



SERRES-DE-NUIT

LA CAMPAGNE

EPISODE 3 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

0 100 200 300 Miles



AVANT DE COMMENCER

LES PJ DOIVENT MAINTENANT AVOIR L'INDIEN AUX BRAS NOIRS EN LEUR POSSESSION. ET SI IL L'ON EN CROIT LE RÉCIT DE BASIL « LE FRANÇAIS » LAGRANGE, UN HOMME GRISONNANT ET ÉLÉANT ATTEND CET INDIEN À DODGE CITY. SI LES PJ NE PEUVENT LE RETROUVER FAUTE DE SE SOUVENIR DE LEUR RENCONTRE AVEC L'HOMME EN QUESTION, LUI, DEVRAIT LEUR METTRE FACILEMENT LA MAIN DESSUS. UN INDIEN AVEC LES BRAS NOIRS, ÇA NE COURT PAS LES RUES. MAIS DODGE C'EST LOIN ! HEUREUSEMENT LE TRAIN RELIE LAWRENCE À DODGE EN QUELQUES JOURS..

CE SCÉNARIO M'A ÉTÉ INSPIRÉ PAR CELUI DE GUILLAUME BARON PUBLIÉ DANS CASUS BELLI #2. CE TROISIÈME ÉPISODE A DONC ÉTÉ ADAPTÉ ET TRANSFORMÉ POUR COLLER À LA CAMPAGNE ET IL PEUT AINSI ÊTRE CONSIDÉRÉ COMME UNE AVENTURE À PART ENTIÈRE. CÉPENDANT, DES RESSEMBLANCES ÉTANT PRÉSENTES, IL M'A PARU IMPORTANT DE FAIRE CETTE PRÉCISION.

SYNOPSIS

LES PJ VONT PRENDRE LE TRAIN POUR DODGE CITY MAIS CE VOYAGE NE VA PAS ÊTRE DE TOUT REPOS. ENTRE LE WAGON QUI SE TRANSFORME EN DEADLAND À CAUSE DE L'INDIEN ET LES TRUANDS SANS VERGOGNE QUI VEULENT FAIRE LIBÉRER LE PRISONNIER CONVOYÉ, LA SANTÉ DES PJ VA ÊTRE MISE À RUDE ÉPREUVE.

EPISODE 3 : UN TRAIN POUR LE DIABLE

CHAPITRE 1 : EN VOITURE..

POUR LES JOUEURS, LE TEMPS EST VENU D'ALLER TOUCHER LEUR RÉCOMPENSE À DODGE CITY. L'AGENCE LES RECHERCHE ET L'AGENT LANE EST SUR LEURS TRACES (S'IL N'A PAS SURVÉCU À L'ÉPISODE 2, SON SECOND, L'AGENT DOUGLAS PRENDRA LA SUITE DE LA TRAQUE).

S'ILS SONT BLESSÉS, LAISSEZ-LEUR LE TEMPS DE RÉCUPÉRER DANS UN HÔTEL DE LAWRENCE. N'HÉSITÉS PAS À INSTALLER UNE PETITE TENSION. ILS VIENNENT DE VOLER UN PRISONNIER À L'AGENCE ET UN FORT UNIONISTE, PLEIN DE SOLDATS PRÊS À RENTRER CHEZ EUX ET DE JAYHAWKERS, VIENT D'ÊTRE INCENDIÉ PAR LES CONFÉDÉRÉS ET LEURS SYMPATHISANTS.

RAPIDEMENT LA NOUVELLE DE CETTE NOUVELLE BATAILLE ATTEINT LA VILLE, COMME SI ELLE AVAIT SUIVI LES PJS. PARSEMEZ LEUR ATTENTE D'INDIVIDUS LOUCHES QUI CHERCHENT DES TRAITRES, DES ESPIONS, DES DÉSERTEURS, DES FUYARDS... OU UN INDIEN AUX BRAS-NOIRS.

BREF ILS VONT RÉCUPÉRER DE LEURS BLESSURES MAIS PAS DANS LA QUIÉTUDE. DE PLUS, S'ILS MANQUENT DE SUBTILITÉ, IL SE POURRAIT BIEN QU'ILS RÉCOLTENT DE NOUVELLES BLESSURES AU LIEU D'EN PERDRE.

FINALEMENT UN TRAIN VA PARTIR POUR DODGE VIA TOPEKA, ABILENE ET SALINA. LA LIGNE AINSI QUE LE TRAIN APPARTIENNENT À LA UNION BLUE. LA FILIALE LOCALE DE LA COMPAGNIE, EN LA PERSONNE D'EUGENE MATZ, INAUGURE EN GRANDE POMPE LA NOUVELLE MACHINE AINSI QUE LE COMPARTIMENT DE PREMIÈRE DERNIER CRI MIS EN PLACE POUR LA LIGNE LAWRENCE DODGE.

LA SITUATION EST PARFAITE POUR LES PJS. LA GARE EST PLEIN DE MONDE EST PERSONNE NE FAIT ATTENTION À EUX. LES WAGONS SE REMPLISSENT DE LEURS PASSAGERS, LES JOURNALISTES SE BOUSCULENT, LES BADAUDS RIENT, PARLENT FORTS ET GÊNENT LES TRAVAILLEURS CHINOIS QUI TENTENT D'AMENER DES BROUETTES DE VALISES JUSQU'AU QUAI.

SI LES PJS SURVEILLENT AUTOUR D'EUX, ILS PEUVENT VOIR QU'UN PRISONNIER EST CONDUIT DANS UN WAGON CELLULE ET QUE DEUX DES FOUINEURS QUI POSAIENT DES QUESTIONS SUR L'INDIEN AUX BRAS NOIRS (POUR LE COMPTE DE L'AGENCE ÉVIDEMMENT) MONTENT DANS LE DEUXIÈME WAGON DE TROISIÈME.

