

IL ETAIT UNE FOIS DANS LE WEIRD WEST



Par Groumphyllator Hammer Smashed Face

sden

L'HISTOIRE JUSQU'ICI :

William Follow est un homme comblé. Sa fortune est enfin faite.



Yeah, il a bien fait de venir dans le Weird West et de se lancer dans le commerce, les indiens sont de bons clients.

De l'alcool et de vieux flingues et ces braves gars vous offrent des peaux et pleins de trucs qui se revendent à prix d'or à New York, surtout sur le vieux continent.

Mais ce qui vient de faire sa fortune, c'est cette éponge de " Hibou des cieux " qui pour une bouteille de plus lui a montré le trésor de sa tribu. Follow, lui, a bien compris que devant lui s'étalait sa fortune personnelle qu'il attendait depuis des lustres.

Ah ! enfin ! fini la poussière du Weird West, bonjour jours heureux !

De plus, son bonheur est à son comble depuis qu'il a fait la connaissance de la veuve Adams, Eva de son prénom. Le Shérif de " Nowhere Hill " est, lui aussi, amoureux de la veuve Adams, enfin amoureux c'est vite dit, disons qu'elle représente un bon plan d'avenir pour s'installer confortablement dans le pays. Loren Joan rêvait donc à son bel avenir quand une espèce de gigolo importun vint lui ravir son bien. Mais ce Follow n'est qu'en sursis, une balle dans le dos ça pardonne pas, une dans la tête encore moins, et par les temps qui courent, mieux vaut respecter la règle du « double-coup », ça oui !

Enfin une solution pointe son nez et grâce à un de ces maudits d'indiens.

" Hibou des Cieux ", lui est bien en tourment sur la paille de la prison de Nowhere Hill. Qu'est-ce qui lui a pris de suivre ce faux jeton de Follow ? A cause de cela, il s'est fait pincer par la bande du shérif, il doit la vie sauve pour avoir tout dit sur Follow et le vol des statuette en Roche Fantôme. Mais maintenant, il est au frais. Quand le shérif aura mené à bien ses affaires, il est à craindre que sa vie ne vaille plus rien.

PREMIER CHAPITRE : UN CHARGEUR PLEIN, C'EST SIX FAÇONS DE MOURIR

Le gang se trouve dans la diligence vapeur qui file vers Tombstone, à son bord des paysans qui vont à Nowhere hill et une vieille bonne femme moche qui pue de toutes les extrémités et les orifices. Le voyage jusqu'à la prochaine ville est assez désagréable : entre les poulets, les hurlements de roche fantôme et les odeurs la diligence est un vrai enfer, pire que **Lost Angels**, c'est dire l'ami!

A Nowhere Hill arrêt de 10 minutes. On change les chevaux, le conducteur descend son petit verre et hop tous en piste !

Pour le plus grand bonheur des personnages, les paysans et leurs poulets sont descendus à Nowhere Hill suivis de la vieille peau nauséabonde. Monte à leur place un vendeur de liqueurs et d'alcools et une charmante jeune femme, voilà qui change ! Le vendeur garde les précieux flacons de spiritueux dans une mallette de cuir mais pour sur que ton gang pourra en acheter.

Le Shérif monte également avec un prisonnier accroché à son poignet à l'aide d'une chaîne. Le prisonnier n'a pas l'air d'un bandit de la carrure des frères James, il est habillé dans un costume à carreaux et coiffé d'un melon de cul-terreux. Il semble avoir été malmené et celui-ci regarde ses pieds dans la posture voûtée de l'homme résigné à son sort. Le shérif n'est pas causant et regarde l'extérieur de cette allure sombre et sévère qui caractérise les hommes intransigeants et brutaux.

