

L'autre visage de Sarah Jane

Dans le Weird West, aucun choix n'est bon. Tu le sais, Marshall, mais ton gang est-il au courant ? Si tu as envie de leur rafraîchir la mémoire, plonge-les dans cette histoire où une simple escorte va se transformer en une mission catastrophique. Dans l'ouest, la morale est une valeur oubliée, et les méchants gagnent souvent à la fin...

SYNOPSIS

Ton gang va être engagé par une famille bourgeoise de Topeka, Kansas, pour aller escorter une jeune femme, Sarah Jane Homkins, depuis le patelin paumé de Bloomtown. Officiellement, c'est pour l'engager en tant que domestique. Si on gratte un peu, c'est parce que la jeune fille a été engrossée par le rejeton de la famille. Et tout au fond, c'est pour l'éliminer tranquillement et sauver l'honneur de la famille.

Mais ça, ce sera le cadet des soucis du gang : parce que Sarah Jane n'est plus à Bloomtown, et personne ne veut dire où elle est. Surtout pas le shérif, le maire et un médecin itinérant, qui « dirigent » la ville. Sauf que le vrai pouvoir est aux mains d'un riche exploitant fermier, qui possède toute la région : Malcolm McMeany. A l'aide de ses hommes, il terrifie tous ceux qui le gênent. Le trio de tête du village n'hésitera pas à sous-entendre que Sarah Jane a peut-être eu maille à partir avec lui.

Comme si ça ne suffisait pas, des monstres rôdent dans les champs. Et tout le monde supporte ça stoïquement.

En admettant que ton gang ait envie d'aller au fond des choses, la vérité pourrait bien les tuer : en utilisant d'anciennes invocations connues du médecin, le trio s'est servi du corps de Sarah Jane pour y attraper un manitou puissant devant servir à anéantir McMeany. Mais le groupe en a perdu le contrôle...

Le gang pourra alors espérer inverser le processus, mais ce ne sera possible qu'au prix de sacrifices que peu seraient prêts à faire. Alors ? Trouveront-ils un autre moyen ?

L'ETRANGE FAMILLE FERGUSON

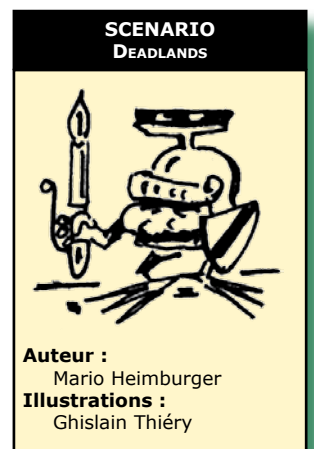
Où l'on découvre les commanditaires, leur étrangeté, leurs vies dérangées.

Engagez-vous

C'est au premier étage d'un bâtiment de briques rouge au bord de la rivière, à Topeka, Kansas. Dans un coin de la pièce, l'horloge fait un tic-tac énervant. Mal à l'aise, peut-être, sur des fauteuils doublés de velours, ton gang est assis face à un tableau plus ou moins vivant : la vieille Emma Ferguson, matriarche du clan Ferguson. Assise bien droite, les mains croisées sur ses cuisses, elle dévisage tout le monde d'un regard de fer surmonté d'un chignon couleur acier. Derrière elle, debout, la main gauche de Trevor Ferguson est posée sur l'épaule droite de sa tante. Habillé à la mode anglaise lui aussi, il a l'air un peu moins à l'aise, et rectifie souvent sa position et celle de son col.

« Alors, nous sommes d'accord : vous vous rendez à Bloomtown, chez Miss Sarah Jane Homkins, et vous l'escortez jusqu'ici. Nous ne souhaitons pas que notre future domestique ait des ennuis en route, n'est-ce pas ? 30 \$ par personne pour ce travail, à prendre ou à laisser. C'est un bon prix. Des questions ? »

En fait, de questions, il n'y en a pas beaucoup à poser, hein ? C'est simple : Bloomtown est à trois jours de Topeka, au nord de Dodge City. C'est un cul-de-sac : aucune route ne traverse le patelin. Et pour reconnaître Sarah Jane, c'est facile : suffit de demander aux villageois.



