



SERRES-DE-NUIT

LA CAMPAGNE

EPISODE 1 SUR 9



- Weird West*
- Ever-Triumphant Trail
 - Oregon Trail
 - Overland Trail
 - Santa Fe Trail
 - Texas Trail
 - Chisholm Trail
 - +++ Major Railroad
 - ++ Minor Railroad
 - ✕ Battlefield
 - Major City
 - Strange Locale
 - Ghost Trail



AVANT DE COMMENCER

POUR CETTE CAMPAGNE, UN GROUPE DE PERSONNAGES PRÊTIRÉS VOUS EST PROPOSÉ. IL N'EST CEPENDANT PAS INDISPENSABLE DE LES UTILISER. PAR CONTRE, LA PRÉSENCE D'UNE JEUNE FEMME PARMIS LES PERSONNAGES EST OBLIGATOIRE.

L'HISTOIRE SE DÉROULE DANS LES TERRITOIRES CONTESTÉS ET PLUS PRÉCISÉMENT AU KANSAS. ELLE A POUR BUT DE FAIRE DÉCOUVRIR AUX JOUEURS ET AUX PERSONNAGES L'HISTOIRE DE LA GRANDE DANSE FANTÔME, LES DERNIERS FILS ET LES AMBITIONS DE LA CONFRÉRIE DU COYOTE..

LES PJ SONT ENGAGÉS PAR UN CERTAIN BARTHOLEMEW ROBERTS. CE DERNIER LEUR DEMANDE DE TROUVER ET DE RAMENER À DODGE CITY UN INDIEN AUX BRAS NOIRS.

CET INDIEN EST UN DES « DERNIERS FILS » ET SON ÂME EST SI NOIRE QU'IL A LA CAPACITÉ DE CRÉER DES DEADLANDS PAR SA SIMPLE PRÉSENCE.

AYANT EU VENT DE SES CAPACITÉS MALÉFIQUES ET DE L'ENDROIT APPROXIMATIF OÙ IL SE TROUVAIT, DARIUS HELLSTROMME DÉPÊCHE À DODGE CITY UN HOMME DE CONFIANCE, BARTHOLEMEW ROBERTS, AFIN QU'IL FASSE LE NÉCESSAIRE POUR QUE LUI SOIT LIVRÉ CET INDIEN AUX BRAS NOIRS.

LE BUT DE HELLSTROMME EST DE CRÉER DES CONDITIONS PARTICULIÈRES GRÂCE À CET INDIEN POUR MENER DE NOUVELLES EXPÉRIENCES. CEPENDANT, CONNAISSANT LA SITUATION TENDUE ENTRE LES INDIENS ET LES BLANCS D'UN CÔTÉ ET ENTRE LES GRIS ET LES BLEUS DE L'AUTRE, IL OPTÉ POUR LA DISCRÉTION ET RECRUTE UN GROUPE D'AVENTURIERS..

LE COMANCHE AUX BRAS NOIRS N'EST AUTRE QU'UN DES DERNIERS FILS, REVENU DES TERRES DE CHASSE AUX CÔTÉS DE RAVEN APRÈS AVOIR OUVERT LA CAGE QUI TENAIT LES JUGES LOIN DE NOTRE MONDE. SON ANCIEN NOM N'A PLUS D'IMPORTANCE ET TOUS L'APPELLENT AUJOURD'HUI SERRES-DE-NUIT.

IL EST AU KANSAS PARCE QUE, DANS UNE DE SES VISIONS, COYOTE A ENTENDU UN ESPRIT (RAVEN EN RÉALITÉ) LUI AFFIRMER QU'UN CHAMAN AUX BRAS NOIRS VIENDRAIT L'ÉPAULER ET QU'ENSEMBLE, ILS S'EMPARERAIENT DES « TERRES CONVOITÉES » (LE KANSAS ET L'AUTRE MOITIÉ DE L'OKLAHOMA).

EN VÉRITÉ, SERRES-DE-NUIT VEUT CONDUIRE UN RITUEL À L'ENDROIT MÊME OÙ A EU LIEU LA GRANDE DANSE FANTÔME. IL FAIT CROIRE À COYOTE QU'UNE ARMÉE DE DÉMONS VA CHASSER LES BLANCS DES « TERRES CONVOITÉES » ALORS QU'EN RÉALITÉ, LE RITUEL A POUR BUT DE FAIRE RENTRER SUR NOTRE MONDE LES DERNIERS FILS MORTS DANS LES TERRES DE CHASSE LE JOUR OÙ LES JUGES ONT ÉTÉ LIBÉRÉS. CES DERNIERS ONT EFFECTIVEMENT ÉTÉ TRANSFORMÉS EN DÉMONS MAIS LEUR BUT N'EST PAS D'AIDER COYOTE À RÉALISER SES RÊVES DE CONQUÊTE. UNE FOIS LIBÉRÉS, ILS VONT S'EMPLOYER À

TRANSFORMER LES ÉTATS CONTESTÉS EN DEADLANDS POUR LA PLUS GRANDE GLOIRE DES JUGES.

