

500 RIFLES



Par Géronimo

INTRODUCTION

Résumé

En quelques mots, il s'agira pour le posse d'aider une jeune et jolie jeune femme à récupérer de l'argent que lui doit un révolutionnaire mexicain.

Préambule au scénario

Ce scénario est prévu pour un petit groupe de joueurs. Il serait souhaitable que plusieurs d'entre eux sachent manier correctement une arme à feu. Cela peut également être un plus si leur gang contient un ancien légionnaire ou un révolutionnaire mexicain.

Le niveau des personnages est indifférent. Adaptez la puissance des PNJs à celle des joueurs.

Introduction du scénario

Notre histoire débute en Mars 1873 lorsque June Cummings, une prostituée de Dodge City rachète 500 fusils Enfield avec 10 boîtes de cartouches par fusil à un ancien officier sudiste pour la coquette somme de \$20 000 qu'elle a économisé en 10 ans de travail. Mais cet officier n'a pris aucun risque. En effet, ces armes devaient être détruites car elles avaient un défaut de fabrication. Il les a simplement détournées avant leur destruction.

Ensuite, avec son chariot rempli, elle se rend à Chihuahua, au Mexique, pour demandé l'aide d'un ancien client à elle nommé Dodge Mac Allan, aussi surnommé Mac Dog, qui y tient une cantina. Ce

dernier accepte de servir d'intermédiaire entre elle et le général révolutionnaire Juarez. Toutefois, Mc Allan s'aperçoit très rapidement que les fusils sont bons pour la réforme. Il décide de tenter le coup quand même.

Mac Dog demande alors à ses clients de rapporter aux partisans de Juarez qu'il a 500 fusils Enfield à vendre.

Il obtient rapidement une réponse. Juarez accepte son offre. Il envoie l'un de ses officiers de confiance, El General Cojones et une cinquantaine de ses hommes aux ruines d'Astocaretepelt avec les \$50 000 (\$70 par fusil + \$30 pour 10 boîtes de munitions) du paiement.

Malin, Mac Dog retire toutes les culasses des fusils et les range dans une caisse de munitions. Il se rend ensuite dans l'ancienne ville aztèque avec une journée d'avance sur l'heure du rendez-vous. Il enterre alors la caisse sous la statue d'As'tocar, l'ancien roi de la cité.

Quand Cojones arrive et qu'il voit le gringo seul avec le chariot chargé de caisses, son esprit ne fait qu'un tour, il ordonne à son lieutenant : Cortepico d'abattre immédiatement le yankee. Cortepico obéit et Mac Dog rejoint les Terres de Chasse. Cojones veut en effet garder le pognon pour lui.

En ouvrant les caisses et en essayant les armes, ils s'aperçoivent alors que les fusils n'ont pas de culasses et qu'ils se sont fait avoir. Cojones accuse alors Cortepico d'avoir tiré trop vite et le charge de retrouver rapidement les culasses. Pour cela, Cortepico ramène le corps de Mc Allan à Chihuahua et essaie de savoir si quelqu'un sait où se trouvent

les pièces manquantes. Il finit par apprendre que Mac Dog avait un associé qui ne devrait pas tarder à arriver (il s'agit de l'un des PJs, mais ce n'est pas son associé, mais son héritier). Il décide alors de patienter pour interroger ce gringo.

Les personnages débarquent alors dans ce panier de crabes.

Introduction des joueurs

Pour ce faire, vous avez plusieurs solutions :

Si l'un des PJs a tiré un joker suivi d'un roi noir lors de la création de son personnage, il a tout simplement hérité de la cantina.

Sinon, choisissez l'un des personnages (de préférence un pistolero ou un desperado) qui héritera alors de la cantina, dont la valeur avoisine tout de même les \$2 000. Il lui suffit de se rendre à Chihuahua pour la revendre et toucher un peu d'argent facile.

Quelle que soit la solution, le PJ sera un ami du défunt Dodge Mac Allan, ils auront fait quelques coups ensemble et il devrait être affligé d'apprendre la mort de son ancien coéquipier. Connaître les raisons de sa mort devrait donner une raison supplémentaire aux personnages pour se rendre à Chihuahua.

Ils apprendront la nouvelle grâce à un télégramme envoyé par l'avoué de la grande ville, voisine de Chihuahua.

CHAPTER I : INHERITANCE UNFAVORABLE

Acte 1 : Go to Chihuahua

Le voyage devrait se dérouler à peu près tranquillement, à l'exception des événements décrits dans les deux épisodes ci-dessous. Libre à vous d'ajouter d'autres rencontres de votre cru si vous le souhaitez.

Episode 1 : Frontier-Station

Le seul endroit pour passer le Rio Grande et gagner le Mexique dans la région où se trouve les PJs est le pont Coleridge.

En y arrivant, les PJs s'aperçoivent rapidement qu'il n'y a pas l'air d'y avoir beaucoup de monde de vivant.

En se rapprochant, les PJs peuvent voir que l'on trouve des cadavres de soldats des CSA et de soldats français et mexicains en poste à ce point essentiel de la frontière Mexique-CSA.

Si les PJs fouillent cet endroit, ils finissent par tomber sur un soldat mexicain encore en vie, mais pas pour longtemps, son bide est grand ouvert sur le spectacle de ses battements de cœur. S'ils s'approchent, le mex leur dit alors : « c'est el Ejercito de los Muertos, El General Santa-Anna... » et il meurt dans un dernier rôle.

