

Pour personnages débutants

Ça ressemble à du zombi, ça a l'odeur du zombie, ça a la couleur du zombie mais ce n'est pas un zombie

Le début : Wald Risney un archéologue un peu imbus de sa personne, a découvert un étrange œuf dans les ruines d'un temple maya. Celui-ci contenait une reine *de Pseudo zombia aragnia*. Un parasite qui arrive contrôler le corps d'un individu morts récemment ou encore vivant et qui a la particularité de pondre des œufs couverts d'une fine pellicule d'or, « la poule aux œufs d'or en somme ». Wald, aidé de son associé Oscar Morgensten, a décidé d'installer les ruines du temple dans une ancienne mine près de la demeure de Wald au nord Texas. Il pensait pouvoir contrôler la bête en utilisant la magie des anciens mayas. Il arriva à faire éclore la reine et celle-ci commença à pondre ses œufs. Il se fâcha avec son associé Oscar, qui avait perdu son bras droit dans l'aventure. Oscar s'enfuit avec des œufs et une plaque d'inscriptions mayas. Il finit par prendre un bateau qui remontait le Missouri, mais les œufs ont éclos et commençaient à attaquer aux passagers des premières classes durant la nuit et à les parasiter. S'en suit une attaque du reste de l'équipage. Entre temps, dans la mine les œufs ont commencé à éclore et à attaquer la ville voisine. Wald s'est aperçu, qui lui manquait une plaque. Il a envoyé à sa trousse 4 de ses hommes de mains.

Nota : les plaques ne servent pas à contrôler la bête mais à empêcher qu'elle se réveille.

1) réveil brutal

Les pjs se trouvaient sur un grand bateau à aube (sidewheelers), le *Louisiane Daisy* navigant sur le Missouri

Vers 4 heure du matin, les pjs sont dans les chambres de secondes classes comme leur permet leurs bourse (les plus pauvres, les noirs ou les indiens qui ont le droit de dormir dans le hangar à fret). Lors qu'ils sont réveillés par des bruits de combat et détonations.

Il y a un bon plan de navire à aubes dans le Casus Belli N°4 (juillet/août 2012) donc je baserai la dessus. Pour les personnes ne possédant pas cet exemplaire.

Pont 1 (chaudière) : hangar de fret, machinerie et le dortoir réservé aux gens de couleurs (noirs, indiens ou asiatiques, c'est l'Amérique !)

Pont 2 (cabines) : bar et secondes classes

Pont 3 (ouragan) : premières classes

Pont 4(Texas) : équipage et cabine du capitaine

Pont 5 (pilote) : cabine de pilotage et villa qui contient la sainte barbe.

2) chasse au zombi

Il y a 25 + ou - pseudo zombies qui sont affairés sur le navire, les anciens passagers de 1ere classe.

Le bateau est dans l'obscurité, tant que les pjs n'ont pas de lumière. Les couloirs sont faiblement éclairés par des lampes à pétroles. Ils subissent les pénalités (-2 et cible est visible à 10 cases).

Il y a des combats (impacts de balles sur les murs et des cadavres horriblement mutilés)

Les différentes parties du bateau

Ponts « chaudière »

Il y a un chargement de coton et d'autres marchandises attendent là (produits manufacturés divers mais pas d'arme). Les mécanos étaient en train de charger la chaudière lorsqu'ils ont été attaqués par les pseudo zombies. Ils seront massacrés laissant le navire perdre sa puissance. Très rapidement le bateau partira à la dérive.

Pont « cabines »

Les pseudo zombies sont entrain de massacrer les passagers secondes classes. Ils restent les bagages des passagers mais rien de réel valeur.

Pont « ouragan »

Dans une chambre de 1ere classe, c'est de la que sont partis les pseudo zombies. Ils restent encore des bagages certains contiennent des valeurs (250 dollars en monnaies, des équipement divers mais il est mal vu de piller les morts). Une chambre devrait attirer L'attention des pjs. Elle contient un coffre, avec les restes de capsules ou œufs légèrement doré. En fouillant un peu plus les pjs trouveront un cassette fermée à clé. Elle contient une plaque en pierre recouvert d'or (valeur 100 dollars) avec des idéogrammes inconnus. Dans la veste il y a une note d'hôtel qui indique le nom d'un hôtel de Kansas city. Les vêtements indiquent que la personne était manchot (bras droit).

7 zombies occupent la zone.

