

Judge Bishop

Ce scénario se déroule dans le sud de l'Arizona, un état confédéré. Il est destiné à un groupe de personnages moyennement expérimentés. Aucun archétype particulier n'est nécessaire à la résolution de l'aventure, mais la présence d'un homme de foi pourrait y ajouter du sel... L'aventure va effectivement opposer les personnages à un étrange Juge, pour qui le mot justice a une signification bien particulière.

La première partie de l'aventure est un peu dirigiste, mais dans la seconde, les personnages seront beaucoup plus libres de leurs choix...

L'histoire

Les joueurs vont en effet affronter un sinistre personnage. Edward Bishop était juge de paix dans le Nevada. C'était déjà un homme très pieux, épris de justice. Il essayait d'être juste et équitable. Un funeste jour, capturé par quatre Desperados revanchards, Bishop a fini au bout d'une corde... Mais le juge est revenu du royaume des morts. C'est à présent un spectre, incarné dans une enveloppe corporelle tangible, mais sèche comme une noix.

Depuis cette funeste renaissance, Bishop écume les états du sud des Etats Unis. Il est devenu totalement fou et rend une justice monstrueuse, dérivée d'une lecture pervertie de la Bible et de son désir de vengeance. A présent, sa seule sentence est la mort. Bishop sévit dans le sud de l'Arizona. Il a obtenu du gouverneur confédéré le statut de « juge de paix itinérant ». Personne ne s'est soucié de ce qu'il allait en faire : la région n'est pas à vrai dire un havre de paix, entre les révoltes indiennes, les bandes de pillards et les problèmes de la guerre. Bishop a élu domicile dans une petite ville de mineurs, qu'il a si bien « pacifiée » qu'il ne reste qu'une poignée d'habitants terrorisés. Depuis cette « base », le

Juge, accompagné de 6 suppléants (d'anciens chasseurs de primes ou tueurs à gages), le Juge rend sa terrible justice...

Les personnages vont être amenés à débarquer dans la ville de Bishop. En effet, une révolte indienne ensanglante la région de Tucson et les joueurs vont être engagés pour aller chercher un convoi de colons et le ramener à Tucson. Malheureusement, le convoi est déjà attaqué par une bande de voleurs, menés par Butch Lonagan. Ceux ci arrivent du Texas, où les Rangers ont bien failli les exterminer. Ce sont eux, et pas les indiens, qui sont responsables du pillage d'une ferme, événement qui a provoqué les troubles. Les joueurs et les colons ne pourront que se réfugier dans la ville de Bishop. Pour ne rien arranger, le Marshall de Tucson, John Clayton, qui accompagne les PJ, est un ancien de la bande de Lonagan, qu'il avait quitté pour tenter de refaire sa vie. Mais Lonagan lui a sauvé la vie, et le Marshall va devoir payer sa dette...

Le Juge est un adversaire redoutable, d'autant que le seul moyen de le tuer est de le pendre à nouveau...

PREMIERE PARTIE : DANS LA FOURNAISE....

Tucson, Arizona.

Tucson est une petite ville frontière du sud de l'Arizona, en plein coeur du territoire Apache. L'atmosphère y est étouffante durant la majeure partie de l'année. C'est ici, dans cette ville de bois et de tentes, qu'arrivent ou résident depuis quelque temps les joueurs.

Tucson est une étape importante dans ce territoire : les nombreux convois de Ghost Rock allant alimenter les forces confédérées

ont permis à l'économie locale de prospérer. La ville est devenue le repaire de toutes les canailles ou Outlaws du territoire. Il y a donc de nombreuses raisons pour que les personnages y soient : traque d'un criminel, fuite devant la loi, ou bien tout simplement recherche d'opportunités...

Si les joueurs ne se connaissent pas, profitez en pour les faire rencontrer, par exemple dans l'unique saloon de Tucson. Laissez les joueurs s'imprégner de l'atmosphère de Tucson, et présentez leur la faune typique du coin : joueurs professionnels, criminels, aventuriers, soldats confédérés en maraude. Vous ne devriez pas avoir trop de mal à leur faire rencontrer un personnage important de ce scénario : le Marshall de ville John Clayton (voir caractéristiques des PNJ). Accompagné de deux constables, il fait son possible pour qu'un semblant d'ordre règne à Tucson. C'est pourquoi il passe voir chaque étranger arrivant en ville, histoire de discuter et de jauger l'individu. Il est important que les PJ le trouvent sympathique : il a l'air d'un homme intelligent qui ne juge pas un homme au premier regard. Il offrira un verre aux PJ avant de leur souhaiter un bon séjour....

