

-DIRTY OLD TOWN-



Résumé de l'aventure :

Les Pjs partent de West Groove pour atteindre Tecumah Gulch en diligence, un long trajet qui sera interrompu par une embuscade de la bande à Paddigton. Bien que les attaques ne soient pas rares dans la région, les Pjs remarqueront que celle-ci n'est pas due au hasard. Les brigands sont en effet à la recherche d'une valise particulière. Hélas pour eux, cette dernière est complètement vide.

Il s'agit en réalité d'un stratagème établi par un employé de la Banque de West Groove. Devant remettre une somme conséquente à Mr Rodriguez à Tecumah Gulch et sachant les attaques fréquentes sur les diligences dans ce secteur, Antonio se chargea de faire courir le bruit en ville de la transaction. Le plan consistait à attirer l'attention sur la diligence pendant qu'un fin connaisseur de la région « Jack le Pochard » faisait diversion empruntant un autre itinéraire sur sa mule transportant l'argent de Mr Rodriguez.

Mais arrivé à Tecumah Gulch, les Pjs apprendront que ce dernier est en retard. Ils devront donc partir à sa recherche avant que les hommes de Paddington ne lui tombent dessus.



1^{ER} PARTIE : UNE BALADE MOUVEMENTÉE

- L'aventure débute à bord d'une diligence quittant West Groove à destination de Tecumah Gulch. Elle est composée de :
 - ⇒ Andrew, le cocher : personnage au tempérament sympathique au premier abord mais semble toujours pressé d'atteindre sa destination étant au courant des dangers rodant dans les environs.
 - ⇒ Antonio, l'employé de la banque Lewis & Lewis chargé à la logistique du transfert d'argent : personnage très excité à l'idée de partir en aventure, c'est un moulin à parole qui ne s'arrête jamais pendant le voyage. Tapant parfois sur les nerfs des voyageurs, peut être aussi sur les Pjs... Il est maniéré et maladroit.
 - ⇒ Jim, un membre des Paddington : personnage silencieux et froid qui cache son identité. Fuyant les questions il attend le bon moment dans l'embuscade pour frapper. Autour de son cou, bien caché, un foulard rouge, signe distinctif de la bande à Paddigton.
 - ⇒ Les Pjs : interprétation selon les backgrounds des joueurs pour rejoindre Tecumah Gulch ou se référer aux différents exemples du livre de base.

- Le voyage dure entre deux et trois jours, l'occasion de mettre en place la rencontre entre les Pjs et les protagonistes de la première partie.
Au début du 4ème jour, les voyageurs se retrouvent dans la vallée de la région, au milieu des bois encaissés par les montagnes.
Perception (DD 10) pour entendre au loin une balade irlandaise jouée à l'harmonica. Et Perception (DD 15) pour apercevoir au loin la silhouette d'un homme sur une mule.
Le cocher peut également le faire remarquer aux Pjs, en leur décrivant la cascade Claiton.
- Un peu plus tard dans la journée, la tension de Jim se fait ressentir, ne se tenant pas tranquille, remuant sa jambe, scrutant discrètement les horizons. *Perception (DD 15) pour remarquer le bout d'un foulard rouge sur Jim, un jet de savoir criminalité (DD10) pour savoir qu'il s'agit du signe distinctif au gang Paddington.* À l'instant où les Pjs émettent un doute, il sera trop tard. Un arbre s'écroule sur la route faisant stopper la diligence, puis deux ou trois hommes des Paddington apparaissent armés braquant le cocher. À l'intérieur, le complice Jim menace les voyageurs leur ordonnant de sortir. (Battlemap Annexe 1).
 - ⇒ Si les Pjs obéissent, les bandits les mettront en ligne le long de la route les mains en l'air, pendant que l'un d'eux montera sur la diligence recherchant la valise contenant l'argent de Mr Rodriguez. Dans le cas peu probable où les Pjs sont tétanisés, les brigands, énervés de ne rien trouver dans la valise, vont dépouiller les Pjs de tous leurs biens et s'en aller.
 - ⇒ Si les Pjs décident d'affronter à un moment ou un autre les bandits, ils ne s'attendent pas à une riposte et se replieront pour s'enfuir dès lors qu'un ou deux hommes soit tué.

La fiche personnage des Brigands est à la page 237 du livre de base.

Une fois les Pjs débarrassés des hommes de Paddington, il ne manquera que quelques heures pour atteindre Tecumah Gulch et arriver aux alentours de la fin de journée.



