



### Notes :

- Rendons à César ce qui est à César, ce scénario est inspiré et contient des personnages de l'œuvre de Graham Masterton : la trilogie de Manitou.
- Le thème de cette histoire est la manipulation et le mystère indien, mais libre à vous d'en faire ce que vous voulez.
- Ce scénario était prévu à l'origine pour être aussi joué avec Werewolf, the Wild West, d'où la présence de nombreuses Créatures garou.
- J'ai utilisé les extensions Ghost Dancers, Hexes & Huckster, mais aucune n'est indispensable pour jouer ce scénario
- Je voulais rajouter des remerciements mais on m'a dit que ça ferait peut être un peu trop... ceci dit un remerciement particulier à Philippe pour ces monolithes 99 et à tous ceux qui ont sué sang et eau pour accoucher dans la douleur de cette (je l'espère !!) agréable manifestation... (comment ça j'en fais trop ?)

Bonne partie.

Jean-Hubert



**BLINDED BY FEAR**  
**(ou les gentils, les joueurs et les méchants)**

*"The face of all your fears  
All your fears unleashed  
The face of all your fears"*  
**Blinded by Fear - At The Gates**

## **The story so far**

Aux pieds des Rocheuses, à la frontière de ce qui allait un jour devenir le Canada, un grand faiseur de miracles indien, Nee Yah Kah Tah Kee a emprisonné un très puissant manitou : Paukunawaw (qui un jour peuplera les rêves d'un poète américain du nom de H.P.Lovecraft sous le nom de Cthulhu). Malheureusement ainsi le faiseur de miracle se condamna à devoir revenir à chaque nouvelle lune pour renouveler les entraves du monstre ; et son essence liée à celle du monstre lui permit de traverser les siècles mais le marqua profondément dans ses chairs : sa peau devint comme de la pierre recouverte de mousse. Ainsi naquit la légende d'un monstre de pierre hantant la forêt à chaque nuit de nouvelle lune, non loin du lac immobile. Et son nom qui signifie " Loup-Assis" fut assimilé à une statue naturelle au dessus du lac désormais maudit.

## **Not so far**

Une bande de porte-flingues a décidé de gagner en renom et en fortune d'une façon assez inhabituelle : ils dénichent un monstre de faible puissance dans une région, ils s'arrangent pour que les habitants se mettent à le craindre le plus possible (par des mises en scènes, voire par des meurtres déguisés), puis abattent la créature et récoltent honneurs et récompenses.

Bien sûr, cette méthode a eu quelques ratés, et laissant les morts (victimes ou compagnons) derrière eux, ils sont partis, laissant le véritable nettoyage à d'autres âmes plus courageuses. Pour palier le problème de réveiller le "mauvais" monstre, ils ont fait prisonnier un sage indien pour sa connaissance des monstres du nouveau continent. Du coup, ils ont entendu parler du monstre de pierre de la forêt et, après que leur prisonnier leur a assuré que le plomb viendrait facilement à bout de cet esprit mineur, ils ont décidé de continuer leur combine dans le petit village de Skywater (construit, non pas sur un cimetière indien, mais à moins de 2 km du lac maudit).

Malheureusement trois points noirs existent dans leurs plans : Quamis, le sage prisonnier, est en fait l'un des plus grands des Faiseurs de Miracles du peuple indien, et est totalement consommé par sa haine des européens. Il fait croire qu'il ne possède aucun don magique pour arriver à ses fins : il ne veut pas risquer un affrontement direct entre lui et Nee Yah Kah Tah Kee ; aussi compte-t-il sur les pistoléros pour empêcher le rituel de lien d'avoir lieu et ainsi libérer ce puissant manitou sur les "Hommes blancs".

Le deuxième problème sont deux puissants guerriers esprits lâchés à la poursuite des truands par une tribu, victime d'un des "ratés" de la troupe. Ces braves ne connaissent pas de vue leurs proies mais les talonnent.

Et le dernier problème, mais non des moindres, est le gardien de la région : un nuwisha (cf. plus loin) qui, par l'intermédiaire de rêves, va essayer d'utiliser les joueurs pour sauver la situation.

## **Et ainsi...**

Les joueurs finissent de dépenser leurs derniers dollars de l'hiver dans cette petite ville de Skywater, perdue au fin fond de la forêt. Ils avaient eu un contrat pour accompagner un scientifique, mais une fois arrivé à Skywater, leur employeur fut arrêté pour escroquerie, laissant les joueurs non payés au milieu de l'hiver. Skywater étant une étape sur le trajet de toutes caravanes dans la région, pour une nuit, les joueurs avaient espéré être engagés par une autre caravane : ce qui ne fut pas le cas...