Si vous voulez vous amuser, trois brutes avinés, les frères Crane, peuvent chercher noise aux PJ. Ils sont armés, mais facilement maîtrisables à mains nues vu leur état d'ébriété...

La loi, c'est nous.

Quand vous aurez décidé que les PJ ont suffisamment arpenté les rues poussiéreuses de Tucson, faites jouer ce qui suit.

Alors qu'il est midi au soleil, et que la petite ville somnole, écrasée par la chaleur, trois cavaliers entrent en ville. Si deux d'entre eux ont un âge moyen, le troisième, qui semble être le chef, paraît extrêmement âgé et très mince. Sa peau est comme parcheminée par le soleil. Il se tient très droit et on n'arrive pas à distinguer ses yeux sous le chapeau noir à larges bords. Tous les trois portent de longs par-dessus noirs recouvrant d'impeccables costumes, noirs eux aussi. Ils portent ostensiblement leurs armes, Peacemakers et

Winchesters. Ils balayent la rue d'un regard impassible. Tous les gosses du coin se précipitent. Les deux types les plus jeunes finissent par mettre pied à terre devant le saloon. Ils y entrent en faisant claquer leurs éperons.

Les deux hommes s'appellent Abe et Cole et sont deux des constables du juge Bishop, resté à l'extérieur (voir plus loin). Leur mission est de traquer les criminels pour le compte du juge. Ils sont à la recherche de plusieurs d'entre eux, notamment les frères Crane. Une fois dans le saloon, Cole annonce fièrement que lui et son acolyte représentent la loi, et que toute entrave à son bon fonctionnement sera sévèrement puni. Il brandit un papier officiel signé du gouverneur de l'Arizona, ainsi qu'une série d'avis de recherche. Ils commencent alors à interroger chaque client. Pendant ce temps, le juge reste sur son cheval, impassible. Arrangez vous pour que les PJ soient dans les environs. S'ils tentent d'engager la conversation avec le Juge, soyez laconique. Sa politesse apparente fait froid dans le dos, et il fait comprendre aux PJ qu'il a «des choses sérieuses à faire».

Abe et Cole sont odieux, à la limite de l'insulte. Ils clairoment qu'ils représentent la loi, et traite chaque personne présente comme s'il était un suspect. Faites monter la pression entre les deux hommes et les joueurs. Si les choses tournent au vinaigre, faites intervenir le Marshall. Le dégoût se lit sur son visage, mais il ne peut rien faire, les papiers sont officiels... Si les joueurs sont d'authentiques criminels recherchés, donnez leur quelques sueurs froides (Ta tête me dit quelque chose, amigo. Peut être as tu ton portrait sur une de ces affiches). Mais au bout du compte, ils n'ont rien contre les PJ.

Par contre, durant leur halte en ville ils débusquent les frères Crane. Si les PJ sont témoins de la scène, ils verront clairement Abe et Cole les « arrêter ». En fait, Cole abat froidement l'un des frères d'une balle en plein coeur « pour l'exemple ». Abe tient en joue les deux autres, avant de leur fracasser la mâchoire d'un coup de crosse de Winchester... Le juge prononce alors ses premières paroles, ordonnant qu'on selle les chevaux des deux survivants. Il les emmène... Après avoir fait

boire leurs chevaux, les trois hommes quittent Tucson.

Note : cette scène a pour but de présenter le Juge et ses méthodes aux PJ. Évitez donc qu'elle tourne à l'affrontement rangé. Si toutefois cela devait arriver, sachez que personne en ville ne lèvera le petit doigt pour les PJ. La réputation de Bishop l'a devancée...

Rumeurs :

De nombreuses rumeurs circulent à Tucson, notamment à propos du juge. :

- Abe et Cole, avant de travailler pour le juge, n'étaient que deux minables chasseurs de primes.
- Une fois, le juge a fait subir à un criminel le supplice des fourmis rouges cher aux Apaches.
- Le Marshall est un type bizarre. Honnête et tout, mais bizarre... Personne ne sait d'où il vient.
- Les militaires sont en effervescence, un énorme chargement de Ghost Rock en provenance de Californie est en route (c'est totalement faux).
- Les indiens se méfient du Juge comme de la peste. « Y sont peut être pas si bêtes, après tout... »

Révolte Indienne

Dans la nuit qui suit ces événements, les personnages sont tirés du lit par une grande agitation dans la rue principale de Tucson. Des troupes conférées sont entrées en ville, s'approvisionnent et se préparent apparemment à repartir. De nombreux civils semblent harceler le capitaine du détachement de questions. Si les PJ s'approchent, ils apprendront vite qu'une bande d'apaches révoltés sèment la terreur dans la région et que plusieurs fermes ont déjà été attaquées. Il semblerait que tout a commencé par l'attaque d'une ferme, plus à l'est, alors que les relations avec les indiens étaient plutôt calmes. Le général Joseph Slaughter (Voir The Quick & Dead), a aussitôt fait pendre 3 indiens qui se trouvaient là, sans chercher à trouver les véritables coupables. En l'espace d'une journée,

toute la région s'est embrasée, les indiens lançant des raids de représailles.