PENDANT CE TEMPS, L'AGENCE, QUI A PRIS CONNAISSANCE DES CAPACITÉS DU CHAMAN AUX BRAS NOIRS, A DÉPÊCHÉE L'AGENT LANE ET SON ÉQUIPE POUR ÉRADICHER AU PLUS VITE CETTE MENACE.

DU CÔTÉ DES TEXAS RANGERS, ON EST MOINS AU COURANT. CEPENDANT, LES MOUVEMENTS DE TROUPES INDIENNES ET LES RAPPORTS DE PHÉNOMÈNES ÉTRANGES DANS LA RÉGION, ON CONDUIT L'ORGANISATION SUDISTE À DÉPÊCHER SUR PLACE L'AGENT THOMSON « CRÂNE DE LUNE » AVEC SON ÉQUIPE AFIN D'ENQUÊTER.

CERTAINES IDÉES DE CETTE HISTOIRE M'ONT ÉTÉ INSPIRÉES PAR D'AUTRES JOUEURS ET MJ, SUR DES FORUMS OU AU COURS DE DISCUSSIONS, ET JE TIENS À LES REMERCIER ICI POUR LEUR AIDE.

SYNOPSIS

LES PJ SE RÉVEILLEN ASSIS À MÊME LE SOL DANS UNE GROTTÉ, GELÉS ET SANS AUCUN SOUVENIR. CERNÉS PAR LES MORTS VIVANTS QUITTANT UN CHAMP DE BATAILLE, LEUR SEUL INDICE SERA UN HOMME FUYANT À L'HORIZON. SUR SES TRACES, LES PJ ARRIVERONT DANS LA JEUNE BOURGADE DE « GOD BLESS » OÙ ILS POURRONT COMMENCER LEURS RECHERCHES...

EPISODE 1

CHAPITRE 1 : COMME UN GRAND VIDE..

IL Y A QUINZE JOURS, LES PJ ONT ÉTÉ ENGAGÉS PAR BARTHOLEMEW ROBERTS AFIN DE RETROUVER UN INDIEN AUX BRAS NOIRS. CE DERNIER LES FAIT SUIVRE DISCRÈTEMENT PAR UN HUCKSTER NOMMÉ BASILE « LE FRANÇAIS » LAGRANGE. L'OBJECTIF DE CE DERNIER EST DE TENIR INFORMÉ ROBERTS DE L'AVANCÉE DE LA MISSION TOUT EN S'ASSURANT QUE LES PJ FASSENT LEUR JOB. PENDANT DEUX SEMAINES, LES PJ AVANCENT DANS LEURS RECHERCHES ET FINISSENT PAR TROUVER L'INDIEN DANS UNE GROTTÉ, QUELQUE PART AU SUD DE LAWRENCE.

AU PIED DE LA COLLINE OÙ SE TROUVENT LES PJ, ÉCLATE UNE TERRIBLE BATAILLE ENTRE LES TROUPES CONFÉDÉRÉES ET CELLES DE L'UNION. LES TERRITOIRES CONTESTÉS SONT UN ENJEU DE CHAQUE INSTANT POUR LES DEUX CAMPS ET LA TENSION IMMENSE QUI RÉGNE EN CES LIEUX PIÉTINE TOUTE NOTION DE TRÊVE. C'EST DONC AU-DESSUS D'UNE BATAILLE QUE LES PJ CAPTURENT SERRES-DE-NUIT. MALHEUREUSEMENT POUR EUX, UN DÉTACHEMENT YANKEE, VENU TRAQUER DES DÉSERTEURS, ARRIVE SUR PLACE AINSI QUE L'ÉQUIPE DE L'AGENT LANE. UNE DISPUTE COMMENCE ALORS POUR SAVOIR CE QU'IL FAUT FAIRE DE CE CHAMAN ÉTRANGE QUE LES PJ VIENNENT DE LIGOTER ET DE BÂILLONNER. N'ARRIVANT PAS À SE METTRE D'ACCORD, LES AGENTS ET LES YANKEE DÉCIDENT D'AMENER LE PRISONNIER AU FORT POUR EN DISCUTER. LES AGENTS CHOISISSENT ALORS DE TUER LES PJ POUR S'ASSURER DE LEUR SILENCE MAIS LANE, PRIS DE PITIÉ, LES PASSE AU MNÉMOMISEUR ET EFFACE LES QUINZE DERNIERS JOURS DE LEUR MÉMOIRE..

