



BOUCHÉES À LA REINE

Un scénario One shot Deadlands pour un **groupe expérimenté**, ayant déjà des connaissances sur le Weird West et ses mystères.

Ecrit par la **Team Deadlands** (Jessie Redball, Quaker et Rodi).
Illustré par Quaker.

Remerciements à Arnok (membre honoraire de la Team Deadlands), Geoffroy (pour les bonnes idées), Romain (pour le personnage de Lovecraft) et Pierre (pour ses quelques ultimes conseils).

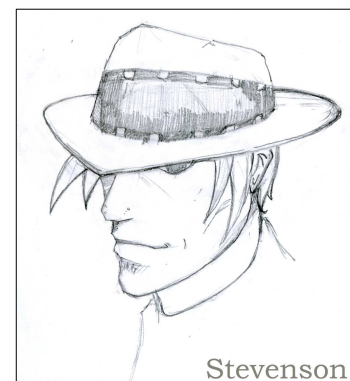
Bonne lecture et bonne partie !



The story so far

Nugget Gulch (Colorado) est un village de cinq cent âmes dans les Rocheuses à proximité de Denver. C'est d'ailleurs la dernière étape sur la ligne de la **Denver Pacific** avant le terminus de Denver.

- ♠ Les activités principales sont les différentes mines. On y trouve de tout et même un peu de roche fantôme. Suite à la découverte du filon en 1873, de nombreux mineurs se sont installés et la ville a sans cesse grandi. Cela explique aussi la construction d'une **gare de la Denver Pacific** qui peut faire le plein de carburant à un tarif exceptionnellement bas. Elle possède en effet une concession dans les montagnes.
- ♠ Tout cela paraît bien idyllique, mais depuis six mois, des **disparitions ont lieu dans différentes concessions**. Une reine tunnelier et ses petits se cachent en effet et ont mis en relations plusieurs concessions avec l'aide de quelques mineurs imprudents. Grâce à son réseau de tunnel, nul n'a encore trouvé leur trace et elle et ses rejetons peuvent boulotter tranquillement.
- ♠ Bien entendu, ces disparitions ont alerté la Pinkerton qui y a envoyé un **espion, Adam Stevenson**. Il arrive en ville en même temps que les joueurs et sa couverture est celle d'un pistolerero qui vient participer à un concours de tir. La Pinkerton lui a également donné une mission secondaire. Il doit en effet trouver un certain **Clyde Barkley** qui serait en ville. On lui a juste dit qu'il faisait des trafics d'objet magique. Sans vraiment comprendre, il s'est rendu en ville (voir l'ordre de mission en annexes).



- ♠ Ce que Stevenson ne sait pas, c'est que la **Société des Explorateurs** de Denver a également pris connaissance des disparitions et a envoyé, juste avant, une équipe mandatée par Pennington Smythe en personne et dirigée par une jeune femme du nom **d'Abigail O'Connell**. L'équipe est en route et devrait arriver quelques jours avant les joueurs. Elle est accompagnée de cinq explorateurs dont un dénommé **Clyde Barkley** qui en sait beaucoup plus qu'il ne veut bien en dire, vu qu'il appartient à la Légion du Crépuscule (voir l'aide de jeu sur la Société des Explorateurs sur la rubrique du SDEN). Il est mandaté par Pennington Smythe lui-même qui a appris l'existence d'une créature centenaire sous le village.
- ♠ Le but de la Pinkerton est donc double, comprendre les disparitions et mettre la main sur un membre de la Légion du Crépuscule. Malheureusement pour la suite, Stevenson ne sait pas tout et Barkley va se faire dévorer. Afin d'être tranquille, la Société des Explorateurs a engagé une équipe de mercenaires à Denver, pour braquer la banque de Nugget Gulch. Ils comptent bien que cela leur serve de diversion pendant qu'ils pénètrent dans le réseau de mines par une entrée un peu particulière : celle située sous le caveau de l'ancien maire dans le cimetière...



The setup

Les PJ's arrivent en fin d'après midi à Nugget Gulch à cheval ou en train. La ville est très animée et une grande partie de la population masculine se dirige vers le saloon local : le Saïan Saloon. Rapidement, ils apprennent que le concours mensuel de tir va avoir lieu.

- ♠ Y participer serait une bonne idée afin de passer une bonne soirée.
- ♠ Quelques heures plus tard, lorsque l'ambiance est festive et alcoolisée, une rumeur parcourt le saloon et s'amplifie à une vitesse folle : **la banque a été braquée !**
- ♠ La plupart des occupants du Saloon se précipitent à l'extérieur mais il est trop tard. Les coffres sont presque vides et **Mr Mac Cullough**, le banquier est sur son siège attaché et bâillonné. **C'est à ce moment précis que l'équipe de la Société des Explorateurs pénètre dans le réseau de mines par le caveau de l'ancien maire.** Malheureusement, une dynamite s'enflamme par erreur. Il n'y a plus de peur que de mal, car personne n'est blessé. Cependant, cela a créé une **légère secousse sismique**. Les membres de la SDE ont emmenés de la dynamite car ils comptent emmurer la reine des tunneliers dans son antre. A leurs risques et péril bien sûr.

Aide de jeu : Le Saïan Saloon et les règles du concours de tir

Le Saïan saloon est dirigé par trois hommes qui ne sont pas souvent sur place Marcellus Wallace (un pistolero, Flint Westwood et Carter Mc Cornick (un savant fou). Le personnel est composé de Frank Shamrock (gros balèze chargé de la sécu) et Lenny (barman)

Ce soir, un tournoi de tir a lieu mais les propriétaires sont un peu spéciaux. Les règles sont donc un peu spéciales :

- ♠ Le joueur boit une chope de bière (jet de vigueur à 7 mais accoutumance à l'alcool donne un +2), puis la lance dans son dos (jet à 5), puis se retourne, dégaine et tire (jet à 9).
- ♠ Si le joueur loupe son jet de lancer il a un malus, s'il loupe son jet de vigueur pour l'alcool il a un malus cumulatif qu'il garde jusqu'à la fin du tournoi.
- ♠ Ensuite il boit un verre de vin (donc plus petit), le jet de vigueur est à 9 et celui de tirer à 11.
- ♠ Pour terminer c'est un verre gnôle, jet de vigueur à 11 et tirer à 13.
- ♠ Dès qu'on loupe un tir on est éliminé.

Il y a fort à parier que les joueurs finissent un peu saouls. Cela va poser problème...



Chapitre 1 : Un hold-up bien étrange

Les joueurs arrivent donc à Nugget Gulch par le train ou à cheval peu importe mais ils ne doivent qu'une envie : boire un bon verre au saloon. Si une autre envie leur vient, il semblerait que la bonne majorité du bled soit déjà au Saïan Saloon (voir la description au-dessus). Ce soir est en effet le jour très attendu dans le coin du concours de tir (voir les règles au-dessus). Durant la soirée bien arrosée, la banque est dévalisée. C'est parti !

