

UN SIX-COUPS ET UNE ÉTOILE

UN SCÉNARIO R&R PRODUCTIONS POUR SAVAGE WORLDS.



UN SIX-COUPS ET UNE ÉTOILE

Un scénario R&R Productions:

www.randrproductions.ch | scenarios@randrproductions.ch

<https://twitter.com/randrprod> | <https://www.facebook.com/RandRProd>

Scénario: Régis Renevey & Reto Steffen

Illustrations: Hélène Durussel

Version: 1 | février 2015

INFORMATIONS SUR LE SCÉNARIO:

Genre: Post-apocalyptique western

Type de scénario: Action, avec un peu d'enquête

Style: Linéaire, les Scènes sont prévues pour se succéder presque chronologiquement, mais les PJs peuvent influencer les événements

Joueurs: 3 à 5, des personnages pré-tirés sont fournis

Système de jeu: Savage Worlds (disponible chez Black Book Editions en français et Pinnacle en anglais)

Durée: Environ 8 heures

Préparation pour le MJ: Après un très court background d'introduction, le scénario détaille l'intrigue de manière relativement chronologique à travers différentes Scènes. Chaque Scène mentionne les personnages principaux ainsi que quelques suggestions de jets de dés possibles, et quelle Scène pourrait suivre.

Une galerie de 5 personnages: pré-tirés pour les joueurs (page 11) et les PNJ principaux (signalés d'un * dans le texte) (page 15) qu'ils rencontreront, est également disponible.

Pour autant tout n'a pas été détaillé, et le MJ pourra combler les lacunes au besoin et à volonté.

AVERTISSEMENT

Le scénario ci-après est une fiction qui se veut humoristique, il ne véhicule pas d'opinion politique ou de message sérieux, ni ne se veut être un portrait de la société texane. Tout ce qui est détaillé ci-après relève du domaine fictif et peut être modifié selon les préférences du maître de jeu. Toute ressemblance avec des personnes réelles est totalement fortuite, excepté une que vous découvrirez facilement.

LICENSE

"This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.penguin.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product."



Background	4
Le résumé de l'aventure pour le MJ:	5
Le scénario	6
Scène 1: Chuck Stevens, tout le plaisir est pour moi	6
Scène 2: Attaque de pillards comanches sur la route	6
Scène 3: Arrivée à Lubbock	7
Scène 3.1: Le dispensaire Lyzer	7
Scène 3.2: Papa Pete's Emporium: un logement et de l'équipement	8
Scène 3.3: La Sunrise Tower	8
Scène 4: Saint George du Bush, une respectable église ancienne	8
Scène 4.1: Combat nocturne	9
Scène 4.2: Chuck pète un câble	9
Scène 4.3: Chuck versus la Sunrise Tower	9
Scène 4.4: Chuck attaque le dispensaire	9
Scène 5: Rassembler des preuves et confondre Lyzer	10
Personnages joueurs:	11
Harry Brock ("Just Brock"), la brute	11
Philip Swayze, le beau ténébreux	12
Edward Harrelson, le futé	12
Marche sur le Vent, le demi indien	13
John Sullivan, le froid justicier	14
Équipement	14
Personnages secondaires	15
Chuck Stevens - Gourou des pèlerins (Joker)	15
Pèlerin sachant se battre	15
Little Bob and Big Bob, les chauffeurs de bus	16
Vautour Joyeux - Chef guerrier indien (Joker)	16
Guerrier Indien	17
Dick Martins - Chef de la Milice de Lubbock (Joker)	17
Capitaine de la milice (Joker)	18
Milicien de la ville	18
Snipers	18
Zombie Lyzer	19
Dr Benedict Mordensen (Joker)	19
Chercheur Lyzer	20



BACKGROUND



C'est le Far West comme vous le connaissez: des revolvers, des chevaux et des mutants radioactifs.

Après la Troisième Guerre Mondiale et la Chute, les Etats-Unis se sont scindés en une série de nations indépendantes, dont la glorieuse République du Texas. Sur la côte Est on peut trouver les villes franches mollassonnees qui ont échappé à la Chute et ont sut préserver la technologie ancienne, tandis que des prédicateurs illuminés ont fondé les Etats de la Bible dans le centre du pays et que la Californie toujours trop libérale lutte pour repousser une invasion chinoise.

Le Texas est gouverné depuis Austin par vingt sénateurs et le Gouverneur Andy Rockwell, surnommé "le Taureau d'Austin". Ce sexagénaire dirige le Parti Nationaliste, qui prône la suprématie des Texans purs (par opposition aux mutants et aux étrangers) et souhaite envahir la monarchie voisine de Louisiane. Son plus grand adversaire est le Parti Conservateur Traditionaliste, qui s'appuie sur une poignée d'ancienne familles riches.

Le Texas est connu pour la relative rareté de mutants: seulement 15% du million et demi d'habitants souffrent de mutations. Ses ressources principales sont le pétrole, qui coule toujours à flot, et une industrie automobile renaissante.

En plus des polices locales, les véritables garants de la loi sont les célèbres Texas Rangers, qui n'hésitent pas à expédier les renégats six pieds sous terre. Admirés par la population, ces hommes et femmes courageux sont le rempart de la civilisation texane. Ils luttent contre les Indiens Apaches et Comanches et les terribles cartels mexicains qui ont tous profité de la guerre atomique pour reconquérir leur territoire ancestral et venir corrompre la jeunesse de la Grande Amérique avec leurs drogues.

A la tête de la centaine de Texas Rangers se trouve le commandant Randy McConaughy.

Les joueurs incarneront quelques-uns de ces inflexibles garants de la Loi, qui en plus de leur fidélité indéfectible au Texas ont juré de suivre les directives suivantes:

- Mener des enquêtes criminelles et investigations spéciales.
- Traquer et capturer les criminels en fuite, lutter contre le crime organisé et les cartels.
- Régler les troubles à l'ordre public: les pillards indiens, les mutants hargneux.
- Protéger la vie et la propriété des citoyens de la République, ainsi que celle des animaux et mutants marqués, propriété d'un citoyen, vivant sur son territoire.
- Récolter des informations sur tout trafic illicite.