Pont « texas »

L'équipage a du livré un dernier combat mais désordonner, il y a 5 pseudo zombies sont présents. La cabine du capitaine indiquera que le navire faisait la liaison entre Omaha et Saint Louis via Kansa city. Il y a aussi un coffre fort avec de quoi payer un cheval équipé à chaque perso (200 Dollars par perso nota : cheval +selle+fontes = 180 dollars)

Pont « pilotes »

Le second essaye de livrer un combat désespéré jusqu'à l'arrivé des renforts mais succombera à ses blessures.. La villa abrite la « sainte barbe » qui contient (du pétrole pour les lampes, 20 fusées de détresses, 30 bâtons de dynamites et une caisse fermée avec 2 vieux fusils sprinfield cal 58 (24/48/96, 2d10, cdt 1, mun 1, for 1d6, pa 2 rechargement 2) avec munitions cal 58 (40 coups) et 2 colts dragoon cal 44 (12/24/48, 2d6+1, cdt 1, mun 6, pa1) avec holster simple et munitions cal 44 (48 coups)

A l'aube il ne restera comme survivant que les pjs. Et le navire finira par s'échouer sur un banc de sable au milieu de la rivière.

Il restera aux pjs à rejoindre la rive.

3) vous cherchez un manchot, nous aussi

Si les pjs ont la bonne idée de suivre les indices il devrait se rendre à Kansas City, coté Kansas, la moitié de la ville qui échappe au contrôle de la confédération. C'est la ville des petites trafics et des gens recherchés (hors la loi divers, déserteurs des 2 armées,) une sorte d'île de la tortue en un peu plus calme du fait de la présence de force militaire de la confédération à proximité.

Sinon au bout d'une semaine, ils seront rattrapés par les hommes de Risney qui questionneront sur le manchot. Etant les seuls survivants, ils sont persuadaient qu'ils savent où est Oscar Morgensten. Ils seront de plus en plus agressifs.

Oscar Morgensten est mort et son corps est tombé à l'eau.

4) Kansas city, Kansas

Une fois, arrivés à Kansas city, les pjs trouveront l'hôtel, l'hôtelier se rappellera avoir eu un manchot comme client, un type bizarre. Ailleurs, ils ne sont pas les seuls à le rechercher, 4 personnes viennent juste de demander le même renseignement. L'hôtelier leur fera une description : 3 « cow-boys texans » deux homme et une femme et une personne avec un haut de forme.

Si les pjs essayent de les retrouver, ils trouveront en train de boire un verre dans un bar. Au début ils ne seront pas agressif mais dès que les pjs poseront trop de question. Le ton changera et ils iront jusqu'à la confrontation si il le faut.

Le plus simple pour le pjs est d'arriver à capturer un des hommes et lui faire avouer qui est son commanditaire. Le prisonnier leur dira qu'ils ont été engagés par un homme, qui réside dans un ranch isolé, près d'une petite ville (Johnson city) au nord du Texas.

Si les pjs n'arrivent pas à capturer un des hommes vivants. Ils auront beaucoup de mal pour retrouver leurs ponts de départ. Ils mettront 1 mois de plus pour arriver à la ville.

3 flingueurs (2 hommes et 1 femme) accent texan

Allure : 6

Charisme : 0

Traits :

Agi	D8	Int	D6	Ame	D8	For	D6	Vig	D6
-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----

Compétences : combat d6, perception d6, tir d8, d6
parade 5

Résistance 5

Attaque

arme	combat	tir	dégâts	portée
3 Colt navy (cal 36)	-	D8	2d6 PA1	12/24/48
2 Cal 12 2 canons		D8+2	1-3 d6	12/24/48
1 winchester 73 cal 44-40		D8	2d8 PA2	24/48/96

Atouts : dégainer comme l'éclair

Handicaps :

Pouvoirs :

Équipements : munitions cal 36 (20 coups chacun), cal 12 (20 coups), cal 44-40 (21 coups)

Chevaux avec équipements, caches poussières, chapeaux stetsons

L'homme au chapeau à haut de forme (huckster) joker

Allure : 6

Charisme : -1

Traits :

Agi	D6	Int	D8	Ame	D6	For	D4	Vig	D6
-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----

Compétences : connaissance (occultisme) D6, jeu D6, magie D10, perception D6 sarcasme D6 tir D4, tripes D6
parade 6

Résistance 5

Attaque

arme	combat	tir	dégâts	portée
derringer	-	D4	2d6	5/10/20

Atouts : arcane magie, points de pouvoir

Handicaps : curieux, mauvaise habitude (mélange ses cartes), recherché

Pouvoirs : éclair, augmentation / diminution de trait, déflexion Points de pouvoirs : 15

Équipements : vêtements chics, haut de forme, un cheval avec équipement.

