

# UN ÉTRANGER TOMBÉ DU CIEL

## UN SCÉNARIO POUR WEIRD WEST

### SYNOPSIS

Une groupe de bandits – les Personnages-Joueurs – ont été engagés par un mystérieux Mr. Johnson pour attaquer une diligence de l'agence Pinkerton, s'emparer de son contenu et livrer le butin à la mine désaffectée près de Red Creek. Bien entendu, tout ne va pas se passer comme prévu et les PJ vont aller de surprise en surprise, à commencer par la nature même du butin, les singuliers événements survenus quelques jours plus tôt dans les collines au nord de la ville et la visite impromptue d'un étranger tombé du ciel.

### UNE OFFRE DIFFICILE À REFUSER

Les PJ sont des bandits ; recherchés par les autorités, ils se sont mis au vert dans la petite ville de Red Creek, un trou paumé de l'Utah où on ne croise que des garçons de ferme et des vaches. Ils espéraient être un peu tranquille mais il y a deux jours, ils ont été abordés par un pied-tendre nommé Mr. Johnson qui leur a proposé un boulot : attaquer une diligence de l'agence Pinkerton. Le contenu du fourgon doit être livré intact à la mine désaffectée, à l'ouest de la ville.

Mr. Johnson estime que les PJ n'ont pas besoin de savoir ce que transporte la diligence : c'est une caisse qui devra lui être livrée intacte. Et si les PJ insistent : en aucun cas, ils ne doivent l'ouvrir. Il leur a promis une prime substantielle et leur a déjà payé une avance qui couvre largement leurs frais.

Il leur a montré une carte indiquant le trajet probable de la diligence et l'emplacement de la mine abandonnée où il les attendra.

Mr. Johnson a mentionné une escorte de quatre hommes, au départ de Fort Moore. Malgré la réputation de durs-à-cuire des Pinkertons, les PJ ont accepté l'offre.

### L'ATTAQUE DE LA DILIGENCE

Avec les informations fournies par Mr. Johnson, les PJ ont eu deux jours pour préparer l'attaque de la diligence. Demandez leur quel est leur plan. Laissez-les libres de dessiner le trajet du fourgon et de proposer un endroit pour l'embuscade. Cela peut être un canyon, un pont sur un rio asséché ou tout autre lieu de passage obligé que la diligence ne pourra éviter.

Une fois le plan établi, plantez le décor et jouez l'attaque de la diligence.

Les Pinkertons sont des combattants aguerris mais ils ne s'attendent pas forcément à être attaqués. Généralement, la réputation de l'agence suffit à dissuader les bandits mais les PJ ne sont pas du genre à se laisser intimider.

### AGENTS DE PINKERTON (4)

COMBAT	1	ARMES
DÉFENSE	2	Colt (1d6)
CRAN	2	Fusil (1d8)
ENDURANCE	6	

Le fourgon est une espèce de diligence blindée, sans fenêtre, hormis une meurtrière sur la porte arrière et deux ouvertures de chaque côté de la voiture.

Sur la banquette avant, le conducteur et un homme armé. Les deux autres hommes sont vraisemblablement à l'intérieur.

### LE BUTIN

Le fourgon contient un caisson en métal noir cabossé, comme un grand coffre de voyage mais d'une facture que les PJ n'ont jamais vu.

Le verrou, si on peut parler d'un verrou, a l'air très endommagé : un cadran avec des touches comme celles d'une machine à écrire mais plusieurs sont manquantes. Les touches restantes présentent des caractères bizarres, dans un alphabet inconnu des PJ.

Une fois que les PJ se sont emparés du fourgon et de son contenu, que font-ils ?

### INSPIRATIONS

Ce scénario pour *Weird West* s'inspire librement du film *Cowboys & Envahisseurs*.

### MR JOHNSON

Mr. Johnson est l'archétype de l'employeur mystérieux. Ici, il prend l'apparence d'un pied-tendre, un gars de la côté Est.