Les militaires ont donc été appelés pour y faire face. Ils manoeuvrent pour rejoindre les troupes de Slaughter, plus au sud. La ville se prépare à se défendre : femmes et enfants sont renvoyés à l'intérieur, les hommes s'arment et des tours de garde sont organisés. Atmosphère de fièvre dans la ville frontrière. Un homme de la mairie, cependant, attire l'attention des PJ :

«Y a un convoi de chariots qui doit bientôt arriver par la piste de l'est. Des familles avec des gosses. Y doivent plus être très loin, peut être deux ou trois jours, mais si y tombent aux mains des Apaches ?»

Les militaires ne sont d'aucun secours pour lui. Leurs ordres sont clairs : faire mouvement. Et les habitants refusent catégoriquement de former une milice. Il tente alors de recruter des hommes. Quatre types plus que patibulaires se proposent, et l'homme hésite. Il sera plus que soulagé si les personnages se déclarent prêts à ramener le convoi. Il leur promet une forte récompense, de l'ordre de 200 \$ par tête de pipe. Au grand mécontentement des habitants, le Marshall Clayton décide d'accompagner les PJ.

Dans le désert.

Trois jours vont se succéder avant que la petite troupe ne retrouve le convoi. Ils progressent lentement, dans une terrible fournaise. Le paysage est grandiose : canyons, mesas, herbes rases, le tout dans des tons ocres, marrons et rouges... Laissez les joueurs organiser leur voyage comme ils le veulent : progression de jour ou de nuit, tours de garde (jets en Horse Ridin' et Survival). Les événements suivants sont à même de se produire durant ce voyage. A vous de décider si c'est le cas :

Les PJ croisent un groupe d'Apaches qui abreuvent leurs chevaux à un point d'eau. Il est possible d'éviter le combat en étant très discret (compétences Sneak et Horse Ridin').

Les PJ croisent les débris encore fumants d'une ferme. Il n'y a plus rien à faire, si ce n'est enterrer les corps.

Les quatre desperados de Tucson, décidé à retrouver le convoi et à le piller, ont suivi les persos et tenteront de les attaquer, de préférence quand ils seront au repos.

Le roulement des tambours de guerre réveillent les PJ. Ils ont établi leur camp à proximité d'un regroupement d'Apaches. Des PJ curieux pourront se rendre compte que les tribus avoisinantes se rallient pour une offensive...

Attirés par un groupe de rapaces, les joueurs découvrent les restes des deux frères Crane. Pendus haut et court à un arbre mort, ils ont auparavant été torturés....

Durant le voyage, arrangez vous également pour que les personnages s'attachent à leur compagnon de route, le Marshall Clayton. Peut être leur sauvera t'il la vie....

Coups de feu dans la Sierra.

Le troisième jour, au moment qui vous conviendra, les PJ entendent des coups de feu claquer au loin. Ils vont sans aucun doute s'élaner à bride abattue. La piste passe par un ravin où coule une rivière. Le convoi a été attaqué au moment où il tentait de franchir la rivière par un guet. Mais à la grande surprise des PJ, le convoi n'est pas attaqué par des Apaches, mais par une vingtaine de blancs, foulards sur le visage. Il s'agit du gang de Butch Lonagan.

Laissez les PJ organiser leur attaque. Pour l'instant, les colons ont l'air de tenir le choc, mais ils sont pris entre deux feux... De plus, les bandidos sont enragés : Le cheval de Lonagan a été abattu et le chef de la bande pris par les fermiers ! Deux chariots sont dans une mauvaise posture, enlisés dans les eaux boueuses. Ils se défendent avec courage, mais sont surpassés en armes et en nombre. Quoi qu'il en soit, l'arrivée des PJ va décontenancer, au moins pour un moment, les assaillants. Organisez le combat suivant les idées des joueurs...

Que le combat tourne ou pas à l'avantage des PJ, les Bandidos tournent soudain bride et tentent par tous les moyens de s'enfuir. Sans doute soulagés, les PJ vont vite déchanter (jet de Cognition, difficulté 5) : des Apaches se rassemblent en haut du canyon. Et ils sont nombreux.... Il y a des blessés parmi les colons, et le convoi ne résistera pas à une seconde attaque. Pendant ce temps, les Apaches se multiplient et se préparent à charger.

