

GRP I (ghost rule prototype 1)

INTRODUCTION :

Début 1874, près de City of Lost Angels, à la base Edwards 51, base Nordiste d'essais aéronautiques et généralement scientifiques, se créait le Ghost Rule Prototype I, prototype d'une machine capable de contrôler des foules avant d'en voir mourir une très grande partie, qui constituait donc un intérêt majeur dans la guerre de sécession. Un ingénieur particulièrement doué, Allen McGregor, qui travaillait sur ce projet, en fut exclu en 1875 pour son trop grand enthousiasme, dénoncé par l'initiateur du projet, Luc Sandstromme, auquel il voue depuis une haine sanguinaire. On tenta de le liquider, mais il s'enfuit et se cacha. Il fut poursuivi, recherché, mis à prix, et devint un fugitif. Faisant appel à un huckster bas de gamme, il fit dès le 25 janvier 1876 échapper de prison une quinzaine de bandits dont il fit sa bande, près de Bosword Town, une ville proche d'un champ de bataille, The Bosword Field, à l'intersection de l'Arizona, du Névéda et de l'Utah. Doté de connaissances poussées en sciences mécaniques, il se construisit de puissantes motos alimentées au ghost rock. Caché dans une grotte forestière dans laquelle se développa une organisation de grande envergure, il put convoiter le prototype GRP I pour se venger de ses humiliations. Il était secrètement au courant du premier essai grandeur nature du prototype à Bosword Field, le 3 Février de cette année. De là il se tint prêt à s'emparer de la machine, pour détruire la base 51, devenu fou par ces humiliations.

De leur côté, les confédérés eux aussi étaient au courant de ces événements, et préparèrent l'assaut du train censé alimenter le GRP I en ghost rock, parti de Denver, et faisant escale à Station Gulch, Utah, à mi-chemin entre Denver et Bosword Town. Ils voulurent déguiser cette attaque pour éviter de dévoiler leur connaissance du GRP I. En effet, ils devaient attaquer le GRP I le 4 Février lors de son retour vers Lost Angels, quand il passerait à Bosword Town. Le 4, justement, fut le jour choisi par Allen McGregor pour lancer son assaut, au même endroit.

Le 2 Février, le train part de Denver, les PJ à bord. Il est attaqué à Station Gulch. Il arrive, décharge son ghost rock à Bosword Field, et les PJ à Bosword Town.

Telle est la situation initiale de cette aventure.

PLAN YANKEE :

Envoi du GRP I à Bosword Field le 3 Février midi, avec Luc Sandstromme et quelques ingénieurs pour l'opération du 3. Luc reste en ville. Ravitaillement secret en ghost rock par le train de Denver en début d'après-midi. Essai la nuit. Retour l'après-midi du 4, en passant par Bosword Town.

PLAN CONFEDERE :

Empêcher le ghost rock d'arriver à bonne gare sans être démasqués, pour éviter l'essai de la machine infernale, et donc la défaite à Bosword Field. Or les colonels confédérés ont des ordres venant de très haut de ne pas interrompre l'assaut confédéré à Bosword Field le 3 si le premier assaut échoue, car il constitue pour ces ordonnateurs le même moyen que pour Sandstromme de connaître l'efficacité du GRP I. Finalement, s'emparer le 4 du GRP I lors de son départ de Bosword Field & Town, ayant au préalable permis à 6 espions de s'infiltrer à Bosword Town en se fondant aux passagers du train venant de Denver.

PLAN DE ALLEN McGREGOR :

Assaut le 4 lors du départ du GRP I, et assassinat de Luc Sandstromme, avec violence.

EPISODE 1 :

Départ de Denver. 20 yankees accompagnent le convoi secret de ghost rock, inconnu des Pj. Ils vont cachés avec leur artillerie pour la plupart dans des wagons, et occupent les 2/3 du train.

Première escale, en un lieu sans nom; si les Pj vont curieux: le tram se détache aux 2/3 et un wagon supplémentaire est rattaché, venant d'une voie adjacente. Le train se reconstitue enfin, avec un wagon de plus, le tout en 1 mn.