LES PJ COMMENCENT DONC DANS UNE SITUATION UN PEU ÉTRANGE.. ILS SONT ASSIS DANS UN RENFORCEMENT ROCHEUX PEU PROFOND. LA NEIGE FOND ET TRAVERSE PEU À PEU LEURS VÊTEMENTS POUR VENIR LEUR GELER LE FONDEMENT. ILS ONT TOUT LEUR ÉQUIPEMENT ET TROUVERONT LEURS MONTURES À L'EXTÉRIEUR QUAND ILS SORTIRONT. ILS NE SE CONNAISSENT PAS, NE SAVENT PAS CE QU'ILS FONT LÀ NI COMMENT ILS Y SONT ARRIVÉS.

DANS LA GROTTÉ, LES PAROIS SEMBLENT REPRÉSENTER LES VISAGES TORTURÉS DE PERSONNES QUE LES PJ ONT CONNUES. MAIS ILS DISPARAISSENT DÈS QU'ON LES REGARDE. LE VENT LES APPELLE EN UTILISANT LA VOIX DES DISPARUS EN QUESTION, DES ROCHERS EN FORME DE VISAGE PLEURENT DES LARMES DE SANG BREF, L'ENDROIT EST UN DEADLAND.

EN SORTANT, LES PJ PEUVENT VOIR LES RESTES D'UNE BATAILLE QUI A DÛ ÊTRE TERRIBLE ET QUELQUES BONSHOMMES EN TRAIN DE RAMASSER DES CORPS POUR LES PLACER SUR DES BRANCARDS DE FORTUNE. MALHEUREUSEMENT, PLUSIEURS MORTS NE L'ENTENDENT PAS DE CETTE OREILLE ET SE RELÈVENT POUR DÉVORER LES BRANCARDIERS OU LES REGARDER FUIR EN HURLANT. MAIS RAPIDEMENT, TOUS LES CADAVRES SE DIRIGENT VERS LA GROTTÉ, ATTIRÉS PAR LE DEADLAND.

DANS CET ENDROIT, LES PJ SE SENTIRONT OPPRESSÉS EN PERMANENCE ET RIEN DE CE QU'ILS TENTERONT NE FONCTIONNERA. IMPOSSIBLE PAR EXEMPLE DE FAIRE DU FEU OU DE RÉPARER QUOIQUE CE SOIT.

ILS DEVRAIENT DONC COMMENCER CETTE PHASE PAR CHERCHER DES INDICES SUR LA SITUATION ET VOILÀ CE QU'ILS PEUVENT TROUVER :

JET EN PERCEPTION (SANS BONUS) OU PISTAGE (BONUS +2) :

Succès :

- LES ZOMBIES SONT DÉJÀ UNE TRENTAINE ET LES PREMIERS SERONT LÀ DANS UNE MINUTE.
- UN TYPE VÊTU D'UN CACHE POUSSIÈRE ROUGE FUIT AU GALOP SUR UN CHEVAL BLANC VERS LE NORD. (IL S'AGIT DE BASILE « LE FRANÇAIS » LAGRANGE, TERRORISÉ PAR CE QU'IL VIENT DE VOIR.)

UNE RELANCE :

- LE TYPE EN ROUGE VIENT D'ICI, IL DEVAIT ÊTRE SUR PLACE IL Y A ENCORE CINQ À DIX MINUTES.
- IL Y AVAIT RÉCEMMENT UNE QUINZAINES DE PERSONNES DANS CETTE GROTTÉ, PJ COMPRIS. UN GROUPE IMPORTANT EST PARTI VERS LE SUD, UN SEUL CHEVAL VERS LE NORD.

DEUX RELANCES OU PLUS :

- DANS LE GROUPE QUI EST PARTI VERS LE SUD, IL Y AVAIT DEUX ÉQUIPES, L'UNE VOYAGEANT EN RETRAIT PAR RAPPORT À L'AUTRE.
- L'HOMME EN ROUGE A QUITTÉ LES LIEUX AVANT LE GROUPE ALLANT VERS LE SUD.

LES PREMIERS ZOMBIES ARRIVENT À LA FIN DES RECHERCHES DES PJ. UN SEUL D'ABORD MAIS SON ARRIVÉE VA IMPLIQUER UN JET DE PEUR (TRIPE -4) ET CEUX QUI ÉCHOUERONT SE VERRONT PARALYSÉS PAR LA PEUR (SECOUÉ). SI TOUS LES PJ SONT ENCORE SECOUÉS AU BOUT D'UN

ROUND, LE ZOMBIE EN MORD UN CE QUI LE SORT IMMÉDIATEMENT DE CET L'ÉTAT.

