

Le père Noël est sous le tas d'ordure

L'Histoire :

L'Auvergne est une contrée célèbre pour ses volcans, ses paysans à fourches, ses vaches et ses zombies qui courent dans la neige en hiver.

Depuis quelques années, cette merveilleuse région est malheureusement en proie à un fléau impitoyable : l'exode rural. Les jeunes générations de paysans auvergnats délaissent leurs vaches et leur terre natale pour aller faire les fous dans les grandes villes comme Lyon ou Paris, quitte à racketter les petites vieilles et leur piquer leurs sacs à main pour vivre. Bref, l'Auvergne est carrément dépeuplée.

Depuis deux mois, les services de polices sont en alerte : des disparitions d'enfants ont été signalées, d'abord dans les régions montagneuses aux alentours de Clermont-Ferrand, puis dans sa proche « banlieue ». La police est sur les dents, mais pas trop, après tout ce ne sont que des gosses des paysans...

L'aventure :

C'est le mercredi 16 décembre. Les fêtes de Noël battent leur plein : les magasins sont décorés, les rues illuminées dans les quartiers riches et les appartements très mal chauffés partout ailleurs. Et en plus, il neige. Bref, c'est la fête.

Une fête à tout casser...

Les joueurs sont à Paris, dans une rue bien commerçante pour faire leurs courses de Noël : jouets pour le petit-neveu, un FAMAS pour le cousin militaire et, si besoins est, arrondir leurs fins de mois : racket, vols à l'étalage...

Et c'est là que tout se corse. Déjà, il est facile de voir que la police est partout, à surveiller vos moindres faits et gestes pour protéger les honnêtes citoyens. Toutes les actions malveillantes seront donc héroïques, mais très rentables, car les portefeuilles sont pleins. Si les joueurs se font repérer, ils seront immédiatement pris en chasse par une bonne douzaine de flics super baraqués et carrément blindés. Bref une seule solution : la fuite, jusqu'à ce que...

BOOOMMMMM!!!! La banque à coté de laquelle les joueurs viennent de passer en courant s'ils étaient poursuivis ou dont ils viennent juste de sortir par en fumée dans une gigantesque explosion. Tout le monde se jette à terre et les rares passants et quelques flics qui n'ont pas eu ce réflexe sont joyeusement déchiquetés par l'explosion. Trois ombres passent très, voire trop vite, près des joueurs laissant dans leur précipitation tomber un sac de sport rempli de billets de banque et s'engagent dans une ruelle adjacente. Et à cet instant une petite vieille montre nos joueurs du doigt et crie : « Au voleur !! A l'assassin !! ». Trois flics en parfait état rappellent illico, flingue à la main, et commence à tirer sur les joueurs, quitte à aligner un ou deux honnêtes citoyens au passage.

Si les joueurs choisissent de répliquer, ils pourront se faire un petit carton, avant qu'une grosse quinzaine de flics puissamment armés ne débarquent à leur tour avec des H&K MP5 et la ferme intention de s'en servir. La seule solution est la fuite dans la ruelle, très mal entretenue et remplie de poubelles qui peuvent faire de très bons abris. De l'autre cotés de la ruelle est garée une camionnette de livraison de fruits et légumes frais. A peine, les joueurs arriveront-ils à proximité que les portes arrière s'ouvriront. Deux types leur font signe de monter et la camionnette démarre en trombe.

Les joueurs pourront remarquer cinq sacs de sport mal fermés d'où dépassent quelques liasses de billets ainsi que les deux superbes AK47 que les deux hommes n'hésiteront pas à braquer s'ils se sentent menacés. L'un des deux hommes prend la parole, avec un accent bien paysan : « Joli travail... Vous avez buté du poulet et ça nous a bien fait plaisir. Nous sommes le bras armé du FLA, le Front de Libération Auvergnat, et nous étions venus subventionner notre mouvement. Votre intervention va détourner la maréchaussée et les journaux de notre participation à ce braquage qui aurait pu discréditer notre organisation. Par contre, il voudrait mieux pour vous vous mettre au vert, à cause de la maréchaussée... Si vous voulez, on peut vous trouver une planque sûre ». Les joueurs auront intérêt à accepter, les deux hommes leurs faisant comprendre au besoin que laisser dans la nature des inconnus qui en savent un peu trop peut être dangereux pour eux et donc très dangereux pour les joueurs.