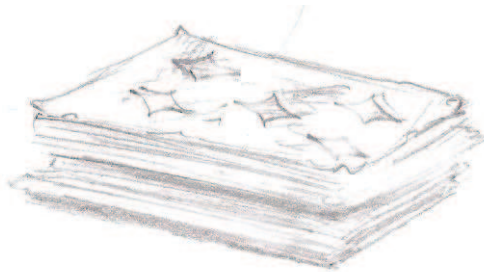


LE RÉSUMÉ DE L'AVENTURE POUR LE MJ:

Les PJs vont recevoir du commandant des Texas Rangers, Randy McConaughey, la mission d'escorter un groupe de pèlerins jusqu'à Lubbock, où se trouve un lieu sacré, l'Eglise de Saint George du Bush. C'est un endroit renommé pour les apparitions de saint George des Innocents et les miracles qui s'y produisent, particulièrement en faveur des gens atteints de démence ou maladie mentale.

La ville indépendante, mais alliée de la République, est malheureusement en plein désert hostile infesté de pillards indiens. Les PJs seront victimes d'une de leurs embuscades en chemin. Arrivés à Lubbock, ils trouveront une ville corrompue qui abuse des pèlerins. Ils partiront ensuite à Saint George du Bush, désormais délabré et la proie de malheureux reliquats d'expériences scientifiques ratées.

Ils découvriront que le Conseil des marchands à la tête de Lubbock a fait un sinistre deal avec la compagnie pharmaceutique Lyzer, pour que celle-ci puisse effectuer des expériences sordides sur les pèlerins de passage. Lyzer teste plusieurs médicaments et agents biologiques sur des pèlerins enlevés que personne ne regrettera, pendant que le Conseil ferme les yeux et s'en met plein les poches. Évidemment personne au sein des autorités de Lubbock ne veut voir ce deal indécent mis en péril. Les joueurs seront amenés à découvrir ce complot, et pourront y mettre un terme en agissant selon les règles et en respectant la hiérarchie, mais ils devront temporiser avec la hargne de Chuck, le chef autoproclamé des pèlerins, et ne pas céder à l'appel du colt.



LE SCÉNARIO

SCÈNE 1: CHUCK STEVENS, TOUT LE PLAISIR EST POUR MOI

Cette scène sert avant tout d'introduction entre les joueurs qui décrivent leur personnage (page 11) aux autres: à ce propos les personnages, tous des Texas Rangers, ont déjà collaboré par le passé et il est donc possible de se décrire en précisant quelques détails de personnalité connus des autres Rangers. C'est aussi l'occasion de rencontrer les pèlerins et de découvrir leur gourou Chuck Stevens: ce dernier sera un pilier du scénario. Veillez à ce qu'il survive - par exemple en suggérant aux joueurs que si Randy McConaughy a dépêché tout un groupe de Rangers pour sa protection, c'est que c'est une personnalité de premier plan pour le Texas.

Les PJs ont reçu de leur commandant Randy McConaughy la mission d'escorter un groupe de pèlerins jusqu'à Lubbock et un lieu de culte, l'Eglise de Saint George du Bush. Ils se rassemblent donc aux abords du désert, se répartissent équipement et véhicules et rencontrent les pèlerins pacifistes, une trentaine de personnes. Ces derniers arrivent dans un grand bus couvert de plaques de métal, percé de quelques meurtrières. En chemin pour le lieu sacré, les pèlerins suivent des préceptes non-violents et ne se battent donc pas. Leur gourou Chuck Stevens parle pour eux: il va remercier les Rangers d'assurer leur sécurité, se montrer hautain et encourager les PJs à prendre la route de Lubbock au plus vite.

PERSONNAGES:

Chuck Stevens*: le guide spirituel et prêcheur. Un homme qui ressemble à Jésus, avec une barbe qui lui arrive jusqu'à la ceinture. Il cherche avant tout à se faire une réputation de Saint Homme et à attirer autour de lui nombre de suivants, mais est prêt à les sacrifier sur son chemin de croix au besoin. Sa foi est très inspirée du christianisme, mais l'apocalypse a eu lieu alors n'hésitez pas à en transformer quelque peu le credo.

Les autres pèlerins: hommes, femmes, vieillards et enfants. La moitié sont simples d'esprit ou souffrent de maladies mentales. Ils vénèrent Chuck et lui obéissent aux doigts et à l'oeil.

Deux chauffeurs de bus (Little Bob* and Big Bob*, ils sont frères): assurent la sécurité des pèlerins en l'absence des Rangers. Ils ont été payés par le gourou Chuck Stevens et auront plutôt tendance à suivre ses ordres que ceux des Rangers.

JETS POSSIBLES:

Intellect ou Connaissance (Texas): pour savoir que Chuck Stevens est issu de la puissante lignée texane des pétroliers Stevens-Perry.

Autres compétences sociales (Persuasion, Recherche) ou

Perception lors des interactions avec les PNJ.

SCÈNE SUIVANTE:

Scène 2

SCÈNE 2: ATTAQUE DE PILLARDS COMANCHES SUR LA ROUTE

Il y a 2 jours de route secondaire poussiéreuse pour arriver à Lubbock depuis Austin.

Vers midi le premier jour, les PJs découvrent un barrage de voitures qui leur bloque la route. Le bus peut passer à travers, mais de l'explosif a été caché dans les carcasses et peut soulever et renverser le bus lorsqu'il passera. Un peu d'explosif a aussi été caché dans le sable aux côtés de la route, capable de faire voler les motos ou exploser les roues de la jeep ou du bus.

Un groupe d'Indiens comanches, qui ont bloqué la route, observent non loin et sont prêts à fondre sur leur proie. Ils ont 4 buggies (3 indiens chacun) et aussi dix cavaliers. Ils vont débouler en demi-lune, et essaient de pousser le bus et les PJs à défoncer le barrage de voitures pour déclencher l'explosif et faire en sorte que le bus se renverse.

Si cette première stratégie ne devait pas marcher, les buggy sont équipés de lance-harpons pour tirer dans le bus et le déstabiliser juste ce qu'il faut pour le faire chavirer. Le bus est trop lent pour leur échapper, du coup les personnages devront soit jouer de la mitrailleuse et du colt, soit essayer de négocier.

