étage du dessus. Des débris recouvrent les marches.

La porte de l'appartement est fermée.

Il réfléchit, regarde à nouveau la cage d'escalier et les étages inférieurs.

22 INT. CAGE D'ESCALIER - JOUR 22

Sam descend les escaliers avec prudence - du sang sur les murs, des traces de lutte.

A chaque étage il vérifie sur le palier que les portes des appartements sont bien fermées.

Son souffle se fait plus régulier, ses gestes un peu plus précis. Il a peur. Mais il tente de se maîtriser.

A l'étage suivant, une porte entrouverte. Il passe devant, continue sa descente, puis fait marche arrière et vient refermer la porte en silence sans même regarder à l'intérieur.

23 INT. ENTRÉE IMMEUBLE - JOUR 23

Au rez-de-chaussée, Sam découvre la double porte en bois massif grande ouverte. L'unique objet qui le sépare des monstres à l'extérieur.

Dans l'entrée, les restes des combats. Des vêtements, des morceaux de verres et d'objets renversés. Des bagages ouverts et du sang.

Quelques zombies dans la rue, et l'un d'eux qui se tient juste devant la porte, dos à l'entrée.

Sam fait un pas vers la porte. S'arrête net de peur que les monstres l'aient vu. Si c'était le cas ils se précipiteraient vers lui et le dévoreraient sans qu'il puisse s'enfuir.

Doucement, sans faire de bruit, Sam poursuit, mètre par mètre, sa marche vers la porte...

La referme, avec une infinie précaution pour ne pas se faire entendre du zombie.

Les zombies ne le voient pas.

Sam se fraie un chemin en direction de la conciergerie dont la porte est grande ouverte.

24 INT. LOGE DE LA CONCIERGE - JOUR 24

Dans la loge, les fenêtres ont des barreaux. Aucun risque de ce côté là.

Un monstre se trouve à quelques centimètres de la fenêtre - dehors - un trou dans la gorge et la mâchoire en moins... Il le repère et se met à s'acharner, cognant sa tête et ses mains contre les barreaux d'acier pour atteindre Sam, en vain.

Sam n'ose pas aller plus loin. Il ne les avait pas encore vu d'aussi près.

Sam reste figé quelques secondes avant de fermer la fenêtre et de poursuivre son exploration.

Il y a une petite armoire à clefs près de la porte, il vient de trouver l'accès à tous les appartements de l'immeuble.

Dans la cuisine, il trouve quelques réserves. A bout de force, il mange une boîte de thon à même le sol. Le fusil posé en travers face à lui. A côté, des magazines de mots fléchés et des livres.

25 INT. PETIT SALON APPARTEMENT FANNY - SOIR 25

La clé tourne dans la serrure de l'appartement de Fanny. Sam referme soigneusement derrière lui. Au milieu du petit salon, le radiateur bloque toujours le trou menant à l'appartement du couple mort.

En OFF, Sam fouille les tiroirs de la cuisine. Il récupère des grands couteaux, un hachoir, un aérosol et un briquet.

Sur une couverture, sont déposées les vivres trouvées à la conciergerie sur ce plan de travail, de quoi se nourrir quelques jours. Ainsi que le fusil, les cartouches et l'ensemble des clefs de l'immeuble.

Sam y dépose les armes trouvées dans la cuisine près du fusil sur la table.

26 OMITTED 26

27 OMITTED 27

28 INT. SALON APPARTEMENT FANNY - NUIT 28

Sam s'est construit un espace de vie dans le salon.

Il mange un paquet de galettes de riz avec une bouteille d'eau minérale, assis à la table au milieu du salon.

Il écoute une des cassettes récupérées pendant la soirée. Dessus sa voix d'enfant... qui chante une chanson.

Sam se met à la jouer et tapant de ses doigts sur ses cuisses.

Soudain, la voix d'une femme sur l'enregistrement.

FEMME (V.O.)

Allez, viens manger, ça fait une heure que je t'attends.



SAM ENFANT (V.O.)  
(en norvégien)  
J'arrive, deux secondes maman.

FEMME  
En français.

SAM ENFANT  
J'ai bientôt fini. J'arrive!

Le gamin se remet à sa musique.

29 INT. CHAMBRE APPARTEMENT FANNY - MATIN 29

Sam essaie une veste en cuir face à un grand miroir de la chambre de Fanny, le fusil à la main. Des photos de Fanny accrochées au murs semblent le regarder d'un air moqueur. Il se trouve ridicule.

29BIS INT. SALON APPARTEMENT FANNY - MATIN 29BIS

Face à lui, sur le mur, Sam a dessiné au marqueur un plan de l'immeuble en accrochant les clefs correspondantes à chaque appartement.

Sam saisit son fusil, les clefs du premier étage.

30 INT. APPARTEMENT 1ER ETAGE - JOUR 30

Sam, fusil à la main, entre dans un grand appartement, chic, quelques traces de lutte à l'intérieur.

Il frappe contre la porte d'entrée avec le bout du canon. Pas de réactions à l'intérieur.

Il avance prudemment, ouvre les portes, les placards, regarde dans tous les coins, mais apparemment l'appartement est vide. Sam respire et pose son arme sur une table dans la cuisine. Des photos montrent une mère et son fils, d'environ seize ans, mais jamais d'homme.

Sam fouille la cuisine. A l'intérieur du frigo, quelques fruits et légumes encore frais. Il croque dans une pêche à pleines dents.

Un peu de nourriture et des bouteilles d'eau dans les placards qu'il entasse dans des sacs de sport.

Dans la salle de bains il saisit aussi les quelques boites de médicaments qu'il trouve.

Dans la chambre de l'adolescent, il met la main sur un fusil et un masque de paintball, un lecteur mp3, un casque audio.

Il met le casque et enclenche le lecteur... Du punk-rock...  
Il semble apprécier.

Son regard s'arrête soudain sur quelque chose -

Un sourire aux lèvres -

Quand il découvre une batterie.

31 INT. CAGE D'ESCALIER 1ER ETAGE - JOUR 31

Sam, le masque de paintball sur le visage, dépose les sacs remplis sur le palier et appelle l'ascenseur. Il compte bien l'utiliser comme monte-charge.

La première porte s'ouvre... sur le vieil homme vu la veille, maintenant transformé en zombie!

Sam sursaute, parvient à coincer la grille avant qu'elle ne s'ouvre, et se saisit de son fusil, prêt à faire feu.

Il se rend alors compte que le vieux zombie a à peine pris conscience de sa présence - aussi lent et fatigué qu'il était quand il était vivant - bien inoffensif.

Sam hésite donc à tirer - puis il décide d'épargner la créature.

A l'aide de sa ceinture, il verrouille la grille, et laisse le zombie prisonnier de l'ascenseur.

32 INT. ENTRÉE APPARTEMENT FANNY - JOUR 32

Dans l'entrée de l'appartement de Fanny, Sam fait glisser en travers de la pièce les sacs plein de nourriture et d'objets utiles. Il raccroche les clefs du premier étage sur le plan dessiné au mur, et se saisit de celles du second.

Sam repose les clefs du premier, et se saisit des clefs du second, puis du troisième et du quatrième.

33 OMITTED 33

34 OMITTED 34

35 OMITTED36BIS 35

36 INT. APPARTEMENT FAMILLE 4ÈME ETAGE - JOUR 36

Quatrième étage.

Sam ouvre la porte, concentré, dans sa tenue en cuir, accompagnée du masque de paintball et du fusil. Pas un bruit.

Il fait un pas à l'intérieur. Toujours rien. Un deuxième. Des bruits de pas. Un zombie surgit du salon. Sam a tout juste le temps de l'ajuster avec son fusil et tire. Trop tard. Le canon est trop long et le zombie est déjà sur lui.

Sam se protège en tenant le fusil en travers. Il est adossé au mur, pris au piège. Le zombie est féroce, Sam résiste. Il se prend un coup de son arme sur le visage.

Alertés par le coup de feu, une fillette et sa mère apparaissent alors en courant depuis le fond du couloir de l'appartement.

Dans un ultime effort, Sam réussit à se libérer du zombie et sort, claquant in extremis la lourde porte blindée. Il ferme à double tour. Les monstres cognent, puis s'arrêtent rapidement.

Adossé à la porte, Sam tremble. Heureux d'avoir survécu, mais choqué. Il attrape un marqueur dans la poche de sa veste et marque cette nouvelle porte d'une énorme et immanquable croix noire.

36BIS INT. SALON APPARTEMENT FANNY - SOIR 36BIS

Le soleil se couche à l'extérieur. Sam, propre mais tuméfié, fait face au plan de travail.

