



STALINE, LE TEMPS DES DIEUX

UN FILM D'ALAN SMITHEE (1987)

Un scénario Z pour Brain Soda

NOTRE AVIS :

A la base, ce film partait déjà d'un postulat daté et repompé sur deux films : **It's Alive** (Le Monstre est vivant, en français) et **Critters**. Le premier film mettait en scène un bébé mutant doté d'une force herculéenne et terrorisant la ville, tandis que le second nous montrait une famille isolée, agressée par des petites créatures de l'espace. En faisant la synthèse des deux, cette production n'a rien d'original. Sauf que... Le grain d'originalité, et en même temps ce qui va couler le film, va être apporté par le producteur, Andrew Mac Carthy, petit neveu du célèbre sénateur. Malheureusement la névrose est probablement génétique et ce producteur tyrannique et mégalo va obliger son réalisateur à intégrer le fait que les bébés sont des mini Stalines. Croyant faire original et voulant à tout prix faire passer un message politique dans un slasher des années 80, Mac Carthy va complètement plomber le film et le pauvre réalisateur (dont par égard nous taïrons le nom) refusera finalement de reconnaître son film.

SYNOPSIS :

Un savant fou russe essaie de faire revivre son idole en clonant Staline dans plusieurs bébés. L'expérience se passe encore mieux que prévue et les bébés arrivent à s'échapper. Bon ce sont des nains en couche-culotte avec un masque de Staline mais ils vont terroriser une honnête famille américaine qui ne demandait rien, chiens de soviétiques qu'ils sont.

SECONDS RÔLES PRINCIPAUX :

BEN ARMITAGE :

Le bon père de famille américain, vivant dans son ranch, pas trop loin de Sodaville. Simple, chrétien, sévère mais juste. Avec sa bonne gueule de fermier et sa chemise à carreaux, on le croirait sorti d'une version actualisée de **La Petite Maison Dans La Prairie**.



SUSAN ARMITAGE :

Américaine typique des années 80, avec cette espèce de choucroute blonde laquée sur la tête, Susan est une mère de famille exemplaire, aussi bonne et attentionnée que le père est sévère.

SAM ARMITAGE :

Il s'agit de la jeune fille de la famille. Sam a 17 ans, elle est jeune, blonde et jolie et écoute de la musique affreuse dans sa chambre aux posters qui le sont tout autant. Rebelle, elle fait souvent le mur pour rejoindre son petit ami et faire des cochonneries dans la grange.

JOE ARMITAGE :

Le petit frère, 10 ans, inventif, bricoleur et chiant. C'est un blondinet qui passe son temps à espionner sa sœur, lui jouer des tours pendables et aller se réfugier sous les jupes de sa mère pour éviter la punition de papa. Il affectionne particulièrement les pétards.

BILLY HUTCHINS :

Le petit ami de Sam, il s'agit d'une vedette actuelle du cinéma (du genre Matt Damon ou Mark Wahlberg) dans son premier rôle, rôle malencontreusement oublié dans sa filmographie officielle d'ailleurs...

SHERIFF BOB MARCO :

Gras et vieillissant, Bob passe son temps à son bureau et essaye de le quitter le moins possible en envoyant son adjoint / larbin sur tous les appels, sauf ceux de Lenny, qui tient le bar.

SHERIFF ADJOINT WILLY NOLAN :

Il s'agit de l'adjoint du sheriff, un peu simplet mais bien brave. Toujours prêt à traverser le comté à 2h du matin pour aller chercher Kiddy dans l'arbre de Miss Shepard où ce con de chat s'est encore coincé.

Tous ces personnages sont destinés à devenir d'éventuels PJs. Encouragez l'un de vos joueurs ou joueuses à incarner le sheriff ou son adjoint (vous pouvez féminiser ce dernier si besoin est).

SECONDS RÔLES SECONDAIRES :

LES BÉBÉS STALINE :

Ce sont des bébés d'environ deux ans (leur croissance a été accélérée), avec la tête de Staline adulte. Dotés d'une force herculéenne, ils sont capables de terrasser un humain et ne craignent pas grand chose. Ils semblent agir dans une union parfaite, comme s'ils partageaient le même esprit (ce sont des clones, communistes en plus).