♣Le braquage de la Federal Pioneer Bank♣

Mc Cullough, le banquier, est bâillonné et attaché à son siège de bureau. Après avoir enlevé le bâillon, il semble être très effrayé par ce qui vient de se passer. Ceci est normal mais il a d'autres informations très intéressantes sur les braqueurs :

- ♣ Ils étaient trois dont un avait plus de 50 ans. Il le sait car ils n'étaient **pas masqués**. Cela est un peu étonnant.
- ♣ Ils avaient l'air maladroit et le plus jeune des trois avait l'air stressé. Il n'arrêtait pas de parler. Il a même dit le nom d'un de ses collègues (Joe). Le plus jeune a aussi précisé, et cela n'a pas plu aux deux autres, qui lui ont dit de se taire, que c'était un coup vraiment facile et qu'en plus, il récupérerait **l'argent du contrat**. Il a aussi dit qu'il ne fallait surtout pas faire de mal au banquier pour avoir l'argent à la fin du contrat.

Mc Cullough ne comprend pas de quel contrat il s'agit (bien entendu, ici il est **question du contrat de la SDE** qui précisait bien de ne faire de mal à personne. Ce n'est pas leur but, les membres de l'expédition veulent simplement faire diversion). En fait, le jeune Andy, qui effectue son premier braquage, est très stressé en plus d'être un incroyable gaffeur. C'est pour cette raison qu'il a lâché des infos à tort et à travers. En ce qui concerne le tremblement de terre qui s'est déroulé durant le braquage, Mc Cullough n'a rien à dire. Comme tous les habitants d'ailleurs. Ce qui est sûr, c'est que c'est la première fois que cela se produit.

♣L'enquête au Saïan Saloon♣

Au saloon, il y a d'autres informations à glaner mais avant cela, il est nécessaire de faire une remarque. J'entends déjà dire : Pourquoi mes joueurs s'intéresseraient à cette affaire ? J'y reviendrais plus tard. Pour l'instant, il n'y a qu'à lire... Reprenons.

Au saloon, il y a donc d'autres informations à glaner :

Dans un premier temps, les mineurs ne disent rien mais finissent pas avouer que depuis 1 mois ou 2, **trois de leurs collègues ont disparu dans deux concessions différentes** (c'est bien entendu l'œuvre des tunneliers). Il s'agit de celle du vieux Harry, un vieux mineur d'ici et celle de Mr Popov, un propriétaire immobilier de Denver (un vieux mafieux en fait). Popov est basé à Denver et il est possible de le rencontrer à l'ours de Petrograd. Ici, il sera possible de rajouter une scène à la discrétion de chacun, mais il n'y aura aucune information utile à retirer pour ce scénario. Les mineurs ont tué les disparitions car d'une part, cela fait de la concurrence en moins et d'autre part cela évite la venue des fouineurs de Denver. Ils ne le savent pas encore mais il y en a déjà... Ici, il est possible de demander un jet de perception aux joueurs afin de le remarquer. Bien entendu, le jet est plutôt difficile car le Pinkerton est dans la foule. Si le jet est réussi, les joueurs pourront remarquer quelqu'un ayant une légère réaction quand un mineur explique qu'ils ne veulent pas voir de fouineurs.

Les **visiteurs présents pour le tournoi sont très nombreux**. Le Pinkerton en fait d'ailleurs parti. Appelez les Bill, Steve, John, Angus, Hernan... Ils n'ont absolument rien à dire mais attendent qu'une prime soit proposée par le maire. Il le fera le lendemain matin. C'est tout pour le saloon, mais d'autres pistes sont à envisager...

♣Le Sheriff's Office♣

Le shérif : Le shérif s'appelle **Charles Huddleston**. Il a l'air très compétent mais son enquête sur la mort des mineurs est en cours. Son esprit, très rationnel, l'empêche d'envisager une abomination. Par conséquent, l'enquête piétine malgré tous ses efforts. **Il a interrogé tous les**

mineurs et « même le vieil Harry » et n'a pas l'ombre d'une piste. Il sera prêt à aider les joueurs s'ils se montrent respectueux de son autorité. Sinon...

⊛L'église Baptiste du Père Roger⊛

Le père Roger, le prêtre. C'est un vieux missionnaire français qui a trouvé la paix et un troupeau à conduire. Il hésite lui aussi à être honnête avec les PJ's (jet de détecter). Cela est une preuve que quelque chose tourne de travers ici. Après une longue pause, **il avoue avoir fait d'étranges rêves dans lesquels un démon lui a dit que la ville était abandonnée de Dieu**. A demi-mot, il dit aux joueurs qu'**il pense qu'une abomination est à l'œuvre** derrière les morts des mineurs juste avant de se signer trois fois. Dans son cimetière, il est possible de trouver les trois sépultures des mineurs. Ils s'appelaient Trevor Routledge, Dirk Campbell et Steve Cole.

⊛La forge de Bill⊛

Le forgeron Bill est un énorme bonhomme toujours en sueur avec une couperose indescrivable. Sous ses airs débonnaires, **il tient une information majeure**. Lors du tournoi, il est « sorti pisser dans une ruelle » et a **vu trois hommes près de la banque**. Le plus jeune n'arrêtait pas de parler et a laissé un **papier tombé par terre**. C'est un papier laissé par la société des explorateurs qui donne la suite du plan (elle indique un lieu et une date de rendez-vous). Ils ont partis et il l'a ramassé et n'a absolument rien compris. Il s'agissait « d'un rendez-vous et d'une société secrète »... En fait, il s'en fout. De toute façon, **il vient de le donner à un type qui en avait apparemment bien besoin**. Le Pinkerton est passé le voir avant les joueurs et s'est emparé du message. Il faudra donc attendre qu'il se présente aux joueurs pour obtenir de l'aide. Malgré tout, il peut faire la description du type en question. A vous de voir quel genre de Pinkerton vous voulez avoir. L'illustration de Quaker est vraiment très bien.

⊛L'Hôtel de ville⊛

Le maire, **Mr Mac Dermott**. Il n'est maire que depuis la mort de son prédécesseur il y a quelques mois. Sa principale motivation est de **protéger et de voir grandir la ville**. Il propose une prime de 100\$ et 5% de la valeur du montant récupéré. Il explique bien que cela doit être vite réglé pour que la **compagnie de chemin de fer (la Denver Pacific) ne demande pas de compte**. Elle doit en effet construire une nouvelle gare plus moderne et plus grande dans quelques semaines. Ce braquage pourrait avoir de fâcheuses conséquences. **Le maire cache des choses** (jet de détecter) mais ne lâchera en aucun cas d'informations. Par contre, en fouillant dans son bureau par la suite, les joueurs pourront trouver une **lettre dans son coffre**. Elle est écrite par Hellstromme et prévient le maire que sa nièce se portera bien à Salt Lake tout pendant qu'il ralentira les travaux de la Denver Pacific. Voilà ce que le maire cache. Cela n'a rien à voir avec l'enquête mais cela peut faire une fausse piste et une bonne aventure à Salt Lake avec le terrible Hellstromme. En effet, le maire pourrait être à l'origine de tous les mystères pour ralentir les travaux. Ce n'est absolument pas le cas.