Un village bien tranquille

Les joueurs sont ainsi invités à passer des joyeuses vacances à Saint-Perloit-le-Haut, un petit village perdu au fin fond de l'Auvergne, à environ 20 km de Clermont-Ferrand. Ils sont installés dans une étable bien rustique chez le Père René (il faut rouler le « r »). Ils pourront déguster des bons plats régionaux, comme la potée et le saucisson. N'hésitez pas à forcer sur les clichés...

Le Père René est, selon son expression, un « bon bougre » légèrement porté sur la gnôle de fabrication locale, l'alambic étant dans la cave. Pour plus de précaution, le Père René garde toujours les joueurs à l'œil et a confisqué toutes leurs armes, qui sont en fait entassés dans une caisse derrière l'alambic. Les joueurs n'auront aucun problème pour les retrouver, s'ils s'en donnent la peine. Quant au Père René, il se déplace toujours avec sa vieille pétoire de 1914 et tire sur tout ce qui porte un uniforme.

Deux jours après leur arrivée, au petit matin (vers 6H car ils ont été pour la traite des vaches), « la Monique » arrive chez le Père René toute affolée. Monique est en faite la femme de Daniel, un agriculteur du village, le dernier qui a moins de 40 ans. Ils sont arrivés ici deux ans auparavant avec le fils Julien de 4 ans. Les joueurs peuvent entendre leur conversation, soit en gros :

P.R. - Bien l'bonjour, la Monique. Vous v'là ben matinale. Vous v'lez combien d'œufs 'jourd'hui ?

M. - Mon Dieu, Père René, c'est une catastrophe : Julien a disparu cette nuit !

P.R. - Comment ça ?

M. - Sa fenêtre a été ouverte et plein de traces de pas conduisent vers la forêt. Mon Daniel vient de partir à sa recherche mais il nous faudrait de l'aide.

P.R. - Bô'Diou d'Bô'Biou. Pour sûr qu'on va t'aider. On va organiser une battue.

Evidement, les joueurs participeront à la battue. Ils vont passer une journée à prendre froid dans la neige et mangeront un repas minable alors que les paysans arroseront le leur au gros rouge du coin, ce qui aura pour effet de ralentir les recherches et de faire fuir tous les animaux. En milieu de journée et en suivant bien les traces de pas, toute la troupe arrivera sur une route nationale et fera demi-tour : il n'y a plus de trace.

Les joueurs rentrent donc au soir, bredouille, sans Julien ni Daniel. Le Père René va retrouver son alambic avec quelques-uns de ses collègues, ce qui laissera le champ libre aux joueurs.

Une petite visite des lieux

Le village est constitué de 17 battisses en pierre avec étable et WC dans la cabane à l'extérieur. L'électricité est un luxe et tout le monde se chauffe au bois. Il est donc très facile

de trouver des haches ou tout autre type d'armes folkloriques (serpe, faux, fourche et même un rouleau à gazon si le cœur vous en dit). Toutes les maisons disposent d'un atelier plus ou moins complet pour les bricoleurs avertis. Pendant la journée, les habitants sont à l'étable ; le soir, ils sont au café ; et durant la nuit, ils vous accueillent à coups de fusil (attention : ils ont le sommeil léger).

Au centre du village se trouve une vieille église. Le curé y tient son office tous les jours. En fait, personne ne vient dans cette église et le curé y passe ses journées à cuver son vin de messe. Ce brave type ne fait rien et ne connaît rien. Si les joueurs lui demandent quelque chose, il se contentera de leur dire « Si vous voulez què'qu'chose, adressez-vous au Tout-Puissant. Allumez un cierge et n'oubliez pas de mettre une pièce dans le tronc ».

Le lieu le plus intéressant est « Le bar de la Mairie ». L'établissement n'est pas d'une très grande classe mais on y trouve toujours un vieux paysan du cru avec un béret, des dents pourries et une bouteille de rouge. La taulière n'est pas très jolie, elle rigole à toutes les blagues salasses et vous donne de grandes claques dans le dos quand vous buvez. Il y a même un rebouteux qui pourra soigner sommairement les joueurs (Premiers Soins à 40%). Moyennant quelques bouteilles à un prix modique, il est facile de tirer quelques informations aux habitués, soit en vrac :

- La Nationale mène à Clermont Ferrand dans un sens et, l'alcool aidant, on ne sait plus trop où dans l'autre. Par contre, dans cette direction, à environ 6 km, on tombe sur une vieille casse désaffectée. Un groupe de Hell's Angels s'y est installé il y a trois ans. D'après les paysans, ce sont de braves petits gars, bien qu'un peu rustiques : ils ont souvent des altercations avec les forces gouvernementales ou avec des bandes rivales, mais ce n'est pas bien méchant. Cependant, depuis un mois, ils sont devenus moins sociables vis à vis des paysans : ils ne viennent plus acheter ni viande ni gnôle et ont mis un coup de fusil dans un tracteur. Les paysans n'hésiteront pas à ronchonner à leur sujet et à en rajouter, surtout s'ils sont plusieurs à parler.