Alors voilà, c'est comme ça que ton gang est lâché dans l'ouest. En descendant dans la cour intérieure, ton gang pourra peut-être repérer les chevaux dans l'écurie de la famille, et (si quelqu'un est curieux) voir brièvement leur marque : une tour stylisée. Qui sait, ça sera peut-être utile par la suite.

Passé trouble

Y'a des gens qui refusent de faire confiance aux autres. Si tu as un membre de ton gang comme ça, ça l'intéressera peut-être de savoir ce qu'on dit de la famille Ferguson en ville, avant de partir sur les routes poussiéreuses.

C'est très facile : on n'en dit que des choses à voix basse. La famille est très riche, et habituée aux caprices et aux idées bizarres, comme recruter une fille loin de la ville. Mais le Trevor, lui, il est différent. C'est un homme de passion, qui écoute ses émotions. Pas comme la froide Emma qui dirige le clan comme la reine Victoria. Il voyage beaucoup pour la fuir, paraît-il...

En tous cas, on en dira pas plus : les Fergusons contrôlent tout, par ici. Faudrait pas les fâcher, non ?

Personne en ville n'est au courant, mais lors d'une de ses ballades, Trevor Ferguson a rencontré Sarah Jane à Bloomtown. Après un embrasement total des sens, la jeune fille est tombée enceinte. Il a promis de l'épouser dès que sa famille sera mise au courant. Sauf que la tante Emma ne l'entend pas de cette oreille : un Ferguson se marie avec du beau monde, pas avec une fille de la campagne.

Un échange de lettres a suivi avec Sarah Jane. Cette dernière a fini par jouer du chantage en menaçant d'annoncer à tout le monde la paternité de Trevor. Emma, dans une froide colère, a changé de tactique : tout sucre, elle a proposé à Sarah Jane de rejoindre la famille, pour mieux provoquer un accident après... Ton gang est juste là pour l'amener à l'échafaud.

L'embuscade

Le voyage se passe bien. Au début, la route est fréquentée, mais dès que les cavaliers dépassent l'embranchement vers Dodge City (à la moitié du deuxième jour), il y a moins de monde.

Pourtant, vers le soir, le groupe est dépassé par trois cavaliers. Ces derniers les saluent, mais un œil avisé (Jet de Perception (7)) permettra de voir qu'ils inspectent discrètement l'armement du gang.

Quoi qu'il en soit, ils passent sans plus d'ennuis. L'un des cavaliers monte un cheval ayant la marque des Ferguson, mais cette information ne sera perçue que si ton gang pose la question, et encore, seulement sur réussite de (Jet de Détecter (7)).

Les cavaliers prendront rapidement de l'avance, et même pendant une partie de la nuit. Au matin, ils se planquent dans un petit bois, au détour de la piste. L'embuscade est prête, il ne manque que les victimes.

Quand ton gang arrivera sur les lieux, un Jet de Perception (9) permettra de repérer un truc bizarre. Si des précautions ont été prises, la difficulté du jet doit être revue à la baisse, bien sûr.

Les cavaliers feront feu sur tout le groupe, éliminant, d'abord les mieux armés. Etant planqués, ils sont plus difficiles à toucher, mais s'éloigner du bois les fera sortir.

Les cavaliers ont été payés grassement par Trevor Ferguson pour que le groupe soit éliminé... Il connaît les véritables intentions de sa tante, et ne veut pas que les aventuriers ramènent Sarah Jane à Topeka. Espérons que ton gang va survivre, ce serait bête de mourir en chemin... En tous cas, cette petite mise en bouche devrait les convaincre que cette affaire sent déjà un peu mauvais.