L'atmosphère du voyage est assez lourde, seul le vendeur de liqueurs semble volubile et essaye de détendre ses hôtes en leur proposant de goûter à ses produits. La jeune femme quand à elle, se met dans un coin, en se méfiant des Pj et de leur sale air, pas de bol. Si on questionne le shérif sur son prisonnier, il crachera par terre et dira :

" C'est un sale escroc qui fourgue des armes et de l'alcool aux indiens ! il mérite la corde ! je le conduis à Tombstone où on décidera de son sort ! "

A ces mots le prisonnier se tasse plus dans son siège, la jeune femme se colle encore plus à son coin. La roche fantôme hurle, d'un cri glaçant le sang du plus féroce desperado. Aaaaah, la magie du Weird West...

Soudain, des coups de feu, un des conducteurs tombe la face dans la poussière. Une bande de desperados attaque. Quand les personnages réagissent, les brigands sont à portée de pistolet et entreprennent de stopper le véhicule là en sautant sur la diligence, là en essayant de monter sur les chevaux de tête qui viennent de s'emballer. Le prisonnier s'échappe. Le shérif tire à blanc et pour cause, il s'agit de ses acolytes. Un jet moyen de " Scruter " peut permettre à une oreille avertie de remarquer que le shérif emploie un bien curieux calibre. Mais cela reste à ta discrétion, Marshall.

Il y a deux options possibles, soit les joueurs s'en sortent très bien, soit ils se rendent et il te faudra passer directement à l'attaque des tiques des prairies. Vaudrait mieux qu'ils s'en sortent, Marshall...

Sinon ils peuvent toujours fuir comme des foutus pieds-tendres, mais les hommes les poursuivront. C'est que c'est dur la vie, par chez nous l'ami.

Si la poursuite continue, le shérif laissera « *le désert accomplir sa tâche* ».

Mais, que veux-tu, il est des choses qu'on apprécie, d'autre que l'on aime moins, et c'est précisément ce moment que choisiront 1d10 tiques des prairies pour attaquer ce groupe si bruyant. Marrant, non ?

Si le gang s'en sort, il peut continuer son chemin et arriver sans encombre au prochain relais où se restaure une bande d'indiens.

Pour les tiques des prairies prenez les caractéristiques du bouquin de base.

Primes : le Gang survit à l'assaut des acolytes du shériff mais laisse filer Follow : 2 points.
le Gang survit à l'attaque des tiques des prairies : 2 points.

DEUXIEME CHAPITRE : UN BON INDIEN EST UN INDIEN PENDU

Lorsqu'ils arrivent au relais de " Red Horse Road " ils peuvent remarquer des chevaux indiens qui s'abreuvent tranquillement dans le corral. En pénétrant dans le relais, leur regard embrasse la pièce et ils aperçoivent des indiens confortablement attablés qui mangent et boivent avec force de rires.

Le grand sachem fait le service d'un air goguenard et sous le regard désespéré du tenancier qui se terre sous le comptoir et de deux ou trois filles de joie désespérées. Là, les indiens attendent un certain Follow qui doit leur rendre un bien précieux. Follow est loin maintenant, tu penses bien, c'était bien lui dans la diligence.

Le shérif, Loren Joan, espère bien que Follow le guidera à la cache du trésor des indiens. A la vue du shérif, les indiens risquent de vouloir lui faire la peau. Mais celui-ci s'en tirera en promettant de ramener " Hibou des Cieux " sain et sauf à sa tribu.

Les indiens sont là en force, il est préférable que les personnages ne se montrent pas trop arrogants. Le sachem soignera les blessés lors d'une cérémonie nocturne où tous les personnages sont invités à y participer. Lors du rituel, les Pjs retrouveront tous leurs points de souffle et leurs blessures, en même temps, ils auront des visions folkloriques des terres de chasse. Ils boiront force de mixtures et boissons alcoolisées.