Si tes PJs sont des charognards, ils pourront récupérer \$47 CSA, 57 pesos, 5 fusils Enfield et 4 fusils à répétition Henry.

S'ils sont un peu plus humains, peut-être penseront-ils à les enterrer.

Un jet de **Pister Fastoche (3)** permettra de se rendre compte que les agresseurs venaient du Mexique et y sont retournés.

Episode 2 : Pretty Paint

Le voyage se passera ensuite très tranquillement même si les personnages sont très nerveux après ce qu'ils ont vu au poste frontière.

C'est en arrivant dans un canyon à environ deux jours de Chihuahua qu'un nouvel événement va les frapper.

Les personnages doivent effectuer un jet de **Perception incroyable (11)** afin de s'apercevoir que quelque chose cloche.

S'ils le réussissent, ils pourront remarquer qu'une dizaine de fusils sont pointés sur eux depuis des rochers situés sur les bords du canyon. S'ils le ratent, ils ne remarqueront rien du tout.

Un militaire (à sa tenue, ça se voit) sort alors la tête de derrière et crie « Halte-là ! Arrêtez-vous ! ». Un jet de **Carrière : militaire faisable (5)** permettra de reconnaître un légionnaire français. « Messieurs, veuillez contourner ce canyon en passant par le sentier qui grimpe sur la droite s'il vous plaît. »

Si les personnages demande pourquoi, il leur sera répondu que le colonel est en train de peindre cette vallée et qu'il ne veut personne dessus pour ne pas dénaturer sa peinture.

En arrivant au-dessus du sentier, les personnages tombent sur une véritable armée : un bon millier d'hommes avec chariots, canons et tout ce qu'il faut. Un homme, que tout désigne comme un officier, est en train de peindre la vallée à l'abri sous une sorte de grand parasol.

« Messieurs, Colonel Philippe Gerfaut de Rochebois, pour vous servir. Quel bon vent vous amène dans cette partie désolée du Mexique ? »

Des personnages bien élevés devraient se présenter. Si ce sont d'odieux texans, un ou deux coups de crosses de

fusil de légionnaires respectueux de l'art de l'étiquette devraient le leur rappeler.

« Connaissez-vous El General Cojones ? Etes-vous là pour lui venir en aide ? » questionne le colonel pendant qu'il continue sa peinture.

Après qu'il soit sur que les personnages ne sont pas là pour Cojones, le colonel les laisse partir.

Primes

Pour avoir compris qui était responsable du massacre de Coleridge.

1 point
pour s'être bien comporter avec le colonel Gerfaut

1 point

Acte 2 : Chihuahua Pearl

Chihuahua est un lieu de perdition pour déserteurs des deux armées américaines et autres desperados du nord du Rio Grande. Tous viennent dépenser leurs dollars mal acquis dans ce bouge mexicain. Les cantinas voisinent les bordels et font fassent aux fumeries d'opium et salles de jeu. Un homme entreprenant est tout à fait capable de faire fortune dans une ville comme celle-ci, Mac Dog avait du flair.

Episode 1 : Hour of the Nap

Mais les personnages arrivent au mauvais moment, il est une heure de l'après-midi, tout le monde fait la sieste. Faites leur alors faire un jet de **Perception Faisable (5)**, ils remarqueront alors un péon qui essaie de se cacher au coin d'un bâtiment en les observant.

S'ils l'abordent ou lui font voir qu'ils l'ont remarqué, Marco s'approche. Les personnages pourront alors s'apercevoir qu'ils sont tombés sur un bossu. S'ils lui demandent où se trouve la cantina Mac

Dog, il pourra les y emmener contre un « pauvre petit dollar américain ». Celle-ci est fermée, mais Marco leur dit alors que c'est le padre Manillo qui a les clés et qu'il veut bien les mener à lui contre « le petit frère du dollar qui se sent si seul au fond de sa poche ».

Marco les emmène alors au cimetière où le curé est en train d'enterrer leur ami Dodge Mac Allan.

El Padre est en train de faire un discours sur les âmes en perdition comme celle de Mac Allan. Deux femmes assistent également à l'enterrement : une mexicaine qui semble être une femme de péon et une gringa à la peau de crème, aux cheveux auburn et aux grands yeux bleus vêtue d'une robe noire, à l'abri sous une ombrelle en train de pleurer en se frottant les yeux avec son mouchoir.

Une fois l'enterrement terminé, le padre remettra les clés de la cantina à l'héritier de Mac Dog. L'américaine se présentera alors, elle s'appelle June Awlison, journaliste au Times de New-York. Si les personnages lui demandent la raison de sa présence dans un trou comme Chihuahua, elle leur répond : « Je suis venue à Chihuahua pour interviewer le général Cojones, que mister Mac Allan devait me faire rencontrer. C'est avec une grande tristesse que j'ai appris son décès. Comme il n'avait pas été enterré correctement, j'ai alors offert une prime à ce bon prêtre pour que monsieur Mac Allan repose dignement. Comme vous êtes l'héritier de ce gentilhomme, peut-être pourriez-vous m'aidez à rencontre le général ? ».

