

# Aggressive Aggricultors

par limule

*Dans la boue, personne ne vous entend crier...*

*(titre emprunté à un groupe de trash seïne-et-marnais, que je n'ai jamais eu l'occasion d'écouter, mais qui possède néanmoins un des noms de groupe les plus réussis de l'histoire du Rock'n'Roll !)*

## Une Mystérieuse inconnue

Les PJ, travailleurs ou bénévoles dans des associations d'entraide ou de soutien, ou d'aide médicale aux défavorisés, sont avertis du cas d'une jeune femme probablement marocaine retrouvée délirante, malade et couverte de boue au beau milieu de la campagne. Impossible de savoir qui elle est, d'où elle sort... Comme on se doute qu'elle est sans papiers, on ne souhaite pas avertir la police par crainte d'une reconduite à la frontière, et les PJ sont envoyés là où elle a été retrouvée, pour enquêter, découvrir son identité.

## Blet la Plaine

Blet-la-Plaine est un village situé en Brie, Beauce, Champagne, où vous voulez, du moment que c'est plat et voué à une agriculture intensive.

Un village, avec 6 grosses fermes qui se partagent les 6000 hectares de terrains cultivables de la commune, quelques maisons avec leurs jardins, et autour une plaine labourée jusqu'à l'horizon. Pas un arbre, pas une haie, rien que de la terre noire à perte de vue...

Le regard n'est arrêté que par quelques ruines de bâtisses agricoles, et au loin, les tours de la centrale nucléaire de Lafyssure, le village voisin.

On accède à Blet-la-plaine par une petite route départementale.

Les PJ sont logés dans des chambres sordides au-dessus du bar « Le Nemrod ». Des vapeurs de pastis et de cigarettes brunes imprègnent jusqu'à la literie.

L'accueil est froid. On ne leur adresse pas la parole mais on les dévisage. Tout le monde affiche une attitude franchement hostile, y compris le patron du bar.

De façon plus générale, les habitants sont extrêmement frustrés, parlent peu, par borborygmes, sont très agressifs. Nombre d'entre eux se baladent avec une tronçonneuse sur l'épaule. De temps en temps, les PJ peuvent croiser des personnes mutilées : doigts, mains... Devant eux, un homme pourra perdre sa jambe de bois en tentant de donner un coup de pied à un chien. (la jambe fuyant à l'autre bout de la pièce, l'homme déséquilibré tombe, effet garanti, surtout qu'on met un certain temps à se rendre compte que c'est une prothèse...)

Parfois, on peut apercevoir une personne sniffant une mystérieuse poudre blanche.

Un des bâtiments en ruine au milieu des champs abrite Max, et ses engins.

Max anime un Tractor Show. Spectacle mécanique visant à exhiber les plus grosses machines possibles en action. Il est équipé en fonction : tracteurs cus-

toms, aux roues surdimensionnées, chariots ultra-lourds, carcasses de voitures pour rouler dessus, etc. Son activité cache en fait un ignoble trafic de chair humaine : il profite de sa tournée pour faire entrer en France des immigrés clandestins qu'il refile à des exploiters sans vergogne, qui les traitent en esclaves. Paradoxalement, c'est le seul allié possible des PJ : il est terrorisé depuis qu'il sait ce qui arrive à ses « protégés » fournis aux agriculteurs du village.

Les autres bâtiments en ruine hébergent, dans des conditions abjectes des ouvriers clandestins, afghans, marocains ou bulgares, jamais plus de cinq à la fois, qui survivent ici à la merci des agriculteurs. Ils sont laissés dans une misère noire, et vivent dans une terreur savamment entretenue, entre la peur de l'expulsion, et la terreur que leur inspire leur patron. Ils sont aussi très agressifs entre eux, bagarres, blessures sont courantes. Perdus au milieu des champs, ils n'ont aucun moyen de s'en aller, à moins de fuir à travers des kilomètres et des kilomètres de labours...

Ils servent de main d'œuvre pour les travaux des champs, mais pas seulement...