2^È PARTIE : BIENVENUE À TECUMAH GULCH

- Arrivés à Tecumah Gulch, les Pjs aperçoivent Mr O'Brian (fiche personnage page 104 du livre de base) qui les domine de son balcon leur faisant signe de s'arrêter devant le Star Saloon. Accompagné de son homme de main, il descend questionner les Pjs et Andrew sur ce qu'il s'est passé.

Question : Arrivée tardive ? Impact sur la diligence ? Par qui se sont-ils fait attaquer ? Est-ce qu'il y a des blessés ? Si les blessures sont superficielles, ils

suggèrent aux Pjs d'aller de sa part au local du médecin demain matin pour recevoir des soins. Si les Pjs ou Pnj ont des blessures sérieuses il fera venir le docteur d'urgence.

Leur conversation est interrompue lorsqu'ils entendent hurler Mr Rodriguez sur Antonio : « *QUOI ?! VOUS ÊTES EN TRAIN DE ME DIRE QUE MA VALISE SE TROUVE SUR UN POIVROT D'IRLANDAIS ET UN ÂNE EN TRAIN DE SE BALADER AU DESSUS D'UN GOUFFRE ?! C'EST ÇA ?!* » Antonio s'excuse comme il peut mais Mr Rodriguez perd son sang-froid, lui bondit dessus et tente de l'étrangler. O' Brian et ses hommes interviennent et calment le jeu. Il ordonne aux deux compères de le suivre dans son bureau au Star Saloon. Avant de rejoindre son bureau, en récompense aux courageux pour avoir défendu la diligence, Mr O'Brian offre aux Pjs une nuit au Star Saloon. (*La fiche personnage de Mr Rodriguez est à la page 101 du livre de base*).

- Avant d'entrer dans le Saloon, un Pj percute par inadvertance Marleen De Kaap, la fille du pasteur. Marleen est une jolie jeune de fille de 17 ans blonde aux yeux bleus (*voir description de Marleen page 97 du livre de base*). Elle est confuse, semble apeurée mais s'arrête à peine regarder le Pj et repart aussitôt.

AU STAR SALOON :

Les Pjs peuvent se restaurer gratuitement auprès du Barman, il suffit simplement d'évoquer le nom du Patron Mr O'Brian. À cette heure de la soirée, l'ambiance et les animations ne manquent pas. Les joueurs peuvent se greffer aux tables de jeu.

- ⇒ Poker classique (voir règle sur livre de base)
- ⇒ Poker aux dés (une ou plusieurs manches de poker aux dés)
- ⇒ Concours de boisson (DD progressif (5-7-10-13-15 etc.) sur Vigueur ou Résistance)
- ⇒ Lancer de couteau (plus gros score sur Agilité ou Arme Blanche).

- Quelques instants après que les Pjs se soient installés au bar ou à une table de jeu, quatre membres des Paddington entrent dans le saloon et se greffent à cette soirée. Parmi eux deux brigands, ainsi que Jesse le fils adoptif de Caleb Paddington, et The Bad Bald l'un des lieutenants direct du chef de la bande. *Fiche personnage page 132 du livre de base. Jesse est un personnage qui n'apparaît pas dans le livre, se référer au brigand typique page 237 pour les stats.*

Ces derniers sont au courant de l'embuscade échouée sur la diligence. En voyant le véhicule et en discutant avec la foule, ils repèrent rapidement les Pjs.

Pendant leurs parties, les joueurs peuvent repérer à leur tour les brigands, notamment grâce aux foulards rouges qu'ils portent (*Perception DD10*).

L'intérêt de cette situation est de faire jouer un suspens avec les joueurs à savoir s'ils sont reconnus ou non, par exemple lors d'une partie de poker.

- L'un des Pjs est convoqué durant la soirée par l'homme de main de O'Brian, leur demandant de le suivre jusqu'à son bureau. À l'intérieur ils y retrouvent Mr O'Brian derrière son bureau, assis devant lui Antonio l'air embarrassé et Mr Rodriguez à peine redescendu de sa colère.

La pièce est sombre et oppressante, enfumée par le cigare de Mr O'Brian, le peu de lumière provient de quelques lanternes allumées.

Le patron du Saloon et Maire de Tecumah expliquent la situation au(x) Pj(s).

Mr Rodriguez a demandé à la banque de West Groove (Lewis & Lewis) un important retrait pour payer ses ouvriers durant la saison des récoltes qui s'annonce. Mr Antonio chargé aux transferts logistiques de ce genre, savait qu'un transfert comme celui-ci avait de gros risques de se faire attaquer durant le voyage sur la route de Tecumah Gulch. Antonio avoue s'être fait amadouer au bar du Saloon par un dénommé Jack, se vantant de connaître la région comme sa poche et de la parcourir sans le moindre danger depuis plus de 20 ans. Antonio vit là une opportunité et un stratagème pour transporter l'argent de Mr Rodriguez.

