



La révolte (El Paso et Mexique)



samedi 10 avril 2010, par [Pether.K](#)

Dans la ville.

La ville de Calentura Fuerte (Grosse Fièvre) : plutôt qu'une ville c'est un grand village sale et pauvre, on trouve de grands marais insalubres au nord. Le village est dominé par un riche palais, celui de la gouverneur Maria De Abeja. Les villageois sont méfiants envers les gringos. De plus, l'armée privée de la senora De Abeja est assez présente.

Premiers contacts.

Un soir, trois hommes viendront s'attabler avec les Pjs. Le chef du groupe leur dit que lui et ses hommes sont des militaires en civil. Il leur propose de travailler pour la senora De Abeja comme mercenaires. Si les joueurs sont intéressés, allez directement au chapitre "Chez la senora".

S'ils n'acceptent pas de travailler pour elle, le chef leur dira qu'ils n'ont rien à faire ici et qu'ils peuvent s'attendre au pire.

S'ils prouvent leur désaccord avec l'armée et la gouverneur (il faut qu'ils soient presque déjà hors la loi par leurs discours ou par leurs actions envers l'autorité) , un jeune paysan prendra contact et leur donnera un rendez-vous à l'entrée des marais, au nord de la ville. Aller au chapitre "Chez les Rebelles".

Chez la senora.

Les joueurs ont donc choisi le camp de la gouverneur. Les trois hommes les accompagnent dans le palais. On leur propose un somptueux repas, ils mangent avec les généraux, les protégés de la senora, et les quelques mercenaires américains déjà présents. Tout le monde mange goulûment et les discussions tournent autour des "ridicules" rebelles.

A la fin du repas, les Pjs sont conduits (par des domestiques cette fois) dans les appartements de la gouverneur Maria De Abeja. La grande chambre est plongée dans l'obscurité. Une femme mûre, en tenue espagnole, avec des voiles noirs, leur fait face : c'est Maria De Abeja. Elle considère les joueurs un moment, puis elle parle : "Messieurs (mesdames), j'ai besoin de vous pour arrêter trois desperados qui travaillent pour les rebelles. Ils sont américains comme vous, mais ils sont très dangereux pour moi. Vous recevrez un prime de 200\$ par tête et, si vous me débarrassez des trois je vous en donnerai 800. Les hommes en question sont les frères Sumter. Des questions ?"

Chez les Rebelles.

S'ils vont seuls au rendez-vous, un vieil homme sortira de sa cachette (les fourrés) et les



conduira à travers les marais, il se peut qu'un crocodile les attaque... Après une petite heure de marche ils arriveront dans un petit camp dissimulé dans le creux d'une montagne.

Un homme d'une vingtaine d'années viendra les accueillir. C'est José Desalantar, le chef des rebelles, même s'il n'aime pas ce titre. Il leur expliquera comment marche le camp (éviter d'aller en ville, ne faire du feu qu'à certaines heures et uniquement dans le four prévu à cet effet ...etc....) et il leur présentera quelques "défenseurs de la liberté". Les plus marquants sont :

des frères américains : les Sumter,
un père mexicain : Padre Bambalear,
un docteur américain, Doc Prouvers
et deux desperados mexicains : Sam et Quemado (Brûlé).

Les joueurs vont vite s'apercevoir que dans ce camp, c'est le bazar. Les munitions disparaissent régulièrement par exemple. Les quelques armes sont sales, encrassées, voire sabotées. Quelques personnes, les 7 du haut plus Desalantar lui-même, vont et viennent (assez peu discrètement), partent pendant des heures et reviennent mine de rien. José Desalantar est dépassé par les événements, la rébellion ne va nulle part.

Ce que les joueurs ne savent pas

Les frères Sumter ne sont pas frères, vaguement cousins et encore. Le trio se compose de deux mort-vivants (Bon et Malcolm) et d'un huckster (Angus) . Ils sont là pour aider les rebelles, pour la simple raison que Maria De Abeja, Marie Mowbray de son vrai nom, est une vieille connaissance et une morte-vivante aussi par la même occasion.