LES PJ DEVRAIENT COMPRENDRE QU'ILS DOIVENT PARTIR. S'ILS CHOISISSENT D'AFFRONTER LES CADAVRES, N'HÉSITENT PAS À LEUR EN ENVOYER UNE FLOPÉE, AJOUTER AUSSI DES SQUELETTES, CEUX DES PERSONNES MORTES DANS CETTE FORÊT AU COURS DES DERNIÈRES ANNÉES

IL SERA PLUS FACILE DE SUIVRE L'HOMME EN ROUGE. IL EST EN EFFET SEUL ET SA PISTE EST FACILE À SUIVRE. CETTE DERNIÈRE LES CONDUIRA À « GOD BLESS ». S'ILS CHOISISSENT LA PISTE DU GROUPE, VOILÀ DE QUOI LES EN DISSUADER : TRENTE ZOMBIES ARRIVENT DE CE CÔTÉ ET IL VA FALLOIR PASSER AU TRAVERS ; LES ZOMBIES ONT DÛ EFFACER LES TRACES AVEC LES LEURS. S'ILS PASSENT MALGRÉ TOUT, FAITES EN SORTE QU'ILS PERDENT LA TRACE DU GROUPE ET FINISSE PAR TOURNER EN ROND... ILS ARRIVERONT ALORS À « GOD BLESS ».

CHAPITRE 2 : UNE BOURGADE PERDUE

« GOD BLESS » EST UNE DOUBLE FILE DE BÂTIMENTS SÉPARÉE PAR UNE ROUTE. C'EST UNE VILLE NOUVELLE CONSTRUITE ENTRE LAWRENCE ET WICHITA. LA PISTE SANTA FE LA BORDE AU SUD ET ELLE EST TRAVERSÉE PAR UNE ROUTE QUI VA DE LAWRENCE À WICHITA. LES HABITANTS SONT PERSUADÉS QU'APRÈS LA GUERRE DU RAIL, LES GRANDES COMPAGNIES IRONT GAGNER DE L'ARGENT VERS LE SUD ET « GOD BLESS » POSSÈDE UNE SOURCE ET LES AVANTAGE DE LA CIVILISATION. ILS ATTENDENT DONC LE JOUR OÙ LEURS INVESTISSEMENTS PORTERONT LEURS FRUITS.

LA VILLE EST PEU PEUPLÉE MAIS ÉNORMÉMENT TRAVERSÉE. VOYAGEURS ET DILIGENCES AIMENT S'Y ARRÊTER POUR UNE PAUSE ET PERSONNE N'A FAIT ATTENTION À UN BONHOMME AVEC UN CACHE POUSSIÈRE ROUGE FONCÉ.

LES PNJ QUE LES PJ DEVRAIENT CROISER SONT LES SUIVANTS :

ANNA : TENANTE DU SALOON « CHEZ ANNA », SON ÉTABLISSEMENT EST SORDIDE, ENFUMÉ ET PLEIN D'UNE FAUNE CRASSEUSE QUI JOUE AUX CARTES EN FAISANT SEMBLANT DE SUPPORTER LES MAIGRE TALENT DU PIANISTE QUI S'ACHARNE SUR UN PIANO DÉSACCORDÉ...

ELLE EST OBÈSE ET NE POSSÈDE PLUS QUE DEUX INCISIVES PLANTÉES SUR SA MÂCHOIRE INFÉRIEURE. SA FROIDEUR NE L'EMPÊCHERA PAS DE RACONTER L'HISTOIRE DE LA VILLE AUX PJ. S'IL Y A DU GRABUGE, ELLE TIRE AVEC SON SCATTERGUN.

SES TROIS CHAMBRES SONT LOUÉES COMME POURRONT LE CONFIRMER ZETA ET ESTHER, LES DEUX PROSTITUÉES DE L'ÉTABLISSEMENT, MAIS PERSONNE NE CORRESPOND À LA DESCRIPTION FAITE PAR LES PJ.

LE SHÉRIF ANDY BAKER ET SON ADJOINT RIPER BAKER : CE VIEUX FAINÉANT ÉDENTÉ ET ILLETTRÉ DEVRAIT ÊTRE LA PREMIÈRE RENCONTRE DES JOUEURS. IL DORT À MOITIÉ SUR SON ROCKING-CHAIR, UNE WINCH SUR LES GENOUX. SON FILS RIPER ET TOUT AUSSI IDIOT, IL A 18 ANS ET COMMET SOUVENT LA FAUTE D'APPELER SON CHEF « PAPA » AU LIEU DE SHERIFF BURNS.

