

Snow, Surf & Slayers **ou J'irai Skier sur vos Tombes**

Scénario Z - Apéritif



« On va trop se fendre la gueule ! »

Notre avis: Sorti en 1997, ce film a pour unique prétention de surfer (hu hu) sur la vague de films de glisse déferlant dans les vidéoclubs. S'appuyant sur les recettes bien connues (musique de jeunes et actrices bien gaulées), il y ajoute une dimension gore par le biais de mineurs mutants mécontents qui préfèrent passer l'hiver à débiter en tranches de malheureux teenagers. Top moumoute, les vacances!

SYNOPSIS

Pendant une tempête de neige, des mineurs se réfugient dans la mine et grattent les murs pour manger de la mousse. Pas de bol, ils mutent et deviennent des yetis cannibales mal faits. Comme d'habitude, quelques années plus tard, des jeunes bravent l'interdit pour venir se faire becqueter en faisant du snowboard.

LES SECONDS-ROLES

Angus McPherson (alias Le Vieux Poivrot Qui Fait Peur): gérant de la station-service au pied de la montagne depuis des temps immémoriaux, il vit reclus et fait peur aux rares personnes de passage avec son air ébouriffé, son haleine qui tuerait un cheval et ses rumeurs inquiétantes. Heureusement, personne ne l'écoute et, quand il décidera de venir secourir les p'tits jeunes, il se fera boulotter sans pitié par une bande de cannibales neuneus et poilus en salopettes.

Kyle (Sportif Con / Bourge): Kyle, en plus d'être inblairable et plutôt beau gosse, a consacré toute sa vie au snowboard. Alors quand ses parents lui ont donné les clefs de leur vieux chalet

à la montagne pour ses vacances, il a invité tous ses amis. Quand il ne les bassine pas avec les compétitions qu'il a brillamment remportées dans le passé, il est sur les pistes. Ou alors, il drague la bimbo. Dans tous les cas, lui aussi finira en hamburger.

Kate (Bimbo): Élément blond indispensable du groupe, elle rigole bêtement et fait du ski dans sa chouette combi rose fluo. Heureusement, un mineur bien intentionné mettra fin à cette agression visuelle en la lobotomisant à coup de clef à molette.

Le shérif Banner: Obèse et à l'étroit dans sa chemise beige ornée de sauce barbecue, le shérif passera au chalet parce qu'il a vu de la lumière, pincera les fesses de la bimbo et rappellera que l'alcool c'est mal, qu'une tempête arrive et qu'il faut partir au plus vite. Puis, sur le chemin du retour, il fournira le complément nutritionnel indispensable pour une famille de 5 à 10 mineurs sauvages des montagnes.

Les mineurs poilus: Bien qu'il soit facile de le confondre à distance avec le Yeti, le mineur se distingue par son penchant pour la chair humaine, sa salopette dégueulasse et l'utilisation d'outils divers (pioche, pelle, seau...) pour éliminer ses victimes. Se reproduisant peu (la population étant essentiellement masculine), il est probablement en voie de disparition. Au passage, le spectateur aura remarqué que les malheureux acteurs ayant endossé ce rôle ingrat se sont fait coller des touffes de poils marrons sur les bras et le visage et portent des lentilles rouges. C'est peut-être pour ça aussi qu'elles ont du mal à se caser, ces bestioles.

PRE-GENERIQUE

On ne verra pas les personnages dans cette introduction qui est uniquement là pour signaler au téléspectateur qu'il y a quelque chose qui rôde dans la montagne. Et que les teenagers sont destinés à se faire dézinguer les uns après les autres dans des torrents de sang et de bidoche.

La première scène, donc, nous montre un couple de jeunes gens skiant sur le flanc enneigé d'une montagne. Histoire de montrer qu'ils s'amusent follement, ils poussent même de petits cris enthousiastes et ridicules. Jusqu'à ce que soudain, le jeune homme disparaisse au détour d'un sapin, laissant derrière lui quelques poils (?) et une traînée de sang. Sa compagne s'arrête dans un dérapage contrôlé en bas de la piste et, inquiétée, se retourne. La musique devient angoissante, la jeune fille appelle dans le vide ("Miiiiike" répète inlassablement l'écho) puis, alors qu'elle se retourne (oui, encore), l'écran devient noir.

