

Une petite ville si charmante...

Un FILM CJSD Production

I. Interview du Réalisateur

Je ne me servais que des règles de base, tout le monde n'a pas les suppléments Deadlands. Pour tout ce qui ne fait pas parti du bouquin de base, je détaillerais au cas par cas.

Deadlands est un jeu humoristique. Une partie de Deadlands se doit d'être drôle. Donc la ligne directrice de ce scénario sera l'outrance : des personnages outrageusement gros-bill, des Gest-stars en PNJ, un scénario de série télé... Bref la réalité reste la loge, le fun avant tout. La messe est dite, vous voilà prévenu...

Pour finir j'ai pondu ce scénario en 2 jours, donc je n'ai pas eu le temps de vraiment le relire et encore moins de corriger les fautes. Les zones d'ombres sont donc à l'appréciation du MJ.

II. Générique

Pour chaque PNJ, je donne un personnage célèbre en référence, cela donne rapidement une dimension aux PNJs. Le MJ saura comment le jouer instantanément.

Par défaut tous les PNJs ont 3d8 de partout, sauf mention contraire.

A. Les Acteurs principaux

Informations réservées au MJ :

Doc est complètement siphonné, son ami le 'fantôme' n'est que le produit de son imagination. Ne pas hésiter, lorsque Doc lui confie une mission de repérage, à alterner vérité et mensonge. Faire en sorte que 1 ou 2 fois son ami vienne le voir lorsque Doc est en publique afin que tout le monde le voie parler tout seul.

Alan est alcoolique, n'hésitez pas à lui faire-faire des jets d'Ame pour résister à l'appel de l'alcool. Attention s'il en abuse (et il doit le faire !) c'est -2 à tous les jets pour cause d'ébriété...

Enfin, tous les perso ont des handicaps, manies, vices, qui doivent être joué. Ils représentent une partie non négligeable du scénario (jalousie et interdiction d'utiliser la technologie pour Tennessee, folie de Doc, alcoolisme et pessimisme pour Alan, surveillance accrue de Tennessee pour Bucho, et respect des règles et de la famille pour Sœur Marie-Thérèse...)

A lire aux joueurs pour qu'ils choisissent leur personnage :

Ils sont tous frères et sœur. De mère commune, ils ont tous un père différent. Leur mère a sillonné le territoire américain avec ses numéros de cirque. De ville en ville, d'amant en amant, elle n'a jamais vraiment pu dire à ses enfants qui étaient leurs pères. Cela a créé des liens extrêmement solides dans la famille. Et chaque nouvel enfant venant apporter un tour supplémentaire à la représentation de La Mère. Elle est morte en mettant la dernière au monde. Mais les tournées ont continué. Ils vont de ville en ville dans un chariot pour faire des représentations et accessoirement voler un commerce, attaquer une banque, une diligence... De temps à autre ils s'établissent pour quelques mois et tente l'aventure en solitaire. Mais ils repartent tous aussitôt que la moitié de la troupe est recherchée par le shérif.

Ils se déplacent généralement dans une charrette tirée par 2 chevaux. Celle-ci contient leurs effets personnels, leur butin. Sur la toile on peut lire les « *Villain people* » le nom de la troupe et leur nom de famille. (*villain* = scélérat en anglais).

Sœur Marie-Thérèse l'aînée a 53 ans. Elle est entrée au couvent pour d'obscur raisons il y a 30 ans. Elle a voyagé à travers tout le territoire pendant 6 ans pour évangéliser les Indiens. Puis elle est revenue et a appris l'existence de Tennessee et la mort de La Mère. Sœur Marie-Thérèse est le chef de famille, quiconque s'oppose à elle encourt un coup de la robuste croix en acier quelle traîne toujours à la ceinture de sa soutane. Mais personne dans la famille n'oserait s'opposer à elle. Elle a du caractère et elle le montre. Fort en gueule, elle jure, crache, insulte, mais interdit à quiconque de blasphémer ! On ne rigole pas avec le Seigneur. Elle n'utilisera ses miracles que si la situation l'exige, car elle ne veut jamais céder à la facilité. Elle veille à ce que ses cadets ne manquent de rien, qu'ils fassent leurs prières et ce nettoient derrière les oreilles.

Tennessee, (d'un père probablement Cheyenne), la dernière-née de la famille a 24 ans. Elle n'a jamais connu sa mère. Celle-ci est morte en couche. Tennessee a été élevé par ses frères, mais elle s'est toujours montrée indépendante, elle a acquis les coutumes indiennes sans que personne ne les lui apprenne. Elle fuguait régulièrement pour aller gambader dans la forêt et espionner les animaux. Elle a été particulièrement choyée par ses aînés à l'exception de sœur Marie-Thérèse qui se montre toujours sévère envers elle. Elle est devenue une très belle jeune fille qui suscite la convoitise des hommes. Heureusement Bucho veille à repousser les malveillants, à l'empêcher de boire de l'alcool, de fumer en cachette, de fréquenter des garçons... Elle est indépendante, et ne suit pas toujours la famille, elle a son caractère et tourne son monde en bourrique. Il n'y a que sœur Marie-Thérèse qu'elle n'ose contredire.