PERSONNAGES:

Le chef indien **Vautour Joyeux***, un jeune guerrier qui se délecte de la mort des Blancs et est un peu cannibale (il aime la chair blanche). Ses hommes ont peur de lui.

Les **Indiens Comanches*** arborent des peintures de chasse et non de guerre (Jet de Perception pour le remarquer), une négociation est donc possible tant qu'il n'y a pas trop de blessés/morts: Vautour Joyeux acceptera de les laisser passer contre leur jeep, leurs fusils, et les 2 jeunes filles les plus jolies parmi les pèlerins. Chuck est prêt pour sa part à convaincre les 2 jeunes disciples d'aller avec les Indiens, pour le bien de sa mission divine.

JETS POSSIBLES:

Cette scène peut rapidement devenir un combat, voire une course-poursuite.

Jets de Persuasion et Perception sont aussi possibles pour négocier.

Jet de Perception pour remarquer que les Indiens arborent des peintures de chasse et non de guerre - la négociation est encore possible.

SCÈNE SUIVANTE:

Scène 3



SCÈNE 3: ARRIVÉE À LUBBOCK

Les PJs arrivent à la fin du 2ème jour de voyage en vue de Lubbock, ils traversent les ruines des anciens faubourgs et arrivent au rempart qui protège la partie habitée de la ville. Une fois les miliciens de la garde passés (ils ne posent à priori pas de problème aux Rangers), Chuck donne rendez-vous aux PJs dans deux jours, pour repartir à Saint George du Bush, et les laisse jusque là vaquer à leurs occupations.

PERSONNAGES:

Sam Rockbad, il les accueille au nom du Conseil, leur souhaite la bienvenue et les amène à la représentation des Texas Rangers en ville. Si les personnages lui demandent où se ravitailler et se soigner, il les orientera respectivement vers Papa Pete's Emporium ou le dispensaire Lyzer. Jeune et cynique, il sert le Conseil mais n'est pas dupe au sujet de leur marché avec Lyzer et au fait qu'ils exploitent les pèlerins. Il pourrait devenir un atout si les PJs se montrent corrects et honnêtes, mais il leur déconseillera fortement de défier le Conseil.

JETS POSSIBLES:

Persuasion, Perception, interactions sociales avec Sam ou les pèlerins et les habitants de Lubbock.

LIEUX IMPORTANTS DE LUBBOCK:

Lubbock est une petite ville fortifiée, contrôlée par le Conseil, un groupe de marchands oligarques. Elle compte environ 5,000 habitants dont 400 pèlerins de passage (2/3 sont atteints de démence). 50 miliciens en assurent la sécurité. Elle est sous la protection de la République sans en faire partie: les Rangers n'ont pas d'autorité policière véritable, même si leur étoile fait qu'on les écoute. Plusieurs jardins potagers et enclos à bétail se trouvent entre ses murs. La ville importe de l'hélium venu d'Amarillo et exploite des gisements d'or. Le conseil des marchands utilise la religion et la foi des pèlerins comme simple excuse pour se faire du fric. Les membres du Conseil ne sortent que très rarement de leurs luxueuses tours d'ivoire: des buildings en métal et en verre bien entretenus dans le centre ville.

Jones Stadium: c'est l'ancien terrain de base-ball reconverti en hôtel de ville. Là se proclament les décisions du Conseil et ont lieu les grands événements, comme par exemple les exécutions publiques! C'est Hugo, un gros mutant malveillant et un peu simplet, qui préside aux écartèlements et décapitations.

Statue de Saint George sur la place du Texas; fièrement dressée au centre de la plus grande place de la ville se tient une magnifique statue dorée du Saint. Il s'agit, le lecteur averti l'aura compris, de George Bush canonisé. George, donc, tient un casque de pilote de chasse sous le bras, regarde l'horizon fièrement et a sa botte de cow-boy posée sur une tête de mutant à langue de serpent. La place est envahie de pèlerins, qui à la nuit tombée disparaissent pour regagner leurs abris chèrement loués.

Sunrise Tower: le plus haut gratte-ciel, où siège le Conseil de la ville et se trouve le centre de commandement des

miliciens. Des snipers veillent au grain sur le toit des buildings alentour. **Voir Scène 3.3 pour davantage de détails.**

La **représentation des Texas Rangers**, une maison délabrée où John Jameson, un Ranger alcoolique, surveille la boutique et offre 2 chambres moisis aux Rangers de passage. Il s'avère impossible de le faire sortir de sa chaise sauf pour l'échanger contre un tabouret de bar. Le QG des Rangers a oublié l'existence de ce poste, c'est dire. Le seul élément intéressant de la représentation est une vieille radio qui permet aux PJs de contacter leurs supérieurs à Austin.

Dispensaire Lyzer: il s'agit d'un dispensaire qui a bonne réputation auprès des habitants de la ville. Mis sur pied par la compagnie pharmaceutique Lyzer, basée à New York, il offre ses services libre de frais aux plus démunis (du moins en apparence). **Voir Scène 3.1 pour davantage de détails.**

Papa Pete's Emporium: un ancien shopping-mall reconverti en bazar et hôtel pour voyageurs, c'est un bon endroit où aller chercher de l'équipement et se loger. **Voir Scène 3.2 pour davantage de détails.**

SCÈNES SUIVANTES:

Scène 3.1, 3.2, 3.3 ou 4

SCÈNE 3.1: LE DISPENSAIRE LYZER

Le dispensaire, antenne de la compagnie pharmaceutique Lyzer est dirigé par le **Dr. Benedict Mortensen***. La compagnie est basée à New York et active dans toute l'Amérique du Nord.

Humains et mutants y sont bien soignés, le centre est spécialisé dans les maladies mentales et dégénératives et de bons médecins y travaillent. L'équipement est des plus moderne et performant de la ville - si les PJs sont blessés, c'est ici qu'ils recevront les meilleurs soins. Tout est en apparence fonctionnel, rutilant et sent le désinfectant.

