

# L'INVASION DES MONSTRES MÂCHEURS DE TÊTE OU LES CITROUILLES, ÇA ME FOUT LA TROUILLE FERNAND

Scénario Z - Apéritif

**NOTRE AVIS** : scénario bancal, mauvais acteurs, suspense absent, ce navet d'Alan Smithee (1992) est un film Z pur jus semblant plus particulièrement destiné à un public de teenagers et aux jeudis de l'Angoisse d'M6. Tout un programme... A voir uniquement lorsqu'on veut éviter la soirée Ligue des Champions de TF1 avec Thierry Roland qui braille comme un veau qu'a bouffé une glace au poivre.



**SYNOPSIS** : une météorite inconnue s'écrase près d'une modeste bourgade américaine, propageant une épidémie transformant les victimes en cannibales affamés.

## **LES SECONDS-RÔLES :**

- **DOUG FLAGGERT (BOURGE)** : camarade de classe des joueurs, il sera une des premières victimes du météorite et la caméra suivra ses pérégrinations visant à infecter un maximum de personnes. Ne se dépareillant jamais de son pull Lacoste façon joueur de golf, il arborera au fil du métrage un teint de plus en plus cadavérique et un polo maculé de saletés et taches de sang... Dans l'indifférence générale de son entourage.

- **SUZY PAGE** : cette bimbo n'a pas d'importance véritable dans le récit et se fera bouffer comme les autres. Elle n'apparaîtra jamais nue ou dévêtue (le métrage étant plutôt désert de ce point de vue là - à une exception près ne concernant que des figurantes laitières) mais son look façon Alerte à Malibu et son caractère de petite peste ne passera pas inaperçu devant la caméra.

- **LE SHÉRIF COLTRANE** : c'est un américain moyen de 95 kilos pour 1m65 qui a des doigts boudinés et semble sorti d'un épisode de " Shérif fait moi peur ". Une sorte de compromis entre Rosco et Boss... Particularité : crétin et obsédé par les serial-killers.

- **ADJOINT ROSS** : un espèce de manche à balai blondinet habillé en flic avec une voix de fausset rendant peu crédible son rôle dès qu'il ouvre la bouche. Heureusement, il n'a que deux répliques.

- **LES MILITAIRES** : on ne connaîtra jamais vraiment le nom de ces deux militaires dépêchés par le ministère de la Défense pour enquêter sur la chute de la météorite.

- **LE CLODO** : il joue TRES mal mais pas plus de 5 minutes en début de métrage. On l'a échappé belle !

## **PRÉ-GÉNÉRIQUE** :

Les joueurs n'apparaissent pas vraiment dans cette scène d'ouverture mais il est important de la leur décrire pour les intégrer plus rapidement à la partie. C'est typiquement la scène d'intro de tout film d'horreur... A vous de la décrire avec du rythme, histoire de mettre rapidement tout le monde dans le bain. Et peu importe qu'on sache dès le départ qui est " infecté " (Doug), ce n'est pas un scénario d'investigation...

## **ACTION !** *(j'avais toujours rêvé de dire ça)*

La première scène s'ouvre sur la vue d'une petite ville américaine : Little Rocks. Il fait nuit et alors que la caméra déambule dans les rues pas du tout animées le spectateur aperçoit, ça et là dans des vitrines, des citrouilles luminescentes et des décorations d'Halloween. Nous sommes la veille de la nuit de la Toussaint.

Le plan suivant nous sommes dans l'espace et nous suivons la course d'une météorite qui s'enflamme lors de son entrée dans l'atmosphère. Pas besoin de sortir de St Cyr pour réaliser que cette météorite est composée à 90 % de carton tenu par un fil de nylon sur un fond bleu. Toujours est-il que ce morceau de carton cosmique roulé en boule par le responsable des effets spéciaux se rapproche dangereusement de la terre.

La météorite s'écrase au beau milieu d'un champ dans une explosion digne des meilleurs moments de l'Agence Tous Risques (étincelles et jet de mottes de terre devant la caméra que c'est beau).

Non loin de là, à moitié endormi, un clochard et son chien ont observé la scène. Il décide de s'approcher du cratère enfumé pour y jeter un coup d'œil... Et se fait happer dans un cri de douleur par on ne sait quoi qui l'entraîne dans la fumée. Le chien (un berger allemand croisé macaque) aboie mais se hait happer à son

tour.

De toute façon il était ridicule avec son bandana autour du cou... (p.s : c'est du cinéma, ne pleurez pas, il va très bien Youki).