Le père Bambalear boit beaucoup (en cachette), et ne croit plus en grand chose. Il pensait qu'en participant à la rébellion, il verrait plus clair, c'est raté...

Doc Prouvers n'est pas vraiment docteur, il n'a pas eu le temps de finir ses études (à cause d'une sombre histoire de fille mineure enceinte). Depuis, il survit en faisant des petits boulots et en arnaquant les gens. Là il s'est trouvé un bon boulot : espion pour Maria De Abeja.

Le desperado Sam est un alcoolique notoire. Il y a deux semaines il était encore paysan, mais il a décidé de montrer à sa femme qu'il est capable de quelque chose... et ce n'est pas gagné, loin de là.

La desperado Quemado est toute fière de son lance-flammes. Le problème est qu'elle n'a pas l'ombre d'une Roche Fantôme pour l'alimenter. José Desalantar ne sait plus trop ce qu'il fait là, tout ce qu'il voudrait c'est qu'on le laisse tranquille pour qu'il puisse finir ses études de Droit et épouser Vanilla, leur relation est encore secrète.

Où ils vont, ce qu'ils disent

Bon et Malcolm Suinter : Ils vont régulièrement à El Paso pour acheter des armes et des munitions, ce sont eux qui alimentent le stock de la rébellion. Ils se rendent compte que les réserves baissent, même si elles ne sont pas utilisées, ils ne font pas la relation... c'est dur d'être mort-vivants. Quand on les interroge, ils disent la vérité.

Angus Sumter : Il va à Calenta Fuerte ou plus souvent à El Paso. Il va jouer aux cartes et chercher la bagarre si possible. Si on l'interroge, il dit la vérité.

Le Père Bambalear : il va à Calenta Fuerte, dans son église. Il reçoit les fidèles s'il y en a (c'est assez rare), mais il va surtout boire un petit whisky ou une tequila. Si on l'interroge, il dit qu'il va voir les fidèles qui ont besoin de lui.

Doc Prouvers : Il va à Calenta Fuerte. Il a régulièrement rendez-vous avec un homme de



la Senora. S'il est suivi, il se débrouille pour semer ses poursuivants, quitte à rentrer chez n'importe qui pour lui proposer des soins. Si on l'interroge, il dit qu'il va soigner des parents des rebelles.

Le desperado Sam : il va dans un petit village au sud de Calenta Fuerte. Il va voir sa femme, lui raconter les exploits de la rébellion (non, non vous avez rien manqué), puis il va boire et cuver. Si on l'interroge il dira qu'il va chercher des amis desperado pour aider le groupe.

La desperado Quemado : Elle va à El Paso, plus loin même parfois. Elle cherche, désespérément, de la Roche Fantôme à bon prix pour son lance-flammes. Si on l'interroge, elle dit qu'elle cherche des armes spéciales pour la rébellion.

José Desalantar : Il va à Calenta Fuerte. Il va voir Vanilla, une jeune fille de 19 ans. Ils sont ensemble, secrètement, depuis trois mois. Ils se voient dans des endroits isolés pour être tranquilles. Si on l'interroge, il dit qu'il fait tout son possible pour la rébellion, mais qu'il a sa propre vie.

L'Agenda des Événements

Voici comment vont se dérouler les événements si les joueurs n'interfèrent pas avec l'histoire. J est le jour de départ. Certains événements peuvent être changés par les Pjs, à l'appréciation du MJ...

Neutre.

J+1 : Contactés par les militaires en civile.

J+2 : Contactés par le jeune rebelle.

Le camp de la senora

J+2 : Repas et rencontre de Marias De Abeja.

J+4 : Rencontre avec Doc Prouvers, révélation

sur un voyage de deux des frères Suinter vers El Paso, le J+5, le soir.

J+5 : Départ de deux des frères Sumter (les deux mort-vivants) vers El Paso.

J+6 : Retour des frères Sumter de El Paso en fin de matinée [1].

J+7 : Délation : le Padre Bambalear fait parti de la rébellion.

J+8 : Angus Suinter (le huckster) va jouer aux cartes dans le saloon de Calenta Fuerte.