Les hommes de l'embuscade

Pistolet : 3d8 / 3d6

Esquive : 2d8

Points de coup : 30

BLOOMTOWN, KANSAS

Où l'on visite un charmant village et ses non moins accueillants habitants, sauf celle que l'on veut réellement voir.

Dépliant touristique

Tu vois le trou du cul du monde. Ben, c'est pas loin. Bloomtown est situé tout en bout d'une piste. On y trouve un peu moins de 300 âmes, et même pas une église pour sauver tout ça... Entouré de champs de blés, hérissé d'éoliennes grinçantes pour pomper de l'eau et d'épouvantails ridicules pour protéger (sans succès) les champs. En fait, la piste continue bien un peu, mais c'est pour mieux tomber sur une palissade de barbelés qui entoure la propriété de McMeany, dont on entendra parler bientôt.

Hormis ça, le patelin est très classique, et s'articule autour des deux seuls bâtiments officiels : le saloon (qui n'a pas de nom) et le bureau du shérif, qui abrite aussi les bureaux du maire.

Ton gang risque de débarquer à la nuit tombée (surtout s'il y a des blessés) et à cette heure-ci, seul le saloon est animé. Enfin, si on peut appeler animation une partie de poker sans passion qui occupe cinq personnes plus quelques villageois sirotant un verre en silence. Ni musique, ni rires. On ne rigole pas à Bloomtown, et la plupart des villageois, fatigués par la journée de travail, sont déjà couchés.

Le trio de tête

Ben tiens, justement, le saloon sera l'endroit idéal pour croiser deux des grands pontes de la ville.

Le shérif Fennymore Colson est le plus facile à repérer : grand, mais un peu enveloppé à la taille, il porte son étoile sur une chemise tachée de gras. Sa voix est un peu forte et rauque, et il essaie de donner une impression de gros dur aux étrangers. On verra plus tard quel est le vrai visage du shérif, mais pour le moment, il parade, il interroge, il accueille...

A côté de lui, le maire, Angus Bride, fait pâle figure. Vieux et ratatiné, il a de courts doigts rongés par l'arthrite, un crâne où saillaient quelques veines bleues/violettes et

des cheveux blancs épars en touffes sauvages. Très petit, il parle en bégayant, et laissera le shérif prendre en main les opérations.

Les deux hommes sont comme cul et chemise, puisqu'ils partagent un même secret avec un troisième, absent du saloon (mais le gang pourra le remarquer le lendemain) : Arnulf Arkenson, un médecin itinérant venu d'Europe. Avec ses cheveux clairs et son apparence de viking, Arnulf affiche aussi un fort accent scandinave. Discret et peu bavard (il ne maîtrise pas parfaitement l'américain, alors tu penses qu'il se fait discret), il est arrivé en ville depuis un an, environ. Son passé est un mystère même pour moi, Marshall. Alors si tu veux lui en inventer un, libre à toi.

Ces gens seront les principaux interlocuteurs de ton gang au village. Les autres villageois sont serviles, craintifs, et les renverront systématiquement vers l'un des trois chefs (de préférence le maire ou le shérif).

La seule chose qu'ils pourront dire de leur propre initiative (et ils ne s'en priveront pas), c'est que des monstres rôdent la nuit dans les champs de blé... et qu'il ne faut donc pas y aller après le coucher du soleil. Eux-mêmes n'en savent pas plus... et si ce n'étaient que des superstitions locales ?

Chez Sarah Jane

Après avoir été interrogés copieusement sur les motifs de leur visite, le shérif Colson leur suggèrera de dormir au saloon durant la nuit. Il y a deux chambres propres qui ne servent jamais.

Si Trévor Ferguson est passé au village ? Si fait, il y a trois mois. Non, on ne sait pas ce qu'il est venu faire ici. S'il a rencontré Sarah Jane ? (Regards échangés entre le maire et le shérif). Nenni ! Pourquoi l'aurait-il fait ?