SI LES PJ PASSENT DEVANT L'OFFICINE DU SHÉRIF, ILS PEUVENT TOMBER SUR UNE MISE À PRIX DE 100\$ POUR UN CERTAIN JOHN BOLLART, VOLEUR DE CHEVAUX, MORT OU VIF.

LES FRÈRES DEANE : TROIS FERMIERS TOTALEMENT STUPIDES. L'AÎNÉ TONY EST LE SEUL QUI OSERA PARLER AUX PJ, PETER, LE PLUS GROS, EST ENCORE CONTUSIONNÉ PAR LA CORRECTION QUE LUI INFLIGÉ SA MÈRE LA SEMAINE DERNIÈRE ET LE PETIT DERNIER, JORDAN, EST TROP MAUVAIS POUR DISCUTER AVEC QUI QUE CE SOIT.

BOB, ERIC ET RONALD : TROIS DURS QUE BASILE A EMBAUCHÉS POUR SA SÉCURITÉ.

SI VOUS JOUEURS SONT SOLIDES, CONSIDÉREZ-LES TOUS COMME DES JOKERS, MONTEZ LEUR PARADE ET RÉSISTANCE DE 1 OU 2 ET LEURS COMPÉTENCES TIR ET COMBAT D'UN NIVEAU DE DÉ.

BASILE « LE FRANÇAIS » LAGRANGE : C'EST UN HOMME D'UNE GRANDE ÉLÉGANCE, PORTANT UNE FINE MOUSTACHE SOIGNÉE ET DES VÊTEMENTS DE PRIX.

EN VILLE, LES PJ VONT RENOUER AVEC LEUR PASSÉ. EN EFFET, ILS SONT ARRIVÉS PAR TRAIN À LAWRENCE IL Y A QUATRE JOURS ET SONT VENUS EN DILIGENCE JUSQU'À « GOD BLESS ».

PENDANT L'ENQUÊTE, IL VA LEUR ARRIVER DEUX OU TROIS PETITES CHOSSES :

- LES FRÈRES DEANE VONT VENIR UN DES PJ POUR LUI DIRE QUE FINALEMENT ILS ACCEPTENT DE LES AIDER À RETROUVER CET INDIEN BIZARRE POUR 20\$ CONFÉDÉRÉS CHACUN. ILS SAVENT JUSTE QU'IL Y A 3 JOURS, LES JOUEURS CHERCHAIENT DU MONDE POUR TRAQUER UN INDIEN AUX BRAS NOIRS.
- UN NOMMÉ CURTIS VA FRAPPER VIOLENT UN JOUEUR, « JE T'AVAIS BIEN DIT QUE JE TE FERAI RAVALER TON INSOLENCE ! ». LE PJ NE SE SOUVIENT ÉVIDEMMENT PAS DE L'ALTERCATION MAIS CELA PEUT ALLER DE LA BAGARRE DE SALOON AU DUEL. SI CURTIS EST INTERROGÉ, IL PARLERA D'UNE DISPUTE DANS UN TRAIN EN PROVENANCE DE DODGE CITY QUI S'EST ARRÊTÉ À LAWRENCE. DE LÀ, LE JOUEUR ET SES COMPAGNON ONT CONTINUÉ EN DILIGENCE JUSQU'À « GOD BLESS ».
- UN NOTABLE VIENT NARGUER LE PJ LE PLUS PAUVRE. CE DERNIER A PERDU SON ARGENT AU POKER DEUX JOURS PLUS TÔT. AU COURS DE LA PARTIE IL A ÉVOQUÉ UN TRAVAIL QU'IL DEVAIT FINIR AVANT DE REPARTIR À DODGE CITY.

SI VOUS VOULEZ COMPLIQUER, UN PJ PEUT DÉCOUVRIR QUE SA TÊTE A ÉTÉ MISE À PRIX. IL AURAIT TIRÉ SUR UN REPRÉSENTANT DE LA LOI À DODGE IL Y A DIX JOURS. DANS CE CAS, DES CHASSEURS DE PRIME VONT VENIR DÉRANGER LES PJ.

VOUS POUVEZ ÉTOFFER EN RAJOUTANT UN ÉLÉMENT DE DÉCORS : EN VILLE, DEUX FAMILLES DE FERMIERS, LES HALES ET LES COPLEY, S'AFFRONTENT TEL DES GANGS POUR UNE HISTOIRE DE BÊTE QUI AURAIT ÉTÉ VOLÉE.

CHAPITRE 3 : A LA RECHERCHE DE L'HOMME EN ROUGE

PERSONNE EN VILLE N'A REMARQUÉ L'HOMME QUE CHERCHENT LES PJ. ET POUR CAUSE, SOUCIEUX DE SON IMAGE, BASILE EST ALLÉ IMMÉDIATEMENT POSÉ SON CACHE POUSSIÈRE CHEZ LE TEINTURIER ET SON CHEVAL CHEZ LE MARÉCHAL FERRANT.