CHAPITRE 2 : ATTEINDRE LE FORT

LE TRAIN EST COMPOSÉ D'UNE LOCOMOTIVE ET DE SON WAGON À CHARBON PUIS D'UN WAGON DE PREMIÈRE CLASSE COMPOSÉ DE CINQ COMPARTIMENTS. UN MAJORDOME EST LA DISPOSITION DE SES OCCUPANTS. LE WAGON CONTIENT UN BAR, UN CABINET DE TOILETTE, L'EAU COURANTE GRÂCE À UNE CITERNE CACHÉE ENTRE LE TOIT ET LE PLAFOND, AINSI QU'UN BILLARD.

SUIVENT ENSUITE DEUX WAGON DE TROISIÈME CLASSE CE SONT DES PAVÉS DE BOIS SANS FENÊTRE, AVEC À PEINE QUELQUES GRILLES EN HAUT DES PAROIS POUR L'AÉRATION. DES BANCOS SONT FIXÉS À MÊME LE SOL, DEUX RANGÉES DE CINQ BANC POUVANT CONTENIR SIX PERSONNES CHACUN SOIT SOIXANTE PASSAGERS. SOUVENT, PLUS DE PERSONNES L'OCCUPENT ET ON Y TROUVE DES POULES EN LIBERTÉ, DES CHÈVRES, DES ENFANTS QUI CHAHUTENT, DES VIEUX INTARRISSABLES, DES FEMMES ENCEINTES ET DES GENS MALADES.

ON PEUT Y VOIR À TOUT MOMENT UN HOMME QUI SE RASE DANS UN COIN EN UTILISANT UNE BASSINE D'EAU FROIDE, D'AUTRES QUI JOUENT AUX CARTES, QUI FUMENT, QUI BOIVENT, L'UN JOUE UN AIR IRLANDAIS AU VIOLON, L'AUTRE SE MET À L'ACCOMPAGNER AU BANJO... L'AMBIANCE Y EST TRÈS BONNE ENFANT MAIS IL EST FACILE DE S'Y FAIRE VOLER SES AFFAIRES.

S'ILS NE SONT PAS BLANC, VOS PJS VONT DEVOIR S'EN CONTENTER, IMPOSSIBLE POUR UN NOIR, UN CHINOIS, UN MÉTIS OU UN INDIEN DE METTRE UN PIED EN PREMIÈRE.

VIENT ENSUITE LE WAGON À BESTIAUX CONTENANT UNE DOUZAINES DE MONTURES DIVERSES DONT CELLES DES PJS

DERRIÈRE SE TROUVE LE WAGON CELLULE, BLINDÉ ET TOTALEMENT INTERDIT D'ACCÈS.

LAISSEZ LES PJS S'INSTALLER ET GOÛTER À L'ATMOSPHÈRE DU TRAIN ET DÉCOUVRIR SES OCCUPANTS.

CHAPITRE 3 : LES PASSAGERS

LA SUITE EST TRÈS OUVERTE ET À L'INITIATIVE DES JOUEURS. INCITEZ-LES À PARLER AUX AUTRES PASSAGERS OU FAITES EN SORTE QUE LES PNJS PRENNENT LES DEVANTS. LE TRAJET EST LONG ET DURE

PLUSIEURS JOURS, DISCUTER EST LA PREMIÈRE OCCUPATION DES VOYAGEURS.

VOICI UNE PRÉSENTATION DE CES DERNIERS ET DE QUELQUES ACCROCHES SCÉNARISTIQUES NOTÉES EN ITALIQUE LES CONCERNANT :

- LE WAGON DE PREMIÈRE :

LE PREMIER COMPARTIMENT EST OCCUPÉ PAR JONATHAN ELLER ET SA FILLE THERESA. ELLER POSSÈDE LES USINES SIDÉRURGIQUE « ELLER AND SONS » ET LE FABRIQUE DES RAILS POUR LA UB. LE VOYAGE LUI A ÉTÉ OFFERT, IL VA À DODGE CITY POUR AFFAIRE. LA CINQUANTAINE RUGISSANTE, IL EST SYMPATHIQUE MAIS N'A PAS L'HABITUDE QU'ON LE CONTREDISE. TRÈS SÛR DE LUI, IL SE PENSE INFALLIBLE. SA FILLE EST TRÈS BIEN ÉLEVÉE, ELLE A FAIT DES ÉTUDES À PARIS ET À LONDRES ET ATTEND SON MARIAGE PROCHAIN AVEC LE RICHE HÉRITIER D'UN CABINET D'AVOCAT DE DODGE. ELLE PASSE LE VOYAGE À CARESSER SON CHIEN MINUSCULE.

DANS SES VALISES, ELLER TRANSPORTE 1000\$ EN OR POUR SES AFFAIRES. CELA POURRAIT ATTIRER DES CONVOITISES.

LE DEUXIÈME COMPARTIMENT EST OCCUPÉ PAR UN MÉDECIN DU NOM DE MUSSER. IL NE TRANSPORTE QUE DES MÉDICAMENTS DANS UNE VALISE ET QUELQUES AFFAIRES. IL EST TIMIDE BIEN QUE COURTOIS.

MUSSER EST EN RÉALITÉ UN ESPION DE LA BLACK RIVER. PLUSIEURS DE SES FLACONS CONTIENNENT DE LA NITRO. IL N'A RIEN D'UN MÉDECIN MÊME S'IL SAIT FAIRE UN PANSEMENT. SON BUT ET DE FAIRE SAUTER LA LOCOMOTIVE. IL DEVRA RÉUSSIR POUR LE BON DÉROULEMENT DU SCÉNARIO MAIS CE FAUX MÉDECIN PEUT ÊTRE SOURCE DE SITUATIONS COCASSES DONT MUSSER DEVRA SE SORTIR EN MENTANT TOUJOURS PLUS.

LE TROISIÈME COMPARTIMENT EST OCCUPÉ PAR UN CERTAIN SALMONS, GARDE DU CORPS QUI ESCORTE DEUX JEUNES GARÇONS : CHRISTOPHER ET ALAN GAYLOR, RESPECTIVEMENT QUINZE ET HUIT ANS, FILS D'UN RICHE PROPRIÉTAIRE TERRIEN DE RETOUR DE CHEZ LEUR TANTE.

