

Vengeance d'outre tombe

Une semaine a passé depuis la mission à Golden Gulch. Les protagonistes ont passé leur temps à dépenser leur salaire dûment gagné dans les différents loisirs que Tombstone peut offrir (saloons et établissements du même acabit). Pourtant, l'appel de l'aventure commence à se faire sentir et c'est par envie de se désennuyer que les PJ vont se lancer dans une mission banale si l'on considère les choses que l'ouest étrange est capable de produire.

Un des membres du groupe a repéré dans le numéro du Tombstone Epitaph relatant leur aventure à Golden Gulch une offre d'emploi concernant un ranch situé à la périphérie de Tombstone. Ce ranch attaqué depuis peu par une bande de hors la loi recherche un groupe de mercenaire pour assurer la sécurité des propriétaires et du bétail. Un boulot facile au premier abord...

PARTIE 1 : En route pour "Deathly Corral"

Les PJ sont rassemblés au saloon "The Graveyard". Un des PJ présent a convoqué les autres (tirez ce dernier au dé ou choisissez celui de vos joueurs qui semble être le plus motivé et enclin à l'action. Une autre solution amusante est de les laisser décider qui aurait pu avoir l'initiative de rassembler les autres).

En plus de profiter des "services" habituels des saloons tels que l'alcool, le poker ou les charmantes dames de compagnie, les personnages pourront assister à un désaccord entre Johnny Ringo et Doc Holiday. En plus d'approfondir le background lié à Tombstone et au gang des cowboys, cela permettra d'animer ce début de séance, présenter deux PNJ importants de la région, et de semer le trouble parmi les joueurs et les amener à se poser des questions sur le gang des cowboys et leur lien avec les attaques sur le dit ranch.

- *La dispute: Alors que Johnny Ringo est en train de prendre du bon temps au saloon avec quelques uns de ses hommes, Doc Holiday fera lui aussi son entrée. Alors qu'il se dirige vers le bar, un coup de feu retentit dans le saloon et un silence de mort s'abat sur l'assistance. Johnny Ringo s'adressera à Doc avec force provocations et railleries visant à lui faire perdre son calme. Si les joueurs font mine de vouloir intervenir, un des PNJ autour d'eux les forcera discrètement à se rasseoir en leur disant qu'il ne faut surtout pas s'en mêler. Si jamais ils s'en mêlent quand même, autant Doc Holiday que Johnny Ringo leur diront de rester à leur place. La dispute se règlera assez rapidement, Doc arguant que s'il meurt de la main de Ringo, cela lui fera plaisir car son ami Wyatt Earp s'empressera alors de venir le venger. Il ajoutera aussi que si jamais il venait à l'emporter ce serait également un plaisir d'ôter la misérable vie de Johnny. Johnny s'en ira l'air mauvais, donnant un coup d'épaule à Doc au passage. Doc ira ensuite tranquillement au bar boire et discuter avec le barman.*

Le personnage ayant provoqué la réunion a repéré une courte annonce dans l'Epitaph de la semaine qui promet 500\$ pour chaque mercenaire qui viendra renforcer les effectifs du ranch "Deathly Corral" situé à une dizaine de kilomètres au nord de Tombstone. L'offre très alléchante devrait décider les joueurs cupides à accepter sans trop de questions cette offre. Pour les joueurs plus suspicieux, ce montant devrait être de nature à provoquer leur curiosité. Une fois la question de l'offre discutée et la scène entre Johnny Ringo et Doc Holiday exposée, les joueurs pourront faire leurs préparatifs avant de partir pour Deathly Corral.

PARTIE 2 : Arrivée au ranch

Une fois les préparatifs terminés, les PJ partent vers le ranch. Une fois sur place, personne ne les accueille particulièrement. Le ranch est particulièrement vaste. Il est composé d'une maison, d'un bâtiment administratif et d'une gigantesque étable destinée à garder les troupeaux de passage. Il y a également de grandes étendues clôturées pour que le bétail puisse paître à son gré.

S'ils entrent dans le périmètre du ranch, un homme sortira du bâtiment administratif flanqué de deux gardes du corps.