SI LES PJ PENSENT À UNE DE CES DEUX PISTES L'ENQUÊTE NE DEVRAIT PAS POSER DE PROBLÈME. LOUIS, LE TEINTURIER NOIR, LEUR DIRA QUE LA VESTE EST PRÊTE ET QU'IL ATTEND LE CLIENT. QUANT À MARK, LE MARÉCHAL, IL LEUR INDIQUERA CARRÈMENT LE SALOON « CHEZ ANNA ».

BASILE NE SORT PAS DE SA CHAMBRE ET C'EST ERIC QUI IRA RÉCUPÉRER LE CHEVAL ET LA VESTE. SON GABARIT NE CORRESPOND PAS À CELUI DE L'HOMME QUE LES PJ ONT VU FUIR. EN EFFET, ERIC EST UN VRAI COLOSSE.

S'ILS BLOQUENT, PROFITEZ D'UNE BAGARRE POUR FAIRE PASSER UN PJ À TRAVERS LA VITRINE DU TEINTURIER POUR QU'IL TOMBE NEZ À NEZ AVEC LE CACHE POUSSIÈRE ROUGE.

QUELLE QUE SOIT L'APPROCHE DES PJ, ILS VONT SE RETROUVER FACE À BOB ET SES DEUX COMPAGNONS. BASILE LES A ENGAGÉS EN ARRIVANT. SOUHAITANT FAIRE UNE PAUSE AVANT D'ALLER ANNONCER À BATHOLEMEW QUE LA MISSION EST UN ÉCHEC, IL A CÉPENDANT CHOISI DE JOUER LA CARTE DE LA PRUDENT ET A LOUÉ DU FLINGUE ET DU MUSCLE POUR LA JOURNÉE. LES TROIS GARDES DU CORPS PRENNENT LEUR RÔLE AU SÉRIEUX ET VONT DONNER DU FIL À RETORDRE AUX JOUEURS.

SI LES PJ MANQUENT DE DISCRÉTION, ILS LES BLOQUERONT DANS LE SALOON PENDANT QUE BASILE S'ENFUIT PAR LES TOITS.

S'ILS SONT PLUS SUBTILS, ILS PEUVENT SE JOUER DES GARDES DU CORPS ET PRENDRE LA SITUATION À LEUR AVANTAGE EN LES RETENANT DANS UN COIN PENDANT QUE L'UN D'ENTRE EUX POURSUIT LE FRANÇAIS.

DANS TOUS LES CAS, UNE COURSE POURSUITE SUR LES TOITS S'IMPOSE. BASILE, EN TENUE LÉGÈRE, SORTIRA PAR LA FENÊTRE AU MOINDRE SIGNE DE DANGER. IL CONNAIT TRÈS BIEN LES PJ CAR IL LES SUIT

DEPUIS DES JOURS ET NE VEUT PAS AVOIR AFFAIRE À EUX (SURTOUT QUE SON CONTRAT STIPULE QU'ILS NE DOIVENT RIEN SAVOIR DE SA PRÉSENCE).

IL S'ENFUIRA PAR LES TOITS, PASSERA AU TRAVERS, TOMBERA DANS UNE BAIGNOIRE OCCUPÉE PAR SON PROPRIÉTAIRE, TRAVERSERA UN TRIBUNAL PROVOQUANT UNE CONFUSION QUI PERMETTRA AU SUSPECT, UN CERTAIN PHILIPPE RIVERS, DE S'ÉVADER..

UNE FOIS ACCULÉ, IL BALANCERA DES SORTS DE CHOC ET QUELQUES BALLE S'IL A EU LE TEMPS DE PRENDRE SON ARME (-2 EN TIR À CAUSE DE LA PANIQUE) PUIS SE RENDRA POUR ÉVITER DE FINIR EN MIETTES.

CONCLUSION

BASILE NE SE FERA PAS PRIER POUR PARLER, VOILÀ CE QU'IL SAIT :

