

Crow town

Résumé :

Scénario d'enquête-ambiance dans une petite ville du Wyoming avec une fin assez violente.

Les Personnages joueurs peuvent être quelconque, ils viennent d'arriver en ville peu de temps avant le début du scénario et vont se trouver mêler à l'aventure de la ville.

Le scénario comprend les parties suivantes :

- l'histoire de la ville
- sa situation actuelle et un plan grossier de celle-ci.
- un calendrier des événements qui dépendra évidemment des actions des PJs
- une description des PNJs principaux.

1- Histoire de la ville :

Crow town est une ville récente (moins de 10 ans) qui doit son nom à une colonie de corbeaux qui niche sur les falaises proches de la ville ; ces braves volatiles n'ont rien à voir avec l'histoire. Il y a près de 4 ans, une série de meurtres sanglants a effrayé la ville. Le shérif, homme très respecté dans la ville, combattit les abominations mais il fut abattu par celles-ci dans la grande rue sous le regard des habitants (dont le shérif adjoint Tom Barney). Depuis (il y a 3,2 et 1 an), à l'anniversaire de cet événement, une série de meurtres ou d'actes horribles est de nouveau perpétrée. A chaque fois le shérif revient et se bat à nouveau contre ces horreurs. Les habitants de la ville, en particulier Tom Barney, sont persuadés que le shérif veut se venger de leur lâcheté et ils pensent que les horreurs se poursuivront tant qu'ils n'auront pas calmé l'âme du shérif. Le révérend Clamsey a eu une idée pour cela : lui sacrifier quelqu'un. Et il a trouvé une victime toute désignée : Etta James. Il essaye de monter la population contre elle. Quand les horreurs commenceront, (dans les jours qui suivront le début du scénario) il désignera celle-ci comme coupable et la livrera à la vindicte populaire. En fait les abominations ont trouvé plus judicieux pour établir la terreur de ne frapper que une fois par an. Le shérif (en fait un déterré) veut aider ses compatriotes et revient dans sa ville pour lutter contre les horreurs, ne comprenant pas qu'il aide ainsi les abominations à établir un règne de terreur. Il se battra contre le révérend pour l'empêcher de faire lyncher Etta James.

2 - Situation de la ville :

Crow Town est une petite ville du Wyoming au pied des montagnes rocheuses. La région est particulièrement désertique mais Crow town reçoit plusieurs ruisseaux des montagnes ce qui en fait un centre relativement important. Une compagnie ferroviaire a décidé d'installer une gare à Crow town. Les Pjs peuvent avoir été engagés par la compagnie pour préparer la ville à l'accueillir.

La vraie fortune de Crow town date d'il y a seulement 6 mois : la découverte d'or dans les montagnes proches (mine, paillettes et pépites dans les ruisseaux) par Claude Winson. Depuis les habitants se groupent en 2 parties : ceux d'avant qui craignent le retour des horreurs et les nouveaux arrivants dont les Pjs.

3- Plan de la ville :

- 1 : Banque
- 2 : Bureau du shérif ; prison
- 3 : Saloon
- 4 : Magasin généraliste
- 5 : pension de famille (veuve Fermond)
- 6 : temple batiste
- 7 : école / salle de réunion
- 8 : maison de Claude Wilson

4- calendrier des événements

J = 0 : Dimanche ; Le révérend a fait un sermon bizarre parlant de l'apocalypse prochaine et des trompettes des cavaliers de l'apocalypse. Il fit alors clairement référence à la guitare et à ses joueurs comme des envoyés du diable. Seule Etta James est connu pour jouer de la guitare en ville; Elle est aussi connu pour sa non assiduité à l'église. Les "anciens" de la ville (i.e. ceux qui y sont depuis plus de 6 mois semblent inquiets et tendus).

J+1 : Claude Wintson parle beaucoup. Il veut se faire élire maire et faire élire un nouveau shérif à la place de Tom. Ca ne semble pas plaire à ni au maire actuel ni à la majorité des anciens qui semblent plaindre Tom plus que de se plaindre de lui. A une réunion des dames de charité de la ville, le révérend fait une nouvelle attaque contre Etta James.

J+2 : matin : un employé du chantier de la gare est retrouvé sauvagement assassiné.

Les anciens semblent de plus en plus inquiets et Tom Clamsey de plus en plus saoul. Au détour des conversations on les entend parler du "shérif". Il ne semble pas qu'il parle de Tom.

Soir : une jeune fille est retrouvée morte vidée de son sang.

Le révérend accuse publiquement Etta James d'être responsable de ses crimes. Etta James est choquée et l'insulte.

J+3 : 3 prospecteurs sont retrouvés morts. L'ambiance devient de plus en plus lourde. CW veut absolument qu'on remplace Tom. Le révérend obtient de plus en plus de soutien de la population dans sa croisade anti-Etta.

2 autres meurtres dans la journée dont un garçon de 10 ans qui avait fait l'école buissonnière.

Si les PJ vont dans la campagne ils peuvent apercevoir un cavalier solitaire qui semble éviter le contact.