Désembourber les chariots (Strength) pour prendre la fuite est la meilleure solution. Mais vers où ? Tucson est à trois jours de cheval. Si un PJ possède la compétence Aera Knowledge pour l'Arizona (difficulté 7), il peut savoir qu'une petite ville de mineurs est à moins d'une heure de cheval, au cœur de la Mesa del Diablo, une énorme barrière rocheuse. Sinon, c'est le convoyeur, Wild Dog Bradley qui pourra le dire aux PJ. La course commence....

DEUXIEME PARTIE : GHOST TOWN.

La Mesa del Diablo.

Au début, les PJ croiront que les indiens ont décidé de ne pas les suivre. Sortis du canyon, les chariots lancés à fond sur la piste caillouteuse, ils prennent le chemin de la Mesa, qui bientôt se dessine à l'horizon. Alors que le mur de roche se rapproche, et qu'on commence à distinguer une sorte d'arche de pierre sous laquelle passe la piste, un nuage de poussière commence à s'élever derrière le convoi....

Les indiens vont très vite gagner sur le convoi. Bientôt, les Apaches les talonnent. Mettez en scène une poursuite épique : multipliez les jets de Horse Ridin' ; les joueurs devront aider les fermiers à alléger les chariots en jetant par dessus bord meubles, coffres et outils ; les roues d'un chariot se brise soudainement et il se renverse, il faut aller récupérer ses occupants, blessés... La Mesa semble toute proche. Alors que les premières balles fusent autour des PJ, les indiens font

demi tour, inexplicablement. Quelques instants plus tard, le convoi entre dans la Mesa. Celle ci est une formidable formation géologique; entrelacs de canyons, de gouffres, et de défilés, il y règne un silence de mort. La piste que suit le convoi est délicate et parfois très peu large. Si le guide ne s'est pas trompé, elle doit aboutir à une petite ville de mineurs, Gold Creek.

Note : La raison pour laquelle les Apaches ont cessé la poursuite est simple : pour eux, la Mesa est maudite et constitue un territoire « interdit ». Ils sont persuadés qu'un mauvais esprit habite cette partie du désert de roche. En fait, ils n'ont pas tout à fait tort, puisque Bishop est un spectre habité par un Manitou.

Le Convoi.

Il se compose de 7 chariots, chacun appartenant à une famille. Tout ce petit monde va considérer les PJ comme leurs sauveurs et s'en remettre à eux. Lorsque arrivent les PJ, sont toujours en vie :

- Anna et Franck Robertson, un jeune couple sans enfants. Franck est blessé au ventre.
- Norma Caldwell. Son mari est mort le premier. Elle est accompagnée de sa fille Helen.
- Clay et Lise Barridge, accompagnés de leurs 2 enfants, Paul et Suzan. Clay est un lâche. Il est terrorisé.
- Jena VanDyke. Son mari a aussi été tué. C'est une femme assez âgée et très sèche.
- Phil Pratchett, un jeune fermier, courageux mais un peu bête, accompagné de son fils de 6 ans, Billy. Phil est blessé à l'épaule.
- Les soeurs Mullygan (70 et 67 ans). Elle ne cesse de rager contre ces « fichus sauvages ». Leur majordome a été abattu par les desperados.
- La famille Conaway : le fils aîné est resté sur le carreau. Reste le père, Greg ; la mère éplorée, Nathalie, et deux petites filles.
- Des trois convoyeurs, il reste Wild Dog Bradley, un vieux grincheux, présentement blessé à la jambe, et Skinny, un chauve débonnaire.
- Butch Lonagan : le chef des desperados a beau avoir été capturé par une bande de fermiers, il n'en garde pas moins sa morgue. Ils répètent aux PJ qu'ils

commettent une belle erreur. Un joueur réussissant un jet de Scrutinize se rendra compte que Lonagan et le Marshall Clayton sont très surpris lorsqu'ils se retrouvent face à face, comme s'ils se connaissaient depuis longtemps...

Rédemption.

La nuit tombe lorsque le convoi approche de la ville de Gold Creek. Ils croisent alors un panneau de bois :

Rédemption.

Etranger, tu entres ici dans le domaine de la Paix.

Un peu plus loin, le panneau Gold Creek est à terre, dans la poussière. La ville semble morte. Les PJ croisent d'abord le cimetière du village, envahi par les herbes folles. Puis, à l'entrée de la rue principale, trois corps pourrissent, pendus à une poterne. Ressortez tous les clichés des villes-fantômes. Des volets claquent, le vent soulève la poussière et des rouleaux de ronces. Certaines maisons sont clairement abandonnées.