PROFESSEUR IVAN IVANOVITCH SKOVAYEVSKY :

Véritable caricature du soviétique, admirateur zélé de Staline, il est à l'origine de notre histoire. Il s'agit d'un sosie de Vincent Price. Ayant pour but de faire revenir son idole, il a cloné notre moustachu dans un bébé, dans plusieurs bébés, même, histoire d'être sûr que ça marche. Il sera tué par ses propres créations, ses propres enfants, dès le début du film, comme quoi, comme le disait le célèbre philosophe Brand : « science sans conscience n'est que ruine de Lââm » ou encore « les gamins, c'est rien que des emmerdes ».

AL STEINBERG :

Il s'agit du voisin le plus proche des Armitage. Veuf depuis plusieurs années, il vit dans une petite maison avec Tobbie, son labrador jaune, qui fait régulièrement peur aux poules des Armitage. Il n'est là que pour faire montre du danger des bébés Staline puisqu'il sera leur seconde victime, après le professeur.

TIMELINE

PRÉ-GÉNÉRIQUE

Un laboratoire. On entend l'Internationale crachotée sur un vieux tourne-disque. Un homme en blouse blanche maculée de sang manipule des trucs étranges à l'aide d'un étrange appareil. On voit à l'écran qu'il injecte des cellules dans des embryons. Il part ensuite d'un rire limite satanique.

Le générique est tout ce qu'il y a de plus classique, sauf que chaque nom d'acteur est entouré d'une faucille à gauche et d'un marteau à droite.

SWEET HOME ALABAMA

Apparaissent alors à l'écran les mots :

9 mois plus tard...

Sur fond d'horizon du midwest ordinaire, une petite ferme ordinaire... Accordez quelques scènes à vos joueurs d'american-life au grand air. Le but est visiblement de montrer que tout va bien dans cette agréable petite famille. Le spectateur un tant soit peu perspicace se doute que quelque chose va se passer, après tout, il a pas payé sa place pour regarder un remake de La Petite Maison dans la Prairie. Si vous arrivez à caser le voisin, Al Steinberg, pour une raison quelconque (« Z'avez du sucre ? »), c'est encore mieux. Les personnages penseront peut-être à aller le voir à un moment crucial.

LE MANOIR CALCINÉ

Alors que la nuit tombe, le sheriff est appelé sur les lieux d'un incendie. Il s'agit du manoir délabré du « vieux-fou-à-qui-personne-ne-parle » comme l'appellent amicalement les enfants et les vieux de Sodaville. Visiblement l'ensemble de la bâtisse a cramé. Une épaisse fumée noire s'échappe du bâtiment, tandis que les pompiers viennent de finir de maîtriser le brasier.

Ce bâtiment est isolé dans la campagne environnante juste après la ferme des Armitage. Le manoir, passablement outragé par le passage du temps appartient à un étranger qui ne se mélange guère avec la population. Il ne sort que trois fois par an, avec sa lada break pour faire des réserves et dévaliser le wallmart de Sodaville. Il lui arrive de commander des pizzas mais personne ne veut lui amener, le pauvre. Bref, c'est pas un modèle d'intégration. A l'intérieur du manoir, on peut découvrir parmi les restes calcinés quelques effets personnels, un tourne disque vénérable, un lit de camp dont il ne reste que la structure métallique etc... L'homme vivait seul et semblait assez crado. Dès que le shérif, son adjoint ou quelqu'un touche à quelque chose dans le mur (la cheminée ou autre), un mécanisme se déclenche et révèle un pan de mur qui pivote, laissant place à un couloir obscur qui s'enfonce dans les murs du manoir. Quel suspense !

En bas, c'est un spectacle consternant qui se laisse découvrir. Il s'agit visiblement d'un laboratoire, occupé par des rangées de flacons, de pipettes, de fioles, de béchers et d'ampoules à décanter. Des cages assez petites aux barreaux arrachés et tordus sont alignées le long des murs. L'incendie est visiblement parti d'ici et s'est communiqué dans toute la maison. Malgré ça, on peut encore découvrir le corps du professeur. Il semble qu'il ait été mordu et déchiqueté par des bêtes de taille modeste. Probablement celles qui devaient être dans

les cages... Dans un coin, un tas de papier noirci aurait pu renseigner sur les expériences que menait ce vieux fou, mais manque de chance c'est illisible.

PENDANT CE TEMPS LÀ CHEZ LES ARMITAGE

Sam est au téléphone, face au mur, en train de parler avec son petit ami, quand soudain, ça coupe (ou ça tranche, si vous préférez). Elle ne peut que soupçonner son frère de lui avoir encore joué un tour. En fait, quand le père ou quelqu'un d'autre va voir, il peut se rendre compte que les fils du téléphone ont été mordus par des animaux. Probablement des écureuils. Néanmoins cette coupure va inquiéter Billy qui va se rendre chez les Armitage avec sa voiture de sport, mais nous y reviendrons.

