

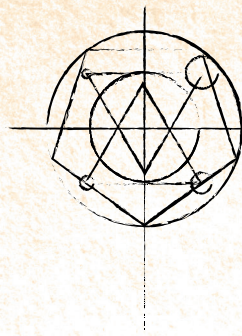
Coal Town



Le Collectif
de l'Orbe

Un scénario Deadlands écrit par Cerbère

Le Collectif de l'Orbe présente
Coal Town
Un scénario Deadlands écrit par Cerbère.
Relecture par Zhâr.



Le Collectif de l'Orbe

Un groupe de passionnés de Jeux de Rôles,
passés de l'autre côté du miroir

Nous sommes rôlistes. C'est inscrit dans notre ADN.
Piqués, mordus, convaincus, enthousiastes.

Notre Collectif est issu de la rencontre de plusieurs tables de jeux.
De plusieurs individualités, qui se sont montrées complémentaires dès le départ.

Le départ : 2009. Un automne pluvieux.
Un e-mail lancé comme une bouteille à la mer.

Joueur cherche table.

Et les parties s'enchaînent, privilégiant la diversité
des expériences ludiques plutôt que la campagne interminable.

Les avis tranchés résonnent, on aime, on aime pas,
on réessaye, on y touchera plus, ou «c'était génial».

L'alchimie nous amène à écrire nos propres scénarios, à créer nos propres aides de jeux,
à se faire lire, à se faire publier.

Hiver 2013, nous nous réunissons - pas de dés, pas de jeu,
juste un bloc de feuille et un crayon.

Nous sommes mûrs, nous passons à l'étape suivante.
Les bases du Collectif de l'Orbe sont posées.
Nos noms de plumes sont fixés. Les articles et les scénarios fusent.

Nous sommes le Collectif de l'Orbe.

Nous créons et chroniquons.

Nous jouons et ensemble nous avançons.

www.orbe.be

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	5	C'est un truc de Vaudou ou d'indien ça ?	11
LOCALISATION	5	Un vol qui ne présage rien de bon	11
Les personnages importants	6	Boum-Boum	11
Frank Herschel	6	Une maison en moins. et une !	11
Janson Edfrink	6	Hapking et Chester	12
Betty Lock	6	L'ascenseur	12
Harry Hapking	6	Hacienda ou le combat final	12
Johnson Tyler	6	Le cimetière	12
Michel Ardon	6	<i>Seth Bullock</i>	12
Joe Colly	6	<i>Les Adjoints de Bullock</i>	12
James Miller	6	<i>Chester</i>	12
Seth Bullock	6	<i>Les hommes de Chester élite</i>	13
Chester Miller	7	<i>Les hommes de Chester</i>	13
Johnny Pacos	7	<i>Les bandidos</i>	13
Larry Burt	7	<i>Matin Noir</i>	13
Coyote Parlant	7	<i>Coyote Parlant</i>	13
Matin Noir	7	<i>Samuel</i>	13
Samuel	7	Crédits	14
Les bâtiments importants de la ville	7	Le petit plus qui fait la différence	14
Chez Betty	7		
West Saloon	7		
La voix libre du sud	8		
Gun and fire	8		
La demeure d'Harry Hapking	8		
L'atelier	8		
L'exploitation pour le chemin de fer	8		
Les tentes importantes du bidonville	8		
Bourbon house	8		
Mei wenti	8		
Men and Whisky	9		
Le coin des indiens	9		
Le coin des noirs	9		
LE SCENARIO	9		
Conseil de Maîtrise	9		
Frank et les bandidos	9		
Un job pour m'avoir sauvé la vie ?	10		



<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/00/West-virginia-mine-entrance1.jpg>

AVANT-PROPOS

Tiens, salut Marshal ! Ça fait un bail, dis moi, non ? Je vois que tu veux toujours donner des sueurs froides à ton gang ? Alors t'es bien tombé mon gars et crois moi,

on va faire en sorte qu'il réfléchisse un peu. Et surtout pour une fois, il y a de grandes chances qu'il ne gagne pas la partie.

LOCALISATION

Bienvenue à Coal Town, petite ville en plein boum démographique dans le sud où tout est possible. Celle-ci est située dans une cuvette naturelle qui a été par la suite creusée par la main de l'homme. Les filons de charbon dans le coin sont impressionnants et il n'est pas improbable de découvrir de la roche fantôme. Une ville minière comme tant d'autres, tu vas me dire, Marshal, et tu auras raison. Mais c'est sans compter sur la participation de cette foutue locomotive de fer. Depuis qu'une jeune société du chemin de fer veut établir une gare de marchandises, c'est la folie ici. Les gens ont commencé à arriver dans le coin : certains dans l'espoir d'avoir du travail, de fonder un commerce, d'autres

dans l'espoir de vivre sur le dos des braves gens. On voit de tout à Coal Town : blancs, noirs, indiens et chinois. Le seul hic, c'est que la ville n'était pas prête à recevoir autant de gens. Alors une partie de celle-ci ressemble à un bidonville. Ce morceau de la ville ressemble plus à un champ rempli de tentes et de chariots. On pourrait croire que les militaires font campagne dans le coin. Il n'y a aucune loi dans cette zone de la ville et les gens sont divisés en clans. On peut trouver des tripots, des tentes hôtels, des tentes opium, etc. L'autre côté ressemble à une ville des plus classiques et c'est le coin des braves gens. Enfin, c'est ce qu'ils aimeraient faire croire, hein !

LES PERSONNAGES IMPORTANTS

Frank Herschel

Frank a dans la trentaine, les cheveux bruns foncés. Sympathique et respectueux, c'est un ingénieur spécialisé dans les mines et la mécanique. Il est responsable des travaux avec son associé Janson Edfrink. C'est un passionné qui ne pense qu'à créer et à travailler. Il sera toujours prêt à aider votre Gang si ceux-ci sont aimables envers lui. C'est d'ailleurs lui qui va introduire votre gang dans le scénario.

