

# P ISTOLERO



DOUDOUS  
& DENTIERES

 Gilmarrion.com

## Doudou et dentier

*Pistolero*

*Acte 4 de la campagne : La Tour Sombre*

### Début de l'aventure

Nous sommes le 3 août 1969 dans le parc de l'Institut et tout à bien changé. Les joueurs portent avec eux l'une des boules du magicien dans son coffret, la sphère Indigo.

Elle les a fait voyager dans le temps. Les voici dans un autre Où et un autre Quand. En effet, le monde où se situe la Tour sombre est au centre de tout et tout sert les rayons. Cette Tour génère l'espace temps. Il existe des milliers de mondes différents (ou non), reliés entre eux et les voici dans un autre monde que le leur. La planète Terre est toujours la même mais le contexte est différent.

Certaines chose ont changé comme l'Institut qui n'est plus en Nouvelle Angleterre mais dans l'état de New York par exemple. Improvisez le reste à votre convenance.

Quand ils entrent dans l'Institut, des membres du personnel viennent les voir pour leur demander comment ils sont entrés là. Ils ne comprennent rien de leur charabia, si les enfants parlent du monde précédent ou de leur époque et sont menés auprès de la directrice, une certaine Woolf.

Elle n'est pas d'humeur à rire. Elle ressemble beaucoup au directeur Woolf de l'autre Institut de par son caractère, son sourire glacial... Woolf ordonne de les enfermer en psychiatrie si cela est nécessaire au vu de leur dire et ils passent la matinée auprès des psys avant qu'on leur donne quelques comprimés pour les « aider à aller mieux ». Si les joueurs sont prudents et ne divulguent pas les informations, Woolf leur fournit une chambre pour la nuit ou leur indique un motel en dehors du village. Le Bling Motel est tenu par Craig Marten, un type crasseux aux idées mal placées et un brin voleur en terme de tarifs.

Peu importe comment cela se passe pour vos personnages ; ils seront la proie des Ignobles (des hommes au service du Roi Cramoisi). Plusieurs possibilités sont offertes au meneur de jeu pour les faire intervenir.

Premier cas :

À l'Institut, les personnages voient débarquer une voiture de couleurs flashy, une vieille Lincoln. À l'intérieur du véhicule, quatre hommes aux vêtements



sombres et étranges : chapeaux délirants et lunettes de soleil, viennent chercher les résidents. **Sur un test Docte/Futé (sans malus ni bonus)** vos personnages les voient arriver et discernent même une inscription sur la portière N.C.P. (North Central Positronic). Vous vous souvenez de l'inscription sur le « robot », dans le château, de l'épisode précédent.

Les joueurs doivent comprendre qu'ils doivent fuir au plus vite car ces hommes sont menaçants ; l'un d'eux aperçoit l'un des résidents le regarder par la fenêtre. Le personnel soignant ne leur est d'aucune aide au vue de leur nature. (Eux aussi, à leur façon, serve le Roi Cramoisi).

Second cas :

Ils sont au motel et sur la route ils aperçoivent des affiches portant leurs noms, des affiches de chiens errants ou perdus avec un petit descriptif (aidez vous de l'annonce du chapitre 2 pour Ted Brautigan). Arrivé au motel, le dit Marten (étrange le même nom que le magicien !) les dévisage et leur pose quelques questions (comment se fait il que des vieux se baladent avec des gamins et ce genre de choses). Ils passent la soirée dans une chambre (voir deux en fonction du nombre), la télé crachent de vieilles émissions des années soixantes et occupe le groupe jusqu'à ce qu'ils entendent le bruit d'une voiture et voit débarquer la fameuse Lincoln bariolée et les Ignobles dedans (**Test Futé/Docte zéro malus/bonus pour voir la chose et l'inscription sur la portière**).

Les tristes individus vont à la rencontre du tenancier du motel et Marten indique la chambre des personnages. Improviser la fuite à coup de **test de Costaud/Râblé pour la course poursuite**.