Bref, impossible d'en savoir plus. Où habite Sarah Jane ? On vous le dira demain. Vous n'allez quand même pas la déranger si tard ?

Que le gang fasse de l'exploration nocturne ou qu'il attende le lendemain, il finira bien par trouver où habite Sarah Jane Homkins : dans une petite maison, en bord de champs. Ses parents sont morts il y a longtemps d'une épidémie de vérole. Depuis, elle habite seule. Elle a bien travaillé un temps pour le saloon, mais elle rêvait trop (et surtout, elle n'acceptait pas de se faire grimper par le patron, Elwyn Jackson), alors elle a été virée. Elle vivait chichement...

Effectivement, l'intérieur de la maisonnette est pauvre. Mais on y trouvera des choses intéressantes (jet de Perception ou Détecter, suivant l'attitude des personnages) :

(5) Il y a des taches de sang par terre. Pas beaucoup, mais dans les lattes du plancher, on retrouve une touffe de cheveux blonds coincée, sans doute arrachée au moment d'une chute.

(7) Caché sous des lattes du plancher, on trouve les lettres reçues de Emma Ferguson. La première est agressive et dédaigneuse (« que croyez-vous, ma chère fille ? Que nous sommes de votre niveau ? »), la seconde est franchement agressive (« Votre chantage est inacceptable. N'attendez rien de nous et tenez-vous en là, ou vous en pâtirez ». Enfin, la dernière est mielleuse (« Pardonnez mon

emportement. Nous avons réfléchi, et seront heureux de vous accueillir dans notre grande famille »).

(5) Posé en évidence (mais rien n'est mieux dissimulé qu'une évidence), deux pelotes de laine et un ouvrage en chantier indique que Sarah Jane était en train de préparer de la layette...

Bref, on trouve de tout chez Sarah Jane, sauf Sarah Jane elle-même.

Quelqu'un fera-t-il remarquer la disparition au shérif ? Il n'a pas l'air très surpris, mais « c'est sans doute de la faute de ce maudit McMeany : il adore la gueuse ». Ou sinon « c'est peut-être un monstre qui l'a enlevée ? ».

C'est toutefois à McMeany qu'il attribue le plus volontairement le mal qui est fait : il semble en être à la source, et à écouter le maire ou son homme de loi, il est le mal en personne...

Mais cela n'aide pas à trouver Sarah Jane...

MCMEANY

Où le Gang fera face à un méchant pas si méchant, et à des méchants qui ne l'auraient pas été normalement.

Une froide invitation

A un moment dans la journée, quand ton gang est en train de discuter avec le shérif, un groupe de trois cavaliers débarque en ville, en provenance du ranch de McMeany. Il est dirigé par Pat Carlson, un type au visage froid et à la compétence certaine dans le trouage de peau... Sans gêne, il alpague le shérif :

- Hé, Fennymore, t'as retrouvé Sellinton ?

Changement d'attitude complet chez le shérif. S'il pouvait se baisser, il mettrait presque les genoux à terre en signe de soumission.

Non, monsieur Carlson. Toujours pas. Il a dû filer loin...

(regard soupçonneux) T'essaierais pas de protéger ce salopaud de voleur, n'est-ce pas ?

J'oserais pas. Dites à Monsieur McMeany que j'ai fouillé tout le village, et que Sellinton n'y est plus... Si je le trouve, je viendrais vous le livrer...

Pat Carlson se rend alors compte de la présence des étrangers... Poliment, il invite ton gang à venir dîner chez McMeany, ce soir même : McMeany aime rencontrer de nouvelles têtes (et s'assurer qu'ils ne causeront pas d'ennuis, mais ça, il le dit pas...). Il n'y a pas vraiment moyen de refuser l'invitation...

Puis, laissant le shérif sur place sans un mot, le groupe s'en retournera chez lui...