Arrivée et escale 3h plus tard à Station Gulch pour ravitaillement en charbon: assaut confédéré. 20 confédérés déguisés en bandits lancent l'assaut. Tuent le machiniste, descendent en tout 10 soldats yankees, et font irruption dans les compartiments Passager (où vont les Pj), au nombre de 5, mais sans rien dérober, ce qui mettra la puce à l'oreille des Pj, qui pourront aisément constater leur déguisement. L'assaut sera un échec, et ils prendront la fuite, après que 6 espions se soient infiltrés parmi les voyageurs.

A l'occasion, les PJ peuvent:

- remarquer l'important régiment yankee qui les accompagne depuis le début,
- trouver le convoi de ghost rock,
- démasquer les Confédérés déguisés en desperados
- démasquer un espion Confédéré (qui ne dira rien)

Quoi qu'il en soit le train repartira, avec un nouveau machiniste.

EPISODE 2 :

Arrivée à Bosword Field. Déchargement secret du ghost rock.

Si les Pj sont fouineurs, ils peuvent quitter le train, et suivre discrètement le déchargement. Ils pourront peut-être (si ce n'est déjà fait), découvrir le ghost rock, et constater la présence sur le champs de bataille de scientifiques.

Arrivée à Bosword Town en début d'après-midi du 3 Février.

La presse annonce d'abord la nouvelle évasion de trois détenus. Par une enquête facile, les Pj sauront qu'il y en a eu 31 depuis le 25 janvier.

Dans le pénitencier (s'ils obtiennent l'autorisation de s'y rendre), ils concluront par divers témoignages de vieux détenus à un usage de magic (Shadow Walk).

Ils chercheront donc en ville quelqu'un doté de pouvoir magiques: Tim Maynard, huckster bas de gamme jouant dans un Saloon au Poker. Celui-ci avouera les faits, et donnera le nom de Allen McGregor, avant d'expirer, tué par deux cavaliers mystérieux.

A l'occasion. Les PJ peuvent

- s'intriguer d'un déchargement dans un champs de bataille,
- remarquer les scientifiques, et le ghost rock
- résoudre l'affaire des évasions, et trouver Tim Maynard,
- enquêter sur Allen McGregor

EPISODE 3 :

Poursuite à cheval. Si les Pj arrivent trop bien à les poursuivre sans les suer, trois motards armés s'en mêleront. Ils ne trouveront donc que bien peu de choses.

A l'occasion:

- une enquête sur Allen McGregor aboutira à la découverte du fait qu'un homme du nom de Neal McGregor avait séjourné à Bosword Town, et l'avait quitté mi-janvier.

EPISODE 4 :

La nuit du 3 au 4 est effrayante: vers minuit, résonnent des hurlements infernaux, qui dureront plus de 5 minutes. Des jets de Terreur s'imposent (2d6 ;TN (5)). De nombreux citoyens sortent dans la rue et regardent vers le champs de bataille les éclairs qui strient le ciel, les lumières phosphorescentes verses, violettes et bleues qui zèbrent le ciel.

Si les Pj se rendent sur les lieux de combat, ils constateront difficilement mais sûrement ce qui arrive: les Nordistes et Sudistes lancent des assauts face à leur propre camp, avant de s'écrouler au sol, comme asphyxiés. La guerre fait rage, mais l'absurde est à son comble et c'est un véritable drame qui se déroule sous les yeux des Pj. Ils seront renvoyés violemment en ville par les soldats conscients.

Le niveau de Fear de la ville augmente de 1: Fear = 2

A l'occasion, les Pj découvrent:

- l'hallucinante nouvelle, qui ne peut échapper aux journalistes venus fureter.

EPISODE 5 :

Quoi que fassent les Pj, le lendemain très tôt, les journaux titrent l'édifiante nouvelle.

Dans le même canard, les Pj découvrent peu après l'assassinat d'un étranger à l'hôtel de Bosword Town, inconnu en ville.