Toutefois, il y a aussi une arrière-salle... Scellée par porte blindée à accès par carte magnétique, elle mène sur des essais médicaux moins ragoûtants, où des employés de Lyzer testent des médicaments sur des pèlerins mutants et humains qui n'ont pas de connaissances dans les parages. Ils finissent par les relâcher après un lavage de cerveau et s'ils ne meurent pas, ils deviennent des zombies agressifs qui survivent aux alentours de la ville, par exemple près de la cathédrale de Saint George du Bush.

PERSONNAGES:

Le **Dr. Benedict Mortensen***: ce médecin sec au regard dissimulé par des lunettes aux verres fumés rouges et qui tire en permanence sur une clope est le directeur du dispensaire. Il se montrera accueillant et courtois, tant que les Rangers n'essaieront pas d'aller farfouiller dans son arrière-salle, auquel cas il les mettra poliment à la porte. Lui seul possède la carte magnétique qui y donne accès (il la garde avec son badge, sur lui). Les 3 médecins qui mènent les expériences sur la dizaine de pauvres pèlerins et mutants sont de fait enfermés par Benedict durant leur



journée de travail. Il loge dans un bel appartement de la Sunrise Tower (l'immeuble du Conseil) et se balade à l'extérieur avec deux miliciens qui font office de gardes du corps. Notons qu'il vaut mieux pour les personnages ne pas s'en faire un ennemi pour ensuite faire appel à ses services (s'ils étaient blessés), car un "malheureux accident médical" est toujours possible...

Les **employés Lyzer***: 3 infirmières et 5 médecins s'occupent de tous les malades. Ils sont tous de fidèles employés du Dr Mortensen, et ne répondront à des questions embarrassantes que sous la menace. Ils dorment dans le dispensaire, enfermés par le Dr Mortensen qui a le seul set de clés.

JETS POSSIBLES:

Perception pour remarquer le sas menant à l'arrière-salle. Perception pour remarquer que les employés Lyzer semblent nerveux en voyant tous ces badges de Rangers. **Il est assez important que les PJs remarquent que quelque chose ne tourne pas rond au dispensaire**, essayez de leur mettre la puce à l'oreille s'ils ne sont pas curieux. Par exemple, un Ranger blessé pourrait voir passer un patient visiblement lobotomisé qui erre et est soudain repris par les chercheurs et ramené à l'arrière-salle.

SCÈNE 3.2: PAPA PETE'S EMPORIUM: UN LOGEMENT ET DE L'ÉQUIPEMENT

L'emporium, un ancien shopping-mall reconverti, est un vaste marché très animé durant la journée avec des restaurants, spectacles de saltimbanques et des retransmissions de match de baseball d'avant-Chute. En soirée seuls les restaurants restent ouverts avant de fermer à minuit pour que les clients des chambres situées à l'étage (principalement des pèlerins) puissent se reposer.

Négociation de marchandises et nuitées. Les prix sont élevés à Lubbock: sans négocier, les prix sont le double voire le triple de ce qu'ils seraient à Austin. La milice est impitoyable avec les gens qui ne peuvent pas payer leur nuitée et si elle trouve des gens qui dorment dans la rue elle les jette en dehors de la ville illico. Les PJs verront un pickpocket sommairement jugé et presque exécuté par la milice qui le rouera de coups au milieu des clients de l'emporium.

JETS POSSIBLES:

Persuasion (pour faire baisser les prix), Réseaux, Discrétion (pour vol à l'étalage, mais quel Ranger digne de ce nom le ferait?)

PERSONNAGES:

Papa Pete apparaît comme un vieux patriarche d'apparence très débonnaire, qui cache un arriviste et un profiteur sans

pitié. Il pratique des prix ahurissants pour les pèlerins qui n'ont pas d'autre choix que de payer ses tarifs (3 fois le tarif normal). Il donnera, avec le sourire et de façon charmante, le même tarif aux PJs, à moins que Sam Rockbad ne les accompagne ou ne les ait recommandés, auquel cas ce sera juste 2 fois le tarif normal! Mieux vaut ne pas le rudoyer, c'est un membre éminent du Conseil.

SCÈNE 3.3: LA SUNRISE TOWER

Le Conseil des marchands et l'administration de la ville s'y trouvent. C'est le plus beau gratte-ciel encore debout de Lubbock et il domine la ville. On peut facilement détailler les citoyens en contrebas s'affairer comme de petites fourmis pendant que l'on sirote un cocktail dans l'un des clubs huppés de la Tour en compagnie de jeunes escort-girls.

Les Rangers peuvent y discuter avec Bart Mellows, le "premier marchand" ou **Dick Martins***, le chef de la police municipale.

JETS POSSIBLES:

Persuasion, Recherche, Perception, Réseaux

PERSONNAGES:

Bart Mellows ne leur apprendra pas grand-chose et tentera plutôt de leur mettre des bâtons dans les roues pour éviter que les Rangers n'en apprennent trop sur le deal du Conseil avec Lyzer.

Le chef de police **Dick Martins*** sera d'accord de les aider si Bart Mellows le lui ordonne, ou si l'entier de la population est en danger immédiat, autrement il restera le laquais des marchands.

SCÈNE 4: SAINT GEORGE DU BUSH, UNE RESPECTABLE ÉGLISE ANCIENNE

Le deuxième jour après leur arrivée à Lubbock les PJs retrouvent Chuck Stevens, suivi par une dizaine de pèlerins supplémentaires et ressorti auréolé de gloire de sa venue à Lubbock. Ils les informe que l'heure est désormais venue pour sa congrégation d'aller à l'église de Saint George du Bush. Il leur explique également que c'est dans cette église que Saint George avait eu la vision angélique qui l'a poussé à devenir pilote, afin de se trouver plus près de Dieu.

