

# Saturday Night Z Movie Madness

ou

Quand le Rex de Sodaville fait son show...



*- Un recueil de synopsis plus ou moins détaillés pour Brain Soda par Bob Darko & Tobormory -*

Il vous a fallu dormir dans un sac de couchage à même le trottoir, patienter des heures dans une queue interminable avec comme seuls voisins des hurluberlus déguisés en Jason, en Tomate-tueuse-venue-de-l'espace ou encore en ewok ( ? ), supporter les discussions interminables de geeks gras du bide sur qui est le plus fort de Michael Myers ou Freddie Kruger, déboursier 47.99 \$, mais vous l'avez ! Vous le tenez là, entre vos petites mimines poisseuses, le passe pour le premier festival du film Z du légendaire Rex de Sodaville. Durant tout ce mois de juillet, chaque samedi soir, une rétrospective dédiée aux cerveaux les plus dérangés de l'histoire du cinéma vous permettra de parfaire votre connaissance des films d'horreur à petit budget. Quelle orgie de pellicules obscures, d'hémoglobine à la confiture de fraise et de membres en latex cela va être ! Vous en salivez d'avance ! Alors installez-vous dans votre fauteuil, saisissez-vous de votre pop-corn modèle XXL et détendez-vous, ça commence...

## Première rétrospective : Tony Grappa, l'ami des grands et surtout des petits...

### Tony Grappa - Ses jeunes années

Pedro Larzul est né à Concarneau en 1941. Alors qu'il n'était qu'un simple adolescent boutonneux, il découvre le cinéma Z lors d'une projection très privée dans le presbytère du Père Verty. Le visionnage des classiques du cinéma underground breton des années 30, « L'Ankou était presque parfait » et l'inoubliable « Sabbath à Gourin » de Fanch Le Trouadec, le décide à devenir réalisateur. Mais incompris, comme tous les génies, il doit s'expatrier en Espagne. Il y fera ses premières armes en tant qu'assistant de Manolo Annon, le célèbre auteur de la Trilogie anti-opus dei : « La clinique des nonnes sanglantes », « Les nonnes et le gynécologue de Satan » et bien sûr « Pie XV contre le scapulaire sanglant du nain nazi ».

### Tony Grappa - Ses moments de gloire

Tony connaît un succès rapide et retentissant dès sa première réalisation :

#### « Le Pédalo de Satan »



*Sur cette image tirée du film, l'œil avisé de l'initié reconnaîtra sans peine le grain inimitable des pellicules Wurtz Farben™ ainsi que la « patte » du légendaire cadreur Marcus Parkinson.*

Coproduction Z germano-portugaise tournée au Tyrol en 1980, ce moyen-métrage raconte les aventures d'Aaron Pouick, jeune attardé chargé de l'entretien d'un camp de vacances au bord du lac Krankszeit. Victime des persécutions du personnel et des clients, mais féru d'histoire locale, Aaron découvre dans une grotte un sombre manuel de magie noire SS. Un soir d'orage, réfugié dans le hangar à pédalos, Aaron s'adonne à un antique rituel et invoque un démon du 7<sup>e</sup> cercle. Malencontreusement dérangé par la fillette du directeur, la seule à être « gentille » avec lui, il ne peut mener son rituel à terme. Alors qu'il sort jouer à la marelle avec son amie (en pleine nuit et en plein orage ? !), l'âme du démon s'incarne dans le pédalo n° 13. Dès lors, le pédalo maléfique n'aura de cesse d'accumuler les meurtres sanglants en manipulant l'esprit quelque peu faible de Pouick. Le film enchaîne ainsi les scènes macabres alors qu'une poignée de clients de l'hôtel se mettent à enquêter sur cette série de crimes. Les choses s'accroissent lorsque le démon exige la mort de la petite fille. Pouick ne peut s'y résoudre et le pédalo de Satan se met vraiment en colère. Le personnel et la clientèle du camp se retrouvent téléportés en plein milieu d'un champ de tulipes (!) et doivent affronter des ninjas nazis revenus de l'enfer. Grâce aux pouvoirs psioniques de la petite fille, les gentils l'emportent et la police arrive de nulle part pour embarquer ce pauvre Pouick convaincu de meurtre sataniste.

Il est extrêmement difficile, voire impossible, d'expliquer le succès de ce film au scénario improbable et aux effets spéciaux lamentables. Certains spécialistes avancent toutefois l'hypothèse que l'accumulation d'images verdâtres tremblotantes et d'une bande son reprenant l'intégralité de l'album Back in Black d'AC/DC par un groupe folklorique tyrolien a su plaire à une jeunesse adepte de substances illicites. Il n'en reste pas moins que l'excellente fréquentation des salles lors de la projection de ce film (363 entrées en deux mois à Essaouira !) a fortement encouragé Tony Grappa à poursuivre sa carrière... C'est ainsi qu'il signe son plus grand succès en 1984, mais avant d'aborder ce « chef-d'oeuvre », attardons-nous un instant sur le casting des méchants du « Pédalo de Satan »...

### Caractéristiques des PNJ :

#### **Le Big Boss himself : le Pédalo n°13**

|          |         |
|----------|---------|
| MUS : 6  | TRI : 3 |
| SOU : 0  | BAG : 0 |
| CER : 2  | PSY : 6 |
| SENS : 2 | BdN : 1 |

- Description : un bête pédalo avec le numéro 13 peint dessus...
- Goodies : Contrôle mental humain (Aaron Pouick), Objet animé (peut se déplacer seul, même dans un champ de tulipes).
- Baddies : Moche, Tue lentement (idéal pour laisser les plus chanceux des PJ se sauver pendant que le moins chanceux se fait rouler dessus),
- Compétences :

Faire semblant de n'être rien de plus qu'un pédalo : 8

Pousser Aaron Pouick à commettre des meurtres : 7

Ecrabouiller le type qui s'est foulé la cheville dans la scène précédente : 4 (Dommages +3)

Reliquer la bimbo par la fenêtre des douches sans même avoir d'yeux : 5

#### **Aaron Pouick**

|          |         |
|----------|---------|
| MUS : 4  | TRI : 4 |
| SOU : 4  | BAG : 1 |
| CER : 1  | PSY : 2 |
| SENS : 4 | BdN : 4 |

- Description : pauvre hère bon à tout faire dans le camp de vacances et totalement demeuré.
- Goodies : Come-back à la petite semaine (voir Santa Boogeyman), Option Prédator.
- Baddies : Psychopathe.
- Traits de caractère : Arme fétiche (Dague SS), Look rigide (combinaison de travail bleu pétrole).
- Faiblesse : les zentils petits nenfants (attendri pour 1D4 minutes),
- Compétences :

Reliquer lui aussi la bimbo par la fenêtre des douches : 4

Attaque à la dague SS façon Norma Bates : 4 (Dommages +2)

Passer des heures à discuter « tout seul » en faisant du pédalo sur le lac : 5

Jouer à la marelle avec la fille du directeur : 4

Faire ami-ami avec les nenfants : 5

Bricoler en bavant tout en espionnant les clients : 3

Résister au pédalo lorsque celui-ci lui donne l'ordre de tuer un enfant : 5

## Les affreux Ninjas-Nazis-de-l'Enfer

MUS : 3                      TRI : 5  
SOU : 3                      BAG : 1  
CER : 2                      PSY : 1  
SENS : 3                      BdN : 1

- Description : Une dizaine d'acteurs de 8<sup>e</sup> zone vaguement déguisés en nazis et qui surjouent à fond les ballons.
- Goodies : Horde sauvage, Matos space (voir plus bas).
- Baddies : Tendance à surjouer, Ne savent pas se battre.
- Armes : Svastikariken (croix gammée shuriken - juste une chacun !) +1, Panzerfaustchaku (curieux assemblage de deux panzerfausts liés par une chaîne) +4 (une fois pour chaque à distance) / +3 (au contact lorsqu'il est utilisé comme un nunchaku).
- Compétences :

Balancer leurs Svastikarikens de trop loin : 3  
Tirer n'importe comment avec leurs  
Panzerfaustchakus : 4  
S'exploser la tronche eux-mêmes avec leurs  
Panzerfaustchakus : 2

Charger en hurlant : 4  
Bondir dans tous les sens : 4  
Fritter à grand coup de Panzerfaustchaku : 4  
Technique de Karaté dite du Nazi Ivre : 3  
Mourir dans un rôle interminable : 4



## « Santa Boogeyman »

Recyclant les clichés qui ont fait la réussite d'Halloween et de Vendredi 13, le film nous montre une bande d'adolescents aux prises avec un Père Noël psychopathe : Patrick Kreuk. A force de flashbacks qui finissent par rendre le déroulement du film un peu confus, Tony Grappa nous fait découvrir l'histoire de Patrick. Jeune garçon victime d'un Père Noël pédophile, Pat passe son adolescence dans une cellule capitonée. Perversi par la présence malsaine de son voisin d'HP, Aaron Pouick, Patrick finit par s'adonner à la sorcellerie et vend son âme au diable. Profitant d'une panne d'électricité, il s'échappe de l'asile. Poussé par ses bas instincts, il retourne alors dans le mall où il fut abusé sexuellement et s'y cache après avoir délesté un employé de son déguisement de Santa Claus et de ses tripes...

Pendant ce temps, Tony Grappa tente une peinture sociale de la jeunesse américaine par une série de tranches de vie à la Altman. On retrouve tous les standards du genre : l'adolescente à problème (incarnée par une ex-playmate sortie de désintox et qui peine à faire oublier ses 27 ans bien vécus), le brave type qui bosse la nuit comme vigile dans le centre commercial en question et le gosse de riche qui prend le précédent comme tête de turc. Autour de ce trio, qui constitue forcément aussi un triangle amoureux, Tony place sans surprise : la fashion-victim, odieuse avec l'héroïne, les crétins de l'équipe de foot qui ricanent aux vannes du gosse de riche et, pour finir, l'indispensable gothique, seul copain du brave type et passionné de magie noire.

Après  $\frac{3}{4}$  d'heure plutôt insipides (exceptée la scène de douche où l'héroïne se fait dépecer... Surprise ! C'était un cauchemar !), le film décolle enfin lorsque tout ce joli petit monde se retrouve coincé pour la nuit du 23 décembre dans le mall. Les meurtres se suivent alors à un rythme frénétique. On retiendra tout particulièrement la mort du gros Billy dont les tripes finissent par décorer un sapin et celle du gosse de riche avec un bisounours dans le rectum. La fin est des plus classiques avec le goth qui se sacrifie, le brave type qui se fait démonter la tronche, mais qui est sauvé in-extremis par l'héroïne. Celle-ci se rebiffe enfin et pousse d'un coup de pied dans les youks notre Père Noël du 3<sup>e</sup>

étage du mall. Le dernier plan achève le film par un zoom sur Patrick empalé sur un grand sapin alors que le jour se lève et qu'on entend au loin des sirènes de police...

Malgré un classicisme affligeant, le film recueille un certain succès. Mais celui-ci est surtout dû à la publicité faite au film par de nombreuses associations de parents choquées par le seul monologue du tueur. Tony Grappa n'a pu en effet résister à l'envie de lui faire déclamer une sorte d'apologie de la pédophilie.

