

La Chasse au Fantôme.

Introduction :

Voilà t'y pas que les PJs se retrouvent à Denver (où autre...) pour boire un petit coup au saloon du coin.(quoi de plus banal pour introduire un scénario fou fou fou... enfin, lisez la suite, vous serez pas déçu!).Un gars bien battit, avec les bottes pleines de poussière, et des vêtements en peau d'ours entre dans le saloon (c'est un chasseur d'Ours).Il vient voir les PJs, et leur demande si une histoire de fantôme terrorisant une ville les intéresse. En effet, jusqu'à cette ville paumée, on entend parler des faits héroïques du groupe de joueurs.(au moins 5 de réputation pour l'un de PJs...

Ils seront accompagnés durant le trajet par cet homme qui s'appelle Jackson. Il leur explique durant le voyage que depuis 1 mois le fantôme se manifeste dans la forêt à coté, et qu'il a déjà tué plusieurs dizaines de bêtes de bétail. (type cheval, vache...)On a retrouvé ces dernières mortes sans aucune trace de blessure.

Chapitre 1 : Mad Spirit Town, un nom inspirant...confiance!

A l'entrée de la ville, le groupe de PJs peut lire un panneau au dessous du nom de la ville.(Pour cela, allez dans la rubrique panneaux, pour choisir...)Avant la tombée de la nuit, les PJs peuvent questionner les villageois. Voilà quelques infos qu'ils peuvent soutirer.

Les bêtes qu'on a retrouvé mortes se situaient toutes près de la forêt.(coïncidence) 2, 3 personnes ont déjà aperçu le fantôme, notamment Jack un chasseur d'ours, et Daniel, un fermier. Ce fantôme ressemblerait à un esprit blanc qui se manifeste que dans la forêt la nuit. Les bêtes mortes proviennent de cheptels différents, tous dans la région.

Pour les rumeurs/infos, inventez n'importe quoi de cohérent, puisque la raison de ces morts est toute autre, maislisez la suite, vous comprendrez. C'est juste pour dire que les infos peuvent être totalement libres et inventées).

une fois la nuit tombée, Jackson présente les 4 personnes qui chasseront avec eux. Le shérif Brandt, Jack, un chasseur d'ours amateur de poker, l'Espagnol, Rocky, et lui donc. (Tout ce beau monde sont des chasseurs d'ours. Ils sont munis de fusils et de lampes à huile.)

Chapitre 2 : La chasse au fantôme commence!

Alors là, faites flipper un bon coup votre groupe de PJs. Il commence à pleuvoir, un orage est en prévision. Au bout d'une heure s'enfonçant dans la forêt de pins, Jackson, qui fermait la marche disparaît. Le shérif décide alors que tout le monde se sépare. Il pleut des cordes, tout le monde est trempé, et le terrain devient de plus en plus gadouilleux. faites des groupes de 2, et à chaque fois, quelque chose se passe, du genre, les lampes à huiles s'éteignent et ils se retrouvent dans le noir, un gars tombe dans la boue, un autre gars disparaît. Bref, choisissez un PJ qui se retrouve tout seul, et alors qu'il y a un éclair dans le ciel, une vision abominable se produit : le Pj voit devant lui Jackson avec une branche d'arbre dans le bide.(il est mort bien sûr.)Faites lui un jet impossible

(20 ou plus) de tripe. Il faut qu'il s'enfuit de peur.(en fait ce qu'il a vu, il faut qu'il croit que c'est juste une illusion.)Faites que finalement tout le monde revienne au village... bouleversé.

Chapitre 3 : In the night, oh oh, oh yeah!

Les Pjs vont dormir au saloon du coin. Ils sont réveillés à 4h00 du mat', par un gosse qui est tout pâle, et qui dit avoir vu 2 monstres en bas du saloon, au réz de chaussé.

Les PJs descendent et se retrouvent nez à nez avec 2 zombies enflammés.