- L'hiver est rude cette année.

- Le préfet de police lance des avis de recherches concernant des enfants. Les paysans feront référence à une légende du coin relative à une sorcière qui aurait lancé au XIVème siècle une malédiction sur le village de Saint-Perloit-le-Bas et qui ferait disparaître tous les enfants ; quoi qu'il en soit, les paysans ne sont pas d'accord sur le contenu de la légende et la discussion partira sur un sujet différent de celui initial.

- « Il y a de plus en plus de jeunes qui partent à la ville. »

En allant voir le petit vieux au fond à droite près du poêle et en lui offrant une bouteille, les joueurs pourront lui soutirer les informations suivantes : le FLA a été créé il y a 10 ans par Robert Dulieu, un agriculteur du village d'à coté. Le FLA a connu son heure de gloire il y a 3 ans en dynamitant une sous-préfecture et recrute à tour de bras dans l'Auvergne profonde. Bien que ce mouvement soit insignifiant pour tous les citoyens, les forces gouvernementales ont préféré en faire un exemple : il y a trois mois, Robert Dulieu a été abattu par une escouade des forces gouvernementales alors qu'il conduisait ses vaches au champ et, aux dires des paysans, l'affaire a été largement diffusée dans les médias nationaux. Robert Dulieu a été enterré par ses proches dans le cimetière abandonné au pied du Puy du Loup. Sur ces indications, le petit vieux prend un verre de plus, le boit et tombe en sanglot dans une détresse infinie.

Le pèlerinage...

Le lendemain matin, le Père René réveille les joueurs vers 6H pour la traite des vaches. Vers 9H, il va les voir, les amène à son tracteur et leur demande de monter dans la remorque. Sur le chemin, il leur explique : « Aujourd'hui, c'est Sam'di et j'm'en va rendre hommage au gars Robert. Vous savez, Robert Dulieu, le chef du FLA : 'l a été tué par la maréchaussée y'a trois mois d'ça. Tous les journaux en ont parlé. Vous savez, c'était un bon ami à moi : c'est moi qui lui ai appris à conduire les tracteurs. Et vu qu'y faut qu'j'vous garde à l'œil, vous v'nez avec moi. »

Une fois arrivées au niveau du cimetière, le Père René descend du tracteur et invite les joueurs à se recueillir sur la tombe. Le cimetière est un banal cimetière entouré d'un mur de pierre et toutes les tombes sont recouvertes d'une épaisse couche de neige. La pierre tombale de Robert Dulieu est à moitié cassée.

En sortant du cimetière, les joueurs risquent de demander pourquoi la pierre est cassée. D'après le Père René, trois jours après l'enterrement, une bande de voyous est venue saccager ce lieu sacré et souiller la mémoire de Robert Dulieu. La dalle funéraire a été cassée et la terre retournée. Un grand malheur pour la cause auvergnate. Si les joueurs n'y prêtent pas attention, un paysan évoquera cette histoire le soir au Bar de la Mairie en soulignant que c'est pour discréditer le combat et la vie de Robert Dulieu.

Sur le chemin du retour, ils croiseront un type, assis au bord de la route, un portable à la main, une mallette dans l'autre et la voiture encastrée contre un arbre. Le Père René l'invite à monter, histoire que le type ne prenne pas froid à rester dehors.

Hell's, mon ami...

Si les joueurs engagent la conversation, ils apprendront que l'homme s'appelle John McFlag. Il parle avec un accent américain qu'il s'efforce de refouler, mais il bute sur certains mots. John McFlag se présente comme étant reporter pour un grand journal et dit qu'il devait écrire un article sur les disparitions d'enfants. Ses soupçons lui laissent croire qu'une bande de Hell's Angels serait à l'origine de ces disparitions, pour des raisons assez floues. En entendant cela, le Père René s'énerve, insulte les Hell's et jure à qui veut l'entendre qu'il va leur faire la peau. Pour cela, il demande de l'aide aux joueurs qui seront ravis d'avoir enfin de l'action. Retour rapide au village et visite rapide à l'alambic pour prendre les armes et des forces et le tracteur repart en direction du campement de Hell's Angels. John McFlag tentera de téléphoner à son rédacteur en chef pour une raison assez vague du style « *lui dire que j'ai planté la voiture* ». Le Père René se saisira de son téléphone et le jettera sur la table en disant quelque chose comme « *on s'en occupera plus tard* ».