Après cela le sachem leur proposera un marché:

" Maintenant que les visages pâles sont presque frères, je peux leur demander un petit service. Mon peuple apprécierait beaucoup de retrouver les statuettes que Follow a dérobées. Il est nécessaire que les statuettes reviennent dans leur sanctuaire avant le lever de la nouvelle lune qui aura lieu demain soir. Le sort des presque frères est lié à cette mission, en effet vos vies sont maintenant dans les mains des manitous et elles sont liées au retour des statuettes "

(tout ceci est faux, pas vrai, Marshall? ... Enfin, c'est toi qui voit, qui sait ce dont sont capable ces

putains d'indiens).

Le shérif quant à lui feindra d'être du côté des personnages. Cependant, il profitera d'une occasion pour rejoindre le reste de ses hommes qui sont certainement à sa recherche. Il pourra envoyer le gang sur une fausse piste du style: " *Ce cochon de Follow est parti rejoindre ses complices à " Falling Red Town ", voilà la direction à suivre je file de ce pas chercher des renforts !* ".

En fait, il sait où Follow a pu se rendre. Certainement chez Eva Adams, ben tiens...

Si les personnages passent par " Falling Red Town ", ils arriveront trop tard à " Nowhere Hill ".

Primes : le Gang apprend le vol de Follow : 1 point.

TROISIEME CHAPITRE : IL NE FAUT PAS JOUER LES HEROS.

Si le Shérif est mort avec ses complices lors de l'échauffourée et que le prisonnier, horrifié par les tiques des prairies et resté collé au Gang, Follow demandera qu'on le laisse partir.

Il dit être l'objet d'un complot que Loren Joan a manigancé contre lui afin de lui ravir sa belle. Il est tellement pitoyable et larmoyant qu'on ne peut que le laisser filer. Mais à l'arrivée au relais il est probable que les Pjs regrettent leur bonté.

Après leur rencontre avec les indiens, les pjs repartiront certainement à " Nowhere Hill ". S'ils prennent la route principale, ils tomberont sur le second du shérif qui, alerté par des survivants, arrive en force pour prêter main forte au shérif ou pour venger sa mort.

Follow , lui, a profité de deux cow-boys qui se rendent à " Nowhere Hill " pour se faire prêter un cheval. Il passera chez l'épicier pour prendre des provisions et ira chez Eva pour la décider à fuir avec lui.

Le Gang devra remonter jusqu'à la maison de Eva pour trouver Follow. S'ils vont en ville, ils devront se faire discrets. Seuls l'épicier et les deux cow-boys ont vu notre fuyard. Cependant, le barbier aura pu le voir, mais dans la boutique se tient un des adjoints du shérif qui se fait raser la barbe. Celui-ci pourra décider de les interpellier ou de les suivre et d'alerter le second quand il rentrera en ville.

Si l'adjoint décide de les interpellier, il demandera l'aide à ses concitoyens.

L'interpellation se fera certainement dans le saloon. Le barman sortira son fusil de chasse, et d'autres flingues sortiront de dessous les tables. Bang, bang...

Si ton gang s'en sort vivant, il sera conduit en prison...

Primes : le Gang apprend la direction de Follow : 2 points

le Gang survit à la fusillade du saloon : 1 point

QUATRIEME CHAPITRE : FOR WHOM THE BELL TOLL

Si les personnages sont conduits en prison, ils seront jetés dans la même cellule que " Hibou des Cieux " et qu'un étrange joueur de poker nommé Simon Mathias, un Huckster, bien sur... Rien

n'est simple dans la vie, Marshall.

Là, ils pourront bavarder tranquillement avec l'indien qui leur racontera toute son histoire, pour peu que le huckster ne se mêle pas de leur affaire, pour sur...

La prison de Nowhere Hill est assez petite. La pièce principale est meublée de deux bureaux en bois massif où s'amoncellent des tas de papiers. Au centre, un poêle en fonte dégage été comme hiver sa douce chaleur et tient au chaud un broc de café. Les murs sont tapissés de notes, circulaires et avis de recherches, ceux de Gatling John et de John Wesley Hardin tenant plus de place que les autres. Des fusils et une gatling gun sont alignés dans un râtelier encastré dans le mur, sécurisé par une grille en acier fantôme et un solide cadenas.