LA NUIT, TOUS LES STALINIENS SONT GRIS

Pendant la route du retour, alors que le sheriff roule tranquille vers Sodaville, quelque chose de petite taille traverse rapidement la route. En essayant de l'éviter, assurez vous (MJ) que le véhicule soit neutralisé, que ce soit en se plantant dans le bas-côté, en percutant un arbre ou autre... Quoiqu'il en soit, l'agent de la loi se retrouve seul, la nuit, avec une voiture immobilisée.

En fait, le personnage a failli percuter un bébé Staline qui traversait la route, en trotinant. D'ailleurs il va vite s'intéresser au personnage. Pendant que ce dernier marche sur le sentier, avec peut-être la torche récupérée dans la voiture, il peut entendre des bruissements dans les fourrés et voir les pieds de maïs bouger.

- Là, faites un changement de scène digne d'Hitchcock en passant à ce qui se passe dans la ferme des Armitage.

PENDANT CE TEMPS LÀ, CHEZ LES ARMITAGE 2

Pendant ce temps là, donc, à la ferme, quelqu'un est sorti voir ce qui se passait et pourquoi le téléphone est coupé. Alors qu'il rentre, ayant constaté que ces cons d'écureuils se sont encore fait les dents sur les fils, il peut voir toutes les lumières de la maison s'éteindre d'un coup. Un personnage stupide pourrait croire que les écureuils ont encore frappé. Espérons que vos personnages ne seront pas aussi naïfs et commenceront à ressentir de l'appréhension. Le petit ami de Sam arrive, alerté par la coupure de téléphone. Après être monté dans la chambre de Sam, Billy la persuade de faire le mur pour aller se glisser dans le foin de la grange à quelques dizaines de mètres de la maison afin de disposer d'un peu d'intimité.

J'ÉTAIS SUR LA ROUTE...

Nous retrouvons ensuite le sheriff¹, ce dernier va enfin faire la rencontre de ces mystérieux monstres qui terrorisent les environs depuis le début du métrage.

Les Bébés Staline

Pour tout ce qui est combat et action, les bébés sont rapides et costauds. Ils encaissent bien les coups et ont suffisamment de force pour affronter un adulte. Ils sont par contre assez patauds, sont parfois vacillants et souvent maladroits. Ils sont redoutablement vicieux et malfaisants (ils ont de qui tenir). Ils s'expriment par des petits gloussements et borborygmes, desquels s'échappent parfois quelques mots souvent russes ou à connotation marxiste : tovaritch (camarade), soyouz (union), poyétaya (ils ont encore du mal avec certaines syllabes et les mots longs), social-taite (leur insulte favorite) etc.

Ils sont loin d'être invulnérables, ils sont seulement résistants. De même, ils ne disposent pas d'un point faible particulier qui faciliterait leur destruction. Essayer de lire les cours du Dow-Jones devant eux n'aboutit qu'à les faire rigoler. Il faudra tout simplement les étripier pour se débarrasser d'eux.

Faites que cette rencontre soit brève et que l'on puisse difficilement discerner la nature des assaillants. Il fait nuit, ils sont rapides, la lampe torche éclaire mal et le faisceau de lumière n'arrive pas à accrocher cet étrange nain en couche qui court partout en poussant des petits cris. Cette première confrontation n'en est pas vraiment une, on a seulement un aperçu des bébés. Le sheriff devrait arriver à s'échapper, en courant vers la ferme de devinez qui ?

L'ATTAQUE DE LA GRANGE

Cette scène est la première confrontation de la famille contre les abjects bébés soviétiques. Elle arrive logiquement juste avant la confrontation chez le voisin. Dehors, alors que des gloussements et des soupirs se font entendre dans la grange, on peut voir l'ombre d'un bébé Staline en train de crever les pneus du pick-up familial ainsi que de la voiture de sport de Billy avec un sécateur. Puis la petite chose se dirige vers la grange d'une démarche hésitante. A l'intérieur, Billy et Sam sont en train de s'amuser dans le foin. Et là, c'est le drame. Le bébé Staline attaque Billy avec son sécateur. Les cris alerteront vite Ben et son fusil mais dans les premières minutes, le jeune couple est seul face à cette aberration de la nature et de la politique.