La boule quand à elle reste calme jusqu'à leur arrivée. Dès que la course poursuite s'engage, elle se met alors à vibrer fortement et répand une aura maléfique autour de celui qui la tient. Ce dernier doit résister à son influence par **un test de Futé/Docte malus de 1 ou s'arrêter pour tenter d'ouvrir le coffret**. En plus d'être malfaisante, l'onde est hypnotique : aux autres compagnons d'empêcher le porteur de sombrer sous le contrôle de la sphère, le tout en étant pourchassé dans le village.

Improviser la course poursuite en milieu de soirée : il fait nuit et personne ne traîne dans les rues. Les Ignobles les lâcheront dès que les joueurs vont à la rencontre des habitants, ce qui leur demande un petit moment avant de les trouver, comme le bâtiment de police ou une superette. Le soir ils seront à la rue, et doivent de cacher.

S'ils les joueurs n'ont pas oublié ils peuvent compter sur un « allié » dans cette ville, en tout cas dans l'ancienne version de cette ville, le fameux Joe de Joe Old Attic. Sa boutique



se situe au 03 Norton Street. En se dirigeant là bas ils constatent que la boutique n'a pas bougé et que le nom de l'enseigne reste le même.

La troupe est accueillie par Johanna (surnommée Joe) la tenancière du lieu avec toujours le même bazar, des antiquités à ne plus savoir quoi en faire, des étagères remplies de choses anciennes, etc. Johanna se lie d'amitié avec les personnages et leur permet de dormir chez elle. Elle surveille même les abords si cela lui est demandé. Les personnages posent surement quelques questions mais pour l'heure, il est temps de dormir leur conseille-t-elle mais répondra à toutes les questions voulues le lendemain matin.

Les joueurs passent une bonne nuit sans être dérangés et se réveillent avec la bonne odeur du café et du chocolat chaud, des pancakes, marmelade et traditionnels cookies qui les attendent au réveil.

Elle répond à toutes les questions des résidents lors du petit déjeuner. Voici ce que Johanna peut leur apprendre :

- North Central Positronic s'est installé il y a quelques années à la sortie de la ville. Ils ont acheté un vieux hangar. C'est une usine de technologie à la pointe comme ils disent.

- D'étranges phénomènes se déroulent parfois. Des orages alors qu'il ne pleut pas et que le ciel est sans nuages.

- Depuis une semaine, des voitures étranges se baladent en ville. Une délégation de N.C.P. pour certains. Des hommes venus de Los Angeles pour d'autres, des ingénieurs dit-on... bref les ragots vont bon train et personne ne sait rien.

- Elle ne connaît rien sur la boule mais peu la cacher ici, s'ils le désirent.

**Un test de Mignon/Girond avec malus de 2 réussi verra offrir d'autres informations très intéressantes :**

- Depuis que la N.C.P. s'est installée, il y a eu plusieurs disparitions dans la région. Surtout quelques personnes qui enquêtaient sur la firme.

- Un homme dénommé Michael Dean, prétend que la N.C.P. entreprend des expériences gouvernementales top secret. Il était journaliste. Je dis bien était car après que son papier fut pondu dans l'Indépendant New Yorker il a perdu son travail. Il continue d'enquêter dans le coin. Certains le prétendent fou car il dit avoir vu des choses... Il habite dans une cabane, dans les bois du côté de Black Bird, un bois en bordure de village. Il a perdu l'habitude de descendre au village car personne ne le croit.

Voici quelques pistes à exploiter. Les personnages iront surement voir ce Dean pour en apprendre davantage sur la firme et ce qu'elle fabrique et peut être même tenter de fouiner près de leurs locaux.

Improviser la suite dans le village. Les personnages aperçoivent une à deux voitures étranges, de couleurs vives et plusieurs affichettes à leurs noms mais toujours sous couvert d'animaux perdus. Ils doivent se sentir surveiller voir même poursuivis

si besoin est. La discrétion est de mise pour se rendre sans encombre à la cabane dans les bois.