Janson Edfrink

Janson a dans la trentaine et un physique sec, les cheveux noirs, un regard perçant. Il est également ingénieur mais il n'a pas le quart des connaissances techniques de Frank. Il se charge principalement de négocier les contrats avec les gens importants. Il conseille Frank, il lui apporte son soutien et l'aide dans le boulot autant que possible. Janson est un bon ami qui voit en Frank un frère.

Betty Lock

Betty a dans la quarantaine et malgré une vie dans l'Ouest en tant que fille de joie, elle garde un certain charme. Elle a de longs cheveux châtain qu'elle porte en tresse et se parfume avec du parfum de San Francisco. Elle tient un bordel « Chez Betty » et elle ne cherche d'ennuis avec personne. Elle accueillera ton Gang et veillera à son bonheur tant que les dollars seront au rendez-vous. Bien qu'elle ne fasse plus de passe, elle n'hésitera pas à s'accorder un petit moment de détente avec un homme qui est encore sensible à ses charmes.

Harry Hapking

Harry Hapking a dans la quarantaine, des cheveux noirs mais se trouve un peu dégarni. Il est bien portant et on ne le voit qu'en costume. Il fume de gros cigares et pue le pognon à trois lieues. Il vit dans une grande maison de maître au centre de la ville. Il est propriétaire de plusieurs mines dans le coin mais également de quelques champs de coton plus au sud. C'est un odieux personnage qui rabaisse sans arrêt les autres. Il a l'habitude de donner des ordres et ne supporte pas qu'on les discute. C'est aussi le grand méchant du scénario, il a engagé Chester et ses hommes pour accomplir son plan.

Johnson Tyler

Ou monsieur le Maire. Tyler a dans la cinquantaine, les cheveux poivre et sel, le regard fuyant. C'est un ancien mineur qui a bien gagné sa vie en vendant sa concession dans le Colorado après que quelqu'un ait découvert de l'or. Il est venu ouvrir une épicerie dans cette petite ville tranquille avant tout ce bazar. Il n'a jamais voulu être maire mais Hapking a appuyé sa candidature. Tyler est malin et il a vite compris qu'il valait mieux être l'homme de main de Hapking que d'être six pieds sous terre. Il essaye de faire de son mieux pour la ville tout en évitant d'éveiller la colère de Hapking.

Michel Ardon

Ardon a dans la soixantaine, les cheveux blancs, le dos vouté par des années de travail mais le regard toujours aussi vif. C'est la deuxième personne la plus importante de la ville, il possède des parts dans l'Atelier de la ville qui fabrique des outils extraordinaires, mais également dans la banque. C'est un vieil homme qui a su garder les pieds sur terre et qui fait son possible pour accroître les affaires de sa famille.

Joe Colly

Joe est un propriétaire dans le début de la trentaine. Son visage d'ange cache bien une personne antipathique qui n'espère qu'accroître la fortune de son défunt père. Il possède des parts dans l'atelier avec Ardon mais également l'écurie de la ville et depuis peu un bordel asiatique dans le bidonville.

James Miller

James est le géologue de la Redless Compagny et il est chargé de veiller aux intérêts de celle-ci dans cette petite ville de Coal Town. On lui a attribué un petit bureau à côté du barbier de la ville. C'est un homme qui est intéressé par une seule chose : l'avancement du projet.

Seth Bullock

Le shérif de la ville est un homme froid et distant dans la trentaine. Il porte une petite moustache et un petit gilet sur lequel trône l'étoile du shérif. Avant l'arrivée de tous ces gens, il faisait régner l'ordre d'une main de fer mais lui et ses deux adjoints sont un peu dépassés pour le moment. C'est un homme intègre en qui les honnêtes gens peuvent avoir confiance.

Chester Miller

Chester est un homme de main, un mercenaire et surtout un professionnel. Il a dans la trentaine, les cheveux châtain, il ne quitte que très rarement son chapeau. Il a ce regard dur des hommes de l'Ouest, celui qui dit «
Fais pas le malin avec moi, pied tendre ! ».

Actuellement, lui et ses hommes travaillent pour Hapking.

Johnny Pacos

Un pistolero comme on en trouve tant dans le coin. Il a dans la trentaine, les cheveux bruns sales et une barbe de deux jours en permanence. Il n'aime pas toutes ces histoires de train et il est venu foutre un peu sa merde dans le coin comme il dit. Pour les autres Pistoleros, il est assez sympathique et il se liera facilement d'amitié avec un pistolero de ton gang, Marshal. Il passe ses journées au West Saloon à attendre qu'il se passe quelque chose. Pour lui, l'arrivée du train, c'est la mort des gens de son espèce et donc de certains de ton Gang. (Le film, "Il était une fois dans l'ouest", explique très bien ce sentiment). Il essaiera donc d'entraîner les membres de ton Gang à agir contre l'arrivée de ce foutu train.

Larry Burt

Larry a un âge indéfini, il porte des petites lunettes et on a l'impression qu'il n'a plus vu la lumière du jour depuis des semaines. Il est le responsable de l'atelier et c'est le principal inventeur de celui-ci. Il reçoit pourtant l'aide de Frank de temps en temps qu'il estime beaucoup. Larry est complètement décalé par rapport à la vie réelle, il n'est jamais au courant de rien. Il répète toujours plusieurs fois une information qu'il juge importante mais oublie rapidement qui lui a dit et quand on lui a dit. On ne peut clairement dire qu'il est complètement fou mais de telles inventions ne peuvent que provenir d'un cerveau malade.

LES BÂTIMENTS IMPORTANTS DE LA VILLE

Chez Betty

Alors mon gars, on veut se payer un peu de bon temps tout en goûtant aux nouvelles tables de Craps ? T'es tombé au bon endroit chez Betty et en plus, les filles sont propres ici, que demander de plus ? Betty la tenancière de ce tripot est une ancienne prostituée qui a réussi à convaincre son ancien patron de lui léguer son bordel à sa mort. Celle-ci a été des plus naturelles et Betty n'a rien à se reprocher de ce côté-là. Comme elle aime le dire, le péché de la chair lui suffit largement et

Coyote Parlant

Selon le regard d'un homme blanc de l'époque, Coyote Parlant doit être le chef des indiens de la ville, c'est un homme calme qui essaye toujours de discuter. Il pense que tous les conflits peuvent être réglés en discutant. Il ne porte pas les hommes blancs dans son cœur mais il n'est pas pour autant extrémiste. Lui et les siens sont contre l'exploitation de la mine permettant le passage du train car celui-ci doit passer sur une terre sacrée. Il essaye de dissuader les gens en expliquant que cette terre ne peut pas être souillée par ce cheval de fer mais personne ne l'écoute. Coyote Parlant a quelques notions en spiritisme mais il n'est pas pour autant un shaman.