CHRISTOPHER NE VEUT PAS FINIR FERMIER ET RÊVE DE GAGNER SA VIE LE COLT À LA MAIN. IL PASSE SON TEMPS À LIRE LES AVENTURES DES FRÈRES JAMES ET DU GANG QUANTRILL. IL TENTERA DE FUGUER AU PREMIER ARRÊT. SALMONS, PANIQUÉ, PARTIRA À SA RECHERCHE AVEC TOUTES LES BONNES ÂMES QUI VOUDRONT BIEN L'AIDER. IL N'AURA QUE TRENTE MINUTES POUR LE RETROUVER AVANT QUE LE TRAIN NE REPARTE. LE GAMIN EST ALLÉ S'ACHETER UN FLINGUE (CE QUE LES JOUEURS POURRONT DÉDUIRE DE SES LECTURES ET DES COMMENTAIRES DE SALMONS). QUAND LES PJS LE TROUVENT (S'ILS LE TROUVENT, IL VIENT D'ACHETER SON ARME ET LES MENACE. IL VA FALLOIR RUSER OU NÉGOCIER..

LE QUATRIÈME COMPARTIMENT CONTIENT LE MARSHAL JACOB HURSEY MENTOTÉ À JOHN BOLLART (VOIR ÉPISODE 1 CHAPITRE 2).

LE DERNIER EST À LA DISPOSITION DES PJS. LE WAGON EST ÉGALEMENT OCCUPÉ PAR NORMAN BEY, LE MAJORDOME SERVILE DE LA PREMIÈRE CLASSE.

BEY SE SERT DE SON MÉTIER AFIN DE RENDRE DES SERVICES. POUR ARRONDIR LES FINS DE MOIS, IL CACHE AVEC SON COMPLICE STANLEY DE L'OPIMUM DANS LE WAGON À BESTIAUX QU'IL LIVRE À DODGE POUR LE COMPTE DES TRIADES. CELA FAIT DES ANNÉES QU'IL FAIT ÇA MAIS EST TOUJOURS AUSSI NERVEUX. IL SAIT CE QUI L'ATTEND SI LA MARCHANDISE NE DEVAIT PAS ARRIVER À BON PORT. IL SE PRÉCIPITERA VERS CE WAGON À BESTIAUX AU PREMIER PROBLÈME SÉRIEUX.

- LE WAGON DE TROISIÈME CLASSE N°1

IL EST PLEIN DE FERMIERS ET D'OUVRIERS, DES FAMILLES ENTIÈRES AVEC LEUR TONNE DE PAQUETAGES ET LEURS ANIMAUX.

LUIS ET RUSSEL CURLIN SONT DEUX PETITES FRAPPES QUI VONT DE SALE COUP EN SALE COUP. ACTUELLEMENT, ILS TRAVAILLENT POUR L'AGENCE, BIEN QU'ILS L'IGNORENT, ET CHERCHENT UN INDIEN BÂILLONNÉ AVEC DES BRAS NOIRS.

LES PJS LES ONT DÉJÀ VU AVANT LE DÉPART ET VONT DEVOIR SOIT LES ÉVITER SOIT S'EN DÉBARRASSER. LES FRÈRES CURLIN SONT DES MALINS. S'ILS DÉCOUVRENT LA PRÉSENCE DE L'INDIEN DANS LE TRAIN, ILS FEINDRONT N'AVOIR RIEN VU. ILS NE SONT PAS PRÉPARÉS ET SEULEMENT DEUX. CETTE RENCONTRE ET POUR EUX UN HEUREUX HASARD. ILS UTILISERONT LA RUSE POUR SE DÉBARRASSER DES PJS OU LEUR FAIRE LÂCHER L'INDIEN. S'ILS N'ARRIVENT À RIEN AVANT LA PREMIÈRE STATION, ILS DESCENDRONT DU TRAIN POUR PRÉVENIR LEUR EMPLOYEURS DE LA LOCALISATION ET DE LA DESTINATION DES PJS.

QUATRE FERMIERS, TRÈS SYMPATHIQUES ET CHALEUREUX SONT EN RÉALITÉ DES HOMMES DE GREG MARNOCK. ILS ATTENTENT LE SIGNAL DE CE DERNIER POUR LANCER LES HOSTILITÉS.

ILS FONT SEMBLANT DE BOIRE ET TRIMBALENT UN VRAI ARSENAL.

- LE WAGON DE TROISIÈME CLASSE N°2

VIRGINIA HALTER ET UNE RAVISSANTE JEUNE FILLE QUI SE PRÉSENTERA COMME GARDE DU CORPS À LA RECHERCHE D'UN TRAVAIL.

EN RÉALITÉ, CETTE TUEUSE À GAGE, RAPPORTE AUX TRIADES LA TÊTE D'UN CERTAIN MONSIEUR FANG QU'ELLE TRANSPORTE DANS UN SAC. ELLE EST ÉGALEMENT LÀ POUR SURVEILLER DISCRÈTEMENT NORMAN BEY QUE LES TRIADES SOUPÇONNENT DE SE SERVIR SUR LA MARCHANDISE. C'EST FAUX MAIS EN CAS DE PROBLÈME, ELLE RAMÈNERA UNE SECONDE TÊTE À SES PATRONS.

- LE WAGON À BESTIAUX

IL CONTIENT DOUZE MONTURES, ESSENTIELLEMENT DES MULETS MAIS AUSSI QUELQUES CHEVAUX. STANLEY, UN JEUNE HOMME SIMPLET MAIS TRAVAILLEUR VEILLE AU CONFORT DES BÊTES. LE PLUS SOUVENT, IL DORT. SON TRAVAIL CONSISTANT RÉELLEMENT À FAIRE ENTRER LES

BÊTES DANS UNE GARE ET À LES REMETTRE À LEUR PROPRIÉTAIRE UNE FOIS ARRIVÉ DANS UNE AUTRE.

BEY LE MANIPULE POUR LUI FAIRE CACHER DE L'OPIMUM DANS LE FOURRAGE. PERSONNE NE SOUPÇONNE UN SIMPLET..

LE WAGON CELLULE

CE WAGON BLINDÉ CONTIENT UNE CELLULE, DES COUCHETTES, UN CABINET D'AISANCE, DEUX CHAISES, UN POÊLE ET UNE TABLE.

