

Je vas essayer d'le faire éclore en direct, mais ça va être hardcore...

Donc si c'est fouillis, dites le, je corrige vite!

Ensuite, j'préviens que j'avais plutôt faire genre synopsis que scénar, car comme ça le MJ peut faire comme il sent, la ligne directrice reste là ^^

Le titre

Background rapide

Univers de jeu : cendres et post apo ou ailleurs si vous y arrivez

Lieu: une ville d'une cinquantaine d'habitants qui est en fait une sorte d'arrêt sur une route fréquentée entre deux grandes villes□!

On s'y arrête pour se reposer, se soigner ou attendre qu'une pluie de Cendres cesse...

Elle contient une auberge magasin, un forgeron mécanicien armurier et un docteur.

Il s'y trouve aussi une mission catholique, qui, comme très souvent, a réparé une petite chapelle à côté de laquelle ils entretiennent un petit jardin bien fourni... cette mission est constituée de 5 frères et un prêtre.

Les protagonistes

Sorus : c'est un homme d'une quarantaine d'année, il est assez costaud, mais a l'air très las, il semble toujours épuisé sans doute une maladie ou une déprime congénitale. Il est le "□chef de la ville, et il tient l'auberge avec deux jeunes un gars et une fille motivés pour la cuisine et l'entretien. Personne ne se plaint de lui, c'est un type intègre et sympathique quoique assez distant avec les inconnus non sympathiques eux mêmes

Le père Simon : le prêtre de la mission catholique. il a une trentaine d'année et l'on croyait en le voyant qu'il déborde sans cesse d'énergie et de ferveur. Lui aussi est très sympathique et chaleureux!

Les frères Hubert et Nicolas□: ils sont toujours là en ville à se balader et à parler aux gens pour qu'ils comprennent que la vraie voie est celle de dieu. Mais étant jeunes tous deux 19 ans ils ne pourront que repartir ébranlés d'une vraie discussion sur dieu ce dont sont rarement capables les gens de cette époque, mais reviendront à la charge le lendemain, riches des pensées de leurs livres et des autres frères.

Ils sont curieux et dynamiques, un peu collant,□mais très gentils.

Nömrick: Le forgeron armurier mécano.

Il est très costaud, très sérieux et travailleur, mais n'hésite pas à bien accueillir des gens sympas. Le soir, il est à l'auberge et l'anime lorsqu'il y a des visiteurs en racontant de vieilles histoires de campagnes cf. Maupassant post apo ^^ il boit et se met parfois à raconter des blagues grivoises

Les maraudeurs gris : mes méchants dans cendres

C'est une bande de pillards très spéciale.

En fait ils attaquent toujours de façon assez imprévisible un village, le pille en évitant au maximum de tuer des gens et repartent aussi vite.

Les gens de ce groupe sont en fait n'importe qui, c'est à dire que ce sont des gens votre voisin peut être qu'on intéresse, qui sont prêts à s'enrichir de cette façon et qui passent à l'attaque lorsqu'on leur demande.

Comment font ils ?

Il y aurait trois chefs personne le sait

Ils se concertent avant l'attaque, se répartissent les hommes à prévenir et font une chaîne pour que chaque personne en prévienne une autre de la liste selon un code strict.

Si bien que chaque personne ne connaît que celui qu'elle doit prévenir...

En gros les maraudeurs gris représentent une force de frappe redoutable. Le fruit de leurs pillages est partagé entre chaque personne, mais avec un gros pourcentage pour l'organisateur si le pillage de la ville ne lui était pas utile directement pensez à un marchand qui sait qu'il va s'enrichir ou à un assureur^^

X : un des chefs des maraudeurs gris, mais on ne sait rien de lui ici...

Voilà le décor est planté...
Passons à :

L'intrigue

À ce moment c'est le côté compliqué...

Je vais vous laisser mettre le PJ dans l'ambiance de stress qui émane de la situation et vous devez leur faire ressentir que certains villageois vont leur être de plus en plus hostiles...

Surtout qu'ils sont les 3 voyageurs inconnus de la ville car les deux autres sont connus, j'vous laisse les inventer selon vôt bon vouloir m'sieurs dames...

disparition du prêtre pendant la nuit, le frère Hubert prévient Sorus le lendemain, une recherche rapide est entamée dans les environs un papier retrouvé dans la chambre du prêtre est remis à Sorus, il y est écrit: "cible: Sorus" avec pour toute signature le tampon des maraudeurs nombreux sont ceux à le connaître et à le reconnaître

Le lendemain, un motard armé et tirant devant lui il tue un des 5 gardes de la ville jette un ballot juste en face de l'auberge ... pendant ce temps Sorus, Nömrick et Hubert parlent de la disparition du prêtre et du papier trouvé chez lui, ils sont dans la partie privée de l'auberge et lorsque les coups de feux retentissent, ils sortent tous ensemble Le ballot contient en fait le prêtre très mal en point...

Le docteur va s'en occuper avec l'aide des frères, mais ceci se fera dans l'auberge partie privée

Sorus reste au chevet du malade...

Celui ci lui apprend que le papier appartient à un maraudeur gris qui réside dans la ville. □ Et qu'après l'avoir dit à Nömrick il s'est fait enlever dans la nuit.