La suite se complique

Si les pjs partent directement à Kansas city = 1 mois

Si les pjs ne partent pas directement à Kansas city et sont contacter par l'agence et les texas rangers. = 2 mois

Si ils font parler les prisonniers + 1 mois

Si ils tuent tous les hommes à Kansas city = +2 mois

Chronologie :

2 mois : la ville est assiégée et le ranch est intact

3 mois : la ville est détruite et le ranch est intact

4 mois : la ville est détruite et le ranch est assiégé

5 mois : la ville est détruite et le ranch est détruit

6 mois + seul l'armée confédérée arrive à stopper l'invasion, certains états du nord sont touchés.

5) Johnson city, une bourgade tranquille

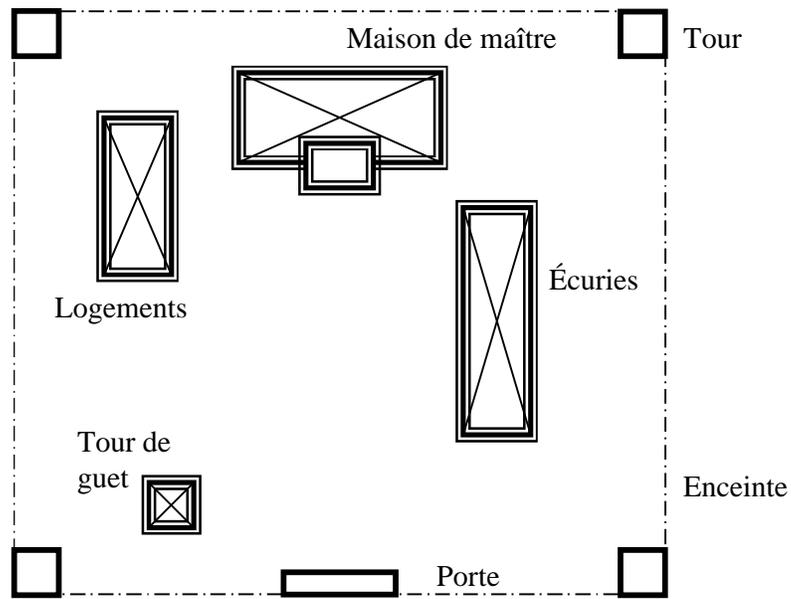
Si Les pjs arriveront avant 3 mois ils trouveront une ville en état de siège, ils devront se frayer un passage à la force des armes à travers des hordes de zombies. Les habitants pourront indiquer l'emplacement du ranch

Sinon ils trouveront une ville ravagée avec des zombies. A la mairie, ils trouveront le cadastre avec l'emplacement du ranch.

6) Le ranch isolé

C'est un ensemble de bâtiments (maison de maître style coloniale, une écurie, un hangar, un logement pour le personnel) sur une colline qui sont entourés par une palissade avec une tour de guet.

Il y a en permanence 3 serviteurs dans la maison de maître avec Wald Risney. Les 3 flingueurs sont en patrouille, la journée ou dans la cours la nuit, 1 est de garde sur la tour de guet, les autres sont dans le logement



Si le ranch est assiégé. Il n'y aura pas de patrouilles et 2 hommes sur la tour de guet, en plus 4 sentinelles dans les tours d'angle.

Si le ranch est détruit, il n'y aura plus que des cadavres.

Soit en consultant les études de Wald ou en parlant avec lui. Les pjs découvriront que dans des anciennes mines, Walt a enfermé la reine et a reconstitué un temple maya

Le ranch possède un stock de munitions et équipement divers et 50 bâtons de dynamites si intact, 25 si assiégé et 10 si détruit. Il y a aussi du pétrole pour les lampes.

Les pjs trouveront aussi une multitude de documents concernant des fouilles archéologiques et la traduction des plaques en icônes mayas. Elles sont surtout des mises en garde. La seule conclusion que les pjs devraient avoir c'est que la reine est incontrôlable.

Wald Risney

Quand son ranch sera assiégé il se rendra compte qu'il ne maîtrise plus rien, mais il cherchera à tout prix à reprendre le contrôle en se plongeant dans ses études.

Il sera plutôt agressif surtout si les pjs veulent tuer la reine.

