



# SERRES-DE-NUIT

## LA CAMPAGNE

EPISODE 6 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

MIS FACE À SES ACTES, WHITTON EST CONDAMNÉ À MORT PAR UN TRIBUNAL MILITAIRE ET ENVOYÉ À LA PRISON D'ABILENE POUR Y ÊTRE FUSILLÉ. MALHEUREUSEMENT, IL EST LE SEUL À POUVOIR MENER LES AVENTURIERS À L'INDIEN AUX BRAS NOIR..

## SYNOPSIS

JUGÉ ET CONDAMNÉ, WHITTON EST ENVOYÉ À LA PRISON D'ABILENE. LES PJS VONT SE RENDRE EN VILLE POUR TROUVER UN MOYEN DE LE FAIRE SORTIR DE PRISON. LÀ, ILS RENCONTRERONT UN CERTAINS LOPEZ PRÊT À LES AIDER EN ÉCHANGE D'UNE SIMPLE CLÉ. MALHEUREUSEMENT, CETTE CLÉ EST CACHÉE DANS UNE TOMBE CAR C'EST LA SEULE FAÇON DE L'EMPÊCHER DE RELEVER LES MORTS.

## EPISODE 6 : SIX PIEDS SOUS TERRE

### CHAPITRE 1 : LA COUR MARTIALE

QUAND LES PJS ARRIVENT À FORT LAWRY, UN TRIBUNAL DE FORTUNE EST DÉJÀ EN PLACE. GIFFORD LE PRÉSIDE ENTOURÉ DE DEUX GRADÉS.

RIVERS VIENT DE DÉNONCER SONS SUPÉRIEUR ! CELA N'AURAIT EU AUCUNE IMPORTANCE SI D'AUTRES MILITAIRE, CIVIL ET MEMBRES DE LA COMMUNAUTÉ OÙ SE SONT RETRANCHÉS LES MILITAIRES LORS DE L'ÉPISODE 5, N'AVAIENT APPUYÉ LES DÉCLARATION DU SECONDE CLASSE.

LES PJS PEUVENT ÊTRE AMENÉS À TÉMOIGNER LORS DE CE PROCÈS. MAIS WHITTON SERA DE TOUT FAÇON CONDAMNÉ À MORT ET DÉGRADÉ POUR ATTEINTE AU PRESTIGE DE L'UNIFORME ET MEURTRE.

FAITES DE CE PROCÈS UNE VRAIE SCÈNE DE RP. IL DOIT DURER ASSEZ POUR MARQUER LES ESPRITS CAR CE N'EST PAS UNE SIMPLE FORMALITÉ.

LES PJS VONT TÉMOIGNER ET SUREMENT LAISSER PARLER LEUR ENVIE DE VENGEANCE. TOUTEFOIS, UN JOUEUR MALIN POURRA SE RAPPELER QU'ILS ONT BESOIN DE WHITTON.

ACCORDEZ UN JETON À UN JOUEUR QUI AURA DÉFENDU WHITTON AVEC UNE BELLE TIRADE.

À LA FIN DU PROCÈS, LES INSIGNES DE WHITTON SONT ARRACHÉS ET IL EST JETÉ DANS LE CHARRIOT CELLULE POUR ÊTRE CONDUIT À LA PRISON D'ABILENE.

À CE MOMENT-LÀ, WHITTON ÉCLATE DE RIRE COMME UN DÉMENT ET ARRACHE LE HAUT DE SON UNIFORME. TOUT SON CORPS EST COUVERT DE CICATRICES IDENTIQUES AUX SYMBOLES TROUVÉS DANS L'ÉGLISE ET SUR LA PIERRE (VOIR ÉPISODE 5).

IL HURLE QUE JAMAIS LE GROUPE D'AVENTURIERS NE POURRA RETROUVER L'INDIEN AUX BRAS NOIRS SANS LUI !

IL REÇOIT ALORS UN COUP DE CROSSE DANS LES CÔTES ET LE FOURGON CE MET EN ROUTE AVEC SON LOT DE PRISONNIERS ET SON ESCORTE DE QUARANTE SOLDAT.