J+9 : Bon et Malcolm Suinter viennent chercher leur frère saoul de la nuit dernière.

J+10 : Les trois frères Sumter partent de Calenta Fuerte.

J+11 : La rébellion est morte. Le chef des rebelles, José Desalantar est introuvable.

J+12 : Les joueurs sont virés.

Le camp des rebelles

J+2 : Découverte du camp et rencontre avec José Desalantar.

J+3 : Doc Prouvers, Père Bambalear et la desperado Quemado quittent le camp quelques heures.

J+4 : Doc Prouvers, Le desperado Sam., La desperado Quemado (El Paso), Angus Sumter (le huckster) quittent le camp quelques heures.

J+5 : Bon et Malcolm Sumter (les deux mort-vivants) partent du camp pour deux jours (vers El Paso). Père Bambalear et José Desalantar quittent le camp quelques heures.

J+6 : Bon et Malcolm Suinter reviennent dans le camp. (ils ont de nouvelles armes).

J+7 : José Desalantar quitte le camp pour quelques heures.

J+8 : Père Bambalear quitte le camp et est arrêté par les militaires. Angus Sumter quitte le camp et ne revient pas pendant la nuit.

J+9 : Bon et Malcolm Suinter quittent le camp, ils reviennent avec leur frère. José Desalantar est introuvable (Vanilla aussi). Le Père Bambalear n'est pas revenu.

J+10 : Les trois frères Suinter partent, la desperado Quemado aussi. José Desalantar



reste introuvable, le Père Bambalear n'est toujours pas revenu.

J+11 : Les militaires investissent le camp. José Desalantar, les frères Sumter, la desperado Quemado, le Père Bambalear et Doc Prouvers sont introuvables. Le desperado Sam est reconnu comme étant le responsable de la rébellion.

J+12 : Les joueurs sont expulsés du Mexique.

Angus alias Angus Suinter

TRAITS et APTITUDES

Perception	2D10
Détecter	2
Scruter	2
Connaissances	3D8
Connaissance des territoires	2
Langue natale	2
Universalis : occultisme	3
Charisme	2D6
Spectacle	2
Astuce	3D12
Bluff	3
Jeux	3
Eloquence	2
Âme	1D6
Tripes	1
Dextérité	2D6
Tirer : pistolet	1
Passe-passe	2
Agilité	3D4
Equitation	1
Furtivité	3

Force	2D6
Rapidité	1D6
Vigueur	1D6

ATOUTS

Arcane : huckster

Oreille fine

Sommeil léger

HANDICAPS

Accoutumance légère (drogue)

Malade chronique

Cinglé (maniaco-dépressif)

POUVOIRS DE HUCKSTER

Coup du lapin	3
Oreille Indiscrète	4
Loupé	4
La tornade du Texas	1

ÉQUIPEMENT

Derringer .44

Boite de 50 balles .44

Un jeu de cartes

Cheval

PERSONNALITÉ et HISTOIRE

Angus est le cousin de Malcolm. Quand celui-ci lui a proposé de chercher l'aventure dans le Weird West, Angus a tout de suite accepté. Il pensait qu'il irait mieux moralement...

Au contraire, il s'est retrouvé malade, ses camarades de route sont deux morts-vivants et ils sont à la recherche d'une femme zombie. Il est obligé d'ingurgiter de plus en plus de drogues pour supporter cela...

Maintenant, il perd complètement pied et, après la drogue, se tourne vers l'alcool.



Bon Sumter

TRAITS et APTITUDES

Perception	2D8
Détecter	1
Scruter	2
Connaissances	2D6
Connaissance des territoires	2
Langue natale	2
Carrière : droit	1
Charisme	3D8
Autorité	3
Éloquence	1
Intimidation	3
Astuce	2D6
Dénicher	2
Âme	2D10
Tripes	2
Dextérité	3D12
Tirer : pistolet	3
Tirer : fusil	3
Ventiler	2
Recherche rapide	2
Agilité	2D10
Equitation	2
Combat : bagarre	2
Furtivité	2
Force	4D8
Rapidité	5D12
Dégainer	5
Vigueur	2D8

ATOUPS

Homme de loi : shérif
Grade militaire : capitaine
Regard d'acier
Déterré

HANDICAPS

Loyal
Héroïque

POUVOIRS DE DÉTERRÉ

Trait surnaturel : rapidité

ÉQUIPEMENT

2 Colts .44 army
'73 winchester 44-40
Couteaux
Boîte de 100 balles .44
Boîte de 50 balles de fusil
Cheval

PERSONNALITÉ et HISTOIRE

Bon, après avoir été un bon militaire, décida de devenir un bon shérif de Des Moines.