Matin Noir

Matin Noir est un jeune indien qui déteste les blancs et qui refuse d'ailleurs de parler leur langue. On le surnomme Matin Noir car il est toujours de mauvaise humeur le matin. Contrairement à Coyote Parlant, il est pour un message plus fort qu'une simple prise de conscience des gens. Matin Noir est en fait membre du clan du Crotale et il compte bien attirer des créatures maléfiques pour détruire cette ville.

Samuel

Samuel est un noir dans la quarantaine qui a été affranchi dans le nord du pays. Bien que les gens là-bas lui aient conseillé de rester dans le nord, il a voulu revenir dans le sud pour retrouver sa famille. Malheureusement, il était déjà trop tard pour eux. N'ayant plus aucun but dans sa nouvelle vie, il a décidé d'aider les hommes et les femmes comme lui. Il a déjà eu plusieurs fois des problèmes avec des membres du Ku Klux Klan et il est donc obligé de changer régulièrement d'endroit. Il est arrivé dans cette petite ville alors que ses frères sont exploités pour moins qu'une bouchée de pain dans les mines. Depuis, il fait de son mieux pour aider les membres de sa communauté.

elle ne tient pas à payer une dette de plus à Dieu.

West Saloon

Le lieu de rassemblement de tout pistolero qui se respecte et aussi des pivoets mais bon le premier implique le deuxième non ? Il n'est pas rare d'avoir des bagarres dans ce lieu de débauche où l'alcool coule à flot. Ici, on ne trouve comme activités que le poker et le concours de Whisky. Le propriétaire, un certain Harry, n'est pas

le genre d'homme à se laisser marcher sur les pieds et il vaut mieux quand on tient ce genre d'établissement.

La voix libre du sud

La belle ville de Coal Town a l'immense privilège de posséder un journal tenu par deux frères, Jerry et Larry Hope. Il y a quelques années, ceux-ci se sont improvisés journalistes, après avoir été témoins d'une explosion de grisou dans une des mines. Ils ont quelques contacts dans la ville et le poids de l'information leur permet d'avoir une certaine influence sur l'organisation de la ville. Larry se concentre principalement sur les événements de la ville et ne comprend pas pourquoi son frère porte un intérêt pour les choses étranges. Larry est influencé par le maire et les autres grands propriétaires. Jerry par contre se soucie très peu de la politique et des grandes avancées de la ville. Il aime particulièrement les faits divers et les événements étranges. C'est un lieu important de la ville et se faire ennemi de ces deux hommes n'est pas une bonne idée. Un article en votre défaveur est si vite arrivé, non ?

Gun and fire

L'arrivée de tous ces gens peu respectueux des lois a créé une demande. Hé oui, on sait parfaitement, toi et moi, Marshal, que les vrais Pistoleros ne font confiance à personne pour leurs armes sauf à eux-mêmes. Néanmoins, il n'y en a pas beaucoup, des vrais pistoleros, ce qui fait le bonheur du propriétaire des lieux, Doyle. Celui-ci, un ancien vrai pistolero, lui, entretient les armes, les améliore et fabrique des munitions de tout type. Ah oui, Doyle est toujours capable de dégommer un lapin à 100 mètres.

La demeure d'Harry Hapking

Une grande maison de type colonial comme on peut en trouver à l'époque dans le Sud. C'est dans cette demeure que les membres de ton gang seront engagés et qu'ils devront rendre des comptes. C'est également la maison de Hapking qui vit ici sans femme et ni enfants. Le majordome William Juice vient de Londres et il parle donc avec un fort accent British.

LES TENTES IMPORTANTES DU BIDONVILLE

Bourbon house

Cette tente est tenue par Jeff, un ancien trappeur qui a troqué sa vie en forêt pour écouler de l'alcool dans cette ville. Trois tables alignées font office de bar, les tables des clients ne sont en fait que des caisses avec quelques tabourets. La tente est située dans le quartier des blancs et c'est également le repaire des hommes de Chester.

L'atelier

C'est une ancienne grange qui a été agrandie pour accueillir des machines permettant la réalisation de pièces mécaniques. De la journée, il y a en permanence 4 ouvriers qui bossent comme des acharnés pour Larry. C'est d'ailleurs grâce à l'atelier qu'on a pu mettre en place un système de monte-charge jusqu'aux mines et qu'il est possible de construire un pont qui passera au-dessus de la ville. On y fabrique également une sorte de marteau piqueur fonctionnant à la roche fantôme. Il y a d'ailleurs une caisse de roche fantôme sous le lit de Larry.

L'exploitation pour le chemin de fer

Comme il a été dit, la ville se situe dans une cuvette naturelle. Il est très difficile et compliqué de faire descendre le train pour établir une gare à l'intérieur de celle-ci. Certes, on peut discuter sur l'emplacement de la ville mais au début, ce n'était qu'un simple camp pour mineurs. C'est surtout la présence du charbon qui a attiré les actionnaires de cette jeune compagnie de chemin de fer. Coal Town deviendra le premier fournisseur de charbon pour la Redless Compagny.