L'ARRIVÉE DES RENFORTS

Durant cette scène, les différents personnages vont tous être réunis. Elle peut intervenir relativement rapidement, avant même la scène chez Al. Le sheriff arrive essoufflé et Ben lui ouvre rapidement la porte. Dans le salon, Sam en pleurs, dans les bras de sa mère et peut-être Billy blessé (s'il en a réchappé). Une fois qu'ils se sont échangés leurs expériences respectives, ils peuvent commencer à mettre un plan au point.

¹ Que ce soit le sheriff, son adjoint ou les deux, on va les appeler « le sheriff » par commodité.

Gérer le voisinage

Avouons le d'emblée, Al Steinberg est là pour être le second meurtrier, afin de faire monter la pression dans la salle obscure et que les jeunes filles se blottissent contre leurs petits amis qui mangent du pop-corn en se marrant. Sauf que c'est tellement mal fait que c'est pas gagné... La confrontation chez lui est faite pour suivre celle de la grange (où la jeune fille et son petit ami sont aux prises avec les bébés). Si les personnages s'y rendent avant, ils ne trouveront que le corps, les bébés seront partis.

Bref, deux possibilités à ce stade :

- ✓ Les personnages pensent à leur voisin à un moment clef (par exemple, suite à l'attaque des bébés dans la grange ou pour vérifier si l'électricité ou le téléphone fonctionnent). Dans ce cas, ils découvrent le corps du pauvre voisin et celui de son labrador, à moitié déchiquetés. Penché sur lui, un bébé Staline en train de le grignoter.
- ✓ Les personnages zappent complètement leur voisin. Vous n'allez pas néanmoins gâcher un tel personnage. Les personnages seront alertés par un coup de fusil dans le lointain. En y allant prudemment, ils découvriront la même scène, sauf qu'Al aura un fusil vide dans les mains.

De toute manière, quoiqu'il en soit, les personnages arriveront trop tard pour sauver le pauvre homme mais juste à temps pour affronter les bébés Staline si vous l'estimez nécessaire.

LA LOTTE FINALE

Eh oui, faut pas croire, le scénario étant pauvre à souhait, le métrage arrive à son climax comme on dit. Les bébés Staline s'approchent de la maison (éventuellement renforcée) des Armitage. Leur nombre est libre. C'est à vous, MJ, de déterminer leur nombre exact. En gros, ils sont suffisamment nombreux pour étripier une bonne partie de la famille si vous le souhaitez. Ils ont fait une razzia dans l'appentis de Ben et sont armés d'outils de travailleur (oui, la faucille et le marteau mais également le poinçon, le tournevis, sécateurs et compagnie). En entonnant l'hymne soviétique, ils s'approchent de la maison. L'un d'entre eux sur le capot de la voiture de sport de Billy fait son discours, incompréhensible et gazouillant (un grand moment de ridicule pour toi, ami MJ, évite de postillonner sur tes joueurs) dans lequel on peut tout de même discerner le fait que les personnages sont des chiens de sociaux traîtres capitalistes tout en brandissant une faucille. C'est alors que les bébés attaquent la maison.

TO BE CONTINUED...

Alors que les personnages survivants peuvent assister au lever du soleil sur l'Amérique, on peut voir un couple

d'aveugles avec des cannes marcher sur un sentier à travers un champ de maïs. Soudain on entend des pleurs. L'un des aveugles pénètre le champ de maïs avant de revenir avec un bébé Staline dans les bras.

- On dirait que cet enfant a été abandonné
- Passe-le moi.

L'homme lui passe la main sur le visage.

- On dirait qu'il a été abandonné à cause de cette étrange pilosité sur le visage.

- Que les gens sont cruels ! Matthew, nous qui sommes aussi repoussés à cause de notre différence, recueillons le, aimons ce pauvre enfant.

- Tu as raison Lilah, on va s'en occuper...

Le couple qui porte le bébé s'éloigne, et on peut voir ce dernier arborer un sourire sadique par dessus l'épaule de la jeune femme.

THE END

LES BÉBÉS STALINE



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

Compétences:

Attaquer ces chiens de capitalistes: 4
Esquiver en poussant un petit rire : 3
Babiller des discours incohérents : 5

Scénario : Julien « Wyatt Scurlock » Heylbroeck
Relecture : Jérôme « Brand » Larré, yno
Mise en page : Willy « Brain.Salad » Favre
Images prospectées par : Go@t

Prochainement, notre bébé reviendra se venger dans
Sodagrad, la terreur rouge.