Puis un jour il fit une rencontre qui annonça la fin. Marie Nowbray était belle, bien sûre elle était connue pour être manipulatrice et croqueuse d'hommes. Bon pensait pouvoir la changer. Il réussit, un court moment, puis il se fit assassiner.

Il ressuscita, perdu, il ne savait pas ce qu'il allait devenir. Il erra longtemps sans but, contrôlé par son manitou. Il tomba sur Malcolm, un ancien sergent de son armée, et Angus. Ils l'aidèrent à vaincre son manitou, puis les deux hommes décidèrent de venger le pauvre mort-vivant. Ils allèrent tuer Marie.

Le groupe, ici constitué, décida de devenir celui des justiciers de Weird West. Malgré quelques problèmes, comme l'assassinat de Malcolm par Mary Norway devenue mort-vivante, le groupe continua son objectif.

Bon et son groupe ont retrouvé les traces de
5/11



Marie Norway et ils comptent bien, cette fois, l'enterrer pour de bon.

Sens de l'orientation

HANDICAPS

Dèche Fanatique : aider les pauvres

ÉQUIPEMENT

Derringer .44

Springfield .58

Lance-flammes

Boîte de 100 balles 44.

Boîte de 50 de fusil

PAS de roche fantôme

Cheval

PERSONNALITÉ et HISTOIRE

Quemado est là pour aider les peuples opprimés, il est rare qu'elle demande de l'argent.

Elle est venue à Calentura Fuerte pour aider la révolution, mais au bout de quelque temps elle commence à se demander si c'est vraiment une révolution ou un campement improvisé.

De plus elle ne trouve plus de roche fantôme dans ses moyens et elle ne veut pas dire que son lance-flammes ne peut pas marcher.

Desperados Quemado

TRAITS et APTITUDES

Perception	2D8
Détecter	1
Connaissances	2D6
Connaissance des territoires	2
Langue natale	2
Charisme	2D8
Intimidation	2
Astuce	2D6
Âme	3D10
Tripes	3
Dextérité	2D10
Tirer : fusil	1
Tirer : lance-flammes	2
Tirer : pistolet	2
Recharge rapide : pistolet	2
Agilité	2D8
Equitation	2
Combat : bagarre	2
Esquive	2
Furtivité	1
Grimper	1
Force	3D6
Rapidité	2D10
Vigueur	2D6

ATOUTS

Aux aguets

Possessions : Lance-flammes

Docteur J. Prouvers

TRAITS et APTITUDES

Perception	3D10
Détecter	3
Scruter	3
Connaissances	3D12
Connaissance des territoires	3
Langue natale	2
Médecine : Générale	1
Charisme	2D10
Eloquence	3
Persuasion	2



Perception	3D10
Astuce	2D8
Bluff	2
Âme	3D4
Tripes	2
Foi	1
Dextérité	1D6
Tirer : pistolet	1
Passe-passe	1
Agilité	3D6
Furtivité	3
Force	2D6
Rapidité	2D10
Vigueur	2D6

ATOUTS

Belle gueule
Sommeil léger
Oreille fine

HANDICAPS

Cupide
Joe la trouille

ÉQUIPEMENT

équipement de médecine
Livre de médecine
Derringer.44
20 balles .44

PERSONNALITÉ et HISTOIRE

J. Prouvers a fait des études de médecine, mais pas longtemps. Il a été chassé de sa fac, car il avait mit enceinte la fille de seize ans d'un des professeurs.
Malgré cela Prouvers peut donner l'illusion qu'il est docteur, il connaît les termes exacts et même arrive à soigner les gens, parfois. Mais le

plus souvent il fait semblant, il encaisse les sous et disparaît.

