

Frère et sœur

Synopsis : Pulchérie Putnam et son frère Edward Putnam, de Grisaille city, se battent pour s'emparer d'un puissant gaz de combat et de sa formule, enfermés dans une usine souterraine à l'abandon . L'ancien site industriel se situe dans un coin perdu. Edward est assassiné par des hommes de Pulcherie, tandis que sa sœur s'envole un dirigeable. Mais Edward se relève d'entre les morts pour se venger et s'emparer du gaz

1) en pleine tempête

Les pjs sont en route pour une destination de leur choix. Il n'y pas de villes à proximité mais des nuages noirs s'amoncellent à l'horizon. Les pjs doivent trouver rapidement un abris Ils n'ont de choix que de trouver refuge dans une grotte qui leur offre un abri digne pour la nuit. La tempête commence à se déchaîner dehors.

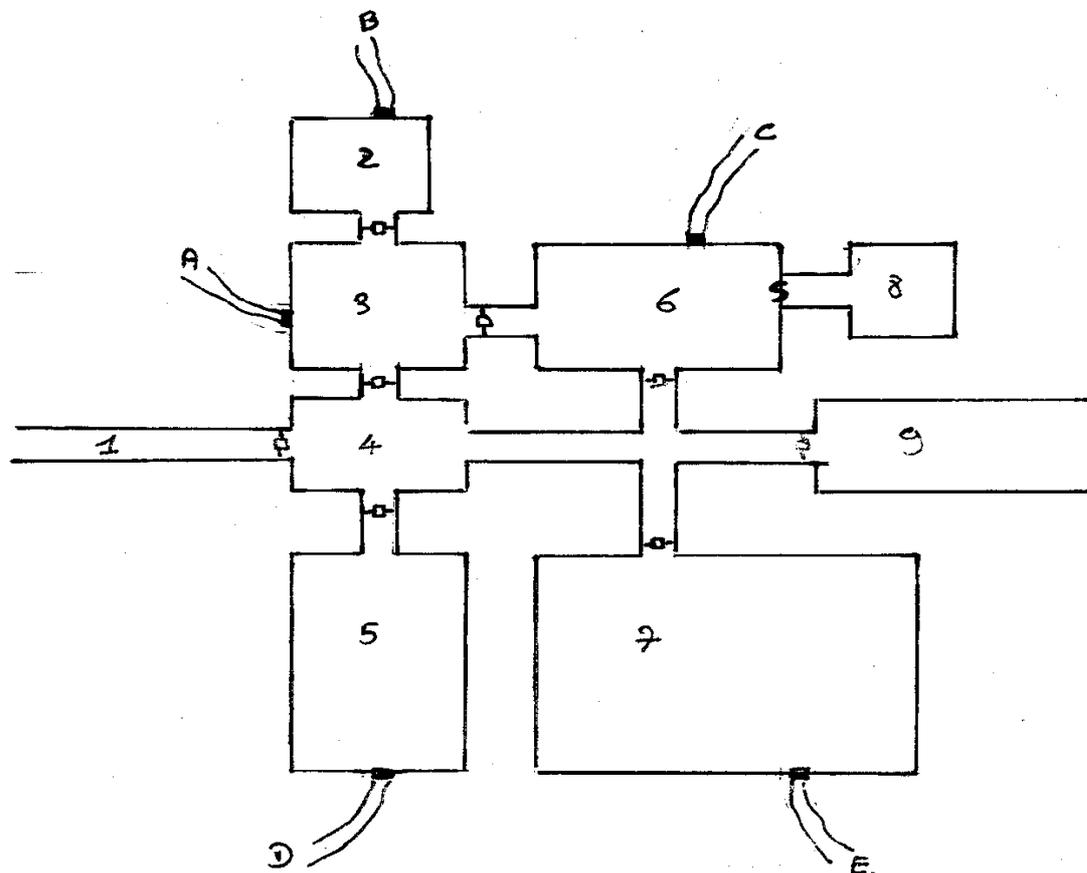
2) la grotte

Elle est assez vaste pour abriter les pjs et leurs chevaux mais elle est parsemée de débris de son plafond qui s'est effondré récemment. Au fond les pjs découvriront si ils l'explorent un tunnel qui ressemble à un galerie d'aération. Le tunnel les mènera une vaste caverne creusée dans la roche. Au milieu il y a une usine abandonnée.

