

\$50,000 GUARANTEE

NUMERO 1



BY A WORLD-RENOWNED
INSURANCE COMPANY
TO THE FIRST PERSON
WHO CAN PROVE
"IT" IS NOT ON
MARS NOW!
OFFER EXPIRES ON JAN. 10, 1960



SHOCKED
OF
THINGS
TO
COME!

ATOMIC MONSTERS !

VOGUE PICTURES
presents

Un supplement pour BRAIN SODA
par Willy Favre

THE TERROR
FROM BEYOND
SPACE

with MARSHALL THOMPSON • SHAWN SMITH • KIM SPALDING
with ANN DORAN • DABBS GREER • PAUL LANGTON • ROBERT BICE
Written by JEROME BIXBY • Directed by EDWARD L. CAHN





ADVANCED TEENAGERS & TRONCONNEUSES N°1

ATOMIC MONSTERS !

Bienvenue dans ce tout premier supplément « Advanced Teenagers & Tronconneuses » consacré au jeu de rôles BRAIN SODA. Chacun de ces suppléments vous permettra d'adapter les règles de ce jeu à un nouveau contexte, un nouvel univers, de nouveaux films trépidants afin de vous sortir des sentiers battus du slasher.

Comme son titre ne l'indique pas forcément, ce premier opus va vous permettre de plonger vos joueurs dans les films en noir et blanc des années 30-50, ceux habités par des monstres géants, un Dracula interprété par Bela Lugosi, des femmes épouvantées en tailleur et autres effets spéciaux primitifs. Il vous sera désormais possible de mettre en scène « It came from Outer Space », « I was a Teenage Frankenstein », « Tarantula », « Plan 9 from Outer Space », « The Brain from Planet Arous » et les premières productions de William Castle !

Vous trouverez dans les pages suivantes toutes les règles, classes de personnages, goodies/baddies vous permettant de jouer le premier scénario de cette série « années 30-50 » et de produire vos propres créations dépourvues de Technicolor. Tout ce dont vous avez besoin pour le moment, c'est du libre de base de BRAIN SODA.

Vous êtes prêts à voyager dans le passé du film d'épouvante ? C'est parti !

Rendez-vous est déjà pris avec les prochains suppléments « Advanced Teenagers & Tronconneuses » qui vous feront traverser l'univers des films d'horreur en survolant la Hammer, les giallos et films de cannibale italiens, la blackxploitation made in 70's, l'horreur religieuse et ses exorcismes vomitifs, sans oublier l'aventure spatiale avec KosmoKitsh...

UN PEU D'HISTOIRE (OU CULTIVONS-NOUS EN NOUS AMUSANT)

Alors que l'épouvante avait déjà fait son apparition dans les films muets, elle entama doucement sa course folle avec l'arrivée du cinéma parlant dans les années 30. Aux Etats-Unis, ce sont les studios Universal qui s'emparèrent des vieux mythes littéraires (censurés en Europe) pour produire les premiers « Frankenstein », « Dracula » et autres « Dr. Jekyll et Mr. Hyde » interprétés par Bela Lugosi, Lon Chaney ou Boris Karloff. Face à leur succès, de nombreux réalisateurs se lancèrent dans l'aventure, nous gratifiant du coup avec les premières séquelles du genre : « La Fiancée de Frankenstein », « Le Fils de Frankenstein », « Le Couscous au mouton de Frankenstein »... Les premiers monstres s'emparaient du grand écran, des monstres gothiques, plus mélancoliques qu'effrayants avec le recul. Ce n'est qu'un peu plus tard que l'épouvante prit vraiment naissance, avec des films plus effrayants et sanglants.

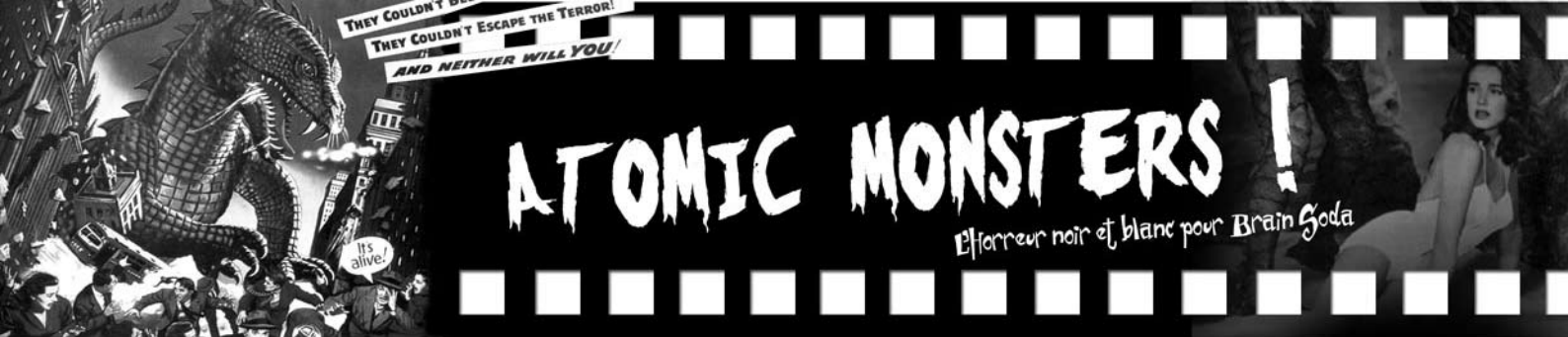
C'est en 1938 qu'Orson Welles offrit à la population américaine la plus grosse frousse de sa vie (après



Michael Jackson) en lisant la Guerre des Mondes, mais ce n'est qu'après la guerre que les premiers grands monstres de science fiction naquirent. Dans une métaphore maladroite représentant le conflit Etats-Unis/U.R.S.S et la peur du nucléaire, les films fantastiques furent submergés de monstres atomiques, d'éminents professeurs irradiés développant d'étranges facultés (je suis une mouche, je suis

un homme préhistorique, je suis une huître marennes-oléron...), d'invasions provenant de la « planète rouge » (là où on lit l'Humanité)...

C'est d'ailleurs en 1954 que le premier japonais déguisé en Godzilla mit le pied sur la maquette de Tokyo. Un petit pas pour l'homme, mais un grand pas pour le monstre nucléaire...



BRAIN SODA EN NOIR ET BLANC

Ce supplément va donc vous permettre de mettre en place des scénarios se déroulant dans ce contexte. Inutile de préciser que les Bimbos, Geeks et autres Zonards n'existaient pas dans les films des « années 30-50 ». D'ailleurs, on peut même affirmer que les adolescents n'avaient pas trop leur place non plus... Les héros de ces invasions martiennes ou de ces malédictions de la momie étaient presque tous des adultes ou des jeunes premiers avec peu de profondeur. Et pourtant, il y avait tout de même des classes de personnages : le professeur érudit, le policier zélé, la fille du professeur cœur-à-prendre, le jeune loup gominé... Ils sont décrits un peu plus loin et ce sont eux que devront interpréter vos joueurs, toujours prêts à suivre le moindre de vos délires (enfin, pour le coup du fouet, vous êtes allé un peu loin...).

Evidemment le plus difficile est de bien comprendre que nous ne sommes pas dans les années 90. Tout d'abord parce que tout est en noir et blanc. Ainsi, lorsque vos joueurs se décriront, ils ne devront pas dire : « Je suis blonde, je porte un pull angora rose » mais « J'ai les cheveux argentés, je porte un pull gris ». L'univers des personnages étant dépourvu de couleur, vous devrez en tenir compte dans vos descriptions théâtrales, décrivant « l'horrible monstre grisâtre animé image par image, avec ses 20 yeux noirs et ses tentacules grises aux tâches grises foncées ».

Il en va de même avec les Victimes elles-mêmes. Si à notre époque les filles nues sous la douche sont devenues monnaie courante dans les films d'horreur à petit budget, dans les années 40, on ne pouvait se permettre de montrer des poitrines en gros plan. Tout juste pouvait-on filmer le baiser fougueux de deux amants sur un fond de violon interminable. Les relations entre les personnages étaient bien plus respectueuses, romanesques et les injures quasi-absentes (en fait à part : « quelle saloperie cet écrevisse géant », les autres étaient proscrites pour ne pas choquer les âmes bien pensantes et monsieur le pasteur).