Il dit aussi qu'il vient de demander une liste des personnes présumées faire partie de ce groupe à ses supérieurs en fait l'église n'a pas de compte à rendre à la loi ...

Pendant le temps de sa guérison, le prêtre vit chez Sorus, au cas où...

Le lendemain, la liste arrive et avant que Sorus n'a pu faire quoi que ce soit quelques hommes avaient pendu Nömrick, il n'a pas eu le temps de vraiment se défendre...

La ville stresse... □ On fait appel à l'aide de la grande ville, ses policiers arriveront le surlendemain à cause du mauvais temps qui s'annonce...

Un nouveau voyageur arrive, méfiance générale...

Il est ressemblé à un de ces gardes du corps mercenaires qu'on voit le long des caravanes...

Il parle peu, mais se dirige directement vers Sorus...

Ils parlent tous deux... Puis le nouveau prend une chambre que va lui montrer Sorus...

Lorsqu'ils redescendent Sorus a la mine sombre.

Au même moment retentissent des appels radios demandant de l'aide, la caravane marchande qui devait venir l'après midi serait attaquée..

Sorus se précipite à la radio en demandant aux gens présents dans la salle de prévenir tout le monde dehors...

Il répond à la radio . et relance un appel aux policiers de la grande ville

Une fois dehors, il demande à tous les hommes costauds motivés d'aller se porter au secours de la caravane...

On leur prête un cheval et un camion... □ Des munitions...

Le combat à la caravane finit avec l'arrivée des sauveteurs car les pillards prennent la fuite... □ Essayer de les rattraper est quasi impossible car de toute façon ils sont à cheval et connaissent le coin, ce qui n'est pas le cas de tout le monde, surtout qu'on préfère s'occuper des survivants...

Pendant ce temps à l'auberge, Nömrick est parti, ne reste plus que le prêtre et à la rigueur un autre invalide si vous voulez, il fouille dans la partie privée de l'auberge, surtout la chambre de Sorus...

Lorsque tout le monde revient avec la caravane et qu'on apprend au prêtre qui sont ceux qui ont attaqué, il se précipite à la chapelle pour aider au soin, les attaquants sont les maraudeurs gris...

Là les Pj vont pouvoir s'occuper un peu: soigner les malades, essayer de faire partie des tours de

garde, la nuit ne pas tomber dans le piège des piliers de comptoirs les voulant faire passer pour des ennemis de la ville....

L'histoire va s'emballer dès maintenant

Le voyageur nouveau venu repart...

Sorus demande à un de ses miliciens ou à un PJ semblant compétent de le suivre.

Et quatre heures plus tard on sait que ce voyageur était attendu à 5 km de là par un véhicule genre Jeep et que dessus est montée une mitrailleuse..dans le véhicule deux types pas pu les distinguer précisément

La pluie de cendres commence à tomber très fort □ la radio ne capte plus...

Sorus va essayer de regrouper les gens les plus discrets qu'il connaisse, dont le prêtre et un PJ peu en faire partie pour leur expliquer ce qu'il se passe...

En fait, ça serait les maraudeurs gris qui ont envoyé ce type en reconnaissance pour qu'ils connaissent la configuration de la ville...

Il ne faut pas affoler les gens, mais trouver un moyen d'assurer la défense de la ville le moment venu...

Toutes les idées sont bonnes...

Le prêtre sort juste avant la fin de la réunion pour retourner s'occuper des blessés de la caravane.

Le lendemain, on découvre que la plupart des armes disponibles ont été dérobées sans que personne s'en rende compte le double de la clé qu'a volé le prêtre la veille pendant que tout le monde était parti

La pluie de cendres tombe toujours trop fort...

Sorus stresse de plus en plus...

La nuit, l'un des frères arrive dans l'auberge et réveille Sorus pour lui parler du prêtre...

Il serait un maraudeur gris il parlait à la radio alors que les frères écoutaient la radio et ils l'ont reconnu... problème technique dû sans doute à l'incompétence du prêtre en ce qui concerne cette machine...

Sorus a le temps de prévoir quelque chose pour faire un contre plan...

Entre autres essayer de ramener au plus vite les policiers de la grande ville ...

Bon l'idée est là

En fait le fond de tout ça, c'est qu'un des responsables des maraudeurs gris, □ X, veut évincer Sorus qui est un des responsables aussi de cette organisation et le tuer lors d'un pillage est une bonne technique pour y arriver par d'autres mains que les siennes...

Il a pris le prêtre à sa botte par d'habiles mensonges. Et lui a fait croire que l'armurier était un maraudeur et qu'il pensait que sorus aussi...

Nömrick faisait trop bien son métier et connaissait des choses sur les maraudeurs qu'il voulait raconter aux policiers lors de leur prochaine venue...

Le voyageur inconnu est bien ce que Sorus disait...

Les appartements de Sorus et du prêtre ou même de Nömrick n'apprendront rien de louche aux PJ...

En gros c'est vraiment quelque chose pour que vous puissiez avoir un background, rien ne vous empêche de mettre les PJ où vous voulez là dedans, j'ai un peu occulté afin de pouvoir vous laisser libre totalement en tant que MJ, quoi qu'il arrive tout est écrit sans les PJ, □ donc leur intervention peut tout faire changer....