

L'autostoppeur est un zombie !!!

Un navrant scénario de série Z pour Brain Soda (3-4 heures / Trou Normand)
par El Charpi

Notre avis : Ce film de 1993 est un nanar typique. Scénario aberrant, acteurs au rabais, et budget limité. Un zombie sème la mort sur son sillage... en auto-stop. Les héros, membres des familles des victimes, vont tout faire pour l'arrêter, quitte à risquer la mort (ou, plus probable, le ridicule), tandis que le réalisateur tentera pendant la moitié du film de maintenir le suspense sur la nature du serial-killer de l'autoroute (alors que c'est écrit dans le titre, que c'est un zombie).

Introduction : Et tout est tranquille sur l'Autoroute. Tandis qu'un mauvais air de country débute, une vue aérienne d'une autoroute américaine apparaît à l'écran. D'abord de très loin, puis la caméra se rapproche, tandis que défilent des noms d'acteurs à l'écran. Le dernier plan, après un faux raccord foireux, est celui d'une voiture, arrêtée au bord de l'autoroute, où le spectateur peut distinctement voir des éclaboussures de faux sang sur la vitre, avant l'apparition du titre en grosses lettres rouges.

Le boucher de l'autoroute : Les scènes suivantes vont présenter la mort de quelques-unes des victimes du « Boucher de l'Autoroute » (c'est comme cela que l'appellent les journaux). Vos joueurs n'y incarneront pas leurs personnages, mais les différentes victimes que vous allez leur présenter.

- **Maman (37 ans), Bobby (9 ans), et Danny (7 ans).** A l'arrière, les deux gamins font un boucan monstre et la mère de famille, débordée, n'arrive plus à les gérer. Finalement, elle apercevra sur le bord de la route l'auto-stoppeur zombie et le prendra en stop dans l'espoir qu'il l'aide à calmer ses enfants. Ca, pour les calmer...
- **Dédé, routier sympa.** Les autres joueurs sont ses collègues de la Cibie (le délégué syndical, le spécialiste des blagues grasses, le bizut, etc.). Dédé va prendre en stop le zombie dans l'espoir de pouvoir faire la conversation, et essaiera désespérément jusqu'à ce qu'il se fasse charcuter.
- **Un groupe de scouts (toujours prêts), conduits par un aîné à un rassemblement quelconque (en chantant « Jésus revient »).** Evidemment, le conducteur s'arrêtera pour prêter secours à ce « sympathique jeune homme qui semble dans le besoin », et les scouts chercheront (peine perdue) à lui inculquer la bonne parole.

Après chaque mort, une manchette de journaux tourne à l'écran avant de faire sa une sur la nouvelle mort.

Si l'idée plaît à votre groupe, vous pouvez apporter vos propres idées de « victimes » (ou demander l'avis de vos joueurs). Si, au contraire, ils n'accrochent pas, interprétez un des rôles pour lancer un peu vos joueurs.

La cérémonie aux victimes : A la cérémonie (dans un gymnase déguisé vaguement en lieu de recueillement, avec des tentures noires et des dizaines de photos de victimes), les personnages-joueurs sont introduits. Chacun d'entre eux est un proche d'une des victimes plus haut (si vous avez du temps devant vous, demandez à vos joueurs un petit speech en hommage à leur proche décédé au micro...). A la fin de la cérémonie, ne restent plus que vos joueurs et un type, avec une tête de cliché de baroudeur : Jack, un mec qui en a vu. Et s'il est sûr d'une chose, c'est que « ces meurtres, c'est pas des accidents ». Et qu'il y a quelque chose de pas net derrière tout ça et qu'il faut stopper le meurtrier de l'autoroute. Il donne rendez-vous aux joueurs (si ceux-ci sont volontaires pour affronter le tueur) chez lui, pour le lendemain soir.

Mais à quoi il ressemble, ce zombie ?