Concentré, il coupe le canon du fusil à l'aide d'une scie à métaux, tout en mangeant une biscotte.

37 OMITTED32 37

38 INT. PETIT SALON APPARTEMENT FANNY - APRÈS-MIDI 38

Son butin est trié dans l'appartement de Fanny.

Tous les appartements sont marqués d'un signe sur le plan de l'immeuble dessiné au mur. Toutes les clefs y sont accrochées.

Sur le plan de travail de la cuisine, les paquets de riz, de pâtes, sont divisées en rations. Des mains, précautionneuses, soulèvent les rations délicatement pour les transposer sur une petite balance de cuisine sans faire tomber une miette de leur contenu. Chaque chiffre digital est ensuite reporté sur un petit carnet à spirales, posé à côté.

Sam est penché sur le carnet. Sur son visage, on peut lire une extrême concentration - le coquard à son oeil n'est plus qu'une légère cerne violacée.

Il prend un stylo, additionne les nombres, calcule à voix haute, reporte les chiffres de la balance pour savoir combien de jours d'autonomie alimentaire il lui reste... 231. Il peut manger pendant 231 jours. Il répète ce nombre en marchant vers une fenêtre peinte en blanc sur laquelle il a tracé des cases qui indiquent les nombres de rations. Il ajoute quelques lignes.

On découvre alors des piles de conserves, de paquets de pâtes. Tout ce qu'il a pu récupérer de vivres dans l'immeuble est maintenant stocké et rangé dans sa cuisine. L'organisation est remarquable ; il a divisé en rations journalières - modestes - ses vivres.

D'un côté de la cuisine, Sam observe un tas de réserves bien particulier. Tous les produits périssables qu'il ne pourra pas conserver. Il remarque l'un d'eux en train de pourrir...

39

INT. APPARTEMENT 1ER ETAGE - JOUR

39

De retour dans l'appartement de l'adolescent et de sa mère, Sam, la musique à fond dans l'appartement, installé derrière la batterie -

Sam se met joue au rythme du morceau. Puissant.

Bientôt il s'oublie alors que la cadence dans ses oreilles s'intensifie.

Il accélère d'un coup, en nage, quand soudain il voit la lumière changer dans le reflet d'un miroir...

Il continue, une nouvelle silhouette apparaît. Cela vient de la rue.

Il arrête de jouer et se dirige à la fenêtre.

Des grappes de zombies se sont agglutinés contre la façade.

Le bruit les attire.

Soudain, l'électricité se coupe, et avec elle, la musique et les appareils dans l'appartement.

Les zombies, plongés le silence, s'immobilisent.

Sam tape contre la fenêtre, les zombies se retournent soudainement dans sa direction.

Sam lâche les baguettes qui viennent tomber au sol -

Se retrouve dans le silence total.

Il fait le tour de l'appartement, maintenant plongé dans une légère obscurité, et fouille un tiroir duquel il sort une petite lampe torche.

40 EXT. TOIT - NUIT 40

On retrouve Sam sur le toit, dépit  par ce qu'il voit.

Paris est compl ttement plong  dans le noir. Ne reste plus que le bruit du vent et des zombies.

41 INT. APPARTEMENT ALFRED - MATIN 41

La d coration du second appartement au deuxi me  tage n'a pas  t  refaite depuis les ann es 60.

Sam se trouve maintenant dans le petit deux-pi ces du vieil homme qu'il a crois  dans l'ascenseur - il le reconna t sur les photos accroch es aux murs. Dans cet appartement, qui croule sous les livres et les vieux journaux, quelques boites de conserves et dans un imposant meuble art-d co, une collection d'une trentaine de bouteilles de vieux whisky. Il ramasse des bougies qu'il jette dans un sac.

Sam fouille l'appartement. Quelque chose lui pla t dans ce lieu. Il s'installe dans le fauteuil du vieil homme. Il saisit un livre ouvert, pos    l'envers contre une table basse. Un roman de Simenon - "Ceux de la soif".

Il commence   lire, comme s'il  tait chez lui. Sur la premi re page, une d dicace. "Cher Alfred, la personnalit  c'est ce que tu fais quand personne n'est l  pour te regarder."

Il la lit   voix haute...

41BIS EXT. CAGE D'ESCALIER - MATIN 41BIS

Sam monte les marches -

Un carton dans les mains, il revient d'une mission de r cup ration d'objets dans l'immeuble.

Il passe devant l'ascenseur dans lequel se trouve prisonnier le zombie.

Sam s'arr te pour le regarder un moment.

SAM

J'ai pris pleins de trucs chez  
toi... Ca te d range pas  
j'esp re...

Sam a un sourire triste quand il se rend compte qu'il parle   un zombie.

Il poursuit sa route...

- 42 INT. PETIT SALON APPARTEMENT FANNY - MATIN 42
- Il dépose dans un coin du salon sa récolte constituée de bougies par dizaines, de chauffe-plats par centaines, de piles, de lampes torches, de briquets et de boîtes d'allumettes.
- Il a aussi, assez étrangement, récupéré un ours en peluche. Après avoir éventré l'animal, il en sort un petit mécanisme musical.
- Il écoute la petite mélodie un instant, puis il range la boîte à musique dans un tiroir avec d'autres petits mécanismes provenant de jouets.
- Soudain inventif, il lance deux mécanismes en même temps pour voir mais il est vite dérangé par une odeur étrange et désagréable.
- Son odorat l'amène au dessus du trou qui donne dans la chambre où le vieux couple s'est donné la mort...
- 43 OMITTED 43
- 44 OMITTED 44
- 45 INT. CHAMBRE APPARTEMENT COUPLE MORT - JOUR 45
- Le corps de l'homme vient rejoindre celui de son épouse dans leur chambre.
- Les corps sont embaumés de la même manière et disposés avec respect sur le lit, parfaitement rangé. Sam y ajoute divers objets trouvés dans l'appartement du couple. Une photo d'eux, de leurs enfants et petits-enfants, un vase de fleurs séchées. Il ouvre une boîte pleine de bijoux et les dispose sur les corps.
- 46 INT. COULOIR APPARTEMENT COUPLE MORT - JOUR 46
- Sam condamne ensuite la porte de la chambre avec du scotch isolant. Puis il calfeutre l'espace sous la porte en y enfonçant des serviettes.
- 47 INT. SALLE DE BAIN APPARTEMENT FANNY - SOIR 47
- Sam nu, prend une douche froide dans la salle de bain. Il se désinfecte entièrement avec une brosse pour se savonner les mains et se frictionner le corps.
- La tuyauterie se met alors à faire beaucoup de bruit. Soudain, le jet d'eau se saccade, crachote, puis l'eau se coupe.

Sam sort en catastrophe de la douche et ouvre le robinet de l'évier. Rien.

48 INT. SALON APPARTEMENT FANNY - JOUR 48

Un autre jour. Sam, vêtu de manière complètement dépareillée, se nourrit d'une dose de lentilles avant de modifier, sur son carnet, ses prévisions. Plusieurs lignes sont rayées. Une vingtaine de jours sont passées.

Quelque chose interpelle Sam. Accroché devant la fenêtre de du salon, une plante verte est en train de jaunir.

49 OMITTED 49

50 EXT. BALCON APPARTEMENT B 1ER ETAGE - JOUR 50

Du balcon, Sam observe les zombies errant sur la petite place. Il y a un enfant parmi eux. Ils sont peu nombreux et semblent en attente, immobiles pour la plupart.

Sans but.

51 EXT. TOIT - JOUR 51

Sous un soleil de plomb, Sam fait un footing, torse nu. Il court en cercle comme un prisonnier dans sa cour de promenade.

Il court entre les bassines disposées pour ramasser de l'eau.

51BIS INT. COULOIR APPARTEMENT FANNY - JOUR 51BIS

Sam entreprend de dégondrer une lourde porte en bois. Il cale son pied dessous sans se douter du poids de celle-ci. Elle lui glisse des mains et vient soudain écraser son pied.

Sam hurle.

Livide, il repousse la porte et s'écroule au sol.

Il retire délicatement chaussette et chaussure... tourne de l'oeil quand il voit la blessure...

Son orteil est complètement enfoncé... peau et cartilage écrabouillés.

52 EXT. BALCON APPARTEMENT B 1ER ETAGE - SOIR 52

A nouveau Sam sur le balcon, allongé sur une installation qui le surélève derrière la rambarde.

Il tient dans ses mains le lanceur de paintball, récupéré dans la chambre d'ado lors de sa première inspection de l'immeuble. A son pied un gros bandage.

Visant avec application, il tire sur une cible un peu plus bas dans la rue. Un sourire méchant vient alors éclairer son visage.