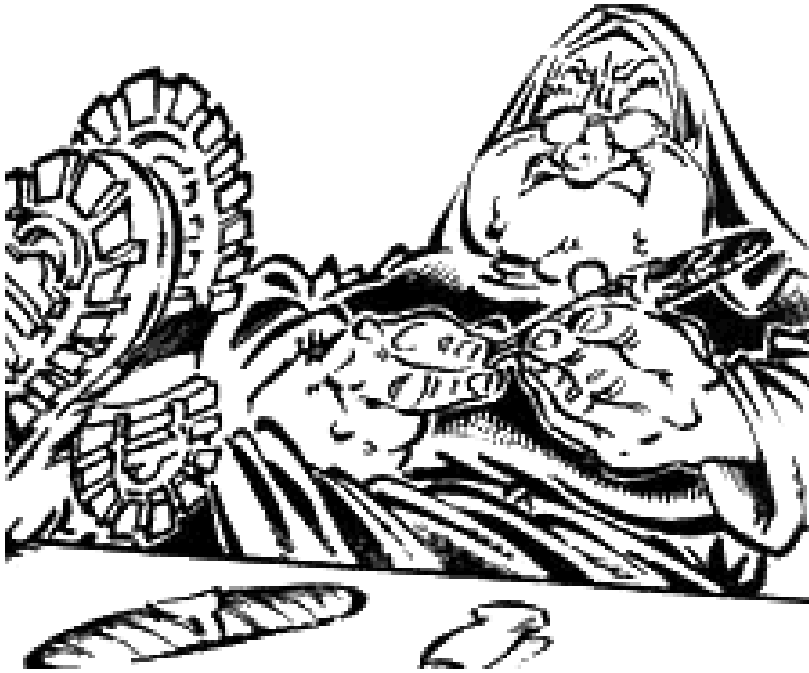
Bucho (*boutcho*), 35 ans la forte tête de la famille. Il est recherché dans 7 états et condamné à mort pour meurtre, vole de bétail, attaque de banque et de diligence dans 4 d'entre eux. Il a évité la potence de justesse grâce à Doc. Il côtoie de grand hors-la-loi comme Jessy James. Il dort toujours avec une bougie allumée, cela lui permet de ne jamais avoir d'ombre dans la chambre et de ne jamais être surpris durant son sommeil par le shérif ou l'un des ses assistants.

Doc, le savant fou a 33 ans. Il est imprévisible, incontrôlable, amnésique par intermittence et un brin frappé. Ses inventions n'ont jamais tué autant de personnes que les balles de Bucho mais le match n'est pas encore fini... C'est un véritable spécialiste des explosifs et de l'ouverture de coffre fort.

Alan, le Huckster de 43 ans. Il est rentré dans l'armée vers 33 ans. En 3 ans, il y a perdu un bras et une partie de la maîtrise d'une jambe. L'armée l'a libéré pour bons et loyaux services. Il a reçu quelques médailles pour bravoure et a vécu pas mal d'histoire, mais il rechigne à en parler. Parfois la nuit il hurle dans son sommeil et au petit matin il est pale comme la mort. A son retour de l'armée il s'est remis à jouer aux cartes. Personne ne peut le battre au poker. Il plume souvent des gogos. Il a un don particulier avec ses cartes. Il peut faire des tas de choses... plus ou moins naturelles !!! Il a toujours un jeu de cartes à la main et il est toujours prêt à faire un pari sur tout !

Les feuilles qui suivent sont les backgrounds des personnages à ne remettre qu'aux joueurs concernés :

- Sœur Marie Thérèse



None de 53 ans. Elle est entrée au couvent il y a 30 ans. Le juge lui a laissé le choix entre le couvent ou la prison pour une histoire de tabassage d'un amant volage. Elle part en mission dans les terres indiennes pour 'évangéliser'. Puis elle se porte volontaire pour intégrer un bataillon militaire en tant qu'infirmière. Leur mission : éradiquer les Comanches qui mènent des raids sanguinaires. Elle y côtoie la mort, la misère et la violence. Elle tente tout pour faire survivre des hommes mutilés, mais elle ne participe jamais aux batailles. Après 6 ans de boucherie, elle rentre à la maison et apprend que La Mère est morte en mettant au monde Tennessee. Elle l'aime tout particulièrement (plus que les autres), car elle est la dernière trace de l'existence de La Mère. Mais elle se montre très rude envers elle, afin de masquer sa préférence.

Elle porte toujours sa soutane maintenue par une ceinture en corde, sur laquelle est accroché un crucifix en acier d'1 kg. Elle s'en sert principalement pour tabasser les infidèles et les malveillants.

Depuis 1 an, elle est en pleine crise. Elle s'éloigne petit à petit de Dieu... Jusqu'à s'en être totalement séparé. Elle a perdu sa foi et ne croit plus en dieu. Elle ne peut donc plus accomplir le moindre miracle. Elle a honte de cette situation et a peur de baisser dans l'estime de ses cadets s'ils venaient à l'apprendre. Aussi continue-t-elle à accomplir diverses bénédictions sans y croire, pour maintenir les apparences.

Seul Doc est au courant que Sœur Marie-Thérèse a perdu la foi (et donc sa capacité à faire des miracles). Elle a été obligée de le lui avouer. Il y a 3 ans, il mettait au point éplucheur de légume entièrement automatique, un dérèglement a rendu l'engin incontrôlable l'assistant du Doc a été épluché vivant... Alors que Doc demandait à Sœur Marie-Thérèse de le sauver, elle a du lui avouer qu'elle n'était plus capable de faire le moindre miracle et le malheureux est mort. Sœur Marie-Thérèse a demandé à Doc de tenir le secret. Depuis Doc couvre Sœur Marie-Thérèse à chaque foi qu'elle sur le point de se faire démasquer.

Seuls Bucho et Sœur Marie-Thérèse, savent qu'Alan est déserteur. Doc et Tennessee pensent que l'armée l'a libéré, mais l'armée ne relâche pas ses éléments si facilement. Et depuis, il est obligé de fuir l'armée, d'éviter les patrouilles et de faire profile bas, les boiteux manchots ne courent pas les rues et sont donc facilement repérables...

Même si elle ne croit plus en Dieu elle respecte à la lettre les interdit chrétien : se saouler, refuser d'aider les gens dans le besoin, refuser l'assistance aux personnes en danger, renier dieu, se livrer à l'adultère, tuer quelqu'un autrement qu'en légitime défense... **Tout cela lui est absolument interdit !** Seule entorse au règlement, elle jure comme un irlandais !

Pour bien la jouer : elle doit être autoritaire mais ne pas trop empêcher les autres joueurs de s'amuser. Jurer beaucoup et souvent corriger ses cadets...

- **Alan**

Un huckster de 43 ans a toujours été passionné de jeux de cartes, il est devenu joueur professionnel à 18 ans. Il écumait les saloons dans l'espoir de trouver des gogos à plumer. A 33 ans il est tombé sur le livre de Hoyle et a découvert les sorts.