- IL A ÉTÉ RECRUTÉ PAR UN VIEUX BARBU ÉLÉGANTE À DODGE QUI L'A ENGAGÉ LUI POUR S'ASSURER QUE LES JOUEURS FAISAIENT CORRECTEMENT LE BOULOT QU'IL LEUR AVAIT CONFIE.
- LE BUT DE LEUR MISSION EST DE RAMENER UN INDIEN AUX BRAS NOIRS QU'IL FAUT BÂILLONNER IMMÉDIATEMENT.
- DES HOMMES DANS DE JOLIES REDINGOTES SONT ARRIVÉ AU MOMENT OÙ LES PJ ONT CAPTURÉ L'INDIEN, AINSI QU'UN DÉTACHEMENT YANKEE À LA POURSUITE DE DÉSERTEURS. CES DEUX GROUPES SE SONT DISPUTÉS POUR SAVOIR CE QU'IL FALLAIT FAIRE DE L'INDIEN ET DES PJ ET FINALEMENT, ILS ONT DÉCIDÉ D'EN PARLER AU FORT. LES HOMMES EN REDINGOTES ONT ENSUITE DÉCIDÉ DE TUER LES TÉMOINS (LES PJ) MAIS L'UN D'EUX A PRÉFÉRÉ LEUR LANCER UN GRAND FLASH SORTI D'UNE BOULE INFERNALE. (BIEN QUE BASILE L'IGNORE, IL S'AGIT BIEN SÛR DE L'AGENT LANE ET DE SES HOMMES)
- IL NE SAIT RIEN D'AUTRE ET COMMENCERA À INVENTER DES CHOSES SI ON LE TORTURE. (IL DONNERA UN NOMBRE DE SOLDATS AU HASARD, DES DESCRIPTIONS FICTIVES, TOUT POUR QU'ON LE LAISSE EN PAIX).

SI TOUT S'EST PASSÉ DANS LE CALME ET SANS MORT, LE SHERIFF BURNS PASSERA L'ÉPONGE SUR L'ÉVASION DU PRISONNIER AU TRIBUNAL ET SUR LA VIOLATION DE DOMICILE ET DEMANDERA AUX PJ DE QUITTER LA VILLE AU PLUS VITE.

S'IL Y A EU MORT D'HOMME, LES PJ SE RETROUVERONT FACE AU MÊME SHERIFF BAKER ET À SON ADJOINT QUI LES INVITERONT À LES SUIVRE EN PRISON. S'ILS SE MONTRENT RETISSANT, ANNA SORTIRA AVEC SON SCATERGUN AINSI QUE LES FRÈRES DEANE. D'AUTRES HABITANTS OU PERSONNES DE PASSAGE POURRONT SE MONTRER ÉGALEMENT FAROUCHE À LEUR ENCONTRE.

TOUT CE BEAU MONDE LES CONDUIRA ALORS EN CELLULE OÙ ILS POURRONT TRANQUILLEMENT DISCUTER AVEC BASILE S'ILS N'EN ONT PAS EU LE TEMPS, ET OÙ ILS RETROUVERONT AUSSI CURTIS, L'HOMME QUI A FRAPPÉ UN PJ EN PLEINE POIRE, S'IL EST ENCORE EN VIE.

LE JUGE DE POTENCE ARRIVERA DEUX JOURS PLUS TARD ET LES PJ PASSERONT EN JUGEMENT. CEUX QUI N'ONT TIRÉ AUCUN COUP DE FEU OU QUI N'ONT TOUCHÉ PERSONNE SERONT RELÂCHÉS CONTRE UNE AMANDE DE 5\$ POUR « TROUBLE À L'ORDRE PUBLIC ». CEUX QUI ONT POURSUIVI BASILE LAGRANGE DANS LE TRIBUNAL SERONT ACCUSÉS DE « PARTICIPATION À L'ÉVASION D'UN SUSPECT » ET DE « TROUBLES DANS UN TRIBUNAL » (UN BON ARGUMENTAIRE POURRA EFFACER LA PRÉMÉDITATION DANS LE CAS DE L'ÉVASION ET IL NE RESTERA PLUS ALORS QUE LES TROUBLES : 10\$ D'AMANDE AINSI QUE DES EXCUSES PUBLIQUES SERONT EXIGÉES). LE OU LES PJ ACCUSÉS DE MEURTRE RISQUENT LA CORDE. LA SENTENCE EST PRÉVUE POUR LE LENDEMAIN.

S'IL Y A DES SURVIVANTS PARMI LES GARDES DU CORPS DE BASILE, ILS SERONT ÉGALEMENT ARRÊTÉS ET JUGÉ AU MÊME TITRE QUE LES PJ.

BASILE LAGRANGE SERA RELÂCHÉ ET CONSIDÉRÉ COMME VICTIME. LES PJ NE METTRONT PLUS LA MAIN DESSUS.

SI VOUS PRÉFÉREZ JOUER LE TRIBUNAL PLUS RAPIDEMENT, PERMETTEZ TOUT SIMPLEMENT AUX PJ DE FUIR OU DE SE CACHER APRÈS AVOIR ATTRAPÉ BASILE OU FAITES INTERVENIR UN JUGE QUI A DÉJÀ EU AFFAIRE À BOB, ERIC ET RONALD ET QUI FÉLICITE LES JOUEURS D'AVOIR DÉBARRASSÉ LE KANSAS DE CES TRUANDS NOTOIRES. UNE AMANDE LEUR SERA QUAND MÊME INFLIGÉ, LE MONTANT EST À VOTRE DISCRÉTION EN FONCTION DE OÙ, QUAND ET COMMENT ILS ONT VIDÉ LEURS CHARGEURS.