Le soir, alors que Etta James rentre au saloon, plusieurs prospecteurs la prennent à partie; John Slate, le barman sort son shotgun pour éviter la bagarre mais en vain. Prévenu, Tom arrive et arrête Etta James. Durant la nuit, des meurtres horribles et nombreux sont commis; Les témoignages de personnes ayant vu les monstres se multiplient. Excitée par le révérend, la foule prend la prison d'assaut pour lyncher Etta James et ce d'autant plus que les monstres sont nombreux.

Tom fait face à la foule mais est effrayé.

C'est durant cette nuit qu'arrive le "shérif". Il essaye de calmer la foule et de les faire se tourner contre les monstres plutôt que contre une femme innocente. Claude Wilson défie le shérif dans un duel. Celui-ci, peiné, dégaine si vite que s'en est surnaturel. Il se contente de blesser CW. Il essayera au maximum de protéger Etta sans blesser personne.

Une bataille rangée avec 3 groupes se produit :

- Le shérif, Tom, Etta, John et la veuve Fermond sont dans la prison (au départ du moins).

- Le reste de la population (en fait une cinquantaine de prospecteurs et aventuriers à moitié saouls) attaquent celle-ci. La majorité de la population est en fait caché dans les maisons.

- Les monstres : ils profitent de la confusion pour attaquer tout ce qui bouge.

La foule pourra changer d'avis si elle se rend compte que Etta tire plus souvent sur les monstres que sur eux. Le fait que les monstres semblent pouvoir mourir les déconcertent. Seul le révérend les pousse toujours à l'attaque. Son décès changerait la face du combat.

Que les Pj choisissent leur camp.

Quelques PNJ

Le shérif : ancien shérif, fondateur de Crowtown ; "mort" durant la première attaque des monstres ; revient tous les ans pour lutter contre le retour des horreurs ; dans d'autres périodes de l'année il est plus éloigné de la ville. (Rapidité 4d12+4 ->dégainer 5d12+4 ;dextérité 4d12 -> tirer (pistolet) 5d12 ; ventiler et recharge rapide 3d12) ; ambidextre ; 2 colts peacemaker .45 (6 coups, vitesse 2 ; cdt 1 ; portée 10 dom 3d6)

Tom Barney (shérif actuel) : Ancien adjoint du "shérif" ; ne s'est jamais pardonné sa lâcheté lors de la première attaque des monstres ; il est persuadé que le shérif revient pour se venger et il a peur ; boit beaucoup de mauvais whisky ; a la sympathie des "anciens" de la ville ; honnête et soucieux de la justice (charisme 3d10 dans l'état normal ; 2d8 quand il est saoul -> autorité 4d10/8 Intimider 4d10/8 ; dextérité 4d12/3d10 : tirer (pistolet) 4d12/d10 (fusil) 5d12/d10 recharge rapide 3d12/10 ; rapidité 3d8/6 ; force 3d10 ; agilité 4d10/d8 -> combat 4d8/10 équitation 3d8/10) ; 1 peacemaker .45 ; 1 winchester 44-40 (15 coups ; vit 2 ; CDT 1 portée 20 ; dom 4d8)

Révérend Clamsey : révérend de la ville (baptiste) ; devient de plus en plus aigri avec le temps ; est persuadé que les monstres sont une épreuve que Dieu lui envoie et qu'il doit la résoudre ; a pris en grippe Etta James (une femme noire, non pratiquante, habillé en homme et jouant de la musique ca fait au moins cinq raisons de ne pas l'aimer) ; dans son délire il la rend responsable des malheurs de la ville et l'accuse publiquement dans ses sermons ; si elle en réchappe le révérend se rendra compte de l'horreur qu'il a provoqué et deviendra beaucoup plus charitable après toutefois une rencontre avec ses supérieurs (cha 4d10-> Eloquence 5d10 persuader 4d10 ; âme 3d8 ; foi 4d8)

Etta James : jeune femme récemment arrivée en ville ; pas du tout traditionnelle ; fille d'esclaves évadés, elle est né libre et elle y tient ; non-croyante, musicienne très douée ; (cha 4d10 -> spectacle (musique) 5d10 ; dextérité 3d8 -> tirer (pistolet) 3d8 ; rapidité 2d10)

Claude Wilson : celui par qui la richesse est arrivée ; il a découvert le premier filon d'or dans les montagnes et s'est beaucoup enrichi depuis ; orgueilleux, il passe une grand part de son temps au saloon à jouer aux cartes et à refaire le monde ; pense que Tom est un minable et qu'il faudrait le

remplacer par quelqu'un de mieux : lui ; c'est un lâche qui soutiendra le révérend dans sa croisade contre Etta James tant qu'il aura la population derrière lui.