DANS LA CELLULE, QUI OCCUPE ENVIRON UN TIERS DE L'ESPACE, MENOTTÉ AUX BARREAUX, SE TROUVE JOHN « THE BUTCHER » FLYNN. ANCIEN DE LA BANDE À QUANTILL, IL RETOURNE À DODGE CITY APRÈS UNE LONGUE CAVALE POUR Y ÊTRE JUGÉ ET PENDU. ACCUSÉ DE ONZE MEURTRES, DONT CEUX DE DEUX FEMMES ET D'UN ENFANT, ET APRÈS UN AN DE CAVALE, LE VOILÀ EN TRAIN DE PROFITER DE SON DERNIER VOYAGE.

LE RESTE DU WAGON EST À LA DISPOSITION DES US MARSHAL BENNETT ET RIGGS.

IL Y A DES MEURTRIÈRES REFERMABLES UN PEU PARTOUT SUR LES PAROIS, UNE MITRAILLEUSE GATLING FIXÉE SUR UN RAIL ALLANT D'UN CÔTÉ À L'AUTRE DU WAGON AFIN DE POUVOIR LA CHANGER RAPIDEMENT DE CÔTÉ.

CHAPITRE 4 : UN LONG VOYAGE

QUELQUES QUE SOIENT LES ACTIONS DES JOUEURS, CERTAINS ÉVÉNEMENTS SONT INÉVITABLES :

TOUT D'ABORD, LE TRAIN SE TRANSFORME PEU EN PEU EN DEADLAND ROULANT. LES PREMIERS TOUCHÉS PAR LE PHÉNOMÈNE SONT BIEN SÛR CEUX QUI SE TROUVENT DANS LA PROXIMITÉ DE SERRES-DE-NUIT. VOICI QUELQUES EFFETS DÛ À CET ABOMINABLE PHÉNOMÈNE.

- LES PJS VOIENT TOUS LES OCCUPANTS DU WAGON QU'ILS OCCUPENT SOUS LA FORME D'ÉCORCHÉS. ILS SE COMPORTENT NORMALEMENT ET NE SEMBLENT RIEN VOIR SIMPLEMENT ILS N'ONT PLUS DE PEAU. (PEUR -4 POUR NE PAS PANIQUER).
- LE CHIEN DE THERESA ELLER OU UN ANIMAL DU WAGON DE TROISIÈME SE TRANSFORME SOUDAINEMENT EN CRÉATURE DÉMONIAQUE, COUVERTE DE CORNES, ROUGEYANTE ET EXHALANT UN BRÛLANT SOUFFLE PUTRIDE. (PEUR -4 POUR NE PAS TUER L'ANIMAL)
- UNE BAGARRE ÉCLATE EN TROISIÈME CLASSE MENAÇANT DE BLESSER OU DE DÉBÂILLONNER LE CHAMAN (S'IL S'Y TROUVE).
- ELLER NE TROUVE PLUS SES 1000\$ EN OR. IL ACCUSE TOUTES LES PERSONNES DE COULEURS QU'IL CROISE, FAIT UN VÉRITABLE SCANDALE, FRAPPE, INSULTE POUR FINALEMENT DÉCOUVRIR QUE L'OR EST À SA PLACE. TOUT LE MONDE SAIT

MAINTENANT QU'IL TRANSPORTE UNE FORTUNE. ET QUELQUES MISÉREUX DE TROISIÈME VONT TENTER DE S'EN PRENDRE À LUI.

- EN PREMIÈRE, LES PJS VOIENT DU SANG COULER LE LONG DE LA VITRE. IL N'Y A RIEN SUR LE TOIT ÉVIDEMMENT (MAIS IL EST RISQUÉ D'ALLER VÉRIFIER !). PEU À PEU, LE TRAIN SEMBLE NAGER TEL UN SOUS-MARIN DANS UNE MER DE SANG QUI CONTIENT EN SON SEIN D'ÉNORMES REQUINS ROUGES TOUT EN DENTS ET EN CORNES (JET DE TERREUR - 6).
- LE MARSHAL JACOB HURSEY PASSE À TABAC SON PRISONNIER SANS AUCUNE RAISON.
- UN PASSAGER DÉVORE UN ANIMAL VIVANT (LE CHIEN DE THÉRÈSA ?) ET NE COMPREND VISIBLEMENT PAS POURQUOI CELA CHOQUE TOUT LE MONDE. IL NE FAIT ABSOLUMENT RIEN D'ANORMAL !
- D'AUTRES BIZARRERIES DE VOTRE CRU SONT ÉGALEMENT SOUHAITABLES. ATTENTION TOUTEFOIS DE MONTER CRESCENDO ET SUR UN RYTHME ASSEZ LENT. IL FAUT PLUSIEURS JOURS POUR QUE LE PROCESSUS DE TRANSFORMATION SOIT COMPLET

AU MOMENT DE VOTRE CHOIX, UN VIEIL INDIEN VA PARLER AUX PJS DE LEUR PRISONNIER. IL EST TEMPS QU'ILS EN SACHENT UN PEU PLUS SUR L'HISTOIRE. LE VIEUX BONHOMME LEUR APPREND QUE LEUR CAPTIF EST UN COMANCHE. IL LEUR DIT AUSSI QUE C'EST UN DÉMON ET LEUR PARLE D'UN RITUEL QUI A EU LIEU EN 1863. IL PARLE DE « DERNIERS FILS » ET D'ESPRIT MALÉFIQUE. IL NE PARLE PAS TRÈS BIEN ANGLAIS ET SEMBLE UN PEU FOU. À LA FIN DE LA DISCUSSION, IL CHOISIT DE FINIR LE VOYAGE AU FOND DU WAGON À BESTIAUX.

CHAPITRE 5 : GREG MARNOCK

LE TRAIN VA ALORS SUBIR UNE ATTAQUE. PLACEZ-LA QUAND VOUS VOULEZ, CELA N'A AUCUNE IMPORTANCE.