L'autostoppeur (qui s'appelle Steve), est un grand type tout maigre, avec un jean sale et un t-shirt jaune sur lequel il y a une tête d'un personnage de Disney (il change à chaque apparition : Mickey, Dingo, Pluto, Donald, etc.), ainsi que de longs cheveux blonds qui lui tombent sur le visage. Il ne peut prononcer que des noms de ville et faire « eeeeeuh », à la grâce d'une brique, comme les zombies de Romero, et un air cadavérique qui n'empêchera pas les victimes de le trouver parfaitement normal, même quand celui-ci brandira une machette pleine de sang (tiens, c'est marrant, j'ai la même à la maison)...

Chez Jack : Les joueurs arrivent chacun avec sa voiture. Vue de dehors, c'est une grande maison avec un étage. Vue de dedans, c'est tout petit et les trois mêmes pièces sont tout le temps réutilisées (avec des meubles changés de place). Après avoir cherché Jack sur une petite musique angoissante au violon, les joueurs pourront trouver son cadavre, encore chaud, à la cave. Il a été égorgé par un couteau sacrificiel. Les joueurs pourront voir s'enfuir (y'en a, des sorties, dans cette cave !) un type que l'on ne voit que dans la pénombre, mais dont la silhouette fait vaguement maya (ou aztèque, ou olmèque), avec une coiffe à plumes. Ils ne réussiront pas à le rattrapper (c'est dans le script !), mais pourront récupérer le portefeuille qu'il a laissé tomber... L'homme s'appelle Rascar Carlapak, a 42 ans, une tête typique de maya (ou aztèque, ou olmèque), et habite à l'autre bout de la ville.

Rencontre avec un zombie : Après toutes ces émotions, et vu qu'il fait nuit, les personnages se sentiront très fatigués, du genre pas à aller chercher un type bizarre à l'autre bout de la ville. En rentrant chez eux (chacun dans sa voiture, donc), l'un d'entre eux aura une

mésaventure (si il y a une « Victime désignée », c'est pour sa pomme). Sa voiture tombera en panne, et il n'aura d'autre choix que de faire de l'auto-stop (plus de batterie aux portables, pas un chat dans les rues, aucune maison ne s'ouvre, rien à 10 km à la ronde, etc.). Il sera récupéré par une jolie blonde (ou un beau blond) avec qui la température montera très vite. Au bout d'un moment, alors que le personnage et le spectateurs voient venir la scène osée du film, l'aimable conductrice révélera qu'elle aime prendre les gens en auto-stop, ça fait de la compagnie (avec une voix sensuelle). Et heureusement que le personnage est là, parce l'autre, là, dans le fond, est pas très causant... Et là, la caméra se décidant enfin à regarder sur la banquette arrière, on voit un auto-stoppeur louche (avec un t-shirt jaune) qui brandit une machette ! Avant la fin de la scène, un coup de vent décoiffera Steve : et là, oh surprise, l'auto-stoppeur est un zombie (!!!). Si, si, on est surpris.

Au campus du coin : Le lendemain étant un jour de classe, et les personnages étant studieux (ou, du moins, forcés de venir en cours pour X ou Y raison), ils vont donc devoir passer leur journée au campus du coin. Ben ouais, ils sont tous étudiants dans la même fac (quelle chance, quand même !). Si vos joueurs sont malins, ils vont en profiter pour effectuer quelques recherches sur l'auto-stoppeur grâce aux informations du joueur qui a vu le zombie. Sinon, tant pis pour eux. En faisant des recherches sur les zombies et les rites précolombiens, ils peuvent ainsi apprendre (moyennant une réussite adéquate) que les certains sorciers mayas (ou aztèques, ou olmèques) sont capables de faire ressusciter les morts et les incarner dans des cadavres frais (ne sortez pas ça à votre prof d'histoire, les enfants, c'est du grand n'importe quoi). En se renseignant sur le type en jaune, ils pourront savoir qu'il s'agit de Steve Finnigan, un apprenti boucher mort en faisant de l'auto-stop (la voiture qui l'avait prise a eu un accident mortel). L'accident a eu lieu au niveau d'un péage de l'autoroute A14 (une photo accompagne l'article de journal que les joueurs trouvent dessus).