### Caractéristique de Patrick Kreuk Ze Père Noël Psychopathe (aka Santa Boogiemman)

|          |         |
|----------|---------|
| MUS : 6  | TRI : 6 |
| SOU : 3  | BAG : 2 |
| CER : 3  | PSY : 3 |
| SENS : 4 | BdN : 3 |



- Apparence : Montagne de graisse dotée d'une barbe épaisse qui lui cache le visage (pratique pour changer d'acteur entre les différents films de la série). Ressemble à une grosse boule de Noël rouge d'environ 1m95 de haut et sent l'alcool à 3 mètres.
- Avantages : Come Back / Dur à cuire (déjà compté dans les carac.)
- Défaut : Psychopathe (déjà compté)
- Traits de caractère :

Roi du calendrier : chasse pendant la période des Fêtes (il doit hiberner le reste de l'année)

Look rigide : costume de Père Noël

Petite manie innocente : siffle des christmas carols quand il découpe ses victimes

- Compétences :
  - Décorer les arbres de Noël avec les tripes de ses victimes : 3
  - Imiter le cri du renne-pris-dans-un-piège-à-loup pour faire peur : 4
  - Utiliser des armes improbables trouvées dans un mall : 5
  - Se faire passer pour un mannequin : 4
  - Connaître tous les recoins du mall comme sa poche : 5
  - Se glisser dans les conduits d'aération malgré sa taille XXXL : 3
  - Profaner les jouets avec des symboles sataniques : 3
  - Proférer des paroles sacrilèges en lapon : 3

### Tony Grappa - Sa déchéance

Trois autres Santa Boogeyman verront le jour. Le n°2, initialement écrit par Tony, sera réalisé par Giorgio Amaretto, Grappa étant alors en prison pour une sombre histoire montée de toute pièce par un escroc de 7 ans et ses parents peu scrupuleux. Sorti en 1987 sous le titre de « **Santa Boogeyman : l'Enfer des Jouets** », il connaîtra un succès médiocre. En 1991, Al Brunswick reprendra le personnage de Patrick Kreuk pour une improbable suite où on découvrira que Pat est devenu un Père Noël zombie manipulé par des rennes venus de l'espace. Pur film Z, il fera les bonheurs des clubs vidéo pendant au moins deux semaines.

Enfin, en 1996, Tony Grappa, sorti de prison et converti à la foi d'une église anabaptiste de San Diego, nous offrira « **Santa Boogie** », une curiosité hallucinée mêlant slasher et comédie musicale. Autant dire que ce dernier opus passera injustement totalement inaperçu et terminera sa courte carrière dans le petit monde de l'underground pakistanaï.

Dès lors, Tony sombra dans l'alcool et le télé-évangélisme... Sa dernière apparition en public fut lors d'une réunion de soutien à la réélection de M. George W. Bush en 2004.



*Noël 2004, émouvante célébration des 20 ans de Santa Boogieman... On retrouve sur cette photo Tony Grappa revêtu du costume de son personnage fétiche en compagnie d'Anthony, son conjoint, et de la First Lady, fervente admiratrice du réalisateur télé-évangéliste.*

## Deuxième rétrospective : La nuit du Scandi-navet

### Histoire de fantômes lapons (1973)

Thibalt Tabitanen n'a que 23 ans lorsqu'il signe ce chef-d'œuvre du gore. Il vient alors d'hériter de sa grand-tante et, après une soirée mémorable dans les bars de Rovaniemi, il décide de réaliser son plus grand rêve : tourner un film fantastique. Son héritage n'y survivra pas, lui non plus d'ailleurs...

L'action se déroule en Laponie. Les personnages principaux sont des étudiants en cryptozoologie envoyés par leur professeur à la recherche du mythique renne blanc des légendes laponnes. Après quelques scènes d'errance dans la neige et les forêts de bouleaux, dont le seul intérêt est d'introduire les personnages, le petit groupe d'explorateurs tombe enfin sur l'objet de leur quête (un gros et bête renne complètement peint en blanc !). Les personnages le prennent alors en photo sous toutes les coutures. Leur joie est intense. Ils vibrent littéralement d'émotions devant la beauté de la vie sauvage (« C'est beau un renne blanc sur la neige ! »). La communion avec la nature les fait pleurer comme des gosses (tout ça sur fond de musique douce et romantique). Soudain, c'est l'horreur ! Le renne se rend compte de leur présence et, furieux, se met à les charger. Avec une violence inouïe, il éventre le guide de nos héros et se met à lui dévorer les entrailles (« C'est pas végétarien, un renne ? », « Ben, si, mais pas celui-là ! »). Tout le monde se met alors à courir. Tournée caméra à l'épaule (on voit même la buée du souffle du caméraman), la scène de poursuite est un des grands moments du film. C'est le chaos le plus total. Quelques étudiants secondaires y passent à leur tour avec des hurlements déchirants et des gros plans sur les pattes du renne piétinant de la viande hachée. Tout cela sans qu'on ne voit jamais le renne en entier. Enfin, après une poursuite qui semble durer des heures et qui finit par donner la nausée au spectateur tant la caméra tangué, les héros se retrouvent au pied d'une falaise. Il n'est plus possible de fuir, il va falloir affronter la bête. Celle-ci s'annonce au loin par un hurlement de loup sinistre (oui, un renne peut lui aussi hurler comme un loup !). Bientôt le combat s'engage. La lutte est

sans merci, six étudiants avec leur bite (« Mais alors, Barbara... », « Si. ») et même pas leur couteau contre un renne psychopathe. Le sang coule à flot sur la neige et finalement, à coups de dent et de pied, les étudiants triomphent ! La bête est morte...



*Le « terrible » renne blanc avant et après sa rencontre avec les héros du film...*

Mais alors que nos héros se congratulent, un étrange tourbillon (colorié à la gouache sur la pellicule) monte du cadavre du renne encore fumant. C'est le fantôme de l'esprit des rennes qui vient maudire ses meurtriers ! Les étudiants semblent soudain atteints de nausées et s'évanouissent...

Après un long plan noir, nos personnages se réveillent dans une étrange cahute. Un vieil homme est en train de mélanger une curieuse mixture qu'il finit par leur faire ingérer. On apprend alors qu'il s'agit de Muinainen Raivohullu, un vieux shaman lapon... Celui-ci les a trouvés inanimés et leur a porté secours. Il passe une bonne demi-heure du film à leur dire que l'esprit du renne ne les laissera jamais en paix et à leur enseigner tout le savoir ancestral du peuple Saami pour les aider à s'en débarrasser. Le long-métrage tourne alors à une sorte de film de kung-fu à la sauce lapone où « Petit Lemming » remplace « Petit Scarabée » et où nos jeunes apprennent à découper du sapin avec leurs mains... Une histoire d'amour se tisse même entre le bellâtre de service et Veitikkamainen, la jeune et jolie fille du shaman (il a dû l'avoir à 70 ans !). L'idylle permet d'ailleurs de placer la seule scène érotique du film. Mais alors que Veitikkamainen se déshabille dans la remise à bois, le fantôme du renne apparaît, explose les cervicales du bellâtre façon exorciste et enlève sa dulcinée ! Coup de théâtre ! Il va falloir partir dans le monde des esprits lapons pour la délivrer (tatataaa !). Sous les conseils de Muinainen Raivohullu (lui, c'est la dernière fois que j'écris son nom !), les héros doivent léchouiller des amanites tue-mouche pour se rendre dans l'Autre-monde-d'où-on-ne-revient-pas. Le film déjà bien barré finit dans une apothéose de scènes psychédéliques incompréhensibles avec fumigènes et explosions de rennes empaillés. La lutte semble âpre, mais, comme toujours, le bien triomphe du mal à la fin. Et ce n'est pas sans un certain soulagement que le spectateur contemple à nouveau la blancheur immaculée de la Laponie. Le seul survivant, qui a tout de même perdu un bras, et la belle indigène retrouvent le vieux shaman. Et, après une poignée de main virile et pleine de gratitude entre le sensei (je ne connais pas le nom équivalent en same, désolé !) et son élève (Tiens ? dans la scène d'avant, ce n'était pas ce bras qu'il avait perdu ?), le générique de fin retentit...

« **Tarina lappalainen varjopaikka** » (Histoire de Fantômes lapons en vo) est considéré par la jeunesse finlandaise des années 70 comme un film culte non seulement pour sa nanardise, mais également pour l'apologie de la défonce dont il fait étalage dans la dernière demi-heure. Certaines mauvaises langues disent même qu'il faut être sous acides pour pouvoir le regarder. Aki Kaurismäki en personne a écrit un livre fort intéressant sur le tournage de ce film énigmatique. Il y relate comment l'équipe tout entière s'est peu à peu accoutumée au léchouillage d'amanites. Thibalt Tabitanen, certainement le plus accro de tous, y a laissé la vie juste après avoir terminé le montage de son unique bébé, restant ainsi à jamais gravé dans la légende du cinéma finlandais...

## La rubrique de Bob le Bricoleur ou Fiche technique pour « Histoire de fantômes lapons »

### **Le Renne blanc :**

|          |         |
|----------|---------|
| MUS : 4  | TRI : 5 |
| SOU : 5  | BAG : 0 |
| CER : 1  | PSY : 2 |
| SENS : 5 | BdN : 4 |

- Compétences :

Allumer l'étudiant à coups de bois : 3  
Piétiner avec ses pattes empaillées : 3  
Courser l'importun : 4

Suivre la piste de sa victime : 5  
Sentir la présence humaine : 4

- Armure : Peau et fourrure -1

- Armes : Bois +3, Sabots +2

### **Esprit vengeur du Renne blanc :**

|           |           |
|-----------|-----------|
| MUS : (5) | TRI : 6   |
| SOU : (6) | BAG : (3) |
| CER : 4   | PSY : 6   |
| SENS : 4  | BdN : 2   |

( ) = seulement dans l'Autre-Monde-d'où-on-ne-revient-pas.

Intangible dans le monde des hommes

- Description : Allez savoir pourquoi, l'esprit du Renne blanc ressemble à un chinois translucide avec des moustaches à la Fu Manchu...
- Goodies : Cauchemars, Corps.
- Baddies : Look qui tue (voir description), Murmures en same tout pourris.
- Compétences :

Proférer des menaces qui font peur : 4  
Exploser les cervicales du bellâtre avant qu'il ne se tape la belle lapone : 3  
Enlever la belle lapone : 3

Commander les esprits infernaux de l'Autre-Monde-d'où-on-ne-revient-pas : 4  
Kung Fu cervidé : 4 (Dommages +2)

### **Esprits infernaux des rennes ninjas :**

Plein de blaireaux déguisés en ninjas avec des bois de cervidés qui dépassent de leurs cagoules.

Chair à canon dans l'Autre-Monde-d'où-on-ne-revient-pas :

Attaques : 4 en tout / Dégâts : +2

Disparaissent en fumée dès qu'ils se prennent 3 pts de dégâts.

### **Techniques lapones :**

Pour chaque jour d'entraînement avec Muinainen Raivohullu (théoriquement 3 jours dans le film, mais à vous de voir), les PJ gagnent 1 point dans la compétence « Kung Fu lapon ». Chaque fois qu'un PJ gagne un point dans cette compétence, le MJ lui demandera de choisir une des techniques suivantes, mais sans lui indiquer à l'avance à quel bonus elle lui donne accès.