Une enquête efficace permettra aux Pj de connaître le nom de Luc Sandstromme et de découvrir qu'il était un scientifique de Lost Angels, peut-être même, s'ils fouillent parfaitement, sauront-ils qu'il appartenait à la Base 51 et qu'il était ici avec l'armée.

A l'occasion, ils trouveront:
- le drame de cette nuit
- l'identité de Luc Sandstromme

EPISODE 6 :

En début d'après-midi, une bataille générale s'engage dans le Saloon, car un espion Confédéré est démasqué. Il est sur le point d'être lynché.
Les Pj peuvent tenter de le sauver, car ils sentent qu'il est important de savoir qui il est. Après l'avoir sauvé, ils feront sa connaissance: il s'appelle Andrea Cippolini, est d'origine italienne, et son teint basané est à l'origine de la bataille de Saloon qui l'a démasqué. Il finira peut-être par être rassuré, et racontera peut-être ce qu'il sait.
C'est un espion à la solde des Confédérés, embarqué dans le train à Station Gulch, et qui attendait depuis quelques heures l'assaut Confédéré, noyant ses désillusions dans un Saloon au whisky frelaté.
Il est au courant de l'affaire GRP I, et est effrayé par l'ordre du Général Lee de ne pas remettre la bataille de Bosword Field à plus tard, afin d'observer la puissance du GRP I. Il sait le drame que fut cette bataille, et, en connaissant les causes, en semble particulièrement touché. Les habitants retrouvent Andrea, et vont pour le lyncher lorsque survient la double offensive

EPISODE 7 :

Lorsque la caravane de quelques soldats (30) rentre en ville par la rue secondaire, les assauts sont lancés:
Assaut Confédéré:
6 sudistes cachés chez le forgeron, 13 dans l'église. forgeron et prêtre sont morts.
Embuscade. Les yankees sont durement touchés.
Les renforts nordistes arrivent: 10 hommes.

Mais: un train entre en gare, chargé de 10 sudistes ayant pris possession de la machine.
Désordre général.
Entrent les motards, discrètement.
Les yankees mettent la machine à l'abri dans le Town Hall. Assaut d'Allen McGregor, vêtu de rouge sur sa moto:
La les 10 motards surviennent, subtilisent le GRP I alors que la bataille se fait entendre en ville. Les Pj peuvent poursuivre les motards à cheval ou en moto, s'ils en tuent un.
Poursuite en forêt. Eviter les arbres. En forêt les chevaux se montrent plus efficaces.

EPISODE 8 :

Retraite des desperados dans leur grotte, où les protègent des batteries d'artillerie. Période de calme relatif Alerter les yankees ou continuer tous seuls ?

La grotte est basse. Dès les premiers 100m on arrive à un gouffre, et s'y découvre une organisation peuplée de dizaines de tentes, avec de nombreuses pièces d'artillerie (cf. dessin). On y descend par une route en colimaçon encerclant plusieurs fois la grotte. Une grande partie de la grotte est réservée au parking des motos, qui donne sur un couloir assez large et très long (1 km), qui mène à une seconde sortie, du côté du champ de bataille. Allen ne peut donc pas s'enfuir tant qu'il ne fait pas nuit. Une tente, au fond, aménagée dans le roc, semble importante. Allen McGregor y contemple son pouvoir.

Si les yankees sont là, alors ils tentent de se débarrasser des Pj, puis rentrent en force et on passe directement à l'épisode 9. Sinon:

Les Pj parviennent à s'introduire, et assistent à la gloire de Allen McGregor montrant sa machine aux ses bandits. Discours:

" Voici ce pourquoi j'ai travaillé plusieurs années durant. Par cette diabolique invention, nous allons pouvoir, amis, nous venger de nos gardiens de prison, de nos dénonciateurs, des traîtres et des lâches, des yankees et des Confédérés, et de tout ceux qui nous feront obstacle. Nous nous enrichirons, et formerons une communauté, la Communauté des Parias, et des Fugitifs. Car j'ai été fugitif pendant une année complète, et me vengerai de me poursuivants ! "