Chez Rascar Carlapak : C'est donc en soirée qu'ils se dirigeront vers la maison de Rascar Carlapak. La soirée semble tomber à une vitesse hallucinante, à tel point qu'il fait presque nuit noire quand, un quart d'heure après, vos joueurs arrivent devant la maison de Rascar Carlapak. Vue de l'extérieur, il s'agit d'une vieille masure dans le plus pur style victorien, assez peu entretenue (elle paraîtrait à l'abandon si les mauvaises herbes n'étaient pas arrachées le long de l'allée menant à la porte d'entrée). A l'intérieur, c'est beaucoup plus étrange : la production n'ayant pas pu trouver un décor maya (ou aztèque, ou olmèque) pour tourner, elle a résolu le problème en faisant mettre des fausses plantes et des lianes en caoutchouc de manière anarchique dans la maison (pratiquement innoculée), pour donner un côté exotique et tropical. Le tout sur fond de "El Condor Pasa" à la flûte de Pan.

Rascar le Lascar (oui, je sais, je sors) : Rascar Carlapak et sa coiffe à plumes attendent dans cette maison que les joueurs se séparent, pour essayer d'hypnotiser un des joueurs et le sacrifier afin d'achever le rituel (il possède à la cave tout ce qu'il faut pour : bougies, cercles et triangles tracés à la craie avec des symboles mayas, ou aztèques, ou olmèques, et même une pierre plate avec des cordes). Si les joueurs l'affrontent, il aura le temps d'expliquer que "jamais ils ne l'empêcheront de ressusciter Kalacouataploli (la prononciation exacte de ce nom change à chaque occurrence), que le rituel a échoué avec l'auto-stoppeur mais que s'il sacrifie onze âmes au grand Koutoplatol alors le grand Kacoualatapol reviendra enfin". Ensuite vos joueurs peuvent le dézinguer. Juste avant de mourir, dans un râle, il les narguera en leur disant que le zombie est invincible, qu'il se reconstitue quelques soient les blessures qu'on lui inflige.

Après avoir poutré le méchant sorcier : S'ils fouillent, ils trouveront des manuscrits secrets mayas (ou aztèques, ou olmèques) parlant du rituel. Le rituel semble assez complexe, et de toute façon il faut parler le péruvien pour le comprendre complètement (si un de vos joueurs parle le péruvien, il possède maintenant le sort de Réincarnation décrit dans les annexes). Une seule chose est écrite de manière bien pratique en anglais courant : si le rituel échoue, le zombie reviendra tous les onze jours au lieu où il est mort, et que ce sont ces soirs-là qu'il faut sacrifier une âme à Koutoplatol, et ce, onze fois. Sinon, il restera à jamais un crétin de zombie et l'âme du prétendu ressuscité errera à jamais dans les limbes.

L'affrontement final (ou presque) : Il s'agit maintenant de ziguiller le zombie. Le problème, c'est que le zombie est aussi invincible que le disait Rascar Carlapak. Il se reforme systématiquement. Si vos joueurs prennent le temps de réfléchir avant de partir à la baston (ils ont encore onze jours), vous pouvez leur épargner une douloureuse humiliation. Sinon, ils prendront une pâtée. Try again. Toujours est-il qu'ils ont onze jours pour trouver une solution. Si ils ne trouvent pas tout seul, le joueur ayant le plus en PSY aura une vision : Jack lui apparaîtra dans ses rêves pour lui conseiller d'enfermer différentes parties de son corps dans une boîte en plomb (si vos joueurs se débrouillent bien, vous pouvez leur faire faire un petit rituel sur la boîte, avec signes cabalistiques et tout). Le problème, c'est que la seule boîte en plomb qu'ils arriveront à trouver fait... la taille d'un écrin à bijou. Le seul moyen qu'ils auront de l'empêcher de nuire avec ça... c'est de lui couper les pouces, pour l'empêcher de faire de l'auto-stop (un petit jet de Cervelle ?). Si un joueur vous suggère les yeux, rappelez-lui que c'est un zombie et qu'il n'a déjà plus ses yeux. Voilà vos joueurs repartis, munis de taille-haies et de sécateurs pour aller couper les pouces du zombie.