GREG MARNOCK VA PROFITER D'UNE PENTE DANS LAQUELLE LA LOCOMOTIVE VA RALENTIR POUR MONTER À BORD AU NIVEAU DU WAGON DE PREMIÈRE CLASSE. AUSSITÔT, SES QUATRE COMPARGES (LES GENTILS FERMIERS DE TROISIÈME CLASSE) ENTRENT EN ACTION. ILS METTENT EN BANDOULIÈRE LES CARTOUCHIÈRES NOIRES CARACTÉRISTIQUES DES MEMBRES DU GANG MARNOCK, ET ABATTENT TROIS PERSONNES AU HASARD.

ILS VIENNENT CHERCHER L'OR DES PASSAGERS ET LEUR COPAIN JOHN FLYNN.

GREG MARNOCK A QUITTÉ LE GANG QUANTILL POUR FORMER SA PROPRE BANDE. BILL QUANTILL AURAIT ESSAYÉ DE TUER MARNOCK POUR UNE HISTOIRE DE FILLE ET DEPUIS LES DEUX HOMMES SE VOIENT UNE HAINE FAROUCHE SANS POUR AUTANT SE TRAQUER L'UN L'AUTRE. CELA DIT, L'UN COMME L'AUTRE SERAIT RAVI DE BRÛLER LA CERVELLE DE SON RIVAL. EN CAS DE PROBLÈME AVEC MARNOCK,

ALLER TROUVER QUANTILL PEUT ÊTRE UNE SOLUTION. UNE SOLUTION RISQUÉE MAIS NÉANMOINS ENVISAGEABLE. LEUR RENCONTRE DÉBOUCHERA SUR UN FORMIDABLE BAIN DE SANG. À COUP SÛR.

QUAND MARNOCK ARRIVE, LES PJS FONT UN JET DE CULTURE GÉNÉRALE (INTELLECT -2 OU INTELLECT SANS MALUS POUR UN PERSONNAGE ORIGINAIRE DU KANSAS). UN SUCCÈS PERMET DE L'IDENTIFIER À COUP SÛR ET DE CONNAÎTRE SA LÉGENDE DE BRUTE SANGUINAIRE. UNE RELANCE PERMET DE CONNAÎTRE SON HISTOIRE AVEC QUANTILL. UNE DEUXIÈME RELANCE APPREND AU JOUEUR QUE MARNOCK EST CONNU POUR DEUX CHOSSES : IL NE VISE QUE LA TÊTE ET IL EST TRÈS SENSIBLE AU SARCASME (UN SUCCÈS SUR UN DUEL DE VOLONTÉ LUI FAIT COMMETTRE UN TRUC STUPIDE : IL TUE QUELQU'UN, SORT D'UN COUVERT, ATTAQUE CELUI QUI S'EST MOQUÉ DE LUI.)

SI LES PJS NE FONT RIEN LES CHOSSES SE DÉROULENT SIMPLEMENT :

- LE GANG MARNOCK DÉVALISE LES PASSAGERS ET EMPORTE TROIS JEUNES FILLES DONT LA BELLE THERESA ELLER (SON PÈRE EST ASSOMMÉ).
- STANLEY PANIQUE DANS LE WAGON À BESTIAUX ET SE JETTE SUR LE FOURRAGE POUR NE PAS QUE LES BANDITS TROUVENT L'OPIUM DE LA TRIADE. CETTE CERVELLE DE MOINEAU VIENT JUSTEMENT DE LEUR INDIQUER L'EXISTENCE DU PAQUET EN SE JETANT DESSUS ET MARNOCK AJOUTENT LA DROGUE À SON PACTOLE AVANT D'ENVOYER LE MALHEUREUX STANLEY DANS UN MONDE MEILLEUR.
- SEPT PERSONNES SONT TUÉES AU COURS DE LA TRAVERSÉE DES DIFFÉRENTS WAGONS DONT VIRGINIA HALTER QUI NE VOULAIT PAS OUVRIR SON SAC.
- LES BANDITS DÉCROCHENT FINALEMENT LE WAGON CELLULE AVEC DE L'EXPLOSIF ET LAISSENT LE TRAIN PARTIR. UNE FOIS LE WAGON IMMOBILISÉ, ILS L'ATTAQUENT À LA DYNAMITE. CACHÉS DERRIÈRE UN TERREPLEIN, ILS SONT À L'ABRI DES DEUX TIREURS SAUF QUAND ILS JETTENT UN BÂTON D'EXPLOSIF. RAPIDEMENT LES NÉGOCIATIONS S'ENGAGENT ET LES DEUX MARSHALS FINISSENT PAR LIBÉRER FLYNN CONTRE LA PROMESSE DE NE PAS ÊTRE TUÉS. MARNOCK ALLUME ALORS UN FEU IMMENSE AUTOUR DU WAGON IMMOBILISÉ POUR FAIRE SORTIR LES DEUX MARSHALS ET LES ABAT DE SANG-FROID... MAIS TOUT CE CI N'EST PAS LE PROBLÈME DES PJS N'EST-CE PAS. SAUF S'ILS SUIVENT...
- ... BEY QUI, FOU DE TERREUR À L'IDÉE DE CE QUI VA LUI ARRIVER SE LANCE, À PIEDS ET AVEC UN MALHEUREUX COLT, À LA POURSUITE DU GANG QUI A PRIS SON OPIUM. BIEN SÛR, IL ÉVOQUE SON HONNEUR ET LA VIE DES DEUX MARSHALS POUR JUSTIFIER SON SOUDAIN ÉLAN DE COURAGE...

DANS LE CAS OÙ LES JOUEURS FINISSENT PAR RÉAGIR ET SE LANCENT À LA POURSUITE DU GANG MARNOCK, LE TRAIN ATTEND LES PJ S'ILS ONT PAYÉ DES PLACES DE PREMIÈRE. SINON ELLER VIENT AVEC EUX POUR RÉCUPÉRER SA FILLE.

POUR LA SUITE DU SCÉNARIO, IL EST PRUDENT DE GARDER ELLER ET SA FILLE EN VIE. ILS PEUVENT S'AVÉRER UTILES SI LES PJS SE MONTRENT UN PEU TROP MOUS AU DÉBUT DE L'ÉPISODE 4.