Ce dernier a fait courir le bruit en ville qu'une diligence partait pour Tecumah Gulch avec une somme importante, de manière à attirer l'attention sur le convoi. Profitant de la diversion, c'est Jack avec sa mule qui est parti sur un autre itinéraire transporter l'argent à Tecumah Gulch. Trop tard, il comprit par son employeur Lewis que Jack est aussi connu sous le nom « Jack le Pochard » et qu'il est peu probable qu'il ramène l'argent à destination. Par la menace, Lewis ordonne à Antonio de monter dans la diligence en question et de ne pas revenir avant de s'être assuré personnellement que l'argent est bien revenu à Mr Rodriguez. À ce jour Jack aurait dû être arrivé depuis deux jours environ.

Mr O'Brian, maire de la ville, et Mr Rodriguez proposent donc au(x) Pj(s) de constituer un groupe d'hommes qui se lancera à la recherche de Jack le Pochard et de ramener la valise. En échange bien entendu d'une récompense à la clef. Pour ne pas tenter les pisteurs, Mr Rodriguez et Antonio refusent de divulguer le montant exact à l'intérieur de la valise. Sous la contrainte, Antonio précise qu'il est de sa responsabilité de partir avec le groupe.

Si la question du Shérif se pose, O'Brian affirme qu'en plus d'être occupé par ses affaires, il ne se déplacera pas sur si peu d'informations, et qu'il refusera de rentrer dans les magouilles des Lewis & Lewis (connaissant leur réputation douteuse). Aussi O'Brian ne souhaite pas que le Shérif entende parler de cette affaire. Une fois l'affaire conclue, le ou les Pjs peuvent reprendre leur soirée au Saloon.

- Durant la soirée autour des différents jeux, il y a de fortes chances pour que la rencontre entre les membres des Paddington et les Pjs s'envenime et se solde par des menaces puis par une bagarre générale au Saloon.
N'hésitez pas à faire rentrer en jeu le sale caractère de « The Bad Bald » qui a une vraie dent contre les Pjs ayant fait échouer son embuscade sur la diligence.
Durant l'affrontement et profitant de la confusion le jeune Jesse s'échappe discrètement du Saloon, il part secrètement chercher comme prévu Marleen pour s'enfuir vivre leur amour en Californie.
- ⇒ Après 5 rounds d'affrontement au Saloon, Walt le Shérif fera une entrée fracassante avec deux de ses hommes armés. Il ordonne à tous de quitter les lieux et aux trois Paddington de le suivre à son office. Tous s'exécutent. Walt conscient des dangereuses personnes à qui il s'adresse, leur rappellera la loi et leur ordonnera de quitter la ville.
- Au lendemain matin, les Pjs auront le temps nécessaire de découvrir la ville et d'acquérir de l'équipement nécessaire pour partir à l'aventure. L'occasion de faire rencontrer plusieurs personnes de Tecumah Gulch, comme le Juge journaliste

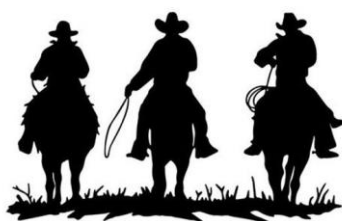
voulant faire une chronique sur l'embuscade de la diligence, les Rupert dans leur échoppe avec leur glaciale relation familiale, le médecin, le shérif etc...

- Lorsque les Pjs seront rassemblés dans la rue principale, O'Brian ira à leur rencontre pour leur souhaiter bonne chance, et leur dire que s'il leur venait à l'idée de garder la valise pour eux, ils seraient alors considérés comme voleurs et donc traqués.

Cette discussion est interrompue lorsque que Jon De Kaap (*fiche personnage page 97 du livre de base*), le pasteur de la ville, hurle dans la rue que l'on a enlevé sa fille. Il implore Mr O'Brian de lui venir en aide. Bien qu'il n'ait aucune preuve, il affirme que sa fille a été enlevée par les Paddington hier soir, que la coïncidence est trop grande pour que ça ne soit pas eux les responsables. Bien sûr, bien que cette hypothèse tienne la route, tout le monde sait le traitement dur et religieux que Jon donne à sa fille et qu'il très probable qu'elle se soit retirée de son plein gré. Si la question se pose, le shérif penchera sur la deuxième hypothèse et attendra quelques jours avant de se lancer dans cette affaire. De plus, il est fréquent que Mr De Kaap se plaigne à lui d'absolument tout le monde en ville et qu'il est difficile de discerner si cet enlèvement est fondé. Le shérif affirme également que les Paddington se sont retrouvés la veille dans son bureau et qu'il s'est assuré qu'ils quittent la ville.