- « **Insaissable comme la Neige d'automne** » (bonus de +1 en esquive)
- « **La puissance du lemming** » (bonus de +1 en fuite)
- « **La fureur du Père-Noël** » (bonus de +1 en dégâts à mains nues)
- « **Le Feu fait fondre la Neige** » (bonus de +1 en cuisine lapone)
- « **L'impassibilité du Grand Nord** » (bonus de +1 pour résister à une attaque psychique)
- « **Les yeux du Sapin** » (bonus de +1 dans les jets de perception)
- « **Akvavit Power** » (bonus de +1 pour résister aux effets de l'Aqua Vite)
- « **Le Loup sait se battre dans la Taïga** » (le PJ est en accord avec son moi profond => aucun bonus, c'est déjà bien de trouver la paix intérieure !)

## Hommage aux frères Sorrenstrom :

Les frères Sorrenstrom sont au cinéma scandinave ce que les Taviani sont au 7<sup>e</sup> art pakistanais, c'est-à-dire pas grand chose... vraiment pas grand chose ! Pourtant ces deux fils d'un pasteur luthérien suédois méritent leur place au panthéon du film d'horreur. Le REX est donc heureux de leur rendre justice et de faire jaillir à la pleine lumière de nos salles obscures deux de leurs plus grandes réalisations.

### La Taïga a des yeux (1979) :

Sous titré « Sur la neige tout le monde vous voit saigner », ce premier film d'Olaf et Sven Sorrenstrom est au départ conçu comme un hommage au grand Wes Craven. Pourtant, et même si l'histoire est dans les grandes lignes la même que celle de « La Colline a des yeux », les Sorrenstrom y introduisent de nombreux éléments originaux caractéristiques de leurs œuvres. Tourné en Botnie occidentale, ce long-métrage nous raconte l'histoire terrifiante d'un groupe de bonnes-sœurs aux prises avec une famille dégénérée de bûcherons.

Tout commence dans un vieux car volvo (modèle 1942), avec les chants d'une quinzaine de nonnes accompagnée à la guitare sèche par Freya, la mère supérieure. Tout-à-coup un pneu éclate et le car finit sa course dans une congère. Elin, la soeur-mécano, est formelle : quelqu'un a tiré dans le pneu. La pellicule coûtant cher, les Sorrenstrom ne s'embarrassent pas de suspens et cinq bûcherons hirsutes attaquent soudain les innocentes bêtes à bon-dieu. C'est un carnage et les bras en latex des nonnes se mettent à voler. Dans un combat désespéré pour survivre, une demi-douzaine de religieuses, celles dotées des plus volumineuses poitrines, parviennent à se frayer un chemin vers la forêt à grands coups de guitares et de chapelets taillés comme des masses d'armes. Haletantes, perdues dans la neige, elles errent alors pendant une bonne demi-heure du film légèrement dénudées dans la forêt (oui, les méchants ont eu le bon goût de déchirer leurs robes !). On retiendra de cette trop longue séquence deux moments forts : l'attaque de loups où sœur Freya se sacrifie pour permettre à ses ouailles de se sauver et la nuit passée dans une grotte où, gelées et affamées, les survivantes assistent à l'apparition de Ste Gertrude qui leur suggère de se coller les unes aux autres pour se réchauffer (cette scène célébrisissime tournant bien évidemment à l'orgie saphique...).

Hélas, au petit matin, elles sont découvertes et capturées par les hilbillies locaux. Traînées jusqu'à leur repère, elles vont être enchaînées et torturées sous toutes les coutures jusqu'à l'apparition du chef des bûcherons : Niklas Hermanson. Dans un monologue totalement déjanté, celui-ci leur explique qu'il n'est autre que le dernier viking vivant. L'image se trouble alors et un flashback nauséux en noir et blanc artificiellement rayé débute. Les Sorrenstrom y montrent aux spectateurs médusés comment Niklas, poursuivi par les adorateurs de Saint Olaf, sombre sous une rivière gelée, sans avoir manqué au préalable de troncer deux-trois chrétiens avec de grandes giclées d'hémoglobine. Ainsi, cryogénisé, il a pu survivre jusqu'à ce qu'il soit retrouvé par nos amis bûcherons - fin du flashback !

Niklas n'a plus qu'une idée en tête, se venger des abominables chrétiens qui ont abâtardis la société viking. Avec un rire dément, il expose alors son plan : inséminer (tout à fait naturellement !) les nonnes pour recréer la race viking et, dans quelques années, se lancer avec sa nouvelle armée à la reconquête de son royaume. Dans un plan suggestif en ombres chinoises, les Sorrenstrom laissent alors entendre que le grand méchant est atteint d'un priapisme démesurément vigoureux et, sans plus attendre, il se jette sur la première captive venue. Puis c'est au tour d'une deuxième, puis d'une troisième ! Niklas semble être capable d'engrosser un régiment entier de bonnes-sœurs ! Quel homme ! Mais n'oublions pas que c'est un viking et qu'il a fait ceinture pendant 9 siècles ! Vient enfin le tour de la plus alléchante des religieuses (jouée par une ancienne actrice de film de gymnastique suédoise : Tuva



DoMe, pour les connaisseurs...). Les sbires de Niklas semblent alors s'agiter. Apparemment ils escomptaient être rétribués en nature pour leur soutien à la cause viking. Ils veulent une part du... gâteau. Une rixe s'engage. Une table est renversée et une chandelle met le feu aux nombreuses tentures du décor. Profitant du chaos général, les belles captives se libèrent (leurs liens n'ont pas résisté aux assauts du gaillard roux pour les unes et aux flammes pour les autres).

Titubant, totalement nues, elles s'évadent à travers un réseau de boyaux sinistres jonchés d'ossements. Des cris retentissent derrière elles. Les mâles en rut viennent de se rendre compte de leur absence. La musique fin seventies met à mal les nerfs du spectateur tandis que les plans s'enchaînent dans une course poursuite échevelée. Les héroïnes sont à deux doigts de se faire rattraper, mais elles parviennent de justesse à se barricader dans une sorte de donjon (?). Alors que les bûcherons tentent de défoncer la lourde porte en chêne massif de Borgholm, elles découvrent



qu'elles sont dans l'armurerie ! Débute alors l'antépénultième scène où, dans une série de plans très serrés, elles revêtent des cottes de maille un peu justes et s'équipent de haches et autres morgensterns en récitant des cantiques. La porte cède enfin et c'est le combat final ! La lutte est rude, mais ces sortes de walkyries chrétiennes se révèlent bigrement efficaces (normal, ça fait partie de l'entraînement de la nonne de base !). Les bûcherons sont des centaines, mais tombent comme des mouches. Alors que le combat

paraît fini et que les nonnes se congratulent, Niklas survient et poignarde dans le dos l'une d'entre elles avant de se faire émasculer et couper en rondelles par une sœur Wilma vengeresse. Le cauchemar est terminé !

La scène finale voit les survivantes sortir des grottes de leurs tortionnaires et repartir, exténuées et sanguinolentes, dans la neige. Le mot « ÅNDA » s'imprime à l'écran et le générique défile maladroitement sur une musique digne des meilleurs Derrick.

Etrillé par la critique, « La Taïga a des yeux » a longtemps été distribué sous le manteau. Son contenu crypto-pornographique lui permit tout de même de connaître un certain succès parmi un public un peu spécial fait de sadiques et de fétichistes. Il attira cependant l'attention de Torbjörn Bergqvist, un célèbre producteur de films X qui cherchait à se diversifier. En 1983, celui-ci commanda aux frères Sorrenstrom une suite. Il y mit tout de même quelques conditions : des nonnes, de l'érotisme et du fantastique, mais pas de scènes de viol ! Olaf et Sven hésitèrent un moment, mais, financièrement aux abois, ils acceptèrent pour notre plus grand plaisir. Ainsi naquit, en 1984, le fabuleux « Drakulson ». Film que nous avons l'honneur et le privilège de vous présenter après l'entracte...



*L'actrice Tuva DoMe (Sœur Wilma) égérie des Sorrenstrom et atout charme de leurs films...*

## Drakulson (1984) :

L'action débute là où le film précédent s'arrête, mais on sent tout de suite que les réalisateurs disposent de plus de moyens : qualité de l'image, meilleure musique et surtout cinémascope (non ? si !). Les survivantes errent quelques minutes dans la neige avant d'apercevoir au loin un château qui se dessine sur un promontoire rocheux devant le soleil couchant. Elles sont enfin sauvées ! Eh bien non !

Soudain surgit d'on ne sait où une horde de barbares biclassés bûcherons-Vikings sur des motos neige (quand on vous dit que le film a plus de moyens !). Niklas n'est pas mort (incroyable !) et il ne semble pas près à lâcher son harem aussi facilement ! Les ski-doos tourbillonnent autour des religieuses (un peu comme dans un western). Une des héroïnes se fait exploser (et un pare-brise plein de sang ! un !). La situation semble désespérée... Mais, tout à coup, une musique lugubre retentit et un étrange cavalier apparaît. Armé d'une épée vorpale, il part à l'attaque des barbares motorisés. Deux têtes décapitées plus tard, les méchants s'enfuient en jurant de se venger. L'étrange cavalier descend de son destrier et s'enquiert de la santé des religieuses. Il se présente comme étant le comte Drakulson, fils de Vlad Drakul (original, non ?). Sa voix est douce et, tout de cuir vêtu, il semble faire beaucoup d'effets à Sœur Wilma. Il parvient à ranimer la sœur qui semblait pourtant irrécupérablement morte dans la scène précédente, la monte sur son cheval et invite les autres à le suivre jusqu'à son château.

Le spectateur un tant soit peu averti l'aura compris, ce beau ténébreux n'est rien d'autre qu'un vampire, mais nos bonnes-sœurs vont mettre un peu plus de temps à s'en rendre compte... Suivent quelques scènes pour présenter le château, sa façade gothique, ses toiles d'araignées, ses tapisseries miteuses et même son Igor local : Björn, une sorte de colosse pas très malin. Enfin, alors que le spectateur commence à se lasser des sous-entendus hémoglobino-scabreux de l'hôte de ces lieux, on se retrouve dans la salle d'eau attenante à la grande chambre des invitées. Ambiance chaude et humide (je ne vous fais pas un dessin...), une certaine torpeur s'installe et alors que nos héroïnes somnolent dans leur bain, Drakulson apparaît. Caresses, suçons, petites morsures, on sent ici tout le savoir faire du producteur Torbjörn Bergqvist qui, à l'évidence, a donné dans cette scène un petit coup de main aux Sorrenstrom. Pourtant, alors que les choses commencent à devenir sérieuses, l'image se coupe et on a droit à cinq minutes de stockshots sur les stratégies reproductrices des martres des pins de la taïga pendant qu'on entend distinctement les voix des bonnes sœurs gémissant de plaisir. Les historiens du cinéma nous apprendront plus tard que ce curieux effet est dû à Bergqvist lui-même qui ne souhaitait pas que sa production soit classée X...