Elle abrite plusieurs tarentules mécaniques (P 309) qui attaqueront les intrus à vu.

l'entrée : le passage est partiellement encombré. Il y a 2 lanternes avec un bidon d'huile (5 litres) pour les alimenter, 2 piolets rouillés mais encore utilisables, une pelle et une corde usée (casse sur 1/1d6).

La galerie : c'est un tunnel qui s'enfonce sous terre mais étrangement qui n'ouvre sur aucune galerie secondaire. Il y a une voie ferrée, il y a 3 wagons et 2 draisines à pompes.



L'usine, l'ensemble est couvert d'une épaisse couche de poussière. Il n'y a plus de traces d'activités depuis longtemps en dehors du passages des rats.

- 1: la fin de la voie ferrée
 - 2: Le bureau du chef, vidé à la hâte
 - 3: Les bureaux, les secrétaires géraient l'intendance, beaucoup de papiers mangés par les rats. Il y a un logo sur les restes des documents : une roue dentée. avec une couronne de feuilles de chêne.
 - 4: hall d'entrée, vide
 - 5: Les vestiaires, les ouvriers y enfilaient leur tenue de protection : un cagoule en cuir avec des optiques en verres. Ils restent un dizaine de tenues, certaines sont déchirées. Le port d'une cagoule entraîne un malus de -2 en perception.
 - 6: Le laboratoire, partiellement détruit, il contient une pièce secrète.
 - 7: L'atelier, vaste salle contenant une multitude de machines et de restes de produits chimiques.
 - 8: salle secrète où sont stockés 2 bidons de gaz mortel et le dossier contenant la formule. La pièce ne peut être ouverte qu'avec une clé spéciale
 - 9: La réserve contient une multitude de matériels (pièces mécaniques, tubes en verre, tenues de rechange, stock de produits)
- a,b,c,d e : les gaines d'aération.
a, d, c sont bouchées
e : les pjs rentrent par cette bouche d'aération.

3) Des visiteurs inattendus

lors de leur exploration, les pjs verront un groupe d'hommes arrivés. Ils semblent rechercher quelques choses. Si les pjs se font voir, ils les attaqueront à vue au fusil et à la grenade. Les hommes ont comme consigne d'éliminer tous les témoins, ils tenteront d'acculer les pjs dans l'atelier. D'une façon ou d'une autre, ils les verront sortir des 2 fûts en métal du laboratoire. Si les pjs arrivent à les suivre, ils verront la troupe d'hommes se dirigerait vers un dirigeable, ses flancs sont marqués de la roue dentée. Et si les pjs se montrent, ils ouvriront le feu sans sommation avec l'appui des armes (mitrailleuse gatling) de bord du dirigeable.

4) le village assassiné

les pjs (+ ou - blessés) n'auront plus qu'à reprendre leur route. Ils trouveront une route à 2 heures de la mine. Elle les mènera à un village. Les pjs seront surpris par l'absence d'activité dans l'agglomération pourtant elle n'est pas abandonnée. En explorant, le village, ils trouveront les habitants morts la plus part en robe de nuit. Les corps sont marqués par la souffrance. Ici et là dans des creux, il y a des nuages de vapeur jaunâtre. Il y a un étrange tonneau en métal écrasé au milieu du village qui rappellera aux pjs un conteneur qui ont été sorti de la mine.