Archéologue/scientifique pas très sains d'esprit (joker) 50 ans

Allure : 6

Charisme : 0

Traits :

Agi D6 Int D10 Ame D6 For D6 Vig D8

Compétences : combat 1d6, connaissance (archéologie, civilisations anciennes) 1d8, équitation 1d6, intimidation 1d8, perception 1d6, persuasion 1d6, recherche 1d6, réseaux 1d4, survie 1d4, tir 1d8, tripes 1d6.

parade

5

Résistance

6

Attaque :

arme	combat	tir	dégâts	portée
Winchester lever action	-	1d8	1-3d6	12/24/48
Colt peacemaker double action	-	1d8	2d6+1 PA1	12/24/48
Machette (sabre)	1d6	-	for +1d6	CC

Atouts : dons des langues, volonté de fer, tête froide.

Handicaps : myope, arrogant, bizarrerie (claque des talons tout le temps)

Équipements : vêtements élégants type explorateur, lunettes, ceinturon, holster simple, munitions à volonté

10 flingueurs (7 hommes et 3 femmes)

Allure : 6

Charisme : 0

Traits :

Agi	D8	Int	D6	Ame	D8	For	D6	Vig	D6				
Compétences : combat d6, perception d6, tir d8, d6				parade				5		Résistance		6	

Attaque

	arme	combat	tir	dégâts	portée
3 colt navy (cal 36)		-	D8	2d6 PA 1	12/24/48
4 colt army		-	D8	2d6+1 PA 1	12/24/48
3 colt peacemaker 2 actions		-	D8	2d6+1 PA 1	12/24/48
4 cal 12 2 canons		-	D8+2	1-3 d6	12/24/48
2 winchester 73 cal 44-40		-	D8	2d8 PA 2	24/48/96
1 Carabine gatling cal 45		-	D8	2d8 PA 2	24/48/96
10 couteaux		D6		For+D4	CC

Atouts : dégainer comme l'éclair

Handicaps :

Équipements : munitions cal 36, cal 44 et cal 45 (20 coups chacun), cal 12 (80 coups), cal 44-40 (42 coups) cal 45 gatling (100 coups)

Chevaux avec équipements, caches poussières, chapeaux

7) La tanière de la bête.

Un ensemble de mines qui mène à une vaste salle qui abrite la reine. Les galeries sont occupées par des ouvrières et des soldats

Pseudo zombie (*Pseudo zombia aragnia*)

Pseudo zombies larves durée de vie 1 mois

Il ressemble à une araignée noire avec des pattes très longues. Ils attaquent tous humains, voir des cadavres frais si il n'y a pas d'être vivant à proximité. Ils commencent par s'accrocher aux crânes puis à le perforer en 1d4 +2 tour. Puis il parasite le cerveau prenant le contrôle de son hôte.

Allure : 5

Charisme :

Traits :

Agi	D8	Int	D4 (A)	Ame	D4	For	D4	Vig	D4				
Compétences : combat D4, discrétion D10, perception D4				parade				6		Résistance		2	

attaque

	arme	combat	tir	dégâts	portée
morsure		D4		2D4	

Pseudo zombie ouvrière Durée de vie 6 mois

Parasite arachnoïde se présente sous la forme d'une sorte d'araignée noire et filiforme. Ils forment une colonie composée d'une reine et d'ouvrières. La reine demeure dans une cache. Seul les ouvrières parasitent des corps humains. Elles s'introduisent par le bulbe rachidien ce qui tue la victime. Puis les pattes croisent le long du système nerveux, permettant ainsi de réanimer le corps de la victime. Les pseudo zombie apportent de la nourriture à la reine sous forme de chair plus ou moins décomposée ainsi que des fragment d'or. La reine pond des œufs ronds et dorés, que les ouvrières répandent à proximité du gîte.

Les ouvrières sont agressives et attaquent les tous les humains vivants qu'ils croisent.

Pour faire la différence entre un véritable zombie et un pseudo zombie, le crâne est perforé. Là on peut remarquer une sorte d'araignée qui parasite le cerveau.

Tant que le cerveau n'est pas détruit. Le pseudo zombie peut se relever, mais il garde les séquelles de leurs blessures.

Allure : 4 Charisme :
 Traits :
 Agi D6 Int D4 Ame D6 For D6 Vig D6
 Compétences : Combat D6, intimidation D6 perception D4
 parade 5 Résistance 7

arme combat tir dégâts portée
 Griffes/ morsure D6 For CC

Atouts : Insensible à la douleur comme mort vivant (+2 en résistance/+2 pour récupérer de l'état secoué), sans peur.