PNJ : Butch Hannigan, la quarantaine, habillé comme un homme d'affaire, autoritaire et rude, accompagné de Bill et Joe, deux gardes du corps qui sont également frères. Très costauds et intimidants, peu loquaces

Il est assez surpris de voir des cavaliers arriver sur ses terres et semble assez hostile au premier abord. Cependant, dès que l'offre de l'Épithaphe aura été mentionnée, il se détendra et se fera très enjoué, ce qui pourrait sembler suspect pour certains.

Néanmoins, il annoncera le salaire et les conditions à remplir pour le gagner. Depuis peu, le ranch est attaqué par des bandits menés par un leader des plus tenaces et qui viserait à chasser Butch et ses hommes du ranch. Le paiement sera donc de 5\$ par jour et finalement de 500\$ quand les bandits auront été capturés ou tués, l'employeur précisant que si les gibiers de potence décèdent, cela lui est égal. Le gîte est assuré et le couvert également mais les PJ devront rester sur place.

PARTIE 3 : Première(s) attaque(s)

Après quelques jours passés au ranch, vient une nuit où des bruits de sabots retentiront sur les sentiers entourant le ranch. Les PJ remarqueront que les bandits (sur des chevaux et déguisés de la tête aux pieds) arrivent tranquillement tout en se dirigeant vers la maison et invectivant Butch de faire preuve de courage et de sortir. Une fois que les PJ se dévoileront, les bandits seront assez surpris et leur diront de prendre leur jambe à leur coup tant qu'ils en ont encore le temps. Si jamais ils font mine de s'en aller, Butch ira jusqu'à doubler leur salaire s'ils chassent les malfrats. A ce moment un combat devrait commencer.

Combat : 5 bandits (prendre les stats des flingueurs p321) et 1 meneur (flingueur vétérinaire p321, le traiter comme un joker car il est important pour la suite du scénario). Important à savoir, les bandits sont tous des déterrés et à moins d'être touchés mortellement à la tête ils ne seront pas "morts".

Une fois que les PJ auront réussi à blesser suffisamment le chef, les bandits repartiront avec leurs morts (cela devrait attiser la curiosité des PJ).

Deux choix s'offrent alors aux PJ. Soit ils poursuivent les bandits (mais dans la nuit ils perdront rapidement leur trace) ou ils peuvent les pister dès le lendemain grâce aux traces laissées par les chevaux. Ou alors, les PJ peuvent attendre tranquillement au ranch. Si cette dernière possibilité est choisie, leur employeur leur fera savoir son mécontentement tout en précisant qu'il ne peut pas les forcer à poursuivre les bandits.

Si les PJ font le choix d'attendre, le gang de bandits reviendra quelques jours après, au complet (même avec les morts qui auront guéris sauf en cas de tir mortel à la tête). Cela devrait encore plus perturber les PJ. Après un autre combat, le choix se représentera. A ce stade, il est primordial que les PJ veuillent bien poursuivre les assaillants. Au besoin, glissez des phrases énigmatiques par le biais du meneur annonçant qu'ils "ne sont pas dans le bon camp" ou qu'ils "font le mauvais choix".

PARTIE 4 : Le repaire des bandits

Une fois que les bandits seront en fuite et que les PJ auront décidé des les pister, la traque pourra commencer. Dans un premier temps, le pistage sera aisé (difficulté 4). La piste les mènera dans un premier temps vers un petit mont rocheux. Une fois cette piste remontée, il faudra refaire un jet de pistage mais cette fois difficulté 6.

Si le jet réussit, les PJ seront en mesure de tendre une embuscade et d'espionner pendant un temps les bandits. En revanche, s'ils échouent, ils seront pris au dépourvu par des bandits qui montent la garde et seront conduits à leur camp sous bonne garde. Dans tout les cas, leur chef, cette fois-ci à visage découvert s'adressera à eux.