### CHAPITRE 2 : LE COEUR D'ABILENE

LES PJS DEVRAIENT VITE ARRIVER À LA CONCLUSION QU'IL FAUT SORTIR WHITTON DE LÀ. POUR CE FAIRE, ILS PEUVENT ATTAQUER LE CONVOL. L'OPTION SEMBLE DÉLICATE VUE L'ESCORTE MAIS POURQUOI PAS.

S'ILS Y PARVIENNENT, UNE COLONNE DE SOLDATS EN ROUTE VERS LE SUD ENTEND LES COUPS DE FEU ET LES PREND À REVERS. ILS VONT DEVOIR FUIR ET L'HISTOIRE REPREND AU MOMENT OÙ LE GROUPE QUITTE LA PRISON AVEC WHITTON À LA FIN DE L'ÉPISODE.

L'AUTRE OPTION EST DE LE FAIRE ÉVADER DE PRISON ET POUR CELA, ILS DOIVENT SE RENDRE À ABILENE.

ABILENE EST UNE VILLE À COWBOY. QUAND LES PJS ARRIVENT, LE PRINTEMPS APPROCHE ET LES HOMMES ATTENDENT D'ÊTRE EMBAUCHÉS. LA TENSION EST PALPABLE CAR CETTE PÉRIODE EST SYNONYME DE STRESS, DE PÉNURIE D'ARGENT ET D'OISIVETÉ.

LE LIEN FOURNI EN ANNEXE DONNE DES IDÉES POUR DÉCRIRE PLUS PRÉCISÉMENT LA VILLE.

LES PJS ARRIVENT DE NUIT ET VONT DONC DEVOIR TROUVER UN ENDROIT OÙ DORMIR. LAISSEZ-LES CHOISIR UN HÔTEL ET S'INSTALLER AVANT DE FAIRE ENTRER HARCHIBALD MENDEZ EN ACTION.

ATTENDEZ QUE LE GROUPE SOIT SÉPARÉ ET AMORCEZ LA RENCONTRE AVEC MENDEZ ET SON GANG. DANS LA GRANDE SALLE OÙ JOUE UN PIANISTE, L'AMBIANCE EST BONNE. ON JOUE AUX CARTES, ON PLAISANTE PUIS SOUDAIN UN SILENCE DE MORT S'INSTALLE. MENDEZ VIENT DE FAIRE SON ENTRÉE DANS L'ÉTABLISSEMENT. TOUT LE MONDE ICI SEMBLE LE CONNAITRE ET ÉVITE SON REGARD.

HARCHIBALD MENDEZ EST UN CHASSEUR DE PRIMES DÉTERRÉ. POUR LES UNS, IL A ÉTÉ DÉFIGURÉ PAR UN CROCODILE DANS UN MARAIS ET C'EST POUR CELA QU'IL N'A PLUS NI LÈVRE NI JOUE. POUR D'AUTRES, C'EST UN CADAVRE AMBULANT DONT MÊME SATAN N'A PAS VOULU.

PEU IMPORTE, IL TIENT UNE MISE À PRIX REPRÉSENTANT LES PJS AINSI QU'UN INDIEN AUX BRAS NOIRS. LA PRIME EST DE 300\$ PAR TÊTE VIVANT ET 100\$ MORT. MENDEZ VA ALORS FAIRE LE TOUR DES CLIENTS EN LES QUESTIONNANT ET EN POINTANT DU BOUT DE SON ARME LES PERSONNES REPRÉSENTÉES SUR L'AFFICHE. TOUT LE MONDE ICI LE CONNAIT SOUS LE SURNOM DE « MORT OU MORT » CAR QUELLE

QUE SOIT LA PRIME, IL RAMÈNE TOUJOURS SES PROIES AUSSI FROIDES QUE LA PIERRE QUI VA ORNER LEUR TOMBE.

IL NE S'ATTEND PAS À TROUVER SES PROIES ICI.