Quelle que soit la réponse des personnages, elle demandera ensuite à dormir à la cantina, qui semble l'établissement le plus correct de la ville.

En ouvrant la porte de la cantina, faites faire un test de **Perception faisable (5)** aux personnages. S'il le réussisse, ils entendent du bruit qui provient de l'arrière-salle. Il s'agit de Marco, qui semble prendre un baluchon dans une grande malle. Si les personnages lui demandent ce qu'il fait, il répond qu'il récupère ses affaires maintenant que Mac Dog est mort. Marco travaillait pour Mac Allan, il tenait le bar, entretenait l'établissement avec Maria Suares, la femme de chambre, préparait les bains... Lorsque Marco se met à parler de bain,

June fait alors remarquer qu'elle en prendrait bien un. Elle demande alors à Marco de le lui préparer. Ce dernier demande à l'héritier s'il reprend son travail. Les personnages n'ayant sans doute aucune expérience de la tenue d'une cantina devraient accepter son offre, d'autant que son salaire (\$10 par semaine) n'est pas très élevé.

S'ils l'engagent, Marco leur dit alors que Mac Dog a laissé autre chose que la cantina en héritage : son flingue. Marco va le chercher. Il ramène alors le Le Mat modifié qui a fait la réputation de pistolero de Mac Dog.

Episode 2 : Pierce-Ear

C'est à ce moment de grande joie pour l'héritier de Mac Dog, que Cortepico va choisir pour faire son entrée.

Pendant que les personnages admirent la qualité du Le Mat, la porte d'entrée de la cantina est défoncée et une dizaine de mexicains dépenaillés, sales et suants s'engouffrent dans la salle principale.

Die-Heart, le Le Mat de Mac Dog

Cette arme surprenante est équipée d'un canon de shotgun calibre 16, monté juste en dessous du canon du pistolet. Un mécanisme permet de passer du mode pistolet au mode shotgun, ce qui fait qu'il est impossible d'utiliser les deux au cours de la même action (actionner le mécanisme ne fait pas perdre de temps). Ce modèle tire des balles métalliques.

Cette arme a subi de nombreuses modifications : tout d'abord c'est une arme de qualité, dont le calibre est passé de .40 à .45, au canon raccourci, convertie en arme à double action, avec un cran pour le barillet, une détente réglée, une hausse, un levier type Winchester à la place du pontet classique et un mécanisme d'éjection des balles. De plus, son allure a également été modifiée, sa crosse est en ivoire, le métal est recouvert d'une peinture mate et de dessins ciselés représentant les constellations stellaires. Le nom de ce flingue exceptionnel est gravé sur la crosse : Die-Heart.

Voici ses caractéristiques techniques :

	Pistolet	Shotgun
Calibre	.45	16
Coups	9	1
Vitesse	1	2
CDT	1	1
Cam.	1	-
Dégâts	3d6	2d6+3d6
Dégainer	-1	-
Portée	5	5
Année	1876	1876
Tirer	+2	+2
Dégainer	+1	+1
Notes	DA	

Peut être utilisé pour effectuer la manœuvre du fusil à une main.

Peut se charger comme un barillet amovible.

+1 au jet de Tirer au-delà de 50m quand son utilisateur vise.

Le flingue est accompagné d'un holster type hollywoodien, décoré à l'espagnol, version rapide et graissé, ce qui donne un bonus de +4 en dégainer à son utilisateur.

« Buenos Dias, señores, como esta ? Yé souis Cortepico, el lieutenant d'El General Cojones, y'aimerais parler avec l'associé de Mac Allan. Lequel de vous est donc (Mettez ici le nom de l'heureux héritier) ? » En supposant que l'héritier agit courageusement en se présentant, Cortepico lui demandera alors où se trouve la deuxième moitié de la livraison. Devant l'absence de réaction du personnage, il s'approche de lui, lui envoie un coup de poing dans le visage qui le projette au sol, puis lui saute dessus et déchire sa chemise. Il demande ensuite à Hermanillo, l'un de ses hommes, de lui passer une bouteille de Tequila, du citron et du sel. Les autres PJs ne devraient pas réagir, en effet, ils sont tout de même sous la menace d'une dizaine de fusils. S'ils réagissent, blessés en un gravement afin de bien leur faire comprendre qu'ils n'ont pas la maîtrise de la situation.

« Bon, puisque tu ne veux pas parler, je vais être obligé d'employer les grands moyens. » Cortepico casse alors la bouteille et passe le tesson sur la poitrine du personnage (il encaisse une blessure légère aux tripes et 1d8 points de Souffle), ensuite, il prend le citron, le découpe et fait tomber des gouttes de jus dans la plaie (1d6 points de Souffle). Après cela, il prend la salière et en répartie dans la

lèvre de la plaie (2d6 points de Souffle).
« Tou es décidé à parler maintenant ? »

BOUM ! Une partie de la cantina vient d'exploser. Un mexicain se précipite en courant dans la salle en criant : « Los Franceses ! Ils attaquent ! ». Cortepico et ses hommes s'enfuient alors le plus rapidement possible. Les boulets de canon continuent à pleuvoir sur Chihuahua et la cantina. Jusqu'au moment où une bonne partie du plafond descend d'un étage avec la belle June dans son bain ! « Fermez la bouche et arrêtez de baver ! Passez-moi une serviette, bande de goujats ! » Espérons que les PJs soient assez gentils pour accéder à la demande de cette charmante personne.