Reprenons...

Au même moment la caméra suit une voiture rouge roulant à vive allure. A l'intérieur, 3 teenagers écoutent de la musique " jeune " à fond (du hardrock quoi, pas du André Rieu). Parmi ceux-ci se trouve Doug Flaggert, un des copains de classe des PJs.

Le clodo surgit alors juste devant la voiture et se fait percuter de plein fouet, son corps (un mannequin en plastique) passant par-dessus la bagnole. Panique.

Mais en descendant de la voiture, ils découvrent que ce dernier n'est pas mort. Il attaque alors les deux autres passagers en les mordant au visage (GORE - Y'a des gros morceaux) pendant que Doug s'échappe pour sauver sa peau.

Commence alors une pitoyable course-poursuite de plusieurs minutes durant laquelle Doug court comme un dératé et parvient à regagner la ville. Là, comme Jamie Lee Curtis dans Halloween (mais en bien plus piteux je vous rassure), il se met à appeler à l'aide et à frapper à toutes les portes.

Mais personne ne lui ouvre. Y'a pas idée d'emmerder les gens à c't'heure...

Finalement, il se fait rattraper par le clodo et ses anciens copains zombifiés sur le palier de la maison d'un des PJs (celui qui " croit ", qui sait tout mais qu'on ne croit jamais - un Bon Samaritain ou un Mystique serait parfait) qui assiste à la scène, en sueur, de la fenêtre de sa chambre.

Puis les meurtriers s'en vont en emmenant le corps de Doug.

Le PJ appellera la police ou tout du moins, le Metteur en Scène fera comprendre au joueur que ce serait bien que son Teenager appelle la police. C'est ça la subtilité dans le jeu de rôles...

## TIMELINE

Voici, jour par jour, les événements qui vont se produire durant le scénario. Libre à vous de rajouter des choses, de développer, d'improviser. Bref, vous connaissez la chanson...

### **NUIT 0 (JEUDI 30 OCTOBRE) :**

Après que le PJ ait appelé la police, le Shérif Coltrane et son adjoint débarquent chez lui (ses parents sont là aussi).

Ayant l'habitude des " visions ", " paranoïas " et autres délires du joueur, le Shérif ne prendra pas son témoignage au sérieux.

Comme par hasard, il n'y a aucune trace de sang sur le palier (à croire que les méchants emmènent toujours des serpillières et du produit nettoyant avec eux).

La police repartira en lui riant au nez et en accusant Halloween de lui faire faire

de vilains cauchemars. Quant aux parents, ils sont lassés par ces farces à répétition...

Encore une fois, s'il avait été cru dès le début du film, le scénario n'aurait pas duré longtemps.

C'est ça la magie du cinéma.



## JOUR 0 (JEUDI 30 OCTOBRE)

Aujourd'hui c'est une journée importante puisque la fête d'Halloween se prépare. Ce soir, un grand bal déguisé sera donné dans le gymnase du collège et tout le monde est en effervescence. Outre les discussions sur le bal, chacun cherche un/une partenaire pour l'accompagner à cette grande soirée. Suzy Page en tête.

Doug est là. Il a simplement un air bizarre : teint pâle et regard vitreux. C'est tout. Le PJ ayant assisté à son meurtre devant sa porte en sera très surpris et s'il parle à Doug, ce dernier lui grommelera simplement de " le laisser tranquille".

Au même moment, dans un état-major de Washington à la décoration plus que sommaire, deux militaires ont repéré l'entrée du météore dans l'atmosphère. Spécialistes de phénomènes ufologiques et des minéraux bizarres du cosmos, ils prennent la décision de se rendre à Little Rocks.

Dans la journée, Doug fait une entrée remarquée dans le vestiaire des filles, l'air ahuri, gratifiant le spectateur de la seule scène " olé " olé " du métrage : un gros plan de quelques poitrines généreuses. Il est rapidement viré par un Professeur, attiré par les hurlements pudiques des filles.

*(Durant cette journée, Doug ne cessera d'apparaître aux endroits où on l'attend le moins, histoire de faire stresser les personnages : dans les toilettes, dans leur dos lorsqu'ils parlent de lui... Jouez là-dessus).*

En fin de journée, une fille est retrouvée sauvagement mutilée dans les douches (nue en culotte blanche (!!!) avec du sang sur le visage et un œil en plastique énucléé sauvagement).