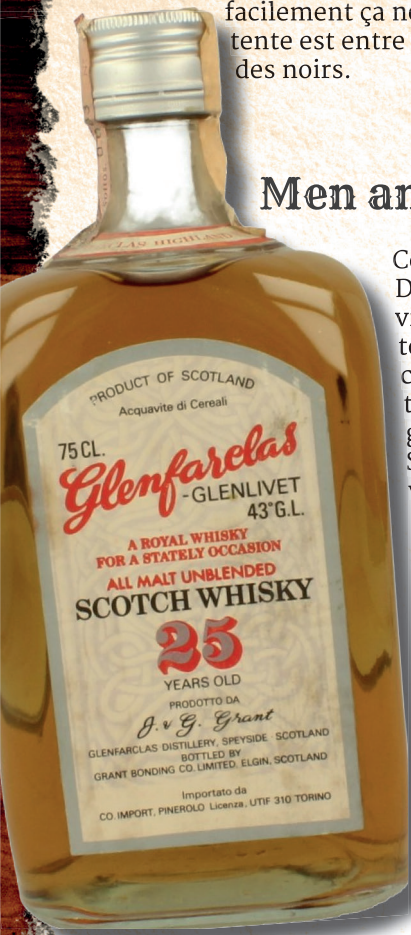
Les autorités, les ingénieurs et les géologues de Redless Compagny ont donc décidé de creuser la montagne, réalisant de cette manière un tunnel pour le train. La gare doit se trouver beaucoup plus haut que la ville. Elle sera principalement à l'intérieur de la montagne ce qui est une première en soi. Les matières premières, les gens, les marchandises y auront accès via deux monte-charges. Le premier, pour les matières premières et les marchandises, est déjà fonctionnel. L'atelier est entrain de préparer le second avec plus de confort pour les gens. Une fois que le tunnel sera creusé, on construira un pont qui surplombera la ville pour rejoindre l'autre corniche. Un autre tunnel sera également creusé pour permettre au train de traverser l'autre partie de la montagne et rejoindre ainsi les plaines.

C'est une entreprise extraordinaire qui coûte énormément d'argent mais les gens de la Redless Compagny pensent que l'endroit est idéal. De plus, il y a quelques rumeurs concernant la possibilité de voir de la roche fantôme dans le coin.

Mei wenti

Un nouveau bordel a ouvert ses portes depuis peu dans le bidonville. C'est Joe Colly le propriétaire, du moins c'est l'actionnaire. La tente est tenue par Doug Olwer et son homme de main est Chia-liang qui traduit aux filles les ordres de Doug. Les filles sont bon marché mais il ne faut pas être trop regardant sur la propreté. L'affaire

fonctionne plutôt bien surtout avec l'arrivée de tous ces gens. Joe n'a pas dû déboursier beaucoup pour avoir les filles et une grande tente ça ne coûte pas cher. La politique de la maison est que tout est possible et qu'on ne pose jamais de questions. Les accidents sont monnaie courante mais vu que Joe sait remplacer les filles facilement ça ne pose pas de problème. La tente est entre le quartier des blancs et celui des noirs.



Men and Whisky

Cette tente-bar est tenue par Dane Moyller, un homme violent et grossier. Il est toujours fourré dans les sales coups. Il s'occupe de faire transiter des choses pour des gens plus dangereux que lui. Si jamais un gars de ton Gang vient le trouver en disant une phrase énigmatique, il râlera en disant que ça change tous les mois et qu'il a une caisse pour lui mais qu'il doit allonger le fric rapidos. Il a un fusil sous le comptoir et il ne lui faut pas grand chose pour s'en servir.

Le coin des indiens

C'est l'endroit le plus reculé du bidonville et on y voit très peu de blancs. Il y a plusieurs ethnies d'indiens dans le coin. Certains sont venus à la suite de Coyote Parlant, d'autres simplement pour trouver un boulot, d'autres encore pour avoir accès facilement à de l'alcool ou autres plaisirs de blancs.

Le coin des noirs

Les tentes des noirs sont situées entre celles des blancs et celles des indiens. Ils sont utilisés comme main d'œuvre bon marché quand les blancs et les esclaves des mines ne suffisent plus. Tout comme les indiens, ils sont pauvres, sans moyens et ne peuvent compter que sur eux-mêmes.

Tu l'as bien compris, Marshal, le bidonville est une vraie poudrière ! Il n'est pas rare qu'un groupe de blancs descendent dans le quartier des noirs ou des indiens pour se payer un peu de bon temps. De temps en temps, il y a bien des représailles mais celles qui suivent sont encore pires. Les gens ont peur et les morts sont courantes. Bullock intervient quand la situation dégénère de trop mais globalement tout finit par se régler tout seul dans son coin. Si tu veux mon avis, tout ça fait les affaires du fossoyeur qui voit son cimetière s'agrandir à vue d'œil. Il y a de nombreuses sphères de pouvoir dans le bidonville mais c'est à toi de les définir si ton Gang s'attarde dans le coin pour mettre un peu d'ordre.

LE SCENARIO

La jeune compagnie de chemin de fer et ses actionnaires ont donc été séduits par les possibilités de Coal Town, et les propriétaires importants ont fait le nécessaire pour que l'implantation du chemin de fer commence en investissant des capitaux. Ils voient tous en cette compagnie un moyen d'accroître leurs biens et leur pouvoir sur la région. Malheureusement, tout le monde ne voit pas l'arrivée du train d'un bon œil, au point qu'il y a régulièrement des accidents qui ressemblent étrangement à des sabotages. Les travaux ont pris du retard et les actionnaires commencent à émettre des doutes sur le bien fondé de cette opération.

Bien qu'il y ait plusieurs groupes qui sont contre ces travaux (par exemple les indiens, les compagnies concurrentes, certains ouvriers blancs qui en ont marre qu'on engage des noirs à leur place, etc.), aucun n'est pour l'instant passé à l'acte à part un des plus improbables.

C'est Harry Hapking et ses hommes qui sont les responsables de ces sabotages. Hapking a été contacté par une société concurrente de chemin de fer de votre choix qui lui a proposé une très grosse somme d'argent si les travaux étaient avortés. En plus, les autres propriétaires de la ville ne pourront pas se relever financièrement ce

qui permettra à Hapking de racheter les propriétés des autres. Il a donc engagé Chester à cause de sa réputation pour faire le travail, ..., ce sale travail.

Conseil de Maîtrise

Ce scénario est divisé en scènes-clés pour faciliter la rédaction mais aussi la maîtrise. Il est important d'ajouter des petits éléments de mise en scène pour diriger vos joueurs sur des mauvaises pistes mais également sur la bonne. De plus, il n'est pas impossible qu'un de vos joueurs aide la bande de Chester. Prenez également en compte que ces scènes ne sont en rien obligatoires et que vos joueurs peuvent très bien les empêcher.