### La cabane dans les bois

Située dans le Black Bird au Sud du village, un bois assez grand et dont il faut suivre un chemin cabossé pour s'y rendre, la cabane est perdue au beau milieu de la petite clairière. **Par un test de Futé/Docte (sans malus ni bonus), et au bout de quelques minutes sur la piste, ils verront des traces fraîches du passage d'une voiture.** En avançant encore un peu ils entendent le bruit d'un véhicule. Cette dernière est embourbée et un homme tente de la pousser. Il porte un grand vêtement noir. C'est une Plymouth avec le logo N.C.P. (**test futé/Docte sans malus ni bonus**). Ils doivent rester discrets pour s'enfoncer dans le bois sans être vu (**test Chafouin/Filou +0**). Une majorité de réussite suffit pour aller jusqu'à la cabane sans encombre et échapper à la vigilance du conducteur.

En prenant les chemins de traverses le groupe arrive à proximité de la cabane quand ils entendent le moteur de la voiture qui s'approche. Il semble que les hommes ont réussi à s'extirper de l'enlèvement. Nos joueurs les aperçoivent depuis leur cachette : ils descendent et l'un d'eux porte une arme. Le chauffeur se gare discrètement à une cinquantaine de mètres de la cabane.

Voici le moment rêvé pour improviser une petite scène de combat. Les deux hommes sortent discrètement et l'un fait le tour de la cabane. Vos joueurs peuvent réagir et essayer de les piéger eux aussi. Improviser des tests de discrétion, de combat etc. L'homme dans la cabane se rue dehors fusil à la main dès que l'un des deux hommes entre dans son champ de vision en hurlant « venez ici suppôts de Satan ! » et leur tire dessus sans aucune hésitation jusqu'à l'arrivée du second qui lui logera une balle dans le dos. L'homme tombe au sol ; il est vivant mais perd beaucoup de sang. Il est temps pour vos joueurs d'agir, sinon ce Dean va y laisser sa vie. Improvisez le sauvetage et l'acte héroïque de vos personnages quitte à en blesser un ou deux au passage.

Une fois les méchants éliminés, des humains normaux quand même, les anciens et gamins peuvent discuter avec le fameux Dean. Il perd son sang et n'en a plus pour longtemps. Voici ce qu'il peut dire avant de mourir : « dans la cabane, des preuves, N.C.P., ils font des expériences, un prisonnier, il f a u t l'aidddd... » puis meurt.

Ils restent donc aux joueurs à fouiller la maison et trouver le carnet de ce courageux monsieur Dean ainsi que les preuves qu'il a récoltées. **Pour cela un test Futé/Docte malus de 2 est obligatoire** et trouver le fameux



carnet.

La cabane est composée de deux pièces, l'une sert semble-t-il de chambre noire, l'autre de pièce principale. Un poêle, de vieilles gamelles et des couverts, un bureau posé sur un vieux tapis, quelques affaires posées sur la surface de travail comme du papier, des journaux, une machine à écrire et un Rolleiflex et dans le reste de la cabane, un peu de déco.

Dans la pièce servant de chambre noire plusieurs photos dont celle d'un homme qu'ils connaissent : ce visage n'a pas changé mais son accoutrement oui, c'est Marten Largecape de toute évidence.

### Le carnet de notes

Il est rempli de notes et autres coupures de journaux concernant des disparitions. Elles semblent toutes liées semblent ils, de près ou de loin à N.C.P. Il y a aussi le journal de Dean. Il parle de ses découvertes récentes, après avoir enquêté auprès de la N.C.P. Il a réussi à pénétrer dans le sous-sol de l'entreprise en empruntant l'ancien déversoir des égouts. Arrivé sur place, il a pénétré les locaux et vu des choses extraordinaires, dont une créature qui ne semblait pas « terrestre ». Un chien en cage, mais d'aspect mutant. Il a aussi aperçu un homme enfermé dans leurs locaux. Ce dernier était vêtu étrangement. Il a découvert une salle de surveillance. De là il a assisté à son interrogatoire. Il dit ne pas avoir compris toute la discussion mais il semblerait que l'homme en question parlait de la boule du magicien et de son arrivée à travers elle.

En fouillant un peu plus ils trouvent le plan des égouts, volé de toute évidence au service urbain de la ville (car portant ses inscriptions), indiquant l'emplacement au Nord Ouest par l'ancienne usine désaffectée de Lincoln. L'entreprise est située au n°3 Arlington Road.