*La martre des pins, une bien innocente créature héroïne malgré elle de la scène la plus torride du film...*

Au petit matin, les nonnes quelque peu épuisées (vidées ?) prennent le petit déjeuner que leur a servi Björn. Alors qu'elles se lancent dans un étrange dialogue philosophico-mystique sur leur avenir en tant que religieuses, Drakulson apparaît en affichant un sourire démoniaque (enfin autant que l'acteur en est capable). Il leur dévoile l'abominable vérité. Elles ne vont pas tarder à devenir elles aussi des vampires ! Malédiction ! Folles de rage, elles attaquent cet odieux enfant de la nuit qui a lâchement profité de leur faiblesse. Le monstre semble bien trop fort, mais grâce à l'intervention de Björn, elles parviennent à renverser la situation et tuent Drakulson ! Le château se met alors à trembler de toute part. Il faut fuir avant qu'il ne s'effondre ! Björn les guides vers les écuries où un carrosse les attend...

La seconde partie est un long road-movie à la suédoise (ça existe, la preuve !) où nos nonnes vampires accompagnées du fidèle Björn sont poursuivies par Niklas et ses vikings-bûcherons. Beaucoup de mâles y laissent la vie, jusqu'au dernier quart d'heure où elles sont finalement capturées et emmenées dans la base sous-terrainne des méchants.

Niklas leur fait faire le tour du propriétaire et leur montre son arme secrète : un gigantesque missile nucléaire avec à son sommet une proue de drakkar. Bientôt le monde tremblera devant sa puissance et tous se prosterneront devant Wotan ! En attendant le retour du viking-power, l'affreux rouquin fait traîner ses captives dans sa chambre de torture personnelle. Tout semble à nouveau désespéré. Mais, là encore, Björn aux gros muscles et au petit cerveau intervient à temps pour les sauver d'une nouvelle séance d'insémination naturelle... Un combat titanesque s'engage dans les catacombes entre Niklas et Björn. Pendant ce temps, les nonnes libérées parviennent à saboter le missile-drakkar. Un compte-à-rebours retentit, tout va sauter dans deux minutes ! Déjà de gros blocs de rochers en mousse tombent un peu partout. Les héroïnes se lancent au secours de Björn, mais sont arrêtées par les troupes pagano-bûcheronnesques. Grosse scène de baston avec à l'arrière plan Björn et Niklas qui n'en finissent plus de se donner des manchettes. Plus que 30 secondes ! Soudain, un gros bloc de pierre s'abat sur Niklas. Brisé, à bout de souffle, le géant roux prend une expression déchirante en regardant son ennemi... « Nous aurions... - râle - Nous aurions pu faire tant de choses ensemble, Björn... - toux poussive - Björn, je suis ton père... ». Quel final ! Björn est abasourdi par cette révélation tirée d'un autre film, mais une explosion le tire de son hébétément. La suite est du vu et revu : il retrouve ses compagnes d'infortune, les aide à se débarrasser des derniers sbires trop crétins pour s'être sauvés et tout ce joli petit monde atteint la sortie juste à temps... Explosion titanesque d'une maquette de montagne en carton sur écran bleu derrière les héros qui marchent au ralenti d'un pas décidé...



Le spectateur pensent enfin en avoir fini avec à ce pitoyable film. Le générique débute, mais à peine s'est-il levé de son siège qu'une nouvelle scène reprend. Une chapelle toute blanche, des fleurs partout, sœur Wilma en robe de mariée et Björn... Le prêtre bénit leur union... Wilma sourit et laisse entrevoir ses canines. Ils s'embrassent sous les applaudissements des autres sœurs-vampires vêtues, elles, de noir... La marche nuptiale de Mendelssohn retentit et au moment où tout le monde se dirige vers la sortie, la porte de la chapelle vole en éclat ! C'est Niklas recouvert de sparadraps et sa bande, armés jusqu'aux dents. Le viking sourit : « Alors fiston, on se marie et on n'invite pas son vieux père ? »... Ecran noir - Ända - Enfin !

Malgré la porte de sortie ouverte (sans mauvais jeu de mots) à la fin, Drakulson n'eut jamais de suite (enfin, à ma connaissance). Le film (de là viendrait le terme scandi-navet) ne rapporta pas assez d'argent pour que Bergqvist puisse rentrer dans ses fonds. Les Sorrenstrom se reprochèrent l'un l'autre cet échec commercial et ne s'adressèrent plus jamais la parole. Olaf quitta définitivement le monde du cinéma et entama une carrière d'écrivain maudit. Sven, quant à lui, s'entêta à faire des films. On lui doit notamment quelques œuvres de cosmo-kitsch telles que « Les quatre filles du Docteur Mars » et « La Planète des Gloutons cannibales ». Films que le REX sera ravi de vous projeté dans un futur plus ou moins proche...

Malgré la porte de sortie ouverte (sans mauvais jeu de mots) à la fin, Drakulson n'eut jamais de suite (enfin, à ma connaissance). Le film (de là viendrait le terme scandi-navet) ne rapporta pas assez d'argent pour que Bergqvist puisse rentrer dans ses fonds. Les Sorrenstrom se reprochèrent l'un l'autre cet échec commercial et ne s'adressèrent plus jamais la parole. Olaf quitta définitivement le monde du cinéma et entama une carrière d'écrivain maudit. Sven, quant à lui, s'entêta à faire des films. On lui doit notamment quelques œuvres de cosmo-kitsch telles que « Les quatre filles du Docteur Mars » et « La Planète des Gloutons cannibales ». Films que le REX sera ravi de vous projeté dans un futur plus ou moins proche...

### **La rubrique de Bob le Bricoleur ou Fiche technique pour les films des Sorrenstrom**

Les joueurs incarnent des nonnes. Dans les faits cela ne changent rien aux archétypes. On peut retrouver toutes les classes de perso : la sœur intello, la self made sœur, la sœur bimbo (Wilma !) voire même la sœur petite sœur, etc. Les PJ sont juste habillés en bonnes sœurs et ont des noms façon « sœur machin-chose ». Evidemment, ce sont des femmes, quoiqu'il soit tout à fait possible d'imaginer une bonne sœur travelo...

En revanche, pour « Drakulson » :

- les personnages sont censés devenir des vampires. Attribuez donc à chacun les capacités sanguines qui correspondent à leur niveau de PSY respectif. Changez toutefois pour les besoins du film les niveaux suivants :
  - Niveau 2 : Chauve-souris devient **Bec croisé des sapins** (une sorte de passereau, c'est moins terrifiant, mais c'était moins cher pour le film que des chiroptères).
  - Niveau 3 : Loup devient **Glouton** (même remarque que précédemment).
- Soumettez-les également à la règle du niveau d'hémoglobine (et à la perte d'un niveau par jour).
- Par contre un des joueurs devrait incarner si possible Björn. Un « sportif con » ira très bien, mais avec 1 en Cerveille et +1 en Muscle.

#### Accessoires :



- le disque de Sœur Sourire (un must have !).
- un documentaire sur les martres des pins (optionnel !).
- 2 bandes de cartons (12 cm sur 5 cm) peintes en noir par joueur (MJ compris). Pendant les premières minutes de « Drakulson », obligez les joueurs à s'encadrer horizontalement de ces bandes pour simuler le format cinémascope. Cela va vite devenir pénible. Laissez tomber cette technique à deux balles dès que vous en aurez assez et expliquez-leur que vu que le film est en train d'exploser son budget, la prod a décidé de revenir à un format plus classique. Mais que cela ne vous interdise pas cependant de réutiliser ponctuellement le procédé en plein milieu d'une scène d'action (« Ah ! on a eu une rallonge, on passe en cinémascope pour 5 minutes ! »).

#### Drakulson :

Franchement c'est un peu du temps perdu de faire sa fiche détaillée. Il apparaît tout de même assez peu dans le film qui porte son nom... Mais faisons un effort, histoire de faire sérieux...

|          |                                                                   |
|----------|-------------------------------------------------------------------|
| MUS : 6  | TRI : 8                                                           |
| SOU : 6  | BAG : 8                                                           |
| CER : 5  | PSY : 6                                                           |
| SENS : 7 | BdN : 1 (il faut bien ça pour se faire exploser par des nonnes !) |

- Goodies : Assistant-serviteur dévoué-mais-pas-totalement (Björn), Château en Laponie, Harem gros nibards (les PJ, mais juste une nuit !).
- Baddies : Romantique, Petit croupion (de nonnes), Quota minoritaire (Rital, ben oui c'est minoritaire en Suède !)
- Compétences :

Exploser des barbares à la Vorpale : 10

Prendre un air ténébreux : 3

Guérir des nonnes en lambeaux : 8

Suçoter de la nonne : 9

Se battre contre des nonnes : 2

*L'acteur italo-suédois Gianluca Pegorrino ne se remettra jamais de son rôle dans Drakulson et finira sa carrière comme barman dans un club de strip-tease au Libéria.*



**Niklas Hermanson** : Big grand méchant triclassé psychopathe-obsédé sexuel-savant fou

|          |         |
|----------|---------|
| MUS : 5  | TRI : 5 |
| SOU : 2  | BAG : 2 |
| CER : 3  | PSY : 3 |
| SENS : 3 | BdN : 3 |



- Goodies : Dur à cuire, Come-back.
- Baddies : Psychopathe.
- Traits de caractère : Look rigide (costume de viking d'opérette), Folie secondaire (Inséminateur de nonnes) et Arme fétiche (hache viking).
- Compétences :  
Exposer ses plans de domination mondiale à tout le monde : 4  
Commander ses sbires : 3  
Priapisme : 6  
Conduire une moto neige : 4  
Jurer qu'il se vengera : 5  
Prises de catch : 4  
Donner de la hache : 4

**Les bûcherons vikingo-ringards :**

Traitez-les à la louche :

Actions physiques (combat et conduite de moto neige) : 5 en tout

Actions intellectuelles : 3 en tout

Fuir quand cela devient trop dangereux : 6 en tout

HS à la première ou à la deuxième blessure (selon l'effet « dramatique » recherché).

## Troisième rétrospective : Cycle Gurvan Moulec

Lointain héritier des films d'horreur bretons de Fanch Le Trouadec, Gurvan Moulec a une place à part dans la série Z hexagonale. En une poignée d'œuvres engagées, il s'est fait l'unique représentant du film d'horreur breizh-altermondialisto-marxiste. Les psycho-killers, monstres en latex et autres créatures cauchemardesques de G. Moulec ne sont en effet qu'un prétexte pour exposer ses critiques de la société de consommation moderne. Aussi avons-nous choisi de vous présenter trois films emblématiques de ce plus si jeune mais néanmoins brillant auteur, trois longs métrages qui constituent à eux seuls un véritable plaidoyer pour une Bretagne indépendante et libérée du « joug capitalistico-jacobin » (?) français. Nul doute qu'après cette nuit du breizh-Z, vos voix se joindront à celle de Gurvan Moulec pour crier haut et fort : « Free Tibet ! et Free Brittany aussi ! »...

### Ammo-Coca 10 (2001) :

Dans ce film Z tout aussi pathétique que le jeu de mots de son titre, l'action se déroule dans les environs de Douarnenez. Depuis quelques semaines, un monstre mystérieux s'attaque aux jeunes gens insoucients adeptes de bains de minuit. Les autorités locales minimisent bien évidemment les événements et tentent d'étouffer l'affaire. Malgré tout la peur gagne la population et bientôt la colère gronde face à un préfet franchouillard incompetent. L'affaire bascule lorsque la fille du vieux Eliaz est retrouvée en hachis parmentier sur une plage des environs. Eliaz en fait une attaque et, sur son lit de mort, il fait jurer aux héros (tous des marins pêcheurs) de venger la mort de sa fille chérie.