En fait, ils restent quelques habitants à Rédemption, mais ils se terrent, terrifiés. Pour l'instant, les PJ et le convoi sont au milieu de la rue. Personne ne s'approche d'eux.

Les PJ sont arrivés dans la ville que s'est appropriée le Juge. La vingtaine d'habitants encore présents sont soumis à une loi étouffante, basée sur la lecture toute personnelle du Juge de la bible. L'alcool, le jeu, la prostitution sont bannis, et Bishop a fait exécuter tous ceux qui s'y livraient. Rédemption est devenue la base d'opération du Juge : il s'en absente pour traquer les criminels du sud de l'Arizona. Il lui arrive de les ramener ici pour les « juger ». Seul la peur empêche les derniers habitants de quitter Rédemption. Faites bien sentir cette peur aux PJ. La plupart des gens refusent même de leur parler. Pourtant, lorsque le convoi arrive à Rédemption, le juge et ses Constables sont absents.

Parmi les habitants, quelques uns peuvent avoir tout de même quelques relations avec les PJ :

Le Juge.

- Ed Bain est le propriétaire du saloon et de l'hôtel South Star. C'est un homme sympathique, et il sera le seul à accueillir les PJ. Toutefois, comme les autres, il a peur et conseillera aux PJ de quitter Redemption au plus vite.
- Joseph Bunch est le docteur-barbier-vétérinaire-dentiste. Les persos devraient s'en méfier : il ira dénoncer au Juge tout manquement à la « loi ». C'est un lâche de premier ordre.
- Martha Cherry est l'institutrice (du moins lorsqu'il restait des enfants à Redemption). Elle voue une haine féroce au Juge et fera tout pour aider les PJ dans la mesure de ses moyens. Elle leur racontera toutes les exactions du Juge sur la population et les exhortera à rester pour aider les villageois.
- Mike Matthews est l'ancien sheriff de la ville. Cet homme de 40 ans a pratiquement sombré dans la folie, il erre dans les rues de Redemption, hirsute, bredouillant n'importe quoi. Si les PJ sont en mauvaise posture, peut être l'ancien sheriff réémergera t'il de sa démente pour les aider au moment crucial...

Les Joueurs.

Le Juge n'est pas présent en ville pour l'instant, mais Bain pourra dire aux joueurs qu'il ne reste jamais très longtemps à l'écart de la petite ville. Et que pour lui, bien souvent, étranger égal suspect.

Quoi qu'il en soit, le convoi ne peut plus aller nulle part. Les chevaux, déjà pas de première fraîcheur, sont fourbus, et les blessés ont besoin de soins (peut être certains PJ aussi, d'ailleurs). Autre problème, les PJ ont avec eux le chef des Desperados, Lonagan. Il ne mérite peut être rien d'autre, mais gageons que certains joueurs auront du mal à accepter que leur prisonnier soit lynché par le Juge.

Tout dépend maintenant des actions de vos joueurs. Il va vous falloir improviser la suite du scénario selon leurs réactions. Pour cela, aidez vous des faits et événements qui suivent...

Lorsque vous le désirerez, le Juge fera son apparition (avant ou après la trahison de Clayton), entouré de ses six suppléants, parmi lesquels figurent Abe et Cole. Ils remontent la rue principale, Bishop en tête. Abe et Cole reconnaissent immédiatement les PJ si ceux ci se montrent. Ils sont à présents sur leur territoire, et leurs sourires carnassiers en disent long sur leurs intentions.

L'attitude du Juge va dépendre des PJ. Il demandera à les voir dès qu'il aura appris que le convoi est stationné dans « sa » ville. Lorsqu'il est à Rédemption, Bishop réside dans une grande bâtisse de bois, à deux étages. Il tient office, selon son expression, dans le salon. Partout, des crucifix et autres symboles religieux. Son intention est d'expliquer aux joueurs qu'il est le seul maître de Rédemption, mais qu'il est prêt à les accueillir, eux et les fermiers, s'ils se plient aux lois. Cela signifie tout d'abord lui remettre leurs armes, et ne pas essayer d'intervenir dans ses affaires. En gros, s'abstenir de boire, de fumer, d'être grossier, de garder distance et décence, d'éviter tout débordements, etc, etc... Montrez bien aux joueurs qu'ils sont en face d'un illuminé, d'un fou dangereux, avec des discours du genre :

«Avant, c'était ici une ville sans foi ni loi, où prospéraient les hors la loi et les rebuts de l'humanité. Aujourd'hui, cette population vit en paix. C'est un havre ici, pour les âmes pures fuyant un monde de violence et de haine. Ici la paix et la sécurité les attendent. Je suis le garant du respect de la loi des hommes... et de celle de Dieu».