Handicaps : Points faible : la tête tant que la tête n'est pas détruit, il se relève

Pouvoirs

Equipements : vêtements sales

Pseudo zombie soldat. Durée de vie 8 mois

Allure : 4 charisme
 Traits :
 Agi D6 Int D4 Ame D4 For D8 Vig D8
 Compétences : Combat D8, intimidation D6 perception D4
 parade 5 Résistance 8

arme combat tir dégâts portée
 Griffes/morsure D8 For+1 CC

Atouts : Sans peur, Insensible à la douleur comme mort vivant (+2 en résistance/+2 pour récupérer de l'état secoué)

Handicaps : Points faible : la tête tant que la tête n'est pas détruit, il se relève

Pouvoirs

Equipements : vêtements sales

Version plus combative du pseudo zombie, il dirige un groupe d'ouvrières

La reine (joker) Durée de vie 10 à 20 ans

Elle ressemble à une grosse araignée avec un ventre dystrophie. Elle contrôle ses ouvrières par télépathie. Hors de contrôle celle-ci, ils attaqueront tous autres êtres vivants.

Allure : 2 Charisme :
 Traits :
 Agi D4 Int D6 Ame D8 For D12 Vig D12
 Compétences : combat D10, perception 1d4, tripes 1d10.
 parade 4 Résistance 12

attaque
 arme combat tir dégâts portée
 griffes 1d10 - 2d8 PA2 CC

Atouts : terreur +2

Handicaps

Pouvoirs : esprit de la horde (contrôle ses ouvrières et ses soldats) en cas d'attaque elle se porteront à son secours.

Equipements : Armures 4 (carapace de chitine)

Conclusion :

Une fois que les pjs auront terrassé la reine. Les pseudo zombies agiront sans contrôle puis ils mourront au bout de 6 mois ou 8 mois sauf si ils sont tués entre temps.

Si Wald Risney n'est pas tué. Il ou son déterré poursuivra les pjs de son ire, car il les jugera responsable de l'échec.

Archéologue/scientifique pas très sains d'esprit (joker) 50 ans forme déterré

Allure : 6 Charisme : -2

Traits :

Agi D6 Int D10 Ame D6 For D6 Vig D8

Compétences : combat 1d6, connaissance (archéologie, civilisations anciennes) 1d8, équitation 1d6-2, intimidation 1d8, perception 1d6, persuasion 1d6, recherche 1d6, réseaux 1d4, survie 1d4, tir 1d8, tripes 1d6.

parade 5 Résistance 8

Attaque :

arme	combat	tir	dégâts	portée
Winchester lever action	-	1d8	1-3d6	12/24/48
Colt peacemaker double action	-	1d8	2d6+1 PA 1	12/24/48
Machette (sabre)	1d6	-	for +1d6	CC
1 Carabine gatling cal 45		1d8	2d8 PA 2	24/48/96

Atouts : dons des langues, volonté de fer, tête froide, atout déterré : suture.

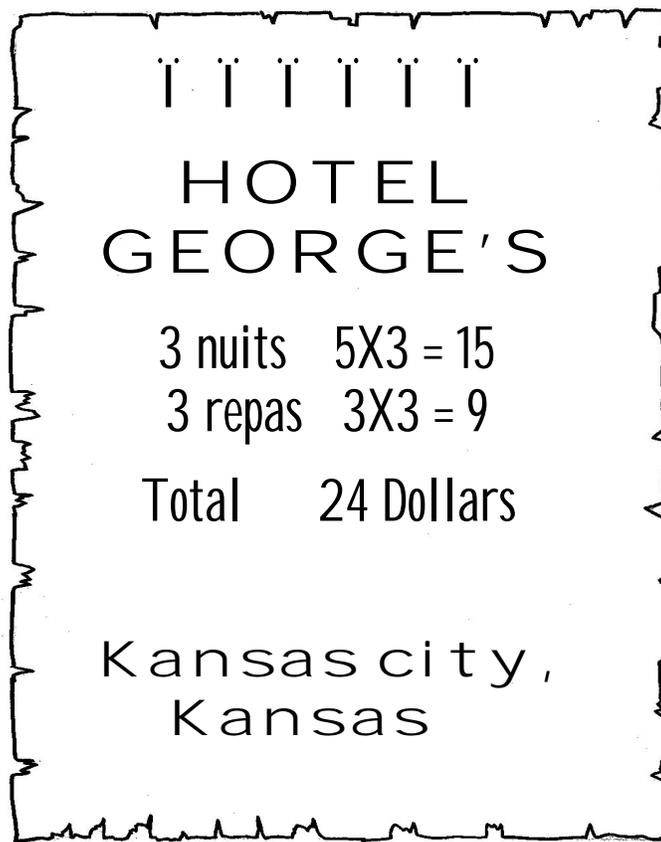
Handicaps : myope, arrogant, bizarrerie (claque des talons tout le temps)