Maintenant à vous d'improviser la suite, selon la volonté des joueurs.

### L'entreprise Lincoln

**Par un test Futé/Docte bonus de 1** les joueurs se rendront compte que l'entreprise ne semble pas si désaffectée que cela. Le grillage semble être neuf et deux chiens de type doberman, gardent les lieux. L'entrée des égouts est située sur le terrain derrière le bâtiment obligeant à traverser ce dernier sans encombre, sans compter la présence d'un gardien dans un cabanon plus loin. La N.C.P. a racheté ses terrains pour éviter toutes nouvelles intrusions.



La discrétion reste la meilleure des solutions pour se débarrasser des chiens et du gardien. Les animaux sont facilement visibles et trouver de quoi les endormir ne sera pas problématique (une pharmacie). N'oubliez pas de signaler la présence de voitures aux couleurs bigarées qui rodent en ville.

Le lieu est composé d'un vieux bâtiment posé au milieu d'un terrain, l'aire de jeu des deux chiens, avec à un angle, le cabanon du gardien et l'accès au deversoir des égouts. Quoiqu'ils arrivent vos personnages pénètrent par ce dernier pour aboutir dans le sous sol de N.C.P. et débarquent au second sous sol par une échelle menant aux égouts.

Tout y est humide et sent affreusement mauvais. Il n'y a pas d'éclairage, parfois quelques lueurs vacillent puis s'éteignent (juste de quoi filer la frousse). Laissez les errer quelques temps dans ce dédale de couloirs avant de trouver des escaliers menant au sous-sol numéro 1.

à partir de maintenant le groupe doit rester silencieux et prudent pour avancer dans ce complexe. En tant que meneur de jeu, improvisez en vous aidant du plan :

- Chaque croix indique la présence d'un gardien.
- Les triangles indiquent la position des caméras sur les murs. Ce plan est ce qui se passe de nuit. De jour vous pouvez ajouter quelques gardes.

### Le sous-sol numéro 1

À ce niveau se trouvent des tables médicales avec des corps allongés dessus. Les corps de jeunes enfants. Ils sont tous morts et semblent avoir suivis une opération au niveau du crâne. **Test Futé/Docte pour éviter de perdre 2 puces de moral.**

Le meuble de la pharmacie contient des piqûres anesthésiantes, des médicaments, comme des anti-dépresseur et du matériel de chirurgie.

### Au Rez de Chaussée

La pièce secrète est repérable par **un test futé/Docte -2**. Un bouton est camouflé dans le mur parmi les étagères et ouvre le mur coulissant qui dévoile un escalier en colimaçon.

Trois caméras allertent les gardes qui surveillent : **test futé/docte malus de 1 pour les repérer.**

Le mur de la salle de contrôle est recouvert de plusieurs écrans cathodiques. L'un montre un homme endormie dans une cellule c'est le Pistolero. Le reste du niveau est composé du réfectoire, de bureaux et de pièces de service. Ce qui peut leur paraître étrange c'est qu'il n'y aucun signe de technologie avancée en ce lieu.

Il n'y a aucun autre passage et les investigateurs doivent donc trouver la salle secrète qui montre l'homme en cellule.

Improvisez les combats si besoin ou toutes autres idées que vos joueurs proposent. Marten Largecape n'est pas en ces lieux et il a laissé le Pistolero sous « bonne garde » avant de revenir l'interroger.

## Salle secrète

L'escalier en colimaçon semble descendre indéfiniment dans les ténèbres.

Avec une torche allumée ils n'en discernent pas le fond. Tout à coup le décor change et perçoivent un vrombissement dans leurs oreilles, puis terminent leur descente dans une salle étrange. Dedans trois gardiens étranges, des hommes à la peau décharnée, un œil rieur, et des cicatrices le long du cou (en fait ils portent un masque de peau humaine). Ce sont des mutants au service de Largecape. Improviser le combat si nécessaire ; un pruneau pour chacun peut suffire à les mettre au tapis . Ces créatures sont plutôt lentes.