Imaginant les mexicains plus crédules que les américains, il décida de continuer ses arnaques dans ce pays.

Il fit une erreur quand il voulu arnaquer la gouvernante Maria De Abeja, une vieille femme très riche. Celle-ci

s'aperçut tout de suite de l'arnaque. Elle proposa à Prouvers, soit de se faire fusiller, soit de travailler pour elle. Pas la peine de vous dire sa réponse.

Finalement il n'est pas déçu de ce rôle improvisé d'espion. Maria De Abeja le paie grassement et en plus il arrive à soutirer un peu d'argent par ses soins à la population locale.

José Desalentar

Perception	2D6
Détecter	2
Scruter	2
Connaissances	3D8
Connaissance des territoires	3
Langue natale	3
Langue : Anglais	2
Universalis : droit	2
Charisme	2D10
Spectacle	2
Intimidation	1
Astuce	2D6
Bluff	1
Eloquence 2	
Âme	1D6
Tripes	1
Foi	1
Dextérité	2D6



Perception	2D6
Tirer : fusil	2
Agilité	1D6
Equitation	1
Force	2D6
Rapidité	1D6
Vigueur	1D6

ATOUPS

La voix : apaisante
Veinard

HANDICAPS

Pied-tendre
Bigleux : myope

ÉQUIPEMENT

Springfield .58
Boite de 100 balles fusil
Cheval

PERSONNALITÉ et HISTOIRE

José était au mauvais endroit, au mauvais moment. Il était celui qui avait le plus de charisme et le plus d'éducation au moment où la révolution s'est déclarée.

Il était revenu de ses études de droit à San Antonio pour demander la main de Vanilla à son père, mais forcément avec la révolution tout est remis à plus tard...

La révolution l'ennuie, il ne sait pas ce qu'il faut faire, mais il reste car beaucoup de personnes comptent sur lui.

Malcolm alias Malcolm Sumter

TRAITS et APTITUDES

Perception	2D4
Détecter	1

Connaissances	1D6
Connaissance des territoires	1
Langue natale	1
Charisme	1D10
Intimidation	1
Astuce	1D6
Âme	2D8
Tripes	2
Dextérité	3D12
Tirer : pistolet	3
Ventiler	3
Agilité	2D8
Equitation	1
Combat : bagarre	2
Force	1D12
Rapidité	1D10
Dégainer	1
Vigueur	3D10

ATOUPS

Ambidextre
Grade militaire : sergent
Mécano
Déterré

HANDICAPS

Loyal
Laid comme un pou
Gros tas
Pas de bol

POUVOIRS DE DÉTERRÉ

Griffes Ni : 2
Suture Ni : 2

ÉQUIPEMENT

2 Colts .44 army
Couteaux



Boîte de 180 balles .44

Cheval

PERSONNALITÉ et HISTOIRE

Malcolm était sergent dans l'armée, il était sous les ordres de Bon Sumter. Malcolm n'avait jamais rien réussi, mais Bon sut lui redonner confiance en soi. Il lui montra où était la justice, et ce qu'était une bonne action, l'homme en fut totalement changé.

Après l'armée, Malcolm prit avec lui son cousin Angus et traîna dans le Weird West. Un jour dans l'Iowa, il tomba sur son ancien capitaine : Bon Sumter, mais celui-ci était devenu une sorte de mort-vivant sanguinaire ...

... Grâce aux compétences de Angus, Malcolm redonna sa raison à Bon et écouta son histoire.

Après avoir abattu la démoniaque Marie Nowbray, ils décidèrent de faire équipe tous les trois et devenir des justiciers du Weird West.

Puis il se fit abattre par Marie, revenue on ne sait comment d'entre les morts. Et devient, lui aussi mort-vivant, comme si personne dans cette histoire ne voulait passer l'arme à gauche. Maintenant, ils ont retrouvé la trace de Marie, au Mexique. Il est temps de mettre fin à cette histoire de mort-vivant.