(Jeux 4d8 ; persuasion 3d6 ; tirer (pistolet) 3d6 ; force 4d10)

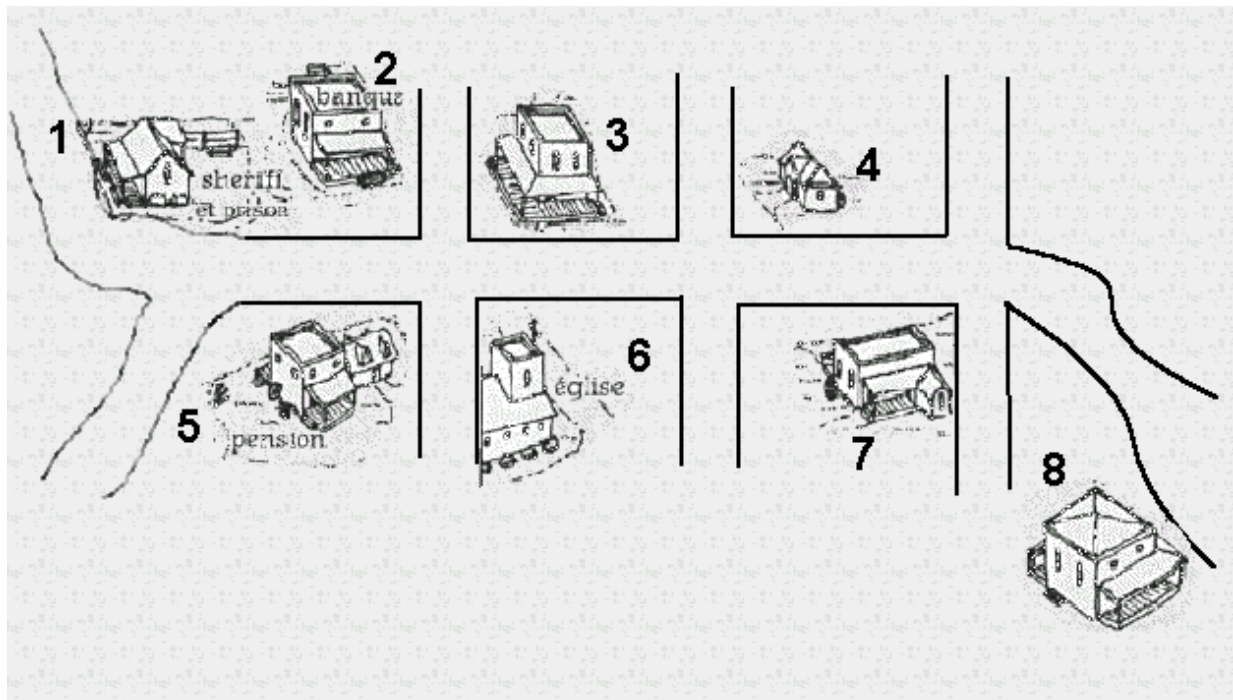
La veuve Fermond : brave femme ; propriétaire de la pension de famille ; considère ses locataires comme ses enfants ; a particulièrement pris Etta James en affection ; très bonne cuisinière ; (connaissance 4d8 ; âme 3d12 ; dextérité 3d6)

John Slate : propriétaire et barman du saloon ; toujours "cool" ; fume toujours un cigare ; rien ne semble l'étonner ; discute facilement avec tous les clients ; possède 2 whiskies (un pour les clients 0.10\$ le verre et un pour les amis 0.15 \$ le verre mais bien meilleur) ; la bière est acceptable (quoique pas assez fraîche au goût de John) ; possède un shotgun sous son comptoir. (Physique 2d6 ; mental 2d6 rapidité 2d8 shotgun 3d6 charisme 3d8 scruter 3d8)

Les monstres :

Les monstres responsables des massacres sont des espèces de gorilles carnivores à la gueule immense et garnie de dents longues et acérées. Ils sont assez stupides mais sont contrôlés par un manitou (qui n'intervient pas dans l'histoire) qui gère les massacres annuels.

Mental 2d4 ; physique 4d10 ; combat bagarre 5d12 ; esquiver 3d12 ; morsure : dégâts 1d12+3d6 ; taille 8 (40 points de coups). Terreur 10.



LICENCE D'UTILISATION

1. Ce texte et les illustrations qu'il contient sont distribués «tels quels» et sans garanties aucune en ce qui concerne sa valeur marchande ou n'importe quelle autre garantie à la fois expressément dite ou suggérée. En particulier, aucune garantie n'est donnée concernant l'adéquation du produit avec les attentes de l'utilisateur.
2. Toute responsabilité du revendeur se limitera exclusivement au remplacement du produit s'il s'avère défectueux.
3. Les concepteurs de ce document se réservent le droit de ne distribuer en version sharegame qu'un document incomplet, éventuellement complété après inscription. Ce même document peut être révisé à tout moment.
4. Aucun ajout, aucune modification ne doivent être fait aux textes ainsi distribués sans accord écrit préalable.
5. Vous êtes en droit de distribuer des copies de ce document à qui vous voulez, sans charge aucune, à condition qu'il s'agisse de l'intégralité du présent document, dans sa version sharegame, y compris cette licence. Vous n'avez en aucun cas le droit d'exiger pour cette redistribution un paiement ou une donation. Toute utilisation à des fins commerciales est interdite sauf autorisation écrite.