⊛Charles E. Lovecraft⊛

Pour terminer, parlons d'un bien étrange personnage. Il s'appelle **Charles Edward Lovecraft** et parcourt le Weird en quête d'informations sur les abominations. Il espère un jour pouvoir écrire des romans d'horreur. Il a l'air vraiment fou et inquiétant et semble **persuadé qu'où qu'il aille, il attire des abominations**. Il n'y a donc pas de raison que ce ne soit pas le cas ici. Cet homme n'est autre que le père du très célèbre Lovecraft...

Voilà pour les informations à récupérer dans un premier temps. Passons maintenant aux choses sérieuses :

⊛Adam Stevenson⊛

Le contact du Pinkerton : Il serait préférable que cela se passe le plus tard possible pour laisser les joueurs agir seuls. Quand le moment sera venu, il **laissera un message dans une chambre ou attendra les joueurs dans une ruelle**. Il expliquera que dans un premier temps, il a préféré

agir seul mais qu'il pense qu'une abomination est cachée dans les réseaux de mines et qu'il ne peut plus agir seul. **Tout simplement, il a besoin d'aide.**

☛Earthquake ! ☛

Les tremblements de terre. **Il va y en avoir de plus en plus.** Le premier a lieu durant le braquage. C'est un accident. Un membre de la société des explorateurs a mal réagi et a fait exploser un bâton par mégarde. Mettons cela sur le compte du stress de la mission. Il y en aura un le lendemain matin puis de plus en plus fréquemment. En fait, les explorateurs se rapprochent de l'ancre de la reine pondeuse et l'emmurent peu à peu et espèrent créer un éboulement sur son ancre. Précisons que les responsables de la société ont envoyé des pros de la dynamite. Il serait dommage que les mines s'effondrent sur nos joueurs. Le problème est que le réseau de mines est un labyrinthe donc il faut du temps et de nombreux bâtons de dynamites pour bloquer tous les passages.

☛Les concessions minières☛

Si les joueurs décident de **s'aventurer dans les mines sans plan, faites leur bien comprendre qu'ils vont se perdre.** Cependant, il y a des infos à récupérer dans les mines les plus proches. Les mines à visiter sont :

☛L'exploitation minière du vieux Harry☛

Harry ressemble comme deux gouttes d'eau à Clint Eastwood. Il ne sait pas grand-chose. En fait, c'est ce qu'il dit car **c'est peut être celui qui en sait le plus pour l'instant.** Il sait en effet que les mines sont un véritable gruyère. Il se rappelle aussi qu'un **indien lui a dit il y a à peu près 10 ans que ses ancêtres avaient quitté cet endroit car un monstre faisait régner la terreur.** Ce n'était qu'une légende mais les Justiciers ont rendu la bestiole plus vraie que nature en la réveillant de son long sommeil.

☛La concession de Reynolds☛

En arrivant sur le terrain, les joueurs sont accueillis par Franck, le fils d'une quinzaine d'année de Jack Reynolds, propriétaire et maître d'œuvre de la concession. Franck tient un fusil armé en direction des intrus, il a remarqué l'arrivée des joueurs et s'est caché (test de détecter contre sa furtivité, difficulté 7) derrière des buissons à côté de la tente où il vit avec son père. Franck demande une explication sur la motivation des joueurs à venir sur leur propriété. Un test de scruter renseignera les joueurs que le gamin essaie de leur cacher quelque chose. **Franck est en effet inquiet pour son père qui a disparu depuis 10 heures environ (il a disparu dans la nuit en fait).** Franck évitera d'en parler, craignant que des personnes mal intentionnées ne profitent de la situation et il est convaincu que son père va revenir. En creusant, ils ont découvert une **cavité naturelle et son père est parti explorer les tunnels.** Franck a cherché son père pendant plusieurs heures mais ne l'a pas trouvé. Il ne sait pas comment réagir. Il ira sans doute prévenir le shérif s'il n'a pas de nouvelle de son père d'ici demain. La concession leur rapporte suffisamment pour vivre, et ils n'aiment pas que des inconnus viennent espionner leur exploitation. Lorsque les joueurs auront réussi à convaincre (de gré ou de force) le gamin, il les laissera entrer et fouiller la mine. Peut être les guidera t'il jusqu'à la cavité naturelle qu'ils ont découvert récemment. Ici il faut perdre les joueurs dans les galeries. Les tunneliers ne sont plus dans le coin. Il faut bien leur faire comprendre que **sans plan rien n'est possible.** Bien entendu, s'ils demandent de l'aide à des mineurs, aucun ne voudra s'aventurer bien loin vu ce qui se passe...

☛La mine de Hammock☛

La propriété est plutôt calme, un campement apparemment inoccupé est installé à proximité de l'entrée de l'exploitation minière. Si le posse s'aventure dans la mine ils déclencheront un piège (détecter difficulté 7). Le piège consiste en un sceau rempli de pièces métallique qui tomberont sur le joueur qui poussera la porte infligeant 1d6+4 points de dégâts, le sceau est dissimulé au dessus de la porte qui barre l'entrée de la mine, le bruit alertera Reinhardt Hammock, un vieux pionnier qui se terre dans les galeries. En apercevant les joueurs il tirera une première fois avant d'avertir les joueurs : « Dégagez ! put*** de vauriens ! BAM ! Nom de dieu, vous n'avez rien à fiche là ! BAM ! Faites gaffe si vous faites un pas de plus, ce trou sera votre tombeau ! ». La caisse de

nytro à proximité (seul obstacle pour ne pas avancer à découvert) des joueurs devraient les convaincre...

Butin : le shotgun de Hammock : Winchester à levier (12 gauge), 4 coups, vitesse 2, CDT 1, portée 10, dommages 2d6+4d6, fiabilité 18. En dépensant 1 point de souffle (et en proférant quelques injures), les dégâts de l'arme ignorent 1 niveau de protection.

♣La mine de Monterro♣

La propriété est occupée par une poignée de mineurs qui accueillent les joueurs amicalement. Ils deviennent méfiants si les joueurs veulent jeter un œil dans la mine. Les mineurs pourront donner quelques renseignements aux joueurs venus enquêter sur les disparitions de leurs concurrents. Les mineurs s'inquiètent de la fréquence et de l'intensité des explosions, personne ne sait qui joue avec la dynamite. En tout cas, ils sont inconscients. En effet, à cause du terrain qui est plutôt instable, ceux qui utilisent la dynamite pour creuser prennent des risques par ici. Selon les mineurs, les disparitions sont sans doute dues aux explosions. Bien entendu, c'est faux.

♣La mine de Doug Davis♣

La gueule noire. Il propose au PJ d'aller boire un café. Si les joueurs sont honnêtes et expliquent les raisons de leur visite, **il racontera qu'il a vendu à bon prix du matériel de mineur à des types qui n'avaient pas l'air de bien connaître le métier.** Il n'a aucune idée de la raison de cet achat. Peut-être sont-ils partis chercher de l'or ou de l'argent plus haut dans la montagne.