Marie Mowbray alias Maria De Abeja

TRAITS et APTITUDES

Perception	4D10
Détecter	4
Scruter	3
Connaissances	3D8
Connaissance des territoires	2
Langue natale, anglais	3
Langue espagnole	3
Langue Français	2

Charisme	3D12
Autorité	3
Eloquence	3
Intimidation	2
Astuce	2D8
Bluff	2
Ridiculiser	2
Âme	4D6
Tripes	4
Dextérité	3D4
Tirer : pistolet	2
Passe-passe	3
Agilité	2D6
Equitation	2
Furtivité	1
Force	1D6
Rapidité	2D8
Vigueur	3D10

ATOUTS

(Ex-)belle gueule

Don pour les langues

Renommée à Calentura Fuerte

Déterré

HANDICAPS

Ennemi (les frères Sumter)

Sanguinaire

Têtu

Cupide

POUVOIRS DE DÉTERRÉ

Dévoreur d'âme NI:3

Griffes NI : 4

ÉQUIPEMENT

Vêtements espagnols et voiles noirs. Presque tout ce qu'elle veut d'autre.



PERSONNALITÉ et HISTOIRE

Marie était, il y a fort longtemps, fille de cabaret en Angleterre. Elle comprit vite le pouvoir qu'elle pouvait avoir sur les hommes, et elle partit dans le Weird West pour assouvir ce pouvoir.

Elle monta des hommes les uns contre les autres, des notables, des paysans, des hommes de lois ... Beaucoup de sang coula autour d'elle pour son simple plaisir.

Bon Sumter, un jeune shérif, tomba amoureux d'elle. Il connaissait sa tendance manipulatrice, mais il pensait pouvoir la sauver.

_Marie s'amusa avec le pauvre homme, elle le ridiculisa, le traîna plus bas que terre, puis en eut marre. Elle demanda à un autre de ses amants de tuer Bon Sumter, et cela fut fait.

Plusieurs années et cadavres plus tard, trois hommes se présentèrent chez elle, les deux premiers sous le nom de Malcolm et Angus Sumter et le troisième n'était autre que Bon du même nom, mort il y de nombreuses années. Les trois hommes la tuèrent sans pitié et mirent fin à ses manipulations sanglantes, pour un temps...

... Marie revenue d'entre les morts, elle se mit à traquer les frères Sumter. Elle fini par retrouver les justiciers, et elle tua Malcolm. Angus la blessa très gravement et elle s'enfuit effrayée.

Depuis elle avait réussi à trouver une occupation idéale pour elle : Gouverneur d'un petit État du Mexique. Même si la petite révolution qu'elle doit essayer n'est pas grand chose à ses yeux, le retour des frères Sumter lui fait grandement peur.

Padre Bambalea

TRAITS et APTITUDES

Perception	3D6
Détection	2
Scruter	3
Connaissances	3D8
Connaissance des territoires	2
Langue natale	3
Langue latin	2
Carrière : théologie	3
Universalis : philosophie	1
Charisme	2D10
Intimidation	2
Persuasion	2
Astuce	2D8
Âme	2D12
Tripes	2
Foi	3
Dextérité	1D6
Tirer : fusil	1
Agilité	1D6
Furtivité	1
Force	2D6
Rapidité	2D6
Vigueur	3D4

ATOUTS

Arcane : croyant
Aux aguets

HANDICAPS

Accoutumance grave : alcool
Serment
Superstitieux

MIRACLES

Inspiration
Imposition des mains



Force divine

ÉQUIPEMENT

Une bible

Une croix

Une bouteille de Tequila cachée

PERSONNALITÉ et HISTOIRE

Le Padre Bambalea boit beaucoup, beaucoup trop même...

C'est lui qui a donné l'idée d'une révolution

avec ses sermons. Ils pensait que grâce à ça il pourrait mettre fin à son problème d'alcool, et peut être même retrouver la foi.

Finalement la révolution n'a rien arrangé en lui, sauf qu'il est obligé de mentir pour aller boire en cachette.

Notes

[1] Ils ont dormi dans une auberge de la ville.