Le bombardement s'arrête alors. Quelques minutes plus tard, le colonel Gerfaut entre dans la cantina. « Rebonjour, Messieurs... Serais-je victime d'une hallucination ? ne dirait-on pas une sirène ? Mademoiselle, colonel

Gerfaut, pour vous servir. » annonce le colonel en faisant une révérence devant Miss Awlison dont la serviette cache difficilement les atouts. La demoiselle en question semble charmée par les manières du français. « Mademoiselle, ayant malencontreusement détruit votre hôtel, je me dois de vous proposer l'hospitalité de mon camp militaire. Accepteriez-vous un dîner avec un officier que quatre années de campagne militaire dans ce désert mexicain ont rendu très fruste ? ». « Ce sera un plaisir de quitter ce trou à rat, colonel. » « Appelez-moi Philippe... » Les personnages ont envie de vomir devant tant de ronds de jambe et de commentaires mielleux. Elle ramasse ensuite ses affaires, va se changer dans une pièce encore intacte et part au bras du colonel.

Les personnages n'ont plus qu'à constater les dégâts, il y en a au moins pour \$500 pour retaper la cantina et la remettre en état de fonctionnement.

Marco propose d'attaquer lui-même les travaux les plus urgents. Alors que les personnages doivent dormir dans les ruines, du bruit se fait entendre à l'entrée de la porte. Espérons que les personnages ne sont pas trop nerveux de la gâchette, car il s'agit de June qui revient coucher à la cantina. Elle s'explique alors : « ce colonel n'était qu'un porc. Tout ce qu'il voulait, c'était me mettre dans son lit ! Et en plus, il a la syphilis ! Messieurs, bonsoir, je regagne ma chambre ! ».

Primes

Les PJs embauchent Marco et le font parler du Le Mat.

1 point

Les PJs font la connaissance de June Awlison.

1 point

Le PJ subit la torture de Cortepico.

1 point

CHAPTER II : ONE INTERVIEW, MISTER COJONES ?

Acte 1 : Cortepico and the Death

Episode 1 : une jeune femme dans le besoin

Après cette première journée à Chihuahua très agitée, la seconde s'annonce plus tranquille. Sauf que...

June Awlison propose alors aux personnages de l'aider à retrouver El General Cojones pour qu'elle puisse faire son interview. Si aucun des personnages n'a été vaincu par son charme, elle sera prête à proposer \$70 (payables après) par personne. Si les personnages sont vraiment vénaux, ils pourront obtenir \$80 après une âpre négociation.

Marco annoncera alors aux PJs qu'il sait où se trouve Cojones et ses hommes, ils se cachent dans le nord de la Sierra Madre, mais il ne sait pas exactement où.

Episode 2 : Cortepico's Revenge

Alors que les personnages ont déjà fait une journée de cheval sous un soleil de plomb dans le grand nulle part mexicain, ils entendent un coup de feu. Un jet de **carrière : armurier ou pistolero** permettront d'avoir les renseignements suivants : à 3, c'est un pistolet, le coup vient de l'Est ; à 5, le coup de feu a été tiré à moins de 5 km ; à 7, aux vues de la résonance, celui qui a tiré se trouve proche d'un grand bâtiment ou d'une falaise, il ne peut donc s'agir que de la mission en ruine que l'on voit à l'Est ; à 9, c'est un pistolet double action et la coup a été tiré à bout portant ; à 11, c'est un Colt Army .44.

S'ils se rendent à la mission, ils verront rapidement un homme sérieusement blessé en train de se saouler à la tequila sur les marches de l'Eglise de la mission. Son sang s'étale sur l'escalier.

En se rapprochant, les personnages reconnaissent Cortepico, une

balle dans l'abdomen et le visage tuméfié. Il parle tout seul en tenant un anneau dans sa main droite. « Finalement, Mac Dog, c'est toi qui m'a eu. Même dans la tombe, t'as été capable de me descendre. J'espère que je pourrai en faire autant avec El General... Tiens, l'associé, on vient m'achever ? »

« Mais avant que tu ne me descendes, laisse-moi te raconter une petite histoire très édifiante : ton pote, Mac Allan avait contacté le général Juarez pour lui dire qu'il avait 500 fusils Enfield de l'armée confédérée à lui revendre. Ce dernier a alors envoyé Cojones pour discuter. Tout le monde s'entendait alors sur un prix de \$100 l'unité (70 pour le fusil et 30 pour 10 boîtes de 50 cartouches) soit la coquette somme de \$50 000.

Juarez a alors donné l'argent à Cojones pour qu'il effectue la transaction. Mac Allan et Cojones avaient rendez-vous dans les ruines de la ville aztèque d'Astocaretepelt (la cité du roi As'tocar). Mac Allan était arrivé en avance et nous attendait (Cojones, moi et 200 partisans). Voyant que Mac Allan était venu seul avec tous les fusils, Cojones

me demanda de l'abattre, ce que je m'évertuai à exécuter rapidement.