POUR AJOUTER UN PEU DE TENSION :

- FAITES-LUI INTERROGER UN PJ QUI A CHANGÉ (DÉFIGURÉ OU AMPUTÉ LORS DE L'AVENTURE, UN DANDY DÉSORMAIS EN HAILLONS, CONTUSIONNÉ...) ET QU'IL NE PEUT DONC PAS RECONNAÎTRE.
- UN CLIENT CROIT RECONNAÎTRE UN PJ ET S'APPRÊTE À LE DÉNONCER
- UN DES MEMBRES DU GANG MENDEZ SE TORD LE COU POUR MIEUX VOIR L'UN DES PERSONNAGES...

AU BOUT DE QUELQUES MINUTES, HARCHIBALD « MORT OU MORT » MENDEZ QUITTE L'ÉTABLISSEMENT EN PROMETTANT UN RÉCOMPENSE EN DOLLARS À TOUTE PERSONNE QUI L'AIDERA À TROUVER SES PROIES ET LES PIRES SÉVICES À QUICONQUE LES LUI CACHERA.

ALORS D'OU VIENT CE MENDEZ ET COMMENT SE FAIT-IL QU'IL SE PROMÈNE EN VILLE SANS SOUCIS ? VOICI L'HISTOIRE DE CE CHASSEUR DE PRIMES QUI A SU TIRER PROFIT DE SA RENCONTRE AVEC WILD BILL HICKOK

### HICKOK ET MENDEZ

LES CARACTÉRISTIQUES DE WILD BILL HICKOK SONT DONNÉES P.333 DU LDB ET UN SUPPLÉMENT D'INFORMATION EST ACCESSIBLE VIA LE LIEN DONNÉ EN ANNEXES.

*HICKOK AVAIT RÉCEMMENT PERDU LE CONTRÔLE SUR SON MANITOU ET CELA LUI POSAIT DE GROS PROBLÈMES DANS SA QUÊTE DE VENGEANCE. DE PLUS, IL N'AVAIT AUCUNE IDÉE DE L'ENDROIT OÙ SE TROUVE MCCALL ET LES JURÉS QUI L'ONT ACQUITTÉ ET SES PROJETS DE REVANCHE ÉTAIENT DONC MAL ENGAGÉS.*

*MAIS LES MANITOUS SONT PLEINS DE RESSOURCES... ILS ONT FAIT EN SORTE QUE LES CHEMINS DE HICKOK ET DE MENDEZ SE CROISENT AU HASARD D'UNE NUIT À LA BELLE ÉTOILE. MENDEZ, DÉTERRÉ LUI AUSSI, FUT RAVIS DE TROUVER UN « CONFRÈRE » SUR SA ROUTE ET ÉCOUTA ATTENTIVEMENT L'HISTOIRE DE HICKOK. MENDEZ N'EST UN DÉTERRÉ QUE DEPUIS MOINS D'UN AN. POURTANT, SON EXPÉRIENCE EST GRANDE ET IL A LARGEMENT DOMPTÉ SON MANITOU. IL PROPOSA DONC UNE ASSOCIATION À HICKOK. EN ÉCHANGE DE SON AIDE POUR VAINCRE SON MANITOU ET POUR ASSURER SA VENGEANCE, HICKOK SE SERVIRA DE SON INFLUENCE POUR FACILITER LES AFFAIRES DU GANG MENDEZ.*

*MENDEZ LUI PROPOSA AINSI DE VENIR SE PRÉSENTER AU POSTE DE SHÉRIF D'ABILENE MCCOY Y ÉTANT ENCORE MAIRE, IL VOUDRA SUREMENT REPRENDRE SON ANCIEN HOMME DE LOI.*

*IL LEUR SUFFIT ENSUITE DE RACONTER QU'ON A CRU HICKOK MORT ET QUE LES RUMEURS ONT FAIT LE RESTE POUR EXPLIQUER SON RETOUR INATTENDU APRÈS UNE LONGUE ET TERRIBLE CONVALESCENCE.*

*LE PLAN DE MENDEZ FONCTIONNA À MERVEILLE. MCCOY RENDIT À HICKOK L'ÉTOILE QU'IL LUI AVAIT DÉJÀ CONFIEE EN 1871 ET AVALA TOUTE L'HISTOIRE. LE NOUVEAU SHÉRIF FIT INTERDIRE LES ARMES EN VILLE ET LAISSA MENDEZ FAIRE SON SALE BOULOT DANS ABILENE.*