CE PREMIER ÉPISODE EST ASSEZ COURT CAR IL TIEN COMTE DU TEMPS NÉCESSAIRE À LA CRÉATION DES PERSONNAGES. DANS LE CAS OÙ VOUS VOUDRIEZ L'ALLONGER, IL PEUT ÊTRE AMUSANT DE JOUER L'ÉVASION DU PJ MEURTRIER (GAGEONS QU'IL Y EN AURA UN). FAITES JOUER UNE SCÈNE AVEC UN AVOCAT BORNÉ ET STUPIDE QUI PENSE QUE LE PJ N'ÉCHAPPERA PAS À LA CORDE PENDANT QUE LES AUTRES PRÉPARENT SON ÉVASION. FAITES LEUR RECRUTER LES MALFRATS QUI LES TRAHIRONT POUR UNE POIGNÉE DE DOLLARS EN PLUS OFFERTE PAR BOB PAR EXEMPLE, AJOUTEZ LA FOULE DEVANT LA POTENCE ET LA LECTURE PUBLIQUE DES CHEFS D'ACCUSATION, LA FUIE VERS LES LIMITES DE LA VILLE ET POURQUOI PAS UNE COURSE POURSUITE AVEC UN POSSE DE VOLONTAIRES RECRUTÉS EN URGENGE PAR LE SHERIFF BAKER...

ET POUR UN ONE-SHOT.

ON OUBLIE ROBERTS, L'AGENCE, LA TROUPE YANKEE AUX TROUSSES DES DÉSERTEURS ET L'INDIEN AUX BRAS NOIRS.

BASILE EST EN FAIT UN SAVANT FOU QUI A ENGAGÉ LES PJ POUR L'ESCORTER DANS UN DEADLANDS EN FORMATION AFIN DE FAIRE DES EXPÉRIENCES. AU MOMENT DE LES PAYER, IL A PRÉFÉRÉ LEUR EFFACER LA MÉMOIRE. TOUTE LES ALLUSIONS FAITES À L'INDIEN AUX BRAS NOIRS SONT REMPLACÉES PAR DES REMARQUES SUR UN LIEU MALSAIN DANS LES COLLINES. LORS DE SA CAPTURE, BASILE LE SAVANT FOU AVOUERA TOUT EST DONNERA 200\$ AUX PJS. (SAVANT FOU P. 325 AJOUTER DES GRENADE À CONTUSION (CHOC), UN MNÉMOMISEUR (P.153) ET UN PEACEMAKER).

ANNEXES

BESTIAIRE:

- ❖ ZOMBIES : P.318
- ❖ SQUELETTES : P. 308
- ❖ ANNA : CITADIN P. 321 AVEC TIR À D6
- ❖ RIPER ET ANDY BAKER : CITADIN P.321 AVEC D6 EN TIR ET EN COMBAT POUR RIPER ET D8 EN TIR ET EN COMBAT POUR ANDY, AVEC UNE RÉSISTANCE DE 7.
- ❖ LES FRÈRES DEANE : COMME RIPER BAKER
- ❖ CURTIS : FLINGUEUR P.321
- ❖ BOB, ERIC ET RONALD : FLINGUEUR P.321 POUR ERIC ET RONALD ; FLINGUEUR VÉTÉRAN POUR BOB QUI EST AUSSI UN JOKER.
- ❖ BASILE « LE FRANÇAIS » LAGRANGE : HUCKSTER P.323 AJOUTEZ SIMPLEMENT LE POUVOIR CHOC ET UN PEACEMAKER À CETTE DESCRIPTION]

QUELQUES MUSIQUES :

- ❖ RÉVEIL DANS LA GROTTA ET DESCRIPTION DE LA VALLÉE :
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QDCN8TJLCVH](http://www.youtube.com/watch?v=qdcn8tjlcvh)
- ❖ L'ARRIVÉE À GOD BLESS :
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=LA35JYJHDOU](http://www.youtube.com/watch?v=la35jyjhdou)
- ❖ PENDANT L'ENQUÊTE À « GOD BLESS »
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=ZTG-ENPYAWS](http://www.youtube.com/watch?v=ztg-enpyaws)
- ❖ LA POURSUITE SUR LES TOITS :
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=J9-ISVCRAOO](http://www.youtube.com/watch?v=j9-isvcrAoo)