♣La mine du vieux Harry BIS ♣

Si les joueurs repassent voir Harry, il lâchera d'intéressantes informations. Cela doit être fait à tout prix en fin de chapitre pour ne pas l'écourter. Il se rappelle, bien qu'il ne sache pas si cela va aider les joueurs, **que le registre des propriétaires de concession ainsi que de nombreux plans de galeries sont déposés dans une banque à Denver.** Il sait de la banque Mc Mahon près de Main Street. La suite du scénario se déroulera donc à Denver... Si les joueurs ne vont pas vers Harry, c'est Harry qui viendra à eux leur donnant ainsi cette très importante information.

♣La mine de Popov♣

Elle appartient à un propriétaire minier résident à Denver. Les mineurs qui y travaillent ont l'air de craindre ses hommes de main.

♣La piste des Braqueurs♣

Voilà pour les mines. Il est temps maintenant de retrouver les braqueurs amateurs. **Voici les moyens de les retrouver :**

- ♣ Remonter la piste des chevaux à partir de la banque vers les montagnes. Il sera très difficile voire impossible de remonter la piste jusqu'au bout.
- ♣ Faire l'enquête ci-dessus et attendre le contact du Pinkerton qui est en possession du message de la société des explorateurs. Le message donne un rendez-vous dans une concession abandonnée dans les montagnes. Ils avaient bien préparé leur plan, mais ne vont pas pouvoir être présents car l'expédition tourne mal et ils sont coincés en dessous.
- ♣ Retrouver le Pinkerton grâce à la description du forgeron. S'il le retrouve trop vite, il se présentera comme un chasseur de primes et enverra les joueurs sur une fausse piste. Il expliquera que **selon lui le maire en sait plus qu'il ne veut bien le dire et que le braquage et les morts de mineurs sont le fait des compagnies de chemin de fer** (sûrement la Wasatch Railroad d'Hellstromme). Sans le savoir, Stevenson n'est pas tombé bien loin de la vérité. C'est peut-être pour cette raison que les joueurs peuvent visiter la maison du maire. Il prétend avoir essayé de s'y introduire mais a échoué. Il niera avoir eu le message et expliquera que le forgeron a l'air un peu porté sur la bouteille. Cela est vrai. De plus, précisez bien que le Pinkerton a un physique vraiment passe-partout. En cherchant bien, d'autres personnes du village lui ressemblent.

♠ Les braqueurs amateurs ♠

En tout cas, voici **l'heure de la révélation du premier chapitre à la mine abandonnée**. Désormais les joueurs et Stevenson agissent ensemble suite à la rencontre avec ce dernier. Les braqueurs sont, vous l'avez compris, des amateurs et ont fait un feu en picolant plus qu'il n'en faut. Ils expliquent sans faire de détails, ce qui s'est passé et rendent l'argent. **Ils expliquent qu'ils attendent leur employeur**. Mais, le problème est que la Société des Explorateurs ne vient pas car l'équipe est en plein duel contre un gros tunnelier. Après quelques questions assez soutenues, **les braqueurs expliqueront qu'ils devaient opérer à une heure précise et ne devaient pas faire de mal au banquier puis revenir au point de rendez-vous**. Ils ont aussi entendu un nom lors de l'entretien d'embauche. Les types parlaient effectivement entre eux et **le nom de Clyde Barkley a été prononcé**. Le Pinkerton semble très surpris par ce nom. En effet, son ordre de mission le mentionne comme un trafiquant de reliques qu'il doit retrouver.

Les braqueurs sont arrêtés mais malheureusement, leur employeur ne vient pas. L'enquête peut continuer... Il est sûrement temps de partir vers Denver.



Chapitre 2 : De révélations en révélations...

Revenons maintenant à une question posée précédemment. Comment motiver les joueurs ?

- ♣ Selon la campagne en cours (c'est souvent ce qui se passe)
- ♣ Argent à la banque
- ♣ Intérêt pour la prime
- ♣ Mandatés par la Pinkerton (si un joueur y appartient) en parallèle de Stevenson. Cela est dû à une erreur administrative qui provoque une double enquête. Dans ce cas, les PJ's possèdent le nom de Clyde Barkley et pensent que c'est un trafiquant de relique exactement comme Stevenson)
- ♣ Ce sont tout simplement des héros désintéressés : la CLASSE !

♣Le Voyage♣

Les joueurs ont le choix entre deux moyens de déplacement pour se rendre à Denver. Le plus rapide est le train (quand il n'est pas attaqué). Il faut prendre la Wasatch jusqu'au changement avec la Denver Pacific¹. Le prochain train passe dans quelques heures et permettra de rallier Denver en trois heures. Cela reviendra à 20\$ par personne à quoi il faut ajouter 5\$ pour le cheval. Si les joueurs ne prennent pas le train, ils pourront faire le trajet en cheval, il faudra compter le double ou le triple de temps. Le voyage devrait se faire sans encombres car les deux lignes sont les plus protégées de l'ouest mais vous pouvez intégrer une scène plus ou moins violente pour agrémente (et ralentir la séance) :

- ♣ **Un pickpocket à bord** : Hermus Liier est un passager d'une cinquantaine d'années passant pour un parfait gentleman mais il est en fait un pickpocket confirmé qui est très intéressé par un objet quelconque qu'il a vu dans la poche d'un des héros (et qui poussera le PJ à le rechercher) mais Liier est doué et il a bien caché l'objet... Pour le retrouver, il faudra l'aide de **Sean Ritz, un shérif en transit** qui reconnaîtra le style du pickpocket et cherchera à le retrouver. Le voleur avouera de suite... ce n'est pas un téméraire.
- ♣ **Cinq desperados sont montés à bord** et profite d'une succession de virages dangereux qui monopolise la sécurité à bord et qui craint plus une attaque extérieure qu'intérieure. Karl, Bob, William, Franck et Tony sont des desperados sans envergures qui s'emparent des valeurs des passagers. Ils se montreront gratuitement violents avec un des PJ pour les pousser à l'affrontement qui devrait poser peu de problèmes. Si ça tourne court, la sécurité surarmée du train mettra un terme au combat. Les passagers témoigneront pour les joueurs au besoin.
- ♣ **La Black River, principale concurrente de la Wasatch dans le coin et également ennemie de la Denver Pacific** tente un assaut avec une dizaine de cavaliers, un char vapeur et surtout une sorcière, Helena Prizz (voir le profil d'une sorcière de Wichita). L'attaque est bien calculée à la sortie d'un tunnel alors que des tas de sorts ont permis de neutraliser les gardes dans le noir. Les quelques gardes restant auront besoin de toute l'aide nécessaire pour survivre. Ce genre de scène permet de clôturer avec violence une séance de jeu, si vous le souhaitez mais ne fera que ralentir le scénario autrement. Il est temps d'arriver à la gare.