*MAIS DANS SA SOIF DE SANG, MENDEZ ACCUMULA LES CADAVRES ET LA SITUATION DEVINT RAPIDEMENT INTENABLE POUR HICKOK.*

*QUAND LES PJS ARRIVENT EN VILLE, LES DEUX DÉTERRÉS SONT À COUTEAUX TIRÉS.*

### CHAPITRE 3 : EL SEÑOR LOPEZ

LES PJS VONT AVOIR BESOIN D'AIDE POUR FAIRE ÉVADER WHITTON. S'ILS UTILISENT LEUR COMPÉTENCE RÉSEAU, ILS PEUVENT TOMBER SUR QUELQUES-UNES DES INFORMATIONS SUIVANTES. IMPOSEZ UN MALUS IMPORTANT À CE TYPE DE JETS SI LE PERSONNAGE N'A PAS DE CONNAISSANCE À ABILENE OU S'IL N'Y A JAMAIS ÉTÉ. LES CITADINS NE SONT PAS TENDRE AVEC LES ÉTRANGERS.

- LES PERSONNAGES PEUVENT TOMBER SUR UN ANCIEN DÉTENU. CELUI-CI, NOMMÉ WALDS, LEUR OFFRIRA UN VERRE CHEZ LUI. IL PEUT PARLER BRIÈVEMENT DE LA PRISON MAIS CE QUI VA SURPRENDRE LE PLUS LES PERSONNAGES, C'EST QUE SA BICOQUE EST UN VÉRITABLE TEMPLE À LA GRANDEUR DE L'ARMÉE CONFÉDÉRÉE.
- ESTRELLA, UNE VIEILLE TENANCIÈRE DE BORDEL, VEUT BIEN LEUR PROCURER DU MATÉRIEL MAIS À LA CONDITION QU'ILS S'ENGAGENT À FAIRE SORTI UN CERTAIN NATHANEL GIBBS. L'HOMME LUI DOIT EN EFFET UN PAQUET DE FRIC ET IL VA ÊTRE PASSÉ PAR LES ARMES EN MÊME TEMPS QUE WHITTON. ELLE NE PEUT QUE LES METTRE EN CONTACT AVEC DES TRUANDS. ILS DEVRONT PAYER SES DERNIERS POUR TOUS CE QU'ILS DÉSIRERONT ACQUÉRIR. TRAHIR ESTRELLA SERAIT TERRIBLE CAR CETTE VIEILLE FEMME EN DENTELLE EST UN REQUIN EXTRÊMEMENT INFLUANT. PEUT-ÊTRE EST-CE LÀ L'OCCASION D'UN AUTRE SCÉNARIO. ELLE PEUT AUSSI LEUR FAIRE RENCONTRER LOPEZ.

LAISSER-LES CHERCHER UN MOMENT AVANT QUE LOPEZ NE LEUR TOMBE DESSUS. CE DERNIER, À LA TÊTE D'UN PETIT GROUPE DE TRUANDS, EST TOUJOURS AU COURANT DE TOUT CE QUI SE PASSE EN VILLE. IL A AINSI ENTENDU PARLER DE CES ÉTRANGERS QUI POSENT DES QUESTIONS ET PENSE POUVOIR TIRER PROFIT DE LA SITUATION.

CE BANDIT À LA PETITE SEMAINE PROPOSE AUX PERSONNAGES UN MARCHÉ. IL VA LEUR OFFRIR TOUT CE DONT ILS ONT BESOIN :

HOMMES, RENSEIGNEMENTS, MATÉRIEL. POUR CELA IL NE DEMANDE QU'UNE SEULE CHOSE : LES PJS VONT DEVOIR LUI RAMENER UNE GROSSE CLÉ EN OR QUI EST ACCROCHÉE AU COU D'UN CERTAIN BILL CARLSON (OUI C'EST UN HOMMAGE). L'OPÉRATION NE DEVRAIT PAS POSER DE PROBLÈME PUISQUE L'HOMME EN QUESTION EST MORT DEPUIS DEUX ANS. IL REPOSE SOUS SIX PIEDS DE BONNE TERRE DANS LE CIMETIÈRE D'ABILENE.