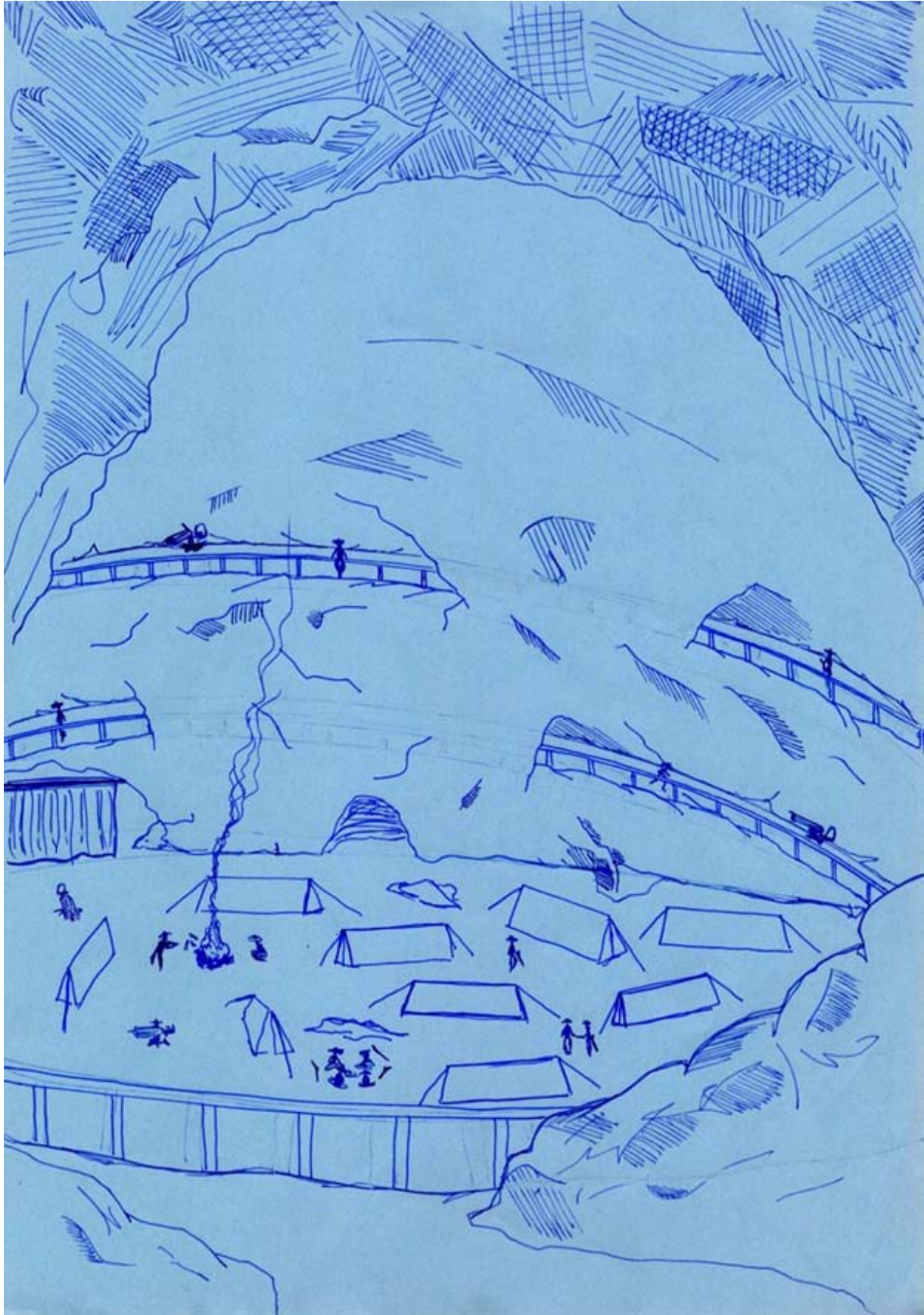
Hourra ! Hourra !