Dans un coin de la prison se tient un coffre-fort massif. A l'intérieur, si on réussit à l'ouvrir, se trouve une grosse boîte en fer blanc de biscuits Smithson dans laquelle sont alignées des liasses de billets de banque. La bague des billets indique la banque Undead Dodge de " Silent Peace " à une trentaine de kilomètres de " Nowhere Hill ".

Un jet de Connaissances: Universalis rappellera aux personnages qu'il y a eu une attaque de banque sanglante dans cette ville il y a quelques mois et que les bandits n'ont pas encore été retrouvés.

Si les personnages expriment à haute voix leur désir de fuir, le huckster pourra peut être les aider, a toi de voir ce qui l'intéresse vraiment dans cette histoire.

Mais « Hibou des Cieux », lui, préfère rester dans la cellule, c'est plus sûr pour lui car il craint que les hommes du shérif ne le pendent.

Il est à noter qu'un passage en prison fera que les pjs auront du retard sur l'horaire et qu'ils arriveront probablement en début de nuit chez la veuve.

Primes : le Gang fait le rapprochement entre l'attaque de la banque et le posse du shériff : 1 point
le Gang s'échappe de prison : 1 point
le Gang apprend l'histoire de « Hibou des Cieux » : 1 point .

CINQUIEME CHAPITRE : FLOWERS STONES

La maison de la veuve Adams se trouve au pied du cimetière de Nowhere Hill. Les tombes sont disposées tout au long d'une allée qui tourne en spirale autour d'une petite colline, la ville tire son nom de cette butte. Au sommet, trônent un petit autel de granit et une croix. L'ensemble est fleuri et les arbustes taillés, c'est pour cela, aussi, que la colline au fil des années est devenue le lieu dit " Flowers stones ".

Eva Adams s'occupe des tombes abandonnées en même temps que celle de son mari. C'est à cet endroit qu'elle a rencontré Follow. Quand leurs yeux se sont croisés, ce fut le coup de foudre. Follow fit part à la veuve de sa découverte et ils décidèrent de cacher les objets indiens dans la tombe de son mari.

Ils sont restés une semaine à vivre leur amour avant que les hommes du



shérif viennent l'arrêter.

Selon le temps que les joueurs ont mis pour arriver à " Flowers stones " et les détours qu'ils ont empruntés, il y a plusieurs options possibles...

Primes : Rien de spécial. Faut pas rêver non plus...

SIXIEME CHAPITRE : DEAD END

 **Au crépuscule**, le Gang arrive avant les hommes du shérif chez la veuve. Ils persuadent Follow et Eva de leur dévoiler la cachette des objets sacrés. A leur sortie de chez Eva, ils tombent nez à nez avec les hommes du shérif ou c'est après avoir sorti le coffre qu'ils se manifestent : **fusillade**.

 **La nuit vient de tomber**, le Gang arrive au même moment que les hommes du Shérif devant la maison de la veuve : **fusillade**.

 **Début de soirée**, le Gang arrive chez Eva. La veuve et Follow sont attachés sur une chaise et sont copieusement arrosés de baffes par les hommes du shériff : **fusillade**.

 **Début de la nuit**, Le Gang arrive chez Eva. Elle est attachée et presque morte sur une chaise. Les pjs auront du mal à la réanimer. Quand ils arrivent au cimetière les hommes du shérif sont autour de la tombe et regardent Follow, le visage sacrément abîmé, creuser.
Embuscade et fusillade.

 **En pleine nuit**, la lune est bien ronde, Les pjs entendent un coup de feu en montant à la colline. Lorsqu'ils arrivent sur place, Follow vient de se faire descendre et les hommes du Shérif inspectent le coffre. **Embuscade et fusillade**.