SCRRRRRUNCH

Le générique, classique, consiste en un survol en hélicoptère de montagnes quelconques et enneigées pendant qu'un groupe de pseudo-musiciens accouche laborieusement d'une chanson aussi entraînante que le générique de Derrick. Les noms des personnes ayant participé à ce

film défilent interminablement (c'est incroyable la quantité de personnes nécessaires pour la réalisation d'un navet...déjà, trois rien que pour le scénario, laissez-moi vous dire que c'est au moins deux de trop). Finalement, par la magie des faux raccords et des montages, un van en piteux état zigzagant sur les routes apparaît au centre de l'écran.

TIMELINE



« C'est sûrement juste un gros lapin des neiges... »

JOUR 0

On retrouve à l'intérieur du van plusieurs personnes: Kyle (au volant), Kate et les PJ.

Kyle (pour la vingtième fois depuis le début du trajet) annonce que "ça va être top fendant ce WE, les keums", qu'on va trop s'éclater, que "le snow c'est génial", youpi tralala.

Evidemment personne n'ose trop le contredire vu qu'après tout le chalet où l'on va appartient à ses parents.

Les PJ peuvent par contre en profiter pour faire connaissance.

Au bout de quelques minutes, une station service apparaît de nulle part au détour d'un virage et Kyle annonce qu'il va falloir s'y arrêter si on veut arriver au bout du trajet. En plus, ça tombe bien, on devrait pouvoir trouver de la bière et des chips dans le petit magasin qui dépend de la station service. A vrai dire, il vaudrait mieux parce qu'il n'y a rien d'autre à des kilomètres à la ronde. En plus, pour ceux qui veulent, il y a même des WC crasseux à l'arrière du bâtiment.

Le gérant de tout ça, content de voir ses seuls clients depuis six mois, est Angus McPherson.

Plutôt inquiétant, il demande aux personnages où ils se rendent et leur signale qu'une tempête terrible a eu lieu il y a cinq ans de cela sur cette montagne. Depuis, on n'a plus de nouvelles des habitants de la ville qui était située sur l'autre versant et tous ceux qui ont tenté d'y aller ont mystérieusement disparu. En plus, d'après la radio dans le magasin, une tempête est annoncée pour dans quelques jours.

Brrrrrr

En plus, les personnages ont l'impression d'être épiés par quelque chose ou quelqu'un tapi dans la forêt entourant la station service. Bien entendu, si un ou plusieurs courageux décident d'aller voir de plus près de quoi il retourne, ils entendront des bruissements puis plus rien. Et ils ne trouveront pas âme qui vive. En revanche, il y a bien de la bière et des chips dans l'échoppe. On est sauvés.

Le petit groupe reprend donc la route dans une atmosphère un peu plus glaciale. Kate est très angoissée et dit à qui veut l'entendre qu'ils feraient mieux de faire demi-tour tandis que Kyle rassure tout le monde:

"Il était sûrement taré ce vieux, vous avez vu ses yeux?! Allez les potos, on va bien s'amuser. Au moins autant que quand j'ai remporté cette compétition à Pine Mountain en 1994."

La route se fait de plus en plus sinueuse mais le van finit par arriver sans encombre devant un chalet qui, bien qu'en théorie abandonné depuis plusieurs années, semble comme neuf. Les alentours, comme le reste de la montagne, sont recouverts de neige et de pins. Jusqu'à la fin de la journée, les teenagers pourront tranquillement explorer le chalet et les environs. En passant devant une fenêtre, certains croiront remarquer une ombre fugitive passer dans leur champ de vision, d'autres verront des traces de griffes sur les arbres ou la porte et parfois même des touffes de poils dans la neige (elles avaient dû être mal collées).

Le soir, fourbus par le voyage, le petit groupe pourra se retrouver autour de la cheminée pour se saouler et se goinfrer avant une bonne nuit de sommeil interrompue pour certains par les cris intermittents d'un animal sauvage non loin de là.

JOUR 1

Le jour 1 doit être utilisé par le MJ pour faire comprendre aux teenagers qu'il y a une menace et que tout porte à croire qu'il s'agit de quelque chose qui ressemble à un yeti... En tout cas, à la fin de la journée, ils doivent commencer à bien avoir la trouille de ce qui se promène dehors.