Petite description de campement : il s'agit d'un hangar délabré en tôle ondulée. Il fait à peu près 15m par 20 mètres de profondeur. Sur la façade, il y a une petite porte de la taille d'une personne et une porte pour faire passer une dépanneuse. La seconde porte est fermée par un cadenas. Le mur en tôle comporte quelques trous et des petites fenêtres bien sales. Les joueurs pourront ainsi voir qu'il y a neuf personnes dans le hangar, occupées à dormir par terre ou à astiquer des motos. Leurs blousons ont, incrusté dans le dos, un superbe aigle, signe de leur appartenance à la bande. Le sol est couvert de canettes de bières en alu. Si les joueurs prennent le tant de faire le tour du campement, ils se rendront compte que la casse est entourée de grillage et de barbelés. On peut encore trouver cinq épaves automobiles dans l'arrière cour et la façade ressemble à s'y méprendre à celle de devant.

Avant que les joueurs n'aient pu mettre au point un plan, John McFlag se dirige vers la porte du hangar, en invitant à le suivre, rentre et crie (histoire d'être bien discret) en sortant un 44 Magnum de sa mallette : « *OK Boys. I'm John McFlag, Service secret américain. Vous êtes tous soupçonnés du kidnapping du fils du consul américain le 12 novembre à Clermont. Par les pouvoirs que mon pays m'a conférés, vous êtes tous en état d'arrestation. Tout ce que vous direz pourra être retenu contre vous et le premier qui bronche, je le descends* »

Petit état des lieux : Vous venez de suivre un soi-disant journaliste chez des soi-disant Hell's Angels. Le journaliste se révèle être un agent des services secrets américains, ce qui en soit n'a aucun intérêt mis à part qu'il possède un superbe 44 Magnum. Il y a cependant plus grave : les Hell's Angels ne sont pas des Hell's Angels, mais étaient des Hell's Angels. Il s'agit en fait d'une bande de zombies viraux. Et en plus, maintenant, ils sont tous réveillés, en colère et affamés. Deux d'entre eux étaient d'ailleurs entrain de joyeusement boulotter Daniel, qu'ils

avaient trouvaient dans la forêt. C'est quand même bien les aliments surgelés. Le Père René, lui, est plutôt en colère. Il s'écrit : « *Bô'Diou d'Bô'Biou, il est de la maréchaussée* ». Et BLAMM ! Un bon coup de tromblon par derrière les oreilles pour notre ami McFlag. Après ça, le Père René s'enfuit. Il n'est pas nécessaire de faire mourir McFlag maintenant : il peut encore servir durant la baston qui devrait logiquement suivre, histoire de rendre sa mort un peu ridicule et, après tout, ce n'est pas tous les jours qu'on peut s'amuser un peu à détruire un agent des services secrets américains. Les joueurs devraient normalement pouvoir se sortir de cette passe difficile.

S'ils explorent le hangar, ils pourront trouver des armes (mais le Père René les confisquera toutes), une caisse de bière, une seule moto en état de marche (un zombie, c'est pas forcément manuel) et un vieux drapeau auvergnat. Le Père René pourra reconnaître le drapeau de la première cabane où se passaient les réunions du FLA.

Les joueurs seront sûrement intéressés par visité ce lieu. Sinon, ils rentreront en tracteur au village et le Père René les emmènera boire un coup au café, pour se remettre de ces émotions. Là, essayer d'évoquer la cabane...

L'atelier du Père Noël

Les joueurs arrivent à la cabane en tracteur à la tombée de la nuit. Ils pourront remarquer que la neige est tassée, ce qui signifie qu'il y a eu de l'animation dans le coin. Il s'agit d'une cabane en bois style « bûcheron du Canada » avec tous les accessoires qui vont avec, c'est-à-dire plein de bûches de bois partout et une étable. Il y a aussi une vieille clôture de pré.