Dans la lumière tombante, un zombie grogne en recevant une bille de peinture en pleine tête. Et ce n'est visiblement pas la première qu'il reçoit.

Sam se retourne... Des polaroïds de la soirée sont collés à un panneau.

Sam raye le visage du zombie qu'il vient de toucher.

Il se remet derrière le fusil...

53

INT. BUREAU APPARTEMENT FANNY - SOIR

53

Sam regagne sa chambre, en boitant, un peu fiévreux. Le bureau dans lequel il s'était endormi lors de la fête du début a été transformée en bunker. Elle contient des vivres, de l'eau, ainsi que des conserves - de quoi tenir en cas de coup dur. Un petit trou a été creusé dans la porte, en guise de judas.

Une fois à l'intérieur, il pousse une grosse commode devant la porte. Il ferme le verrou. Puis que son fusil contient bien des cartouches avant de le déposer au pied du lit.

Il s'allonge alors enfin sur son lit pour s'endormir. Il met son casque et une cassette...

Il s'écoute encore enfant... jouer de la musique et fredonner des rythmes.

54

INT. BUREAU APPARTEMENT FANNY - NUIT

54

Sam se réveille en sursaut, le casque encore sur les oreilles, alerté par un bruit: Ils sont entrés dans l'immeuble, et ils sont nombreux.

Recroquevillé sur son lit, contre le mur, Sam tient fermement son fusil contre lui, visant la porte.

Il entend alors la porte de l'appartement s'ouvrir. Les bruits des pas, ils le cherchent.

La porte se met à trembler. Ils sont juste derrière. Sam est complètement figé. Incapable de prendre une décision pour sauver sa vie. La porte est en train de céder.

CRAC!



Les zombies défoncent la porte. Sam tire, mais il ne se passe rien. Il ouvre son fusil et découvre avec horreur qu'il a oublié de le charger. Le canon est vide.

Les monstres se jettent sur lui et le dévorent vivant...

La caméra pivote sur son visage horrifié, puis face à lui.

Personne.

Il vient d'avoir une hallucination.

55 INT. SALLE DE BAIN APPARTEMENT FANNY - JOUR 55

Quelques jours plus tard, Sam est assis par terre, son orteil a commencé à pourrir. Il s'est fait un garrot avec un lacet de chaussure.

Il a un couteau à la main... maintient son pied contre le mur...

Il hésite avant d'appliquer la lame contre son orteil... commence à la poser et à appuyer... se rend compte qu'il risque de se couper l'orteil voisin...

Il écarte l'orteil voisin avec son autre main.

SAM

Allez... compte jusqu'à trois...

Il est en nage, tremble.

SAM (CONT'D)

Un... deux...

Clac.

Il hurle.

55BIS INT. SALON APPARTEMENT FANNY - MATIN 55BIS

Les traits tirés, l'air fatigué de celui qui a mal dormi, Sam se traîne jusqu'à ses réserves de nourriture afin de se préparer un petit déjeuner. Il commence alors à se préparer un petit feu dans la cheminée, sur lequel il vient ensuite poser un récipient d'eau.

56 INT. CAGE D'ESCALIER - JOUR 56

Par la fenêtre, la pluie.

Un sweat à capuche sur la tête, Sam court à l'intérieur même de l'immeuble - son pied est complètement rétabli.

Il s'est organisé un parcours qui traverse les appartements.

On remarque que toutes les portes ont été retirées, lui permettant de courir facilement entre les pièces et les appartements.

Il s'arrête, hors d'haleine, marche le temps de retrouver un souffle normal.

Il passe devant l'ascenseur avant de faire demi-tour... Et de s'arrêter pour observer plus précisément le vieux monstre.

Le monstre a la main qui traverse légèrement la grille. Elle ne représente pas de vrai danger pour Sam.

Sam, en nage, attrape la main du monstre, comme pour le saluer.

SAM

Alfred, hein ? Moi c'est Samuel.  
Enchanté.

Le monstre le regarde, indifférent.

SAM (CONT'D)

Sam si tu préfères...

57 EXT. TOIT - JOUR 57

Il pleut. Les gouttes de pluies remplissent des bassines disposées un peu partout sur le toit.

Sam vient en récupérer une.

58 INT. SALON APPARTEMENT FANNY - SOIR 58

Transi de froid, Sam se savonne la tête et le corps dans une bassine d'eau à quelques centimètres de la cheminée dans laquelle brûle un feu.

59 OMITTED 59

60 EXT. BALCON APPARTEMENT B 1ER ETAGE - JOUR 60

On retrouve Sam, plus tard, au balcon de l'appartement du premier étage, armé de son fusil paintball.

L'attention de Sam est attirée par un zombie. Il lui tire dessus. Le manque. Jure. Alors qu'il s'apprête à retenter sa chance, il remarque soudain une petite silhouette se faufilant juste en bas de la rue.

Il finit par repérer un chat, immobile sur le trottoir d'en bas.

61 OMITTED 61

62 INT. CAGE D'ESCALIER - JOUR 62

Le jeune homme dévale les escaliers de l'immeuble, une boîte de conserve à la main, son fusil en bandoulière. Marmonnant des mots incompréhensibles.

SAM

Bouge pas putain. Bouge pas.

63 OMITTED 63

64 EXT. PLACE DEVANT L'IMMEUBLE - JOUR 64

La porte est dégagée. Sam l'entrouvre, la boîte de conserve à la main. On voit le chat, qui s'approche un instant, attiré par la nourriture, puis qui quitte le trottoir pour aller se faufiler sous une voiture. Sam se colle à la porte.

SAM

Viens là. Toi et moi on va être pote je t'assure... Viens manger. Allez. Approche.

Prenant son courage à deux mains, il s'avance, puis lance un regard vite fait dans la rue. Il vérifie qu'il n'y a pas de zombies autour, hésite un instant avant de se lancer.

Il bloque la porte d'entrée avec la crosse de son fusil et sort en cherchant l'animal du regard.

Pour tenter de retrouver l'animal, il doit s'éloigner de plusieurs mètres de la porte de son bâtiment.

Une distance abyssale dans ces circonstances.

Progressant, il remarque que de l'autre côté de la rue, à une cinquantaine de mètres, un zombie est comme prostré - la tête levée vers le ciel.

Sam hésite à faire demi tour. Il regarde sous une voiture.

SAM (CONT'D)

T'es où putain ?

Sam le suit une nouvelle fois et s'éloigne de plus en plus. Courbé sur lui-même, il progresse le plus lentement possible entre les voitures tout en cherchant toujours l'animal.

Soudain, un bruit.

Sam se redresse. Une zombie est déjà sur lui et d'un geste réflexe Sam ouvre la porte d'une des voitures, pour empêcher le monstre de le mordre, entre dans la voiture et s'enferme à l'intérieur.

Sam se plaque contre la portière conducteur tandis que le zombie frappe de toutes ses forces contre la vitre passager.

La vitre explose. Des morceaux de verre partout.

Sam bascule à l'arrière de la voiture. Le monstre lui a attrapé la cheville.

D'autres zombies se jettent sur la voiture.

Sam réussit à se dégager de l'emprise et ressort du véhicule par le coffre...

Sam tombe à la renverse, se redresse, le sang commence à couler un peu partout.

Il se met alors à courir jusqu'à l'immeuble... Poursuivi !

... Et parvient à refermer la porte derrière lui, in extremis. Un zombie, sur ses talons, vient s'écraser contre la porte.

Il ramasse son fusil et se dirige vers la conciergerie.

65 INT. LOGE CONCIERGERIE - JOUR

65

Par la fenêtre, il voit les zombies qui grouillent... et repère le chat, qui a finalement réaparé, qui passe entre leurs jambes, tranquillement, comme si il le narguait.

Fou de rage, il cale le fusil contre les barreaux et tue le chat d'une seule balle.

Exténué par cet accès de rage, il s'apprête à quitter les lieux quand il remarque du sang qui coule sur le carrelage. Il réalise qu'il est couvert d'entailles... Impossible de savoir si cela vient des zombies ou de la vitre cassée. Du sang coule de son mollet où il est particulièrement touché, on dirait une méchante griffure.

66 INT. SALON APPARTEMENT FANNY - SOIR

66

Sam entre en trombe dans son appartement. PANIQUÉ.

À l'aide d'une paire de ciseaux, il découpe son jean autour de la plaie.

Il ouvre alors le placard contenant tous les médicaments qu'il a pu récolter auparavant. Il ne sait pas quoi prendre, laisse tomber.

Il vient s'installer dans un fauteuil au milieu de son salon, la moitié du pantalon découpée.