Bien que Colson reprenne un peu de contenance, il sera difficile d'oublier ce shérif servile, tout juste bon à cirer les chaussures. Colson deviendra encore plus sec avec ton

gang : les témoins de ce genre de servilité deviennent vite des ennemis.

« Sellington ? C'était un villageois qui travaillait comme garçon de ferme chez McMeany. Ce dernier l'accuse de lui avoir volé quelque chose et d'être parti. J'ai dit « c'était » ? Enfin, je veux dire, c'est. Jusqu'à preuve du contraire, il est pas mort, hein ? M'étonnerait pas que McMeany l'ait buté pour le plaisir. Il le chercherait pas, alors ? Oh, vous savez avec McMeany, tout est possible. »

Ton gang aura à s'occuper, sans doute, jusqu'à ce soir... peut-être même ira-t-il traîner dans les champs de blés (où des villageois travaillent en quasi esclavage). Sur un jet de <JET>, on trouvera une piste bizarre, dans un endroit un peu humide : des traces, comme si quelqu'un de petit avait marché sur les mains et sur ... un moignon ! Bref, c'est incompréhensible, c'est une toute petite section de piste, et ça ne mène pas plus loin. Il y en a d'autres, toutes similaires, mais aucune continuité apparente.

Une bizarrerie de plus...

La valse des monstres

Vient le soir et l'invitation au ranch. Ce dernier est terriblement bien protégé : entouré de fil de fer, une dizaine d'hommes à cheval se baladent sur le terrain, faisant courir les bêtes (bœufs et vaches). La grille est ouverte par Pat Carlson lui-même, qui escorte les personnages jusqu'à une pièce.

La soirée sera vulgaire et révoltante. McMeany est un type d'une quarantaine d'années, grossier, gras et presque impotent. Il fait des blagues nulles, s'embarrasse d'aucun tabou. Le shérif Colson aura au moins eu raison sur un point : il ne cesse de tripoter une fille d'environ 15 ans, qui se laisse faire, légèrement honteuse. Myriam (c'est son nom) est une fille du village, la favorite de McMeany en ce moment. Ses parents reçoivent un meilleur salaire en échange de cette « liberté »... Cela dit, Myriam n'est pas totalement malheureuse : elle retire même une certaine fierté de cette situation. Après tout, McMeany ne manie plus la trique depuis longtemps, et être à l'abri du besoin en échange de quelques paluches mal placées n'est pas si terrible.

Durant la soirée, McMeany fait tout pour connaître la raison de la visite de ton gang. Il n'a pas acquis sa fortune en étant naïf, même si on le sous-estime facilement. Il n'hésitera pas à impressionner les personnages : il possède tout le coin, une dizaine de cow-boys pistoleros (donc seul Pat Carlson partage la table du maître), de nombreux intérêts dans d'autres villes, et un cheptel à faire pâlir la prairie...

Et en clou du spectacle, McMeany amènera le gang dans une grange, où il montrera avec fierté une machine à faire les glaçons fonctionnant à la Roche Fantôme. Après une démonstration, un rafraîchissement de plus, et quelques cigares, McMeany congédiera ses invités.

Ton gang devrait avoir maintenant une idée bien arrêtée sur McMeany (qui n'a rien à voir dans l'affaire qui les intéresse). Et c'est devisant et débattant qu'il rentrera vers le saloon, bien après la tombée de la nuit...

Back in the Dark

Allons, on les avait pourtant prévenu, n'est-ce pas ?

Alors que ton gang passe à côté d'un des champs de blé sur le retour, l'un d'eux sent tomber sur lui quelque chose de lourd et de mou. La morsure suivra presque immédiatement. Il s'agit d'un des monstres qui hantent le coin...

Bien qu'il fasse noir, les personnages pourront peut-être voir les choses : au nombre de deux, les attaquants ont une forme extérieure d'araignées à 6 pattes. Sauf que ces pattes sont en fait de petits bras munis de mains griffues. Au centre de l'étoile de bras surgit une tête d'enfant (de 4 ans) aux yeux noirs, sauf que la bouche est remplacée par des mandibules proches de celles des arachnides, mais en plus dangereux !