Malheureusement, Mac Dog avait été plus malin, il avait retiré les culasses des fusils afin de les rendre inutilisables. Cet enfoiré nous avait bien roulés. Le général m'accusa alors d'avoir tué Mac Allan trop vite et m'ordonna de retrouver ces foutues culasses ; et c'est là qu'on s'est rencontré. Si vous cherchez Cojones, il est à Astocaretepelt, en train de chercher les culasses, partout dans la ville...

Pour me liquider, fais moi une fleur, je vois que tu portes le flingue de Mac Dog, utilise le pour me faire exploser la cabeza, puisque c'est lui qui a finalement eu ma peau de salopard, s'il te plaît. »

Quand le personnage appuiera sur la gâchette, le chien se rabat mais le coup ne part pas. Si les personnages regardent la douille, ils verront que celle-ci contient un morceau de papier. Sur celui-ci, Mad Dog a écrit :

Les culasses sont sous le cul de l'as. Tocard.

Libre ensuite aux personnages d'achever ou non cette ordure de Cortepico. Il est temps de reprendre ensuite la route... direction Astocaretepelt.

Primes

Si les personnages aident gracieusement Miss Awlison.

1 point

Si les personnages obtiennent la confession de Cortepico.

2 points

Acte 2 : Astocaretepelt Battle

Episode 1 : Meeting with El general

Lorsque les personnages approchent d'Astocaretepelt, faites leur faire un jet de **Perception incroyable (11)**. Une dizaine de partisans de Cojones leur tombent alors dessus, armes au point en leur demandant de déposer les leurs et de les suivre au camp d'El General.

Leur arrivée au camp des partisans provoque de véritables hurlements de joie

(Miss Awlison est vraiment très mignonne !). Un homme très costaud au crâne chauve et avec une grosse moustache très fournie les attend devant la tente de commandement. Il s'agit de Cojones. Une discussion entre les PJs, Cojones et June devrait s'en suivre et El General sera très heureux d'apprendre que sa cause intéresse un journal yankee. Il invite alors Miss Awlison à dîner pour pouvoir être interviewer tranquillement. June accepte l'invitation.

Episode 2 : Rendez-vous galant

Au cours du dîner, Cojones fait boire de la tequila à June, qui, rapidement, ne semble pas le supporter. Quand elle lui semble assez saoule, il l'invite à faire une promenade afin de lui montrer quelque chose. Il ordonne à sa garde personnelle de ne pas le suivre. Un personnage amoureux de Miss Awlison devrait avoir pensé à la suivre pour lui éviter des problèmes avec El General.

Arrivé près d'une pyramide aztèque, Cojones s'approche de June et essaie de l'embrasser. Cette dernière sort alors un Derringer Remington Eliott de sa manche et l'appuie sur les fameuses cojones du général. Elle se met alors à lui raconter une petite histoire : « en fait, mon cher, je ne m'appelle pas June Awlison, mais June Cummings et je gagnais ma vie à Dodge City en vendant mes charmes aux cow-boys. J'avais réussi à mettre un peu d'argent de côté, \$20 000 en fait, qui m'ont servi à racheter 500 fusils Enfield à un ancien officier sudiste. Je voulais ensuite les revendre au Mexique et utiliser mon bénéfice pour me mettre à la retraite. Pour m'aider, j'ai contacté un ancien client à moi devenu tenancier d'une cantina et qui avait le béguin pour moi, tu le connais bien, il s'appelait Dodge Mac Allan. Il accepta de me servir d'intermédiaire avec Juarez. La suite, tu la connais, gros porc. Maintenant, je ne plaisante plus, je veux mes \$50 000 ou je t'explode les cojones dont tu es si fier ! »

Mais El General, qui n'est plus un bleu, réussit en deux ou trois mouvements à maîtriser June, non sans qu'un coup de feu est été tiré. Sa garde arrive alors au triple galop. Cojones lui demande d'arrêter les personnages rapidement. Bloqués à Astocaretepelt, les PJs devraient se faire rapidement prendre (à moins que vous n'ayez envie d'organiser une petite

poursuite dans les ruines aztèques ?) aux vues du nombre de partisans (plus de 200 hommes) présents dans les ruines. Les personnages et June se retrouvent alors saucissonnés et pendus la tête en bas à la branche basse d'un arbre. « Je vous laisse la nuit pour réfléchir et me dire où se trouvent les culasses. » leur annonce Cojones avant de rejoindre sa tente pour passer le reste de la nuit tranquille (environ cinq heures).

Episode 3 : La charge de la légion (on est pas à Camerone, ici !)

A huit heures le lendemain matin, Cojones s'approche des personnages, un sabre de cavalerie à la main. « Messieurs, la pute, à table ! ».

C'est le moment que choisi une sentinelle affolée pour débouler devant le chef mexicain pour lui dire : « Los Franceses, ils arrivent ! La légion arrive ! ». énérvé, affolé, Cojones se retourne vers les personnages et menace de tous les descendre immédiatement s'ils ne lui donnent pas le lieu de la planque des culasses.

June prend alors la parole : « O.K., je te le dis, mais seulement contre notre liberté et les \$50 000 qui me reviennent. Et réfléchis pas trop longtemps, les français seront bientôt là ! ». Cojones lève alors son sabre pour frapper la demoiselle quand l'un des partisans de Cojones sort du groupe qui les entouraient : « Los Gringos... General, ils ont raison, on a pas le temps, les français arrivent ; en plus, ce n'est pas votre argent, mais celui de Juarez ! ».