Les hommes portaient le costard, la cravate, le chapeau mou et le pardessus. D'ailleurs on pouvait ainsi facilement les distinguer des « mauvais garçons » qui eux, ne portaient jamais la cravate. Ils avaient souvent la moustache, les cheveux gominés et on avait du mal à les apercevoir lorsqu'ils jouaient au poker à force de fumer comme des pompiers. N'oubliez pas non plus que les hommes avaient toujours la voix grave, buvaient beaucoup de whisky et n'hésitaient jamais à tirer dans un monstre, ayant du mal à jouer la peur face à des créatures en pâte à modeler ou en matelassé.

Les femmes étaient distinguées, avaient les cheveux longs, portaient la robe, une veste de fourrure et appréciaient manier élégamment le porte-cigarette. Elles avaient de plus une force capacité à hurler des secondes durant, avec des gestes de panique du plus bel effet.

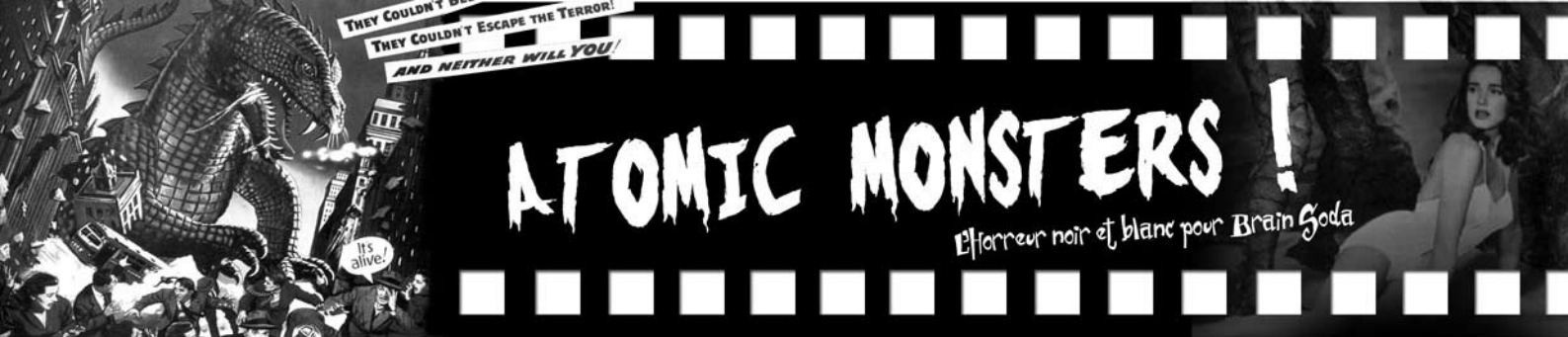
Voilà pour les clichés que vous pourrez utiliser à loisir durant vos parties.



Et les effets spéciaux ?

Est-il besoin de préciser qu'ils étaient plutôt simples ? Si on excepte les superbes animations de Ray Harryhausen, les films des années 30-50 étaient surtout l'empire des maquillages en tous genres. Prothèses, faux nez, fond de teint et costume extravagant constituaient la panoplie de tout monstre cinématographique. Si les films de grandes maisons comme Universal proposaient des monstres soignés, il y avait déjà des petits producteurs moins fortunés, des réalisateurs moins talentueux (vous) ou des maquilleurs dépourvus de sens artistique pour fournir toute une galerie de créatures pathétiques (balles de ping-pong à la place des yeux, perruque mal collée, costume de gorille albinos cousu par Tante Gladys...). Les joueurs seront donc confrontés à des créatures bien Z avant l'heure ! N'hésitez pas à en rajouter pour bien faire comprendre que le méchant a quand même bien du mal à avancer dans sa combinaison en tissu peint (et grise, donc).

Là où les scènes deviendront jouissives, c'est lorsque vous ferez intervenir des monstres géants. Ah ! Il est loin le temps où l'image de synthèse sera inventée ! Du coup on se contentera d'abeilles filmées en gros plan puis projetées sur un écran situé derrière les figurants. Ou bien d'une gigantesque pince en plastique mal animée, saisissant au bout de 10 minutes une



femme effarouchée dans un remake de King-Kong (mais façon « L'horreur vient des profondeurs »). Certains préféreront les maquettes, ou peindre directement le monstre sur le décor. Les jets de laser ou de désintégration seront réalisés en grattant directement la pellicule. Et que dire de la voiture de police du petit Jonathan, filmé en gros plan par son père alors qu'un acteur avec un pied de monstre en mousse viendra la piétiner ? Combien de jouets seront ainsi sacrifiés sur l'autel de vos films fantastiques ? Si au moins vous réalisiez des épisodes de la 4^{ème} Dimension, on pourrait trouver ça bien !

Mais non, vous avez choisi la voie d'Ed Wood et il va falloir assumer. En règle générale, les scénarios ne sont pas des plus complexes (« Oh, un monstre, il faut le détruire ! Je suis sûr que ce sont les communistes qui ont fait le coup ! ») et les happy-ends (presque) toujours au rendez-vous. Le rythme de ces films étant toujours plus lent, il ne vous sera pas nécessaire de décrire trop de scènes ou de produire des « montages » rapides et compliqués. On peut passer plusieurs minutes sur un dialogue sans intérêt, ni rebondissement, ça ne dérange strictement personne. En réalité, c'est même mieux si c'est un peu ennuyeux par moment, ça a le mérite de rallonger le film. On faisait pas de Matrix à l'époque.

De plus, tous les personnages peuvent s'en sortir à la fin du métrage. Plus besoin de trucider les PJs les uns après les autres !

Enfin, n'oubliez surtout pas que les plus forts, ce sont les américains... Sauf si vous réalisez un film avec Dracula, où là, on s'en tape un peu du patriotisme d'après-guerre.

Maintenant que vous avez saisi les petites ficelles d'Atomic Monsters, nous allons pouvoir passer à la présentation du casting de cette production, « où le spectateur n'ayant pas peur, gagnera 1000 dollars. Frisson assuré ! » (William Castle).

CREER UN PERSONNAGE DANS ATOMIC MONSTERS !

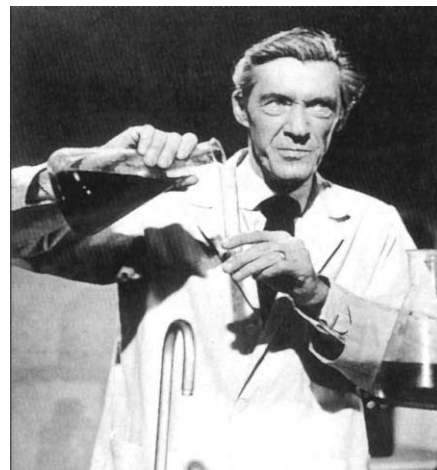
La création d'un personnage dans Atomic Monsters est similaire à celle de BRAIN SODA (répartition de points, minimas, maximas, avantages et défauts...) à ceci prêt que chaque joueur doit répartir **28 points** dans les caractéristiques et **35 points** dans les compétences.

Ci-après vous trouverez les descriptions des différentes classes de personnages, ainsi que leurs nouveaux goodies et baddies.

CLASSES DE PERSONNAGES

LE SCIENTIFIQUE

Il est un élément central des films des années 30 à 50 et ce pour deux raisons : soit c'est celui qui crée le monstre, soit c'est celui qui aide les héros à s'en débarrasser. Face aux progrès de la science et à la bombe atomique, le savant est perçu comme un individu prêt à tout pour accomplir ses desseins, aussi idiots soient-ils. Plus vicieux qu'un simple « savant-fou », le scientifique est persuadé de sauver l'humanité en croisant des singes avec des pieuvres ou en irradiant une mante religieuse avec des rayons Gamma. Il est toujours un individu respectable et respecté. Même après que son hamster ait ravagé la ville, on ne lui tiendra pas rigueur d'y être allé un peu fort sur l'hormone de croissance.