Frank et les bandidos

Alors que ton Gang est sur une piste peu fréquentée dans les collines, ils entendent un coup de feu sur la gauche. Vu la configuration du terrain, ils peuvent tout à fait monter la petite colline sur la gauche et observer ce qu'il se passe sans se faire voir.

Un peu plus bas sur une autre piste qui doit sans doute rejoindre la leur plus loin, un homme se protège derrière son chariot rempli de matériel. Il essaie de garder en respect avec son fusil trois bandits (voir le cimetière). Ceux-ci sont planqués derrière de gros rochers et tournent le dos aux Pj's. On peut voir deux corps d'hommes sur la route sans doute deux victimes de cette attaque surprise. D'après ce que peut voir ton Gang, les bandits ont le type mexicain. Selon les informations des Pj's, il y a un gang de mexicains qui sévit dans la région (voir le petit plus).

Le combat ne devrait pas être trop dur si ton Gang intervient. Dans le cas contraire, tu devras trouver un autre moyen pour intégrer ton Gang dans le scénario.

Le gars se présente sous le nom de Frank Herschel (voir description des personnages), un ingénieur qui se rend à la ville de Coal Town à une demi-journée d'ici. Il explique que ces bandits les ont attaqués par surprise et que les deux gardes avec lui sont tombés presque directement. Il transporte du matériel pour l'atelier de la ville et surtout pour aider à la progression des travaux dans la mine. Il est allé chercher tout ceci dans une autre ville située à quelques jours de cheval et qui possède une gare. Si on l'interroge un peu plus sur le matériel, il expliquera que c'est pour fabriquer plusieurs engins qui creusent plus rapidement dans le roc. En fait, c'est une sorte de marteau piqueur qui fonctionne à la roche fantôme. A moins qu'on l'arrête, il expliquera plein de concepts difficiles à comprendre pour le premier venu. Il demandera à ton Gang de l'escorter jusqu'à Coal Town en échange de quelques dollars, une nuit de repos dans un endroit charmant et peut être d'un job bien payé. Il ne voudra pas en dire plus tant qu'il n'aura pas vu ses associés.

Un job pour m'avoir sauvé la vie ?

Le Gang et Frank arrive à Coal Town un peu avant la nuit. Frank conduit ton Gang chez Betty et leur donne à chacun 5 Dollars. Il s'arrange également avec Betty pour la nuit. Il s'en va ensuite en disant qu'ils auront très vite de ses nouvelles.

En effet quelques heures après, Betty leur apporte une lettre leur demandant de se présenter à la demeure d'Hapking vers 11 heures demain matin. Betty leur indique la maison et ils n'auront pas trop de soucis pour la trouver.

Ils seront accueillis le lendemain par un majordome du nom de William Juice avec un fort accent British. Après une petite période d'attente dans un boudoir, ils seront conduits dans le bureau de Hapking. Les personnes suivantes sont présentes dans le bureau : Frank, Janson Edlfrink, Harry Hapking, Johnson Tyler, Michel Ardon, Joe colly, James Miller et Seth Bullock.

Frank les accueille chaleureusement et fait les présentations. Après quelques verres de Whisky ou de bourbon et surtout quelques questions sur le Gang, Harry Hapking prend la parole et explique la situation actuelle

ainsi que les sabotages. De temps en temps, Ardon et Colly le coupent pour donner des compléments d'informations sur la situation. On peut facilement voir que Hapking n'aime pas ces interruptions mais il ne dit rien. Une fois qu'il a terminé, il propose aux Pj's de les engager pour découvrir qui est dans le coup et surtout pour empêcher les sabotages. Ils seront payés 200 dollars pour découvrir qui a fait ça et 10 dollars par jour quand il n'y a pas d'accidents. Il reste un peu moins de 30 jours de travaux dans la mine pour pouvoir commencer ceux de la gare. C'est le shérif Seth Bullock qui répondra aux questions sur ces sabotages. Il n'a pour l'instant aucune preuve concrète mais il n'est pas impossible que ce soit les indiens car c'est une terre sacrée pour eux. Cette supposition est fortement appuyée par Hapking et les autres propriétaires.

Les Pj's sont donc chargés de la protection de la mine et de découvrir qui est derrière tout ça. S'ils ne demandent rien, ils ne recevront aucune avance et encore moins de l'argent pour engager des gardes. Il y a pour l'instant quatre gardes qui surveillent la mine et ses environs.

Au niveau des sabotages, il y a eu de la disparition de matériel, des vols de plans, un incendie dans une cabane contenant du matériel et un des contremaîtres a été tabassé mais il n'a vu aucun visage. En interrogeant les ouvriers, les joueurs n'auront pas beaucoup plus d'informations à part les ressentiments envers les noirs et les indiens. Les gens commencent à venir travailler avec des pieds de plombs et avec la peur au ventre d'être pris dans un accident.

Hapking prévient Chester que lui et les autres ont engagés les Pj's. Il demandera à Chester de faire attention à eux sans pour l'instant intervenir.

Si ton Gang visite le quartier des indiens, Coyote Parlant les accueille sans aucune difficulté et explique pourquoi ils sont contre cette implantation du train. Pendant la conversation, Matin Noir fera irruption en colère et parlera à Coyote Parlant dans un dialecte inconnu de tes joueurs. Il fera ensuite des grands signes dans leur direction, et avant de partir, il crachera par terre.

Une visite dans le quartier des noirs n'apportera rien de plus mais Samuel les prévient qu'il y a de plus en plus de menaces à l'encontre de sa communauté par les ouvriers de la ville.