SI LES JOUEURS CHOISISSENT DE S'OPPOSER, ILS VOIENT D'ABORD VENIR GREG MARNOCK. CE DERNIER, SE SACHANT RECHERCHÉ, A CHOISI DE PRENDRE LE TRAIN EN MARCHÉ ET MONTE DONC DANS LE WAGON DE PREMIÈRE. SES HOMMES ARRIVENT DONC DERRIÈRE LES PJS ET LES PRENNENT EN TENAILLES. MARNOCK ET SES HOMMES SE MOQUENT DES AUTRES PASSAGERS ET PROVOQUENT UN VÉRITABLE CARNAGE.

Parmi les passagers, seul le marshal HURSEY et monsieur ELLER s'opposent au gang qui se bat jusqu'à ce que MARNOCK soit blessé. À ce moment précis, il saute du train en marche pour échapper à la mort suivi par ceux de ses acolytes encore en vie.

CHAPITRE 6 : LA LOCOMOTIVE

LE REPOS SERA DE COURTE DURÉE CAR UNE FOIS LE COMBAT TERMINÉ, LE JEUNE GARÇON QUI ASSISTE LE CONDUCTEUR ENTRE EN SANG DANS LE WAGON ET MEURT SANS AVOIR LE TEMPS DE DIRE UN MOT. MARNOCK, DANS SA FOLIE, A COMMENCÉ SON ATTAQUE EN TUANT LE CONDUCTEUR ET BLESSANT MORTELLEMENT SON JEUNE ASSISTANT.

LES PJS DEVRAIENT RAPIDEMENT S'APERCEVOIR QU'IL Y A EU UN PROBLÈME À LA LOCOMOTIVE ET S'Y RENDRE POUR TROUVER LE CADAVRE DU CONDUCTEUR BAIGANT DANS SON SANG. ILS ONT MAINTENANT SUR LES BRAS UN TRAIN FOU COINCÉ EN MARCHÉ AVANT QUE PERSONNE NE PEUT PLUS MANOEUVRER.

LES COMMANDES SONT TOUCHÉES ET IL EST IMPOSSIBLE DE FAIRE RALENTIR LE TRAIN. QUELLES SONT LES POSSIBILITÉS DES JOUEURS ?

- SAUTER DU TRAIN. C'EST POSSIBLE MAIS RISQUÉ. SI LES JOUEURS CHOISISSENT CETTE OPTION, ILS DEVRONT RÉUSSIR UN JET D'AGI À -4 OU SUBIR UNE BLESSURE. PEU DE PASSAGERS TENTERONT CETTE CASCADE ET LE TRAIN S'ÉCRASERA QUELQUES MÈTRES PLUS LOIN EN PRENANT UN VIRAGE TROP RAPIDEMENT. TOUTES LES MONTURES À L'EXCEPTION DE DEUX MULETS SERONT TUÉS, FAITES SURVIVRE LES PNJ QUI VOUS INTÉRESSENT ET LAISSEZ MOURIR LES AUTRES, CETTE ACCIDENT ET UN VÉRITABLE DRAME.

- ILS PEUVENT RÉPARER POUR FREINER. UTILISER LA RÈGLE DES SCÈNES DRAMATIQUES P.141 ET 142 LE JOUEUR DOIT OBTENIR CINQ SUCCÈS EN CINQ ROUND. EN CAS D'ÉCHEC CRITIQUE, D'ÉCHEC SUR UN TRÈFLE OU SI LES CINQ SUCCÈS NE SONT PAS OBTENUS À TEMPS, LE TRAIN ATTEINT LE VIRAGE FATIGUE ET QUITTE LA VOIE POUR S'ÉCRASER SUR LE FLANC (VOIR CI-DESSUS POUR LES CONSÉQUENCES.)

- ILS PEUVENT SIMPLEMENT DÉCROCHER LA LOCOMOTIVE. DANS CE CAS, LE TRAIN S'ARRÊTERA UN PEU PLUS LOIN QUAND IL AURA CONSOMMÉ TOUT SON ÉLAN.

- DÉTRUIRE LE MÉCANISME. UTILISER LA RÈGLE DES SITUATIONS DRAMATIQUES AVEC L'ATTRIBUT FOR OU VIG DU PERSONNAGE ET SELON LES MÊMES CIRCONSTANCES. EN CAS DE SUCCÈS, LE TRAIN S'ARRÊTE À TEMPS MAIS EST HORS D'USAGE. IL NÉCESSITE UNE JOURNÉE COMPLÈTE DE RÉPARATION DURANT LAQUELLE DE NOUVELLES PIÈCES DEVRONT ÊTRE FABRIQUÉES EN IMPROVISANT..

SI LA LOCOMOTIVE EST DÉTRUITE, LA NITRO CONTENUE DANS LE SAC DU FAUX MÉDECIN MUSSER EXPLOSE CAUSANT SA MORT ET 4D6 DE DÉGÂT DANS UN GABARIT MOYEN.

SI ELLE ROULE TOUJOURS, IL PROFITE DU SOULAGEMENT DES PASSAGERS QUI VIENNENT DE SURVIVRE À UNE ATTAQUE DE BANDITS ET UNE CATASTROPHE FERROVIAIRE.

LES PJS SONT FÊTÉS EN HÉROS ET LES PASSAGERS LEUR OFFRE TOUTES SORTES DE BABIOLES QUI CONTIENNENT QUELQUES TRUCS UTILES (PLANTES MÉDICINALES : +2 SUR UN JET DE SOIN ; FOURRURES : +2 EN SURVIE POUR RÉSISTER AU FROID ; 50\$, LA GÉNÉROSITÉ DE MR ELLER EST SANS BORNE ; DE LA NOURRITURE..)

PAR CONTRE, MUSSER REMARQUERA SON COMPLICE À CHEVAL EN SCRUTANT AU TRAVERS DE LA FENÊTRE, FERA EXPLOSER LA LOCOMOTIVE ET S'ENFUIRA DERRIÈRE LUI. LE TEMPS DE SORTIR LES CHEVAUX DU WAGON À BESTIAUX, ILS SONT DÉJÀ LOIN.