Dans une cellule, un homme brun, les yeux bleus semble avoir subis de nombreuses séances de tortures. Il semble inconscient et porte tout l'attirail du cow-boy.

Dans le bureau se trouve de la porte de métal dont les barreaux sont très solides. Dans le tiroir du bureau se trouvent deux lourds pistolets, impressionnants et peu maniables dont la crosse semble être fait de bois de santal. l'acier des objets brille. Ces armes sont étranges au premier coup d'œil. Ce sont les flingues d'un pistolero de la lignée d'Eld.

Le fond de la salle est remplie d'instruments étranges et la paroi du fond est composée d'un minéral étrange entouré de technologie qui leur est totalement inconnue.

Dés que les personnages entrent dans cette salle, l'homme se jette sur eux avec une dextérité surhumaine. En deux secondes, il met tout le monde au tapis et regarde alors les enfants avec un certain étonnement.

« C'est vous, n'est ce pas ? Veuillez me pardonner pour cette attaque, je feignais l'endormissement lorsque vous êtes entré. Que vos journées soient longues et agréables Saï » lâche t il tout en posant un genou à terre et une de ses mains au menton.

« Je n'ai pas le temps de me présenter car nous devons d'abord nous extirper de cet antre. »

Le retour vers la surface se fait rapidement, l'homme semble athlétique malgré les blessures au corps.

Arrivé à la surface, une surprise les attend : Marten est présent avec une douzaine de ses hommes et une meute de six chiens mutants. La nuit est tombée. Le pistolero sent le danger et demande aux résidents de se mettre à l'abri et de se cacher.

Puis il sorti et c'est alors une voix sombre, connue des résidents qui résonne :

« Steven, mon cher Steven... De la lignée d'Arthur l'Ancien. Comment donc as-tu fait pour sortir de ces lieux ?

- Tu le sais tout aussi bien que moi, magicien noir. Et comment dois-je te nommer aujourd'hui ?

- Disons que ce sera Walter pour ce monde. Fais donc sortir tes amis de l'ombre, ne me force pas à leur faire du mal. Ils ont ce que je recherche, le Ka. »

Si vos personnages ont la boule en leur possession à ce moment là elle commence

à s'activer, à rugir dans son coffret et à émettre sa distorsion si particulière.

« Ce n'est pas un objet pour leur monde, Steven et tu le sais aussi bien que moi, de plus il ne t'appartient pas. Tout sert le Roi tu devrais le savoir !

- Tu as oublié le nom de ton père Marten, si tant est que tu en a déjà possédé un. Walter ou Marten, lève la main

« Mauvaise réponse mon ami. Trouvez-les mes chiens et ramenez-les moi, le Roi sera ravi »

C'est alors que les personnages sentent les six chiens monstrueux et mutants se ruer en reniflant en cherchant leur odeur. La scène est suivie de quatre coups de feu tuant instantanément quatre fauves. Pendant ce temps, Walter lance ses hommes dans le combat contre le pistolero. Le reste de la meute s'occupent alors des personnages joueurs.

S'engage alors une partie de cache-cache avec eux. Gamins et anciens doivent se cacher dans des containers ou monter le long des tuyaux si ils ne veulent pas finir dévorer.

Le combat fait rage entre le Pistolero et les hommes de Walter et ce dernier semble regarder la scène avec délectation.

Les deux derniers chiens toujours aux trousses, voici les jeunes et vieux aux prises avec eux : l'un peu trouver la mort en combat contre un joueur. Il est temps maintenant à vos joueurs de se débrouillez. Le chien restant vient vers eux pendant que le pistolero essaie d'en finir avec Walter. Le combat s'engage alors entre les deux étranges personnages. Le pistolero tire à tout va et Walter lui fait face avec sa magie, bloquant et déviant les balles.

Une fois le dernier chien débarrassé, Walter fait marche arrière avec un sourire sardonique.

« Si tel est la volonté du Ka... Mais n'oublie pas, Pistolero, l'arc-en-ciel de Maerlyn a faim et il est insatiable. »

Puis l'homme disparaît.

Si la boule est avec eux, elle arrête de vibrer. Si elle est chez Joe il faut aller la récupérer.