Vous pouvez le décrire comme un gars assez mince, vêtements soignés, chapeau melon, bottes neuves mais avec une belle couche de poussière, un pistolet au ceinturon mais qui visiblement n'a pas l'habitude de porter une arme. Son visage est pâle et il porte une fine moustache et des lunettes aux verres ronds.

Il a un tic : il s'époussette constamment les épaules et les manches.

Lorsque les PJ l'ont rencontré dans le saloon de Red Creek, il était seul.

Si les PJ enquêtent sur l'homme, le tenancier du saloon, qui fait aussi hôtel, ne sait pas grand chose si ce n'est que l'individu est arrivé il y a une semaine et qu'il a payé sa chambre à l'avance.

Les PJ peuvent éventuellement aller fouiller sa chambre : ils y trouveront une carte de la région sur laquelle on a indiqué au crayon rouge un tracé – celui de la diligence Pinkerton – et celui de la vieille mine abandonnée à l'ouest de la ville.

### DISCUSSIONS AU SALOON

Il n'y a pas grand chose à faire à Red Creek.

Du coup, les PJ ont sans doute passé pas mal de temps au saloon à jouer au poker.

Peut-être ont-ils entendu des rumeurs ?

A la table voisine des PJ, des vachers jouent aux cartes et discutent. Ils parlent d'un troupeau qui aurait disparu mystérieusement il y a trois jours.

« Pour sûr que le vieux Sullivan va pas apprécier », commente l'un d'eux.

Sullivan est un éleveur de bétail du coin, un ancien colonel, un gars au caractère bien trempé, le boss dans la région. Il emploie la plupart des cowboys dans cette partie de l'Utah. A l'évidence, les joueurs de cartes travaillent pour lui. Les PJ peuvent leur offrir un verre et essayer d'en savoir plus.

Le ranch de Sullivan se trouve à 20 km au nord de Red Creek, au pied des collines.

### DES VACHES ET DES HOMMES

Hormis le saloon, il n'y a pas grand chose à faire à Red Creek. La ville dispose d'un General Store, d'un bureau de poste avec un télégraphe (un homme de Sullivan est venu déposé un message\*) mais c'est tout. Toute l'activité de la ville tourne autour du bétail. Hors transhumance, il ne s'y passe pas grand chose.

## LA MINE DÉSFFECTÉE

Mr. Johnson attend les PJ à la mine désaffectée ; contrairement à ce que les PJ croyaient au départ, il n'est pas seul. Sa bande se compose d'une dizaine de pistoleros. Il ne compte pas payer les PJ mais les éliminer.

## LE CRASH DU VAISSEAU EXTRATERRESTRE

Il y a deux jours, un vaisseau extraterrestre s'est crashé dans les collines au nord de Red Creek, tuant du bétail appartenant à Sullivan, ainsi que les malheureux vachers qui surveillaient le troupeau.

Peu de temps après le crash, Sullivan et ses hommes sont allés voir dans les collines et ont découvert l'épave.

En s'approchant du vaisseau, Sullivan a perdu plusieurs hommes à cause des défenses automatiques ; des chiens robots patrouillent autour de l'épave.

Ils sont contrôlés à distance par l'Alien qui peut les appeler à la rescousse.

Face à ces monstres, Sullivan a opté pour une retraite stratégique.

En ancien soldat, il a averti l'armée par télégraphe\*. Un régiment est en route et devrait arriver à Red Creek dans quelques jours.

## LES SOLDATS DE PLOMB

Le régiment d'infanterie est commandé par le **Lieutenant Ford**, un jeune officier inexpérimenté. Il est à la tête d'une trentaine d'hommes.

### SOLDATS (30)

COMBAT	2	ARMES
DÉFENSE	1	Fusil (1d6)
CRAN	1	
ENDURANCE	3	

## ALIEN VS. PINKERTON

L'extraterrestre a réussi à s'éjecter et à libérer une capsule de secours.

Les Pinkertons sont au courant et ont déjà ramassé la capsule de secours. D'après leurs renseignements (le télégraphe envoyé par Sullivan), le reste de vaisseau est tombé dans la région de Red Creek, d'où leur présence avec le fourgon.