 **Milieu de la nuit**, Eva est à l'agonie sur sa chaise, Follow est mort devant le trou béant de la tombe. Quand les pjs retournent en ville ce ne sont que cris et gens en fuite. Au milieu de la cohue, des créatures hideuses, des espèces de bisons énormes et diaboliques ainsi que de monstrueux chevaux noirs font un carnage dans la ville. Sous les yeux horrifiés des personnages, des gens se transforment en créatures de cauchemar pour s'attaquer à d'autres personnes. Les morts se relèvent pour bouffer joyeusement leur prochain.

 **Au petit matin**, les pjs se pointent en ville après une virée dans des lieux connus d'eux seuls. Ca et là, il y a des maisons en flamme. La ville est vide. C'est un désastre. Manquerait plus que Follow et Eva se relèvent pour se venger... Mais, n'est ce pas ce qu'ils font ?

Pour les hommes du shériff, prenez l'archétype dans le bouquin de base. Si vous êtes vicieux, mettez un ou deux déterres dans ce Gang même...

Si les joueurs ne prennent pas de retard, ils peuvent ne pas être confrontés a Los Diablos appelés par les statuettes et donner les statuettes aux indiens après avoir sorti " Hibou des Cieux " de sa geôle.

Cependant, libre à toi mon pote de passer à un final noir, sanglant et horrible et du plus bel effet...

Primes : le Gang intervient a temps pour mettre hors d'état le posse du shériff, Follow et Eva s'en sortent et les statuettes sont remises aux indiens : 4 points.

Le Gang remet les statuettes aux indiens mais ne sauve pas la peau de Follow et Eva : 2 points .

Le Gang débarrasse la ville des bestioles : 2 points.

HUITEME CHAPITRE : CIMETIERE

WILLIAM FOLLOW :

Dextérité : 4D10 Agilité : 3D8 Force : 4D8 Rapidité 5D8 Vigueur : 5D10

Perception : 4D6 Connaissance : 3D6 Charisme : 5D8 Astuce : 6D12 Ame : 4D10

Adresse : 4D10 Tirer : 5 D10 Recharg. Rapide : 1D8 Equitation : 3D8 Furtivité :

3D8 Esquiver : 3D8 Intimider : 3D8 Persuasion : 2 D8 Bluff :3D12 Tripes : 3D10

Handicap: Larkin de la Faucheuse

LOREN JOAN:

Dextérité : 5D10 Agilité : 5D8 Force : 3D8 Rapidité 5D8 Vigueur : 3D10

Perception : 5D6 Connaissance : 3D4 Charisme : 3D6 Astuce : 4D8 Ame : 2D10

Tirer : 5 D10 Recharg. Rapide : 3D8 Equitation : 5D8 Furtivité : 4D8 Esquiver :

4D8 Intimider : 5D6 Persuasion : 4 D6 Bluff :2D8 Tripes : 5D10

Atouts: Homme de loi, Ambidextre

Handicaps: Méchant comme une teigne, Revanchard

ANNEXE

Une nouvelle Relique : Les statuettes fantômes

Au nombres de trois, ces statuettes sont faites de roche fantôme. Elles représentent Los Diablos, qui pourrait passer simplement pour un énorme bison noir et deux grand chevaux noirs (les El Diablo Negro, pour les connaisseurs). Ces statuettes furent créées par des shamans de la confrérie du corbeau afin d'augmenter chaotiquement la terreur dans un lieu donné...

N'importe quel lieu...

Bienfait: Aucun.

Corruption: Quiconque se trouve à moins de 10 mètres des statuettes est pris d'une immense envie de se les approprier. Le sujet est même prêt à tuer pour cela.

Si du sang est versé pour s'approprier les statuettes, cela à pour effet de faire venir la horde de Los diablos ainsi que 1d8 de « Ceux qui hantent la nuit ». 1d12 morts se trouvant à proximité se relèvent.

Groumhillator HSF - Septembre 2011



Il était une fois dans le Weird West – Groumhillator HSF – www.sden.org 2011