Pouvoirs

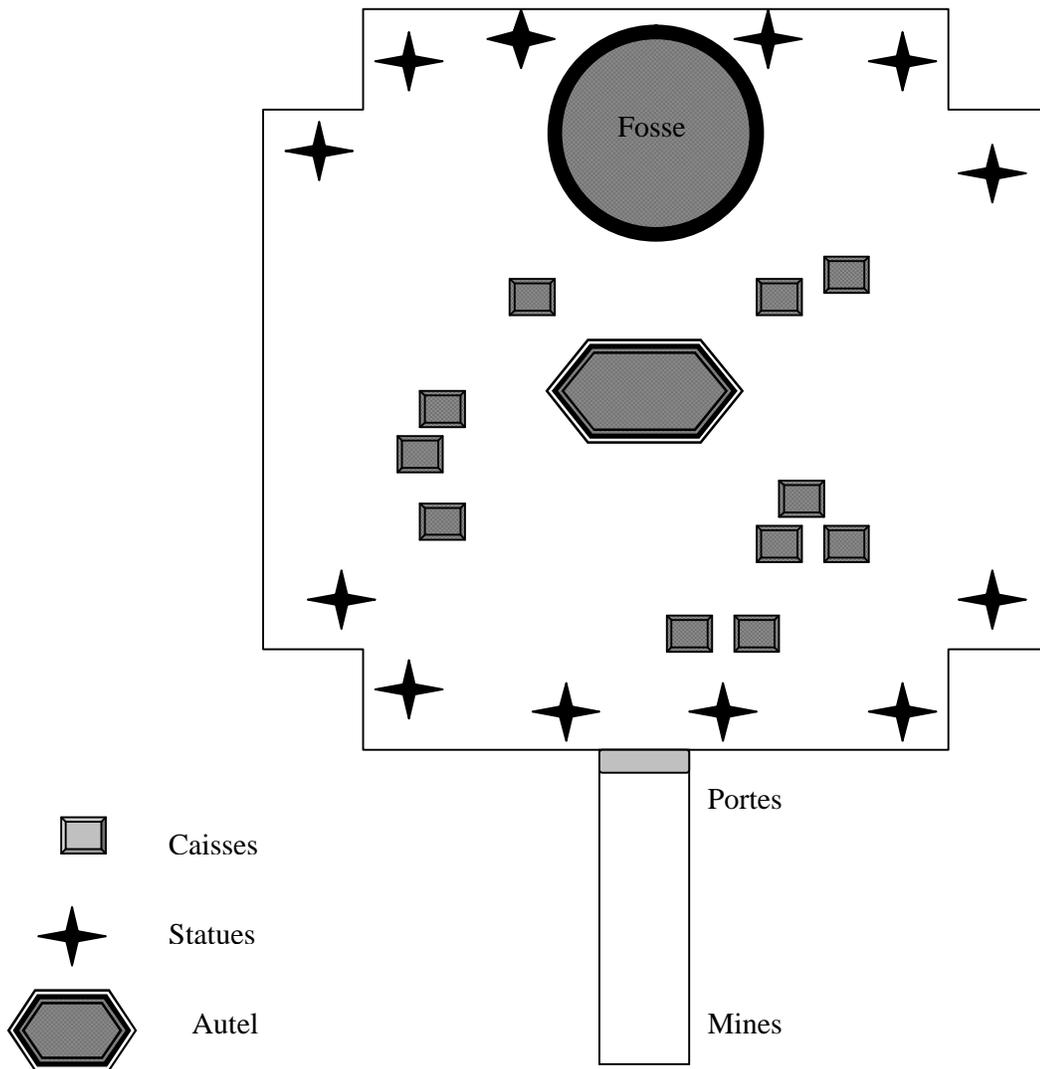
Equipements : vêtements élégants type explorateur, lunettes, ceinturon, holster simple, munitions à volonté

Aides de jeu

Note d'hôtel.



Plan du temple



Allure :

Traits :

Agi

Compétences :

parade
attaque

arme

Int

combat

Ame

Charisme :

For

Vig

Résistance

tir

dégâts

portée

Atouts

Handicaps

Pouvoirs

Equipements