*Ils sont donc arrivés il y a une semaine, et ont pu au moins profiter du calme du village... du moins le premier jour. En effet dès la première nuit, leur sommeil a été perturbé par un cauchemar qui, au cours de la semaine, devint de plus en plus intense :*

## **Le cauchemar**

Un loup avance, le joueur ne voit que lui. Puis l'animal se transforme en pierre(1). Ensuite un indien vêtu d'un pagne danse sur la surface d'une eau comme un miroir ; sa peau est noire, comme brûlée, et son corps tout entier est recouvert de cercles faits à la peinture blanche(2). Sous lui, une ombre se forme(3) si terrifiante que le rêveur relève son regard pour ne regarder que le visage empreint de gravité de l'indien. Celui-ci regarde le rêveur jusqu'au fond de son âme et dit : "Les wasichus sont la Clé" (4).

La vision change : cinq cavaliers approchent(5), impossible de quitter du regard le masque(6) indubitablement indien qu'ils portent tous et lorsqu'ils ont entouré le rêveur, ils le retirent pour dévoiler le même visage : celui de l'indien qui dansait sur l'eau.

### Explications de la vision :

(1) : *le loup de pierre qui surplombe le lac*

(2) : *un esprit de mauvais augure, comparable à la mort (occultisme sr : 8)*

(3) : *Paukunnawaw et son lac/prison*

(4) : *double symbole : wasichu est le terme indien pour " homme blanc ". Il y a référence à la fois aux truands comme la clé des entraves de Paukunnawaw et aux joueurs comme solution du problème*

(5) et (6) : *le masque représente Coyote donc symbole de l'illusion et de la tromperie (occultisme/étiquette indien sr : 8), il s'agit donc des truands et de Quamis.*

## **Les lieux**

### **1) Skywater**

Niveau de peur : 1-2\*

*\* si on laisse faire la Meute, qui veut apeurer les habitants*

Population : 100

Dans l'ensemble il s'agit d'une petite ville tranquille. Les rares histoires que l'on peut apprendre par n'importe quel habitant est la légende du fantôme de la forêt, qui ne sort que lors de la nouvelle lune (avec à chaque fois une version différente quant à ses crimes). Si jamais, dans la version que les joueurs entendront, il est question de meurtre, cela remontera à plusieurs générations et sera toujours faux. Par contre si on interroge le " vieil anglais " (Graham Belling), il pourra fournir plus de renseignements et de meilleure qualité (cf. plus loin).

## **Shériff Elmer Stenford**

Un homme bon, intègre et aimé de tous. Le problème, c'est qu'il s'agit aussi de quelqu'un qui s'effondrerait devant une quelconque manifestation de "surnaturel" : il sera totalement buté si on essaye de lui démontrer que les crimes sont l'œuvre de monstres. Aussi pendant toute l'aventure il restera persuadé qu'il s'agit d'une bête enragée et deviendra fou (et dangereux ?), s'il est confronté au surnaturel.

## **Saloon**

Il s'agit d'un saloon de grande taille pouvant accueillir jusqu'à 30 personnes : après tout il y a beaucoup de passage dans cette ville avant que l'hiver ne bloque les cols. Joseph Smith (36 ans) en est le patron : d'un naturel enjoué, il est profondément marqué par la découverte de la première victime. Il connaît tout le monde en ville et essaie toujours de donner un service de qualité, il est sous le choc pour toute l'aventure et il faudra lui tirer les vers du nez pour avoir une quelconque information. Il restera souvent la nuit à boire, même seul.

## **Le vieil anglais : Graham Belling**

Il vit tout seul dans sa grande demeure à la périphérie de la ville, près du cimetière. Toujours bien habillé, mais à la mode d'il y a 50 ans, il sort rarement de chez lui et a une réputation de vieux sorcier auprès de la population. Il s'agit en réalité d'un anglais passionné d'occultisme : il a chez lui une collection de documents et de livres occultes assez impressionnante. Son sujet de prédilection est les mythes et légendes des natifs. Il se montre d'abord très irascible mais si les joueurs savent se montrer respectueux, attentifs et surtout intéressés par les mythes indiens alors plus rien ne l'arrêtera : pensez à un professeur qui ne tolère pas que l'on n'écoute pas son cours magistral. Il a en sa possession un témoignage des premiers colons à propos du monstre de la forêt : il peut fournir une description assez précise de la créature, en particulier qu'elle n'a pas de griffes ou qu'elle ne laisse pas de traces de pattes comme celles près des meurtres. Il a aussi une très bonne connaissance en linguistique (en particulier en dialectes indiens !). Il fera référence, si on l'aiguille sur le loup de pierre, à une cité sous la surface du lac, bien que selon lui il y ait une erreur de traduction et qu'il s'agisse d'une cité "sous le loup", ce que les rapporteurs de l'époque avait traduit comme "aux pieds/ sous les pieds du loup" (il s'agit en réalité de sous l'ombre du loup, cf. la cité).