A peine les joueurs s'approcheront de la cabane qu'une ombre y entrera très rapidement (il sera impossible de la toucher). Un vieux bonhomme avec une longue fausse barbe blanche et habillé tout en rouge sortit et s'écrit :

« Bô'Diou, c'est toi, mon René ? C'est Robert ! J'ai trouvé la solution aux problèmes du FLA : ce qui va sauver l'Auvergne, c'est les jeunes ! Et je sais comment les attirer : il faut les faire rêver. Et qu'est-ce qui fait rêver ? Le Père Noël !!! Avec mes lutins, on descend à Clermont et on va ramener tous les p'tits enfants qu'on verra !! Et puis les autres, on les butera : ce ne sont rien que des traîtres ! Allez, viens ! »

A ces mots, la porte de l'étable éclate dans un grand fracas et un vieux traîneau, plein des grelots et de cadeaux (vides), tiré par de cinq vaches zombies foncent sur les joueurs. Il est conduit par sept petits zombies en costume vert et chapeau pointu rouge. Le Père Noël saute dans l'embarcation. Si les joueurs tirent dans un des patins du traîneau, le traîneau par en embardée et s'écrase sur le bas coté, ce qui libérera les vaches. Sinon, ils pourront toujours le poursuivre en tracteur. Si les joueurs ouvre le feu, les lutins et le Père Noël répliqueront avec joie et les vaches zombies donneront des coups des cornes dans tous les sens, amis ou ennemis.

Bilan des vacances en Auvergne

Après ce petit séjour les joueurs ont :

- 15% de chances de chopper une bonne bronchite
- une bonne adresse pour passer des vacances en Auvergne
- la reconnaissance du FLA pour avoir sauver la jeunesse clermontoise

, Et c'est déjà pas mal. En plus la police parisienne a un bel avis de recherche les concernant. Bref c'est la célébrité.

Les PNJs :

Les policiers parisiens :

Force : 13 Agilité : 13 Réflexion : 10 Charme : 10 Volonté : 12
Perception : 12 Dextérité : 12 Constitution : 15 Perversion : 11

Initiative : 13+1D10 Esquive : 46% Chance : 52% End : 30 PV : 21

Compétence :

Bagarre : 42% Armes cont. : 39% Armes de poing : 51% Mitraillette : 47%

Equipement : un Glock 17, une matraque, un gilet pare-balles léger et des fois une H&K MP5

Les Hell's Angels :

Force : 15 Agilité : 9 Réflexion : 7 Charme : 10 Volonté : 11
Perception : 11 Dextérité : 11 Constitution : 14 Perversion : 7
Corpulence : 14

Initiative : 9+1D10 Esquive : 32% Chance : 52% PV : 31 Bonus de force : +1

Compétence :

Bagarre : 52% Armes de poing : 31% Lancer offensif de cannette de bière : 67%
Armes blanches : 52%

Pouvoir : Sentir la proie, berserk, 10% télékinésie

Equipement : tout type d'armes de corps à corps, des 44 Magnum et une scie circulaire

Les Lutins du Père Noël :

Force : 10 Agilité : 13 Réflexion : 10 Charme : 10 Volonté : 11
Perception : 12 Dextérité : 13 Constitution : 12 Perversion : 6
Corpulence : 10

Initiative : 13+1D10 Esquive : 46% Chance : 63% PV : 27

Compétence :

Bagarre : 22% Fusil : 27% Lancer : 32% Lance-pierre : 42%

Pouvoir : Sentir la proie, vitesse lente, crocs et griffes

Equipement : un déguisement ridicule, un Springfield M6 ou un lance-pierre, plein de paquets cadeaux avec une brique à l'intérieur

Le Père Noël (Robert Dulieu) :

Force : 12 Agilité : 11 Réflexion : 10 Charme : 12 Volonté : 13
Perception : 11 Dextérité : 10 Constitution : 15 Perversion : 5
Corpulence : 15

Initiative : 11+1D10 Esquive : 42% Chance : 61% PV : 32

Compétence :

Bagarre : 52% Mitrailleuse : 31% Armes blanches : 52%

Pouvoir : Sentir la proie, maître des zombies, brume mystique

Equipement : un déguisement de Père Noël, une pelle bien aiguisée, une vieille Beretta 70 (40% de chance de s'enrailler à chaque tir)

Les vaches zombies :

Force : 42 Agilité : 4 Réflexion : 5 Volonté : 11
Perception : 10 Dextérité : / Constitution : 48

Initiative : 4+1D6 Esquive : 10% Chance : 5% PV : 50

Compétence et arme :

Dents : 20% dégâts : 1D6+4
Sabot : 40% dégâts : 2D10 en End
Cornes : 50% dégâts : 2D10