Une enquête dans le saloon n'apportera rien de plus que la rencontre avec Pacos qui n'aura pas peur de dire son opinion sur le sujet. Il peut être très convaincant surtout pour un autre Pistolero. Une enquête dans les saloons du bidonville entraînera au mieux un silence, au pire une bagarre. N'oubliez pas que les gens là-bas ne sont pas tous des enfants de cœur. Par contre, si un ou plusieurs de tes gars font semblant de s'opposer au train ou si l'un d'entre eux est réellement contre cette avancée technologique, ils seront vite contactés par un pistolero qui leur demandera s'ils sont partants pour un petit job. Ce pistolero est en fait un homme de Chester qui leur fera faire un petit boulot pour les tester. Vu que Chester est au courant que les Pj's ont été engagé pour protéger la mine, la ou les personnes ont intérêt à être

très convaincantes lors de ce test. Chester a d'ailleurs des hommes un peu partout, notamment deux des gardes de la mine.

C'est un truc de Vaudou ou d'indien ça ?

Alors que les joueurs sont en train d'enquêter ou de faire leur tour de garde, ils sont informés qu'il se passe quelque chose dans la mine. L'attroupement devant l'entrée de celle-ci ne fait que confirmer l'information. Les ouvriers ne travaillent plus et on parle d'une découverte macabre dans la mine. C'est sûrement de la magie noire, celle des noirs peut être ou alors celle des indiens ! Un des contremaîtres les conduit dans une petite enclave de repos réservée aux mineurs. Un homme mort a été attaché contre la roche, il est nu et son corps est recouvert de scarifications. Des symboles qui font penser aux indiens ont été dessinés sur la roche.

Les ouvriers commencent déjà à parler de vengeance et que ce sont les indiens qui ont fait le coup. Une personne avec quelques notions en occultisme (SD 7) pourra en effet confirmer que cela fait étrangement penser à une malédiction. Coyote Parlant pourra affirmer que c'est bien un rituel indien mais il ne sait pas en quoi il consiste. Coyote Parlant demandera aux Pj's de l'aide car il craint une expédition punitive contre sa communauté. Cette nuit, il y aura quelques ouvriers qui iront attaquer les indiens. Si les joueurs n'interviennent pas, il risque d'y avoir de la casse, ou pire, des morts.

Le responsable n'est autre que Matin Noir qui met en place un rituel pour augmenter le niveau de terreur de la ville et attirer des créatures maléfiques. Cette scène est mise en place uniquement pour vous permettre d'intégrer si vous le désirez des éléments surnaturels.

Un vol qui ne présage rien de bon

C'est en fait le fameux test de Chester, voici comment la scène se déroulera si un de vos joueurs n'est pas avec la bande de Chester.

Un peu avant l'aube, deux gardes sont découverts morts ou inconscients, selon votre choix, près d'un des entrepôts où l'on stocke le matériel. Il semblerait que des bâtons de dynamite aient disparu. Peu après, ton Gang est convoqué chez Hapking suite aux derniers événements. Les personnes suivantes sont présentes dans le bureau : Harry Hapking, Michel Ardon, Joe colly, James Miller.

Ceux-ci ne sont pas très satisfaits de la manière dont se passent les choses et ce vol de dynamite ne présage rien de bon. Hapking les engueule comme du poisson pourri pour ensuite être interrompu par Ardon qui essaie de calmer le jeu. Il demande ce que les joueurs comptent faire pour arranger les choses.

Boum-Boum

Peu de temps après le vol de dynamite, l'idéal étant le jour le même, une forte explosion retentit et fait vibrer la ville entière. Un énorme nuage de fumée provient de la mine et commence à s'étendre sur la ville ce qui ne favorisera pas les secours. Une fois sur place, les mineurs expliquent qu'il y a eu sans doute une explosion de grisou. Frank arrive en même temps qu'eux à la mine. « La vache ! C'est sans doute ce vol d'explosif. Il doit encore y avoir des hommes à moi là-dedans. Je dois les aider surtout que, d'après la fumée qui sort de là, il y a un feu en dessous. C'est une catastrophe pour les travaux ! »

Il n'écoute plus et se précipite dans la mine. Frank connaît la mine comme sa poche et prendra rapidement de l'avance. Il y a quelques mineurs qui sortent de la mine, brûlés ou suffoquant. Si vos Pj's le suivent, ils auront du mal à retrouver Frank surtout qu'on n'y voit rien avec toute cette fumée. Le feu est intense et risque de se propager dans toute la mine sans compter le risque d'un coup de grisou.

Frank est en train de tirer des fils de dynamite au moment où les Pj's arrivent. Le couloir devant Frank est en flammes. Il leur fait des grands signes pour leur dire de partir mais ils n'ont pas le temps car le feu semble bondir vers eux. C'est alors que Frank pousse de toutes ses forces un chariot vers eux en criant de se mettre dedans. Le chariot suit une petite pente et prend un peu de vitesse. Ton Gang n'hésitera sans doute pas à sauter dedans et ils seront emportés avec le chariot. Le dernier à sauter dans le chariot pourra voir Frank déclencher la dynamite. C'est alors que l'enfer se déchaîne sur (sous) terre. L'explosion propulse le chariot en l'air qui s'écrase un peu plus loin. Les joueurs tombent rudement par terre, accompagnés par des gravats et une fumée dense. Après quelques minutes, la fumée se dissipe et la mine semble sauvée. Le couloir s'est effondré et a bloqué le feu comme l'avait sans doute voulu Frank. Il a donné sa vie pour sauver la mine et les joueurs.

Une maison en moins. et une !

Le soleil se couche sur la ville quand les joueurs ont terminé d'aider les mineurs, d'expliquer ce qui s'est passé à Edfrink, aux contremaîtres et surtout de réfléchir à comment ils vont se sortir de cette merde. Quand une nouvelle explosion a lieu dans la ville cette fois-ci. Depuis les hauteurs sur lesquelles se situent les Pj's, le chatolement de la déflagration a quelque chose de sublime. Edlfrink soupire et explique que, d'après l'endroit, ça doit être le bureau de la Redless Compagny. « Vous n'avez pas fait protéger le bâtiment ? »

A ce stade, tout le monde est démotivé et plus personne n'y croit. Pourtant lors d'une dernière convocation à la demeure de Hapking, James Miller qui a survécu à l'explosion du bureau dit que les dégâts dans la mine ne sont pas si graves que ça et que les actionnaires sont prêts à continuer à condition qu'il n'arrive plus rien. Étrangement, pendant toute la durée de la conversation, Hapking garde sa langue dans sa poche et trouve des excuses aux Pj's. En effet, pour lui, maintenant, ce n'est

qu'une bande d'incapables ce qui va à ravir avec son plan.