QUELLES QUE SOIENT LES ACTIONS DES PJS, LE TRAIN EST DONC IMMOBILISÉ. LE BROUILLARD SE LÈVE ALORS DE FAÇON TRÈS SOUDAINE, LA TEMPÉRATURE DESCEND ET LA NUIT TOMBE.

CHAPITRE 7 : UNE NUIT EN ENFER

LAISSÉZ LE TEMPS AUX JOUEURS DE PANSER LEUR PLAIE ET D'ORGANISER LA NUIT QUI SE PRÉPARE. À PART ELLER, QUI NE VEUT PAS SE MÊLER À LA RACAILLE DE TROISIÈME CLASSE, ET LES MARSHALS DU WAGON CELLULE QUI NE VEULENT RIEN SAVOIR ET REFUSENT D'OUVRIER LEUR PORTE BLINDÉE, TOUT LE MONDE DANS LE TRAIN S'ENTRAIDE POUR PRÉPARER REPAS ET LIT POUR LA NUIT.

SI UN JOUEUR S'INTÉRESSE AU BROUILLARD ET À CETTE OBSCURITÉ SOUDAINE ET PROFONDE, UN JET EN CONNAISSANCE (OCCULTE) RÉUSSI LUI APPREND QUE TOUT CELA N'A RIEN DE NATUREL ET QUE QUELQUE CHOSE DE MALSAIN SE PRÉPARE.

FAITES MONTER LA TENSION QUELQUES HEURES, LAISSÉZ LES ORGANISER DES TOURS DE GARDE, ENTENDRE DES BRUIT SINISTRES, DES MOUVEMENTS ÉTRANGES PUIS, QUAND LES JOUEURS COMMENCENT À ÊTRE À POINT, LANCEZ LES HOSTILITÉS.

L'AURA DE TERREUR QUI SE DÉGAGE DU TRAIN (RAPPELONS QUE SERRES-DE-NUIT EST EN TRAIN DE LE TRANSFORMER EN DEADLAND) A ATTIRÉ UNE HORREUR TENTACULAIRE QUI DORMAIT À PROXIMITÉ. POUR COMMENCER, LA CHOSE SECOUERA LE TRAIN (ELLE S'ATTAQUE AU WAGON À BESTIAUX). ENSUITE, ELLE PROJETERA LA MOITIÉ SUPÉRIEURE DU CORPS DE MUSSER ET UN BOUT DE SON COMPLICE CONTRE LES CARREUX DE PREMIÈRE. ENFIN, AVANT D'ATTAQUER, ELLE JETTERA LES RESTES DES MONTURES SUR LE TRAIN EN UNE GRÊLE SANGLANTE.

ELLE LANCERA L'ATTAQUE EN LANCANT UN TENTACULE AU TRAVERS D'UNE PAROI POUR SE SAISIR D'UN PNJ ET L'EMPORTER DANS LE BROUILLARD (JET DE TERREUR -6 POUR TOUT LE MONDE).

COMMENT TUER LA BÊTE ?

- S'ENFUIR EST UNE TRÈS MAUVAISE IDÉE. LA CHOSE Y VOIT TRÈS BIEN ET ELLE PEUT ATTAQUER À HUIT ENDRITS DIFFÉRENTS GRÂCE À SES MEMBRES MULTIPLES. ELLE PEUT ÉGALEMENT LANCER DES ROCHERS, DES ARBRES MORTS OU MÊME DES WAGONS DÉTRUITS SUR LES FUYARDS. SI CETTE OPTION EST CHOISIE, SE DISPERSER EST UNE BONNE IDÉE CAR IL Y A BEAUCOUP D'OCCUPANTS ET LA BÊTE NE POURRA PAS AVOIR TOUT LE MONDE. MALHEUREUSEMENT, LE PRIX DE CETTE TECHNIQUE EST TRÈS ÉLEVÉ CAR DEUX PERSONNES SERONT ATTAQUÉES SANS COUVERT ET AVEC UN BONUS DE +2 POUR LA BÊTE CHAQUE ROUND.

- LE FEU EST LE POINT FAIBLE DE LA CRÉATURE. CETTE INFORMATION EST DONNÉE SUR UN JET RÉUSSI EN CONNAISSANCE (OCCULTE).

- IL EST POSSIBLE DE CONVAINCRE LE MARSHAL DU WAGON CELLULE D'OUVRIER LEUR PORTE POUR METTRE LES PASSAGERS À L'ABRI. EN EFFET, LE WAGON BLINDÉ RÉSISTE AUX COUPS DE TENTACULES ALORS QUE LES AUTRES SONT PROGRESSIVEMENT RÉDUITS EN MIETTES. UTILISER LA RÈGLE DES CONFLITS SOCIAUX P.129 EN ACCORDANT UN BONUS AU JOUEUR SI CELUI-CI A DE BONS ARGUMENTS (LANCER UN SORT SUR LA GATLING PAR EXEMPLE POUR QU'ELLE PUISSE BLESSER LA BÊTE.

- IL Y A TROIS BÂTONS DE DYNAMITE DANS LE WAGON DE PREMIÈRE À LA DISPOSITION DE BEY (POUR CHASSER LES BANDITS OU LES SAUVAGES QUI VOUDRAIENT S'EN PRENDRE AU TRAIN OU FAIRE SAUTER UN GROS ROCHER QUI SERAIT TOMBÉ SUR LA VOIE). BEY DONNE CETTE INFO BIEN VOLONTIERS. S'IL EST MORT, UN JET EN CULTURE GÉNÉRALE PERMET D'OBTENIR CETTE INFORMATION. IL NE RESTE PLUS QU'À LES TROUVER.