♣Denver ! 30 minutes d'arrêt ! ♣

La ville de Denver est très peuplée et s'aventurer dans Main Street est un véritable exercice de survie. En effet, Denver est la plaque tournante du Weird et des milliers de personnes étrangères débarquent tous les jours. Ici, c'est chacun pour sa peau et le petit et le grand banditisme se mêlent allègrement. C'est aussi ici que l'on trouve le plus de chasseurs de primes, d'espion du Nord et du Sud, de prédicateurs fous, de savants fous délirants... En un mot, c'est incroyable. Quel changement par rapport à Nugget Gulch. Si les joueurs veulent passer la nuit pour se

¹ Remarque : Seule la Denver Pacific a le droit d'aller à Denver, mais elle a un accord avec l'Union Blue qui peut passer sur ses lignes alors que la Wasatch et la Black River ne peuvent que faire des échanges de passagers et de marchandises... Voilà pourquoi Hellstromme convoite énormément la Denver Pacific de Smith & Robbards.

reposer, ils n'auront aucun mal à trouver un hôtel. Une fois cela fait, il est possible de visiter de nombreux endroits et de rencontrer tout autant de personnages souvent très spéciaux :

❖L'Ours de Petrograd❖

Rencontrer Popov : L'Ours de Petrograd est dans le quartier sud de la ville, plutôt aisé pour ce coin de la ville, mais dans une ruelle à l'écart, un peu moins bien tenue... Un ours orne l'enseigne où est gravée une phrase en cyrillique qui dit « Petrograd est mon jardin » mais que les joueurs ont peu de chance de comprendre. Le saloon/hôtel est presque vide... Les hommes de l'ouest n'aiment pas les étrangers et les Russes ne font pas exception. Un immense ours empaillé trône au milieu de la pièce mais il ne fait pas illusion : **le véritable ours de Petrograd, c'est le barman** : 1,95m pour 180 kilos de graisse et de poils hirsutes qui cachent en bonne partie son visage, l'homme est lent, poussif, haletant, et le simple fait d'essayer sa vaisselle semble être un effort incommensurable pour lui. Il commencera à parler en Russe. Si les joueurs sont capables de répondre, il sourira, offrira un verre et se fera un plaisir de leur dire que Popov est dans sa chambre. Sinon, il grommellera et reprendra en Anglais mais beaucoup moins enthousiaste. « Bienvenue à l'Ours de Petrograd, je vous sers quelque chose ? »

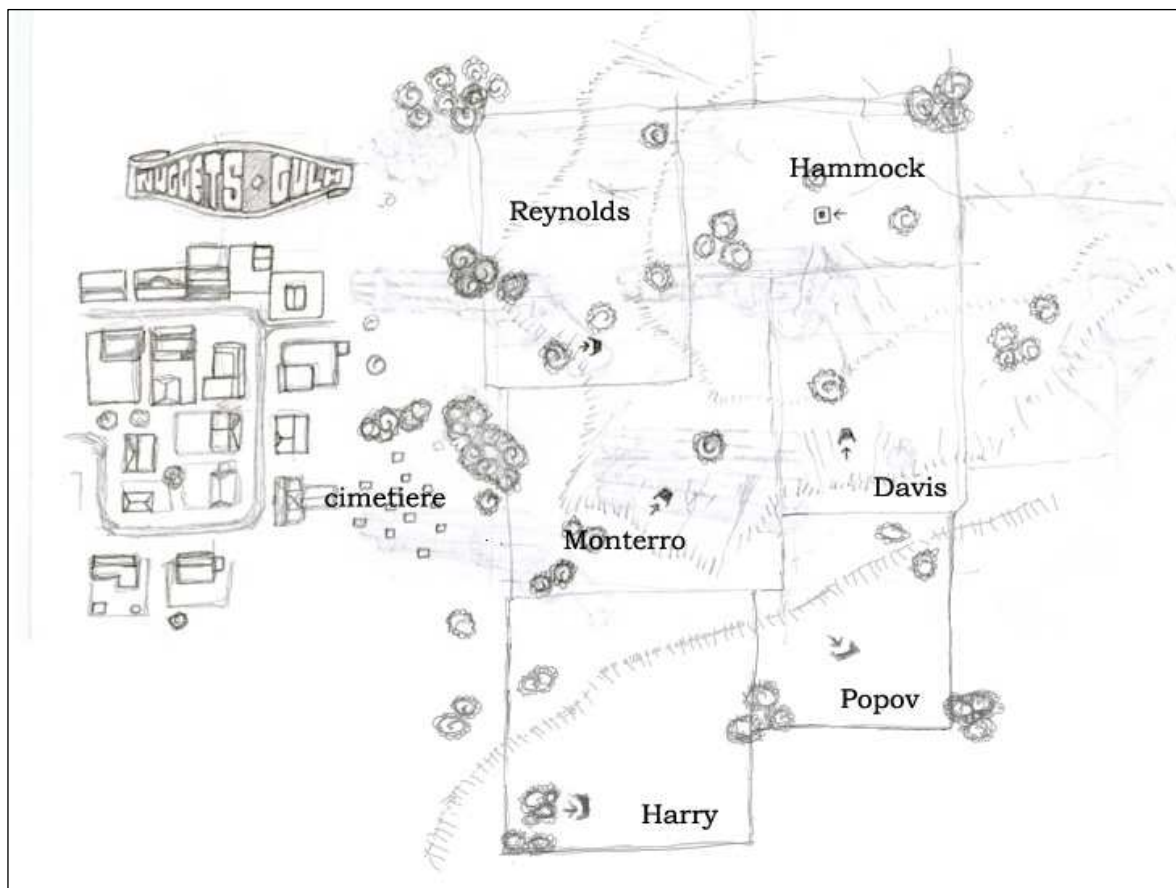
Si les PJ prennent un verre, puis posent des questions, tout devrait bien se passer même si le poussif barman grommelle à chaque question. S'ils demandent des renseignements de suite, la chose sera nettement moins simple... **Bullkin**, puisque c'est son nom, dira deux mots en Russe et les quelques clients présents commenceront à sortir des armes (couteaux, bâtons, culs de bouteilles cassées sur la table, où se froteront seulement les poings) et se lèveront. Bullkin se penchera vers un énorme canon scié et pointera les joueurs, leur intimant de sortir. Pour rattraper le coup, il faudra être très rapide en parole, **mais s'ils parlent des problèmes à la mine, Popov stoppera les hommes**. S'ils se battent, les PNJ chercheront juste à les assommer et les jeter dehors mais s'ils s'approchent de Bullkin, celui-ci tirera. Si les joueurs gagnent et désarment Bullkin, ils pourront le faire parler...S'ils dégainent des armes à feu, les russes n'approcheront pas. De toutes manières, si ça tourne mal, **Popov surgira et calmera les humeurs**. Si les joueurs partent sans se battre, ils ne pourront pas voir Popov. Ce dernier est un homme grand et maigre, habillé à la dernière mode avec un lourd manteau en vison. Arborant une épaisse moustache qui contraste avec son crâne entièrement chauve, dévoilant des bijoux différents à chaque mouvement, Popov sort une montre en or de la doublure de sa veste et lance évasivement un « Je vous accorde 30 secondes de mon temps ». **Ce sera largement suffisant car Popov ne sait rien...** Il se désintéresse complètement de l'affaire et des gens qui meurent dans sa mine ; ce qui l'intéresse c'est ce qui en sort. Bullkin lui murmure alors un truc en Russe (qui, pour ceux qui parlent Russe, veut dire « mais ce n'est pas dans cette mine qu'on stocke les... ») mais Popov l'interrompt et son expression change... « Eh bien messieurs, je ne peux pas réellement vous aider mais si vous résolvez ce problème, sans mêler les autorités locales à tout ça, je suis prêt à vous verser une coquette petite somme... ». Popov n'a rien de plus à dire, et remonte à l'étage en indiquant à ses hommes de tout ranger comme il faut...