PNJ : Jonah Graham, 40 ans, d'humeur mauvaise, le visage curieusement marqué (par son statut de déterré)

Une fois en son pouvoir, il racontera aux PJ son histoire. Autrefois c'était lui qui possédait le Deathly Corral. Un jour, l'homme du nom de Butch Hannigan est venu lui proposer de vendre son ranch à lui et à sa femme au nom de la Morgan Cattle Company. Après ses refus, il a envoyé ses deux gorilles, Joe et Bill, le faire "changer d'avis". Il a été pris par surprise et sa femme et sa fille ont été tuées devant ses yeux d'une balle dans la tête alors que lui s'est fait tirer dessus en pleine poitrine (il leur montrera la cicatrice) et enterré alors qu'il agonisait. Quelques temps plus tard,

il s'est réveillé dans son cercueil et a commencé à creuser pour sortir de la tombe qui avait été creusée sur ses propres terres.

Il se rendit compte qu'une bonne semaine avait passé depuis sa "mort" et que tout le monde le croyait parti avec sa femme loin d'ici après la vente fructueuse de son ranch. Seul et désespéré, il partit en direction de l'ouest avec la ferme intention de mourir. Il finit par rencontrer un groupe de gens comme lui qui lui apprirent ce qu'il était devenu, un déterré (c'est l'occasion de les faire découvrir aux PJ). Après leur avoir raconté son histoire, ils ont décidé ensemble de partir vers Tombstone et de rendre justice au nom de sa femme et de sa fille. Les attaques ont commencé 2 semaines (voire plus selon les décisions précédentes des PJ) avant que les PJ acceptent l'offre d'embauche. Et ils ont tué les précédents mercenaires. Il leur apprendra qu'ils ont décidé de tenter une approche différente avec eux et d'essayer de les convaincre.

Ici deux choix s'offriront aux PJ:

- Rejoindre la cause de Jonah et aller bouter Butch hors du ranch
- Céder à l'appât du gain et réduire à néant la menace que Jonah représente pour les plans de Butch

PARTIE 5 : Règlement de compte à Deathly Corral

Cas de figure n°1:

Si les PJ choisissent la cause de Jonah, d'autres mercenaires auront rejoint les effectifs du ranch entre temps et sera composée de 8 mercenaires (extras) et de Joe et Bill (Joker).

Une lutte commencera entre les deux groupes à la limite de l'entrée du ranch avec des lieux pour se cacher (rochers, panneaux de bois,...)

Alliés:

- PJ
- Jonah (Joker, flingueur vétérinaire, déterré)
- 5 autres "bandits" (Extras, flingueurs)

Ennemis:

- 8 flingueurs (Extras)
- Joe et Bill (Joker prendre les stats du présumé "bagarreur" p36-37)

Une fois les ennemis vaincus ou qu'ils se sont rendus, ils peuvent confronter Butch et laisser Jonah le tuer froidement ou l'en empêcher et le forcer à avouer son crime. Cela influera sur la vision que les groupes approchant le groupe aura d'eux. L'argent laissé sur place par Butch représente 50\$ environ par PJ. Jonah occupera alors le ranch et s'en servira comme un refuge pour les déterrés des environs, à commencer par ses coéquipiers qui lui ont permis de récupérer son bien.

Si cette solution est choisie +1 influence envers Harris Plumer, et +1 influence envers les Texas rangers

Cas de figure n°2:

Si les PJ choisissent le camp de Butch, Jonah les laissera repartir vers le ranch en leur annonçant que la prochaine fois sera la dernière et qu'ils viendront raser le ranch. La lutte opposera les bandits aux PJ retranchés dans les bâtiments.

Alliés:

- PJ
- Joe et Bill (Joker)

Ennemis:

- Jonah (Joker, flingueur vétérinaire, déterré)
- 5 autres "bandits" (Extras, flingueurs)

Une fois Jonah et ses compagnons morts (Cerveau détruit), Butch les récompensera à hauteur du salaire promis et les PJ pourront regagner Tombstone un peu plus riches. Butch fera fructifier le ranch en le reliant au réseau de la Morgan Cattle Company et enrichira un peu plus Tombstone.

Si cette solution est choisie -1 influence auprès de Harris Plumer et +1 influence auprès de l'Agence

L'influence pourra modifier la réaction de groupes rencontrés dans des scénarios ultérieurs