

Rencontre à Tombstone

Les protagonistes arrivent à Tombstone les uns après les autres. Quel que soit leur mode d'arrivée, tous ont une bonne raison de venir ici. Que ce soit l'intérêt scientifique pour la roche fantôme ou encore l'appel de l'ouest ou tout simplement la gloire et la richesse, ils ont répondu présent. Un individu mystérieux va les aborder et leur donner rendez-vous au saloon "The Graveyard" pour une offre d'emploi juteuse en leur précisant de demander au Barman "La table du fond".

PARTIE 1 : Réunion au Saloon

Les protagonistes arrivent les uns après les autres dans le saloon. Tirer leur ordre d'arrivée avec des cartes. Laisser les choses suivre leur cours ainsi que de la place pour les conversations entre joueurs, faire du roleplay.

PNJ : Harris Plumer, 41 ans, se montre sérieux et secret

Une fois qu'ils sont rassemblés et qu'ils ont discuté, Harris Plumer vient les voir. Il leur explique qu'il les a repérés et identifiés comme venant de débarquer. Il leur propose d'en apprendre plus sur l'ouest étrange, mais ils doivent d'abord faire leur preuve. Il leur propose 50\$ chacun s'ils acceptent son boulot et laisse entendre qu'il y'aura plus une fois la mission remplie

Harris leur propose une mission : aller au Tombstone Epitaph, se faire engager par Lacey O'Malley comme consultant pour aller vérifier une rumeur de monstre quelconque. En plus des 50\$, ils pourront gagner un bonus payé par l'Epitaph

PARTIE 2 : Embauche à l'Epitaph

PNJ : Lacey O'Malley, la trentaine, charismatique et bien habillé, éloquent et chaleureux

Une fois arrivés sur place Lacey O'malley les reçoit en personne. Après s'être présentés, Lacey va leur parler d'une rumeur selon laquelle une petite ville près d'une mine aurait subi les attaques d'une créature étrange. Beaucoup prétendent que ce n'était qu'un canular, ou une simple attaque de brigands, mais O'Malley veut des hommes sur place pour vérifier les rumeurs. Il paye 20\$ par personne qui ira débusquer la créature et rapportera un bon récit. Il prévoit même un bonus de 10\$ par dessin et 15\$ par cliché de la bête.

Une session de voyage vers Golden Gulch (1 jour de voyage à cheval sans se presser) s'enclenche avec un premier interlude qui sera suivi d'autres interludes aux moments propices dans le scénario.

PARTIE 3 : Golden Gulch

La ville en question, une petite ville minière en réalité, se trouve dans le creux d'une vallée à l'apparence paisible, en surface du moins... Golden Gulch avait une bonne réputation de ville minière par le passé. Mais avec l'apparition de la roche fantôme et le faible rendement de la mine, elle est moins prospère qu'auparavant.

Cette petite ville subit depuis peu les attaques de quelque chose. Pour beaucoup, ce ne sont que des enlèvements et les gens pensent que les autorités sont juste trop occupées pour agir. D'ailleurs l'ambiance en ville est assez morne. Certains, moins sceptiques mais également moins nombreux, pensent à une créature étrange comme on n'en rencontre que dans l'ouest étrange.

- Bureau du marshal local : Les PJ peuvent rencontrer le représentant de la loi et lui poser des questions.
 - Ils peuvent en apprendre plus sur la zone où les disparitions ont lieu
 - Le marshal Deans penche pour un gang de bandits errant se cachant dans les environs

- Saloon : Le saloon local, le "Drunken Miner", permet des rencontres avec l'habitant et d'entendre les rumeurs à propos des attaques
 - Ils peuvent apprendre des détails sur le mode opératoire (De nuit, au nord de la ville, vers les mines abandonnées)
 - Ils peuvent apprendre que le bétail a également été attaqué, notamment des chèvres, probablement des coyotes de passage
 - Ils peuvent apprendre que des corps mutilés auraient été retrouvés à proximité des anciennes mines
 - Ils peuvent apprendre qu'un vieil ermite nommé "Patty O'Maboule" loge à l'extérieur du village près des mines

PARTIE 4 : La Traque

A partir de ce moment, plusieurs choix vont s'offrir aux joueurs, aller voir l'ermite ou fouiller par eux-mêmes.

- L'ermite Patrick Noonan dit "Patty O'Maboule" : s'ils vont lui rendre visite, l'ermite sera "Neutre" voire "Peu coopératif" si les joueurs mentionnent son surnom (Armé d'un fusil de chasse, il faudra faire des jets de persuasion pour le rendre neutre, voire amical pour obtenir des informations).
 - Il leur parlera d'une créature qui se déplace la nuit et se repait des imprudents, il pense à un chupacabra à cause des attaques de bétail, notamment les chèvres.
 - Il parle aussi des anciennes mines d'or qui seraient infestées par les esprits en colère des anciens mineurs qui monteraient la garde sur un petit stock de lingots d'or.

Combats optionnels : 15 Zombies (p318) au sein de la mine d'or abandonnée (Cependant l'ermite avait affabulé, point de lingots d'or dans la mine! Dommage...)

BOSS du scénario : Chupakabra (p272)

- Il sera susceptible d'attaquer les héros au moment le plus inopportun. La probabilité d'attaque augmentera drastiquement en cas de visite chez le vieil ermite, et l'attaque sera systématique en sortant de la mine abandonnée après avoir combattu les zombies s'il fait nuit. Sinon, le Chupakabra attendra spécifiquement de coincer les joueurs.

Une fois le Chupakabra mort (*opportunité de COUP pour un personnage déterré ou l'occasion pour un déterré qui s'ignore d'obtenir un indice sur sa vraie nature*), les PJ auront le déplaisir de voir ce dernier se désagréger devant leurs yeux (faisant ainsi disparaître les preuves s'ils n'ont pas pris de photo). Même s'ils reviennent en ville clamer leur victoire, un groupe de bandits aura été arrêté et inculpé pour les meurtres et disparitions.

Une fois la bête tuée, ils pourront repartir vers Tombstone, mais en chemin ils tomberont sur une bande de 1D6 hors la loi (p322) qui leur tendra une embuscade (commencée par un jet de perception suivi d'une attaque surprise faisant +4 attaque et dégâts contre ceux qui ratent le jet de perception).

EPILOGUE

PNJ : John Clum, presque la cinquantaine, chauve et bedonnant, paternaliste et adepte du franc parler

John Clum, l'éditeur en chef de l'Epitaph, sera satisfait de recueillir l'histoire des héros, leur paiera ce qu'il leur doit avec un éventuel bonus (Lacey avait mentionné la mission à son éditeur).

Harris Plumer leur enverra un gamin des rues à leur sortie de l'Epitaph pour leur porter un message qui les convie à une nouvelle réunion à la "table du fond" pour les payer et évoquer une possible future coopération...

Une fois au saloon, Harris les félicite, les paye, et leur dit qu'il va garder un œil sur eux. S'il voit que les personnages prennent une part active dans la défense de l'ouest, il est possible qu'il revienne vers eux et leur parle de ce qui se trame vraiment dans l'ouest et de son mentor, Coot Jenkins...

FIN DU SCENARIO - Ajout du premier jeton de légende au pot suite à la victoire contre le chupakabra