Quand les personnages se réveillent, il fait jour et Kyle est déjà parti depuis le petit matin pour surfer. Ils le retrouveront donc sur les pistes après que cet abruti ait tenté de leur faire une farce en surgissant de nulle part pour les faire sursauter.

Kate, peu douée pour ce sport, demandera de l'aide à un PJ serviable afin que ce dernier l'accompagne et lui apprenne comment skier. Et plus si affinités, comme on dit.

Arrivé là, le MJ pourra décider de faire faire des jets de dés à ses joueurs (Souplesse, Sens) pour voir s'ils se vautrent lamentablement.

Contre toute attente, l'un des teenagers retardataires est percuté en pleine course par une forme poilue massive qui l'envoie rouler dans la neige. Superficiellement blessé, il ne verra plus la forme en question en la cherchant du regard mais entendra un cri lugubre s'éloigner. Il est également possible de découvrir par hasard un sentier étrangement dégagé menant de l'autre côté de la montagne. Celui-ci donne directement sur un point de vue permettant d'apercevoir plus loin en contrebas ce qui semble être une ville abandonnée visiblement en grande partie ravagée (sur la demi-douzaine de bâtiments initiaux, seuls un ou deux tiennent encore à peu près debout). De loin, on peut distinguer qu'il s'agissait sûrement d'une ville minière (vu qu'il y a une mine), probablement celle dont parlait le gérant de la station essence. Un peu plus tard, un autre PJ chutera après avoir buté sur un objet enfoui dans la neige. En remontant chercher son matériel, il découvrira qu'il s'agit en vérité d'une main humaine congelée. Il n'y a d'ailleurs que la main.

Le groupe devrait donc commencer à pas mal s'inquiéter. D'autant plus qu'en retournant au chalet, les teenagers trouvent le van cabossé et à présent inutilisable, les roues et le moteur étant à présent hors d'usage.

Histoire de finir d'arranger la situation, le lieu est hors de portée des réseaux téléphoniques et il n'y a pas d'autre moyen de tenter de joindre l'extérieur. Sachant que l'endroit habité le plus proche est la station service à laquelle le groupe est passée à l'aller, le séjour prend une tournure désagréable.

Le soir venu, les personnages tentent de se réchauffer et de se rassurer autour d'un feu quand soudain, faisant au passage sursauter Kate qui se jette dans les bras du premier venu, quelqu'un frappe à la porte d'entrée. Il s'agit en fait du shérif Banner. Cet obsédé désagréable a fait le déplacement suite à un appel de Angus McPherson pour convaincre les jeunes gens de repartir dès que possible car la tempête approche et pourrait être là plus tôt que prévu. D'ailleurs, il commence déjà à y avoir du vent et à neiger. En entendant les personnages lui raconter la situation, il leur ordonne de rester sur place et de s'enfermer pendant qu'il retourne à la ville la plus proche chercher de quoi les ramener.

Malheureusement, comme on le découvre au cours d'une séquence dans laquelle les PJ n'interviennent pas, la voiture du shérif heurte en chemin quelque chose et, quand ce dernier sort de sa voiture pour voir de quoi il s'agit, on voit de grandes giclées de sang éclabousser son véhicule de fonction (ce sera retenu sur sa paye).

Au cours de la nuit, des choses non identifiées viennent braver les conditions climatiques qui empirent d'heure en heure pour gratter à la porte et hurler.

JOUR 2



« Allez les mecs, c'est plus drôle maintenant... »

Au cours de la journée, il fait sombre en continu à cause du début de blizzard qui règne dehors (merci les ventilos et les flocons en plastique). Des formes poilues peuvent être brièvement aperçues entre les arbres entourant le bâtiment.

Comme si la situation n'était pas encore assez désespérée, l'électricité est coupée et le chalet plongé dans l'obscurité. A bout de nerfs, Kyle se lève et annonce qu'il va chercher les lampes torches restées dans le van. Le trajet jusqu'au véhicule se fait sans souci mais, sur le retour, il (ainsi que les éventuels courageux ayant décidé de l'accompagner) se fait attaquer. L'agresseur est vêtu d'une salopette oscillant entre le bleu et le marron (suivant les tâches), poilu et armé d'une pioche qu'il utilise pour éliminer le jeune surfeur d'un coup en pleine tête. La victime s'écroule donc dans la neige dans un jet de sang très esthétique qui vient souiller le sol jusque-là immaculé.