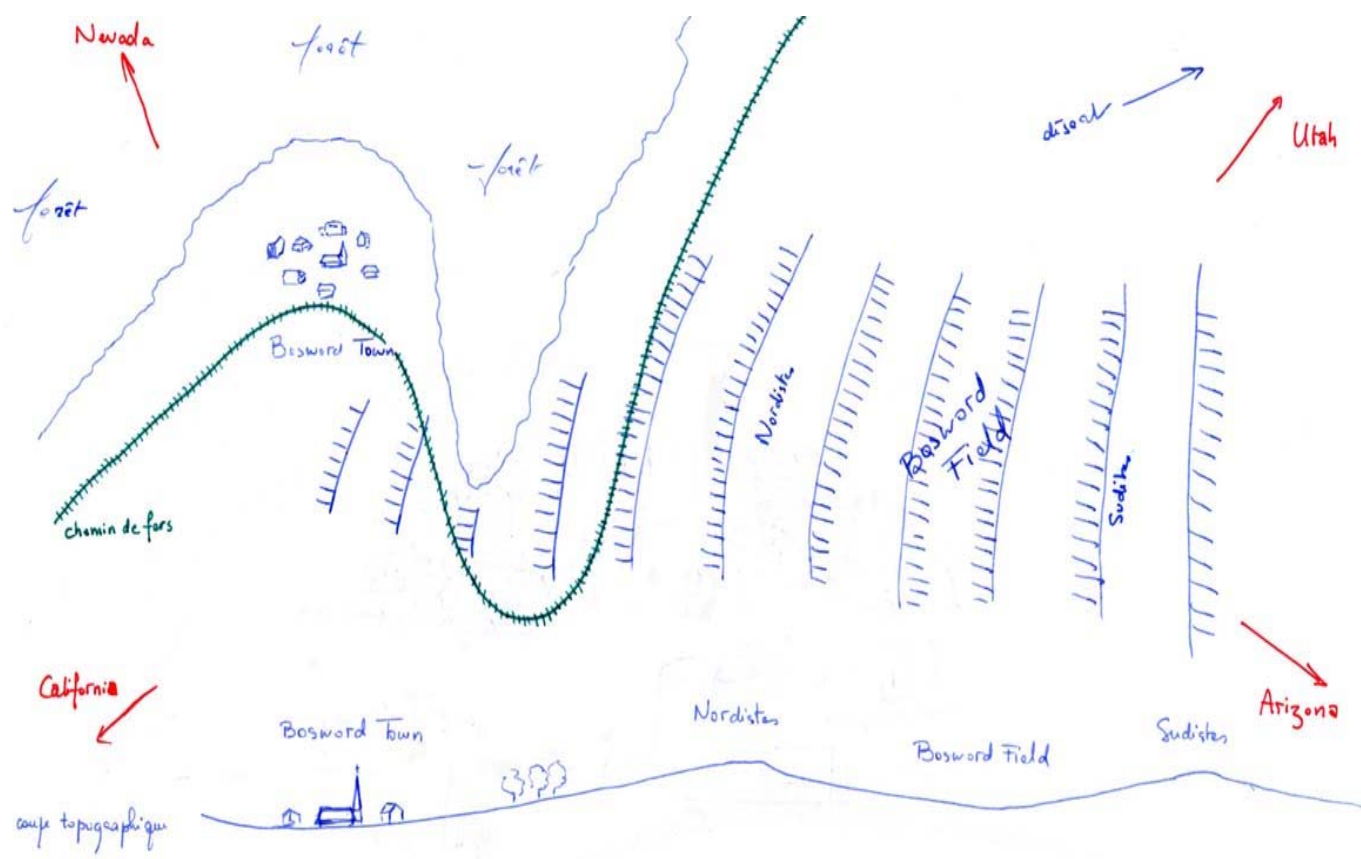
Les Pj doivent élaborer une stratégie, pour détruire la machine (ou la garder...).

EPISODE 9 :

Finalement, on aboutit à la fuite désespérée des bandits, et à la mort de Allen, qui au lieu d'abandonner sa machine, tente de s'en emparer, et se fait cribler de balles.

L'auteur: Thibault Thomas





Bosword Town & Field