Hapking et Chester

Les joueurs ont sans doute fini par trouver suffisamment de pistes qui les conduisent à Chester. Bien qu'il soit difficile de lier Chester et Hapking, celui-ci ne veut prendre aucun risque et décide d'enfoncer un peu plus le clou. Il convoque seul un des joueurs à son bureau mais celui-ci tombe dans un piège. Chester et ses hommes l'attendent à la demeure de Hapking pour le mettre sur la touche. Hapking surveille la scène de derrière son bureau, accompagné d'un bon verre de bourbon et d'un gros cigare. Après une scène de tabassage en règle, le joueur est conduit dans les ruines d'une Hacienda.

L'ascenseur

Peu de temps après, les autres joueurs reçoivent une lettre de Chester par l'intermédiaire de Betty.

« J'ai votre ami X. Voilà ce que je vous propose car je veux le moins de problèmes possible. Soit je vous offre 1000 dollars pour que vous quittiez la ville et que vous veniez chercher votre ami sain et sauf. Soit je tue votre ami et je lâche mes chiens sur vous. Rendez-vous demain dans les ruines de l'ancienne Hacienda au sud de la ville. Venez seul ou votre ami y passe. »

Si les joueurs décident de partir chercher leur ami, une fois qu'ils auront quitté la ville, ils entendront une autre explosion provenant de celle-ci. Ils pourront apercevoir à l'œil nu que le nuage de fumée est situé à hauteur de la paroi. L'utilisation d'une longue vue permet de voir que c'est l'ascenseur qui été victime du dernier sabotage.

Ce dernier sabotage scelle le projet du chemin de fer et marque la victoire de Hapking. Il n'y a plus qu'un seul moyen pour condamner Hapking. C'est de capturer Chester et le convaincre de parler pour éviter la corde. Ses aveux, plus le témoignage du joueur prisonnier, devraient être suffisants pour convaincre Bullock de pousser l'investigation. Le shérif trouvera suffisamment de papier chez Hapking et dans son coffre à la banque pour l'inculper.

Hacienda ou le combat final

L'hacienda en ruine se situe en plein milieu d'une plaine, ce qui ne facilite pas l'arrivée par surprise. De plus, Chester et ses hommes attendent les joueurs et il reste assez de murs debout pour protéger ses hommes. L'arche d'entrée est d'ailleurs toujours présente et Chester, accompagné de deux hommes, s'y trouve. On peut également voir le joueur kidnappé sur un cheval. Il a les mains liées dans le dos et une corde autour du cou qui est fixée un peu plus haut sur l'arche. Les hommes se regardent dans les yeux, le temps semble se figer

comme dans nos bons vieux westerns. Puis, Chester lève la main pour l'abattre sur le cul du cheval.

A partir d'ici tout va dépendre de ton Gang, Marshal. Et il m'est difficile de prévoir quoi que ce soit. Tu connais mieux ton Gang que moi donc fais en sorte de mettre suffisamment d'hommes de Chester pour les secouer un peu. Dans ma partie, Chester est mort au premier tour de jeu. Ils n'ont donc jamais su prouver que Hapking était derrière le coup surtout qu'un de mes joueurs a participé aux sabotages. Le joueur qui a été kidnappé a trouvé la mort dans une explosion de dynamite vers la fin du combat.

Le cimetière

Seth Bullock

Attaque	<i>Pistolet</i>	4D10/3D6
	<i>Fusil</i>	2D10/4D8
Défense		
Esquive		3D8
Bagarre		4D8
Points de coup		40

Les Adjoints de Bullock

Attaque	<i>Pistolet</i>	3D8 / 3D6
	<i>Fusil</i>	3D8 / 4D8
Défense		
Esquive		3D6
Bagarre		3D6
Points de coup		30

Chester

Attaque	<i>Pistolet</i>	5D10 / 3D6
	<i>Fusil</i>	4D10 / 4D8
Défense		
Esquive		3D8
Bagarre		4D8
Points de coup		45

Les hommes de Chester élite

Attaque	<i>Pistolet</i>	4D10/3D6
	<i>Fusil</i>	2D10/4D8
Défense		
Esquive		2D8
Bagarre		3D8
Points de coup		35

Les hommes de Chester

Attaque	<i>Pistolet</i>	3D8 / 3D6
	<i>Fusil</i>	3D8 / 4D8
Défense		
Esquive		3D6
Bagarre		3D6
Points de coup		30

Les bandidos

Attaque	<i>Pistolet</i>	3D6 / 3D6
	<i>Fusil</i>	3D6 / 4D8
Défense		
Esquive		3D8
Bagarre		4D8
Points de coup		30