Les nuages jaunâtres sont des nappes de gaz toxiques

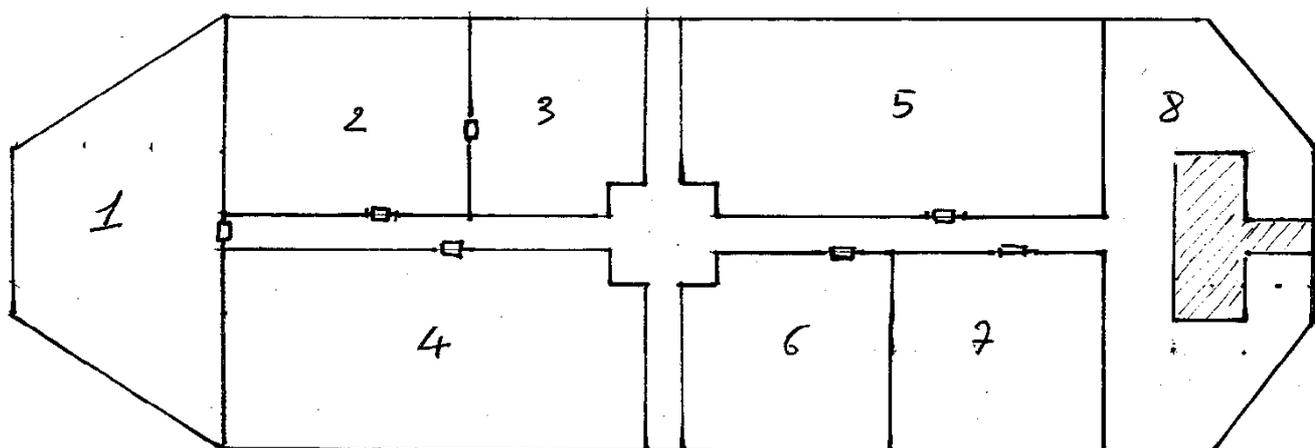
toutes personnes qui entrent dans le nuage doit faire un test de vigueur en cas de réussite il subit 2d6 points de dégâts ou en cas d'échec il subit 2d12 points de dégâts. Un foulard mouillé ajoute un bonus de +2 au jet de vigueur.

Le temps que les pjs explorent le village, un paysan du coin arrivera et les questionnera sur les événements. Puis un second arrivera ainsi de suite, une vingtaine de fermiers finira par s'agglutiner aux pjs. La plupart sont des braves types mais certains sont soupçonneux envers les pjs. Un moment, un des fermiers parlera d'une étrange machine volante, mais aucun d'entre eux ne sait où se situe le dirigeable.

Lors que tout le monde sera en pleine discussion, une voie tonnera disant qu'elle sait où est le dirigeable. C'est Edward Putnam, bien décidé à se venger de sa sœur. Il proposera à qui veut le suivre de les y amener. Il entraînera les Pjs à la poursuite du dirigeable.

4) le dirigeable, vaste astronef avec sur les cotés les logos de l'entreprise Putnam, une roue dentée avec une couronne de feuilles de chêne. Le dirigeable doit s'arrêter la nuit, plusieurs amarres le retiennent au sol. Si les Pjs avaient l'idée de s'attaquer au dirigeable, il est très résistant et la riposte de l'équipage violente. La seule solution est de monter à bord, c'est d'ailleurs la solution que proposera Edward Putnam.

- 1) La cabine de pilotage, il y a toujours 1 pilote et 2 mécaniciens. Pour diriger l'engin, les pjs devront faire un test de pilotage à - 4 (c'est pas l'appareil volant le plus maniable).
- 2) Le bureau, cette pièce richement décorée contient un secrétaire fermé à clé. Dans un des tiroirs il y a la formule du gaz.
- 3) La chambre à coucher de Pulchérie, il y a un lit à baldaquin, une armoire contenant de riches vêtements féminins, et un cabinet de toilette (un meuble avec une cruche et une baignoire en porcelaine).
- 4) Les logements de l'équipage, ils sont composés de hamacs, de chaises et une table par pièce. Chaque homme d'équipage possède une petite malle pour ses effets personnelles (vêtements)
- 5) La réserve à charbon et à roche fantôme, de quoi faire le retour à sa base de départ.
- 6) La cuisine et le réfectoire, c'est là que sont préparés et pris les repas. Elle abrite aussi des réserves de nourriture.
- 7) Le laboratoire, c'est pièce ressemble au laboratoire de la mine, dans la réserve, sont entreposés différents produits ainsi que le deuxième tonneau..
- 8) les machines actionnent les hélices, il y a toujours 2 mécaniciens.