### **Le pistolero**

« Mes amis, je me nomme Steven Deschain de Gilead et quelqu'un m'a envoyé vous chercher. Un certain Ted Brautigan. J'ai perçu un rêve ou plutôt sa visite un soir alors que je dormais. Il m'a demandé de vous retrouver car vous étiez en possession de la boule Indigo de l'arc-en-ciel du magicien. Cet artefact puissant et maléfique peut ouvrir certaines portes. Des personnes possèdent aussi ce pouvoir, ce sont elles qui m'ont envoyé ici. (le passage d'une porte laisse une empreinte et un Manni peut la retrouver pour mener quelqu'un au même endroit).

Le pistolero leur raconte alors toute la vérité sur son monde, une fois qu'il est en possession de la boule du magicien.

Son monde meurt. La tour sombre située au carrefour de tous les mondes agonise.

Les rayons qui la soutiennent ne dureront pas longtemps et les hordes du Roi Cramoisi gagnent du terrain de jour en jour. Une prophétie a cependant annoncée que le dernier héritier d'Arthur l'Ainé tuera le Roi, une autre prétend le contraire et qu'avec sa chute viendra celle de tous les mondes. Et ainsi le Dévoreur de monde engloutira toutes dimensions par l'océan du Prim, libérant ainsi tout les démons tapis dans l'ombre.

L'arc-en-ciel du magicien est composé de treize boules dont l'indigo. Chacune possède des pouvoirs et vient d'un temps bien ancien, le temps d'Arthur l'Ainé.

Le Pistolero veut mettre cette boule à l'abri pour qu'elle ne soit pas utilisée par le roi Cramoisi dans son ascension. Cela lui permettrait surement d'accélérer la chute de la Tour.

Le temps lui est compté et il doit repartir au plus vite pour Gilead. Son fils, Roland court un grand danger.

Mais avant de partir il offre quelques « artefacts », un pendentif en bois étrange aux reflets bruns clairs et en forme d'Ours, une dague effilée et argentée et un simple harmonica.

Le co-boy demande aux personnages de les conserver précieusement. Il part en leur souhaitant des journées longues et paisibles. L'homme ne peut les ramener avec lui ni même dans leur temps. La boule a fait son œuvre. Seul lui, est lié au Manni de l'autre côté et peut voyager. Désolé, il dit que le Ka en a décidé ainsi et qu'ils ont été de vaillants combattants. Il s'isole alors et active une amulette pour repartir chez lui. Une lueur étrange brille dans le ciel. Cela se passe toujours de nuit. Tout redevient calme tout du moins pour un temps.

### **Le retour de Marten**

Peu importe où les joueurs se trouvent quand il fait son apparition, sous les traits de Walter avant de prendre les traits de Marten Largecape, rencontrés dans l'avant dernier épisode.

Peut-être débarque-t-il chez Johanna. Les mains dans les poches, il semble joyeux et dès que l'un des gamins ou vieux le voit, il lève le doigt et prononce ses mots : « désolé de vous priver de votre nouvelle amie. » Johanna s'effondre alors au sol, morte.

« Rassurez moi, le Pistolero a bien pris la boule n'est ce pas ? Bien, bien, je vois à vos yeux que cela est un oui... parfait tout cela vraiment parfait. Gilead ne sera bientôt plus qu'un souvenir. Je voulais juste m'assurer de cela, je vais vous laisser maintenant. Ah oui j'oubliais je suis venu avec un ami. Prenez bien soin de lui. » Puis Walter, Marten, disparaît sans laisser de traces.

Sur ces mots un être grand et arachnéen fait son entrée sur les lieux. Il ne s'agit pas de Pennywise mais bel et bien d'un démon araignée.

Le combat peut alors avoir lieu



**Le pendentif de l'ours :** en appuyant dessus, lorsque l'on est face à une créature du Prim, libère un plantigrade fantomatique pendant deux tours de jeux qui combat pour son porteur. Il est énorme et rentrera en rage face au démon arachnéen qui souffrira le martyr pendant deux tours mais se régénérera progressivement après sa disparition.