Puis, il désinfecte grossièrement la plaie en l'arrosant d'alcool à 90°.

Étrange, il appuie le canon de son arme contre son menton. Prêt à se faire exploser la tête. Frissonnant, il guette le moindre signe de transformation physique, scrute chaque centimètre de peau. Persuadé que la griffure du zombie suffit à le contaminer.

66BIS INT. SALON APPARTEMENT FANNY - NUIT

66BIS

La nuit est tombée. Sam, endormi, son fusil toujours braqué contre lui. Sa tête, qui tombe - son corps entier qui suit. Son doigt enfonce la détente. Le coup de feu part. Le réveille en sursaut. Il ouvre des yeux horrifiés... se touche, le souffle encore court, mais il n'a pas été contaminé.

Il souffle. Il est pris d'un rire nerveux, un rire inquiétant, à la limite de la rupture.

67 INT. APPARTEMENT ALFRED - JOUR

67

Sam déambule dans l'appartement d'Alfred, son walkman sur les oreilles. Il range un livre qu'il vient de finir dans la grande et richement pourvue bibliothèque de l'appartement d'Alfred.

Sur la cassette, on entend un enfant qui invente une mélodie à la bouche. Sam fabrique un rythme en fouillant les objets chez Alfred.

Alors qu'il se saisit d'un nouveau livre, une vieille photo tombe au sol. Il s'en saisit.

Sur celle-ci, Alfred, âgé d'à peine 30 ans, pose aux cotés de plusieurs militaires français, un appareil photo en bandoulière, dans le désert. Sur une étagère, Sam remarque le vieux Leica en question...

L'enfant s'arrête soudain de chantonner. Un silence assourdissant sur la cassette. Shhhhhhh. Au loin, on entend un couple se disputer. Impossible de distinguer ce qu'ils se disent, mais Sam est visiblement touché en entendant ce souvenir.

Sam stoppe la cassette et se met à fouiller les lieux. Dans une armoire, il tombe sur une malle pleine de photos : Alfred, posant à différents endroits de la planète. On le voit sous des tentes, souvent torse-nu, son stéthoscope autour du cou...

Sam s'est installé un vieux fauteuil près d'Alfred dans la cage d'escalier, son walkman dans les mains.

SAM

C'est moi quand j'étais gamin... Ma mère m'enregistrait tout le temps. A la fin je le faisais tout seul. J'en ai des centaines. Il faut faire le tri.

Il ouvre une boîte posée près du fauteuil. Elle contient des cigares.

SAM (CONT'D)

Je réécoute ça pour composer ma musique... C'est pas par nostalgie, c'est juste que... Ouais enfin tu t'en fous...

Il en prend un, le prépare avec son coupe-cigare en argent et dégaine un grande allumette spécialement conçue pour l'occasion.

Il l'allume, tire quelques bouffées.

SAM (CONT'D)

Ça va, la fumée, ça te gêne pas ?

Pas de réponse du monstre.

SAM (CONT'D)

Normalement t'es mort donc ça devrait pas te déranger...

Sam tire encore deux, trois bouffées de cigare.

SAM (CONT'D)

Toi t'étais médecin, c'est ça ?... J'ai vu tes photos... T'as voyagé partout, non ?

Il fume son cigare, en silence.

SAM (CONT'D)

T'as dû en voir des saloperies. T'as échappé à tout. Tu croyais que t'allais crever tranquillement, dans ton sommeil. Et il arrive CA.

Blanc.

SAM (CONT'D)

(on sent Sam affecté cette fois)

Tu penses qu'il y a un remède ou c'est déjà foutu ?

Le monstre bouge légèrement.

Un temps. Le silence. Puis Sam reprend.

SAM (CONT'D)

Moi aussi.

Sam reste face au monstre, tirant nerveusement sur son cigare... inquiet...

Pas de réponse. Sam tire une grosse bouffée qu'il envoie dans l'ascenseur.

Un long silence.

SAM (CONT'D)

...Le plus dur, c'est de ne pas savoir ce qu'il sont devenus.

Il se sert un verre de whisky.

SAM (CONT'D)

Ma mère c'est pas le genre à marcher sur les autres pour s'en sortir. Donc je pense que pour elle ça s'est fini assez rapidement.

Il boit le verre cul sec et s'en sert un nouveau aussitôt.

SAM (CONT'D)

Au moins elle est pas morte d'un truc injuste comme un cancer ou un accident de voiture. Elle est morte comme tout le monde, avec tout le monde... comme toi quoi. C'est devenu la normalité d'être mort. C'est moi qui suis pas normal...

Pas de réponse.

SAM (CONT'D)

Mon père je le connais pas bien. Je l'ai pas vu souvent...

Sam a un petit sourire triste, qu'il ravale rapidement.

69

INT. APPARTEMENT FANNY - JOUR

69

Sam a rassemblé toutes les plantes de l'immeuble au même endroit et en prend soin. Alors qu'il taille l'une d'elle dans un moment de relaxation...

... Soudain, sous lui, le sol se met à craquer.

Sam s'arrête de bouger, regarde le plancher et tend l'oreille.

En OFF, quelques bruits qui ressemblent à des pas et puis plus rien.

Des voix, lointaines, comme étouffées, et des bruits de pas.

SAM  
Y'a quelqu'un ?!

Les voix s'éloignent, Sam se précipite dans l'entrée - persuadé que quelqu'un se trouve dans l'immeuble.

Il tend l'oreille dans le couloir, aux aguets.

Sam n'en revient pas, à bout de nerfs, il se met à hurler.

SAM (CONT'D)  
Y'a quelqu'un ?! Montrez-vous !  
Répondez-moi !

Avec pour seule réponse, l'écho de sa propre voix.

Sam entend du bruit au dessus de lui et fait demi tour, ses jambes lui font mal. Ils sont sur le toit.

Il a soudain l'impression de distinguer vaguement une silhouette sur un autre toit, un peu plus loin. La forme est floue et en contre-jour.

Sam se précipite vers le balcon en attrapant ses jumelles.

Il fait le point en vitesse... Mais ne trouve rien.

Pas un seul zombie à l'horizon...

70 EXT. TOIT - JOUR

70

Il repose les jumelles et secoue la tête, comme pour chasser une mauvaise vision. Son visage a changé. Quelques mois ont passés.

Sur le toit, l'eau dans les bassines a givré.

L'hiver est là.

71 INT. SALON APPARTEMENT FANNY - SOIR

71

On retrouve Sam, plus tard, à la fenêtre de son appartement. Il porte un manteau à l'intérieur. Il a encore maigri. Son visage est maintenant émacié.

A l'intérieur, brûle dans une cheminée des morceaux de portes en bois et de meubles démontés, dont une petite réserve est stockée à côté.

Il verse de l'eau chaude dans un frigo transformé en baignoire près de la cheminée.



Il enlève sa couche de vêtement. Son corps est rachitique. Il a la peau sur les os et les traits usés.

Il entre dans le bain.

72 INT. PETIT SALON APPARTEMENT FANNY - JOUR 72

Allongé dans son salon au beau milieu de l'après-midi, Sam tourne sur lui même en se tenant le ventre...

Un gargouillis puissant et très explicite provient alors de son estomac. Il est tenaillé par la faim.

Il boit une grande quantité d'eau mais sans jamais quitter des yeux ses réserves de nourritures.

73 OMITTEDSEQ 75B 73

74 EXT. BALCON APPARTEMENT B 1ER ETAGE - JOUR 74

En tenue d'hiver, recouvert de multiple couches, Sam, une bouteille de whisky à la main, observe la place depuis le balcon. Quelque chose le trouble.

Sur la petite place devant l'immeuble, pas un zombie. C'est le silence complet.

75 INT. CAGE D'ESCALIER - SOIR 75

Sam s'installe aux côtés d'Alfred, la bouteille de whisky maintenant bien entamée toujours à la main.

SAM

Tes potes... Ils se sont barrés. Ca fait plusieurs jours que j'en ai pas vu un seul.

Un temps.

SAM (CONT'D)

Ca te fait pas chier qu'ils soient partis et qu'ils t'aient laissé là...

Sam le regarde un instant, songeur.

SAM (CONT'D)

Maintenant on est pareil toi et moi. On est seuls.

Un silence, pesant.

Le zombie ne réagit pas alors Sam l'éclabousse volontairement en faisant un mouvement brusque avec la bouteille.

Le zombie reçoit l'alcool en plein visage, sans broncher.

SAM (CONT'D)

Pardon mon vieux. Pas fait exprès.

Sam ressort des photos d'Alfred en voyage qui traînent sur le sol et sur les murs.