DERNIER DÉTAIL, LE PÈRE REYNOLD VIT DANS L'ÉGLISE QUI TRÔNE AU MILIEU DU CIMETIÈRE. IL DÉTESTE LOPEZ ET CE DERNIER, TRÈS CROYANT ET CONNAISSANT LES CAPACITÉS DE REYNOLDS, N'OSE PAS S'EN CHARGER LUI-MÊME.

#### CHAPITRE 4 : UN PASTEUR DANS LA PLAINE

LE PÈRE REYNOLDS EST UN ANCIEN AVENTURIER ET C'EST LUI QUI A PRIS CETTE CLÉ À LOPEZ POUR LA METTRE EN LIEU SÛR. ILS ONT TROUVÉ L'ARTEFACT LORS D'UNE QUÊTE AU TRÉSOR EN AMÉRIQUE DU SUD IL Y A PLUSIEURS ANNÉES ET REYNOLDS L'A CONFISQUÉE À SON COMPAGNON. EN EFFET, CETTE CLÉ CONFÈRE À LOPEZ (AINSI QU'À TOUTE PERSONNE AYANT DU SANG MAYA DANS LES VEINES) LA CAPACITÉ DE CONTRÔLER LES MORTS. FACE AUX PROJETS DÉMENTIS DE SON COMPAGNON, REYNOLDS DÉCIDA DE NEUTRALISER L'OBJET EN L'ENTERRANT DANS UN CIMETIÈRE SIX PIEDS SOUS TERRE AU COU D'UN MORT.

SANS CETTE PRÉCAUTION, LA CLÉ RELÈVE SIMPLEMENT LES MORTS QUI SE METTENT À ATTAQUER TOUT CE QUI LEUR PASSE SOUS LA DENT.

REYNOLDS EST UN ALCOOLIQUE NOTOIRE PASSIONNÉ PAR LES MÉCANISMES. IL COLLECTIONNE ET RÉPARE AUTOMATE, HORLOGE ET ARMES À FEU.

IL S'EST D'AILLEURS PROCURÉ UNE VIEILLE MITRAILLEUSE GATLING HORS D'USAGE QU'IL GARDE À PORTÉE DE MAIN POUR LE CAS OÙ LA CLÉ SERAIT DÉTERRÉE. MAIS LE TEMPS AIDANT, IL N'A JAMAIS PRIS LE TEMPS DE LA REMETTRE EN ÉTAT DE MARCHÉ.

POUR RÉCUPÉRER CETTE CLÉ, LES PJS VONT DEVOIR COMPOSER AVEC PLUSIEURS ÉLÉMENTS :

- IL EST DIFFICILE DE S'ACQUITTER DE CETTE TÂCHE LA NUIT CAR TORCHES ET LANTERNES SONT VISIBLES À DES KILOMÈTRES.
- BILL, LE VIEUX FOSSOYEUR HABITE DANS UNE CABANE AU MILIEU DU CIMETIÈRE. IL PEUT AIDER LES PJS À TROUVER LA TOMBE MAIS REFUSERA QU'ON L'OUVRE.
- GERALD GRIFF, LE FOSSOYEUR, AMÈNERA LA DÉPUILLE D'UN PASTEUR, COUPÉ EN DEUX PAR UNE DÉCHARGE DE CHEVROTINE REÇU DANS LE DOS. LE TUEUR SERAIT MENDEZ QUI RÉGLERAIT DES COMPTES EN VILLE (SI VOUS JOUEZ

AVEC LES PRÉTIRES, SUZIE RECONNAÎTRA LE PASTEUR COMME ÉTANT UN ANCIEN MEMBRE DU GANG MENDEZ).