Dès que le Juge saura que des hors la loi sont dans les environs, il dira aux joueurs que cette affaire est à présent la sienne, et qu'il s'en charge. Il leur interdira de s'en occuper, et dira que ces criminels pourriront bientôt au bout d'une corde. Il entend en effet se mettre le plus tôt possible à leur poursuite. De plus, il exigera que Lonagan lui soit remis dès son retour, pour être jugé avec ses complices. Suivant le tempérament de vos joueurs, la rencontre avec le Juge peut évoluer de très nombreuses manières. S'ils la jouent profil bas (donnent leurs armes et promettent tout ce que veut le Juge), ils ne seront pas inquiétés. S'ils renâclent, le Juge leur ordonnera dans ces

conditions de ne pas quitter les chariots et de ne pas se mêler à ses ouailles. Abe et Cole, de toute façon, ne lâcheront pas les persos, pour s'assurer de leur « rigueur morale ». Enfin, avec des joueurs très sanguins, tout cela peut immédiatement dégénérer en bataille rangée... Même chose si les joueurs se rendent coupables de «forfaits » : le Juge décidera qu'il est temps pour un procès.

Si tout se passe pacifiquement, le Juge repartira le lendemain, en compagnie de quatre constables, en laissant deux (Abe et Cole, pourquoi pas ?) pour garder Rédemption. Les joueurs seront alors plus libres de leurs mouvements. Durant tout le séjour des joueurs à Rédemption, Abe et Cole vont tout faire pour essayer de provoquer l'affrontement...

Les Indiens.

Si les joueurs décident de partir sans attendre le retour du Juge, ou même de fuir la ville une fois celui-ci revenu, sachez que les indiens n'ont pas quitté les environs de la Mesa. Même s'ils n'ont aucune envie d'y pénétrer, ils patrouillent autour de celle-ci, et attaqueront tout cavalier désireux de s'en enfuir. Il faudra aussi aux personnages réparer les chariots et convaincre les colons de partir, ce qui ne sera pas facile.

Maintenant, si les PJ sont vraiment décidés à quitter Rédemption et à abandonner là le convoi, laissez les faire. Le reste du scénario consistera à échapper à la vigilance des Apaches, ce qui est loin d'être facile. La ville la plus proche est Tucson, mais là, on leur demandera bien sûr des nouvelles du convoi et du Marshall. Espérons pour eux qu'ils ont d'excellents talents de persuasion.

Reste le Juge. Les PJ, coupables d'avoir abandonné les chariots, viendront s'ajouter à sa liste de criminels. Vous pouvez en faire une menace récurrente pour les PJ, qui réapparaîtra de temps en temps, jusqu'à ce qu'ils décident d'y mettre fin une bonne fois pour toutes...

Desperados !

La bande de Lonegan (où plutôt ce qu'il en reste) a également fui vers la Mesa lorsque les Apaches ont été repérés. Les Desperados vont tout faire pour libérer leur chef. Ils ne savent rien à propos du Juge, même s'ils ont entendu quelques rumeurs.

Utilisez à votre guise, pour pimenter l'aventure d'un peu d'action si nécessaire. Ils peuvent en effet décider d'attaquer Rédemption à la faveur de la nuit, ou tout simplement de se présenter face aux joueurs pour demander à ce qu'on « discute ».

Ils se sont réfugiés dans une mine abandonnée, qui leur a été indiquée par Lonegan. C'est un grand trou dans la montagne, avec quelques baraquements en bois, et un puits. Pour l'instant, ils sont dirigés par le bras droit de Lonegan, un type assez intelligent du nom de Dexter. De toute façon, lorsque le Juge et ses hommes apprendront que des criminels ont investi « leur » Mesa, ils deviendront leur cible première. Il est alors possible d'imaginer une alliance contre nature entre les PJ et les truands. Sinon, il est fort possible que le Juge fasse un massacre en retrouvant la bande. S'ils sont encore à Rédemption, les PJ joueurs assisteront à l'exécution des rares prisonniers faits par le Juge.

Trahis !

Le deuxième problème à gérer pour les personnages va être la trahison du Marshall Clayton. S'il n'a jamais porté Lonegan dans son cœur, même lorsqu'il faisait partie de sa bande, il lui doit tout de même la vie. Ce genre de dette compte beaucoup pour Clayton. Devenu Marshall, et ayant quitté ses acolytes, il espérait bien n'avoir jamais à la payer... Mais il sait que Lonegan n'a aucune chance avec le Juge. C'est la corde qui attend le bandit, avec sans doute quelques amuse-gueules douloureux avant.