Les pêcheurs partent alors à la chasse au monstre sur leur vieux chalutier. Après plusieurs jours de mer, ils sont attaqués par un poulpe géant mutant. Les pertes sont lourdes parmi les figurants, mais les pêcheurs parviennent à repousser le monstre. Hélas, leur navire est en piteux état. Les machines ont rendu l'âme et ils se mettent à dériver.



*L'attaque du monstre marin laisse des traces parmi l'équipage du chalutier...*



Alors que la nuit et le brouillard s'installent sur une mer d'huile, une corne de brume retentit. Un immense cargo se dirige droit sur eux. Malgré des signaux désespérés, le « Monsanto » ne change pas de cap et les éperonne ! Dans la panique générale du naufrage, nos héros parviennent tout de même à se hisser sur le cargo grâce à une échelle de corde qui pendait négligemment sur son flanc. Ils découvrent alors avec horreur que le Monsanto est dirigé par un équipage de zombies. Quelques combats et une course poursuite plus tard, les braves marins bretons se réfugient dans les cales parmi des milliers de caisses Coca-Cola. En ouvrant une de ces caisses, ils découvrent que sous les canettes à la marque rouge et blanche sont dissimulées des armes et des munitions. Ma Doué Beniguet ! Où sont-ils donc tombés ? Mais l'heure n'est pas aux supputations stériles. Les zombies sont parvenus à pénétrer dans les cales. Il faut les repousser ! Suit alors une grosse scène défouloir où les pêchous armés jusqu'aux dents explosent des têtes de zombies dans tous les sens ! Le massacre se poursuit jusqu'à la passerelle. Les derniers zombis s'effondrent avec les dernières balles des héros. La victoire semble être totale ! Mais une voix retentit et sort d'on ne sait où un gros texan armé d'un magnum, d'un énorme cigare et des inévitables ray-ban. « Hands up ! Fucking Frenchies ! ».

Les habitués du genre savent que la scène des révélations est arrivée. Et des révélations, il y en a... Dans un français approximatif et horriblement déformé par son southern accent, il déballe tout. Le gros cow-boy s'appelle Joe W. Bush (oui, c'est le demi-frère de l'autre benêt...). Il travaille pour une grande multinationale basée à Atlanta et organise pour elle un trafic d'armes des plus lucratifs en direction des pays d'Afrique. Pour réduire au maximum les coûts de transport, il a zombifié son équipage indien. Enfin, en bon machiavel ricain, il a lâché dans l'océan un poulpe génétiquement modifié afin de détourner l'attention des gardes-côtes français. Il semble d'ailleurs particulièrement fier de son « baby » et rit au nez des héros qui lui font une leçon de morale sur toutes ces victimes innocentes sacrifiées sur l'autel du lucre capitaliste. Après ce long blabla, l'affreux méchant décide enfin de passer à l'action et leur annonce qu'il va les supprimer car ils en savent trop. Mais au lieu de leur tirer dessus, il sort de sa poche une télécommande et appelle « baby » pour le goûter. Un rire sardonique plus tard, les tentacules en latex de la bête s'agitent au-dessus du bastingage. Pour nos héros, il est temps d'agir ! Erwan (à moins que ce soit Malo, ou peut-être bien Aodrenn...) se jette sur l'affreux méchant. Dans la lutte, un coup de feu retentit... Gros plan sur la main ensanglantée de Joe qui palpe sa bedaine. Puis contre-plongée sur Erwan (ou un autre, à force on ne sait plus trop)... « C'est fini pour toi ! Et au fait... I'm not french, I am Breton ! ». Et sur ce dialogue de la mort qui tue, Erwan écrase du pied la tête de Joe qui explose comme une pastèque...

On croit alors en avoir fini avec ce film calamiteux de clichés, mais c'était sans compter sur Baby, le tentaculeux géant. La mort de son créateur ne semble pas lui plaire et le monstre s'attaque au

cargo en poussant des hurlements stridents. La coque craque de partout. Le combat s'engage à coups de gaffes entre les marins pêcheurs qui semblent avoir oubliés qu'ils disposent d'un véritable arsenal dans les cales et le monstre. La lutte est désespérée et tourne rapidement à l'avantage de l'OGM de service. Mais alors que le navire coule et que le seul survivant s'apprête à être bouloché au petit matin, des cornes de brume retentissent. La brume se lève et c'est toute la flotte de pêche de Douarnenez qui se révèle aux yeux ébahis du spectateur. Le combat tourne cette fois-ci en faveur des pêcheurs. Le poulpe cède sous les coups des fusées de détresse et son cadavre s'enfonce dans la mer en un gargouillis répugnant.

Scène finale : le retour des marins pêcheurs dans le port de Douarnenez au son des binious et des bombardes... Fin !



*... tellement génétiquement modifié que dans certains plan il change d'apparence et devient un calamar géant...*

« Baby » le poulpe génétiquement très modifié...



#### **Baby le poulpe :**

|          |          |
|----------|----------|
| MUS : 10 | TRI : 10 |
| SOU : 8  | BAG : 1  |
| CER : 1  | PSY : 5  |
| SENS : 3 | BdN : 4  |

- Constante : Totally Out Of Control
- Faiblesse : Chochotte (disparaît sous la surface dès qu'il a atteint le niveau de blessure "Mutilation" pour régénérer 2 pts de blessure par jour) sauf dans la scène finale où il combat à mort !
- Compétences :

Pousser des cris stridents qui pètent les appareillages électriques : 4  
Enrouler un tentacule autour de ses victimes : 3

Ecraser ses victimes après les avoir saisies avec un tentacule : 5 (Dégâts : + 3)  
Donner des gifles avec ses tentacules : 4 (Dégâts : +2)

- Attaques : 6 par rounds (une fois par tentacule).. Oui, un poulpe a huit tentacules. Vous et moi le savons, mais à l'évidence ce n'est pas le cas des gens qui ont fait ce film...
- Lorsqu'un tentacule encaisse 2 niveaux de blessure, il lâche sa proie et passe le round suivant inactif.

### Les marins indiens zombies :

|          |         |
|----------|---------|
| MUS : 3  | TRI : 5 |
| SOU : 2  | BAG : 0 |
| CER : 0  | PSY : 4 |
| SENS : 1 | BdN : 2 |

- Goodies : Entier / Miam Miam (Morsure +2)
- Baddies : Mort (Décomposition = 1)
- Compétences :

Mâchouiller du clandestin : 2

Défoncer tout et n'importe quoi pour  
mâchouiller du clandestin : 3

Obéir aux ordres de Joe W Bush : 4

Avancer les bras tendus en titubant : 5

### Joe W Bush :

|          |         |
|----------|---------|
| MUS : 2  | TRI : 3 |
| SOU : 3  | BAG : 4 |
| CER : 5  | PSY : 4 |
| SENS : 3 | BdN : 3 |

- Goodies : Invention totally out of control (Baby) / Familiars monstrueux (zombies)
- Baddies : Génie du Mal / Apparence étrange (Texan)
- Compétences :

Mettre au point un plan diabolique : 7

Raconter sa vie au lieu de flinguer les gentils : 6

Flingues : 5 (pistolet : +3)

Laisser tomber la télécommande qui contrôle

Baby : 2

Mâcher du chewing-gum : 5

Remarquer un gentil qui se glisse derrière son  
dos : 3

### Fisco-killers (2003) ou « Mon Breizhou chez les nudistes » :

Tourné dans des friches industrielles, le film débute par un texte jaune sur fond noir :

**« Année 2010, la guerre d'indépendance bretonne est terminée.**

**La France a tremblé devant la levée en masse des paysans bretons et de leurs porcs,  
mais la France a gagné.**

**Usant outrageusement de leur puissance militaire, ses dirigeants ont osé l'impensable et  
ont lâché la bombe nucléaire sur le Finistère, le rayant à jamais de la surface du monde.**

**Penn Ar Bed is over.**

**Les retombées radioactives empoisonnent le reste de la Bretagne... ».**

Ecran noir - bruit de bottes... Des militaires français en combinaison NBC patrouillent dans une



rue déserte d'un Lorient  
dévasté.

*Un Lorient tellement  
dévasté que même ses habitants ne  
le reconnaissent pas. Remarquez  
qu'on ne ne reconnaît pas non plus  
l'armée française...*

Après leur passage, nos héros se fauillent dans les gravas et se réfugient dans une cave. Autour d'une bouteille de chouchenn, ils entonnent la « Blanche hermine » en levant leurs verres, puis un dialogue s'installe et permet d'introduire les personnages. Il y a là Morgan, le terrible joueur de bombarde (+2 en dégâts), Stevan, le champion de lutte bretonne, Ivonig, la belle crêpière révolutionnaire, Nikolazig, le pêcheur aux mains rudes et au cœur tendre, et enfin Guénola, ancienne de l'ALB (Armée de Libération de la Bretagne pour les non-initiés), fort bien conservée et mise en valeur par son bikini de velours brodé et sa coiffe bigoudène. Le petit groupe boit à la mémoire de ses frères d'armes tombés et à sa future victoire lorsqu'Armans déboule tout essoufflé... Il revient d'Erdeven, un village qui résiste encore et toujours à l'envahisseur (on connaît l'histoire), et les nouvelles sont mauvaises ! Il explique alors que la BAFF vient de poser un ultimatum à la communauté d'Erdeven. Ils ont trois jours pour s'acquitter de leurs impôts...

Là, le spectateur se sent totalement largué et a l'impression de regarder un film ruthène en langue yaourte. Mais Gurvan Moulec insert fort heureusement un long flash-back explicatif. On découvre alors grâce à des images sépia que la BAFF n'est autre que la Brigade Armée Fiscale Française. Une sorte de commando chargé de prélever les impôts en terres bretonnes et qui est constitué des **Fisco-killers**, les pires soudards que le Berry et la Champagne ont pu enfanter ! Ils ne sont pas du genre à rigoler ! Ils pratiquent la majoration de 10% à coup de crosse de Famas et les Avis à tiers détenteur sont prélevés en récoltes et en femmes...

Nos héros ne peuvent laisser faire une telle chose ! Ils partent donc sur le champ pour Erdeven à bord d'un van bricolé à la Mad Max. Suivent alors de nombreuses péripéties : passage du Scorff et de son barrage routier, explosion du van sur une mine (good bye Armans !), embuscade dans un dépôt de produits chimiques hantés par des zombies (farewell Stevan !), traversée nocturne à la nage de la ria d'Etel (« superbe hommage à une scène d'anthologie d'Apocalypse Now » d'après le magazine An Arvorig !), etc.