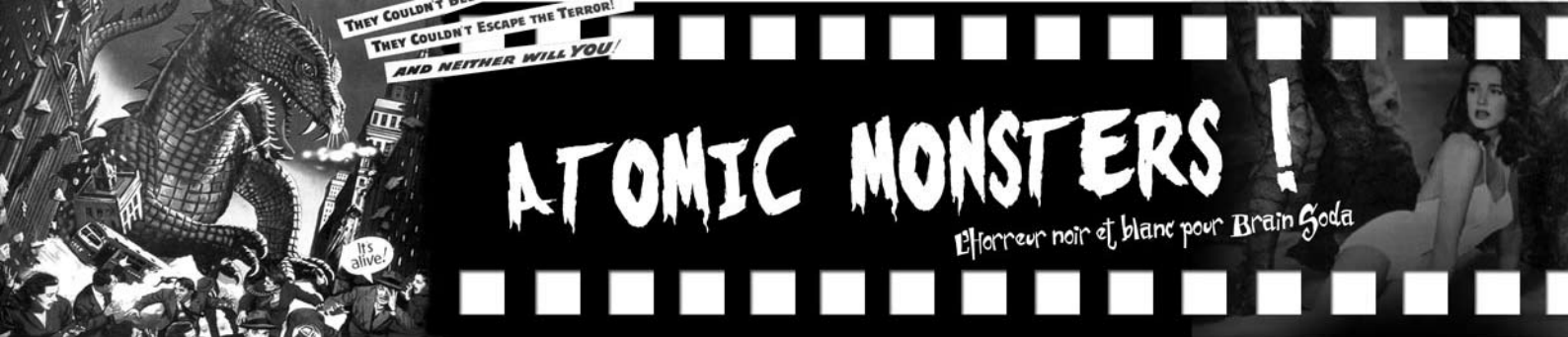
Goodies :

***Blouse blanche** : comment reconnaître le scientifique sans cette incontournable blouse blanche qui ne le quitte jamais ? Toujours d'un blanc éclatant et impeccablement repassée, la blouse blanche permet sans peine de repérer le personnage dans une foule hystérique.

***Cartésien** : le personnage ne croit pas à toutes ces histoires de fantômes ou de vampires. Grâce à cela, il voit la Difficulté baisser d'un rang (Difficile devient Moyen, Moyen devient Facile...) dans ses jets de Tripes ayant rapport avec le « paranormal ».

***Célébrité du fantastique des années 30-50** : vous êtes Lon Chaney, Boris Karloff ou Bela Lugosi... Et figurez-vous qu'on vient de retrouver ce film inédit dans une cave !

***Immunité aux radiations** : une paire de gants et des lunettes suffisent largement pour manipuler de l'uranium en gouttes.



Baddies :

***Expériences scénaristiques à la mords-moi-le-nœud :** pour une raison connue de lui seul, le Scientifique va inmanquablement mettre au point un gaz/sérum/procédé génial qui va servir de prétexte au scénario. Un coup ce seront tous les habitants qui deviendront des morts-vivants, un autre ce seront ses lapins qui commenceront à muter...etc.

***Ancienne star du mime d'avant-guerre :** le personnage a décidément bien du mal à s'adapter au cinéma parlant, en faisant toujours trop dans la gestuelle grandiloquente et théâtrale. Il faut le voir cacher son visage de ses mains, dans un geste ridicule joint à un rictus clownesque, pour nous faire comprendre l'horreur de la situation. On se croirait dans « Marcel Marceau contre le Ténia Géant ».

***Excuse scénaristique :** le Scientifique a un rôle précis dans le scénario : trouver la solution. Avant d'atteindre climax du film où il découvrira le moyen de se débarrasser de la chauve-souris suceuse de moelle épinière, les autres joueurs le traîneront comme un boulet, ne sachant ni utiliser une arme, ni courir le 100 m en moins de 30 minutes.

Restrictions :

Minimum 3 en CERVELLE

Compétences spécialisées (exemples) :

- Manipuler des récipients qui fument dans son Labo (SOU)
- Se servir de son super ordinateur de la taille d'une armoire recouverte de diodes qui dont *bip bip* (CE)
- Placer le mot « atomique » dans une phrase sur deux (BAGOU)

LA STARLETTE

Cette jeune première a toujours un lien de parenté avec le Scientifique ou la Gueule carrée, afin de l'impliquer plus aisément dans l'histoire. Jeune, jolie et bien sous tous rapports, ce personnage ne peut s'empêcher de s'amouracher du « mauvais garçon » sauvant son père des griffes du Communiste à Deux Têtes. Souvent étudiante, elle est la proie privilégiée de toutes les créatures et insectes géants qui ont pour habitude de la kidnapper sans demander de rançon.

La Starlette n'est pas forcément une blonde à forte poitrine, elle boutonne toujours bien son chemisier et

porte de ravissants souliers vernis. Sans oublier qu'elle joue très bien du hautbois pour sa si gentille grand-mère.



Goodies :

***Vie rose bonbon :** la Starlette semble toujours sortie d'un conte de fées. Belle, douce et polie, elle est issue d'une famille pieuse et bourgeoise, habitant un quartier aisé de Sodaville. Elle fait de brillantes études, danse fort bien au bal et possède un super chien qui ramène la ba-balle.

***Tempus Fugit :** étonnamment, lorsqu'une créature se met à poursuivre le personnage ou tente de la tuer, elle se met à agir plus lentement. Elle prend un temps fou pour s'approcher de la fille les bras en avant (lui permettant ainsi de pousser des petits cris aigus), est toujours surprise lorsqu'elle s'apprêtait à kidnapper la Starlette, s'émeut du physique de la jeune première... Bref, tout le temps nécessaire pour la buter à la dynamite cette grosse saloperie.

Baddies :

***Opérée de la libido :** époque oblige, la Starlette n'a jamais de pensées impures pour le sexe masculin, apprécie les gentlemen et fait bien attention que sa nuisette ne soit pas transparente... Tout en s'habillant de jupes courtes, parce que c'est la mode.

***Victime désignée :** voir Brain Soda page 30.

***Doublure :** voir Brain Soda page 25.



Restrictions :

Minimum 3 en BAGOU

Compétences spécialisées (exemples) :

- Porter un pull angora (BAGOU)
- Hurler pendant 2 minutes sans reprendre son souffle (MU)
- Etre au mauvais endroit, au mauvais moment (BDN)

LA GUEULE CARREE



Shérif ou militaire, ce personnage sait se battre et le montrera à de nombreuses reprises dans le film. Il n'hésitera pas à saisir le tentacule à pleine main en se roulant dans la boue ou à viser le Tourteau Fromager de 30 pieds. Chef incontesté du groupe de personnages, il a le sens de l'ordre et de l'honneur, faisant tout son possible pour

repousser toutes ces horreurs en dehors de sa ville. Lui, c'est un putain d'américain, un vrai !

Goodies :

***Coup de poing qui tue :** les bagarres dans les années 30 à 50 étaient rarement longues ou rapides. Il n'y avait pas de ralentis, de projections de karaté ou de coup de pied sauté dans les burnes. Un ou deux coups de poings bien sonores, façon boxe, suffisaient à mettre un adversaire K.O. Etant l'homme d'action du film, la Gueule Carrée frappe donc très fort (dégâts du coup de poing : +2).

***As de la Winchester :** bonus de +2 en Armes à Feu.
« Bon sang, j'ai bien fait de bosser dans un ranch... »

Baddies :

***Patriote :** est-ce la séquelle de la Seconde Guerre ? Toujours est-il que le personnage n'arrête pas de nous seriner les oreilles avec ses « Dieu protège l'Amérique » et autres « On se moque pas de l'honneur du Texas ! ».

***Bruitages foireux :** les coups de poing de la Gueule Carrée font des « kaboom » ridicules et sa carabine des « plonk » pathétiques.