SAM (CONT'D)

J'ai jamais compris les gens comme toi... je veux dire, je trouve ça admirable, le sens du sacrifice, risquer sa vie pour sauver des gens, à l'autre bout de la planète. Mais je comprends pas un truc... T'as trouvé quoi là-bas loin des tiens?

Entre les photos, Sam boit, chaque fois les rasades avalées s'allongent...

SAM (CONT'D)

T'en penses rien... Comme d'hab... Pourquoi tu fais toujours la gueule?

Il boit une longue gorgée.

SAM (CONT'D)

Allez, souris putain... Fais un effort.

Le zombie, amorphe, ne le regarde même plus. Une attitude qui déçoit Sam.

SAM (CONT'D)

(sur le ton du reproche)

Tu sais ce que c'est ton problème Alfred ? T'es chiant... Tu sais pas t'amuser. Tes mômes ils devaient être bien contents de jamais voir ta gueule...

Nouvelle rasade...

SAM (CONT'D)

Tu sais quoi, un jour je vais en avoir marre et je vais me barrer. Et toi tu vas te retrouver tout seul comme un con. T'aurais plus personne. Tu peux même pas crever. Tu vas rester là, dans cet ascenseur... Et tu regretteras ces moments-là, tu te diras, pourquoi je l'ai laissé partir mais ce sera trop tard... Moi je serai loin, loin d'ici ! T'entends !

Sam jette la bouteille de toutes ses forces contre la cabine de l'ascenseur...

Elle vient se briser contre le grillage.

75BIS INT. PETIT SALON APPARTEMENT FANNY - SOIR 75BIS

N'en tenant plus, il se jette un tas de nourriture. Il commence par des conserves, qu'il engloutit les unes après les autres, puis il attaque des paquets de biscuits, le regard animal. Un vrai festin.

Il finit par être pris de hauts le coeur et vomis...

Recroquevillé au sol, il commence alors à sangloter.

76 INT. LOGE DE LA CONCIERGE - AUBE 76

La tête collée aux barreaux, Sam observe la place devant l'immeuble. Il cherche frénétiquement du regard les zombies. Rien.

Son regard s'arrête soudain sur quelque chose.

CUT TO:

Sam, entièrement équipé, est au milieu de la rue. Immobile. Comme si une force invisible l'empêchait de faire le moindre mouvement.

77 OMITTED 77

78 OMITTED 78

79 INT. ENTRÉE APPARTEMENT FANNY - JOUR 79

Sam revient de son faux départ. Il retire toutes ses affaires dans l'entrée. Soudain, plus de vent, ni de craquements, aucun bruits. L'intensité du silence et son absolue solitude sont alors effroyables.

80 EXT. BALCON APPARTEMENT B 1ER ETAGE - JOUR 80

Sam est installé derrière la batterie.

Il se met à jouer... bientôt à fond.

En nage malgré le froid, il continue à frapper la batterie aussi fort qu'il peut.

Le soleil commence à se coucher. Au loin, il aperçoit enfin une silhouette dans la rue.

Aussitôt, un autre zombie apparaît au quatrième étage d'un immeuble. La silhouette, attirée par le bruit traverse la baie vitrée et se jette dans le vide. Sam la perd de vue.

Il lâche alors la batterie et se met à frapper sur tout ce qu'il trouve sur la terrasse, faisant le plus de bruit possible.

Sam repart de plus belle, donne ses dernières forces. Il fait des grands signes, comme s'il haranguait le public.

Sam ouvre grand les bras comme pour les accueillir. Quelques chose d'inquiétant dans le regard.

A sa droite et face à lui, les zombies apparaissent maintenant par dizaines... Puis par centaines.

Un nombre de plus en plus conséquent qui l'impressionne et met fin à sa crise.

81 INT. CAGE D'ESCALIER - JOUR 81

Sam est en sécurité à l'intérieur de l'immeuble. Dans la cage d'escalier, il peut entendre une masse de zombies qui tentent d'entrer, bousculant l'imposante porte par intermittence, comme le ressac des vagues contre une falaise.

Sam souffle. Il a largement aggravé sa situation.

Il se retourne vers Alfred, toujours prisonnier.

SAM

Je suis désolé de t'avoir parlé  
comme ça... C'était pas correct...

Le zombie ne bronche pas.

82 INT. BUREAU APPARTEMENT FANNY - NUIT 82

Sam se réveille au milieu de la nuit. Cette fois c'est sûr, quelqu'un marche dans le salon et s'approche de son sanctuaire.

Vision de la porte, son de pas qui se rapprochent, il vit exactement la même chose que lors de son hallucination. Il se précipite sur son fusil et le braque en direction de la porte.

Il a cette fois la présence d'esprit de vérifier que son arme est chargée.

La porte s'entrouvre... Sam n'hésite pas et tire une première cartouche, faisant un grand trou dans la petite porte en bois. Un corps s'est écroulé.

Sam se lève pour voir sa victime, fier de lui...

... Avant de réaliser qu'il vient de tirer sur une jeune femme tout à fait vivante, qui lui lance un regard de détresse et d'incompréhension avant de perdre connaissance.

Sam sous le choc, observe le corps étendu en travers de son couloir, encore à l'agonie.

83 INT. BUREAU APPARTEMENT FANNY - NUIT 83

Sam - sous le choc, paniqué - traîne la jeune femme et l'amène dans le bureau.

84 INT. BUREAU APPARTEMENT FANNY - NUIT 84

Il l'étend sur son lit - la jeune femme est toujours inconsciente.

Ensuite, il lui découpe son débardeur. Il doit lui extraire les différents plombs dispersés lors du tir. Certains, en surface, sont faciles à atteindre. Pour les autres, il doit ouvrir la chair...

Sam se désinfecte les mains. Verse de l'eau oxygénée sur la plaie... La jeune fille se réveille et pousse un hurlement.

Il roule un torchon et le coince entre les dents de la femme. Elle mord de toute ses forces.

SAM

(à bout)

Je suis désolé. Reste... Reste avec moi. S'il-te-plait.

A l'aide d'une pince, il retire le métal coincé en travers de l'abdomen....

Le sang coule. Sam stresse, il ne sait pas comment arrêter cette hémorragie. La jeune femme s'est évanouie. Il est en train de la perdre.

Son visage, ruisselant, concentré, il continue de lui enlever des plombs, de poser des compresses...

85 INT. ENTRÉE APPARTEMENT FANNY - AUBE 85

Sam découvre un sac à dos avec les affaires de la jeune femme dans l'entrée.

Il jette un oeil à l'intérieur puis le repose sans oser fouiller.

86 INT. SALON APPARTEMENT FANNY - MATIN

86

Le lendemain matin, debout devant une fenêtre, comme absent, le regard perdu vers l'extérieur. Il ne s'est pas lavé, son visage et ses vêtements sont toujours couverts de sang.

Son attention est soudain attirée par un bruit dans le petit salon.

Il s'y rend, curieux.

87 INT. PETIT SALON APPARTEMENT FANNY - MATIN

87

Il y découvre la jeune femme. Maladroite et encore très faible, elle fouille un peu partout. Dérangeant l'organisation si méticuleuse de Sam. Elle est en train d'avaler une de ses réserves de fruits secs.

FEMME (O.S.)

T'as une drôle de manière  
d'accueillir les gens.

Sam sursaute presque. Elle vient de lui parler. Son ton est monocorde - elle dégage quelque chose de dur.

SAM

(balbutiant)

Je... je suis désolé... j'ai cru  
que...

FEMME

Laisse tomber... Je suis debout,  
c'est le principal, non ?

SAM

(inquiet)

Tu devrais retourner te reposer.

La jeune femme le regarde, un peu transpirante et des cernes sous les yeux.

FEMME

J'avais trop faim...

Souriante, elle passe devant lui avec difficulté.

FEMME (CONT'D)

C'est bon signe docteur ?

Le jeune homme lui sourit, crispé, puis il se précipite remettre de l'ordre dans ses affaires dès qu'elle s'éloigne.

Il se sent soudain bête en voyant qu'elle l'observe, intriguée, s'adonner à cette obsession.

88 EXT. TOIT - JOUR

88

Allongé, Sam, concentré, une cordelette dans les mains, semble tendu.

Soudain il tire sur la corde puis exulte de joie...

Il se lève et traverse le toit précipitamment. Au bout de celui-ci, il a installé, un piège à pigeon. Un système rudimentaire mais efficace, constitué d'une simple boîte retenue en équilibre par un bâton et sous laquelle il a placé quelques miettes de biscuit.

89 INT. GRAND SALON APPARTEMENT FANNY - JOUR

89

Sarah termine un bouillon chaud qu'elle avale avec difficulté.