La terreur passée, il s'agit de se défendre. La tactique des créatures est basique : elles sautent sur une victime, et tentent de lui sectionner le cou avec les mandibules. Dès qu'elles tombent au sol parce que quelqu'un les a délogé, elles sautent en l'air à plusieurs mètres, et retombent sur leur prochaine victime.

Les créatures ont une faim malade : elles ne partiront qu'avec le ventre plein, ou mourront. Notons que toute victime n'a que deux choix : rester immobile pour permettre aux camarades de toucher le monstre (et faire une cible inerte pour les mandibules) ou gesticuler, rendant dangereux tout coup de feu (difficulté augmentée de 4).

Gérer ce combat comme une grosse panique en pleine nuit, avec la Terreur qui va avec... Lorsqu'elles sont détritues, les créatures se dissolvent assez rapidement en un slime dégoûtant et puant... Il ne restera que les blessures subies par les personnages.

Les créatures

Dextérité 2d8 Agilité 2d8
 Force 2d8 Rapidité 2d12
 Vigueur 3d6 Perception 4d4
 Bond : 4d8 (contre Esquive - une fois un jet réussi, la victime subit une attaque par morsure par action, la créature disposant d'un bonus de 4)
 Morsure : 3d8 / Force + d6
 Taille : 4
 Terreur : 5
 Protection : 1

A l'issue de ce combat, tu peux récompenser ton gang en laissant chaque membre tirer trois pépites de plus. Et puis, vaut mieux qu'ils aient des pépites rouges pour que tu puisses t'amuser, non ?

MONSSSTRE

Où l'horreur est à son comble quand les monstres ne sont pas toujours ceux qu'on croit

Le corps de Sellington

Bon, faudra bien que ton gang se bouge un peu, s'il veut comprendre ce qui se passe. Alors, qu'est-ce qu'il y a à découvrir ?

Des taches de sang dans la cave du bureau du shérif. Si par miracle, ton gang pense à fouiller là, il trouvera facilement une tache sombre et sèche à l'entrée de la cave (il y a aussi des traces dans le bois de l'escalier). Aucun commentaire de la part des hommes de tête : ils ont bien le droit d'égorger un goret où ils veulent, non ? (c'est en tous cas leur version officielle).

Tiens, au fait, juste sous l'escalier, on trouve aussi un petit bout (minuscule) de Roche Fantôme. Comment est-il arrivé là ?

Le livre des transformations : dans la chambre que Arnulf occupe à la mairie (il y est presque toujours) se trouve un livre bizarre. Ecrit dans une langue inconnue (runique), il comprend aussi quelques illustrations, dont une représentant une créature proche de celles tuées, si ce n'est qu'elle n'a pas de tête, que ses « bras » comprennent aussi des moignons et des choses encore plus indistinctes, et qu'elle semble plus grande. Au fait, Marshall : Arnulf est le seul chirurgien du coin, il est probable qu'un blessé durant la nuit finisse dans sa chambre. Sauf qu'on fait pas le malin, en théorie, quand on est sous le scalpel...

Le corps de Sellington : alors, on veut faire une petite battue dans le coin ? Mais faut pas rêver : les monstres se cachent (il n'en restent qu'un, mais ton gang ne peut pas le savoir). Par contre, y'a un endroit où la terre a été retournée récemment... moins de 4 jours, et il n'a pas plu depuis... Des traces de brouette mènent jusqu'ici.

Tes gars ont assez de tripes pour déterrer ce qui est caché là ? Et assez d'estomac pour encaisser l'odeur, et les vers qui grouillent déjà ? Bon, ils ont bien mérité de jeter un coup d'œil sur le cadavre de Sellington, alors. Rien de remarquable, juste une énorme entaille au niveau de la poitrine, comme si un coup de sabre l'avait profondément entaillé. C'est vachement plus dur de vivre quand le cœur a été coupé en deux, garanti !