***Costume collant :** la Gueule Carrée ne quitte jamais son uniforme, des fois qu'on pourrait oublier sa profession.

Restrictions :

- Minimum 2 en MUSCLE
- Minimum 3 en TRIPES

Compétences spécialisées (exemples) :

- Tirer avec conviction sur une peluche d'araignée géante (TRI)
- Ne jamais recharger son fusil tant que le script ne l'exige pas (BDN)
- Avoir une gueule de gâteau, entre Georges Bush et Hannibal Smith (BAGOU)

LE REBELLE

C'est le « mauvais garçon », le jeune loup gominé qui aime rouler à 60 km/h sur les roues désertes du Massachusetts. Un peu plus tard, il écouterait certainement du « rock n' roll » et emmènerait les filles dans les drive-in. Pour le moment, il n'aime pas les études et préfère les copains. Il a des manières de voyou et fait peur aux vieilles dames lorsqu'il court après les pigeons.

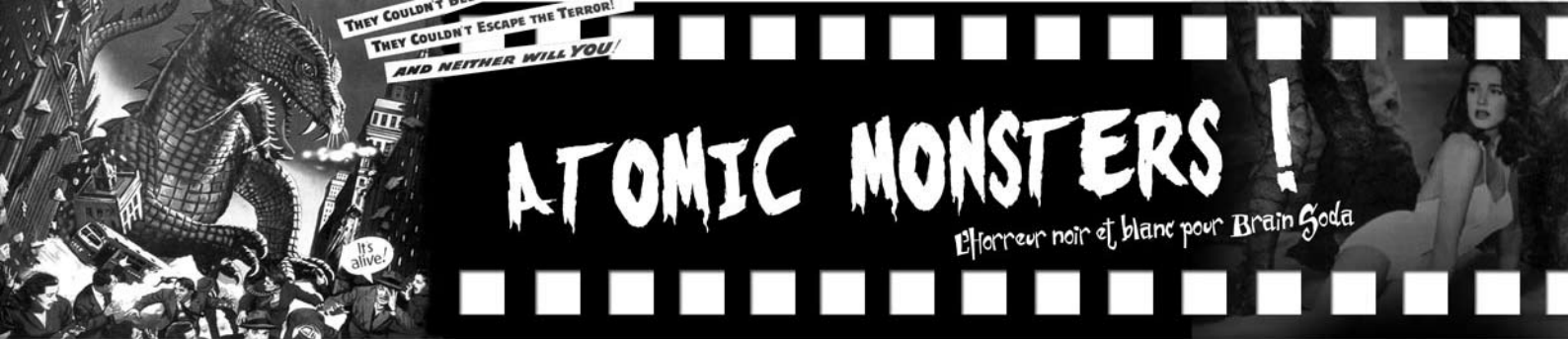
Il est beau garçon et fera certainement succomber la Starlette au bal des Sirènes.



Goodies :

***Conduite sur « fond bleu à l'ancienne » :** le Rebelle est plutôt doué pour conduire une voiture à vive allure dans un studio, avec la route qui est projetée sur un écran derrière lui (bonus de +2 en Conduite Voiture).

***Filou :** le personnage sait faire tout ce que la morale



réprouve et ce dont tous les autres personnages sont incapables : voler un porte-feuilles, crocheter une serrure, tirer la glace d'un gamin, faire des moustaches à Oncle Sam, rentrer dans une église sans faire le signe de croix ... Quelle jeunesse décadente !

Baddies :

***Problèmes existentiels :** « tu vois, la vie, c'est pas facile tous les jours. J'ai jamais connu mon père et ma mère était jamais là. Alors j'ai tout donné dans le baseball... jusqu'à ce que je me casse une jambe lors d'un match en 1948... »

***Faux jeune :** l'acteur incarnant le Rebelle n'en est pas un lui-même. Ça se voit tout de suite... Plutôt du genre calme et rangé, il doit incarner un véritable rôle de composition, connaissant fort mal les manières des « jeunes d'aujourd'hui ». Il en fait trop, surjoue, ses répliques tombent à plat. Il est minable.

***Copains rebelles :** tout comme chaque rebelle qui se respecte, le personnage fait partie d'une bande. Ces derniers sont sournois, lâches, voleurs et jouent réellement comme des pieds. Il arrivera un moment où le personnage choisira de les quitter, réalisant à quel point ils sont insignifiants au contact de la Starlette ou de la Gueule Carrée. Ils deviendront du coup ses ennemis.

Restrictions :

- Minimum 3 en BAGOU

Compétences spécialisées (exemples) :

- En imposer, malgré son look de gringalet (BAGOU)
- Devenir de plus en plus intelligent au fil de l'histoire (CE)
- Faire des trucs que sa pauvre mère réprouve (CE)

LE DETECTIVE PRIVE

Inséparable de son éternel imper, le Détective privé passe ses journées dans la pénombre de son bureau, à se siffler des verres en pleurant sur la photo de son chien, mort sur le front. Entre policier et « mauvais garçon », le détective est quelqu'un dont on se méfie, malgré ses puissants talents d'investigation. Beau parleur, séducteur et bagarreur, ce personnage a du style, même la tête coincée entre les dents du monstre.



Goodies :

***Poïvrot lucide :** le détective peut se siffler douze verres de whisky pendant une scène sans rien perdre de sa verve. En fait, il n'est bourré que lorsque le script l'exige. Dans les autres cas, il est tout simplement insensible aux effets de l'alcool.

***Raccourci scénaristique :** le Détective est un sacré investigateur. Lorsqu'il mène l'enquête, il ne laisse rien au hasard mais pas mal d'éléments dans le flou. En effet, comment a-t-il compris que le Docteur Grant est responsable de ce massacre, simplement en observant une allumette à la loupe ?

On s'en fout, l'important étant d'avancer dans l'histoire (+2 en Investigation ou toute compétence d'enquête).

***Gentleman :** voir Brain Soda page 22.

Baddies :

*** Yeux de merlan frit :** le regard du Détective est loin d'être pétillant. Une tête de veau est plus joviale.

***Réplique obligée :** viendra forcément un moment dans le film où le Détective abordera son passé d'ancien combattant et taillera un costard aux japonais/russes/nazis qui lui ont collé cette balle dans la jambe.

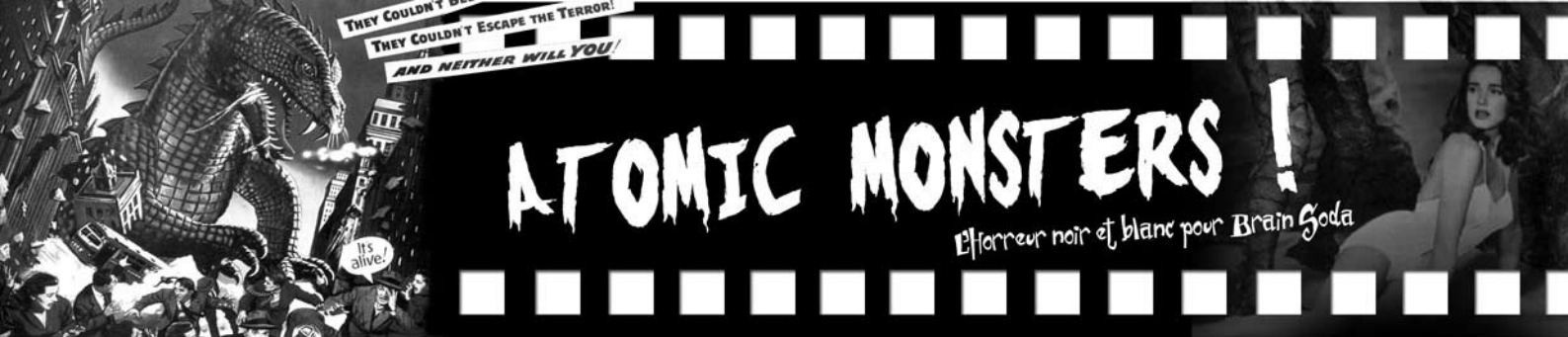
***Doublage son :** voir Brain Soda page 25.

Restrictions :

Minimum 2 en Bordé de Nouilles

Compétences spécialisées (exemples) :

-Se prendre pour Humphrey Bogart dans « Casablanca



contre l'homme Pizza » (BAGOU)

-Ne jamais faire le ménage dans son cabinet de détectives (CE)

-Perdre son coéquipier de façon horrible et noyer son chagrin dans l'alcool (BDN)

LA VEUVE NOIRE



C'est la Greta Garbo du film, la femme mûre et sensuelle qui franchit la porte du cabinet de détective. Toujours vêtue de noir et d'une mantille cachant ses superbes yeux gris azur, elle en sait toujours plus qu'elle ne veut bien l'avouer. Menteuse et manipulatrice, elle cache un lourd secret que tout le monde finira par découvrir. Elle n'aura alors pas d'autre choix que de mourir ou tomber dans

les bras du beau mâle de service, offrant au spectateur un baiser passionné derrière une incrustation « THE END ».