Le lieu de pèlerinage se trouve à une dizaine de kilomètres en dehors de la ville, vers les montagnes. Il est dans un triste état: délabré, il est mal entretenu alors que la ville est sensée le protéger et s'occuper de son entretien. Une centaine de pèlerins miséreux rejetés y errent comme des âmes en peine, tandis que 10 moines à peine mieux lotis essayent de les soigner et d'entretenir le lieu. Le Père Michael accueille les pèlerins de Chuck et les PJs, il leur explique que la dérédiction est due au fait que le Conseil ne finance en rien ce lieu sacré. De plus, il mentionne



en privé aux PJs que des prédateurs (ce sont en fait les malheureux zombies résultat des expériences de Lyzer) emmènent au moins 3 victimes par semaine! Il a retrouvé leurs os mais guère plus, excepté un bout de robe avec un logo qu'il ne connaît pas et qu'il va montrer aux PJs - leur sang ne fera qu'un tour car il s'agit du logo de Lyzer! (**Jet de Perception pour le remarquer**). Le père Michael continue en expliquant que lui et ses moines ne sont pas de taille à lutter contre ces démons - les PJs consentiraient-ils à mettre un terme aux exactions de ces monstres?

L'explication du Père Michael enflamme la ferveur religieuse de Chuck. Si les personnages temporisent et arrivent à convaincre Chuck, ils pourront rester affronter les horreurs qui hantent les nuits des pèlerins (**Scène 4.1**). Sinon, il y a de fortes chances pour que Chuck pète les plombs (**Scène 4.2**) et s'embarque dans la mise à mal des corrompus qui gouvernent Lubbock (**Scène 4.3**) ou n'aille enflammer le dispensaire (**Scène 4.4**). Idéalement pourtant, il vaudrait mieux que les PJs prennent les choses en main calmement et gèrent le tout selon les règles (**Scène 5**).

PERSONNAGES:

Père Michael: le prêtre qui dirige les lieux. Il est vieux et à moitié aveugle, c'est un homme profondément bon et altruiste. Il se charge de défendre ses ouailles au mieux mais sait que la mort rôde la nuit et interdit à quiconque de se balader dehors. Hélas, les zombies ont trouvé quelques entrées dans les murs délabrés et emmènent des proies à la nuit tombée pour ensuite les dévorer dans le désert.

SCÈNES SUIVANTES:

Au choix Scène 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 ou 5

SCÈNE 4.1: COMBAT NOCTURNE

Si les PJs le décident, il peuvent tenter de repousser les monstres qui attaquent les pèlerins dans l'Eglise de Saint George: Chuck acceptera de patienter le temps qu'ils règlent le sort de ces créatures diaboliques. Le Père Michael leur explique que les prédateurs profitent de l'état délabré du bâtiment pour s'y engouffrer et en happer un ou deux malheureux. Si les PJs décident de rester la nuit et lutter, ils verront 5 **zombies*** s'infiltrer en silence par un mur fissuré, maîtriser un pèlerin endormi (le tout cause étonnamment peu de bruit) pour l'emmener plus loin et le dévorer dans le désert. Les zombies ne sont pas décérébrés, mais il est totalement impossible de les raisonner - ils veulent de la chair fraîche.

Après ce combat, les PJs pourront examiner les cadavres. Ces zombies portent les traces de mauvais traitements (hématomes) et de chirurgie lourde, particulièrement dans la zone crânienne. De plus, 2 portent des vêtements qui, bien qu'en lambeaux, sont reconnaissables comme des robes de pèlerins. Les autres sont nus.

JETS POSSIBLES:

Perception, Jets liés au combat.

SCÈNE 4.2: CHUCK PÈTE UN CÂBLE

Chuck et d'autres s'offusquent en voyant l'état du lieu du pèlerinage. Chuck tient un sermon incendiaire qui condamne les autorités corrompues de Lubbock et qui rallie à lui les pèlerins irascibles, une cinquantaine en tout entre ses ouailles et les mécontents de l'Eglise.

Toute la meute s'apprête à rentrer en ville pour la nettoyer par le feu divin.

Alternativement, si Chuck a appris que Lyzer mène des expériences illégales sur les pèlerins, il va préférer aller brûler le dispensaire. Les PJs doivent décider s'ils participent au nettoyage par le feu ou s'ils essaient de calmer les pèlerins pour sauvegarder le statut quo, car sans la ville le lieu du pèlerinage va disparaître.

SCÈNES SUIVANTES:

Scène 4.3, 4.4 ou 5

SCÈNE 4.3: CHUCK VERSUS LA SUNRISE TOWER

Voyant les riches et gros marchands qui se font de l'argent sur le dos des pèlerins, Chuck lance sa troupe de **pèlerins*** à sandalettes prendre d'assaut la Sunrise Tower.

Les **snipers*** et la **milice*** s'en donnent à cœur joie. Voyant que la divine colère ne suffit pas, Chuck renonce pour cette fois à détrôner les maudits marchands du temple.

Si les PJs décident que Chuck a bien raison de s'énervier ainsi et l'appuient dans son assaut de la Sunrise Tower, ils seront pris pour cible par les snipers de la milice. Lorsque Chuck aura compris que la force ne suffit pas, il donnera l'ordre d'arrêter l'assaut et quittera la ville avec ses fidèles survivants. Les PJs auront ainsi perdu toute relation avec Lubbock, ils seront expulsés et leur commandant les sermonnera vertement pour avoir lié les Rangers à une bande d'émeutiers religieux et terni les relations avec une ville alliée de la République.

JETS POSSIBLES:

Persuasion ou Intimidation pour convaincre Chuck de ne pas s'élancer tête baissée sur la Sunrise Tower.

Jets liés au combat avec les **snipers*** et les **miliciens*** qui défendent la Sunrise Tower, du moins jusqu'à ce que Chuck ordonne d'arrêter l'assaut.

Fin du scénario, sur un échec.

SCÈNE 4.4: CHUCK ATTAQUE LE DISPENSAIRE

Si Chuck apprend qu'en plus d'être exploités, les pèlerins sont utilisés dans des tests peu cliniques par Lyzer (soit parce que les PJs lui racontent ce qu'ils ont vu au dispensaire



ou soit parce qu'ils font le lien entre les zombies qui rôdent autour de la cathédrale et les pèlerins disparus par l'entremise du bout de tissu avec le logo Lyzer), Chuck sent la moutarde lui monter au nez. Sa cible est désormais le dispensaire, il ne se reposera pas avant de le voir partir en fumée.