Il s'est cru invincible et s'est aussitôt engagé dans l'armée, pensant pouvoir devenir un héros en aidant le destin à tenir la mort éloignée. Non seulement, il n'a pas connu la gloire, mais il a perdu beaucoup. Pour commencer, nombre de ses amis sont morts dans les territoires contestés. Une balle perdu lui a percé la jambe lors d'une charge, cela la cloué à terre. Pourtant, comme tous ceux de son unité qui participèrent à la charge furent tués, cela lui sauva la vie. 3 ans plus tard, il perdit un bras emporté par un boulet sudiste. Il réalisait enfin que l'armée ne lui apporterait jamais la gloire et que ses talents de huckster ne le sauveraient pas. Il désertait l'armée aussi vite qu'il ne l'avait rejoint. Et depuis, il est recherché pour désertion.

Seuls Bucho et Sœur Marie-Thérèse, savent qu'Alan est déserteur. Doc et Tennessee pensent que l'armée l'a libéré, mais l'armée ne relâche pas ses éléments si facilement. Et depuis il est obligé de fuir l'armée, d'éviter les patrouilles et de faire profile bas, les boiteux manchots ne courent pas les rues et sont donc facilement repérables...

Mais il y a pire, Alan n'a jamais remporté de médailles. Celles qu'il possède, il les a volées sur un cadavre sur un champ de bataille. Alan n'a jamais été un héros. Par contre il a vu des choses que peu d'hommes ont vu ; comme les morts se relever du champ de bataille, une compagnie entière se faire décimer par un loup démesuré ou des soldats de tous uniformes se battre et se battre encore bien que truffé de plomb. Le soir, il lui arrive de ne pas pouvoir dormir à force de revivre ces atrocités.

Hier, Alan et Tennessee sont partie faire une virée dans un bar. Alan à beaucoup bu, (comme d'habitude) et son attention s'est relâchée. Tennessee en a profité pour boire son premier Whisky. Maintenant elle sait pourquoi on lui interdit de boire de l'alcool ! Danser à moitié nu sur les tables, n'est pas le meilleur moyen de passer inaperçu (surtout quand on est une très jolie demoiselle !) Cela a dégénéré en bagarre, quelques hommes se sont montrés trop entreprenant. Ils ont pris quelques coups de couteau de la part de Tennessee avant qu'Alan ne l'attrape par le col pour effectuer une retraite discrète. Bien évidemment l'un comme l'autre n'en a parlé à personne. Si Sœur Marie-Thérèse venait à l'apprendre, des dents devraient tomber dans la famille ! Alan n'a pas surveillé Tennessee, quant à elle, elle a bu de l'alcool !

La seule chose qu'il sait faire, c'est tricher. Il a donc repris le jeu écumant les saloons, de son seul bras. Personne n'irait suspecter un manchot de tricher aux cartes, cela lui rend la tâche plus facile. Mais son infirmité lui pèse et il noie souvent son amertume dans l'alcool. Parfois il en veut à la terre entière. Il résiste difficilement à un verre d'alcool

Sort de huckster :

- Coup de pouce : la cible (portée 15m) voit un de ses traits physiques (force, vigueur, rapidité, agilité ou dextérité) augmenté de 1 type de dé par niveau de main à partir d'une paire. Le sort dure tant que le huckster dépense 1 point de souffle par round.
- Carte de la mort : transforme une carte à jouer en arme de lancée tranchante. Dégât : 1 type de dé par niveau de main à partir d'une paire.
- Rayon x : permet de deviner une carte de dos par niveau de main à partir d'une paire. Idéal pour tricher aux cartes.
- Tire en une : permet de piocher 1 carte par niveau de main à partir de l'as lors de l'init. Les cartes piochées déjà appelées doivent être jouées en premier.

Pour bien le jouer : Il est tourmenté et alcoolique, voire un brin suicidaire. Il joue toujours avec ses cartes et propose souvent des paris stupides.



- **Bucho**

Desperado mexicain de 35 ans. Son père doit probablement être l'un des spectateurs de la tournée que La Mère a effectué au Texas... A 5 ans il se faisait déjà attraper pour vole. Il a fait de la prison à 12 pour avoir tabasser un rival. A 25 ans il tue son premier homme. Dès lors il mène une vie de bandit, il prend part à tous les coups montés par la famille, il attaque des banques, des diligences... Il fait partie de plusieurs gang et pas seulement celui de la famille. En fait, il n'a jamais rencontré Jessy James, mais pour épater Tennessee, il dirait n'importe quoi.

Il n'a ni foi, ni loi, il ne respect qu'une chose : la famille. Pour lui la fin justifie les moyens, il a déjà tué plusieurs hommes de lois. Et s'il peut s'arranger pour tuer un homme dans le dos, ça lui évite de prendre des risques !

Il y a 5 ans, alors que Bucho attaquait une banque avec le gang des Mexicains, cela a viré au carnage. Ils se sont fait prendre, et il a fini au trou. Durant la nuit, il entendait les menuisiers préparer sa potence. Au petit matin alors que le shérif allait le conduire à l'échafaud, une explosion a soufflé un bloc complet de la prison. Et à l'endroit où se tenait le shérif, il n'y avait plus que des gravats sanglants. Sa cellule n'avait plus qu'un mur debout. Et quand la fumée s'est dissipée, il y avait Doc qui attendait dehors les cheveux roussis par les flammes avec 2 chevaux prêts à la fuite.

A 27 ans. Il a tué un chaman indien, un Cheyenne, comme Tennessee. Il n'en est pas fier et n'en a jamais parlé à personne. C'était un accident, il était ivre l'Indien a surgit d'un arbre, l'alcool a ralenti son jugement pas ses réflexes : 3 balles dans la tête. Depuis chaque nuit le vieux chaman se faufile dans les ombres au moment du sommeil et revient hanter ses rêves. La seule parade qu'ai trouvée Bucho s'est de ne pas permettre aux ombres de s'installer avant qu'il ne s'endorme. C'est pour cela qu'il s'endort toujours avec une bougie... ce n'est pas très glorifiant. Et il préférerait mourir que de décevoir la petite Tennessee, alors il ment.

Seuls Bucho et Sœur Marie-Thérèse, savent qu'Alan est déserteur. Doc et Tennessee pensent que l'armée l'a libéré, mais l'armée ne relâche pas ses éléments si facilement. Et depuis, il est obligé de fuir l'armée, d'éviter les patrouilles et de faire profile bas, les boiteux manchots ne courent pas les rues et sont donc facilement repérables...