PNJs

Edward Putnam déterré (joker)

grand bourgeois, il est toujours bien vêtu et il a un langage châtié. Maintenant qu'il est déterré il boit toujours du brandit ou un alcool fort que bonne qualité. Mais c'est aussi un personnage cruel et avide qui cherchera à s'emparer de la formule et du gaz qui t'a éliminé les Pjs.

allure	6	trempe	/	charisme	-1
--------	---	--------	---	----------	----

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d10	d8	d6	d10

Compétences : combat d6, conduite d8, connaissances (industrie et chimie), équitation d8, intimidation d8, perception d10, pilotage d10, persuasion d10, rechercher d8, réseaux d12, tir d10, tripes d12.

défenses

parade	résistance
5	8 (+1)

Attaques

arme	Tir/ combat	dgts	portée	cdt	mu	PA
Pistolet gatling	d10	2d6+1	12/24/48	2	12	1
derringer	d10	2d6	5/10/20	1	2	0

Équipements :

un cache poussière lourd, un pistolet gatling, 2 chargeurs de 12 coups, 100 cartouches de 45, un cheval équipé, vêtements élégants, un chapeau haut de forme, un derringer (caché dans une manche),

Pulchérie Putnam savante folle (joker)

Jeune femme toujours très élégante mais complètement folle (paranoïaque). Il règne sur ses hommes par la terreur et le charme. Elle n'a aucun état d'âme pour tester son arme, elle n'a pas hésité à bombarder un village avec son gaz. Elle ne fera aucun quartier, Si son corps n'est pas complètement détruit, elle reviendra sous la forme d'un déterré particulièrement agressif envers les pjs.

allure	6	trempe	2	charisme	+1
--------	---	--------	---	----------	----

Traits				
Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d10	d6	d4	d8

Compétences : conduite d4, connaissances (sciences) d10, perception d4, réparation d8, sciences étranges d10, tir d6, tripes d6

parade	résistance
2	5

Attaques						
arme	Tir/ combat	dgts	portée	cdt	mu	PA
derringer	d6	2d6	5/10/20	1	2	1

Équipements : vêtements élégants, dérringer, vol : harnais supprimeur de gravité, éclair ; asperseur de flux ionique

les hommes de mains

allure	6	trempe	0	charisme	0
--------	---	--------	---	----------	---

Traits				
Agi	Int	Âme	For	Vig
1d6	1d4	1d6	1d10	1d10

Compétences : combat 1d8 défenses

parade	résistance
6	7

Attaques						
arme	Tir/ combat	dgts	portée	cdt	mu	PA
Ballat express	1d10	2d10				
Couteau bowie	1d8					
grenade	1d8					

Équipements : fusil ballard express 20 cartouches, uniforme

pilotes

allure		trempe		charisme	
--------	--	--------	--	----------	--

Traits				
Agi	Int	Âme	For	Vig
1d8	1d6	1d6	1d6	1d6

Compétences : perception D6 piloter D10, tir D8

défenses

parade	résistance
5	5

Attaques						
arme	Tir/ combat	dgts	portée	cdt	mu	PA
Colt army	D6	2d6+1				

Équipements : colt army, 12 cartouches, uniforme

Mécaniciens

allure		trempe		charisme	
--------	--	--------	--	----------	--

Traits				
Agi	Int	Âme	For	Vig
1d6	1d8	1d6	1d6	1d8

Compétences : combat D6 mécanique D8 tir D6

défenses

parade	résistance
5	5

Attaques						
arme	Tir/ combat	dgts	portée	cdt	mu	PA
Pistolet volcanic*	D6	2d6+1				
Clé à molette	D6	For +1d6				

Équipements : pistolet volcanic, 20 cartouches clé à mollet, salopette

Pistolet volcanic* : pistolet à levier avec des munitions sans étui sur un échec, l'arme s'enraye et redeviendra fonctionnelle qu'après un jet de réparation,