Avec un solo de piano ou de violon en fond sonore, évidemment.

Goodies :

***Regard de braises :** on arrête plus les gros plans, tout le reste semble plongé dans l'obscurité. D'ailleurs c'est le cas, la lumière n'éclairant que le visage de l'actrice afin de mieux faire passer sa beauté et sa sensualité (+2 en Charmer, Séduire...etc.).

***Connaissances multiples :** la Veuve Noire fait partie de plein de milieux à la fois, selon les besoins du scénario. Un coup on la croitera au bras d'un chef de la Mafia, le lendemain dans un dîner du Maire, le surlendemain à une vente de charité pour les petits lépreux...

Baddies :

***Star du Music-Hall :** avant de jouer dans ce film, l'actrice incarnant la Veuve Noire était d'abord une chanteuse de Music-Hall avec une petite notoriété. Devinez qui va se sentir obligée de nous pousser la chansonnette, sur un ton suave, sur la scène d'un petit

cabaret enfumé de Chicago ?

***Robe handicapante :** la Veuve Noire ne connaît pas les jupes courtes, les pantalons et les talons plats. Il faut toujours qu'elle porte de longues robes noires, des talons hauts, des chapeaux et des trucs en plumes. Oh oui, c'est vachement distingué, mais lorsque t'as la Créature du Marais au cul, tu risques franchement de te viander dans les escaliers.

***Haleine de cow-girl :** on comprend mieux pourquoi l'acteur grimace quand il l'embrasse.

***Ressort dramatique :** la Veuve Noire possède un secret pour relancer l'intrigue : en vérité, c'est ELLE qui a tué le professeur, elle sait QUI a tué le professeur, elle a vu LA créature du professeur...etc.

Restrictions :

Minimum 3 en BAGOU

Compétences spécialisées (exemples) :

- Marcher d'une façon suave (BAGOU)
- Fuir d'une façon suave (BAGOU)
- Mourir d'une façon suave (BAGOU)

L'ERUDIT

Bibliothécaire, libraire, spécialiste du paranormal, l'Erudit est un personnage emblématique. Là où le Scientifique est cartésien à l'extrême, l'Erudit est prêt à croire à l'incroyable, trouvant toujours une solution dans ses bouquins. C'est à lui que nous devons les dialogues les plus longs et ennuyeux, lorsqu'il nous explique à coup de formules mathématiques l'origine de ces Ténias Martiens.

Ce personnage a toujours un physique âgé, une barbe blanche lui donnant de la prestance. Il cite le plus grands philosophes de l'antiquité, fume la pipe et ne se préoccupe pas des greluches ou des scènes de baston. Il est plus assez souple.





A noter que l'acteur interprétant ce rôle fera sans doute par la suite une petite carrière à la télévision américaine, présentant ces fantastiques émissions sur le fantastique en deuxième partie de soirée (et ce, des années avant Elvira).

Goodies :

***Bibliothèque universelle :** « Vous voulez savoir quelle est cette créature ? J'ai justement un livre qui en parle... ». Du traité sur les mouches vertes en passant par la démonologie, les extraterrestres ou le simple manuel de plomberie, l'Erudit a tout dans sa minuscule bibliothèque de (pourtant) seulement 50 ouvrages choisis par l'accessoiriste.

***Manoir :** l'Erudit vit dans un manoir lugubre à l'extérieur de la ville, que tout le monde croit hanté. Il dispose d'une petite fortune personnelle et du nécessaire anti-monstre (pieux, balles en argent) mais vit désespérément seul. Faut dire que ça sent le vieux aussi...

Baddies :

*** Hurluberlu :** le personnage a une réputation de fantasque dans sa ville. Tout le monde le considère comme une personne étrange et folle qui devrait être internée.

***Monopolisation du spectateur :** l'Erudit est capable de tenir un discours de 10 minutes, ennuyeux à mourir, et sans que personne ne comprenne quoi ce soit. Prévoyez un joueur pas laconique pour ce rôle.

***Idées à la con :** « Il nous suffit de nous rendre dans le nid de cette tarentule géante pour y mettre le feu, c'est très simple ! ». Voir Brain Soda page 26

Restrictions :

Minimum 2 en CERVELLE
Minimum 2 en PSY

Compétences spécialisées (exemples) :

- Avoir une mallette remplie du matos anti-monstres (CE)
- Fumer la pipe en faisant semblant de réfléchir (BAGOU)
- Bien boutonner son petit gilet sur son gros bide (SOU)

LE MONSTRE

Et oui, le monstre peut aussi être un héros ! Les « I was a Teenage... » en sont un bon exemple. Produit d'une expérience ratée, le Monstre est tel Dr.Jekyll et Mr.Hyde, cachant son vrai visage à ses proches pour ne pas les effrayer. Mais lorsque la nuit tombe, son corps change, son visage se recouvrant de poils de yack collés à la main, de fausses dents rendant ses répliques incompréhensibles et d'un faux nez en latex disproportionné. Il devient alors le fameux « Monster Man », tuant ses victimes en les secouant comme un appareil de musculation électrique vendu par Lova Moor.



Goodies :

****Monstre :** règles similaires au Teenage Monster, sauf qu'il n'est pas nécessairement gentil pendant ses phases de transformation (voir Brain Soda page 24). A noter que le monstre peut être interprété par Paul Nashy s'il s'agit d'un vampire ou d'un loup-garou (alors ça c'est typiquement le clin d'œil cinématographique incompréhensible pour les non initiés, désolé)...

Baddies :

***Objectif nul :** le monstre n'a pas de but précis (tuer, manger...) ou lorsqu'il en a un, ce dernier est sans originalité : épouser la Starlette, se venger du Scientifique, piquer la caisse du Rebelle, trouver un remède à son acné radioactive...

***Maquillage de merde :** voir Brain Soda page 28.

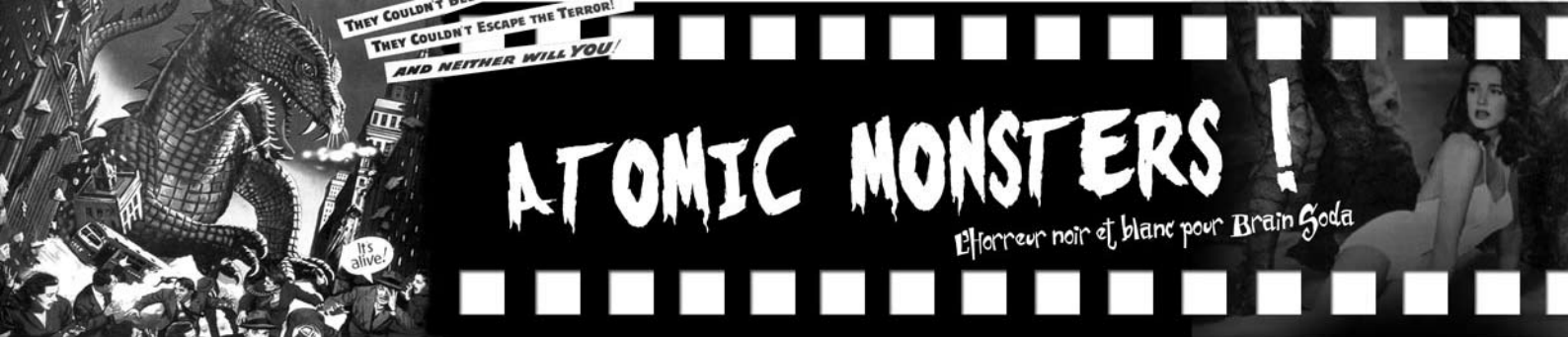
***Doublage son :** voir Brain Soda page 25.

Restrictions :

Selon le type de créature.