Tous les regards des PJs se portent alors sur Doug. Mais malgré leurs éventuelles accusations (seul notre PJ pourra reparler de l'incident de cette nuit, le seul problème étant que son interlocuteur ne sera autre que... le Shérif Coltrane " Vous allez pas recommencer encore avec vos conneries ? Vous voyez bien qu'il est en

pleine forme Doug Flaggert (gros plan sur le teint cadavérique de Doug) !! ? ")  
Enfin bref, Doug ne sera pas inquiété et repartira libre. En fait, le Shérif croit plutôt à un sérial-killer.

En fin de journée, tout le monde rentrera chez soi pour s'occuper des préparatifs de la fête.

Un des joueurs, rentrant chez lui à vélo, apercevra les militaires dans le champ où la météorite a chuté. Ils sont équipés de combinaisons étanches roses fluos (visiblement fabrication maison de l'habilleuse). Le Shérif observe la scène de loin avec son adjoint.

Si le PJ parle au Shérif, ce dernier lui annoncera que ces hommes sont des militaires qui enquêtent sur une météorite et sur un corps de clochard qu'ils ont trouvé ici il y a quelques heures, à côté d'une citrouille d'halloween à moitié dévorée. Il pense qu'il s'agit du serial-killer.

## **NUIT + 1 (VENDREDI 31 OCTOBRE - NUIT DE LA TOUSSAINT)**



**Ambiance Halloween** : une poignée d'enfants déguisés font du porte à porte et ça et là, les jeunes gens s'en vont faire la fête dans le gymnase du Collège.

Le Bal battra son plein très rapidement : ballons, musique rock interprétée par un groupe de collégiens déguisés en punks, cotillons, cocktails à gogo et Suzy Page qui danse langoureusement en affolant toute la gente masculine. Je vous laisse le soin d'improviser ce bal façon " Carrie ", avec une trentaine de figurants qui s'agitent frénétiquement dans tous les sens.

Pendant ce temps-là, dans la ville, les habitants (peu nombreux, question de figuration) se font tuer les uns après les autres par des agresseurs dans l'ombre ou hors-champ et deviennent également des zombis appréciant tout particulièrement mastiquer de la bidoche humaine.

Doug est là, au Bal, avec son polo Lacoste. Il a juste un masque de Pluto pour tout déguisement.

Durant la soirée, tous ceux qui iront aux toilettes reviendront... différents : le teint pâle, des cernes noires sous les yeux et le regard affamé. Très rapidement, le Bal sera composé à 50% de zombis très raides dans leurs pas de danse, sans oublier les habitants zombifiés entourant le bâtiment et qui ne tarderont pas à donner l'assaut.

Les PJs n'auront pas d'autre choix que de s'enfuir, les zombis tentant de mordre tous les survivants. Un ou deux PJs se feront peut-être mordre dans leur fuite en passant par une des lucarnes du gymnase.

Une fois sortis du gymnase, ils apercevront Doug en pleine mutation : un amas de chair aux yeux multiples et aux nombreuses tentacules (en réalité un moulage grossier en latex filmé dans l'ombre avec des tentacules raides comme des bâtons de ski et se déplaçant sur roulettes).

Pourchassés par Doug et sa horde de zombis (bras et tentacules en avant), les PJs croiseront les militaires se déplaçant dans la rue en combinaison avec des instruments bizarres. Les militaires n'auront pas le temps d'éviter la vingtaine de zombis lancée à la trousse des PJs. Ces derniers atterriront dans le commissariat où le Shérif et son Adjoint ont été zombifiés également. Après les avoir découpés avec une hache de pompier ou le fusil à pompe qui traînait par là, les joueurs constateront que même coupés en morceaux, les corps bougent encore.

En se repliant dans l'arrière-salle faisant office de morgue, ils découvriront le corps du clodo. Quoiqu'atteint du même mal que les zombis, il semble pourtant mort pour de bon. Sur ses lèvres, un liquide orangé fait des petites bulles jolies.

C'est ce moment précis que les PJs mordus auparavant choisiront pour devenir des zombis. Attention ! Ils ne sont pas hors-jeu, bien au contraire ! A eux de faire leur possible pour choper leurs anciens camarades ! Ca va être joyeux autour de la table !

Les rescapés devront à nouveau s'échapper par le toit du commissariat. Mais dans leur nouvelle course-poursuite, un des joueurs, paniqué, saisira une citrouille et la balancera à la tronche d'un zombi. Ce dernier commencera alors à se décomposer, ou plus exactement à brûler en faisant des petites bulles orangées jolies.