Finalement, au lever du jour, le reste de la petite bande découvre Erdeven : une sorte de décharge fortifiée très éloignée du village à la Astérix décrit par Armans au début du film. Mais, Erdeven n'est pas exactement une communauté survivaliste post-apo classique. Fortement attachés aux traditions d'avant la bombe, ses habitants en ont fait un véritable camp retranché de nudistes ! Après avoir donné le mot de passe (« Gwenn ha Du ») et s'être déshabillés, les héros sont admis à l'intérieur. Dès lors, le film semble s'énervier un peu et nos héros, toujours à poil vont tenter plusieurs méthodes pour gagner de l'argent (bagad nudiste à Quiberon devant de vieux touristes français puants et plein de tunes, tentative désastreuse de vol du trésor d'un korrigan mutant, casse de la BNP d'Auray...). Finalement, ils parviennent à rassembler la somme exigée par le fisc juste à temps. Mais, alors que le jour poind à l'horizon et que les Fisco-killers arrivent, un traître dérobe le trésor. Coup de théâtre ! C'est Ivonig ! Les héros la surprennent alors qu'elle fait passer les sacs d'or (?) par dessus les remparts en tôle du village. Elle se révèle en effet être une taupe de la DST. Un combat de lutte



bretonne à mort dans la boue s'engage entre la traîtresse et Guénola tandis que les Fisco-killers donnent l'assaut. C'est Alamo !

Les véhicules blindés légers français, de vieux modèles des années 50 maquillés en merveilles à la pointe du progrès, percent les remparts de tout côté ! Dans le chaos généralisé, le réalisateur ménage quelques scènes où les héros sauvent d'innocents enfants nudistes des griffes des pervers de la BAFF. Et pendant ce temps, les deux catcheuses continuent de s'étriper... Comme dans tous les films de ce genre

(enfin si ce film se rattache à un genre !), c'est lorsque tout semble définitivement perdu que l'un des derniers personnages principaux vivants trouve les ressources nécessaires pour retourner la situation.

En l'occurrence, c'est Nikolazig qui parvient à pénétrer dans un des transports de troupes de l'ennemi et qui trouve une grenade nucléaire tactique ! Il la dégoupille et la jette au beau milieu des combattants tout en appelant ses amis pour qu'ils viennent se mettre à l'abri eux aussi dans le blindé,

forcément à l'épreuve des explosions atomiques... Guénola a juste le temps de briser (enfin !) les cervicales de son adversaire et de rejoindre Nikolazig. Pour les autres, c'est trop tard (c'était bien la peine de sauver les enfants !)...

Une gigantesque explosion en images de synthèse probablement réalisées avec un Amstrad CPC 464 souffle la place d'Erdeven, emportant en enfer les affreux Fisco-killers et les rares nudistes encore debout. « Les grandes causes exigent de grands sacrifices » lance sentencieusement Nikolazig bien à l'abri dans sa boîte de conserve roulante. Puis le calme retombe...

Et alors que le soleil se couche à l'horizon (oui, la bataille a duré toute la journée !), le véhicule s'ébroue et nos deux héros partent pour de nouvelles aventures. Une musique monte crescendo. C'est la version à la bombe de Psycho killer de Talking Heads :

**Fisco-Killers,  
Qu'est-ce que c'est ?  
fa fa fa fa fa fa fa fa far better  
Run run run run run run run away**

Et là... le spectateur médusé se jure de ne plus jamais aller voir un film de Gurvan Moulec...

### Caractéristiques des PNJ :

#### **Ivonig, affreuse taupe de la DST parmi les irréductibles bretons**

|          |         |
|----------|---------|
| MUS : 2  | TRI : 5 |
| SOU : 4  | BAG : 6 |
| CER : 5  | PSY : 3 |
| SENS : 4 | BdN : 5 |

- Goodies : Athlétique / Dur à cuire (Armure + 2)
- Baddies : Doublage son (doublée par une des vieilles de la pub Tipiak - "Pirates !") / Maquillage de merde (mauvaises cicatrices en latex sur la joue et le sein qui se décollent)
- Compétences :

Se faire passer pour une vraie résistante bretonne : 7

Lancer des shurikens en forme de Triskell : 4  
(Dégâts : +2)

Cascades de la mort qui tue grave : 4

Se faire super discrète pour trahir tout le monde : 4

Kung Fu de Plougastel : 4 (Dégâts : +2)

N'avoir peur de rien : 4

#### **Gérard Trouffion, colonel de la BAFF**

|          |         |
|----------|---------|
| MUS : 2  | TRI : 3 |
| SOU : 2  | BAG : 5 |
| CER : 5  | PSY : 5 |
| SENS : 3 | BdN : 3 |

- Goodies : Chef du French Big Bazar
- Baddies : Apparence de quiche (uniforme naze avec une sorte de monocle incrusté dans de la chair en latex)
- Compétences :

Elaborer des plans vachement chiadés pour attaquer (« Chargez » !) : 5

Fixer la caméra avec une air mauvais : 4

Tirer avec un Mauser modifié en arme du futur : 4



Sacrifier ses hommes pour sauver sa peau : 4

Mourir à la fin après tous ses hommes : 5

Prélever l'impôt sur les Bretons : 6

Prélever l'impôt en nature sur les Bretonnes : 4

## Soldat français de la BAFF :

MUS : 3

TRI : 3

SOU : 3

BAG : 1

CER : 1

PSY : 2

SENS : 2

BdN : 2

- Goodies : Horde sauvage
- Baddies : Ne sait pas se battre
- Compétences :

Se battre avec des plats de la main qui passent à  
50 cm de l'adversaire : 4

Humilier les Bretons : 5

## Luc Smash! (2004) ou "Luc veut tout casser" :

Tout commence lors d'un été normal en Bretagne, alors que des teenagers de la France entière se déplacent en masse pour venir assister à ce qui sera sans conteste l'évènement de la saison : Breizh Rock & Biniou 2004 (BRB pour les intimes). Sur un champ perdu dans la cambrousse bretonne, est installée une grande scène qui accueillera pendant trois jours et trois nuits les meilleurs groupes des environs pour des concerts d'exception.

Le seul hic: les propriétaires de la parcelle en question ne voient pas cela d'un si bon œil. Ceux qui ont le malheur d'installer leur tente vert fluo dans un recoin un peu trop isolé ont donc la désagréable surprise d'être réveillés par une demi-douzaine de dégénérés arborant fièrement le drapeau breton ainsi que des fourches pour chasser les malotrus en les insultant dans leur patois si pittoresque. Heureusement, tout ceci n'empêche pas le festival d'avoir lieu.

Et c'est là que les ennuis commencent vraiment.

En effet, la consommation massive de produits bio à fumer soulève un massif nuage verdâtre qui vient chatouiller les narines du plus jeune de la famille de paysans bretons (aucun rapport avec le beurre, j'insiste), répondant au nom de Luc. Celui-ci est alors pris d'une allergie jusque-là inconnue qui boursoufle la peau de son corps musculeux, déchirant ses vêtements et lui donnant une teinte verdâtre. Cet authentique géant vert (pas le mais non plus) vêtu seulement d'un caleçon aux couleurs de sa région pourchasse alors les jeunes fêtards pour les écraser impitoyablement de ses poings rageurs, laissant derrière lui des petits tas de viande en vêtements bariolés.

Sa famille ne manque pas de s'inquiéter de sa disparition et de se lancer à sa poursuite, interrogeant violemment les jeunes gens rencontrés qu'ils accusent d'avoir agressé leur fiston chéri. Forcément, comme personne ne comprend ce qu'ils racontent, ça avance pas des masses. Tout se complique quand Luc débarque au milieu de la foule en plein concert, bientôt suivi par le reste de la famille. C'est alors véritablement l'apocalypse sous fond de biniou, le groupe sur scène restant stoïque malgré tout. Il faudra l'intervention de la police locale, beaucoup de jugeote et une chance insolente pour ramener le calme.

Malgré tout, Luc restera au final introuvable, comme évaporé dans la nature. Le dernier plan, montrant une pancarte du festival pliée par une énorme empreinte de pied, laisse présager un retour de ce colosse breton (BRB, fallait oser).

Finalement, le spectateur sortira abasourdi de cette séance, remué par le doute et pris d'une irrépressible envie d'acheter du beurre demi-sel.

"Mais alors la drogue c'est mal?"

"Et le rock aussi?!"

"Et le biniou?!" (bon, le biniou, après tout, pourquoi pas)

"J'ai déjà vu ce géant vert quelque part..."

### Caractéristiques de Luc, paysan breton pas content :

|          |         |
|----------|---------|
| MUS : 6  | TRI : 6 |
| SOU : 3  | BAG : 4 |
| CER : 3  | PSY : 2 |
| SENS : 3 | BdN : 2 |

- Goodies : Come-back / Dur à cuire (+2 en armure)
- Baddies : Psychopathe
- Traits de caractère : Roi du Calendrier (à chaque édition du Festival Breizh Rock & Biniou) / Traqué (par sa famille et la gendarmerie de Plouhinec) / Look rigide (géant vert avec un caleçon moulant aux couleurs bretonnes)
- Faiblesse : ne résiste pas au beurre demi-sel sur une tartine (« Pain-Beurreeee !!! »)
- Compétences :

Se mettre en rogne à la moindre odeur de substance stupéfiante : 5

Se mettre en rogne à la moindre note de musique de djeunz : 5

Écraser les gens de ses petites mimines de géant : 4 (Dégâts : +2)

Écarteler ses victimes jusqu'à ce que ça fasse « scratch ! » : 3 (Dégâts : +5)

Se glisser discrètement dans le dos de ses victimes : 4

S'évader dans la nature quand ça commence à puer pour lui : 4

Traîner dans les douches des campings la nuit : 5

## **Quatrième rétrospective : Le Z à la sauce costaricaine**

Et pour terminer ce festival, direction les tropiques avec le cinéma de Malcolm Libertad, jeune américano-costaricain aussi prolifique que prometteur...

### La Noche de El Piña Asasino / Rast'Ananas (2002) :

Production totalement Z jusqu'au bout des ongles (mais un film a-t-il des ongles ?), Rast'Ananas réunit une vingtaine de potes, une caméra numérique, 2 SMIC de budget et beaucoup d'ananas... Les héros sont des étudiants qui profitent de l'été pour se faire un peu d'argent en travaillant dans une plantation d'ananas au Costa Rica. Le travail est rude. Le contremaître Jimmy Ozark est un vrai texan en stetson et santiags. « Hard as a rock », il les fait trimer toute la journée à cueillir des ananas à coups de machette. Mais la nuit, les étudiants encore pleins de l'énergie de la jeunesse vont s'encanailler dans le village voisin de San Sepulcro à grand renfort de rhum et de danses lascives avec les belles et courtes vêtues autochtones. Le film semble ainsi hésiter un bon quart d'heure entre « Le Salaire de la Peur » et « Dirty Dancing » sous les tropiques...