Ne vous inquiétez pas, tout cela est un rêve, les PJs sont en train de rêver. Le mieux serait de faire crever un PJ, mais il n'est pas vraiment mort, puisque c'est un rêve...

Voici les caractéristiques des zombies enflammés :

Physique : D 3d12; A 3d12; R 4d12; F 4d12; V 4d12.

Lancer : 5.

Mental : P :3d4; C 2d6; A 3d6.

Ils jettent des boules de feu. C'est de la magie Noire (voir page 167 de Q&D)et correspond au sort Eclair du Destin, niveau 3. Pour ceux qu'ont pas Q&D(=the Quick & the Dead) utilisez la compétence lancer. Ce sort fait 4d10 de dommages. vitesse 1. Points de Coup : 100 (oui vous avez bien lu cent!).

Quand les PJs sont vraiment en mauvaise posture, faites les se réveiller.

Chapitre 4 : Le lendemain matin... où les PJs deviennent fou!

En effet, les PJs sont encore dans un rêve lorsqu'ils se réveillent. (c'est un rêve dans un rêve.) C'est là que c'est vraiment jubilatoire pour le marshall que vous êtes. Vous allez voir devant vous des Pjs qui vont essayer de comprendre un truc impossible, et élaborer des dizaines de théories différentes...

Les Pjs sont donc réveillés brutalement par des cris qui viennent des chambres en face. Dans la chambre d'un des Pjs, il est écrit sur la porte avec du sang "Fox's Awakening" (le renard se réveille). En fait, en face se trouve une vieille femme qui a fait un horrible cauchemar.(Inventez n'importe quoi genre elle a vu une armée de fantômes envahir la ville....).

Une fois que les PJs sont descendu au rez de chaussé, ils voient Jackson qui prend son petit déjeuner au bar (!?*S\$??). Il parle volontiers de la chasse d'hier soir, et dit qu'il s'était perdu. Il propose aux Pjs de remettre cela ce soir. Bref, tout le monde à l'air de nier ce qui s'est passé hier soir. En plus, ils ne mentent pas.(puisque ce n'est qu'un rêve.)

L'enquête peut alors commencer. Ils peuvent interroger d'autres gens au saloon.

Certains disent faire des cauchemars régulièrement depuis 1 mois.

Une personne raconte qu'elle a fait un rêve horrible. Le shérif aurait cambriolé le bâtiment de la Wells Fargo de la ville.(Wells Fargo est une entreprise type la Poste.)(bien sûr, tout cela n'est qu'une fausse piste.)

Ils peuvent questionner le barman à propos de ce Fox's awakening. après mûres réflexions, il dit qu'une bricaille de la ville porte ce nom étrange.

Après ces interrogatoires, les PJs peuvent se rendre à la Wells Fargo. La secrétaire qui est là dit que depuis cette affaire de fantôme, cela rapporte de plus en plus de fric à la ville, et attire du monde.

Chez la bricaille, celle ci est tenue par un ancien peau rouge. Il dit qu'il y avait un ancien village mic mac(tribu indienne) sur la colline, à coté de la ville.

En s'y rendant, les Pjs rencontrent un gars de la Pinkerton. Il dit aux joueurs de ne pas ébruiter cette histoire de fantôme, de ne parler à PERSONNE de ces phénomènes paranormaux. Il dit qu'il reverra peut être les PJs, puis il s'en va.

Les Pjs peuvent aussi se rendre dans les fermes alentour. On pourra trouver notamment la ferme de Daniel. Il dit que ces vaches qui meurent sont remboursés par une assurance dont s'occupe la Wells Fargo (tout cela mène bien sûr à des fausses pistes.)

Chapitre 5 : La chasse au fantôme (bis) !