## **Ecole**

Une jolie petite école où exerce une jolie institutrice : Joyce Mac Enzy (20 ans), qui vient d'arriver de Boston ; elle est aimée de tous les enfants (ça n'apporte rien à l'histoire, mais sinon ça ne serait pas un vrai western sans elle).

## **Eglise**

Il s'agit d'une vieille église, d'aspect assez lugubre. Elle se situe sur les lieux d'un massacre de pionniers, qui remonte au début du siècle. L'atmosphère y est très glauque et les êtres à très faible volonté peuvent quelques fois y entendre des râles continus et faibles. Le Père Grégory Smith (34 ans) ne les entend pas mais a subi quand même l'influence néfaste du lieu : il est devenu un peu fou et a sombré dans l'alcool (imaginez le prêtre dans "Cabal" de C.Barker). Il sera le premier à prendre une torche pour brûler le moindre suppôt de Satan. Parfois, il entend des voix qui le torturent, et il est persuadé que c'est Dieu qui le punit. Il s'agit en réalité du nuwisha qui se délecte de la détresse du prêtre.

## **2) le lac**

niveau de peur : 2-3\*

Situé au nord/nord-ouest de la ville, à 2-3 km, ce lac est presque entièrement entouré de falaises. Ses eaux sont tellement calmes et sombres que la première impression que l'on a en arrivant est qu'un géant a laissé traîner son miroir : le ciel se reflète d'une manière si parfaite que l'on ressent un certain vertige avant de s'habituer.

Sur l'une des falaises, se dresse une sculpture naturelle dont la forme rappelle un loup : il s'agit de Nee Yah Kah Tah Kee " le protecteur " selon les indiens.

Etrangement aucun animal ne vient boire à ce lac (chasse/appel primal ou perception s'ils précisent qu'ils font attention, sr : 8), tous l'évitent, même les villageois évitent inconsciemment l'endroit. La nuit lorsque le ciel est dégagé, il arrive que les étoiles du lac ne soient pas les mêmes que celles vues dans le ciel (Tripes sr : 5).

### **3) la cité**

*Les joueurs ne peuvent rien savoir d'eux même sur ce qu'ils y découvriront, car il s'agit d'une partie de l'histoire indienne que seuls les natifs pourraient connaître.*

Si à midi, on regarde où porte l'ombre de Nee Yah Kah Tah Kee, on trouve une entrée de grotte dissimulée par des buissons. Cette grotte au début naturelle donne vite sur une galerie sculptée. Des bas reliefs étranges et anciens décorent les murs, on peut les dater d'avant l'arrivée des européens mais d'un style inconnu. La plupart sont trop abîmés (volontairement ?) pour pouvoir les identifier avec certitude bien que de ci de là on reconnaisse une tête de serpent sur un corps humain... et ce jusqu'à une salle plus grande où les bas reliefs ont tous été cassés sauf un qui représente un être à la tête de poulpe, au corps difforme et avec des excroissances dans le dos pouvant faire penser à des ailes membraneuses. Sur l'un des murs, une inscription un peu plus récente (mais toujours antérieure à l'arrivée des européens) a été taillée, elle a été écrite dans un ancien dialecte indien (cf. la prophétie). Langue (cheyenne), sr : 7.

#### **La Prophétie**

"Quand les démons qui " ... " hurler le tonnerre auront... (surgi ?) de l'eau (1)

Quand notre Mère/Terre nous sera volée (2)

Quand Celui-Qui-Est-De-Pierre qui garde la ...(porte ?) sera immobile (3)

Quand l'ère de Ceux-Dont-L'image-N'est-Pas-Leur arrivera (4)

Quand Celui-Qui-Ne-Peut-Arrêter-De-Rire forcera les Yeux-Du-Ciel (5)

" ... "

Alors La-Bouche-Qui-Vient-Du-Ciel descendra avaler le monde (6)"

Son plan est simple : libérer le plus de manitous sur les wasichus pour les faire payer mais aussi pour pousser les indiens à réagir contre l'envahisseur. Il pense qu'un combat contre Nee Yah Kah Tah Kee ne servirait qu'à dévoiler son plan à ses frères indiens et de plus il veut garder de la puissance au cas où Paukunnawaw deviendrait trop dangereux pour les natifs, ce qui lui permettrait de revenir en plus en héros auprès de son peuple.