Pour bien le jouer : il n'a pas de scrupule, il a des méthodes expéditives, il veille toujours sur Tennessee. Il est définitivement macho.



- **Doc**



Un savant fou de 33 ans. A 5 ans il gambadait dans l'officine du forgeron quand un cric lui est tombé sur la tête. Depuis, il invente.

Récemment il s'est découvert une nouvelle passion pour les explosifs. Il connaît toutes les substances qui explosent, brûlent, sautent; et il est capable d'en créer une avec trois fois rien. Cela s'avère utile lorsqu'il faut faire sauter un mur de prison, de banque ou tout simplement ouvrir un coffre fort.

Il y a 5 ans, alors que Bucho attaquait une banque avec le gang des Mexicains, cela a viré au carnage. Ils se sont fait prendre, et il a fini au trou. Durant la nuit, il entendait les menuisiers préparer sa potence. Au petit matin alors que le shérif allait le conduire à l'échafaud, une explosion a soufflé un bloc complet de la prison. Et à l'endroit où se tenait le shérif, il n'y avait plus que des gravats sanglants. Sa cellule n'avait plus qu'un mur debout. Et quand la fumée s'est dissipée, il y avait Doc qui attendait dehors les cheveux roussis par les flammes avec 2 chevaux prêts à la fuite.

Seul Doc est au courant que Sœur Marie-Thérèse a perdu la foi (et donc sa capacité à faire des miracles). Elle a été obligée de le lui avouer. Il y a 3 ans, il mettait au point éplucheur de légume entièrement automatique, un dérèglement a rendu l'engin incontrôlable l'assistant du Doc a été épluché vivant... Alors que Doc demandait à Sœur Marie-Thérèse de le sauver, elle a du lui avouer qu'elle n'était plus capable de faire le moindre miracle et le malheureux est mort. Sœur Marie-Thérèse a demandé à Doc de tenir le secret. Depuis Doc couvre Sœur Marie-Thérèse à chaque foi qu'elle sur le point de se faire démasquer.

Il est le seul à penser que la petite Tennessee devrait vivre sa vie, il prend parfois sa défense quand lui vient des envies de liberté, mais avec un chaperon comme Bucho, difficile de s'éclater !

Il lui arrive fréquemment d'oublier des détails de la vie, des anecdotes ou des morceaux entiers de sa mémoire. Par contre, il a un étrange ami qui lui rend des services à l'occasion, son assistant épluché vif. Bien sûr il est mort, c'est un fantôme que seul Doc peut voir. Mais cela ne les empêchent pas de discuter de temps en temps. Il est toujours d'accord pour rendre service à Doc (il ne peut rien faire de 'physique' comme bouger une table, mais il peut espionner par exemple).

Pour bien le jouer : bafouiller, avoir des trous de mémoire, proposer des idées loufoques, ne jamais comprendre du premier coup et toujours vouloir faire tout péter.

- **Tennessee**



Une Cheyenne de 24 ans, très jolie. Tennessee est la seule de la famille à connaître son père. Durant son enfance elle allait régulièrement espionner les Indiens dont la tribu résidait près de la maison. Un jour son père s'est présenté à elle. En cachette, elle allait le rejoindre, afin qu'il lui apprenne les coutumes indiennes, le respect de la nature, les secrets des animaux, la chasse, le maniement du couteau... Puis la tribu s'est déplacée et elle a perdu son père. Personne n'a jamais su tout cela.

Elle n'est qu'à moitié blanche et se sent parfois en marge de la famille. Elle est très proche de Bucho qui est lui aussi métisse. Il a vécu tellement d'aventure, il a vu tellement de pays, qu'elle est toujours à l'affût de ses moindres souvenirs.

Elle est un peu capricieuse. Mais ce n'est pas une peste pour autant... Elle a son caractère voilà tout. Elle aimerait bien avoir des ami(e)s en dehors de la famille, mais ses frères sont trop protecteurs pour cela. Elle va facilement vers les gens pour faire connaissance, les autres prennent cela pour de l'indépendance vis-à-vis de la famille, mais il y a tant à découvrir en ce bas monde...

Son père lui a appris les coutumes ancestrales de sa tribu qu'elle respecte à la lettre, elle ne tue jamais d'animaux (naturels), ne mange pas de viande, n'utilise jamais de technologie moderne (armes, trains, machines infernales...)

Hier, Alan et Tennessee sont parties faire une virée dans un bar. Alan a beaucoup bu, (comme d'habitude) et son attention s'est relâchée. Tennessee en a profité pour boire son premier Whisky. Maintenant elle sait pourquoi on lui interdit de boire de l'alcool ! Danser à moitié nu sur les tables, n'est pas le meilleur moyen de passer inaperçu (surtout quand on est une très jolie demoiselle !) Cela a dégénéré en bagarre, quelques hommes se sont montrés trop entreprenants. Ils ont pris quelques coups de couteau de la part de Tennessee avant qu'Alan ne l'attrape par le col pour effectuer une retraite discrète. Bien évidemment l'un comme l'autre n'en a parlé à personne. Si Sœur Marie-Thérèse venait à l'apprendre, des dents devraient tomber dans la famille ! Alan n'a pas surveillé Tennessee, quant à elle, elle a bu de l'alcool !

Oui mais voilà, Tennessee est rongée par les remords. Elle n'arrive plus à regarder sœur Marie-Thérèse dans les yeux. Il faut qu'elle lui raconte l'affaire. Elle sera certainement très en colère, mais Tennessee sera soulagée. (Point de règle : Tennessee à -2 à tous ses jets jusqu'à ce qu'elle crache le morceau à son aînée. Le mieux serait de ne pas dire aux autres pourquoi Tennessee à ce -2. Explique cela par un handicap quelconque...). Evidemment Alan risque de ramasser si sœur Marie-Thérèse apprend qu'il l'a laissé faire ! Le mieux serait de le persuader d'aller se confesser à sa grande sœur. Cela soulagerait Tennessee sans qu'elle ait à affronter directement son aînée.

Pour bien la jouer : Toujours essayer de s'esquiver pour faire le mur. Un peu juvénile, boudeuse et capricieuse (mais pas trop). Un brin de caractère !