Elle le pose sur une étagère.

FEMME

C'était quoi?

SAM

Du pigeon.

Un blanc.

FEMME

C'était pas mal...

Sam ne répond pas. Les lèvres tremblantes, il a du mal à cacher son émotion, il pensait ne plus jamais entendre une voix humaine autre que la sienne.

FEMME (CONT'D)

Qu'est ce qu'il y a ? T'as une drôle de tête.

SAM

Rien. Ca fait bizarre d'entendre une autre voix que la mienne. Je pensais juste que... je sais pas.

Elle le sent fragile.

FEMME

(moqueuse, avec un petit sourire malgré la douleur)

Que t'étais le dernier homme sur terre c'est ça. Bah non désolée... Je m'appelle Sarah.

Il finit par réagir, souriant.

SAM

Sam, je m'appelle Sam.

Un temps.

SAM (CONT'D)

Des survivants... t'en as croisés d'autres ?

SARAH

Pas beaucoup. Quelques types planqués dans leur appart, un peu comme toi. Et tous plus ou moins... Dingues... Vraiment comme toi en fait.

SAM

Rester seul ça m'a sauvé... Toi comment t'as tenu tout ce temps ?

SARAH

Je sais pas trop...

SAM

T'avais une bonne planque ?

SARAH

Non... J'ai fait que bouger. Je passe par les toits. Ils ont du mal à atteindre les hauteurs... Jamais plus d'une semaine au même endroit. Après ils te repèrent et t'es foutu.

SAM

Pas forcément, ici, c'est sûr.

SARAH

C'était peut-être sûr... mais avec le bordel que t'as foutu ça l'est plus... T'as vu combien ils sont en bas... et c'est que le début... Ils ont tout le temps du monde. Rien d'autre au programme.

La jeune femme encore très affaiblie, tente de se lever.

SAM

Oh, oh, oh, qu'est-ce que tu fais ?

Elle tente de se redresser, ses jambes se dérobent sous elle. Elle retombe sur le canapé, avant que Sam n'ait pu l'aider.

SARAH

Il faut que je remarque rapidement.

SAM

Pourquoi ?



SARAH  
Pour partir.

SAM  
Et tu veux aller où ?

SARAH  
Là où il y a des gens.

SAM  
C'est ridicule.

SARAH  
Pourquoi ? Je t'ai bien trouvé,  
toi!

90 INT. RDC - JOUR 90

Poussant un nouveau lave-vaisselles devant lui, Sam vient consolider la porte de l'immeuble.

On entend les zombies, en masse derrière. Sam distingue leurs ombres sous la lourde porte en bois.

91 INT. ENTRÉE APPARTEMENT FANNY - JOUR 91

Quelques jours plus tard. Sam s'apprête à ressortir de l'appartement.

SARAH  
Je viens avec toi.

SAM  
Tu tiens même pas debout.

SARAH  
J'en peux plus de rester dans cette chambre... Je supporte plus l'odeur.

Il hésite à lui faire une remarque mais comprend, à son regard, qu'elle ne cédera pas. Il n'insiste pas.

92 OMITTED 92

93 INT. CAGE D'ESCALIER - JOUR 93

La jeune fille - encore faible - fait cette fois ses premiers pas dans l'immeuble, accompagnée de Sam.

Arrivée devant l'ascenseur, elle est prise d'un mouvement de terreur en découvrant Alfred.

SAM  
Je te présente Alfred...

Elle le regarde - interloquée.

SAM (CONT'D)  
(presque embarrassé)  
Il est là avec moi depuis le début.

SARAH  
S'il en avait l'occasion il te  
tuerait. Tu crois pas?

SAM  
Regarde-le, c'est pas lui qui va  
nous bouffer. Hein Alfred ? Tu veux  
manger Sarah.

Elle hausse les épaules et s'éloigne.

SARAH  
T'es chez toi. Tu fais ce que tu  
veux.

94	OMITTED	94
95	OMITTED	95
96	EXT. BALCON APPARTEMENT B 1ER ETAGE - JOUR	96

Les zombies sont de plus en plus nombreux au bas de  
l'immeuble... Eparpillés. Sans but, animés de spasmes.

Une bille de peinture vient s'éclater sur la tempe d'un  
zombie.

SAM (O.S.)  
Six.

Sarah et Sam sont installés sur le balcon, où Sam a ses  
habitudes.

Sam tire sur les zombies à l'extérieur - la jeune fille  
assiste au spectacle. Elle se sent visiblement beaucoup  
mieux.

SARAH  
Comment ça six?

SAM  
La tête c'est deux points.

SARAH  
Depuis quand ?

SAM

Depuis que j'ai inventé ce jeu.

Elle incline la tête - OK.

Il cherche du regard un instant sa prochaine cible.

SAM (CONT'D)

Lui, là-bas près du camion.

Sarah réfléchit.

SARAH

Alors... Chemise sans manche.  
Cravate de couleur. Il était  
vendeur, ou commercial.

SAM

Pas mal...

SARAH

Il travaillait au coin de la rue.

SAM

Y a un concessionnaire de voitures  
qui fait des nocturnes le Samedi  
soir... Je suis sûr qu'il  
travaillait là quand c'est parti en  
couilles.

SARAH

Une femme et deux enfants.

SAM

Des filles. 5 et 7 ans. Léa et...  
Margaret.

SARAH

(étonnée)  
Margaret?

SAM

Sa femme est anglaise...

Tout en parlant, Sam tire et rate la cible.

SAM (CONT'D)

Merde... la nuit où tout a changé,  
il ne devait pas travailler mais...  
il... a dû remplacer un collègue  
malade.

SARAH

Non...  
(elle a une idée qui la  
fait marrer)  
C'est des conneries. Ça c'est ce  
qu'il a dit à sa femme...

(MORE)

SARAH (CONT'D)

En fait... Il a joué au poker toute la nuit.

SAM

Il a perdu tout son oseille.

SARAH

Non, le pire c'est qu'il a gagné...  
Pile le mauvais soir...

Sam tire et touche le zombie, pleine tête.

SAM

Yes! Et ça fait huit.

Sam serre le poing en signe de victoire.

Il pose le fusil, que récupère immédiatement Sarah. Elle décide de viser... Fanny qui vient d'apparaître parmi la masse des zombies.

SARAH

Tu as vu ? La blonde là-bas.

Sam ne répond rien. Sarah est intriguée.

SARAH (CONT'D)

Tu la connais?

Elle remarque le polaroid de Fanny intact au milieu de autres qui ont été marqués.

SARAH (CONT'D)

Oh !

SAM

Je sais pas, elle ne lui ressemble pas...

SARAH

Elle est morte. A quoi tu veux qu'elle ressemble?

Elle la vise et lui tire en pleine tête.

96BIS OMITTED

96BIS

97 INT. CAGE D'ESCALIER - SOIR

97

Sam fume un cigare, assis à sa place, face à d'Alfred.

Il regarde un temps Alfred et le questionne.

SAM

Tu crois qu'on s'en sortirait encore ? Tous les deux?

(MORE)

SAM (CONT'D)  
 J'ai rien contre toi mais t'es  
 quand même limité niveau  
 conversation...

Égal à lui même, Alfred ne répond pas.

Un petit sourire apparaît sur le visage de Sam.

SAM (CONT'D)  
 Comment tu la trouves toi ?

Sam sourit comme si Alfred lui avait répondu.

SAM (CONT'D)  
 Ouais... je suis d'accord.

98 INT. CUISINE APPARTEMENT FANNY - JOUR 98

Dans sa cuisine, Sam fait face à ses réserves de nourriture qui diminuent rapidement.

Il divise par deux son dernier calcul. Le constat est sans appel... À deux, il ne leur reste pas 15 jours de vivres.

Sarah, interdite, l'observe faire ses calculs. Sam lui lance un regard inquiet. Elle raye une partie des réserves indiquées sur la fenêtre.

99 INT. CAGE D'ESCALIER - JOUR 99

Équipé d'une perceuse puissante et de lunettes de bricolage, Sam est occupé à percer une série de trous circulaires dans la porte de l'appartement qui abrite la "famille zombie". Il a préalablement poussé le meuble qu'il avait entassé devant la porte.

Le bruit assourdissant de la perceuse se mélange à celui des monstres qui frappent surexcités contre la porte.

Il donne un coup sec avec la crosse de son fusil au centre du cercle. Un petit trou apparaît dans la porte.

Prenant son courage à deux mains, il respire puis frappe plusieurs fois contre la porte en criant.