**La dague effilée :** à l'approche d'une créature du Prim, cette dernière se transforme en véritable épée légère et très maniable qui engendre énormément de dégâts.

**L'harmonica :** quand quelqu'un en joue en présence d'une créature du Prim, ce dernier est affaibli dans ses mouvements pendant quelques tours. La musique est douce et semble remplie de lumière. Elle apaise les personnages.

Improviser le combat qu'il soit épique. La créature n'est pas facile à vaincre malgré les artefacts.

Il est temps pour l'un de vos personnages de mourir, un vieux forcément.

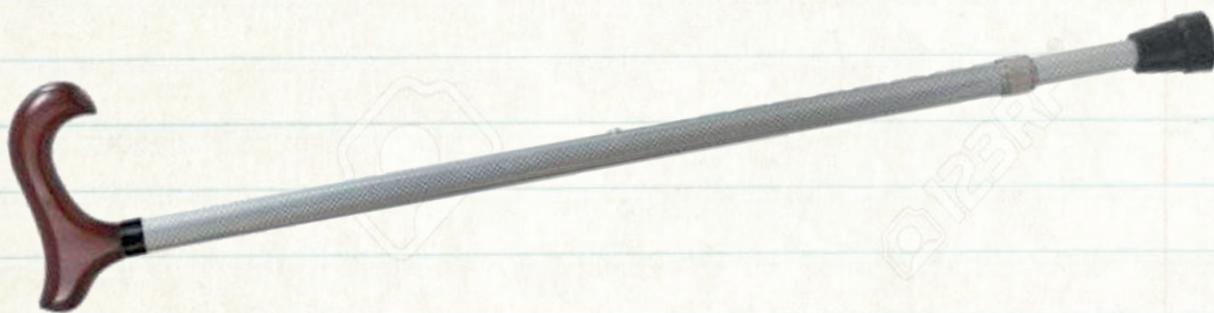
Exemple : la créature bien que affaiblie reprends ses esprits et charge (le gamin X), ce dernier est apeuré par le regard furieux et meurtrier du monstre arachnéen. Il envoie balader d'un simple revers l'autre vieux (ou gamin au choix). La scène se déroule au ralenti dans leurs têtes. Cette bête ignoble tend l'un de ses appendices monstrueux et tranchants. Un ancien s'imagine déjà voir la tête du gamin volé sur le sol, le sang s'échapper de sa nuque mais va tout tenter pour empêcher cela.

« Alors que tout semblait définitivement perdu, le vieux surgit de nulle part la

rage au ventre malgré l'âge. Mais la bête n'a pas dit son dernier mot et dans un fracas se retourne et embroche l'ancien. Le sang coule le long de son corps, la vie le quitte. Et dans un dernier sourire (et selon l'arme qui le possède) il lâche une dernière réplique «Hasta la vista baby» puis appuie sur la détente (ou plante son épée ou tout autre) dans le corps de la chose... Cette dernière hurle, vacille, un liquide noir sort de ses orbites. Le cri est monstrueux et oblige les résidents à se boucher les oreilles. Cela semble durer une éternité. Le calme revient alors, le corps de la chose se désagrège petit à petit et vous regardez le corps de votre ami gisant là. R.I.P. Le Vieux. On ira boire du champagne sur ta tombe.

Voici la fin de cette campagne. Il faut que cette fin soit respectée pour rester dans l'univers de Stephen King. L'un des personnages, un vieux, doit mourir. C'est la volonté du Ka.

Pour finir sachez que Marten est persuadé de s'être débarrassé des personnages. Malgré cela il serait arrivé à ses fins en envoyant la boule Indigo à Gilead avec Steven, le père de Roland (le héros du livre La Tour Sombre de Stephen King). Ted Brautigan est bel et bien gentil mais Marten l'a dupé en l'espionnant et s'est ainsi joué de lui. Les joueurs ne retourneront jamais dans leur monde mais il est possible de continuer de jouer à cette époque...



Scénario de Cyril Richard  
Mise en page de Paul Saccard  
[www.silmarion.com](http://www.silmarion.com) - Novembre 2018