L'intrigue débute enfin un matin où, envoyés récolter à l'autre bout de la plantation, les étudiants découvrent un champ ravagé et totalement vidé de ses ananas. Revenus bredouilles, ils se font vertement enguirlander par un Jimmy Ozark de plus en plus nerveux. Bien décidés à découvrir ce qui a bien pu se produire, les héros décident de faire ceinture de rhum et d'autres frivolités la nuit suivante et vont inspecter les alentours. Attirés vers une vallée reculée par une odeur délicieusement persistante, ils tombent alors sur une dizaine de druides rastafari (oui, vous avez bien lu) en longue robe de chanvre aux couleurs rasta. Ils entassent les ananas volés sur une sorte d'autel sacrificiel rappelant un dolmen tout en tirant de longues bouffées d'énormes pétards au son de rythmes reggae crachotés par un vieux transistor. Mais que font-ils ? Soudain, la musique cesse et apparaît celui qui semble être leur chef, un rasta cacochyme ressemblant à s'y méprendre à Peter Tosh. Il interpelle ses

« brothers » et se lance dans un long monologue incompréhensible ponctué de « ya man », de « Babylone » et de « Jah ». Enfin ils entonnent ensemble une mélodie incantatoire rappelant dans sa mélodie « Exodus »... Que doivent faire les étudiants ? Doivent-ils intervenir ou se joindre aux druides rastafari et faire tourner la beuh ? Ils n'ont pas le temps de prendre de décision car surgit de nul part Jimmy Ozark avec un fusil de chasse. Il est enragé et tire dans tous les sens en hurlant au voleur. C'est la panique dans le « sabbath » vert-jaune-rouge. Bientôt le grand druide s'effondre, fauché par une volée de chevrotine. Mais il est trop tard, le tas de fruit commence à palpiter, puis à bouger avant de se transformer en un golem d'ananas. Rast'Ananas est né ! Le monstre hurle et exhibe une gueule terrifiante à trois rangées de dents acérées. Il se met à engloutir les druides blacks les uns après les autres, puis c'est au tour de Jimmy.

Le reste du film n'est plus qu'une chasse à l'homme nocturne où Rast'Ananas dévore tout ce qui lui tombe sous la dent : un chien galeux, un vieux bonimenteur itinérant et sa fille (la fille sera sauvée de justesse par les héros et les suivra jusqu'à la fin), des amoureux en train de faire sauter leur pucelage, un nain unijambiste, des autochtones qui soulagent leurs vessies trop pleines de rhum, etc. Ce n'est plus une plantation, mais le dernier endroit à la mode où se faire bouffer par un ananas géant ! Bien sûr un ou deux étudiants font également les frais de l'inextinguible soif de sang du monstre... Les survivants se retrouvent acculés dans les baraquements de la plantation pour la scène finale. L'un d'eux a alors l'idée d'attirer le monstre dans l'entrepôt et de le faire cramer en mettant le feu à la réserve de Jack Daniels de Jimmy Ozark. Une explosion gigantesque (enfin pas trop tout de même, nous sommes dans une toute petite production Z !) s'en suit et tout le monde se retrouve couvert de projections d'ananas prédigéré... Puis un nuage de ganja retombe sur les personnages. Ils se lancent tous dans une crise de rires niais et se mettent à danser le calypso en sirotant des pinas coladas !

Fondu au noir et générique de fin sans que le réalisateur se donne la peine d'expliquer quoi que ce soit de cette obscure histoire de druides rastafari et d'ananas mangeur d'hommes...

### Caractéristiques de Rast'Ananas :

|          |         |
|----------|---------|
| MUS : 9  | TRI : 7 |
| SOU : 4  | BAG : 2 |
| CER : 1  | PSY : 5 |
| SENS : 6 | BdN : 2 |

- Constante : Horror From Outer Space
- Faiblesses : Se repère à 200 mètres à cause de sa forte odeur de ganja à l'ananas / Inflammable
- Compétences :

|                                                            |                                                   |
|------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| Ecraser tout sur son passage : 7 (Dégâts +4)               | Estomac d'autruche : 8                            |
| Allure ridicule avec sa perruque et son Bob rasta : 8      | Grogner et hurler stupidement mais méchamment : 8 |
| Bouffer n'importe quoi avec ses trois rangées de dents : 7 | Renifler la bonne odeur de ses victimes : 6       |

### El Valle de los Zombis / La Vallée des Zombies (2003) :

Réalisé sans la moindre recherche documentaire sur la préhistoire, ce film met en scène un clan d'hommes des cavernes qui, poussé par la faim, pénètre dans une vallée maudite... Les chasseurs sont, comme il se doit, hirsutes et recouverts de peaux de bêtes alors que les rares femmes du groupe sont plutôt très courtement vêtues et coiffées en pétard. Tous parlent un espagnol particulièrement soigné et distingué... Alors qu'ils viennent d'arriver dans la vallée, ces augustes ancêtres de l'humanité tombent sur un mammoth (de simples fourrures posées sur des cageots avec trois accessoiristes dessous pour faire bouger le tout). Le combat est terrible et la majeure partie du clan succombe sous les coups de défense du pachyderme. Finalement l'Homme a malgré tout le dessus sur la Bête et les chasseurs

entament une petite danse pour fêter leur victoire. Mais leur joie est de courte durée car bientôt les cadavres s'animent et ils doivent faire face à un mammoth zombie. Leurs camarades fraîchement morts sont également de la partie et se dirigent vers eux titubant et bavant (« Cerebroooo... »).

Courageux, mais pas téméraires, les héros s'enfuient dans la forêt. La course poursuite est haletante et malgré la végétation dense, la traversée d'un pont de liane en mauvaise état et un plongeon de 30 mètres de haut d'une falaise dans un lac, le mammoth et ses sbires sont toujours sur leurs talons. Finalement ils se trouvent coincés dans un cul de sac rocheux. Les héros s'apprêtent à affronter dignement la mort dans un dernier combat lorsqu'une meute d'amazones vient leur porter secours. Les guerrières en bikini se montrent particulièrement efficaces et mettent en pièces les zombies avant de les guider vers leur village.



La place est fortifiée et ressemble étrangement au village des ewoks du Retour du Jedi... Là, après un festin ponctué de danses lascives, ils sont présentés à la reine des amazones. Cette dernière leur raconte que la vallée est maudite depuis la trahison de l'ancienne reine, la maléfique Reine Noire, et que tous les êtres qui y meurent se transforment en zombies. Elle les supplie alors de rompre la malédiction en s'introduisant dans le domaine de la méchante reine et en brisant l'orbe de cristal rouge qui lui donne ses pouvoirs. Devant le peu d'enthousiasme des héros, elle s'indigne de leur ingratitude et leur donne à choisir : soit ils accomplissent victorieusement sa quête, auquel cas ils pourront prendre femme parmi ses plus belles guerrières, soit ils doivent s'accoupler avec ses propres filles jusqu'à ce que mort s'en suive (la fameuse mort par la « Tounga » !). La caméra s'appesantit alors sur les filles de la reine : une trentaine d'amazones pleines de bourrelets, édentées et couvertes de verrues qui regardent nos chasseurs avec concupiscence. La décision est donc vite prise et les courageux hommes de la préhistoire partent pour le repère de la Reine Noire...

Le repère en question est difficile d'accès et après une séance d'alpinisme avec les moyens du bord, ils parviennent à pénétrer dans un réseau de cavernes peuplé de zombies et de pièges mortels. Quelques combats plus tard et la mort de deux d'entre eux, les chasseurs arrivent dans la salle du trône.



La Reine Noire les y attend pour les tenter par son charme sulfureux et des promesses de puissance. Elle utilise pour ce faire l'orbe de cristal rouge et grâce à des effets spéciaux « extrêmement élaborés » (une simple surimpression d'images sur l'orbe) elle leur montre l'avenir (une série d'extraits de films d'exploitation américains des années 50 et 60 avec automobiles, filles faisant du hoola-hop, fusée Saturne et capsule Apollo, etc.). Tout ceci leur tend les bras pourvu qu'ils se joignent à elle... Mais les héros refusent de céder au côté obscur de la force et la méchante sorcière les attaque en utilisant ses pouvoirs (des sortes d'éclairs qui sortent de ses longs ongles manucurés). Le combat final risque de tourner court tant sa puissance est grande, mais le plus chétif des chasseurs parvient à la contourner et à fracasser l'orbe. Instantanément la Reine noire se met à se flétrir avant de tomber en poussière comme Dracula à la fin d'un vieux film de la Hammer.

Le film s'achève alors par une grande fête au village des amazones. Chacun a trouvé sa dulcinée et les regards mi-énamourés mi-libidineux des uns et des autres en disent long sur la nuit de noces à venir...

## Caractéristiques des PNJ :

### Le Mammouth avant et après sa mort

|                |             |
|----------------|-------------|
| MUS : 8 (9)    | TRI : 6 (7) |
| SOU : 5 (4)    | BAG : 1 (0) |
| CER : 2 (1)    | PSY : 6 (6) |
| SENS : 4 (6 *) | BdN : 2 (1) |

(x) = sous la forme d'un zombie-mammouth

- Goodies : Gourmet (\*) / Entier
- Baddies : Mort (Décomposition = 0)
- Compétences :

Poursuivre les chasseurs : 4

Coup de défense : 4 (Dégâts : +3)

Etrangler avec sa trompe (vivant) : 3 (Dégâts +2 par round / jet en opposition sous MUS pour se libérer)

- Armure : +2 (fourrure)

Utiliser sa trompe comme une paille pour suçoter un cerveau (mort-vivant) : 4

Ecraser les gens de ses grosses papattes : 4 (Dégâts : + 4)

Barrir pour signifier qu'il n'est pas content : 4

### Les Hommes des cavernes zombies

|              |         |
|--------------|---------|
| MUS : 3      | TRI : 5 |
| SOU : 1      | BAG : 1 |
| CER : 0      | PSY : 4 |
| SENS : 4 (*) | BdN : 1 |

- Goodies : Voix / Gourmet (\*)
- Baddies : Mort ( Décomposition = 0)
- Compétences :

Tituber en beuglant « Cerebroooo... » : 4

Se jeter sur de la chaire fraîche : 3



Pister la chair fraîche : 3

### Les amazones



|          |         |
|----------|---------|
| MUS : 3  | TRI : 4 |
| SOU : 3  | BAG : 5 |
| CER : 2  | PSY : 3 |
| SENS : 3 | BdN : 2 |

- Goodies : Beach Babe
- Baddies : Berserk qui bave / Actrice au rabais
- Compétences :

Regards de braise : 4

Troncher du zombie à la sagaie : 3 (Dégâts : +3)

Porter un bikini en fourrure trop petit : 6

Danser lascivement : 4

## La Reine Noire

MUS : 3

SOU : 4

CER : 4

SENS : 4

TRI : 5

BAG : 6

PSY : 6

BdN : 3

- Goodies : Arcaniste / Beach Babe
- Baddies : Has-been (ancienne actrice de soap brésilien) / Tendance à surjouer
- Compétences :

Décolleté vertigineux : 6

Jambes interminables : 4

Acrobaties suggestives : 5

Pouvoir de persuasion : 3

Pouvoir de balancer des arcs électriques dans la tronche des gentils : 4 (Dégâts : +3)

Pouvoir d'utiliser l'orbe pour montrer l'avenir : 7

Rire sardonique : 4

## Las Letrinas del Diablo / Grabuge chez les Rednecks (2004)

Après le succès relatif de la Vallée des Zombis, Malcolm Libertad parvient à décrocher un contrat avec ZONA, un petit studio de production costaricain spécialisé dans le Z. Pourvu de moyens un peu plus conséquents que d'ordinaire, il se lance dans un hommage à la culture américaine si chère à son cœur.

« Les Latrines du Diable », très approximativement traduit en français par « Grabuge chez les Rednecks », prétend se dérouler dans une petite ville d'Arizona. En réalité, la totalité du film est tourné dans les environs du Lac Arenal. Ce judicieux stratagème désoriente quelque peu le spectateur dans les premières minutes avant qu'il ne soit emporté par l'action « haletante » du film par la suite...