*" Bon sang, mais oui ! Les citrouilles !!! "*

Les PJs se rendront alors probablement chez Hector Melow, producteur de citrouilles de son état pour en récupérer un stock afin de le balancer sur les habitants de la ville. Les joueurs zombifiés pourront tenter quelques manœuvres mais n'échapperont pas à leur destin inéluctable consistant à disparaître en petites bulles jolies. A eux de profiter de cet instant pour jouer une mort digne d'une pièce de Shakespeare.

## CONCLUSION

Après avoir éradiqué l'ensemble des zombis, les PJs n'auront plus qu'à en finir en s'occupant du cas de Doug qui se terre dans les douches du gymnase. Une ou deux citrouilles bien placées suffiront. Et si l'un des PJs rescapé est mordu par Doug, le simple fait de le détruire à la fin du film annulera sa transformation définitive en zombi. Quel ressort dramatique de dernière minute vraiment !

Après cette nuit longue et douloureuse les PJs, couverts de jus orange, sortiront à l'air libre, le soleil se levant sur la petite ville de Little Rocks. Paix, oiseau, cuicui...

Presque tous les habitants sont morts, mais ce n'est pas la préoccupation de nos héros qui s'en sont sortis indemnes et c'est bien le principal.

Zoom arrière.

Dans l'espace, une nouvelle météorite en carton pâte s'approche de la terre.

**THE END**

## LES CARACTÉRISTIQUES DES VILAINS :

### UN ZOMBI COSMIQUE TYPE

#### **IN BRAIN SALAD**

Muscle : 3 Réflexes : 2 Santé : 0 Charisme : 1  
Adresse : 2 Tronche : 2  
Cerveille : 1 Mémoire : 1 Tripes : 5 Sens : 4  
Chance : 1 Psy : 1



*Il est impossible de détruire un zombi comme ça.  
Le couper en morceaux ne suffira pas, chaque organe tranché continuant à vivre.  
Seul le jus de citrouille peut dissoudre un zombi pour de bon...*

**Compétences** : Ne pas aimer la citrouille (10), combat mains nues (5), mordre pour infecter les victimes (8), se déplacer lentement pour permettre aux héros de s'échapper par la lucarne des chiottes (9)

#### **IN SODA**

Muscle : 3 Souplesse : 2 Cerveille : 1 Sens : 4  
Tripes : 5 Psy : 1 Bagou : 1 BdN : 1

*Idem.*

**Compétences** : Ne pas aimer la citrouille (5), combat mains nues (2), mordre pour infecter les victimes (3), se déplacer lentement pour permettre aux héros de s'échapper par la lucarne des chiottes (4)

### DOUG APRÈS SA MUTATION RADIO-COSMIQUE D'OUTRE-ESPACE

#### **IN BRAIN SALAD**

Muscle : 10 Réflexes : 2 Santé : 10 Charisme : 10 Adresse : 8 Tronche : -8  
Cerveille : 6 Mémoire : 2 Tripes : 10 Sens : 6 Chance : 5 Psy : 8

*Doug est tout bonnement indestructible si on ne l'affronte pas à coup de citrouille, cette dernière contenant un élément chimique capable d'annihiler la créature de l'espace de la météorite qui l'a contaminé et pris possession de son corps. C'est ce que m'a dit Michel Chevalet...*

**Compétences** : Apparaître derrière une victime sans faire de bruit malgré sa masse (8), tentacules qui font mal (6), arracher un bras en latex avec sa mâchoire en plastique (6), Faire de la fumée dès qu'il est touché par un peu de jus de citrouille (10)

## **IN SODA**

**Muscle** : 10 **Souplesse** : 8 **Cerveille** : 6 **Sens** : 6  
**Tripes** : 10 **Psy** : 8 **Bagou** : 1 **BdN** : 4

*Voir au-dessus. C'est bizarre, j'ai l'impression de me répéter...*

**Compétences** : Apparaître derrière une victime sans faire de bruit malgré sa masse (4), tentacules qui font mal (3), arracher un bras en latex avec sa mâchoire en plastique (3), Faire de la fumée dès qu'il est touché par un peu de jus de citrouille (5)



Fernand ? Fernand ? J'ai entendu un bruit bizarre !

Willy Favre - 2001 ©

*Les photos de ce scénario sont tirées de nanars bien juteux comme " Atomic College ", " Morsures " ou " Les Portes de l'Enfer " pour ne citer qu'eux...*