En voyant les Pjs équipés à partir, Jon De Kaap les implore avec la grâce de Dieu de partir à la recherche de Marleen et leur promet une grande récompense s'ils la ramènent à Tecumah Gulch.

- Une fois les Pjs prêts, Antonio propose de commencer par l'endroit où il entendit la mélodie irlandaise à l'harmonica près de la cascade de la Tecumah.



3^{ER} PARTIE : LA TRAQUE

- La cascade de la Tecumah se trouve environ à 6h de cheval. Sur le chemin, les Pjs peuvent rencontrer « Pablo L'Ermite » (*fiche personnage page 108 du livre de base*) faisant l'aumône au bord de la route. Pour quelques pièces, Pablo les renseigne sur divers événements de la région. (*Personnellement, j'ai ajouté le handicap d'aveugle au personnage. Pablo propose pour quelques pièces son toucher qui confère une chance exceptionnelle. Escroc, prophète, vieux fou... Lui donner ou voler de l'argent... C'est un bon moment de role-play pour les joueurs*).

Le trajet est également un moment propice pour tout autre mini quête proposée page 50.

- Une fois la cascade atteinte, Antonio et les Pjs seront à l'emplacement où Jack le Pochard a été vu pour la dernière fois. Ils remarqueront un chemin sur les hauteurs de la paroi rocheuse de la cascade. Malheureusement, atteindre ce chemin depuis le bas est particulièrement difficile, les Pjs devront donc attacher leurs chevaux en contrebas et escalader la roche. (*Jet d'athlétisme DD10 pour escalader*).

Une fois sur le chemin, les Pjs peuvent effectuer un jet de pistage pour repérer au sol les traces de la mule de Jack (*Pister DD10*). En suivant cette piste, une nouvelle rencontre s'offre à eux.

- Deux prisonniers en fuite et enchaînés l'un à l'autre cherchent désespérément à briser leur lien. L'un d'entre eux est un homme de couleur, Madi, qui fut emprisonné pour avoir tué son maître esclave. L'autre, Rodrigo, est un voleur mexicain qui fera tout pour survivre. Ce moment n'a pas d'impact sur le scénario, mais il est intéressant de voir les états de conscience des personnages et des dilemmes moraux de chacun. De plus ils peuvent pimenter l'aventure si les Pjs décident de les emmener avec eux. Peut-être peuvent-ils devenir par la suite des Pnj récurrents...
- Sur la piste, les Pjs les plus observateurs remarqueront un symbole indien dessiné sur une pierre au sol (*Perception DD5*), et les plus instruits en déduiront qu'ils rentrent sur un site sacrée (*Culture du Far West DD10*). Quelques instants plus tard, les Pjs entendront un cri puis un coup de feu. Ils découvriront Jesse Caleb et Marleen De Kaap devant le cadavre d'un apache. Marleen est en pleurs et son canon de revolver encore fumant lui glisse des mains. John la reconforte dans ses bras. Ils expliqueront que l'indien s'est approché en hurlant dans sa langue et que Marleen, prise par la peur, tira. Les explications seront de très courte durée car trois ou quatre silhouettes indiennes apparaîtront sur un rocher en surplomb. Ces derniers voyant leur camarade mort aux pieds des Pjs sur leur site sacré banderont leurs arcs et déclencheront le combat (Annexe 3). *Fiche personnage guerriers indiens page 236 du livre de base*.
- Après le combat, un dilemme se pose de nouveau pour les joueurs. En effet, Marleen expliquera aux Pjs qu'il ne s'agit pas d'un enlèvement mais qu'elle et Jesse sont amoureux et qu'ils fuient la région. Marleen développe sur le fait qu'elle méprise son père le pasteur sur les pratiques et influences qu'il a sur elle. Jesse, lui, cherche à échapper à sa propre bande, celle des Paddington. Le destin de ces deux personnages est dans les mains des Pjs. À noter que si les Pjs emploient la force sur Marleen, Jesse s'interposera jusqu'à sa mort pour la protéger.
- Reparti sur la piste de Jack et sa mule, les Pjs trouvent une bouteille vide de whisky. Jesse ou l'un des prisonniers indiquera qu'il y a la distillerie d'Edmond dans les environs. Sinon, les Pjs remarqueront une fumée s'élevant dans le ciel.