Si on avertit le shérif (ou n'importe qui, d'ailleurs), ce dernier maugréera contre McMeany, qui ne respecte rien, et ira chercher une brouette pour ramener le corps. Ah, tiens, cette brouette fait les mêmes marques. Mais c'est sans doute qu'une coïncidence.

Bref, si avec tout ça, ton gang commence pas à avoir la moutarde qui leur monte au nez à force d'être pris pour des imbéciles, c'est que t'as trouvé un beau ramassis de chiffes molles.

Il leur faudra toutefois faire un peu pression pour débloquer la situation : un flingue sur la tempe du maire devrait suffire... Ou alors, prendre McMeany comme allié,

après tout... Mais dans ce cas, certaines choses risquent d'échapper au contrôle des personnages...

Le livre des transformations

Peu importe qui parle, chacun des trois « coupables » connaît la vérité :

« Ca fait des années que McMeany se fout complètement des lois et des règles : depuis qu'il a acheté les terres, il a poussé de plus en plus de gens à la ruine, jusqu'à pratiquement racheter Bloomtown. Alors on pouvait pas laisser faire ça, hein ? Un maire démocratiquement choisi, un shérif sans pouvoir. Pas possible.

Quand Arnulf est venu s'installer ici, il a d'abord observé, puis il nous a dit qu'il avait un moyen de nous sortir de là. Il pouvait appeler un démon ou ce que les indiens appellent un Manitou, et le contrôler.

Seulement, il fallait un réceptacle. Ce n'était que provisoire : après, il suffisait de prononcer un autre rituel, et le manitou s'en allait comme si de rien n'était. Alors on a pas hésité. On a pris Sarah Jane : après tout, sans famille, sans boulot, elle ne manquerait à personne, non ? Oui, j'ai dit qu'il n'y avait pas de danger, mais c'était juste comme ça...

Alors on a fait le rituel. Manque de bol, c'est justement ce soir là que Sellington a décidé de se barrer avec les poches pleines de Roche Fantôme. Il savait qu'on détestait McMeany, il a voulu venir nous acheter un cheval ou un mulet... et il est arrivé en plein milieu du deuxième rituel, celui qui permettait de contrôler le démon...

Ben oui, forcément, ça a marché moins bien, après. La créature s'est libérée, et a foncé vers la liberté... Le monstre, c'est Sarah Jane. Au lieu d'aller tuer McMeany (enfin, je veux dire, lui faire peur), elle a fait le siège du village... Je crois qu'elle nous cherchait.

Voilà, vous savez tout, vous voyez, on voulait pas faire de mal, juste rétablir la justice »...

Convaincu ou non, ton gang devrait avoir saisi quelques détails, maintenant. D'abord, que Sarah Jane était enceinte (de jumeaux, sans doute) et que les personnages ont sans doute tué des rejetons parvenus trop vite à « maturité ». Ensuite, qu'il doit être possible de retransformer le monstre en Sarah Jane Homkins...

Alors ? Courageux ? Téméraires ? Tout nous mène vers cette dernière décision...

Exorcisme ?

Seul Arnulf peut exécuter le rituel (il est le seul à savoir lire les symboles du livre). Sa vie est « garantie », mais pas celle du shérif et du maire. Ils feront évidemment tout pour la garder !

En tous cas, si Arnulf peut étudier le rituel, il conclura que la prononciation durera 3 Rounds.

Durant cette période, il faut que le monstre soit maintenu à portée d'oreille. Trois tours, ça ne devrait pas être la mer à boire, non ?

Au gang d'organiser la chose comme il l'entend : la créature ne sort que la nuit, alors toute tentative en journée sera vaine (elle s'enterre profondément pour passer la

journée). La nuit venue, il faudra donc l'attirer (pas dur si le shérif ou le maire sont dans le coin) et la tenir en respect pendant 3 misérables tours. Marshall, tu peux te permettre un sourire démoniaque : ce sera dur, très dur ! D'autant plus qu'Arnulf est très clair : si la créature est tuée, Sarah Jane mourra aussi. Il ne sait par contre pas ce qui se passe si la créature est blessée...