Mais il ne connaît pas l'existence du nuwisha dans la région.

### **4) les autres**

#### **Les guerriers esprits :**

Ce sont les guerriers esprits invoqués par les tribus victimes de la Meute. Ils sont deux : un homme-loup et un homme-puma. A leurs yeux, leur tâche est sacrée : ce sont des chasseurs redoutables, fiers et incorruptibles, ce qui ne veut pas dire que si les PJs se montrent suffisamment diplomates, ils n'écouteront pas.

Caracs : comme des loup-garous, avec les pouvoirs suivants :

Faveurs : force de l'ours (1), vitesse du loup (1).

Changement de formes : en humain (guerrier indien), en animal (selon leur totem) et en animal garou (selon leur totem).

Esprits vengeance : possibilité d'aller et venir dans les Terrains de Chasse.

Totem : Loup (respect. puma).

#### **Paukunnawaw**

Age : Ancien, Grand Ancien !

Caracs : - gloups – Pourquoi faire ?

Histoire : " L'ours venu des étoiles ", les premiers colons crurent que les natifs parlaient de la Grande Ourse, alors que ce nom vient du fait qu'IL venait la nuit pour déchiquter ses victimes. IL a pour noms chez les natifs : " l'Être-Sans-Forme-Des-Estuaire ", Ka-Tua-La-Hu (Celui-Qui-Est-Tapi-Dans-Les-Lacs-Les-Plus-Profonds). IL est derrière toutes les ombres qui nous terrifient, IL est chacune de nos peurs. Il est dit que son visage ressemble à une masse de serpents frétilants. Les indiens évitent de dire son nom, pour le désigner ils se recouvrent le visage avec leurs mains ne laissant que leurs yeux visibles entre les doigts ! Hé oui il s'agit bien de Cthulhu !!

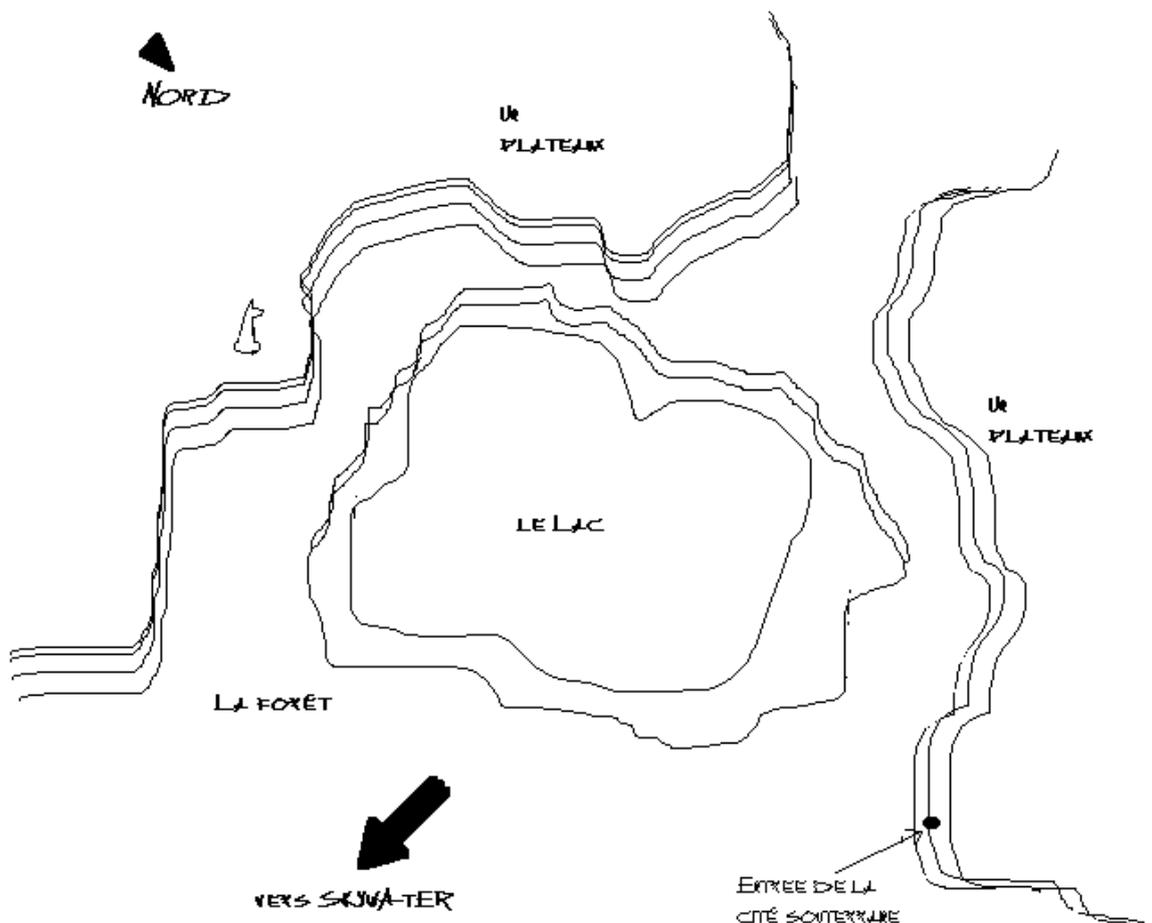
### Conclusion :