En suivant cette piste, les Pjs arriveront à la distillerie d'Edmond (Annexe 3). À l'extérieur, on peut entendre la voix de deux hommes chantant et dansant sur des airs enjoués à l'harmonica. À l'intérieur de cette maisonnette des montagnes, se trouvent Edmond et Jack imbibés d'alcool, jouant avec les dollars de la valise. Cette scène absurde affole Antonio qui s'empressera de ramasser l'argent en pestant contre Jack.

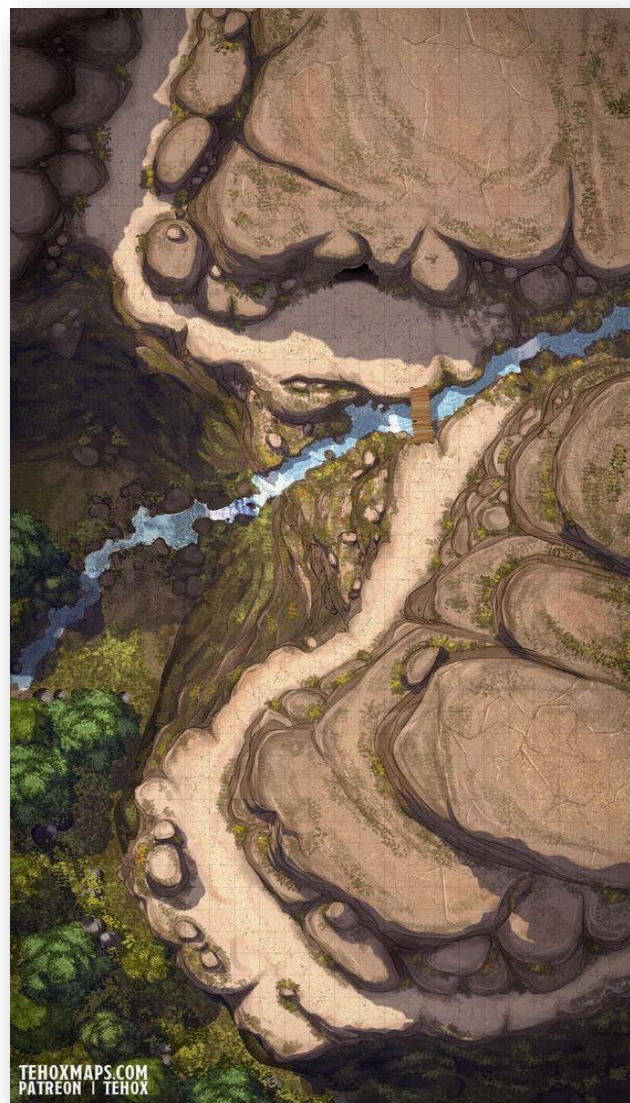
Ce dernier ne semble pas du tout se soucier de son retard ni du danger qu'il court, Edmond, lui, est heureux de voir du monde et en profite pour servir aux joueurs sa dernière liqueur. À la vue de la tombée de la nuit, il propose aux Pjs son hospitalité.

- Soudain, les Pjs entendent la voix de The Bad Bald. Le colosse et ses hommes sont cachés derrière des arbres et ordonnent aux Pjs de se rendre. Dans le même temps, l'un des hommes des Paddington monte discrètement sur le toit de la distillerie et bouche la souche de la cheminée, qui par conséquent enfume l'intérieur de la cabane d'Edmond.
- ⇒ Les Pjs pressés par le temps auront le choix entre un affrontement ouvert avec la contrainte de la fumée dans la cabane, se rendre, ou affronter The Bad Bald en duel. Lorsque cette méthode est proposée, The Bad Bald et leurs hommes jurent sur leur honneur qu'une fois le duel terminé, ils ne feront aucun mal aux autres et s'en iront avec l'argent.
- ⇒ Les Pjs peuvent faire également entrer Jesse dans la négociation comme monnaie d'échange ou d'entourloupe.
- Une fois les ennemis vaincus, retour à Tecumah. Une foule acclame les Pjs, Rodriguez est heureux de retrouver son argent et donne 150 dollars par Pjs. Si les Pjs retrouvent Marleen, le pasteur offre aux Pjs une propriété récemment achetée à Tecumah. O'Brian donne l'apparence de sourire mais bout à l'intérieur devant la réussite des Pjs.



ANNEXE 1 : ZONE EMBUSCADE

ANNEXE 2 : ZONE EMBUSCADE



ANNEXE 3 : CABANE/DISTILLERIE