Après un combat particulièrement violent, il est possible de venir à bout de la créature qui tente sinon de s'introduire dans le chalet pour bouffer de l'adolescent. Une fois celle-ci vaincue, une dizaine de ses semblables émergent de la végétation tout autour de la résidence et s'approchent de cette dernière de façon inquiétante, tentant d'ouvrir les portes, brisant les fenêtres pour les traverser et poussant des grands cris.

Pour le MJ, il faut retranscrire cela en se basant, par exemple sur les films de zombies et en particulier sur les scènes où des humains, en infériorité numérique, sont attaqués massivement dans leur refuge et cèdent peu à peu du terrain malgré les défenses de fortune mises en place (clous et meubles pour bloquer les ouvertures, par exemple). D'ailleurs, dans le cas présent également, les assaillants ont peur du feu et tentent de se tenir à distance de celui-ci quand le leur brandit sous le nez.

Alors que la situation semble désespérée, un pick-up rouge vétuste et rouillé, surgit sur la route qui mène au chalet, écrasant plusieurs mineurs poilus sur son chemin. Au volant se trouve Angus McPherson, armé de son fusil. Tirant sur ceux qui s'approchent de lui dangereusement (dites donc, y a beaucoup de cartouches dans ce fusil...), il crie à l'attention des personnages:

*"Pas de panique, les enfants, je vais essayer de vous sortir de là. Si vous voulez mettre fin à tout cela, vous devez vous rendre la ville de l'autre côté de la *PLONK* AAAAAAARGL..."*

Malgré sa bonne volonté, le vieil homme est interrompu par un violent coup de pelle réduisant son visage à une bouillie sanglante. Tirant un dernier coup de feu vers le ciel, il s'affaisse dans la neige tandis que plusieurs yetis en salopette s'agglutinent pour dévorer son cadavre encore chaud, projetant divers bouts en plastique alentour.

S'ils ne suivent pas ce sage conseil, les personnages sont dans tous les cas poussés à sortir du chalet par la foule cannibale l'envahissant. A force de jets de BDN et d'invéraisemblances du script, ils parviennent à retrouver le sentier menant à la ville recherchée. Après une escapade dans les arbres au cours de laquelle ils sont talonnés par les mineurs mutants, ce qui reste du groupe parvient enfin dans la ville ravagée il y a quelques années par la tempête. En chemin, Kate trouve moyen de trébucher, s'affalant par terre et se faisant dévorer vive par ses poursuivants.

Arrivés au niveau de ce qu'il reste des bâtiments, les personnages doivent agir et réagir rapidement. Ils trouvent assez facilement un entrepôt dans lequel repose un camion équipé de chenilles globalement épargné par les années ainsi que des bâtons de dynamite et divers outils (pioches et autres) pouvant leur permettre de se défendre. Au cours de leurs fouilles, ils rencontrent également un ou deux anciens habitants dévorés par leurs congénères mais aussi les congénères en question, prêts à en découdre.

Dans un final haletant, les personnages fuiront la ville à bord du camion, se frayant un chemin à travers les créatures meurtrières avec l'aide des outils et de la dynamite (en faisant attention en manipulant cette dernière...un accident est vite arrivé). Enfin, les explosions provoqueront une avalanche qui ensevelira ce qui reste de la cité minière ainsi que ses anciens occupants. Au bout de quelques heures, le groupe parviendra enfin à rejoindre le village le plus proche (la tempête s'étant bizarrement arrêtée, il y a maintenant un magnifique temps ensoleillé).

THE END

Quelque part au milieu de la forêt enneigée, une main abîmée et poilue surgit du sol et un cri déchirant retentit.

LES CARACTERISTIQUES DES VILAINS

LES MINEURS YETIS POILUS CANNIBALES EN SALOPETTE

Muscle : 5 Souplesse : 3 Cerveille : 1 Sens : 3

Tripes : 3 Psy : 1 Bagou : 1 BdN : 1

Compétences : Se cacher entre les arbres (3), Bouffer des gens (5), Crier douloureusement (4), Se les peler dans la neige (4)