Cojones se retourne et décapite son homme. « C'était un idiot de me parler ainsi, mais il a raison. Tonio, va me chercher les sacoches où se trouvent le fric. Roberto, détache-les et rend leur leurs armes et leurs chevaux. O.K., misters, vous avez ma parole, voici votre fric. Où sont mes culasses ? ».

Si les personnages ont compris le message de Mac Dog, laissez-les l'annoncer au général. Sinon c'est June qui prend la parole pour le lui dire : « Sous ton cul, gros lard ! ». En effet, le général vient de s'asseoir sur la statue d'As'Tocar, l'ancien roi aztèque de la ville. En soulevant la statue et en creusant quelques dizaines de centimètres, ils

finissent par tomber sur une caisse de munitions qui contient les culasses.

Cojones fait alors rapidement distribuer les culasses à ses hommes. Pendant ce temps, June s'approche discrètement des personnages et leur dit qu'il ne faut pas trop tarder avant de s'enfuir, qu'il faut se barrer avant que les mexs n'utilisent les Enfields. Elle enfourche ensuite son cheval et part au triple galop. Logiquement, les personnages devraient la suivre.

Les boulets de canons commencent à pleuvoir. « Pour la France et Maximilien, Chargez ! » s'écrie au loin le colonel Gerfaut avant de charger les positions des partisans à la tête de 600 cavaliers de la légion. Les mexs visent, appuient sur la gâchette, CLAC, la balle ne part pas !

Pendant qu'ils fuient, June s'explique : « Elle s'est également fait avoir, les armes sortaient de l'usine, c'est un fait, mais il s'agissait d'une série

défaillante qui repartait à la réforme. L'officier sudiste l'avait roulé. C'est Mac Allan qui s'en était aperçu en examinant les armes. Mais il voulait quand même tenter le coup. »

Sur le front, c'est un carnage, à un contre trois, sans fusils, les partisans de Juarez se font massacrer. Cojones et quelques-uns de ses hommes (3 pour deux personnages) se lancent alors aux trousses de nos héros.

La bataille fait rage et un boulet tombe devant les personnages en faisant exploser les maisons voisines et bloquant leur chemin de fuite. En se retournant, ils voient Cojones et ses hommes au bout de la rue. June s'écrie alors : « en haut de la pyramide, on aura un bon angle de tir. » Elle saute alors de cheval et commence à escalader les marches de la pyramide aztèque. Les personnages, s'ils sont malins, devraient suivre.

Pendant leur escalade, les mexs leurs tirent dessus mais sans vraiment

les toucher, jusqu'à ce qu'ils arrivent au sommet. June plonge en avant pour se cacher au sol. Les personnages vont sans doute faire de même. Laissez-les alors se défouler en descendant les partisans et Cojones (surtout lorsqu'ils se seront aperçus que June n'a pas plongé mais s'est écroulée après avoir pris une balle entre les omoplates. Elle décède quelques minutes après la bataille : « Shit !... si près de la fortune... ».

Primes

Les personnages se comportent bien avec le général.

1 point

Les personnages ont compris le message de Mac Dog.

2 points

Les personnages liquident Cojones.

4 points

Les personnages comprennent que leur pactole n'est qu'un leurre.

2 points

CONCLUSION

Les personnages devraient être heureux d'être sorti vivant de cette histoire avec un joli magot de \$50 000 ! Ce qu'ils ne savent pas en quittant Astocaretelt et en retournant à Chihuahua, c'est que le fric qu'ils viennent d'acquérir ne vaut rien du tout ! Il s'agit de billets de la banque de Kirtland (la banque des mormons qui a fait faillite), ils s'en apercevront en réussissant un jet **Faisable (5) en Carrière : la banque**. Et ce débarrasser d'un tel fardeau est loin d'être évident !

Page 79 dans Grisaille City : « ... Quiconque accepte un billet de la banque de Kirtland en paiement subit aussitôt le handicap de panier percé. Toutes ses entreprises financières sont vouées à l'échec, et son argent lui fond entre les mains, s'égare ou se fait voler. Comme toute bonne relique maudite, on ne se débarrasse pas comme ça de billets de Kirtland. Ils refusent de brûler, ou si tu les jette ou que tu les donnes, tu les retrouves dans ta poche la prochaine fois que tu sors ton portefeuille. Il n'y a que deux manières de s'en débarrasser. La première

consiste à acheter quelque chose avec – mais quiconque connaît un peu le Weird West refusera tes billets sur un jet d'**Astuce fastoche (3)**. Sans compter que le pauvre gars, s'il se fait avoir, risque de ne pas apprécier la plaisanterie. La deuxième solution consiste à réussir un **incroyable (11) exorcisme** (sans résistance de l'Âme), qui t'autorise enfin à jeter ces satanés billets. Libre à toi de les cacher, de les enterrer, de les couler dans l'océan, ce que tu veux ; mais tu ne peux pas les détruire. »

De quoi occuper les joueurs pour quelques autres aventures !

De plus, un personnage romantique qui est peut-être tombé amoureux de June pourrait essayer de faire sa fête à l'officier reb's qui a roulé la femme de sa vie. Un voyage à Dodge City s'imposera alors.