Clayton va donc essayer de libérer Lonegan. Son but : le détacher, lui donner des armes et un cheval et l'accompagner dans sa fuite. Clayton est prêt à tirer un trait sur la nouvelle vie qu'il s'était créée. Il est désolé pour les PJ, qu'il apprécie, mais estime qu'il n'a pas le choix.

Organisez cette évasion lorsque la situation vous semblera la plus propice, sans doute de nuit. Clayton s'arrangera pour surveiller le prisonnier. Là encore, la situation dépend de la façon dont les joueurs se seront organisés, s'ils méfient du Marshall ou pas, s'ils ne quittent pas Lonegan d'une semelle. Clayton ne tuera pas un perso ou un convoyeur, mais les assomera si besoin est. Lonegan, lui ne l'entend pas de cette oreille : il insistera pour enlever la jeune Helen Caldwell afin de couvrir leur fuite, et pour abattre les chevaux des PJ.

Si les joueurs n'arrivent pas à empêcher la fuite des deux hommes, ils se dirigeront vers la mine abandonnée où attend le reste de la bande, en emportant la jeune fille. Au besoin, Lonegan la menacera pour pouvoir fuir.

Les PJ se retrouvent maintenant avec une veuve dont la fille unique a été enlevée, et peut être plus de montures si le plan de Lonegan a fonctionné parfaitement... Sans compter que le Juge risque bien de ne pas s'embarrasser d'une otage lorsqu'il mettra la main sur les bandidos...

Traque dans la Mesa.

L'une des fins possibles de ce scénario pourrait voir les PJ décider de passer outre les ordres du Juge, pour aller récupérer eux même la jeune Helen. Peut être décideront-ils de faire cause commune avec les hommes de Lonegan, ou tout simplement de sauver la vie du Marshall condamné d'avance par le Juge...

Dans ce cas, organisez une traque haletante dans la Mesa. Le Juge et ses hommes vont traquer les Desperados, après les avoir débusqués dans l'ancienne mine. Clayton, Lonegan et quelques survivants, accompagnés d'Helen, fuiront à travers les canyons et les défilés, poursuivis par l'infamieux Juge, à moins que vous ne préfériez finir l'affrontement dans les baraquements vermoulus et les tunnels de la mine...

Que les PJ aient rallié les desperados, où qu'ils aient simplement décidé d'intervenir pour sauver Helen, le Juge estimera qu'ils sont coupables d'avoir violé sa Loi (après tout, il

leur avait ordonné de ne pas interférer avec son « travail »). Ils seront donc victimes potentielles. Laissez leur découvrir que le Juge n'est plus totalement humain, et essayer de la détruire. La collaboration avec Clayton et/ou Lonegan pourra alors s'avérer cruciale.

Conclusion.

Une fois le Juge et ses hommes éliminés, (quel que soit l'endroit où cela aura lieu, la mine, la ville, ou le cœur de la Mesa) ; il s'agira de régler quelques comptes. Si Lonegan est encore vivant, il refusera de se rendre à quiconque. Aux PJ de voir s'ils ont encore la force et la volonté de se battre une dernière fois.

Clayton, (s'il n'est pas mort, là encore) lui, estime avoir payé sa dette envers Lonegan : il ne l'aidera pas une deuxième fois. Il annoncera aux PJ son intention de rentrer avec eux avec Tucson et répondre de son acte de trahison. Encore une fois, aux PJ de décider.

Enfin, quelques jours plus tard, un détachement de cavaliers sudistes entrera dans Rédemption (qui va pouvoir retrouver son nom originel de Gold Creek). Le Lieutenant Pierce apprendra aux joueurs que les guerriers Apaches, sérieusement diminués lors d'un accrochage avec l'armée de Slaughter, se sont repliés vers le Mexique afin de continuer la guérilla. La route vers Tucson est donc libre. Il n reste plus aux joueurs qu'à accompagner le convoi en ville, et à toucher une récompense bien méritée...

Une dizaine de Bounty points devraient récompenser ces efforts.

Emmanuel Gharbi

Personnages non joueurs :

John Clayton, Marshall de Tucson.

Clayton est au fond un type bien. Jeune, il s'est laissé tenter par les attraits d'une vie d'outlaw. Il a quitté la bande de Lonegan quelques années plus tard, après une sanglante fusillade au Texas. Clayton parle peu, mais

peut se montrer d'excellente compagnie. C'est un grand échalas blond au visage brûlé par le soleil.