Le soir vient. Les 5 hommes sont là et attendent les Pjs devant le saloon, pour la chasse au fantôme. Ce soir il y a quelques nuages en vue, mais rien de plus. Le shérif dit qu'il ne peut pas venir à la chasse ce soir, il a des papiers à remplir.

Si on suit ce dernier, il prend son cheval et rentre dans la forêt. Au bout d'une heure, le groupe se retrouve nez à nez avec un zombie...ou plutôt le Shérif qui a un peu changé d'apparence.(laissez tomber la logique, c'est un rêve!). 2 hommes prendront la fuite car apeurés. Le reste va combattre (ouai ouai, du sang et des boyaux!!)

Voici les cara' du Shérif

Physique : D 3d12; A 3d10; R 4d12; F 4d12; V 4d8.

Points de coup : 40.

C'est un déterré, seule une blessure définitive dans la tête peut le tuer.

Chapitre 6 : Debout là Dedans!!!

Les Pjs sont réveillés brutalement (avant ou après la mort du Shérif, à vous de voir), par le gérant du saloon, qui leur dit que les chambres doivent être libérées à 10h00, et il est 11h00!!!!

Ce n'est plus un rêve, maintenant toute l'aventure est la réalité.

En descendant au saloon,(les chambres sont au 1er) ils voient Jack et ce dernier leur dit : "c'est moche ce qui est arrivé à Jackson. On l'a retrouvé ce matin. Le docteur de la ville dit que c'est un ours qui l'aurait tué..." (ceci est vrai!)

Le gérant du saloon vient voir les Pjs et leur dit qu'il a reçu ce papier d'un homme il y'a 20 minutes :

- Rendez vous au cimetière dans 2 heures.

Ils retrouvent à l'entrée du cimetière l'homme de la Pinkerton. Il faut que ce dernier leur explique la vérité sur ce qu'il sait. Bref, il va leur faire un résumé de ce que sont les manitous (en ne dévoilant pas trop de trucs non plus) et leur but. (la terreur!).(en fait il a fait le même rêve que les PJs, c'est pour cela qu'il les connaît). Il suppose aussi que tous ces faits paranormaux sont dus à quelqu'un qui les aurait conjuré dans cette ville, peut être un chaman, ou un truc de ce genre. Il conseille fortement aux joueurs de jeter un coup d'œil au cimetière, puis leur souhaite bonne chance.

Chapitre 7 : Un petit tour au cimetière..

En faisant un test de pister (normal 5), ils trouvent des traces de pas qui mènent à un caveau familial. A l'intérieur d'une des tombes se trouve un escalier menant au lieu d'incantation. Par terre on peut y trouver une clef avec marqué dessus le numéro 56. Enfin, le livre d'incantation, qui pour celui qui le lit, reçoit une démente : murmures. (cette malédiction ne dure qu'une fois. Un autre Pj qui le lit n'aura rien.).

La clef est celle d'une chambre du saloon. En la fouillant on peut y trouver un drap blanc avec 2 trous (pour les yeux... C'est un déguisement de fantôme), et le nécessaire du parfait conjurateur de manitous. Bref, si on demande au gérant du saloon à qui appartient cette chambre, il répondra que c'est la sienne (AH AH, alors, personne ne se doutait que c'était LUI le coupable ..mmh?)
Bref, le gérant est un lâche et avouera tout facilement.

Epilogue : alors, c'est quoi le fond de l'histoire?

En fait depuis un mois que le gérant avait découvert un vieux livre d'incantation dans le cimetière, il était rongé par une malédiction qui l'obligeait tous les soirs à faire un rituel d'incantation. Pour cela il se déguisait en fantôme pour aller jusqu'au cimetière, puis invoquait les esprits, qui créèrent tout ce bordel dans les rêves. Cette incantation avait des effets néfastes sur les bêtes et animaux, et pouvaient les tuer. Après avoir arrêté le gérant, le livre d'incantation se consume et finit en cendre...

comme un mauvais cauchemar...
un mauvais rêve...