Matin Noir

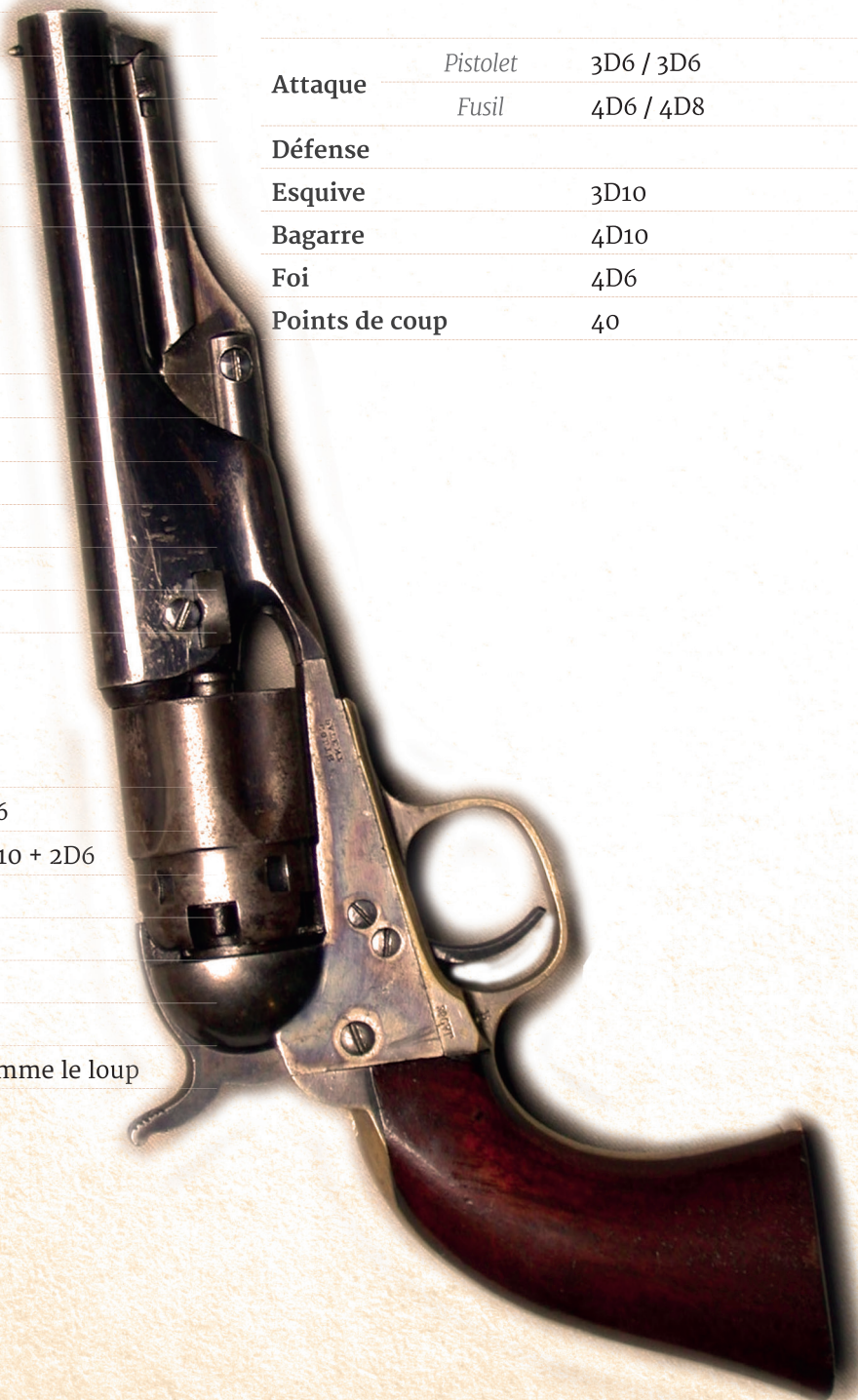
Attaque	<i>Pistolet</i>	1D10 / 3D6
	<i>Tomahawk</i>	3D12 / 2D10 + 2D6
Défense		
Esquive		3D10
Bagarre		5D8
Points de coup		35
Faveur		rapide comme le loup

Coyote Parlant

Attaque	<i>Pistolet</i>	2D8 / 4D8
	<i>Tomahawk</i>	3D12 / 2D10 + 2D6
Défense		
Esquive		3D10
Bagarre		3D6
Foi		3D8
Points de coup		35
Faveur		médecine

Samuel

Attaque	<i>Pistolet</i>	3D6 / 3D6
	<i>Fusil</i>	4D6 / 4D8
Défense		
Esquive		3D10
Bagarre		4D10
Foi		4D6
Points de coup		40



CRÉDITS

Auteur : Cerbère de Cerbere.org et du Collectif de l'Orbe

Relecture : Zhar du Collectif de l'Orbe

Mise en page et couverture: Gulvar du Collectif de l'Orbe

Le petit plus qui fait la différence

Voici un extrait du journal de Coal Town qui peut te donner des pistes pour ajouter des aventures à ce scénario.



LA VOIX LIBRE DU SUD

MASSACRES À CRESCENT TOWN

Macabre découverte que firent les passagers du train qui descendait à Crescent Town. La population de cette petite ville a complètement été exterminée à l'exception d'un nègre nommé Ben. Le pauvre semble avoir perdu la raison et ne cesse de répéter « Le nègre a repris sa place, les Blancs sont punis et l'Enfer est sur la Terre ». Les cadavres portent des traces de morsures partout sur le corps. On sait que les loups sont particulièrement dangereux dans la région. Les autorités offrent d'ailleurs 30 cents à toute personne qui abat un loup. Le Marshal dépêché sur place n'écarte aucune piste et essaie d'en savoir plus avec le dernier survivant. Nous vous tiendrons au courant de cette horrible tragédie qui a coûté la vie à plus de 186 personnes.

Jerry Hope

INAUGURATION

Le maire a inauguré, hier matin, la première plate-forme mécanique de la ville qui va permettre de monter et descendre plus rapidement les matières premières ainsi que les chariots au niveau des mines. Notre aimable maire a déclaré : « Cette machine va révolutionner notre industrie et permettre l'expansion de notre économie ». C'est bien là tout ce que nous souhaitons.

Larry Hope

NOUVELLES ARRESTATIONS AU WEEST SALON

Une bagarre a éclaté une fois de plus au Weest Salon, les raisons semblent comme d'habitude provenir de l'abus d'alcool. Le calme est revenu rapidement après l'arrestation de deux hommes. Nos concitoyens ont le droit de se demander si ce genre d'établissement peut encore trouver sa place dans une ville moderne comme la nôtre.

Larry Hope

DISPARITION ÉTRANGE

La petite Sally Arwey qui habite la ferme des Arwey à 15 kilomètres au nord a disparu la nuit dernière. Ses parents ont découvert la fenêtre de sa chambre ouverte et d'étranges traces partaient en direction des montagnes. Toute personne qui pourra fournir des informations doit soit contacter le bureau du Marshal soit prévenir le journal.

Jerry Hope

AVIS DE RECHERCHE

Le bureau du Marshal, nous demande de passer cet avis de recherche.

Jim Bygarée, recherché pour meurtres, vols de chevaux, attaques de diligences et de banques a été aperçu dans la région. Une prime de \$1000 est annoncée pour celui qui le ramènera mort ou vif au bureau du Marshal.

WANTED

Jim BYGARÉE



DEAD or ALIVE

\$ 1,000