❖La Banque Mc Mahon❖

La banque se trouve à quelques pâtés de maison de Main Street. L'endroit est un peu plus tranquille que le reste de la ville mais il y a une **dizaine de personnes dans la queue vers l'unique guichet** tenu par un petit homme chauve et très propre sur lui. Il porte un costume vert sombre un peu passé et une superbe paire de demi lunettes sur le bord du nez. Il semble très à l'aise avec ses clients et fait beaucoup d'efforts en chuchotant pour que les suivants n'entendent pas ce qui se dit. Il faut bien l'avouer, dans la queue, il y a une ou deux personnes à qui vous ne confieriez pas vos économies. Cela peut être un homme dans une très grande veste noire. C'est un chasseur de primes qui vient déposer sa prime. Il peut aussi y avoir une jeune femme superbe qui ressemble à Sophia Loren. C'est sûrement une mauvaise idée de l'importuner. Elle pourrait être huckster, Pinkerton, travailler pour Hellstromme. Bref à Denver, il faut mieux garder profil bas pour ne pas avoir d'ennui.

Enfin arrivé devant le guichet, les joueurs vont avoir le droit au couplet de présentation de la banque par celui qui se présente comme **Steven Mc Mahon**. Il sera très déçu d'apprendre que les joueurs ne viennent pas pour déposer de l'argent mais pour se renseigner. Cependant, il donnera sans aucun scrupule, mais toujours en chuchotant, les informations dont ils disposent. Il est donc très surpris de voir encore quelqu'un s'intéresser aux registres des mines de Nugget Gulch. **En effet, un homme s'est présenté à lui il y a quelques jours pour les mêmes raisons. Il n'a pas dit son nom mais a présenté une lettre de la Société des Explorateurs (SDE) expliquant qu'elle pourrait faire un don à la banque en échange d'un service. Ce dernier étant l'accès**

aux registres des mines et aux plans de galeries. Soudain, Mc Mahon vient de se rendre compte qu'il vient d'avouer à de potentiels clients une manœuvre qui n'a rien de professionnel... C'est malheureusement trop tard. Si on lui demande si la SDE a bien versé son don, il opinera du chef. Cette manœuvre peut un peu perturber les joueurs car la SDE ne s'est pas montrée très discrète mais elle n'a rien fait d'illégal, si ce n'est corrompre un banquier pour un document sans valeur. De plus, ce n'est pas très discret mais elle n'avait pas prévue que cela allait mal tourner. Il est possible d'avoir accès aux documents suivants. Il n'y a plus que ça, le reste a semble-t-il été emmené par la SDE.



Quartier est de la ville de Nugget Gulch, le cimetière et les 6 concessions (Reynolds, Hammond, Monterro, Davis, Harry, Popov)

★ La Société des Explorateurs ★

Les joueurs en ont assez pour se rendre au siège de la SDE qui lui se trouve dans Main Street. La SDE est plutôt considérée comme un club de gens de la haute qui attire peu les gens normaux. Ça déplaît fortement à la majorité des membres qui estiment que chacun doit le respect à leur rang mais l'infime partie qui tend vers la Légion du crépuscule s'en contente largement. Il sera impossible de rentrer dans le siège de la SDE si un joueur est indien, noir, chinois, recherché, ou simplement, sale. Sinon, il sera possible d'accéder à l'accueil. Difficile d'aller plus haut si on ne montre pas patte blanche mais s'ils sont convaincants, ils peuvent finir par rencontre Smythe lui-même.

Le bâtiment est une grande bâtisse de trois étages. Au rez-de-chaussée, il y a l'accueil et plusieurs portes. Au premier étage, il y a le **musée des horreurs** (quelques petites abominations dans des bocaux et des bestioles empaillées). Vous comprendrez bien entendu que l'accès est privé. La Pinkerton veille en effet et la SDE est loin d'être inconsciente. Au deuxième, il y a les deux grands bureaux de Pennington Smythe et de Trevalyan. **Pennington Smythe acceptera donc de rencontrer les joueurs, mais dans un des bureaux du bas bien sûr. Il expliquera bien volontiers ce qui se passe en donnant juste le nom de la responsable de l'expédition Abigail O'connell.** En faisant cela, il omettra quelques détails et expliquera que le but de l'expédition est de repérer dans la région d'anciens sanctuaires indiens (bien tiens). En étant si sympathique. Il espérera faire avaler quelques couleuvres aux joueurs. Bien entendu, **aussitôt les joueurs sortis,**

il enverra une deuxième équipe aider la première. Mais il est malheureusement trop tard. En tous les cas, l'information bien qu'elle soit à moitié fausse est cruciale pour les joueurs : **C'est probablement la SDE qui provoque les explosions et qui a payé les braqueurs...**

❖ Les Bureaux de la Pinkerton ❖

A Denver, se trouve le plus grand centre de Pinkerton de l'Ouest. Dirigé par « le Fantôme », il est impossible bien évidemment, de le rencontrer... En revanche on peut se présenter à l'accueil, **surtout si l'un d'eux est un Pinkerton ou s'ils sont avec Stevenson.** C'est un bon moyen de puiser des renseignements s'ils ont déjà une petite idée, de demander un soutien, s'ils sont déjà au courant qu'ils vont devoir fouiller les mines, de demander des infos sur diverses personnes : Pour Popov, ils donneront l'adresse du bar et en parleront comme un mafieux à surveiller, trafiquant d'armes avec les indiens, qu'il faudrait neutraliser un jour. Pour la SDE, ils donneront l'adresse du siège. Pour Clyde Barkley, ils parleront d'un trafiquant d'objets magiques. Pour les braqueurs, ils n'auront aucune information. **Les Pinkerton de l'Agence de Denver demanderont même un rapport** (les Pinkerton demandent souvent aux aventuriers des infos sur des personnes ou encore mieux, des abominations qu'ils ne connaissent pas, en échange de leur aide) sur ce qui s'est passé à Nugget Gulch. Si les joueurs ont déjà compris que l'abomination est un tunnelier (on ne sait jamais), **les joueurs pourront demander un accès à la bibliothèque. Ils pourront ici obtenir l'article sur les tunneliers issus du Critters.**

Attention, si l'un des joueurs est huckster, indien, vaudou ou sortilero, les Pinkerton ne traiteront pas directement avec la personne (les Pinkerton ont des moyens de détections pour repérer les gens à pouvoir). Si l'un d'eux est sorcier ou pire, sudiste, ils ne laisseront bien sûr même pas le groupe rentrer. Si un joueur est recherché, la réaction dépendra de par qui et pour quoi.