Dans ce cas également, les PJs peuvent essayer de calmer Chuck et de mener eux-mêmes une enquête en tant que Texas Rangers, ou au contraire peuvent l'appuyer dans sa quête de vengeance et attaquer le dispensaire avec lui.

A moins d'une attaque surprise bien ficelée avec infiltration, un échange de coups de feu commencera entre les **employés Lyzer*** et les **pèlerins***, et le **Dr. Mortensen*** parviendra à s'enfuir à bord de son mini-dirigeable (caché dans le hangar du dispensaire). Il prendra la poudre d'escampette vers l'est. **La milice de la ville*** viendra ensuite disperser les pèlerins à coup de fusil à pompe. Chuck, voyant la milice trancher dans le vif de ses ouailles, acceptera de mettre fin à l'attaque. Le Conseil sera très déçu de la tournure des événements, très mécontent avec les Rangers, et s'en plaindra à leur commandement tout en leur ordonnant de quitter la ville.

JETS POSSIBLES:

Persuasion ou Intimidation pour convaincre Chuck de ne pas s'élancer tête baissée sur le dispensaire Lyzer.

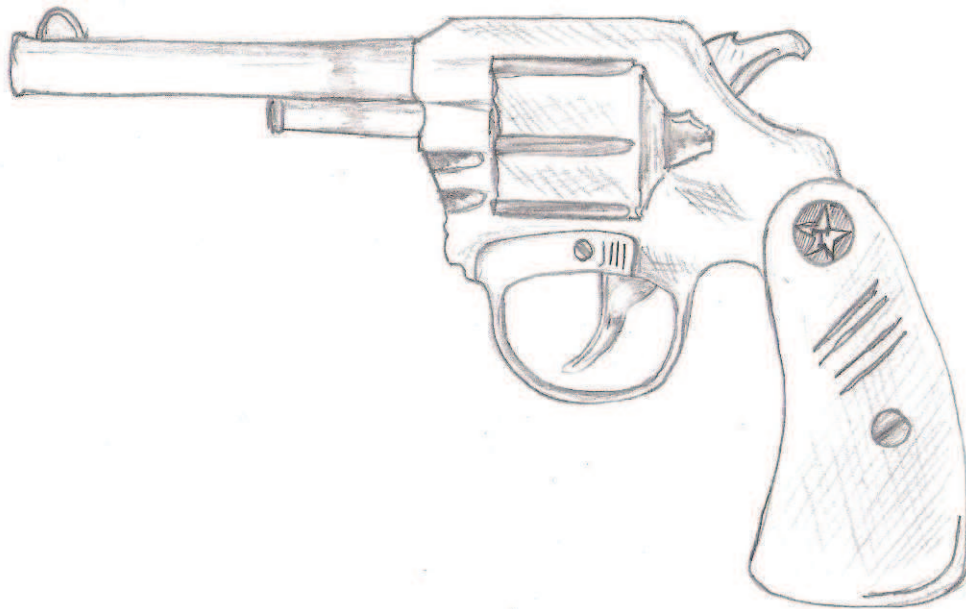
Jets liés au combat avec les **employés Lyzer*** qui défendent le dispensaire puis contre les **miliciens***, jusqu'à ce que Chuck ordonne d'arrêter l'assaut.

Fin du scénario, sur un échec.

SCÈNE 5: RASSEMBLER DES PREUVES ET CONFONDRE LYZER

La meilleure tactique pour les Rangers est de ne pas céder à la hargne de Chuck Stevens, les Rangers se doivent d'être au-dessus de ce genre de délire. Il feraient bien mieux de rassembler des preuves des agissements de Lyzer et de rapporter tout cela à leur commandement, via la radio de leur représentation en ville. McConaughey et Austin seront estomaqués et sommeront eux-mêmes le Conseil de Lubbock de cesser immédiatement leur marché avec Lyzer. Au vu des bénéfices commerciaux que Lubbock tire de ses liens avec la République et de la protection qu'offrent les Rangers à la petite ville, le Conseil cédera et mettra un terme à la présence de Lyzer en ville. Les PJs recevront la mission d'aller arrêter eux-mêmes le **Dr. Mortensen***, qui sera sacrifié par sa compagnie, affirmant que tout le projet de recherche était de son fait. Un combat avec les **employés de Lyzer***, qui ne peuvent croire que leur CEO et New York les aient abandonnés, éclatera. Le sinistre **Dr. Mortensen*** ne se laissera pas prendre vivant facilement car il sait qu'il a devant lui plusieurs vies en prison au vu de ses crimes.

Fin du scénario, sur une victoire des Rangers!



PERSONNAGES JOUEURS:



La personnalité des personnages pré-tirés qui suivent est définie en quelques points principaux, les joueurs sont encouragés à développer davantage la personnalité de leur alter ego texan.

HARRY BROCK ("JUST BROCK"), LA BRUTE

- Impressionnant et balafré
- Taciturne, il s'exprime à travers ses poings
- Poings qu'il met où il veut, et souvent dans la figure des criminels
- Fort en combat au corps-à-corps

ATTRIBUTS:

Agilité D8, Force D8, Intellect D4, Âme D4, Vigueur D6

COMPÉTENCES:

Conduite D6, Combat D8, Tir D6, Jeu D4, Intimidation D8, Perception D4, Equitation D4

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: -2; Allure: 5; Parade: 6 ; Résistance: 7



ATOUTS:

Bagarreux [+2 non armé]
Costaud [Résistance +1, limite de poids: 8x Force]

HANDICAPS:

Sale caractère [Charisme -2]
Obèse [Résistance + 1, Allure -1, d4 pour courir]

ARGENT:

200 T\$ (Texas Dollars)

PHILIP SWAYZE, LE BEAU TÉNÉBREUX

- Bon investigateur charismatique
- Séducteur de ces dames (vrai sex symbol)
- Cavalier agile

ATTRIBUTS:

Agilité D8, Force D4, Intellect D6, Âme D6, Vigueur D6

COMPÉTENCES:

Conduite D6, Combat D6, Tir D6, Soins D6, Recherche D6, Réseaux D4, Survie D4, Equitation D6, Persuasion D4

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: +4; Allure: 6; Parade: 5 ; Résistance: 6