Il est possible de rajouter quelques événements durant le séjour des joueurs : des crises de folies dans le village au fur et à mesure que la date de rituel se rapproche. Des visions indicibles, indescriptibles et abominables (dues au soleil sur la neige ?) de villes cyclopéennes déifiant les lois de la géométrie, peuplées de monstres, près du lac. Des apparitions furtives de deux guerriers indiens insaisissables, ne laissant aucune trace derrière eux. A vous de voir : c'est votre partie maintenant...

---

## Annexe 1 : plan pour le Marshall

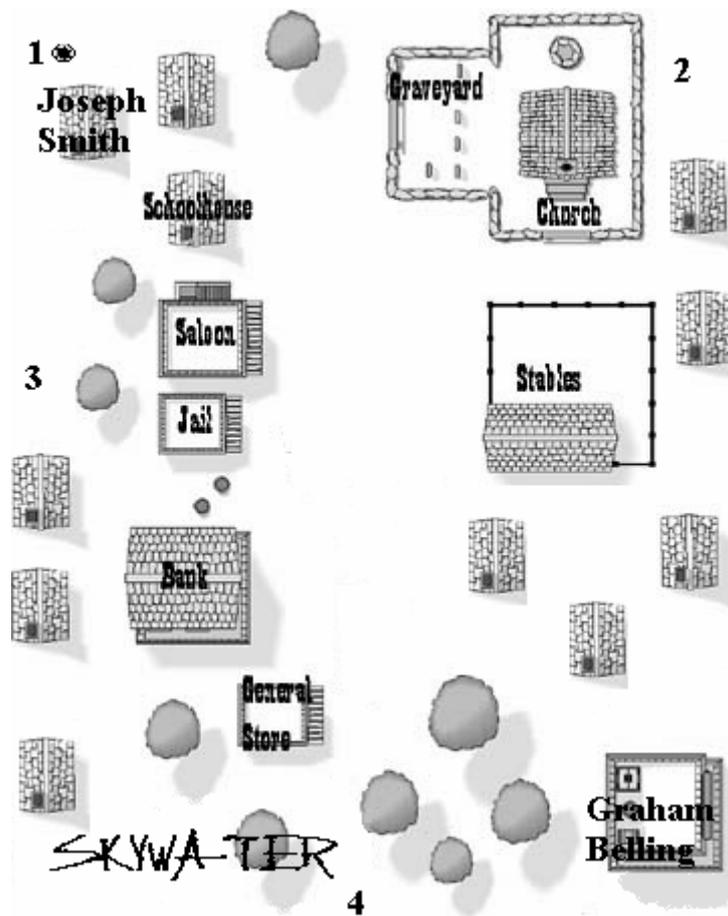
### Le Lac



---

## Annexe 2 : plan pour le Marshall

### Skywater



1 découverte du cadavre d'Aleister Craps

