

Mystery Boys

Un jeu de Guillaume
Charruault, le 05/12/09

Salut cowboys ! Moi, c'est Ernie West, votre lieutenant. Je vais rapidement vous rafraîchir la mémoire avant de vous envoyer vers votre 1^{ère} enquête.

Le Federal Bureau of Mystery a été créé sous l'impulsion du président Grant en 1870. Ce dernier affirme avoir aperçu trois globes lumineux voler à travers les nuages. Après enquêtes, il découvrit que de nombreux faits restaient souvent inexplicables. Il soupçonna même l'existence d'un peuple venu des étoiles : ceux-ci mèneraient diverses expériences sur les humains.

Notre rôle : mener des investigations sur les phénomènes pas très normaux. A priori, nous sommes au dessus des shérifs. Mais en pratique, ceux qui vous appelleront les Mystery Boys auront

plutôt tendance à vous coller une balle dans le dos. L'Ouest n'est pas un coin facile pour nous !

On vous parlé de la paie ? Un cachet suffisamment pour manger et acheter nos munitions. Mais si vous voulez plus, il va falloir m'envoyer vos rapports d'enquêtes par Pony express ! Chaque dossier complété et attesté par des preuves vous donnera droit à une prime !

Bon, voilà comment on procède : on lit le journal et on espère dénicher une affaire qui nous concerne.

EXTRAITS DE JOURNAUX :

The Telegraph

« Hier, le Shérif Daxon et ses adjoints ont découvert, dans la ville de Little Town, une famille entière dont le visage avait été dévoré. L'enquête se tourne donc vers les coyotes... »

Boston Post

« Le petit village de Creek Town est en

émoi : son vénérable croque-mort a été interné dans l'un des asiles de Boston. L'affaire s'est déroulée il y a quelques semaines suite à une vague de braquages. L'un des malfrats, qui avait été abattu, aurait eu, selon l'aliéné, les veines saillantes et verdâtres. L'homme affirme aussi que des araignées d'1 livre, translucides et luminescentes étaient sorties du cadavre. »

CALIFORNIE MAIL

« Ils avaient disparu pendant plusieurs semaines puis avaient réapparu. Mais leur comportement, selon le pasteur, était plus qu'étrange. L'un d'eux assassina sa mère, l'autre se fit exploser dans le saloon et le dernier, fut aperçu « avec une gatling en lieu et place de son bras ». Bien sûr, le pasteur revint sur ces propos concernant notre dernier homme, qui, selon toute vraisemblance n'a jamais existé. »

« Sommes-nous seuls dans l'Ouest ? »

CRÉATION DES PERSONNAGES :

Répartir 1, 2, 2, 2, 3, 3 et 4 parmi Gâchette, Banditisme (crocheter des serrure, passe-passe, etc.), Enquête, Bagout, Saloon (jeu et tenir l'alcool), 1^{er} soin et Duel.

Prendre 1 jeton vert qui représente les \$ du personnage (pour les dépenses significatives) et 9 jetons rouges qui représentent ses points de vie.

RÈGLES DU JEU :

Pour jouer, il faut un jeu de poker (sans joker). Le meneur de jeu place 5 cartes au milieu de la table. Pour une action donnée, il fixe une difficulté selon le tableau ci dessous. Le joueur tire 1 à 4

cartes, selon la valeur de sa compétence. Avec les cartes tirées et les cartes au milieu, il doit obtenir une combinaison au moins égale à la difficulté.

Une action en opposition est remportée par celui qui fait la meilleure combinaison.

Voici les dégâts des armes (cartes à piocher pour faire une combinaison): Bagarre 1, six coup 2, explosifs 4...

A zéro jeton rouge, le personnage meurt. On récupère 1 jeton par jour ou 2 par lers soins réussie.

XP : à la fin d'un scénar, les joueurs gagnent 1 jeton vert et 1 dans une compétence (max. 4)

Combinaison	Difficulté	PV perdus
Paire	Moyenne	2
Double paire		3
Brelan	Difficile	3
Suite		4
Couleur		5
Full	Très difficile	7
Carré		9
Quinte flush		11
Quinte flush royale	Quasi impossible	13