ATOUTS:

Séduisant (Charisme = +2)
Très séduisant (Charisme = +4)

HANDICAPS:

Présumptueux (le personnage pense qu'il peut arriver à tout)

ARGENT:

200 T\$ (Texas Dollars)

EDWARD HARRELSON, LE FUTÉ

- Beau parleur, fin diplomate
- Très courageux, il n'a peur de rien
- A une chance insolente



ATTRIBUTS:

Agilité D4, Force D4, Intellect D6, Âme D8, Vigueur D8

COMPÉTENCES:

Conduite D6, Crochetage D4, Pilotage D4, Tir D6, Discrétion D6, Recherches D4, Perception D4, Persuasion D6

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: 0; Allure: 6; Parade: 2; Résistance: 6

ATOUTS:

Chanceux (1 Jeton de plus par session)

Brave (+2 aux jets de terreur)

HANDICAPS:

Loyal (le héros ne trahira jamais ses amis)

Bavard (le personnage ne sait pas tenir sa langue)

ARGENT:

200 T\$ (Texas Dollars)

MARCHE SUR LE VENT, LE DEMI INDIEN

- Tirailé entre ses origines indiennes Apaches et son honneur de Texas Ranger
- Connaît les recoins mal famés et le jargon des indiens et bandits
- Conduit ou chevauche tout ce qui avance
- Sait être discret au besoin

ATTRIBUTS:

Agilité D8, Force D6, Intellect D4, Âme D6, Vigueur D6

COMPÉTENCES:

Conduite D6, Combat D6, Crochetage D4, Équitation D6, Tir D6, Perception D6, Discrétion D6, Soins D4

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: 0; Allure: 8; Parade: 5 ; Résistance: 5

ATOUTS:

Dégaine comme l'éclair [Peut dégainer une arme en action gratuite] ; Véloce [allure +2, courir d10]

HANDICAPS:

Recherché (les Apaches le considèrent comme un traître)



ARGENT:

200 T\$ (Texas Dollars)

JOHN SULLIVAN, LE FROID JUSTICIER

- Citadin blasé
- Misanthrope, déteste la bêtise crasse
- Très observateur et bon investigateur

ATTRIBUTS:

Agilité D4, Force D4, Intellect D8, Âme D8, Vigueur D6

COMPÉTENCES:

Conduite D4, Tir D6, Recherche D8, Connaissance (la Loi) D4, Perception D8, Intimidation D4, Réseaux D8

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: 0; Allure: 6; Parade: 2 ; Résistance:5

ATOUTS:

Investigateur (+2 Recherche, +2 Réseaux)
Noble (+2 Charisme, Riche 3x fonds de départ)

HANDICAPS:

Anémique (-2 aux jets de Vigueur pour résister aux maladies ou aux effets de l'environnement)
Rancunier (mineur: le personnage est revanchard)

ARGENT:

600 T\$ (Texas Dollars)

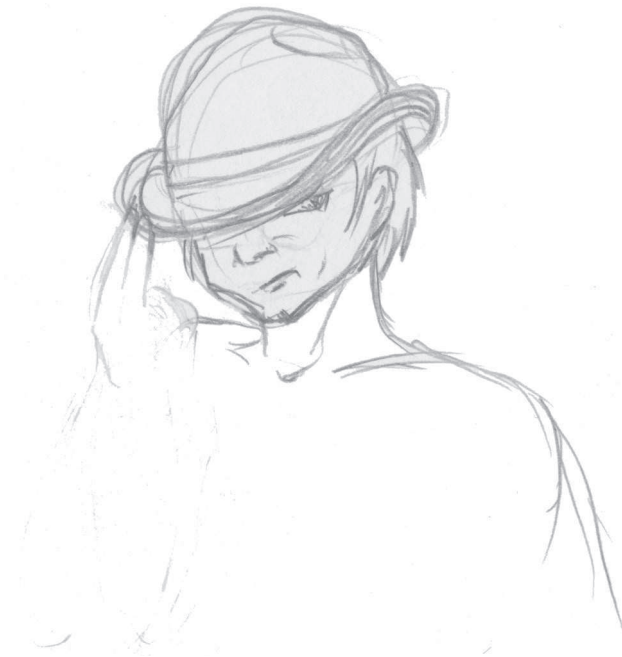
ÉQUIPEMENT

Certains objets devront être répartis entre les joueurs

- Une jeep avec mitrailleuse sur le toit (2 places avant, 4 arrière + mitrailleur)
- Deux motocross
- Pas d'uniforme standard chez les Rangers, ils s'habillent comme ils veulent
- Chacun: Etoile de Texas Ranger
- Chacun: Colt .44 de fonction (Portée 12/24/48, dégâts 2d6+1, PA 1, Revolver, Tirs 6) avec
- 2 Winchester (Portée 24/48/96, dégâts 2d8, CdT 1, Tirs 15, PA2, balles spéciales)
- 2 Couteaux de chasse (Force+d4)
- 3 Lassos
- 3 Radios
- 4 Menottes



PERSONNAGES SECONDAIRES



CHUCK STEVENS – GOUROU DES PÈLERINS (JOKER)

ATTRIBUTS:

Agilité D4, Force D4, Intellect D8, Âme D10, Vigueur D6

COMPÉTENCES:

Connaissance (religion) d10, Persuasion d10, Intimidation d8, Soins d6, Combat d6

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: +2; Allure: 6; Parade: 5; Résistance: 5

ATOUTS:

Charismatique (+2)

PÈLERIN SACHANT SE BATTRE

ATTRIBUTS:

Agilité D6, Force D4, Intellect D8, Âme D6, Vigueur D6



COMPÉTENCES:

Combat d6, Tir d6, Réparation d6,

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: 0; Allure: 6; Parade: 5; Résistance: 5

MATÉRIEL:

- Couteau: Force+d4
- Poing américain: Force+d4
- Colt 44: 12/24/48 2d6+1

LITTLE BOB AND BIG BOB, LES CHAUFFEURS DE BUS

ATTRIBUTS:

Agilité D10, Force D4, Intellect D4, Âme D4, Vigueur D8

COMPÉTENCES:

Conduite d8, Tir d8, Combat d6

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: 0; Allure: 6; Parade: 5; Résistance: 6

MATÉRIEL:

- Couteau: Force+d4
- Poing américain: Force+d4
- Colt 44: 12/24/48 2d6+1
- Canon scié: 5/10/20, 1-3d6

VAUTOUR JOYEUX – CHEF GUERRIER INDIEN (JOKER)

ATTRIBUTS:

Agilité D8, Force D8, Intellect D4, Âme D6, Vigueur D6

Compétences:

Combat d10, Intimidation d6, Tir d8, Équitation d8, Discrétion d8, Perception d4, Lancer d6

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: 0; Allure: 6; Parade: 7; Résistance: 7 (+1)



ATOUTS:

Tireur d'élite (+2 à Tir si le personnage ne bouge pas)

MATÉRIEL:

- Tomahawk: Force+d6
- Colt 44: 12/24/48 2d6+1
- Arc: 12/24/48, 2d6
- Armure de fortune en cuir (+1)

GUERRIER INDIEN

ATTRIBUTS:

Agilité D6, Force D4, Intellect D6, Âme D6, Vigueur D8

COMPÉTENCES:

Perception d6, Tir d6, Combat d6

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: 0; Allure: 6; Parade: 6; Résistance: 6

MATÉRIEL:

- Tomahawk: Force+d6
- Arc 12/24/48, 2d6 ou Winchester 24/48/96, 2d8, PA2 ou Colt 44: 12/24/48, 2d6+1

DICK MARTINS – CHEF DE LA MILICE DE LUBBOCK (JOKER)

ATTRIBUTS:

Agilité D6, Force D4, Intellect D6, Âme D6, Vigueur D8

COMPÉTENCES:

Intimidation d10, Perception d8, Tir d8, Combat d4

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: 0; Allure: 6; Parade: 4; Résistance: 8 (+2) versus armes blanches et 10 (+4) versus armes à feu

MATÉRIEL:

- Couteau: Force+d4
- Desert Eagle: 15/30/60, 2d8, PA2, Semi-Auto
- Gilet pare-balles: +2/+4 contre les balles



CAPITAINE DE LA MILICE (JOKER)

ATTRIBUTS:

Agilité D8, Force D6, Intellect D4, Âme D6, Vigueur D6

COMPÉTENCES:

Combat d8, Perception d8, Tir d8,

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: 0; Allure: 6; Parade: 6; Résistance: 5 (+2/+4)

MATÉRIEL:

- Couteau: Force+d4
- Colt 44: 12/24/48 2d6+1
- Pistolet mitrailleur H&K: 12/24/48 2d6, PA1, Auto
- Gilet pare-balles: +2/+4 contre les balles

MILICIEN DE LA VILLE

ATTRIBUTS:

Agilité D8, Force D6, Intellect D4, Âme D6, Vigueur D6

COMPÉTENCES:

Combat d6, Perception d8, Tir d6,

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: 0; Allure: 6; Parade: 6; Résistance: 5 (+2/+4)

MATÉRIEL:

- Bangstick: 3d6 (doit être rechargé sur 1 action)
- Couteau: Force+d4
- Colt 44: 12/24/48 2d6+1
- Fusil à pompe: 12/24/48 1-3d6
- Gilet pare-balles: +2/+4 contre les balles

SNIPERS

ATTRIBUTS:

Agilité D6, Force D8, Intellect D4, Âme D6, Vigueur D6



COMPÉTENCES:

Combat d6, Perception d8, Tir d8,

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: 0; Allure: 6; Parade: 5; Résistance: 5 (+2/+4)

MATÉRIEL:

- Couteau: Force+d4
- Fusil Sharps Big: 30/60/120, 2d10, PA2, Tir statique
- Gilet pare-balles: +2/+4 contre les balles

ZOMBIE LYZER

(le résultat malheureux des expériences illégales)

ATTRIBUTS:

Agilité D6, Force D6, Intellect D4, Âme D4, Vigueur D6

COMPÉTENCES:

Combat d6 (Griffes, dégâts d6), Intimidation d6, Perception d4

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: 0; Allure: 6; Parade: 5; Résistance: 7 (+2 Mort-vivant)

Mort-vivant: +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (la tête): toucher un zombie à la tête provoque +2 de dégâts

Sans peur: les zombies sont immunisés à la Terreur et à l'intimidation

DR BENEDICT MORDENSEN (JOKER)

ATTRIBUTS:

Agilité D4, Force D4, Intellect D10, Âme D6, Vigueur D6

COMPÉTENCES:

Connaissances (Biochimie) D10+2, Connaissance (Anatomie) D10+2, Perception D8, Recherche D6, Tir D6

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: 0; Allure: 6; Parade: 2; Résistance: 5

ATOUTS:

Débrouillard (peut improviser des gadgets), Erudit (+2 dans 2 Connaissances), Touche à tout (Pas de malus de -2 sur les jets de Connaissance non maîtrisées)



HANDICAPS:

Bizarrie (obsession au sujet des fonctions du cerveau humain), Arrogant (se sent le meilleur dans son domaine - la médecine!), Anémique (-2 aux jets de Vigueur pour résister aux maladies et effets de l'environnement)

MATÉRIEL:

- Téléphone portable, qui par connexion satellite lie le Dr Mortensen à New York.
- Scalpel: Force+d4
- Pistolet Glock 9mm: 12/24/48, 2d6, CdT1 , 17 balles, PA 1, Semi-auto.
- Carte magnétique unique donnant accès à l'arrière-salle du dispensaire

CHERCHEUR LYZER

ATTRIBUTS:

Agilité D4, Force D4, Intellect D8, Âme D6, Vigueur D6

COMPÉTENCES:

Connaissances (Biochimie) D8, Connaissance (Anatomie) D8, Perception D8, Recherche D6, Tir D4

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES:

Charisme: 0; Allure: 6; Parade: 2; Résistance: 5

MATÉRIEL:

- Scalpel: Force+d4
- Pistolet Glock 9mm: 12/24/48, 2d6, CdT1 , 17 balles, PA 1, Semi-auto.