La mairie du village, une maison bourgeoise au milieu d'un jardin arboré laissé en friche est perpétuellement fermée. On y entre pas. Pourtant, la nuit il y a de la lumière.

Le village contient aussi un hangar métallique recouvert d'une fine poudre blanche. A l'intérieur, (cambriolage) les PJ peuvent découvrir un important stock de Trepanatox® , un pesticide inconnu. De nombreux sacs sont éventrés, le produit verse sur le sol, ça forme des nuages quand on marche...

Une notice indique qu'il s'agit d'un neurotoxique qui pousse les insectes à s'entre dévorer...

## Les dérèglements

Inutile de préciser que l'enquête n'ira pas de soi. Personne n'a entendu parler de la mystérieuse inconnue, et d'ailleurs on n'hésitera pas à aboyer aux PJ « y a pas de bougnoules chez nous ! »

Mais au cours de leur enquête, les PJ vont vite découvrir un certain nombre de bizarreries. Citons :

les ouvriers clandestins dans leurs bâtisses en ruine

les chefs des exploitations agricoles, qui sont aussi élus au conseil municipal, et qui semble faire régner la terreur sur le village

la mairie toujours fermée, mais où on peut observer une activité (entrée et sorties de personnes ayant les clés)

le grand nombre de mutilés

les sniffeurs de poudre blanche

les types qui se baladent une tronçonneuse à la main

la difficulté d'avoir des interlocuteurs ayant un discours clair et intelligible (personne hormis Max en fait)

l'agressivité à fleur de peau des habitants, même dans les gestes les plus quotidiens.

Les chiens super méchants laissés en liberté dans les rues du village.

## Un fait divers

un soir les PJ assistent à une bagarre de rue :

Tout commence par un hurlement

« J'veis t'faire la peau Salopard ! »

On entend le bruit d'une tronçonneuse qui démarre.

Un homme court jusqu'à sa voiture, ouvre le coffre sort une tronçonneuse qu'il démarre à son tour

Son adversaire se précipite sur lui, tronçonneuse allumée. Les deux hommes se battent en duel à la tronçonneuse, avec force hurlements et étincelles. Seule l'intervention de villageois permet d'éviter le drame.

Et fatalement les PJ vont finir par découvrir quelque chose de vraiment grave :

Il y a :

Une fosse faisant charnier derrière la mairie, mal camouflée : ossements, cranes humains en quantité (terrain meuble, on peut facilement tomber au milieu des ossements)

En discutant avec les ouvriers-esclaves, après les avoir très sérieusement rassurés, on apprend que régulièrement certain d'entre eux disparaissent pour ne plus jamais revenir...

D'après les « chefs » (les agriculteurs) ils iraient « à la ville pour leurs papiers »

une « punition » a lieu : pour une raison inconnue, un villageois est tenu par 5 hommes patibulaires. Il est mené dans une maison. Le public s'amasse aux fenêtres. On entend démarrer une tronçonneuse, un homme affublé d'un masque de Nicolas Sarkozy s'avance vers la victime fermement maintenue, qui y laissera trois doigts... Flots de sang... rires gras et approbation du public, y compris d'autres mutilés...

A l'intérieur de la mairie : le conseil municipal fait des banquets où est servie une viande peu recommandable. Dans d'autres pièces : cadavres, ossements, corps d'ouvriers agricoles suspendus à des crocs de bouchers, frigos pleins de restes humains.

Le maire est un vieillard momifié commençant lentement à se décomposer à qui l'on verse dans une bouche maintenue ouverte par des rivets une soupe de viscères et d'yeux. Une cérémonie d'adoration consiste à lui lécher les pieds.

Les PJ peuvent éventuellement être

témoins d'une chasse à l'homme où un ouvrier afghan est poursuivi par une foule en furie, et exécuté à coup de croc de boucher, de hache, de tronçonneuse...

Les habitants de Blet ont perdu tout sens commun, et de très loin mais il y a une chose qu'ils n'ont pas perdu de vue : il ne doit pas y avoir de témoins ! Les PJ sont donc condamnés.