- IL EST IMPOSSIBLE DE RÉALISER CETTE OPÉRATION SANS DISTRAIRE OU NEUTRALISER REYNOLDS. AUX AGUETS, LE RÉVÉREND NE SE LAISSERA PAS SURPRENDRE. CELA EST CEPENDANT ASSEZ FACILE, IL INVITERA DANS SA CELLULE À L'ÉTAGE DE L'ÉGLISE TOUTE PERSONNE VENUE AVEC UNE BOUTEILLE OU UNE MACHINE À BIDOUILLER.

POUR LE RESTE, UNE FOIS LA CLÉ ENTRE LES MAINS DES PJS, LE DEMI RÉVÉREND DANS LE CORBILLARD SE SAISIRA D'UN PERSONNAGE. LE COMBAT DEVRAIT ÊTRE BREF ET SURPRENDRE LES PJS. JOUEZ ALORS DE CET EFFET DE SURPRISE. LAISSER LES REGARDER UN MOMENT LA DÉPUILLE EN S'INTERROGEANT AVANT DE LEUR DÉCRIRE CE QUI LES ENTOURE.

DANS LE VASTE CIMETIÈRE, CENT À DEUX CENTS CADAVRES SONT EN TRAIN DE SORTIR DE TERRE POUR SE DIRIGER VERS EUX.

REYNOLDS ENTRERA DANS UNE COLÈRE NOIRE ET INSULTERA VIOLEMMENT LES PJS. SI CEUX-CI NE SE MONTRE PAS SUBTILE, IL LES ATTAQUERA. SINON IL LEUR DONNERA UN COUP DE MAIN.

QUITTER LE CIMETIÈRE EST UNE POSSIBILITÉ MAIS LA RÈGLE DES « ATTAQUER À PLUSIEURS » RISQUE DE FAIRE DE GROS DÉGÂTS. C'EST ASSEZ NATURELLEMENT QUE LES JOUEURS DEVRAIENT PENSER À SE RÉFUGIER À L'INTÉRIEUR DE L'ÉGLISE.

LE PÈRE REYNOLDS LEUR PARLE IMMÉDIATEMENT DE LA GATLING À RÉPARER. S'IL EST TUÉ, LES PJS PERDENT DEUX ROUND À CHERCHER (S'ILS CHERCHENT) DANS LE MATÉRIEL DU VIEUX RÉVÉREND AVANT DE TROUVER L'ARME EN PITEUX ÉTAT.

#### VOILÀ COMMENT LES MORTS VONT ATTAQUER :

- AUX FENÊTRES, LES ZOMBIES FONCTIONNENT EN DEUX TEMPS : PREMIÈREMENT, ILS MONTENT ET SE PRÉSENTENT À LA FENÊTRE. DEUXIÈMEMENT, AU ROUND SUIVANT, ILS ENTRENT DANS L'ÉGLISE EN SE LAISSANT TOMBER. SI LORS DE LA PREMIÈRE PHASE, UN ZOMBIE EST TOUCHÉ, IL TOMBE EN ARRIÈRE ET NE POURRA DONC PAS ENTRER EN PHASE DEUX. AU LIEU DE ÇA, UN NOUVEAU ZOMBI SE PRÉSENTERA À LA FENÊTRE.
- LA PORTE A 11 DE RÉSISTANCE ET PEUT ENCAISSER TROIS BLESSURES AVANT DE CASSER. CHAQUE ROUND, LES ZOMBIES FRAPPENT ET CAUSENT 4d6 DE DOMMAGE. LES PERSONNAGES PEUVENT « SOIGNER » LA PORTE EN PLAÇANT DES BANCOS OU DES STATUES (À VOTRE DISCRÉTION CELA PEUT ÔTER UNE BLESSURE À LA PORTE). DE PLUS, UN PERSONNAGE QUI FORCE CONTRE LA PORTE (JET DE FOR) POUR EMPÊCHER LES CADAVRES D'ENTRER, AJOUTE UN POINT À LA RÉSISTANCE PAR SUCCÈS/RELANCE. PLUSIEURS PERSONNAGES PEUVENT RÉALISER CETTE MANŒUVRE.