Un affrontement final qui a de la classe.

Les Annexes

Rascar Carlapak

Sorcier fou (maya, aztèque, ou olmèque).

Un faciès de vieux jivaro shooté à l'héroïne, une mentalité de cinglé et un costume kitch sorti des Cités d'Or.
Tout un programme.

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

- Hypnotiser les teenagers avec un serpent mort (PSY +4 = 9)
- Faire des rituels qui marchent à moitié (PSY +3 = 8)
- Se cacher dans une fausse jungle victorienne (SOU +4 = 7)
- Perdre son portefeuille (BdN +2 = 5)
- Manier le couteau sacrificiel comme un pro (SOU + 2 = 5)
- Déclamer son plan mystique avec l'accent latino (BAGOU +5 = 6)

Steve

Zombie (mal) réincarné.

Des cheveux blonds qui lui cachent le visage, un t-shirt jaune avec un personnage de Walt Disney, et une attirait malsain pour les types qui le prennent en auto-stop. Détail amusant : une fois ses doigts coupés, ceux-ci vont fuir, tirés par les fils de l'accessoiriste, pour éviter d'être attrappés par les joueurs qui devront donc courir après des bouts de plastique brûlés.

Muscle 4, Souplesse 0, Cerveille 2, Sens 2, Tripes 5, Bagou 2, Psy 3, BdN 3

- Être un cliché des films de Romero (BAGOU +3 = 5)
- Se faire prendre en auto-stop même après la mort (BAGOU +5 = 7)
- Manier la machette comme un pro (MU +4 = 8)
- Être invincible (PSY +5 = 8)
- Avoir des doigts qui courent tout seuls (SOU +3 = 3)

Le rituel : Le rituel de réincarnation permet de réincarner l'esprit d'une personne dans le corps d'une autre.

En pratique, il faut réunir toutes sortes d'ingrédients, tracer des formes bizarres et faire couler son sang sur le corps du futur-ex-cadavre. Accessoirement, ce rituel fait perdre un point en PSY. Un petit jet de PSY (plus une compétence appropriée - à faire avant la perte du point de PSY) de niveau Moyen est nécessaire pour ne pas rater le rituel (et donner ainsi naissance à un Steve II).

Si le rituel foire, le nouveau personnage est un zombie. Si le rituel marche, il devient un teenage monster.

Il est possible de rattrapper un rituel qui a raté en sacrifiant onze personnes (une toute les onze jours). Si cela n'est pas fait, le zombie est toujours là, mais l'âme du personnage ne l'habite plus et devient un fantôme ou un poltergeist (au choix).

Bonus : Le retour de l'auto-stoppeur zombie !

Un opus encore plus mauvais que le précédent.

Ne pouvant plus faire de l'auto-stop, l'auto-stoppeur zombie décide d'apprendre à conduire. Les quelques scènes mémorables où le zombie va dans une auto-école font à elles seules tout le sel du film. Après avoir obtenu son permis (si, si, ils ont osé !) le zombie parcourt les routes (sans les pouces) et prend des gens en auto-stop pour les massacrer.

Le groupe de héros de la fois d'avant (moins les morts), aidé par quelques nouvelles têtes (c'est une expression, le reste du corps va avec), va à nouveau à la rencontre du zombie de l'autoroute.

Le zombie étant toujours invincible, les héros décident cette fois de lui couper carrément les bras pour l'empêcher de conduire (l'un à la tronçonneuse, le deuxième avec une porte de frigo - ca aussi, ils ont osé !).

La scène finale ouvre vers un troisième opus, puisqu'on y voit le zombie conduire avec les pieds sur le volant.