Quant à la cantina, à moins que les personnages ne veuillent prendre leur retraite, Marco leur propose de s'en occuper et de leur envoyer, une fois par an,

leurs bénéfices à l'endroit de leur choix. Une solution de facilité qui leur permettrait d'avoir de l'argent frais régulièrement (ainsi qu'une planque sûre au Mexique !).

Quelques problèmes avec le colonel Gerfaut (qui en aura marre de l'armée et qui sent sa fin plus proche que prévue à cause de sa maladie) peuvent également intervenir dans les prochaines aventures des PJs. Imaginez qu'ils se fassent engager pour défendre un convoi de pionniers en direction de la Californie ou un transport de Ghost Rock de City of Lost Angels à Tombstone et qu'ils se font attaquer par les légionnaires ? Largement de quoi faire une aventure pleine de rebondissements, non ? Surtout, s'il entend parlé de Gash (de City O'Gloom) et de ses améliorations, qui lui permettrait peut-être de se débarrasser de sa maladie. Il pourrait alors vouloir tenter sa chance en récupérant du fric pour tenter l'opération. et les légionnaires seront trop heureux de désertre s'ils peuvent obtenir une part du gâteau !



LE CIMETIÈRE



June Awlison, alias Cummings

June est la fille d'un petit fermier. Sa famille habitait en Californie avant le grand chambardement. Seule survivante de sa famille, elle dut se débrouiller seule. Ayant à peine seize ans, mais très jolie, elle en vint rapidement à vendre ses charmes pour s'en sortir. De bouges en bouges, elle finit par atterrir à Dodge City, où ses charmes lui permirent rapidement de mettre \$20 000 de côté et de se mettre dans la galère où elle est à Chihuahua.

Apparence : June à 32 ans est superbe, elle a des cheveux sombre, de grands yeux bleus et un corps de rêve. Elle porte, de plus, des robes correctes mais affolantes pour toute personne masculine.

PHYSIQUE : Dextérité 2d8 ; Agilité 3d8 ; Force 2d6 ; Rapidité 2d8 ; Vigueur 2d6.

Attelage 2d8 ; combat : bagarre 2d8 ; équitation 3d8 ; furtivité 4d8 ; grimper 1d8 ; tirer : pistolet 3d8.

MENTAL : Perception 3d12 ; Connaissances 2d6 ; Charisme 7d12+2 ; Astuce 3d10 ; Ame 2d8.

Connaissance de la rue 2d6 ; connaissance du Kansas 2d6 ; déguisement 4d6 ; dénicher 2d10 ; détecter 3d12 ; langue : anglais 2d6 ; persuasion 5d12+2 ; spectacle : comédie 5d12+2 ; spectacle : danse 4d12+2 ; tripes 2d8.

SOUFFLE : 14 ; **TAILLE :** 6 ; **ALLURE :** 8 ; **BLESSURES :** 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : belle gueule 2 (elle est si belle qu'elle bénéficie deux fois des bonus !), nerfs d'acier 1.

Handicaps : ambition (récupérer ses \$50 000 et prendre sa retraite) -3 ; identité secrète (June Cummings) -2 ; larbin la faucheuse -5 ; tête -2.

Équipement : une valise remplie d'une dizaine de robes, une ombrelle, une tenue masculine, un Derringer Remington Elliot (caché dans sa manche) avec un holster de poignet, 1 boîte de 50 cartouches, \$300 CSA.

Hermanillo "El General Cojones" Francisco

El General Cojones s'est lui-même donné ce nom un peu pompeux. Il a utilisé sa carrure impressionnante pour graver les échelons de la hiérarchie des rebelles mexicains. Il commence à envisager sérieusement de liquider Juarez pour prendre sa place. Les \$50 000 lui seraient, dans cette optique, d'une très grande utilité.

Apparence : grand (plus de 2 mètres), musculeux, poilu comme un ours, il a les yeux noirs, le crâne rasé et porte une paire de babchantes impressionnantes.

PHYSIQUE : Dextérité 2d8 ; Agilité 3d10 ; Force 3d12 ; Rapidité 3d6 ; Vigueur 4d10.

Combat : bagarre 5d10 ; combat : couteau 4d10 ; équitation 3d10 ; furtivité 1d10 ; grimper 1d10 ; tirer : pistolet 4d8 ; tirer : fusil 3d8.

MENTAL : Perception 2d8 ; Connaissances 2d6 ; Charisme 2d6 ; Astuce 2d6 ; Ame 2d6.

Autorité 3d6 ; carrière : militaire 2d6 ; connaissance du Mexique 2d6 ; détecter 3d8 ; intimider 6d6 ;

langue : espagnol 2d6 ; langue : anglais 2d6 ; survie : désert 2d6 ; tripes 5d6.

SOUFFLE : 20 ; **TAILLE :** 7 ; **ALLURE :** 8 ; **BLESSURES :** 35

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : baraqué 3 ; fait pas chier 2 ; grade militaire : El General 3 ; nerfs d'acier 1 ; renommée 3 ; solide comme un roc 2 ; vétéran du Weird West 0.

Handicaps : ambition (devenir le chef de la révolution mexicaine) -5 ; ennemi (l'armée régulière) -5 ; hors-la-loi -5 (10000 pesos, dead or live) ; sanguinaire -2.