## Réfléchir

Eviter d'accorder aux joueurs cette possibilité. Immanquablement ils se poseraient des questions comme « mais que fait la police ! »

## Appeler au secours

Les téléphones portables ne passent pas, les habitants ont coupé le relais.

## Fuir

Bien entendu la nuit est tombée

Comme dans tout film d'horreur qui se respecte, la voiture tombe en panne à ce moment là.

Les PJ harcelés doivent partir en courant à travers champs : des labours à la terre bien grasse et bien humide, avec de temps de temps des barbelés, des fossés, dépressions, mares, puisards, réserves d'eau ou tomber, patauger...

Les PJ sont 5, couverts de boue, mal équipés, avec des chaussures de ville, voire des talons hauts.

Les habitants sont cinquante, avec des motos trials et des projecteurs puissants, certains étant capables de les piloter d'une main, une tronçonneuse en marche dans l'autre.

## Robotech

Inexorablement, les PJ survivants sont poussés vers un hangar agricole. Erreur funeste : ils y ont une chance de s'en sortir !

Dans le hangar, des tracteurs les attendent. Leur pilotage est complexe, mais pas insurmontable.

Les motos et tronçonneuses ne peuvent rien de sérieux contre des tracteurs. Les chefs d'exploitation inter-

viennent alors avec 6 tracteurs, prêts à en découdre avec les PJ.

Le combat final est donc un combat de tracteurs, ceux ci étant armés de redoutables fourches, piques, griffes, etc. Ils peuvent écraser percer, renverser, rouler sur, broyer, fouetter, scier... selon l'appareillage qui est fixé. On considère que chaque tracteur possède un équipement à l'avant et un à l'arrière, ce qui fait trois attaques possibles : deux attaques plus une d'écrasement. Chaque appareil est monté contre toute vraisemblance sur des bras articulés dans les trois dimensions, bien sur.

On peut considérer que les fluides : essence, liquides hydrauliques, vapeur, électricité, huiles, qui s'échappe d'un tracteur blessé constituent autant de nouvelles armes (un tracteur perdant de l'huile à gros flot ne perdant pas ses capacités pour autant)

Ce combat doit être beau et durer toute la nuit. Penser aux enlacements, aux projections de boue, aux éblouissements par les phares, à la fumée...

Si le MJ est gentil, au moment ou tout semble perdu, Max, et son tracteur géant arrive en renfort et le combat reprend de plus belle !

En terme technique, vous pouvez soit utiliser des règles de type Robotech ou Mekton Z, ou plus simplement accorder un certain nombre de points de vie à chaque tracteur et des dés de dégâts à chaque accessoire, le fait de toucher ou pas étant géré par un jet de pilotage.

## La fin

Le jour se lève. Au moins un des PJ fuit.

Il serait bon que sur fond de soleil levant, un homme armé d'une tronçonneuse et affublé d'un masque de Nicolas Sarkozy esquisse une danse du désespoir désarticulée et hallucinante...

## La Mystérieuse inconnue, deuxième.

En relisant ce scénario, je m'aperçois que donner une explication rationnelle à ce délire morbide n'est pas indispensable. Les PJ veulent connaître le pourquoi du comment ? Qu'ils crèvent ! Le scénario est bâti sur une explication vaguement plausible, dont les éléments sont disséminés dans le texte, mais qui a vraiment besoin de savoir ?

Frustrés... ? Tant pis...

\* \* \* \* \*

*Je recommande la visite des sites suivants pour se donner une idée du monde de la mécanique agricole moderne :*

*<http://antoine.pasquay.free.fr/gtp/index.php>*

*<http://www.bigtractpower.com/>*

*<http://www.bigbud.com/>*

*<http://www.masseyferguson.com/agco/mf/FR/Products/Tractois/Arable/7400.htm>*

\* \* \* \* \*

**Rappel :** ce 16<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Haagen (en sa qualité de gagnant du 15<sup>ème</sup> concours) :

- thème : Mystérieux(se-s) inconnu(e-s) ;
- élément : poudre.