❖ Denver en général ❖

On peut en faire des choses à Denver... Il y'a 4 églises, une cathédrale, 3 postes de shérifs divisés dans les quartiers Nord (les quais de gare), le centre ouest (quartier riche) et Sud Sud-est (plus pauvre) avec un central, dans le quartier centre nord est (touristique et commercial). Il y'a la plus vieille fabrique de briques des Etats-Unis (qui existe toujours en 2008) qui emploie beaucoup de gens, et la maçonnerie qui en emploie d'avantage. Denver est la seule ville champignon de l'époque entièrement en brique. Le commerce n'est axé sur rien de précis. On trouve de tout à Denver. Son statut de « plus grande ville de l'Ouest » a attiré des milliers de personnes et sa géographie plein centre des territoires contestés y attire tous les espions des deux camps mais aussi tous les desperados. Le niveau de vie est supérieur au reste de l'Ouest mais la sécurité est plutôt bonne. Il est curieux d'y voir l'agence Pinkerton alors que le territoire est neutre mais ne nous y trompons pas, pour les Nordistes, Denver est à eux. En revanche, en cas d'attaque ou de problèmes graves pour la population, mais qui ne concerne pas le champ d'actions des Pinkerton, comme une attaque d'indiens ou une vague de criminalité, les agents rappellent bien à la mairie de Denver que la ville se veut neutre et qu'ils n'ont qu'à se débrouiller. Il y'a en permanence, aussi bien chez les Pinkerton que chez le maire (dont je n'ai pas trouvé le nom) un traité qui officie le ralliement de Denver au Nord, mais le maire s'y refuse. Il sait pourtant qu'un jour, il devra choisir son camp. Denver est aussi convoité par les sudistes, car chacun sait que si Denver rejoint un camp, le reste du Colorado suivra, et le Kansas aussi probablement. En réalité, la guerre est trop loin pour que les habitants se soucient des deux camps. Ce qui intéresse plus les citoyens, c'est la guerre du rail, car la Denver Pacific, des deux plus grands noms de la science, Smith & Robbards, siège ici, même si les deux patrons y viennent rarement, mais elle est convoitée par 3 des grandes lignes, l'Union Blue, qui a un accord pour passer par les voies et qui s'en contente, mais surtout la Wasatch de Hellstromme et la Black River de Devlin. Chacun à placer dans leurs bureaux locaux des représentants qualifiés (un savant fou dont les laboratoires regorgent d'armes et de robots qui pourraient rayer de la carte la ville pour la Wasatch et une sorcière de Wichita de haut vol et des assistantes pour la Black River). Il est fortement conseillé aux gens de ne pas s'en mêler... Si l'histoire se passe en juin, Denver est aussi le cadre du plus grand tournoi de poker des Etats-Unis, qui attire joueurs, hucksters, agents de tous camps, et criminels de tout poil mais il faut être membre de la Société de Providence pour participer (voir Livre des Hucksters, page 124). Dernier point intéressant, le Rocky Mountain News, un excellent journal local qui parle de tout mais trouve toujours une explication rationnelle à chaque phénomène, ne prêtant aucun crédit au surnaturel.

✪Retour à Nugget Gulch✪

Finalement les PJ auront sûrement bouclé leur visite et repartiront pour Nugget Gulch. Le trajet en train ou à cheval ne posera aucun problème. **En ville, beaucoup de choses se sont passées.** En effet, les tremblements de terre ont continué mais **une explosion beaucoup trop puissante et totalement imprévue par les dynamiteurs de la SDE a eu des conséquences terribles sur la population. Une poche de gaz s'est enflammée et a remonté les galeries jusqu'au caveau de l'ancien maire. Le spectacle (un grand grondement doublé d'une forte lumière éclairant une grande partie du cimetière à travers les fissures du caveau désormais chancelant) a eu des conséquences fâcheuses.** En effet, les quelques témoins, déjà très à cran, y ont vu un signe démoniaque et le niveau de terreur est encore monté d'un cran. Il est désormais à 3 et lorsque les joueurs rentrent en ville, tous les habitants sont enfermés chez eux, les volets sont fermés et la rue est déserte. Seul le Saïan Saloon est encore ouvert mais il est totalement vide. La fin est proche et tout va se précipiter. Voici les événements qui peuvent se produire :

- ♣ Croiser dans la rue une bonne grosse femme, **Anna Nomant**, qui cherche son fils de 9 ans, Ricky, et qui demande aux joueurs s'ils l'ont vu... Elle s'inquiète et se demande s'il n'est pas allé au cimetière voir ce qu'il s'y passait suite à l'étrange lumière. Rappelons que cet événement s'est produit durant leur absence.
- ♣ Chercher des infos sur Clyde Barkley. Le problème est qu'à part les voleurs, personne n'a entendu parler de lui...
- ♣ Chercher des **infos sur la SdE**. Ça intéressera principalement **Lovecraft** qui sera loquace sur les diverses fois où il en a entendu parler et les méthodes qu'ils emploient. Il pourra même prononcer le nom « Légion du crépuscule » et pourra permettre grâce à ses infos de faire le lien entre la SdE et Barkley ou le braquage. Ils peuvent aussi apprendre qu'un **homme plutôt classe a acheté du matériel de mineur pour une dizaine de personnes** au début de la semaine. Ça a surpris le vieux Bob Falk qui tient le « General Store », qui n'a jamais vu un **mineur habillé pareillement, et surtout payer cash autant de matériel d'un coup**. Rappelons aussi qu'ils en ont acheté à Davis, le propriétaire d'une concession minière.

✪Le cimetière✪

Un ou deux vieux superstitieux parleront de fantômes ou autres imbécilités, d'un lieu maudit par les indiens (ce qui donc ne sera pas entièrement faux) et même d'une rumeur parlant d'ombres qui traînent là bas depuis quelques nuits (ça c'est vrai) et de morts qui sortent de leurs tombes (Ca c'est complètement faux). Les joueurs n'ont **pas pu rencontrer ces deux pnj's car ils n'étaient pas en ville mais chez eux lors du braquage et de la première enquête des joueurs.** Bien entendu, ils parlent aussi de l'étrange lumière sortie du caveau du maire. En allant vers le fameux caveau, où tout a commencé, de nouveaux tremblements de terre ralentissent les joueurs. Les secousses sont plus violentes que d'habitude et ils sont assez près pour entendre l'écho d'une dynamite (surtout s'ils sont connaisseurs en la matière). C'est à ce moment qu'une pluie de pierres tombales (voire de squelettes) et de terre leur tombe dessus les obligeant à trouver un abri et à prier pour leur tête. **Premier constat rapide, les explosions souterraines ont tout dévasté.** Les tombes sont sorties de terre, des cadavres dépassent, les chemins ressemblent à des tranchées de la première guerre mondiale mais les bâtiments en dur (cryptes, caveau de l'ancien maire, maison du gardien) ont assez bien résisté. **Seul le caveau de l'ancien maire a sérieusement été ébranlé.** C'est logique car l'explosion, due à une poche de gaz à proximité d'une explosion, est remontée jusqu'ici. Elle est due à un membre de la société des explorateurs pris en chasse par deux tunneliers, **qui a tenté de s'enfuir en lançant des bâtons à la va vite.** Il devrait être logique que les PJ fouillent le caveau dans lequel, il y a les restes du campement de la SdE (quelques rations de nourriture, des campements, des réserves de dynamites, de poudre quelques accessoires personnels dont un petit carnet sur diverses abominations, dont le tunnelier (voir en annexes à la fin du scénario). Le tout laisse à penser que les membres de la SDE vont revenir à moment. En fouillant de façon plus approfondie, les joueurs trouveront dans la deuxième pièce du caveau, le gardien ligoté et bâillonné, mais aussi en sueur car l'une des pierres tombales a traversé le toit et s'est plantée entre ses genoux. Si on le libère, il explique qu'un groupe d'hommes l'a séquestré, mais lui a promis de ne lui faire aucun mal et le nourri depuis quelques jours (adaptez à votre scénario) en lui racontant que « ça avance bien et qu'il ne devrait plus tarder à partir ». Ils lui ont même dit que cette journée était la dernière. En sortant du caveau, **les joueurs entendront sangloter un jeune homme, Ricky mort de peur dans un**