Équipement : 1 cheval hargneux mais costaud, 1 sombrero, 1 poncho, 1 solide paire de bottes, 1 Arkansas Tooth-Pick, 1 Colt Peacemaker, 5 boîtes de 50 cartouches, 250 pesos.

Manuel "Cortepico" Gimenez

C'est l'homme de confiance, le lieutenant d'El General. C'est lui qui effectue les sales besognes. Il s'appelle Cortepico (Perce-Oreilles) car il porte à l'oreille gauche un anneau d'argent et un anneau d'or et à l'oreille droite un anneau d'or rouge et un autre d'or noir. A ces anneaux pendent d'autres anneaux. Chacun d'eux correspond à un type qu'il a tué. Ceux d'argent pour les gringos (7 anneaux), ceux en or jaune pour les mexicains (17 anneaux), les rouges pour les indiens (13 anneaux) et les noirs pour les blacks et les asiatiques (4 anneaux). C'est un pistolero de grande classe si l'on excepte sa sale habitude.

Apparence : taille moyenne, poids moyen, apparence moyenne, il pourrait tout à fait passer inaperçu au milieu de la population mexicaine s'il ne s'habillait pas de façon aussi voyante : des chaps teintes en vert avec des cercles d'argent sur les côtés, un pantalon noir, une chemise rouge sang et une veste verte avec, également des anneaux d'argent, son sombrero est magnifique et c'est vrai qu'il a fier allure, ... quand il n'a pas chevauché une semaine dans le désert mexicain.

PHYSIQUE : Dextérité 4d12 ; Agilité 2d8 ; Force 2d6 ; Rapidité 6d8 ; Vigueur 2d8.

Adresse 5d12 ; combat : bagarre 2d8 ; dégainer : pistolet 5d8 ; équitation 3d8 ; furtivité 1d8 ; grimper 1d8 ; recharge rapide : pistolet 4d12 ; tirer : pistolet 6d12.

MENTAL : Perception 3d10 ; Connaissances 2d6 ; Charisme 1d10 ; Astuce 2d6 ; Ame 2d6.

Connaissance du Mexique 2d6 ; détecter 2d10 ; intimider 4d10 ; langue : espagnol 2d6 ; langue : anglais 2d6 ; métier : pistolero 4d6 ; scruter 2d10 ; tripes 4d6.

SOUFFLE : 14 ; **TAILLE :** 6 ; **ALLURE :** 8 ; **BLESSURES :** 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : ambidextre 3 ; Johnny Deux-flingues 5 ; peur de rien 2.

Handicaps : hors-la-loi -4 (5000 pesos dead or live) ; loyal : El General Cojones -3 ; La Loi de l'Ouest -3 ; revanchard -3 ; vétéran du Weird West 0.

Équipement : 2 colts Peacemaker de qualité avec détente sensible, cran et guidon limé ; 2 holsters hollywoodien rapides ; 4 boîtes de 50 cartouches ; kit de nettoyage ; une tenue très voyante ; 300 pesos.

Colonel Philippe Gerfaut de Rochebois

Le colonel vient d'être affecté au Mexique. Il espère qu'une occasion lui permettra de prouver son courage et sa maîtrise militaire. Il aimerait également trouver un moyen de guérir sa maladie.

Apparence : la quarantaine, il porte son uniforme très près du corps, aussi étriqué que son esprit. Les cheveux bruns, une moustache huilée, le col de son uniforme commence à avoir du mal à cacher les séquelles de sa maladie.

PHYSIQUE : Dextérité 2d8 ; Agilité 2d10 ; Force 2d8 ; Rapidité 3d8 ; Vigueur 2d6.

Combat : sabre 2d10 ; équitation 3d10 ; furtivité 1d10 ; grimper 1d10 ; tirer : pistolet 4d8.

MENTAL : Perception 3d10 ; Connaissances 3d10 ; Charisme 2d8 ; Astuce 2d10 ; Ame 2d6.

Art : peinture 3d10 ; autorité 4d8 ; carrière : militaire 3d10 ; connaissance du Mexique 2d10 ; détecter 3d10 ; intimider 2d8 ; langue : français 2d10 ; langue : anglais 2d10 ; langue : espagnol 2d10 ; tripes 4d6.

SOUFFLE : 12 ; **TAILLE :** 6 ; **ALLURE :** 10 ; **BLESSURES :** 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : grade militaire : colonel de la légion 3 ; mœurs local : les mexicains 1.

Handicaps : ambition (devenir un grand officier militaire) -3 ; chaud lapin -3 (d'où sa maladie) ; maladie mortelle : syphilis -5 ; méprisant -2 ; obligations : rapports réguliers -3.

Équipement : uniforme militaire serré, un sabre, un Colt Army .44, 1 boîte de 50 cartouches, 100 pesos.

Padre Manillo

Prendre le profil du prédicateur page 62 du *livre de base*.

Marco

Prendre le profil du Gamin page 28 dans *The Quick and the Dead*, en remplaçant ça va, les chevilles ? par bossu.

Révolutionnaire mexicain type

Prendre le profil du bandito page 62 dans *Au Nom de la loi*.

Légionnaire type

Prendre le profil du soldat de cavalerie page 65 du *livre de base*.



LE CADASTRE



La Cantina Mac Dog