Ce raffut attire aussitôt les occupants de l'appartement. Trois zombies se précipitent vers la porte, fermée...

Depuis le palier, Sam maintient le bout de son fusil dans le trou, tout en se tenant bien en retrait. Il ne craint rien et n'a qu'à appuyer sur la détente... Il le fait trois fois avec dégoût.

Les corps des zombies s'effondrent sur le parquet après chaque détonation.

- 100 OMITTED 100
- 101 OMITTED 101
- 102 OMITTED 102
- 103 OMITTED 103
- 104 INT. APPARTEMENT FAMILLE ZOMBIE - JOUR 104
- Quelques minutes plus tard, c'est avec la plus grande précaution qu'il entre dans l'appartement.
- Lentement, les mains serrées sur son arme, il enjambe les cadavres et progresse de pièce en pièce... Un des corps s'agite d'un spasme. Sam est surpris.
- Il ne peut retenir un sourire de victoire en se tournant vers la gauche.
- 105 INT. APPARTEMENT FANNY - JOUR 105
- Sam, fou de joie, traîne des sacs pleins à craquer de réserves dans l'entrée. Il cherche Sarah dans l'appartement pour partager la nouvelle.
- SAM
- Sarah?... Sarah, t'es où?!
- Le jeune femme ne répond pas. Sam à l'air inquiet, fébrile.
- Il commence à paniquer, à déambuler un peu partout dans l'appartement en appelant Sarah.
- Soudain, la voix de Sarah émerge depuis l'extérieur.
- SARAH
- Là-haut!
- 106 EXT. TOIT - JOUR 106
- Sam découvre Sarah en train d'observer l'immeuble d'en face.
- SAM
- Qu'est-ce que tu fais ?
- SARAH
- Je cherche le moyen de me barrer d'ici. Vu qu'en bas, c'est foutu... la seule solution c'est de sauter ça...

Elle désigne alors l'espace entre leur immeuble et l'immeuble le plus proche.

SAM

Non mais c'est juste impossible.  
Jamais je sauterai ça de toute ma vie.

SARAH

Faut qu'on s'entraîne mais je pense que c'est jouable...

SAM

Mais tu vois pas que c'est mort...  
Il est pas faisable ce saut... Puis je te comprends pas. On est en sécurité ici... Surtout que maintenant on a de quoi voir venir...

Déçue par son attitude la jeune femme se ferme et change d'attitude.

SARAH

C'est moi qui te comprends pas. Y a forcément un endroit, où y a pas toute cette merde. Ca vaut le coup de prendre des risques. Toi tu veux rester ici ? Autant en finir tout de suite...

SAM

Et si tu te plantes ? S'il existe pas ton sanctuaire. T'auras tout sacrifié pour rien...

SARAH

Au moins j'aurais essayé.

SAM

Y en a pleins les rues des gens qui ont essayé...

SARAH

(excédée)

Tu crois vraiment que tu vas tenir, ici ? Seul ? Tu te trompes... Ils finiront forcément pas rentrer.

SAM

Ils ne rentreront pas.

SARAH

Alors c'est toi qui deviendra dingue et tu te mettras une balle dans la tête...

La jeune femme se lève sur cette dernière affirmation et redescend dans l'appartement.

107 INT. SALON APPARTEMENT FANNY - JOUR 107

Sam descend les escaliers de l'appartement alors que la porte de sa chambre au fond du couloir se referme.

Il s'approche de la porte, mais n'ose pas l'ouvrir.

SAM

Mais écoute moi... J'ai plein  
d'idées pour améliorer la sécurité  
en bas. Pour mieux rationner la  
nourriture, en trouver plus...

Dans sa chambre, la jeune femme reste muette.

108 INT. PETIT SALON APPARTEMENT FANNY - JOUR 108

Sam est dans le petit salon.

Il est en train de rationner ses nouvelles réserves, comme au premier jour. Il pèse du riz, des pâtes, qu'il répartit ensuite dans des sachets, ses écouteurs sur les oreilles -

Il écoute une nouvelle cassette de lui, enfant.

MERE

(Norvégien)

Sam viens !

Sa mère l'appelle.

MERE (CONT'D)

Sam, sors, y a ton père qui est là  
pour toi.

SAM

Non, je veux pas.

Soudain, une voix d'adulte se fait entendre sur l'enregistrement... Celle de son père.

PERE

(Norvégien)

Sam, c'est moi...

Sam se fige...

Les larmes lui montent aux yeux.

Il arrête la cassette. Attend quelques secondes. La remet en route...



A nouveau la voix de son père. Et celle de Sam enfant qui refuse de le voir, de sortir de sa chambre...

Il arrête la cassette et l'éjecte.

Il reste plusieurs secondes à la regarder, le souffle court...

Il tente de passer à autre chose...

Reprend le compte des vivres.

Mais alors qu'il vide un nouveau paquet de riz, il est soudain frappé par une réalité...

Il vide le paquet de riz à travers la pièce d'un geste rageur...

Puis, il se lève se dirige vers la porte de la chambre.

109 INT. APPARTEMENT FANNY - JOUR

109

Sam frappe contre la porte de la chambre.

SAM

T'as raison Sarah! Il faut qu'on se barre d'ici. Ouvre moi!

Il frappe encore plus fort.

SAM (CONT'D)

T'as raison depuis le début.  
Sarah?! Réponds!

Toujours aucune réponse. Sam tourne en rond devant la porte, excité, le regard fou.

SAM (CONT'D)

J'entre!

Il se décide enfin à actionner la poignée. La porte s'ouvre sans aucune résistance.

110 INT. BUREAU APPARTEMENT FANNY - JOUR

110

Devant lui, le corps de Sarah est étendu sur le lit, dans des draps ensanglantés, tel qu'elle était quand il l'a opérée.

Il ne l'a finalement jamais sauvée de ses blessures.

Elle n'a pas survécu au coup de fusil. Son corps a commencé à se décomposer.

Sam sort de la pièce, sous le choc, confronté pour la première fois à cette terrible réalité...

Il lance un nouveau regard vers cette chambre devenue mortuaire... Cette impression étrange qu'il avait face à cette porte prend maintenant forme.

Sam reste un long moment le regard figé en direction du corps de Sarah, au bord de la rupture.

110BIS INT. COULOIR APPARTEMENT FANNY - JOUR

110BIS

Prostré contre un mur du couloir, Sam a le sac à dos de Sarah entre les jambes... Il l'ouvre et commence à en sortir le contenu.

Corde, mousqueton, baudrier, grappin... Il y trouve tout un matériel d'escalade.

Un peu de nourriture en boîte.

Un couteau de chasse, impressionnant, qui lui provoque un léger sourire.

Et un appareil photo numérique.

Celui-ci fonctionne encore. Sam l'allume. Les photos enregistrées dans l'appareil apparaissent à l'écran.

Une première photo de Sarah apparaît. La photo remonte à plus d'un an. Avant les événements... Une soirée d'anniversaire, un petit garçon qui souffle ses bougies.

D'autres photos suivent. Encore des photos de la fête d'anniversaire. Une petite famille réunie dans une cuisine. Sarah apparaît sur certaines. Elle était a priori mariée, et mère de deux enfants.

Soudain, le ton change radicalement... Deux survivants qui courent dans une rue, main dans la main.

Une photo floue du ciel, montrant peut être un hélicoptère.

Un homme, un autre survivant, s'étant visiblement donné la mort en se pendant devant ses immenses réserves de nourritures.

Les photos témoignent de la volonté de Sarah de trouver d'autres survivants.

Sam se fige en découvrant la dernière photo.

Une photo prise de loin. Un homme debout sur le toit d'un immeuble, une paire de jumelle dans les mains. Une photo de lui... La dernière photo prise par Sarah avant de vouloir le rejoindre.