- IL Y A ÉGALEMENT TROIS BÂTONS DE DYNAMITE DANS LE WAGON CELLULE (POUR LES MÊMES RAISONS)

- IL EST POSSIBLE DE FAIRE DES COCKTAILS MOLOTOV AVEC L'ALCOOL DU BAR DE PREMIÈRE. SIX BOUTEILLES SONT DISPONIBLES AU TOTAL. LES COCKTAILS FONT 2D6 DE DÉGÂT LORS DE L'IMPACT PUIS

1d6 PENDANT LES DEUX ROUNDS SUIVANTS. EN CAS DE TIR MULTIPLES, LES d6 S'ACCUMULENT ET SONT LANCÉS EN MÊME TEMPS. AINSI, SI AU PREMIER ROUND, LA CRÉATURE REÇOIT TROIS COCKAILS, ELLE SUBIT TROIS FOIS 2d6 DE DÉGÂTS PUIS 3d6 AU ROUND 2 ET ENCORE 3d6 AU ROUND 3.

- METTRE LE FEU À UN WAGON PROVOQUE UN MALUS DE -2 À TOUTES LES ACTIONS DE LA BÊTES. CE MALUS PEUT SE CUMULER AVEC UN SECOND WAGON POUR UN TOTAL DE -4 MAIS PAS PLUS. CELA DIT, LE DEADLAND EN FORMATION REND CETTE ENTREPRISE DIFFICILE ET IL FAUT RÉUSSIR UN JET DE SURVIE -4 POUR VOIR UN WAGON S'EMBRASER ET CE QUEL QUE SOIT LE COMBUSTIBLE UTILISÉ

QUAND ELLE A TROIS BLESSURES, LA BÊTE FUIT. SI ELLE EST TUÉE, LES JOUEURS PEUVENT TENTER DE GAGNER UN JETON LÉGENDAIRE (VOIR P.212 ET 105). ELLE NE S'EN PRENDRA JAMAIS À SERRES-DE-NUIT. SI LES PJS LA TRAQUENT, ILS TOMBERONT SUR UN VILLAGE DE PROSPECTEUR ABANDONNÉ CONSTRUIT À CÔTÉ DE L'ENTRÉE D'UNE GROTTE. LES TRACES MÈNENT DIRECTEMENT DANS LES PROFONDEURS DE LA TERRE. LA BÊTE S'Y TAPIT POUR RÉCUPÉRER DE SES BLESSURES. LE DANGER EST PARTOUT PRÉSENT CAR CETTE MINE, FAUTE D'ENTRETIEN, MENACE DE S'EFFONDRE.

CONCLUSION

LES PJS SONT MAINTENANT AU MILIEU D'UN CHAMP DE RUINES EN FEU AVEC DES SURVIVANTS TERRORISÉS. LA PAUVRE THERESA ELLER EST DANS UN ÉTAT CATASTROPHIQUE. LOURDEMENT TRAUMATISÉE, ELLE SE BALANCE D'AVANT EN ARRIÈRE SANS PRONONCER LE MOINDRE MOT ET HURLE DE TEMPS EN TEMPS.

CERTAINS DIRONT QUE LES EXTRÉMITÉS DES TENTACULES ÉTAIENT NOIRES ALORS QUE LA BÊTES ÉTAIT GRISE. MAIS QUI POURRAIT LE JURER DANS LE NOIR..

ELLER ET LES PJS SONT DÉSIGNÉS COMME RESPONSABLES NATURELS ET DOIVENT MAINTENANT PRÉPARER LES RESCAPÉS À PASSER UNE NUIT DANS LA NEIGE.

ET POUR UN ONE-SHOT..

LES JOUEURS SONT SIMPLEMENT ENGAGÉS POUR ESCORTER UN INDIEN ÉTRANGE JUSQU'À DODGE CITY. MALHEUREUSEMENT, CET INDIVIDU EST MAUDIT PAR UN PUISSANT MANITOU ET PRODUIT INVOLONTAIREMENT DES MANIFESTATIONS TERRIFIANTES. LE SCÉNARIO PEUT ALORS SUIVRE SON DÉROULEMENT NORMAL. POUR FINIR, L'ATTAQUE DE L'HORREUR TENTACULAIRE AURA LIEU DANS LES ENVIRONS DE DODGE ET LES PJ N'AURONT PLUS QU'À FINIR LE VOYAGE D'UNE MANIÈRE OU D'UNE AUTRE, À VOUS DE VOIR COMMENT PIMENTER CETTE ULTIME SCÈNE

(ATTAQUE DE LOUP, FROID MORDANT, RETOUR DES ASSAILLANTS, DÉTOUR DANS LA FORÊT..) AU BOUT DE DEUX JOURS, LA VILLE EST EN VUE ET LES PERSONNAGES VONT POUVOIR RÉCUPÉRER ET TOUCHER LEUR PRIME... SI L'INDIEN EST TOUJOURS EN VIE.

ANNEXES

BESTIAIRE:

- ❖ LES MEMBRES DU GANG MARNOCK : FLINGUEUR OU FLINGUEUR VÉTÉRAN SELON LE NIVEAU DES PJ P.321
- ❖ LES PASSAGERS : CITADIN P.321
- ❖ LES INDIENS : BRAVE INDIEN P. 320, AJOUTEZ UN OU DEUX VÉTÉRANS ET MÊME UN JOKER SI VOUS VOULEZ COMPLIQUER UN PEU LA TÂCHE AUX PJS.
- ❖ HORREUR TENTACULAIRE : VOIR AUTRE ANNEXE PDF (TÉLÉCHARGEABLE SUR LE SITE)

QUELQUES MUSIQUES :

- ❖ LORS DES MANIFESTATIONS MALÉFIQUES DANS LE TRAIN :
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=0gscut1p4rY](http://www.youtube.com/watch?v=0gscut1p4rY)
- ❖ LORS DU COMBAT CONTRE LE GANG MARNOCK
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=dVTJUnPJUY&list=RDg63GNjWdf0Q](http://www.youtube.com/watch?v=dVTJUnPJUY&list=RDg63GNjWdf0Q)
 - Et
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=tg-yC0xc19s](http://www.youtube.com/watch?v=tg-yC0xc19s)
- ❖ LORSQUE LA BÊTE LANCE SON ATTAQUE
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=LaacadoXI_A&list=RDRwREDiY6DdH](http://www.youtube.com/watch?v=LaacadoXI_A&list=RDRwREDiY6DdH)
- ❖ LE COMBAT CONTRE LA BÊTE
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=VjofunzMrHo](http://www.youtube.com/watch?v=VjofunzMrHo)