- SI VOS JOUEURS S'EN SORTENT SANS TRANSPIRER, VOUS POUVEZ AJOUTER 1d6 AUX DOMMAGES SUBIT PAR LA PORTE TOUS LES DEUX ROUNDS. LES ZOMBIES, DEPUIS L'EXTÉRIEUR, PEUVENT AUSSI TROUVER ACCIDENTELLEMENT L'ENTRÉE DE LA CAVE ET ARRIVER DANS LE DOS DES PERSONNAGES AU NIVEAU DE LA SACRISTIE...

LA SITUATION PEUT SE RÉVÉLER TRÈS PÉRILLEUSE POUR LES PJS SI AUCUN D'ENTRE EUX N'A LA COMPÉTENCE RÉPARATION ET CERTAINS GROUPES PEUVENT CHOISIR D'AFFRONTER LA HORDE. CELA EST POSSIBLE MAIS RISQUÉ CAR LES ZOMBIES ATTAQUENT EN MASSE ET UTILISENT DONC LES OPTIONS DE COMBAT SUIVANTES : « ATTAQUER À PLUSIEURS » ; « EMPOIGNADE » ET PEUVENT MÊME PASSER EN « ATTAQUE TOTALE » LORSQU'ILS SENTENT QU'IL VA BIENTÔT ÊTRE TEMPS DE PASSER À TABLE...

DÈS QUE LA GATLING EST RÉPARÉE, LE COMBAT PREND FIN. EN EFFET, LA PUISSANCE DE L'ARME NE PERMET PAS AUX ZOMBIES DE RÉSISTER ET ILS SONT EXTERMINÉS EN QUELQUES ROUNDS.

VOUS POUVEZ DEMANDER QUELQUES JETS EN TIR POUR VOIR SI L'ARME NE S'ENRAILLE PAS... DANS CE CAS, IL EST POSSIBLE QUE LES PJS AIENT À FINIR LE TRAVAIL À L'ANCIENNE.

## CONCLUSION

DEPUIS LA VILLE, TOUT CELA N'EST PAS PASSÉ INAPERÇU ET HICKOK ARRIVENT AVEC UNE DOUZAINÉ D'HOMMES POUR BLOQUER LA ROUTE QUI MÈNE AU CIMETIÈRE ET REMETTRE TOUT CELA EN ORDRE.

SUR PLACE, IL QUESTIONNERA LES PJS SANS TROP INSISTER. HABITUÉ DU WEIRD WEST, IL CONNAIT SA NATURE. IL VA RÉQUISITIONNER LES JOUEURS POUR ENTASSER ET BRÛLER LES RESTES DE CADAVRES ÉPARPILLÉS DANS LE CIMETIÈRE ET REMETTRE LES TOMBES (VIDES) EN PLACE.

IL DEMANDERA AUX PJS DE RESTER DISCRET SUR CE QUI S'EST PASSÉ ICI EN PRÉCISANT QU'ILS RISQUENT LE LYNCHAGE S'ILS COLPORTENT DE TELLES HISTOIRES EN VILLE.

C'EST LE MOMENT DE DÉCRIRE AUX JOUEURS LE TEINS BLAFARD ET L'ODEUR DE CHAROGNE DE HICKOK. IL FAUT ÉVEILLER LES SOUPÇONS. EN EFFET, DÉCOUVRIR LE POINT FAIBLE DE MENDEZ ET DE HICKOK EST ASSEZ FACILE MAIS IL N'Y A QU'UNE SEULE FAÇON D'Y PARVENIR : LES PERSONNAGES DOIVENT FILER L'UN OU L'AUTRE POUR TOMBER SUR UNE CONVERSATION ENTRE LESDEUX PERSONNAGES. IL S'AGIRA D'UNE DISPUTE AU COURS DE LAQUELLE HICKOK REPROCHERA À MENDEZ SON COMPORTEMENT DE TUEUR SANGUINAIRE ALORS QUE CE DERNIER LE TRAITERA D'INGRAT PUISQU'IL L'A AIDÉ À REPRENDRE LE CONTRÔLE DE SON MANITOU.

DURANT LA DISPUTE, LES DEUX DÉTERRÉS ÉVOQUERONT LE POINT FAIBLE DE L'AUTRE SOUS FORME DE MENACE.