B. Les seconds rôles (PNJs)

Par défaut tous les PNJs ont 2d8 de partout, sauf mention spéciale. C'est au MJ de décider s'ils possèdent ou non une aptitude particulière en fonction du personnage et de ce que cela apporte au jeu. Quoi qu'il en soit n'oubliez pas que les PJ sont des gros-bill, agissez en conséquence...

- Chrystopher Loft : look Christian Clavier dans 'Les Misérables'. La 50^{aîne}, une tête de fouine, un œil torve, toujours à faire des sourires par-devant. Tout ce qu'il veut c'est sacrifier les PJs et éventuellement récupérer leurs biens... C'est le 'dirigeant' de cette ville, c'est lui qui a eu l'idée de sacrifier des gens de l'extérieur. Et c'est un déterré peu de gens le savent. Il est parti en voyage à Deadwood il y a 5 ans, il était très malade. Il est mort là-bas. Puis s'est relevé et il est rentré à Hobs-end. Sa femme a reçu son avis de décès 5 jours après son retour !
- Katherine Loft : look Catherine De Neuve. La 50^{aîne}, toujours belle, digne, et un éternel regard triste. Les remords la tiraillent, elle était contre l'idée d'envoyer des gens de passage dans les crocs de l'abomination, pourtant elle n'a pas eu le courage de s'élever contre tout le village. Un PJ peut la surprendre à pleurer alors qu'elle pensait être seule... Elle est consciente de la nature de son mari, elle en a peur.
- Steevy Loft : look Steevy du Loft. Tête à claque d'une 20^{aîne} d'année. C'est le petit prince, tout lui est dû. Et comme son père tient le saloon, il en profite. Il se réjouit à l'idée que les PJs vont se faire manger à sa place. C'est un Huckster, il possède quelques pouvoirs au MJ de voir ce qui pourrait coller avec la situation.
- Joana Loft : look Loana du loft : Bombe sexuelle d'une 20^{aîne} d'année. Proche de sa mère, toujours triste.
- Révérant Vito Cornélius : look Ian Holm. Le Prêtre désabusé du 5^{ième} élément. Il est alcoolique et a perdu la foi il y a très longtemps, lors des premiers massacres de l'abomination. Tous les dimanches, il fait un sermon apocalyptique devant une église bondée. Les habitants voient en lui le seul espoir, mais lui n'y croit plus, il s'en fout de toute façon tout le monde va se faire bouffer alors...
- Docteur Adam Bricker : look médecin de 'La croisière s'amuse', timide, maladroit, grand avec des lunettes, terrorisé par son ombre, par le tonnerre, par un chien et surtout pas Chrystopher Loft. Il est conscient de sa nature de déterré. Chrystopher lui fait concocter des poisons pour tuer ses rares opposants dans le village. Le pauvre docteur n'ose pas le combattre...
- Maréchale ferrant Kurt Lazlo: look le forgeron d'Asterix et Obelix. Il n'est pas méchant, il a juste suivi les mauvaises personnes. Ami de Chrystopher, ce dernier a financé son échoppe il y a quelques années. Il ignore que son ami est un déterré, mais lui est fidèle.
- Le commandant Koenig : look le Martin Landau alias le commandant de 'cosmos 1999'. Commandant des tuniques bleues, grand, brin, sec et dirigeant. On ne badine pas avec l'armée bande de bleu bite !

C. Le gros méchant de la fin

Les abominations (elles sont 5) sont des Aliens de 2,5 m (comme dans le film).

Carac : 2d10 de partout, sauf

Pister, détecter 4d10

Rapidité : 4d12+2

Combat : griffe 3d10 (dommage : Force + 1d6)

Combat : Queue 3d6 (dommage : Force + 2d10)

Taille : 7, protection 1

Terreur : 9

Evidement on ne bluff, ne ridiculise, ni n'intimide pas un Alien, celui qui essaye se prend un coup gratuit (non mais). Ils n'esquivalent jamais et mangent uniquement les morts. Leur seul et unique psychologie tuer et bouffer, ils ne développent aucune stratégie intelligente comme dans le film.

III. Le Film

A. Résumé Téléràma

Un scénario à la 'Une nuit en enfer'... Les PJs sont impliqués dans un vol de banque catastrophique. Ils sont persuadés que ce sera un scénario Hold-up. Et puis, surprise, ils atterrissent à Hobs-End, une petite ville si tranquille. Si ce n'était l'abomination locale, qui chaque année se réveille et vient se nourrir au village... Cette année les villageois ont décidé de retenir des touristes égarés afin qu'ils participent au festin... A leur place.

B. La banque : Acte 0, scène I

Caperton city, 500 habitants. Au sud Est du Nevada.

Samedi 17 Mars 1878.

Le gang des *villains people* se prépare à attaquer la banque. Action !

« Voilà une semaine que vous menez une planque devant la banque vous avez dressé un plan et réuni le matériel... bla-bla »

Les joueurs ont le plan de la banque, du matériel, des armes, leur chariot et 2 chevaux pour assurer leur fuite... à eux d'échafauder un stratagème. Ils se débrouillent comme ils veulent, mais ils attaquent la banque. Ils peuvent l'attaquer de front et faire vider le coffre, tout dynamiter et récupérer le coffre, tenter une approche subtile... L'essentiel et qu'ils fuient précipitamment vers l'ouest avec le shérif aux trousses.

Les guichetiers se cachent sous le guichet à la première alerte. Ils obtempèrent très facilement, ils ne sont pas très courageux. 3d6 de partout, mais ils ne tenteront rien contre les PJs et ne sont même pas armés.

Les Gardes ont tous un Peacemaker à la ceinture (dommage : 3d6) double action, et une Winchester sous le bras (dommage : 4d8, 15 coups). Ils ont 4d6 partout, 4d8 en tir et rapidité. Ils se serviront de leur Peacemaker et dès qu'il est vide de la Winch. Le garde à côté du coffre reste derrière le guichet (-4 pour le toucher) et il canarde avec sa Winchester.

Le coffre peut être ouvert sur place ou plus tard, il contient... 12000\$ et un petit coffre en métal fermé à clé !

Cette scène ne doit pas être écrite, elle est délibérément ouverte à l'improvisation. Laissez les PJs s'éclater un maximum... Une ou deux blessures, au besoin cela peut être encore plus rigolo... Si la scène se passe trop vite on peut imaginer que le shérif les poursuit avec quelques assistants.