Dans cette histoire, l'agence Pinkerton joue le rôle des Men In Black.

Depuis quelques années, le gouvernement surveille l'activité de ceux qu'ils appellent « Les Etrangers » par l'entremise des Pinkertons. Le rôle des agents est ici d'intercepter l'Alien et de leur neutraliser, en ramassant au passage toutes les technologies possiblement intéressantes et en faisant disparaître les preuves et les témoins.

## SUIVI A LA TRACE

La nacelle de secours de l'extraterrestre s'est écrasé dans les montagnes, à l'ouest de la mine abandonnée. L'Alien sait constamment où se trouvent le vaisseau et la capsule de secours. Au moment où les PJ s'emparent de la capsule, l'Alien est en train de faire route (à pied) vers eux.

## NEUTRALISER LES CHIENS ROBOTS

L'unique moyen de neutraliser les chiens robots, c'est de s'introduire dans le vaisseau et de détruire l'ordinateur de la salle de contrôle, ce qui ne sera pas facile vu que les chiens patrouillent nuit et jour autour de l'épave.

Ils attendent leur maître et ne reculeront devant aucun adversaire.

## FIN ET SUITE POSSIBLE A CE PREMIER SCÉNARIO

Au cours de ce scénario, les PJ vont se frotter à des ennemis venus d'un autre monde et peut-être mettre la main sur des armes extraterrestres.

Face à un ennemi aussi puissant, ils devront s'allier avec les Pinkertons et même les soldats et les hommes de Sullivan s'ils veulent avoir une chance de vaincre.

Cet Alien n'est qu'un éclaireur, prémisse d'une invasion prochaine contre laquelle ils seront appelés à lutter, ou pas. A eux de voir.

## LE CONTENU DU COFFRE

Le coffre (qui s'avère être une capsule de survie extraterrestre) contient les articles suivants :

- Des pochettes argentées qui une fois percées laissent s'échapper une pâte brunâtre à l'odeur indéfinissable, en fait des rations nutritives. Étonnamment, elles sont comestibles pour l'homme et font regagner 1d4 points d'Endurance.
- De fins cylindres se terminant par une aiguille avec un bouton poussoir sur le côté, en fait des *spim-packs* permettant de restaurer 1d6 points d'Endurance, en plus de donner un bonus de +2 en COMBAT pendant 1d6+2 tours

Bien entendu, il faut présenter tous ces articles de façon à ce qu'ils paraissent étranges aux PJ. Ils n'ont aucune idée de la nature et de comment utiliser ces objets.

Laissez-les se poser des questions.

## L'ALIEN

L'Alien est très puissant et bardé de technologie et d'armements.

Il ressemble à un chevalier en armure noire et peut activer un camouflage\* qui le rend plus difficile à viser.

Il porte un casque qui masque complètement ses traits. A quoi ressemble-t-il ?

Laissez les joueurs faire des propositions.

COMBAT	4	ARMES
DÉFENSE	2+1*	Plasma 1d10
CRAN	3	Munitions 3
ENDURANCE	20	Mains nues 1d6

Le but de l'Alien est de récupérer son matériel et de regagner son vaisseau. Ce n'est qu'un éclaireur envoyé sur Terre pour estimer notre technologie et faire un rapport avant une possible invasion. Rien ne l'arrêtera dans sa mission : il raser la ville de Red Creek s'il le faut. Faites-en un ennemi impitoyable.

## LES CHIENS ROBOTS (3)

COMBAT	3	ARMES
DÉFENSE	1	Crocs (1d6)
CRAN	1	Griffes (1d4)
ENDURANCE	5	

## LES HOMMES DE MAIN

COMBAT	2	ARMES
DÉFENSE	1	Colt ou Fusil 1d6
CRAN	1	
ENDURANCE	6	

## SULLIVAN

COMBAT	2	ARMES
DÉFENSE	2	Colt 1d8
CRAN	3	
ENDURANCE	8	