Compétences spécialisées (exemples) :

- Hurler sa douleur (BAGOU)



- Terroriser tout le monde avec son masque pourri (BAGOU)
- Tuer les gens prévus dans le scénario (CE)

LE FAIRE VALOIR



Sous ce terme sont regroupés tous les personnages servant le récit ou amenant les intrigues secondaires sur un plateau. On y trouve l'éternel comique de service, toujours prêt à lancer un bon mot ou à glisser sur une peau de banane pour faire rire le spectateur. Le journaliste, faire-valoir courant, gênant toujours la progression des héros

avant de se joindre à eux pour le combat final. Enfin l'afro-américain, régulièrement cantonné à un rôle de fermier, chauffeur, cuisinier, livreur... Manque presque plus que les champs de coton et le gospel.

Goodies :

***Comique :** bien avant Abbot et Costello, le personnage était un vrai comique du film d'épouvante. Il est toujours prêt à faire un gag avec une tarte à la crème ou en repompant la gestuelle de Chaplin sans vergogne. Faut dire que c'est drôle le coussin péteur sous le cul de l'Homme mouche.

***Homme à tout faire :** il arrive toujours un moment dans l'histoire où le Faire-valoir sert à quelque chose (c'est d'ailleurs pour cette unique raison qu'il est dans l'histoire). Une fois par partie, le personnage a droit à une réussite automatique dans l'action de son choix et ce, même s'il ne possède pas la compétence (« Mon dieu Otswongo, j'ignorais que tu avais étudié la paléontologie »).

Baddies :

***Boîte de thon :** d'où vient le Faire-valoir ? Qu'aime-t-il ? A-t-il des peurs ? Des envies ? Une famille ? On s'en tape comme de l'an 40... Son background est tout simplement inexistant, n'étant pas le personnage principal de l'histoire (qui lui, a droit à deux lignes d'historique).

***Chair à monstre :** s'il y a bien quelqu'un qui doit se

faire dévorer par la créature avant la fin, c'est bien le Faire-Valoir !

*** Acteur au rabais :** voir Brain Soda page 24. A noter que le personnage est tout simplement incapable d'interpréter correctement son rôle et ce, dans les moindres petits détails. Exemple : le journaliste qui a du mal à taper à la machine, le cuisinier ne sachant visiblement pas couper une volaille...

***Traître :** si Dracula a besoin d'une âme damnée ou d'un espion pour épier les personnages, c'est pas la peine de chercher plus loin...

Restrictions :

Aucune

Compétences spécialisées (exemples) :

- Chanter du blues au coin du feu (BAGOU)
- Ne rien dire d'excessivement intéressant (BAGOU)
- Faire très mal le cadavre retrouvé derrière la centrale atomique (CE)

SODAVILLE EN 1950

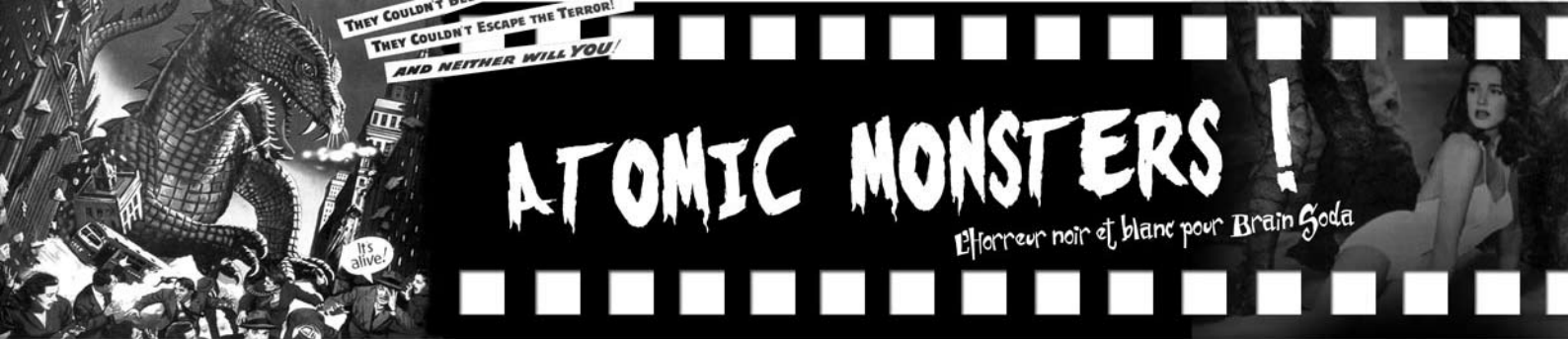
On ne présente plus cette charmante bourgade où se déroulent nombre d'aventures de Brain Soda, et à qui un supplément a été consacré. Mais à quoi ressemblait Sodaville de 1940 à 1950 ?

Et bien... pour tout dire... A n'importe quelle ville, le réalisateur de l'époque ne montrant jamais grand-chose de cet endroit mythique. Il faut dire qu'à l'époque, on se contentait de plans fixes et les plans larges en hélicoptère étaient inexistantes. Pour être tout à fait honnête, on peut même dire que les scènes en extérieur étaient réservées aux fuites désespérées face aux monstres géants ou aux courses poursuivies en tractions avant. Les autres scènes, quant à elles, étant systématiquement réalisées en studio.

Du coup Sodaville ne dévoilera jamais que les murs blancs de ses rues et les quelques boutiques ordinaires de l'avenue principale. Dès que les joueurs pénétreront dans une forêt ou un cimetière, la brume paraîtra artificielle, les arbres sonneront creux et les caveaux seront entièrement réalisés en bois peint à la main par le chef-menuisier.

Bref, Sodaville sera à mi-chemin entre le studio et le décor de théâtre, les murs des maisons tremblant à chaque ouverture de porte.

Ah oui Marcel, ça fait envie !



SCENARIO

LE CONTINENT DES HOMMES PYGMEES

Un film de Bob Clark (1955)

NOTRE AVIS : un an après l'emblématique « Godzilla » d'Inoshiro Honda, le tâcheron Bob Clark nous livre un curieux compromis entre film d'aventure, d'épouvante et inquiétude face à la montée de la puissance atomique. Le film trace les aventures d'une équipe d'explorateurs découvrant une tribu de nains ridicules mais gentille, cachés au fond de la terre d'une montagne indonésienne, et luttant contre des scorpions géants engendrés par les retombées d'hiroshima.

Sans le savoir à l'époque, Bob Clark venait de démontrer les risques des manipulations génétiques : lorsqu'on croise Tarzan, King-Kong, Godzilla, Freaks, Voyage au centre de la Terre et le Peuple de l'Enfer, faut pas s'attendre à recevoir un oscar...

SYNOPSIS : faisant partie d'une expédition chargée d'explorer l'étrange montagne de Li-Pang, sur une île d'Indonésie, les joueurs vont découvrir l'existence d'un monde souterrain inconnu. Ce dernier, véritable continent perdu, est habité par des individus de petite taille qui luttent depuis des années contre des créatures monstrueuses. Coincés au cœur de cette cité à cause d'un éboulement, les joueurs apprendront à connaître leurs nouveaux amis et devront les défendre contre les créatures radioactives et un vil explorateur convoitant l'or de ces Mimi Mathy préhistoriques.

LES SECONDS ROLES PRINCIPAUX

- **PROFESSEUR ALAN MEADOWS :** c'est le chef de cette expédition dont le but se perd joyeusement dans la brume du récit. Disons qu'il a formé un groupe de brillants chercheurs, érudits, filles de chercheurs, fils d'érudits, gueule carrée pour protéger les filles des chercheurs et les fils d'érudits, afin de localiser le temple mythique de l'Ang-Ar-Impur-Ja. Ce lieu légendaire, décrit sur une antique tablette d'or, cacherait des richesses incroyables et d'autres trucs brillants indispensables au musée de Londres. Plutôt grand et sec, toujours impeccablement vêtu dans un style colonial, le Professeur Meadows est quelqu'un de droit et juste.