La petite boîte est très résistante, il faut des outils pour l'ouvrir par exemple ceux du maréchal ferrant de Hobs-end. Elle contient des bons d'une société de chemin de fer : 10000\$.

C. L'éclaire : Acte I, scène I

Tôt ou tard les PJs sèment leur poursuivant. La nuit tombe...

Les joueurs s'enfoncent vers l'ouest pour fuir le shérif qui les piste. Ils sont coincés entre les Nations Sioux au Nord et les territoires contestés au sud. Entre la guerre et les indiens, il existe une longue route qui permet d'aller d'est en ouest. Action !

Ils sont dans leur chariot, la bâche est trouée, les chevaux sont épuisés, il fait nuit et c'est le déluge. Ils sont dans les prairies du sud du Nevada. Ils sont trempés. Un éclair vient frapper la roue du chariot. Gros dégâts, réparation nécessaire, la bâche se fend. S'ils ne veulent pas attraper une bronchite, ils doivent trouver un lieu où passer la nuit.

Les PJs errent peu de temps et tombe sur Steevy qui les conduit jusqu'au village.

Evidement Steevy le Huckster du village était caché dans le coin, et il a envoyé un éclair sur la roue afin d'immobiliser le chariot et de forcer les PJs à entrer dans le village.

D. Le Saloon : Acte I, Scène II

De nuit tout est fermé sauf le Saloon. A l'intérieur, quelques habitués : la famille Loft, le révérent, le docteur Bricker. Action !

Steevy annonce fièrement avoir sauvé la vie des PJ en leur épargnant une bronchite. (Il fait des sous-entendus assez lourds. Sur le fait qu'il les a *sauver*. Et que *grâce à lui*, les PJs n'auront pas à passer une nuit sous l'eau). Sa mère lui ordonne de se taire. Un léger froid... Puis tout le monde reçoit les PJs avec beaucoup d'attention. Ils prétendent être de bons chrétiens, et disent que l'hospitalité est un devoir... bla-bla.

Steevy tente un numéro de charme sur Tennessee et devrait se prendre un pain de la part de Bucho. Loana elle est très intéressée par les histoires de Bucho ce qui devrait rendre jalouse Tennessee.

On leur sert un repas. Les villageois leur demandent des informations sur l'extérieur, ce qu'ils font dans la vie. Sinon, Chrystopher Loft leur propose de les héberger et d'aller chercher le chariot demain et de le faire réparer. En échange d'une représentation gratuite dans son saloon demain soir.

Steevy a réussi à trouver des clients pour leur l'abomination, il en est très fier. Les villageois sont aux petits soins pour leurs invités. Chrystopher Loft versera en cuisine un somnifère provenant du docteur dans le repas des PJs. Ceux-ci devront le manger, leurs rations sont trempées et immangeables. Si un PJs ne mange pas, -2 à tous les jets jusqu'à absorption de nourriture.

E. Visite nocturne : Acte I, Scène III

Les PJs qui ont mangé s'endorment forcément, pour les autres jets de vigueur SD(11) pour résister au sommeil, s'il le fond -4 à tous les jets jusqu'au prochain sommeil. Durant la nuit Chrystopher envoie Joana pour fouiller les chambres des PJs. Elle ne fait que fouiller, pour dresser un inventaire de leur possession afin de les évaluer (et de commencer à choisir ce que Chrystopher va récupérer).

Les PJs qui ont mangé le repas de Chrystopher n'ont aucun moyen de la surprendre. Les autres : perception SD(9). Ceux qui ne dorment pas de la nuit la surprendront. Au petit matin les PJs qui ont des doutes peuvent demander un jet détecter SD(7) pour s'apercevoir qu'on a fouillé leur chambre. Si Joana est découverte en flagrant délit ou si les PJs le remarquent au petit matin. Joana dira qu'elle s'est rendue dans les chambres pour vérifier que les fenêtres étaient bien fermées... Elle fera un petit regard triste jet d'Ame SD(11) Pour résister à son charme. En cas d'échec on lui pardonne.

Les PJs doivent penser qu'on en veut à leur magot Multipliez les pistes.

F. L'armoire : Acte II, Scène I

Au petit matin les PJs se lèvent, ils sont seuls dans le saloon. Les PJs peuvent librement fouiller les lieux. Même les rues sont désertes. La quasi-totalité des habitants est à l'église pour le sermon dominical.

Laisser les PJs fureter puis ils entendront des bruits provenant de la cuisine. Steevy est en train de déposer de l'argent dans une armoire. Des que les PJs entrent, il la ferme précipitamment. Il attaque « que ce que vous faite là ? vous n'avez rien à faire ici. Vous feriez mieux de préparer votre spectacle. Et il a intérêt à être bien... bla-bla » . Puis il s'en va à l'église. soit les PJs suivent ; soit ils continuent leur investigation...

Le but de cette scène est que les PJs ont eu le temps d'entrapercevoir une grosse quantité d'argent dans l'armoire pour les inciter à la vider !!! Dedans, l'acte de décès de Chrystopher Loft adressé à Mme Loft, 200\$, un colt dragoon chargé (5 balles).

G. Les tuniques Bleues : Acte II, scène II

Après la messe chacun rentre chez lui. Repas. Chrystopher propose aux PJs d'aller chercher le chariot avec eux et 1 ou 2 chevaux. En route, ils voient au loin un détachement de l'US cavalry (5 hommes à cheval). Chrystopher prétend que ce sont des brigands qui sévissent sous cet uniforme dans les parages, et qu'il faut impérativement faire un détournement (Les PJs étant recherchés, ils ne devraient pas rechigner).

En fait, Chrystopher ne veut pas qu'on le voit avec les futurs morts. Si on retrouve un corps, on pourrait mener une enquête et remonter jusqu'à Hobs-end.