2 découverte des restes du cadavre de Kenny Mac Branagan

3 découverte du cadavre d'Audrey O'Tool

4 découverte du cadavre de Léonard Williams

---

### **Annexe 3 :**

#### **La prophétie**

*" Quand les démons qui " ... " hurler le tonnerre auront... (surgi ?) de l'eau*

*Quand notre Mère/Terre nous sera volée*

*Quand Celui-Qui-Est-De-Pierre qui garde la ...(porte ?) sera immobile*

*Quand l'ère de Ceux-Dont-L'image-N'est-Pas-Leur arrivera*

*Quand Celui-Qui-ne-Peut-Arrêter-De-Rire combattra les Yeux-Du-Ciel*

*" ... "*

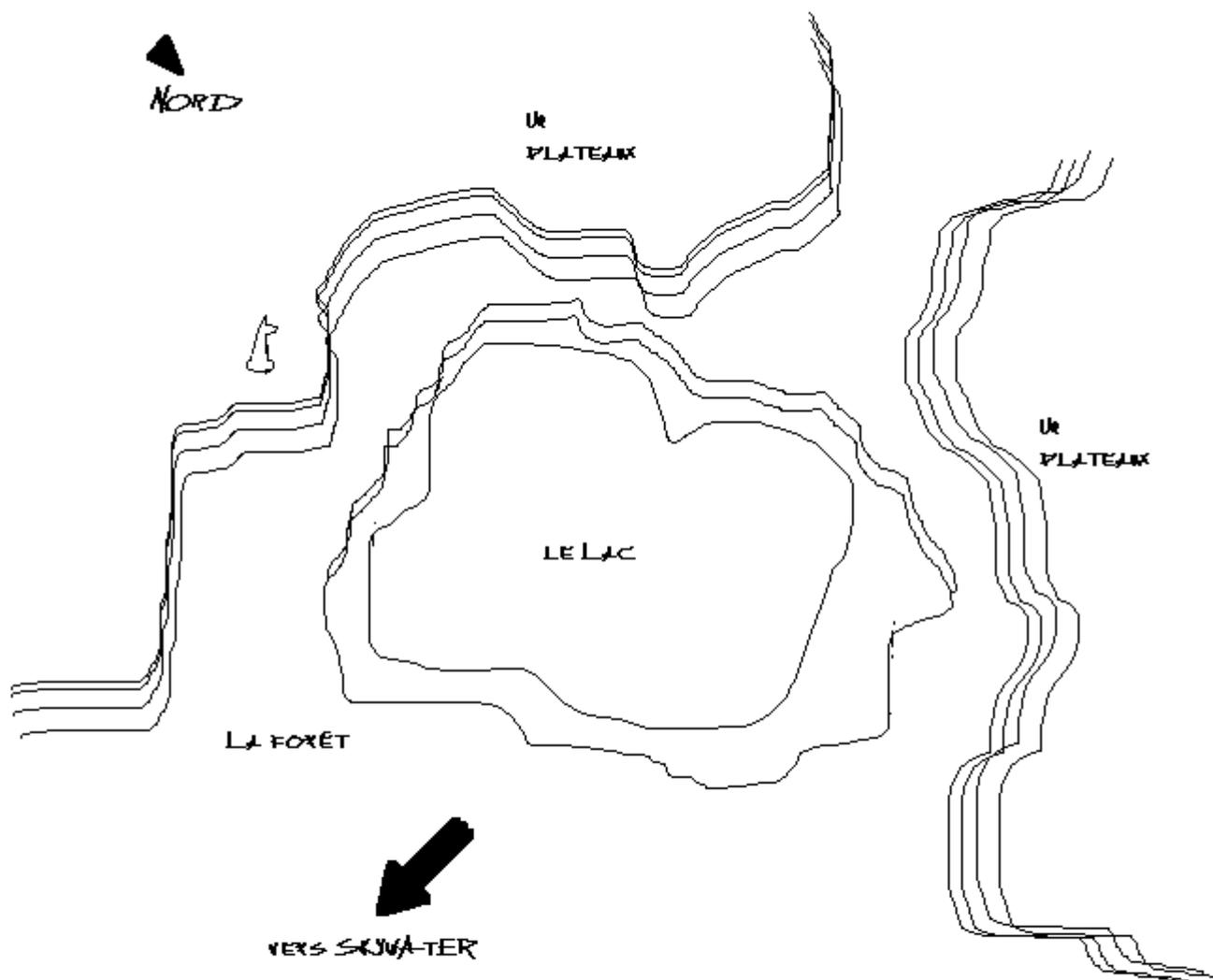
*Alors La-Bouche-Qui-Vient-Du-Ciel descendra avaler le monde "*



# POSSE TERRITORY

Annexes pour les joueurs

Le Lac



# Plan de Skywater pour les joueurs