*Le Lac Arenal et Monument Valley, des similitudes flagrantes qui rajoutent à la crédibilité de l'histoire...*



L'intrigue simple et efficace met en scène de jeunes musiciens qui se rendent dans la petite localité de HipsVille pour y honorer leur premier contrat de groupe de country music. Ils ont été engagés par Mamy Shebops, tenancière du seul roadhouse du coin : Les latrines du Diable. Dès le départ, ils se font harceler par le shérif Wonkett et son adjoint Smith qui se demandent ce que de jeunes punks peuvent bien venir faire à HipsVille sinon fumer de la drogue... Ouvertement orienté « rock », le film suggère que leur premier concert le soir même est un véritable succès. En réalité, la bande son, jouée par de mariachis sous acide, revisite les pires standards country et le spectateur se surprend rapidement à souhaiter que les haut-parleurs de la salle de projection tombent en panne... Tout à coup, un bouseux fait irruption dans le roadhouse et casse l'ambiance (ouf !). « La vieille Lovett a disparu !!! » - « Diantre ! Mais que s'est-il donc passé ? » - « Ça devait arriver ! C'est pas chrétien qu'de vivre si près de c't'endroit maudit ! »...

Fondu enchaîné sur les douches du motel. C'est la nuit. Tout le monde dort, sauf la bimbo du groupe qui nettoie son petit corps de princesse... Plan nib - classique. Caméra subjective. On l'observe.

Un cri ! Une lame ! Du sang ! Hé non ! C'était un cauchemar... Le spectateur est rassuré, il est bien en train de regarder un bon Z des familles...

Le lendemain, l'ambiance s'alourdit. Les jeunes zicos s'ennuient ferme à HipsVille (le spectateur aussi). Il y a bien les tracasseries du shérif Wonkett, mais ça ne prend pas toute la journée... Les gens semblent avoir déserté l'unique rue du bled. Nos jeunes rebelles tombent tout de même sur le Vieux Stinky et tentent d'engager la conversation, mais celle-ci manque de variété (en terme de jeu, lorsque Stinky doit parler, jetez 1D4 : 1 = « Cette ville est maudite ! », 2 = « Nous allons tous mourir ! », 3 = « Ce bœuf séché... Qu'est-ce qu'il me fait péter ! », 4 = « Pouah ! J'ai les boyaux pourris ! »). Finalement ils rentrent aux Latrines du Diable et s'y font attaquer par une Mamy Shebops zombifiée et coriace. Lorsqu'ils en ont fini avec elle en la hachant menu menu, le shérif arrive et les arrête pour cet odieux crime. Il n'y aura pas de concert ce soir (tant mieux !)...

Enfermés dans l'unique cellule de la cave du poste de police, ils passent la nuit à entendre d'abominables hurlements. Au matin, Wonkett et Smith zombifiés à leur tour arrivent pour leur boulotter le cerveau. Mais les héros parviennent à s'échapper et doivent survivre dans une ville peuplée de zombies. C'est la séquence Castorama du film avec tout un tas d'outils utiles pour se débarrasser des morts-vivants (tronçonneuses, pistolet à clou, tournevis, cure-dents...). Mais la position n'est pas tenable et ils doivent fuir en volant une voiture. Ils sont alors poursuivis par des zombies en quads. C'est l'occasion pour le réalisateur de prouver qu'il a un vrai budget pour ce film et la scène de poursuite est plutôt bien faite. Elle se termine même en apothéose avec les derniers quads zombies qui s'écrasent dans les pompes de la station service en une explosion du plus bel effet. C'est d'ailleurs ballot car les héros ne tardent pas à tomber en panne d'essence et doivent trouver refuge dans une ferme isolée, la ferme de la Vieille Lovett... Barricadés, ils passent la nuit à observer des zombies et des phares de voitures dans le champ d'à côté.



Au petit matin, les héros ont une terrible surprise. Leur peau est verdâtre ! Ils sont en train de se zombifier à leur tour ! Le temps presse ! Il faut absolument découvrir d'où vient cette terrible menace qui zombifie tout le monde et y mettre fin ! Mais la sortie de la ferme est difficile car les animaux de la Vieille Lovett sont eux-aussi devenus des morts-vivants. Enfin débarrassés des poules et du veau zombies, ils peuvent se rendre dans le champs d'à côté. Surprise ! C'est un dépôt de produits toxiques ! Ils découvrent également des traces de pneus qu'ils suivent jusqu'à une mine désaffectée.

La mine sert de laboratoire à un savant fou, le docteur Wasserschlieff Von Kirchensinderscheize, ancien nazi maintenu en forme par des moyens inavouables et pas du tout développés dans le film. Il travaille pour l'armée américaine et cherche à développer le redoutable sérum Z (comme Zombificateur). Il est assisté sans surprise par un véritable géant un peu benêt du nom de Kiki et de quelques gardes. Les choses tournent mal pour nos héros qui sont finalement faits prisonniers. Mais Kiki est un sentimental et il profite de leur détention pour s'introduire dans la cellule du beau mâle du groupe et lui donner beaucoup d'amour.

Enfin, dans la scène finale, les personnages sont attachés à des tables d'expérimentation. Avant de passer à la casserole, Wasserschlieff explique que son but est de développer un sérum capable de créer des zombies obéissants, mais hélas jusqu'à présent si le côté zombifiant de son produit est efficace, il n'a pas encore réussi à trouver la bonne formule pour que les zombies suivent ses ordres sans se retourner contre lui comme le montre la population de HipsVille contaminée par le biais de la décharge de produits toxiques. En tant que rats de laboratoire, les personnages ont l'immense privilège

d'expérimenter une toute nouvelle formule qui devrait se montrer plus efficace, du moins l'espère-t-il... Heureusement, Kiki réagit mal à l'idée de perdre son petit copain, le détache et se retourne contre son maître. C'est le chaos dans le laboratoire, le feu prend et tout ce joli petit monde (héros, Kiki, Wasserschief, gardes) se tape dessus. Dans la plus grande confusion, Kiki, le beau mâle et la bimbo parviennent à s'échapper de la mine avant qu'elle n'explose.

Seuls, en loques, perdus en plein désert, le trio n'a plus qu'à marcher pour retrouver la civilisation...

- FIN -

FIN ? Comment ça fin ? Et les zombies de HipsVille ? Et le processus de zombification qui a déjà commencé à leur verdir la peau ? Ben... mystère ! Mystère volontaire destiné à préparer une suite ou simple oubli du scénariste ? Nul ne le sait... C'est du Z ! Ce genre de choses arrive tout le temps dans le Z... C'est tout !

### Caractéristiques des PNJ :

#### **Zombies divers et variés**

|          |         |
|----------|---------|
| MUS : 3  | TRI : 5 |
| SOU : 3  | BAG : 1 |
| CER : 2  | PSY : 4 |
| SENS : 2 | BdN : 1 |

- Goodies : Voix / Entier
- Baddies : Mort (Décomposition = 1)
- Compétences :

Faire du quad : 4

Tirer avec un UZI depuis un quad : 3 (Dégâts : +5)

Flairer la chair fraîche : 4

Errer bêtement dans les rues : 5

Faire tout le reste : 3

#### **Poules zombies**

|              |         |
|--------------|---------|
| MUS : 0      | TRI : 4 |
| SOU : 2      | BAG : 0 |
| CER : 0      | PSY : 2 |
| SENS : 3 (*) | BdN : 0 |

- Goodies : Gourmet (\*) / Bec dur (Dégâts +2)
- Baddies : Morte (Décomposition = 2)
- Compétences :

Picorer les yeux des intrus : 2

Exploser dès le premier coup reçu : 5

Etre encore plus stupide que de son vivant : 8

#### **Veau zombie**

|              |         |
|--------------|---------|
| MUS : 6      | TRI : 7 |
| SOU : 3      | BAG : 0 |
| CER : 0      | PSY : 3 |
| SENS : 3 (*) | BdN : 1 |

- Goodies : Gourmet (\*) / Voix ("Meuhhh...")
- Baddies : Mort (Décomposition = 2)
- Compétences :

Coup de boule : 4 (Dégâts : + 3)

Ruade : 3 (Dégâts : +2)

Ruminer le cerveau de ses victimes : 5

Etre encore plus stupide que de son vivant : 6

Faire des yeux de veau pour apitoyer ses victimes : 4

Puer la mort : 7

## Kiki

MUS : 6  
SOU : 2  
CER : 1  
SENS : 3

TRI : 3  
BAG : 2  
PSY : 2  
BdN : 4

- Goodies : Immortalité scénaristique
- Baddies : Mou du citron
- Compétences :

Obéir à son maître, sauf dans la dernière scène : 7

Donner de méchantes grosses baffes : 6 (Dégâts +2)

Grogner lorsqu'il a une réplique : 5

Baver avec les yeux dans le vide quand il n'a pas de réplique : 5

Donner beaucoup d'amour, très fort et très profond au beau mâle prisonnier : 7

## Herr Doktor Wasserschlieff Von Kirchensinderscheize

MUS : 2  
SOU : 3  
CER : 5  
SENS : 4

TRI : 3  
BAG : 3  
PSY : 2  
BdN : 2

- Goodies : Assistant pas bossu et pas si dévoué (Kiki) / Fortune colossale (Budget du Pentagone)
- Baddies : Génie du Mal
- Traits de caractère : But précis (élaborer le terrible Sérum Z) / Passé douteux (Nazi) / Vieux
- Compétences :

Accent allemand de Montreuil : 5

Matos de la mallette du p'tit chimiste : 6

Raconter sa vie au lieu de pratiquer ses expériences : 6

Combattre avec une seringue : 4 (Dégâts : 0, mais 1 blessure automatique pendant les cinq rounds suivants due aux effets du sérum)

Renverser tout un tas de fioles de produits dangereux lorsqu'il se bat à la fin : 4

## Gardes

MUS : 3  
SOU : 3  
CER : 2  
SENS : 2

TRI : 2  
BAG : 1  
PSY : 2  
BdN : 2

- Goodies : Membre de l'US Army, la plus grande armée du monde... (aucun effet supplémentaire)
- Baddies : Ne sait pas se battre
- Compétences :

Machouiller du chewing-gum : 5

Avoir l'air complètement idiot : 5

Tirer à la mitraillette : 3 (Dégâts : +5)

Courir dans tous les sens pendant la scène finale : 4

Obéir aux ordres : 6



La lumière revient dans la grande salle du REX. Le Festival Saturday Night Z Movie Madness est terminé. L'ewok à côté de vous s'est endormi. Le sol est jonché de pop-corn abandonné. Vous vous levez un peu étourdi, la tête pleine de scènes de massacre à l'arme blanche. Vos oreilles bourdonnent encore des cris des bimbos que l'on dépèce. Mais vous êtes heureux. Vidé mais heureux. Vous êtes gavé. En pur junkie du Z, vous avez eu votre dose. Bien sûr, les films présentés n'ont pas tous été géniaux et vous vous demandez encore comment des types peuvent faire des trucs pareils. Pourtant vous sortez du cinéma ragaillardi, prêt à affronter la vie réelle. Une certitude vous habite. L'année prochaine vous serez là pour la deuxième édition. Enfin si le REX ne s'est pas transformé en cinéma porno. Non, c'est impossible, pas le REX de SodaVille ! Tant qu'il aura du Z, il y aura le REX. Alors Long Live Z ! Long Live Brain Soda !