H. La grotte : Acte II, scène III

Arrivés au chariot, ils le bricolent pour pourvoir le ramener au village. Le chariot est à l'abandon au milieu de la route, de part et d'autre une prairie. A environ 250m de là, se trouve une grotte (celle de l'abomination). Elle a un niveau de terreur de 2 et doit donc attirer l'attention des PJs. (faune et flore mortes, sensation de malaise, odeur nauséabonde...). Chrystopher fera tout pour que les PJs n'y aillent pas. Il prétendra qu'elle héberge un ours, dans le pire des cas, il se mutilera '*accidentellement*' en réparant le chariot et implorera que l'on rentre le soigner. Un PJ perspicace remarquera alors que la plaie est bizarre (rappel : Chrystopher est un déterré). Et si cela ne marche pas il utilisera un pouvoir de déterré pour créer une sorte de crise d'épilepsie sur un PJ (de préférence le Doc). *On se fout éperdument du pouvoir, du jet de dé, de tout le reste, le but est d'écourter la scène.*

Une fois le chariot en état de faire le voyage ils repartent vers la ville.

Au village, ils déposent le chariot chez le maréchal ferrant qui leur apprend que les tuniques bleues sont passées, elles recherchaient un gang de 5 gangsters qui ont cambriolé une banque à Caperton city.

Les PJs devraient avoir peur, bien sûr les villageois ont besoin de leurs invités, ils ont donc envoyé la cavalerie plus loin. Les villageois jouent les idiots et font mine de ne pas avoir reconnu les personnages. Les PJ devraient commencer à avoir de gros doutes sur ces étranges villageois.

Quant à savoir pourquoi des militaires courent après de simples voleurs... C'est que l'un d'entre eux est un déserteur, cela devient une opération militaire que de mettre la main dessus.

I. La représentation : Acte II, Scène IV

Soit vous leur faites faire quelques tours et jouez la scène, soit vous la zappez pour arriver à la suivante.

Les joueurs doivent faire une représentation auprès de villageois comme convenu, tout le village sera réuni dans le saloon. On a poussé tables et chaises pour l'occasion. Nombre d'entre eux sont souriants car ils savent qu'ils vont échapper au massacre.

Les PJs peuvent voir Katherine pleurer, car elle connaît la fin de l'histoire. Ainsi que le Révérent se saouler plus que de raison. Il peut finir par piquer une revolver à Bucho et à se loger une balle dans le citron. Ce qui écourtera la soirée d'une manière dramatique !

J. Les tuniques bleues le retour : Acte III, scène I

Les tuniques bleues font éruption dans le saloon elles identifient les PJs immédiatement. Elles accusent les habitants de les avoir dupés en les envoyant au loin. « commandant Koenig du 7^{ème} de cavalerie de l'armée des Etats-Unis d'Amérique, que personne ne bouge. Je suis chargé d'arrêter Alan VILLAIN, par ordre du général Moneroe pour désertion. Je prierais les habitants de la cité d'Hobs-End de ne pas entraver mon devoir... » . Evidemment les 5 cavaliers sont à côté du commandant winchester à la main pointée sur les PJs.

Les villageois sont de plus en plus nerveux, l'abomination ne devrait plus tarder. Ils avaient projeté de faire coucher les PJs et d'aller se réfugier à l'église, mais le temps passe et ils sont toujours là.

Les PJs peuvent soit se rendre, soit canarder à tout va, soit s'enfuir... Quoi qu'ils fassent, la scène du combat final arrive rapidement pour éviter qu'il y ait trop de morts avant les gros monstres de fin de partie.

K. Ending level boss : Acte III, scène II

Les abominations arrivent par la cuisine, baston ! Elles se répartissent rapidement : 2 sur les PJs, 2 sur les villageois, 1 sur les soldats. Ne gérez pas le combat des PNJs.

On s'occupe d'abord des PJs, s'ils frittent leurs monstres trop rapidement, les abominations des PNJs ont fait un massacre et attaquent à présent les PJs. A l'inverse si les PJs se font tailler, les soldats ont tué leur monstre et arrivent à la rescousse. De toute façon les PJs seront occupés à taper leur monstre et ne pourront pas voir l'avancement du combat des PNJs donc cela ne pose pas de problème. (En faite, je n'ai pas eu le temps de tester ni le scénario ni les monstres donc je ne sais pas ce que ça vaut !).

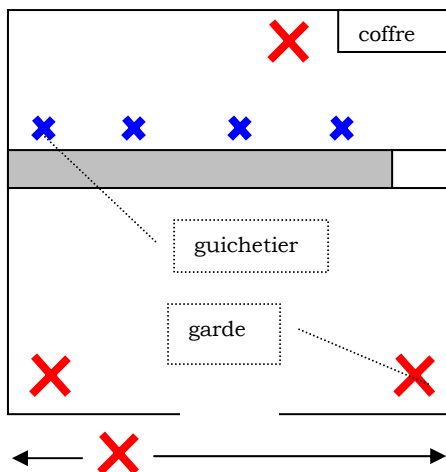
L. The End ; Acte III, Scène II

A la fin, les tuniques bleues sont mortes, la majorité des les villageois aussi (surtout Chrystopher). Les PJs peuvent donc monnayer leur exploit contre un chariot tout neuf. Et repartir vers de folles aventures.

Plan final sur un chariot de dos s'en allant vers un couché de soleil orangé dans les plaines du Nevada. Coupez.