POUR TUER MENDEZ, IL FAUT OBLIGATOIREMENT LE PROVOQUER EN DUEL DANS UN MARAIS. PEU IMPORTE L'ISSUE DU DUEL, SI MENDEZ EST TUÉ PENDANT OU APRÈS CELUI-CI ALORS QU'IL EST ENCORE DANS LE MARAIS, IL NE SE RELÈVERA PLUS.

## ET POUR UN ONE-SHOT

ON OUBLIE MENDEZ, HICKOK ET LA PRIME SUR LES PJS. LES AVENTURIERS SONT DIRECTEMENT RECRUTÉS PAR LOPEZ VIA ESTRELLA POUR RÉCUPÉRER LA CLÉ. EN ÉCHANGE DE CELLE-CI, LOPEZ S'ENGAGE À LIBÉRER NATHANAEEL GIBBS QU'IL RETIEN EN OTAGE. À LA FIN DU SCÉNAR, LOPEZ TENTERA DE FUIR AVEC LA CLÉ ET SON PRISONNIER POUR FAIRE D'UNE PIERRE DEUX COUPS. LES JOUEURS DEVRONT DONC GÉRER UN PIÈGE ET UNE COURSE POURSUITE EN PLUS.

## ANNEXES

### BESTIAIRE:

- ❖ LOPEZ ET SES HOMMES : FLINGUEUR VÉTÉRAN P.321. POUR LOPEZ, AUGMENTEZ CHAQUE COMPÉTENCE D'UN NIVEAU ET AJOUTEZ L'ATOUT « VIF »
- ❖ LE PÈRE REYNOLDS : PRENEZ L'ARCHÉTYPE P.42 ET 43. SA COMPÉTENCE « FOI » EST À D10 ET IL POSSÈDE RÉPARATION À D8. REMPLACEZ SES HANDICAPS PAR LES SUIVANTS : MAUVAISE HABITUDE (ALCOOL), SERMENT (FAIRE EN SORTE QUE LA CLÉ RESTE À SA PLACE ET BOTTER LES FESSES DE QUICONQUE TENTERA DE S'EN EMPARER, EN PARTICULIER LOPEZ), BIZARRERIE (MÉCANISMES D'HORLOGES ET D'ARMES À FEU QU'IL AIME MONTER ET DÉMONTER). C'EST UN JOKER.
- ❖ HARCHIBALD MENDEZ
- ❖ ZOMBIES : P.318
- ❖ WILD BILL HICOCK : P. 333
- ❖ NATHANAEL GIBBS : CITADIN P.321

### DES INFOS :

...SUR WILD BILL HICOCK : [HTTP://FR.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/WILD BILL HICOCK](http://fr.wikipedia.org/wiki/Wild_Bill_Hicock)

...SUR ABILENE ET LES COWTOWNS : [HTTP://TERRESCONTEES.FREE.FR/EVENEMENTS/COWTOWNS.HTM](http://terrescontees.free.fr/evenements/cowtowns.htm)

### QUELQUES MUSIQUES :

- ❖ POUR DÉCRIRE ABILÈNE LORS DE L'ARRIVÉE DES PJS :
  - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=TNGDVTXDPDY&LIST=PL97BB307629E0D669](http://www.youtube.com/watch?v=tNGdvtXDPDY&list=PL97BB307629E0D669)
- ❖ QUAND MENDEZ ENTRE DANS LE BAR, APRÈS LA DESCRIPTION, LE PIANO S'ARRÊTE BRUSQUEMENT..
  - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=J83JBZ4dHOY](http://www.youtube.com/watch?v=J83JBZ4dHOY)
- ❖ POUR LE RÉVEIL DES ZOMBIES
  - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=MÀKF\\_DM3ERC](http://www.youtube.com/watch?v=MÀKF_DM3ERC)
- ❖ CERNÉ DANS L'ÉGLISE PAR UNE HORDE DE ZOMBIES
  - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=S\\_FZ\\_S\\_C\\_OIU](http://www.youtube.com/watch?v=s_FZ_sC_OIU)