Sarah Jane commencera par viser le shérif et le maire. Ça devrait être réglé le premier tour, assez facilement. Ensuite, elle s'occupera des autres.

Compte tenu de sa grande taille, la tactique de « ses enfants » n'est pas applicable. Elle sera moins subtile : avec ses mains griffues, elle tentera de tailler ses adversaires en lamelles. Avec ses mains « normales », elle se saisira des adversaires pour les lancer à une dizaine de mètres. Enfin, avec ses mandibules, elle tentera de jouer à l'ouvre bouche avec les têtes du gang.

Physiquement, en effet, Sarah Jane ressemble à ses enfants, sauf que ses « membres » sont bien plus nombreux, plus diversifiés, et que sa tête est un amas de chair parcouru de veines noires et cerné de toute part par trois paires de mandibules (pourquoi se limiter à une quand y'a de la place pour plus ?).

Bref, le combat doit être apocalyptique... Il serait préférable pour le gang qu'ils aient pensé à amener de la chair à canon (les hommes de McMeany, des villageois, etc.), pour éviter d'être des cibles trop évidentes.

En tous cas, au bout de trois tours, il est évident que le shérif et le maire sont morts découpés (Marshall, tu auras utilisé toutes tes pépites dans ce but, n'est-ce pas ?) et les personnages seulement partiellement vivants.

Sarah Jane

Dextérité 3d8 Agilité 2d10
 Force 3d12 Rapidité 2d12
 Vigueur 1d12 Perception 4d10
 Morsure : 3d10 / Force + 1d6
 Coup de «patte» : 4d10 / Force + 2d6
 Taille : 12
 Terreur : 10
 Protection : 3

Comptabilise bien durant le combat les dommages encaissés par le monstre (les résultats des dés, pas les blessures après division par la taille). Car lorsque le rituel sera achevé (à la première action du quatrième tour pour Arnulf), Sarah Jane retrouvera sa forme initiale.

Extérieurement, son corps sera intact. Mais calcule les blessures encaissées, maintenant... à moins que ton gang se soit contenté de jouer aux danseuses avec le monstre, il est probable que Sarah Jane ait encaissé plusieurs blessures mortelles.

Si tel est le cas, elle n'aura plus un seul os entier dans son corps. Elle ouvre brièvement les yeux, mais dès qu'un personnage l'aide à la relever, la chair devient flasque sous la peau, et le corps se déforme. La bouche de Sarah Jane se tord en une dernière moue de douleur avant que la vie ne la quitte...

EPILOGUE

Tu vois ? Y'a peu de chances que ton gang s'en sorte correctement. Même s'il gagne, il perd.

En tous cas, Bloomtown perd. Le shérif et le maire mort, McMeany n'aura aucun mal à prendre la place du chef, et Pat Carlson la place du shérif. Les villageois deviendront donc réellement des esclaves, et personne n'ira y fourrer le nez.

La bonne surprise viendra par contre des Ferguson. Si ton gang a le courage de faire un rapport à la vieille Emma, celle-ci leur fournira à chacun un pécule de 10\$ « en dédommagement pour le trajet ». Elle est trop contente de voir deux problèmes réglés d'un coup : la mort de Sarah Jane, et une diminution substantielle du salaire. Emma a la pingerie généreuse.

Mais tu vois ce type, dans l'ombre : il deviendra le nouvel ennemi de ton gang. Trevor Ferguson maudit ceux qui auront causé (directement ou pas) la mort de son amour... Et la fortune des Ferguson est assez grande pour acheter des tas d'ennuis.

Allez, laissez les piocher encore trois pépites dans le chaudron, et fermons là cet épisode dramatique du weird west.