- **DOCTEUR JACK CORTO :** vénale et retors, le Dr Corto n'est intéressé que par le métal précieux se terrant au cœur de la cité interdite de l'Ang-Ar-Impur-Ja. Dès le début du métrage, le spectateur aura compris qu'il s'agit d'un traître, ce dernier ne cessant de rouler un œil glauque derrière son monocle en poussant des petits rires sadiques. Mais les joueurs n'y verront que du feu... Du moins jusqu'à ce que ce sinistre personnage décide de les tuer afin de garder l'or des pygmées pour sa pomme. Il est pas gentil avec les petits faut dire.

- **BIG MOUSSA :** ce grand noir d'1m90 au physique massif et vêtu de peaux de léopards est l'archétype même du faire-valoir, prétendument ami de longue date du Professeur Meadows à qui il a sauvé la vie en Afrique. Se battant à l'aide d'une imposante machette et limitant ses répliques à quelques lignes, Big Moussa est doté d'une force incroyable et sera prêt à se sacrifier pour que les joueurs finissent le scénario correctement. A noter qu'il peut éventuellement être incarné par un joueur si ce dernier le désire....

LES SECONDS ROLES SECONDAIRES

- **LES PORTEURS INDONÉSIENS :** au nombre de 6, ils sont là pour tomber dans les précipices, se prendre des rochers en carton sur la tronche et mourir entre les pinces étrangement molles des scorpions géants.

- **LES PYGMÉES DE L'ANG-AR-IMPUR-JA :** 12 personnes de petite taille ont été recrutées pour incarner ce rôle dans le film. Vêtus de pagne et d'une peinture blanche recouvrant leur peau, ces derniers sont sensés incarner les sympathiques descendants d'une civilisation atlante disparue. Se contentant de mimes et borborygmes inconnus, les Pygmées disposent d'une gigantesque cité tout en plâtre, et d'un somptueux trésor qu'on apercevra durant un plan fugitif. A noter que certains mourront pendant les scènes d'action, mais n'hésiteront pas à réapparaître durant les plans suivants pour compenser un effectif aussi réduit que leur verticalité.



LES SCORPIONS GEANTS

J'ose espérer que vous n'avez pas oublié que nous sommes dans un scénario pour Atomic Monsters ? Nous sommes toujours en 1955 et il est impossible de réaliser de gros scorpions en images de synthèses. Les joueurs devront donc affronter des scorpions récupérés sur des documentaires animaliers et filmés en gros plan, ainsi que « Ronny » : une tête de scorpion en plastique dotée d'une grande pince en caoutchouc articulée par deux accessoiristes.

Bref, une horreur à vous glacer le sang...

TIMELINE

Le scénario commence dans le bureau du Professeur Meadows. Ce dernier, la fameuse tablette à la main, explique aux joueurs ce qui les amène ici... N'hésitez pas à faire long, les montages à la Mc Tiernan on ne connaît pas encore. De la même manière, évitez les flash-back, enchaînements brusques et plans surréalistes. Ce n'est pas l'époque !

« Cette précieuse tablette a été retrouvée aux larges de l'île de Li-Pang, en Indonésie. Elle révèle l'existence d'un temple disparu, nommé l'Ang-Ar-Impur-Ja qui semble être l'œuvre des descendants de l'Atlantide (soupir dans la salle). Ce temple, d'après mes calculs, se cacherait au cœur de la montagne de Li-Pang et j'ai décidé d'organiser une expédition afin de découvrir les secrets qu'elle recèle. »

Suit quelques gros plans de cartes, photos de montagne et autres regards émerveillés de l'assistance dans une absence totale de fond sonore (le jazz, c'est chiant faut dire).

« Je vous propose donc de m'accompagner... blabla... bla... bla ». De toute façon ils ont pas le choix, c'est dans le script et on a rien d'autre à faire ce soir que ce foutu scénar Brain Soda.

L'ARRIVÉE ET LES KILOMÈTRES À PIED

Après un rapide plan de l'aéroport durant lequel un joueur pourra peut-être nous gratifier d'une scène romantique, embrassant sa bien aimée avec son écharpe dans le vent, les joueurs arriveront rapidement sur l'île de Li-Pang. Comme il se doit, le spectateur pourra suivre le trajet de l'avion à l'aide d'un joli trait sur une carte du monde, destiné à parfaire les connaissances des américains en géographie. Manque de pot, l'Indonésie ne sera pas au bon endroit. Mais l'accessoiriste ne sera pas

viré, ce dernier ayant des liens avec la mafia...

Les joueurs débarqueront bel et bien en Indonésie pour tous les plans en extérieur mais seront téléportés dans un studio d'Hollywood dès qu'ils franchiront une porte ou un temple disparu.

Des porteurs locaux seront rapidement mis à leur disposition et ils pourront entamer leur voyage, non sans avoir provoqué une bagarre avec des voyous dans un bouge indigène. Une vraie scène d'action super pas spectaculaire avec trois châtaignes et deux marrons, sans coup de latte au ralenti. On rigole, on s'amuse !

Le voyage au cœur de la forêt indonésienne jusqu'à la montagne pourra donner lieu à quelques intrigues secondaires : un joueur/joueuse (Starlette si possible) attaquée par un serpent, l'attaque d'une panthère sauvage, la chute d'un porteur indonésien dans un lac rempli de crocodiles (« Ah c'est rude, il avait nos gourdes »), Big Moussa soulevant un tronc d'arbre pour libérer la jambe d'un joueur, les premiers soupçons envers Jack Corto après la disparition d'une tranche de rosbief, la chute d'un porteur indonésien dans les sables mouvants... (bon sang, c'est sacrément dangereux la forêt indonésienne en 1955 !).

LA MONTAGNE

Après quelques jours passés dans cette jungle et une fois que vous ne saurez plus quoi inventer pour éviter que les joueurs s'emmerdent, ils arriveront au pied de la montagne Li-Pang (en réalité un volcan endormi). Après avoir effectué son ascension sur des chemins escarpés (je connais un porteur indonésien qui va inventer le parapente en sac à dos moi), ils parviendront jusqu'à une grotte décorée de signes étranges... Au fond de celle-ci, un couloir rocheux disparaîtra dans les profondeurs de la terre...

Alors qu'ils tenteront de voir ce qui se cache au plus profond de ce volcan, ils seront surpris par les Pygmées qui les menaceront de leurs lances. Ne pouvant résister face à tant de sauvages impressionnants, ils seront désarmés et emmenés jusqu'à la splendide cité de l'Ang-Ar-Impur-Ja en plâtre et en carton. Jack Corto aura une lueur malsaine dans le monocle tandis que Meadows sera fasciné par cette civilisation disparue, barbant un peu plus le spectateur avec ses théories sur l'Atlantide.

Les joueurs penseront certainement que ça manque de cul, et ils n'auront pas tort.



L'ATTAQUE

Alors que les joueurs seront enfermés dans un cachot entièrement conçu avec des fausses pierres dans un studio, des cris aigus leur parviendront de l'extérieur. A travers les barreaux de leur geôle, ils observeront les Pygmées aux prises avec des Scorpions géants effrayants (kof... pardon). Ce sera l'occasion rêvée pour s'échapper... Mais alors qu'ils arriveront dans la grotte pour regagner le chemin de la jungle, la caméra se mettra à trembler, ainsi que les personnages, et des gros rochers en carton viendront fermer l'entrée de la sortie... Enfin l'entrée de la grotte. Le volcan s'étant réveillé, les joueurs seront désormais prisonniers de la cité interdite, coincés entre des nains maquillés et un demi scorpion géant en plastique.

Et dire qu'il y a des pauvres qui se plaignent...

C'EST GENTIL UN NAIN

N'ayant pas d'autre choix que de rebrousser chemin en espérant trouver une autre sortie, les joueurs pourront venir en aide à un Pygmée, blessé et coincé par un scorpion géant. Gageons que les personnages n'hésiteront pas à faire preuve de courage, se faisant du coup un nouvel allié, prompt à convaincre les autres Pygmées de ne pas les enfermer dans une cellule. Après des efforts surhumains pour décrypter leur langue et leurs signes, les joueurs comprendront que les scorpions sont leurs ennemis depuis des années et que ces derniers se terrent près de la seule et unique sortie de la cité (enfin, disons la porte de secours). Les Pygmées sont prêts à les accompagner jusque là-bas mais en échange, les joueurs doivent les aider à terrasser ceux qui barrent le passage... Evidemment, Jack Corto profitera de cette tendre complicité pour découvrir l'endroit où se trouve le trésor de l'Ang-Ar-Impur-Ja. Il n'aura alors plus qu'une idée en tête : sortir seul de la montagne avec son sac de pierres précieuses sur le dos.