- 111 EXT. BUREAU - SOIR 111
- Le soleil se couche dans l'appartement. Sam a embaumé le corps de Sarah dans la pièce même où il a tenté de la sauver, comme il l'avait fait pour le couple vivant à l'étage du dessous. Il y a apporté le plus grand soin. Quelques affaires de Sarah sont déposées près d'elle. Parmi celles-ci, son appareil photo sur lequel apparaît une photo de famille.
- Sam condamne la pièce.
- Il est à nouveau seul.
- 113 INT. APPARTEMENT FANNY - JOUR 113
- Sam range ses affaires dans le sac à dos de Sarah.
- Il récupère un peu de nourriture, de l'eau, des armes, les jumelles, et l'appareil photo de la jeune femme...
- Il ferme le sac...
- Hésite un instant devant son tas de cassettes et son walkman. Il ne peut visiblement pas emmener tout ça.
- Sam les jette dans la baignoire de la salle de bains, avant d'y mettre le feu...
- Il regarde un instant le plastique se ramollir sous l'effet des flammes qui bientôt se calment... ne laissant place qu'à une dense fumée noire.
- Satisfait, Sam gagne l'entrée...
- Il délaisse sa veste en cuir et son masque de paintball pour les remplacer par le manteau de Sarah et son écharpe.
- Un sourire plein d'étonnement et d'excitation éclaire même son visage. Il a enfin pris la décision de partir.
- 114 EXT. TOIT - JOUR 114
- Sur le toit, il ouvre le sac et en sort la corde et le grappin.
- Il referme ensuite le sac et le jette sur le toit d'en face.
- Il prend le grappin en main, s'apprête à le lancer... mais quelque chose le retient.
- 115 INT. CAGE D'ESCALIER - JOUR 115
- Avant de partir, Sam est venu dire au revoir à Alfred, toujours coincé dans l'ascenseur.

Il s'arrête un instant.

SAM

Salut mon vieux... Cette fois c'est  
la dernière... Tu vas me manquer...

Sam débloque alors la porte de l'ascenseur et ouvre la grille dans un grand grincement qui résonne à travers tout l'immeuble.

Le vieux zombie quitte lentement l'ascenseur, Sam l'accompagne tranquillement jusqu'à son étage.

Passant près de sa porte, Alfred entre dans son appartement, oubliant la présence de Sam qui se tient tout près - on remarque alors la vilaine blessure au bas de son dos, là où il a été mordu..

SAM (CONT'D)

Bienvenue chez toi...

C'est avec une certaine nostalgie que Sam enferme le zombie chez lui.

Soudain, une alarme incendie se met à retentir...

C'est l'alarme déclenchée par la fumée dégagée par les cassettes brûlées.

Le bruit est assourdissant et bientôt accompagné d'un fracas...

115BIS INT. CAGE D'ESCALIER - JOUR

115BIS

Sam redescend d'un étage...

Sous ses yeux, une vision cauchemardesque : plusieurs zombies ont envahi le hall. La porte de l'immeuble a fini par céder!

Les zombies ne l'ont pas repéré. Sam recule lentement.

Trop tard...

L'un des zombies le remarque et se précipite sur lui.

Sam lui tire aussitôt dans le torse, ce qui a pour effet de le ralentir, mais pas de l'arrêter, il remonte les étages en courant. La déflagration a alerté les autres zombies du rez-de-chaussée, ainsi que d'autres présents dans la rue.

Plusieurs dizaines de zombies pénètrent dans l'immeuble.

Paniqué, il remonte dans la cage d'escalier, une masse de zombies derrière lui...

L'un des zombies les plus proches parvient à attraper Sam par le pied. In extremis, Sam pose son arme sur la tête du monstre et tire à bout portant... Lui coupant net la tête.

Puis il se relève mais d'autres zombies lui foncent déjà dessus. La masse grouillante est affamée et semble inarrêtable.

Les mains tremblantes, Sam veut recharger... Mais les cartouches lui échappent. Les zombies sont trop nombreux et trop proches.

Sans autre issue, Sam abandonne son fusil et se réfugie à l'intérieur de la cabine d'ascenseur désormais vide...

116 INT. CABINE D'ASCENSEUR - JOUR 116

Appuyant de tout son poids pour maintenir la porte fermée, Sam appuie sur les boutons d'une main... Mais rien ne se passe.

La porte et la grille qui séparent Sam des zombies commencent déjà à céder sous les coups...

Des mains se tendent dans la cabine... Une main se saisit de la chemise de Sam, une autre de ses cheveux... Les bras se tendent à l'intérieur par dizaine.

Avec ses jambes, le jeune homme lutte de toutes ses forces pour maintenir la porte fermée, et tente dans le même temps de défoncer la trappe du plafond.

Il y parvient et, alors que les zombies tentent de le retenir, il réussit à se hisser sur le toit de la cabine.

117 INT. CAGE D'ASCENSEUR - JOUR 117

Sam doit repousser des pieds les zombies qui tentent de le ramener dans la cabine et commence son ascension vers les étages supérieurs.

L'ascension est vite périlleuse... Le sang, la sueur, rendent ses mains glissantes, les prises sont rares.

Sam, conscient qu'il n'atteindra pas le sommet de la cage d'ascenseur, utilise ses dernières forces pour tenter d'ouvrir l'une des portes qui donne dans la cage d'escalier.

118 INT. CAGE D'ESCALIER - JOUR 118

Sam s'extrait enfin de la cage d'ascenseur mais un zombie au bras arraché le remarque finalement et le prend en chasse.

Il monte à nouveau les étages en courant mais réalise qu'il n'aura pas le temps d'atteindre le dernier étage.

Il se jette cette fois dans le premier appartement face à lui, qui n'a malheureusement plus de porte. Un zombie à ses talons vient se fracasser contre le mur de l'entrée avant de le poursuivre immédiatement.

119 INT. APPARTEMENT COUPLE MORT - JOUR 119

Sam se retrouve cette fois à l'intérieur de l'appartement du couple qui s'est donné la mort, sans pouvoir accéder à l'étage du dessus.

Le zombie est sur lui. Ils tombent au sol. Le visage du monstre est à quelques centimètre de celui de Sam, qui le retient autant qu'il le peut.

Sam réussit à glisser sa jambe contre le torse du zombie et le projette en arrière. Le zombie se relève d'un seul geste pour se précipiter à nouveau sur Sam, qui dans un geste désespéré, attrape le premier objet qui lui vient sous la main et frappe le monstre en plein crâne, s'écroulant immédiatement, laissant Sam stupéfait.

Sam se saisit d'un fauteuil.

Fauteuil qu'il vient poser sur un grand canapé, juste en dessous du trou dans le plancher par lequel il était passé la première fois.

L'ascension s'avère cette fois aisée. Le jeune homme parvient ainsi rapidement...

120 INT. APPARTEMENT FANNY - JOUR 120

... À se hisser dans l'appartement de Fanny, pour constater que celui-ci est envahi par la fumée noire.

Il progresse à travers la fumée, il n'y voit rien.

Les zombies sont partout, amassés près de la porte restée grande ouverte. Sam avance prudemment, sans bruit, au milieu des monstres en attente, bougeant soudainement à causes de spasmes.

Il les évite comme il peut, se fraie un chemin le plus discrètement possible.

121 OMITTED 121

122 INT. SALON APPARTEMENT FANNY - JOUR 122

Sam cherche l'issue à tâtons, il ne voit rien du tout. Il évite un monstre, et en se retournant se retrouve face à un autre, qui ne l'a pas repéré.

Il finit par enfin trouver les escaliers qui mènent au toit, et réussit à sortir discrètement.

123 EXT. TOIT - JOUR 123

Sam sort de la cabine et tombe au sol, épuisé...

Il peine à retrouver son souffle, pris de haut le coeur...

Il se redresse et s'avance vers la bordure du toit, où se trouve le matériel d'escalade de Sarah.

Il doit lancer un grappin sur le toit d'en face pour s'y élancer. Il essaie une première fois et manque sa cible. Le grappin fait du bruit.

Sam jette un oeil vers la cabine dont sort de la fumée noire. Pas de zombies.

Il recommence. Encore raté. Toujours rien vers la cabine.

La troisième fois, alors qu'il est concentré sur son lancé, un zombie apparaît et le repère aussitôt. Sam le voit, lance son grappin, qui s'accroche enfin de l'autre côté.

Trop tard pour s'équiper convenablement, le zombie est presque sur lui, Sam attache la corde autours de sa taille...

Et SAUTE.

Pour se fracasser contre le mur d'en face. Il reste suspendu un instant, à moitié assommé par le choc.

124 INT. APPARTEMENT FANNY - JOUR 124

Sam est assis dans la partie du salon consacré à ses percussions. Il écoute sa voix d'enfant qui émet des sons, teste des choses, décomplexé.

A chaque son émit par l'enfant, il tente de le reproduire avec les instruments à sa disposition.

Puis, il part dans un rythme se basant sur ces sons. Le morceau prend forme.

Sarah entre alors dans la pièce. Ils échangent un regard. Elle commence alors à chanter sur sa musique.

C'est un moment d'échange, de partage. Sam est heureux à cet instant.

125 EXT. TOIT D'EN FACE - JOUR 125

Sam reprend conscience. Il remonte péniblement avec ses dernières forces.

Des plans de l'immeuble vide, maintenant envahi de zombies.

Sam s'écroule contre le toit en zinc. Les yeux grand ouverts, respirant à plein poumons, vivant.

CUT TO BLACK:

FIN.