Corporeal : Deftness 3D10 (fannin' 4D10, shootin' pistol 5D10, shootin' rifle 5D10, speed load 3D10) ; Nimbleness 2D8 (dodge 3D8, horse ridin' 4D8, fightin' 5D8) ; Strength 3D8 ; Quickness 2D10 (quick draw 4D10) ; Vigor 2D6.

Mental : Cognition 2D6 (trackin' 4D6) ; Knowledge 3D8 ; Mien 2D10 ; Smarts 1D8 (survival 3D8) ; Spirit 2D8 (guts 4D8).

Gear : Peacemaker, Winchester 73', cheval.

Butch Lonegan.

Lonegan est une authentique brute. De taille moyenne, c'est une vraie boule de muscles et de nerfs. Ce qui ne l'empêche pas d'être intelligent et malin. Il fait tout son possible pour être haï ssable. Il n'a aucune pitié et n'hésite jamais à tuer.

Corporeal : Deftness 2D12 (fannin' 3D12, shootin' pistol 4D12, shootin' rifle 4D12) ; Nimbleness 2D8 (dodge 3D8, fightin' 5D8, horse ridin' 4D8) ; Strength 3D10, Quickness 2D8 (quickdraw 4D8) ; Vigor 4D10

Mental : Cognition 3D4 ; Knowledge 2D6 (demolition 4D6) ; Mien 2D8 (leadership 5D8, overawe 4D8) ; Smarts 3D10 (survival 4D10) ; Spirit 1D12 (guts 4D12).

Gear : lorsqu'il a été capturé, Lonegan a été délesté de ses armes : deux Army 44 à crosses de nacre, et une winchester 73'.

Suppléants du Juge.

Les six suppléants sont tous d'anciens tueurs ou chasseurs de primes. Autant dire que le meurtre ne leur fait en aucune façon peur ! Abe et Cole font partie de ce groupe d'assassins.

Corporeal : Deftness 4D10 (shootin' pistol 5D10, shootin' rifle 5D10) ; Nimbleness 2D8 (dodge 4D8, fightin' 4D8, horse ridin' 5D8) ; Strength 2D10 ; Quickness 2D12 ; Vigor 2D8.

Mental : Cognition 2D8 (search 5D8, trackin' 5D8) ; Knowledge 2D4 ; Mien 3D6 (overawe 5D6) ; Smarts 3D6 ; Spirit 2D8.

Gear : chaque suppléant est armé d'un ou plusieurs colts Peacemaker et d'une Winchester 73'. Leurs chevaux sont de magnifiques bêtes au crin de jais. Cole manie le couteau de lancer (throwin' 6D10).

Judge Edward Bishop

Bishop ressemble à une branche d'arbre séchée : son visage est parcheminé, il est d'une maigreur terrible, et ses yeux semblent deux charbons ardents au fond de puits. Et pour cause, il est mort. Il parle peu, d'une voix caverneuse. Il ne s'intéresse à quelqu'un que s'il le suspecte. Jouez le comme un véritable maniaque, obsédé par sa vengeance sans fin...

Corporeal : Deftness 3D8 (shootin' pistol 6D8, shootin' rifle 6D8) ; Nimbleness 2D6 (horse ridin' 5D6) ; Strength 4D12 ; Quickness 3D10 (quickdraw 5D10) ; Vigor 4D8.

Mental : Cognition 2D10 (trackin' 6D10) ; Knowledge 4D8 ; Mien 2D8 (leadership 5D8) ; Smarts 2D6 ; Spirit 4D12 (guts 6D12).

Special Abilities : Immunité (les balles ne font aucun dégâts au juge. Seule la magie peut le blesser, mais pas le détruire. Il tombera en cendres et réapparaîtra en 1D6 heures. Le seul moyen d'en finir est de le pendre haut et court) ; Ghost niveau 4 (idem au pouvoir des Harrowed, p. 168 de Deadlands) ; Soul Eater niveau 3 (idem au pouvoir des Harrowed, p169) ; Regard de la loi (permet, si le juge réussit un jet de Mien en opposition avec le Spirit de sa cible, de savoir si la cible a quelque chose à se reprocher. Le Juge doit pouvoir fixer la cible dans les yeux.)

Coup : un Harrowed qui renverrait le juge d'où il n'aurait jamais du revenir se verrait attribuer le pouvoir « Regard de la loi ».

Terror : 5.

Les hommes de Lonagan

Ils sont 20 au départ, mais vous pouvez réduire ce nombre si vous le désirez (les fermiers se sont bien défendus). Le gang est un mélange hétéroclite de desperados texans et mexicains.

Attack : shootin' pistol 3D8 ; shootin' rifle 3D8, figthin' brawling 2D10.

Defense : dodge 4D6.

Hits : 30.