HEIN ? QUELLE DYNAMITE ?

Un plan pour terrasser les scorpions sera vite échafaudé. Les Pygmées leur ayant rendu leur matériel, les joueurs penseront logiquement aux bâtons de dynamite qui se trouvent toujours dans le sac de l'explorateur de film d'aventure des années 50. Bref, dans le leur... Mais à leur grande surprise, après une nuit de sommeil et une danse naine autour du feu, ils découvriront que la dynamite et Jack Corto auront pris la poudre d'escampette. Ce dernier compte faire d'une pierre deux coups : il a kidnappé un Pygmée afin qu'il le conduise jusqu'à la sortie. Là, il pense utiliser la dynamite pour dégager un passage entre les scorpions et détruire la porte après qu'il l'ait franchie, empêchant du coup les

joueurs de sortir des entrailles de Li-Pang.

Les joueurs devront faire vite pour rattraper Jack Corto avant qu'il ne soit trop tard.

LE FINAL

Pour rejoindre la sortie, les joueurs devront franchir un pont de singe où le dernier porteur indonésien devrait logiquement tester le saut sans élastique. En guise d'accueil, ils devront affronter deux ou trois scorpions à l'aide de leurs fusils et de la machette de Big Moussa. Le combat sera spectaculaire, bourré d'exploits et de Pygmées morts (par manque d'indonésiens).

Alors que le malfaisant Jack Corto sera proche de la sortie, il se fera attaquer par un scorpion et laissera tomber son dernier bâton de dynamite allumé (et destiné à fermer définitivement l'entrée vers l'Ang-Ar-Impur-Ja) !

Les joueurs seront-ils assez rapides pour ramasser le bâton et le lancer au cœur du volcan, créant du coup un jet de lave détruisant tous les scorpions et sauvant ainsi les Pygmées qui leur seront éternellement reconnaissants ? Ou seront-ils plus lents que Jack Corto qui s'échappera en faisant exploser leur unique chance de survie ? A moins qu'il n'explose tout simplement à la gueule d'un porteur indonésien, mystérieusement rescapé d'une chute précédente ?

Moi quelque chose me dit que tous les PJs vont rentrer chez eux, plein aux as, avec un ou deux nains dans leurs bagages et l'idée de breveter deux ou trois sports extrêmes inventés par des porteurs indonésiens.

THE END

LES SCORPIONS

Muscle : 5 Souplesse : 0 Cerveille : 1 Sens : 1
Tripes : 5 Psy : 0 Bagou : 0 BDN : 1

Compétences : saisir une victime avec sa pince (4), broyer une victime avec sa pince (4), faire un bruit entre le cliquetis et la chasse d'eau (5)

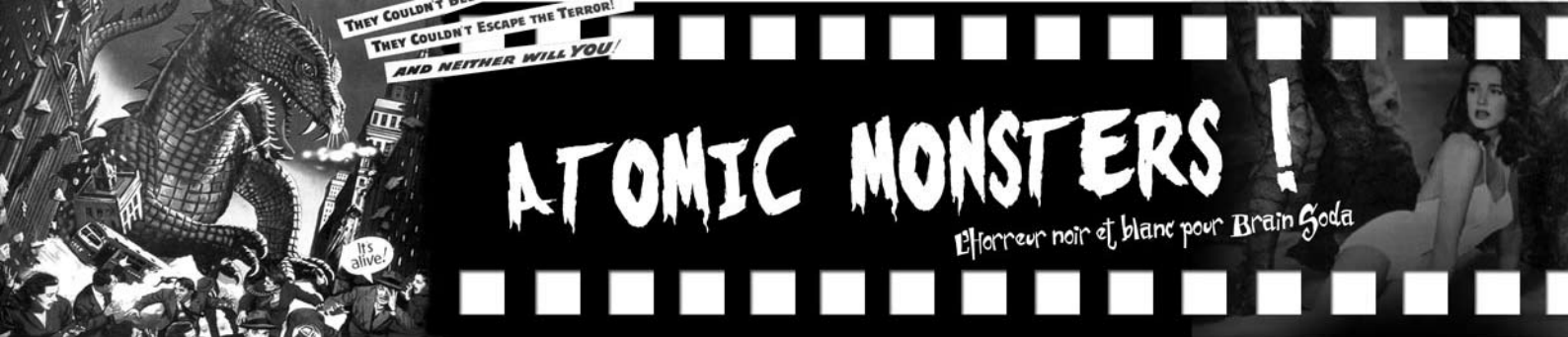
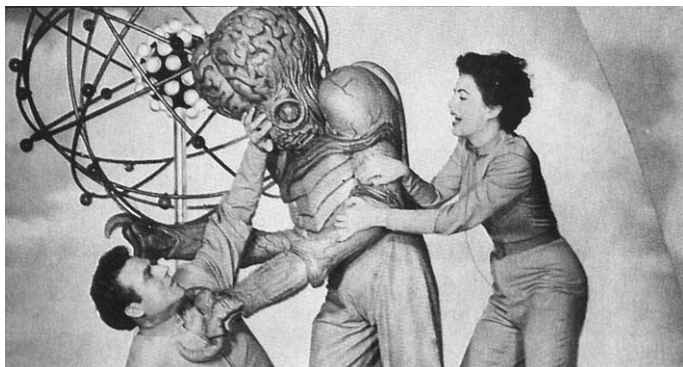


Tableau des Points de Public (spécial ATOMIC MONSTERS !)



POINTS DE PUBLIC

- Scénario de série B	+0
- Bonne interprétation des persos	+2
- Mauvaise interprétation des persos	+1
- Interprétation exécration	+0
- Cascades/Scènes spectaculaires	+1
- Aventure / Exotisme / Porteurs noirs	+1
- Décors super limités	+0
- Scénario bourré de bons clichés	+2
- Scénario bourré de mauvais clichés	+1
- Plaidoyer anti-communiste	+4
- Plaidoyer anti-atomique	+2
- Au moins un monstre géant	+1
- Des extraterrestres de la planète rouge	+1
- Un robot en aluminium qui parle	+2
- Monstre du répertoire classique (Dracula, Frankenstein...)	+1
- Effets spéciaux de Ray Larryhausen	+3
- Effets spéciaux de Ray Ban	+0
- Option porte-jarretelles ("Mon dieu, on voit les pieds de l'actrice, que c'est émoustillant")	+4
- Citation d'un passage de la Bible	+1
- Scènes trop osées	-3
- Suspense/Rebondissements	+1
- Patriotisme	+3
- Antipatriotisme	-5
- Pull angora	+1
- Gueule célèbre (PNJ) ("Lon Chaney est FRANKENSTEIN)	+2
- Acteur fétiche d'Ed Wood ("«Tor Johnson est.... ridicule»)	+0
- Production de William Castle	+1
- Production de William Castelnaudary	-1



Tableau de BOX-OFFICE (spécial ATOMIC MONSTERS !)

Points de Public	Signification	Points de BOX-OFFICE
0 et moins	Passe complètement inaperçu. On a retrouvé cette bobine dans un grenier d'Universal...	0
1 à 4	Malgré la bonne volonté du réalisateur, son film ne trouve pas son public... Pire il finira dans le porno 20 ans plus tard.	1
5 à 8	Succès mitigé. Le film est certainement trop en avance sur son temps...	2
9 à 11	Grâce à une tactique marketing digne de William Castle (squelette traversant la salle de cinéma, promo théâtrale, pseudo "relief"...) le film marque les esprits de l'époque.	3
12 et +	Film référence des années 30-50, à ne point en douter. Corman a dû en refaire un remake dans les années 80... Vous n'avez plus qu'à le faire jouer !	4



BRAIN SODA, le jeu de rôles de l'horreur grasse est une création de Willy Favre.

Les photos illustrant ce supplément sont extraites de : Ze Craignos Monsters vol. 1, par Jean-Pierre Putters (Editions Vent d'Ouest).

<http://www.brainsalad.fr.st>