IV. Générique, par ordre d'apparition à l'écran :

A. Banque de carlson city

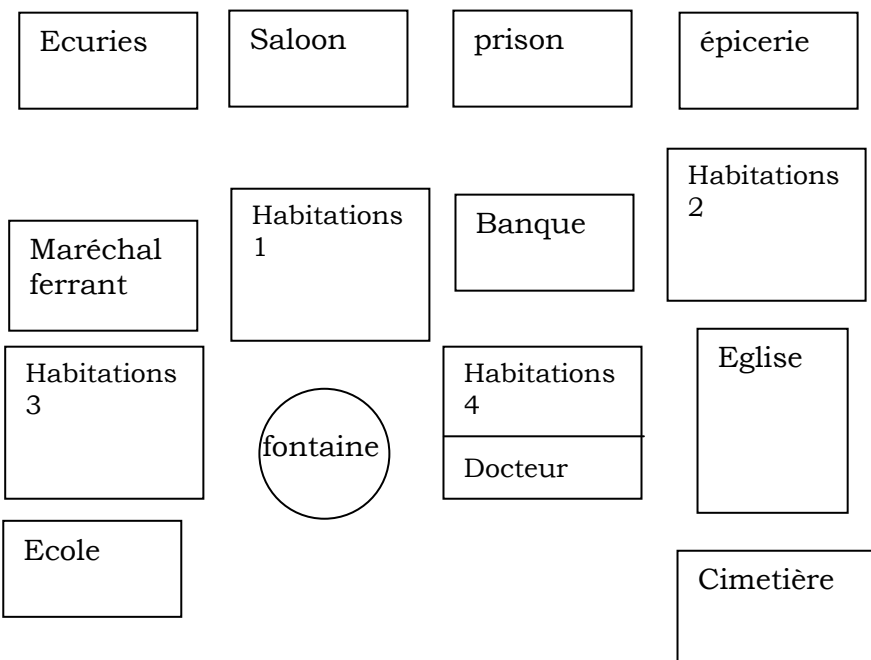


Un garde patrouille devant la banque ; à l'intérieur 2 gardes coté client, et 1 coté coffre. La banque est séparée en 2 par un guichet grillagé pourvu d'une porte (à droite). Derrière lequel se trouvent 4 guichetiers.

B. Hobs-end

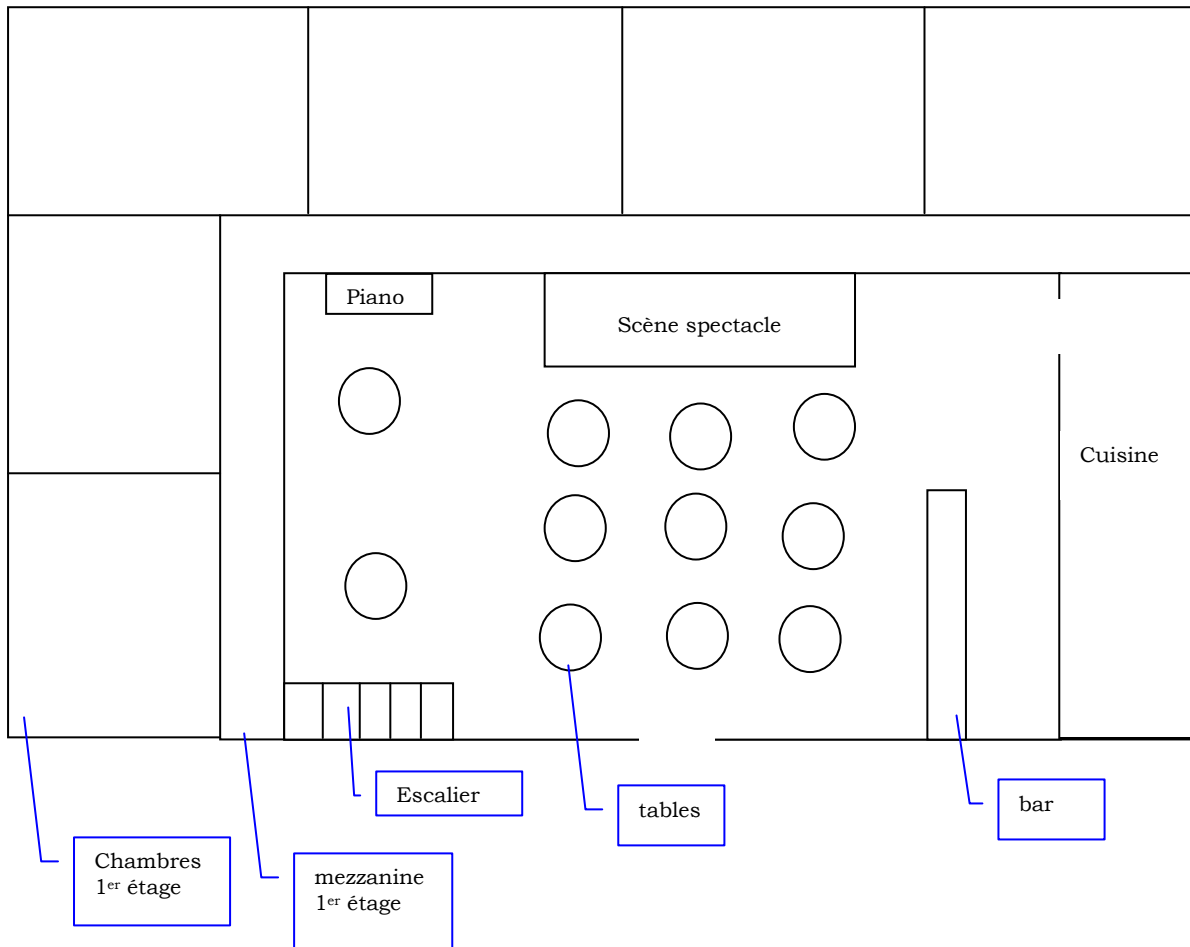
Hobs-End 218 habitants. Les habitants savent que le réveille de l'abomination est proche. Ils se sont réunis, il y a quelques jours, dans le salon et ont décidé de faire en sorte que des gens de passage lui servent de repas. Ils sont très lâches et n'osent pas affronter la bête. Pas plus qu'ils ne se battront contre les PJs. Plutôt que de les séquestrer par la force, ils vont les retenir par la ruse/gentillesse...

Ils se montrent donc **très** gentils. Ils ne portent pas d'arme. Mais leurs maisons sont de véritables forteresses fortifiées, et un bon vieux fusil traîne sous chaque fenêtre.



- Le maréchal ferrant : une petite cour pleine de bout de ferraille, une échoppe avec un fourneau, une enclume un marteau et pas mal de fers à cheval... La nuit la boutique est fermée. Le PJs pourront tenter d'ouvrir la boîte eux-mêmes avec les outils présents ici ou le faire-faire par le maréchal ferrant.

C. Loft saloon



Le Loft saloon est couvert de miroir sur les murs, au plafond... afin de toujours pouvoir surveiller ses arrières. (Le premier PJs qui essaye de voir s'il y a des cameras derrière les miroirs doit être sanctionné d'une pépète ;-). Mr et Mrs Loft tiennent le saloon, ils ont 2 enfants.

- Cuisine : La cuisine est très vaste elle est équipée garde mangé, fourneaux, plans de travail. Bref une cuisine ! Mais en plus il y a une armoire. C'est là que Chrystopher entpose sa fortune. Pas besoin de le cacher, les habitants ont bien trop peur de Chrystopher pour le dépouiller.