trou, car le sol s'est effondré à cause de la dernière explosion. Il s'agit d'un des membres de la société des explorateurs. Il dira que ses compagnons sont descendus plus profondément. Il n'est pas descendu, car c'est sa première expédition. Il devait simplement garder l'entrée du tunnel. Il est temps de descendre dans les galeries !



Acte 3 : La Reine des Ténèbres

Cet acte est un passage de pure ambiance. Il vous faudra donc le retravailler pour le rendre angoissant pour votre groupe. Il pourra être plus ou moins long selon le degré de fatigue de vos joueurs. Il serait idéal de le placer en toute fin de séance. Je déconseille en effet de le jouer avec des joueurs frais et qui se sont reposés. Il serait donc idéal de le placer tard dans la nuit quand les yeux piquent et que les nerfs ne sont plus que le seul lien qui retient les joueurs éveillés. Ainsi, aussi fatigués et angoissés que leurs personnages par le niveau de terreur qui ne cesse plus désormais de monter et par la terrible descente aux enfers qu'ils vont devoir effectuer.

☉Le crépuscule☉

La nuit se couche sur Nugget Gulch et cela fait maintenant environ quatre jours que le village tremble à intervalle presque régulier. Les habitants sont à cran et l'émeute couve. Il faut trouver un responsable à tout ça... Si les joueurs ne font rien, cela va se régler dans le sang. Il est évident pour la population que le responsable était présent lors du tournoi du Saïan Saloon. Les préparatifs débutent : trois hommes préparent la potence... Il va y avoir des morts cette nuit... Désormais les joueurs savent ce qui se passe sous leur pied. Mais comment faire ? Alors, comment annoncer à la foule qu'une abomination est là, cachée, peut être depuis des centaines d'années ? Comment leur annoncer qu'elle pond et que le sous-sol est sûrement infecté par son infecte descendance ? Comment leur dire que les tremblements de terre sont le fait d'étrangers qui venaient les sauver et qui sont peut être tous morts suite à l'explosion qui a éventré le cimetière et exhumé des corps chers que l'on ne pensait plus jamais voir ? Il n'y a qu'une solution à tout ça, descendre et remonter demain mort ou vif ! Si le groupe ne se sent pas sûr de lui, Stevenson pourra proposer d'appeler du renfort, mais il ne sera là que demain. Et ce soir, il faut descendre... Et vaincre ! Vaincre l'abomination et sa propre peur. Et tout ça pour qui ? Pour des gens que l'on ne connaît même pas... Il est des événements qui détruisent un groupe ou le soudent. Celui là en est un. **Action !**

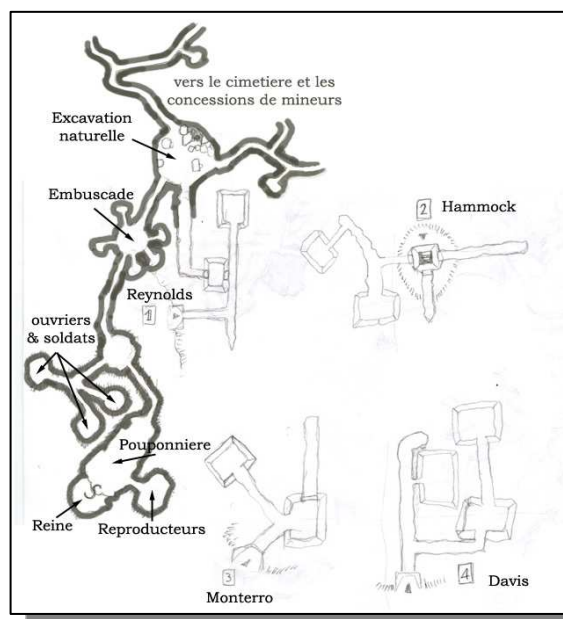
☉Le caveau du maire☉

L'entrée est nette. Elle se situe près du caveau de l'ancien maire. L'ancien maire est enterré là et on a souvent dit qu'il n'était pas comme les autres. Qu'il en savait plus. Oh oui, il en savait plus. Il avait appris par de vieux païutes qu'une abomination était là. Alors, pour sauver sa communauté, il a fait construire un tombeau imposant au-dessus de du tunnel pour en obstruer définitivement l'entrée et s'est suicidé quelques jours plus tard. **Son sacrifice n'eut pas le résultat qu'il espérait. Sa grande souffrance durant son sacrifice alerta les Justiciers qui réveillèrent la reine des Tunneliers... L'horreur était en route.**

☉Le repaire des tunneliers☉

Très vite, il faut descendre. L'air est empli de souffre et d'odeur de pourriture des corps juste enterrés. Très vite aussi, la lumière de la lune va disparaître et seule la lumière des torches va éclairer le chemin. Le plan dans les mains, ils vont descendre, se perdre puis se retrouver avant de se reperdre... Au détour d'un tunnel, de faibles râles implorant une mise à mort rapide. **Un membre de la SDE gît là. Une jambe lui a été sectionnée et il semble paralysé. Au bout de quelques minutes, les yeux emplis de folie, il pourra dire quelques mots :**

« **Pennington... Crépuscule** » avant de mourir. Au moment où il a rendu son dernier souffle, un bruit de crissement résonne au fond d'une galerie voisine. C'est un tunnelier de taille moyenne qui a senti des vibrations qui s'approche pour voir ce qui se passe. C'est l'heure de passer à l'attaque (voir les caractéristiques du tunnelier en annexes).



Suite à ce combat, il ne faut pas hésiter à promener les joueurs quelques minutes et de leur faire voir ou entendre des choses qui ne sont peut être pas là à moins que... De même, plusieurs traces de l'expédition pourront être découvertes au fur et à mesure



(matériel, notes dans des carnets, armes et bien entendu des corps éventrés dans lesquels ont éclos des tunneliers). Il sera nécessaire de faire traîner cette longue scène de recherche en ajoutant pourquoi pas un autre tunnelier. **En tout cas, au bout d'une longue descente de quelques heures, les nombreuses traces de pattes laissent croire que le but de l'expédition est atteint, quand soudain un tunnelier d'une taille plus honorable sort d'une galerie.** Le combat va être rude et ne va pas voir de vainqueur. En effet, peu de temps avant de périr, le tunnelier va prendre la fuite et mener tout droit les joueurs à la salle de la Reine.

Si vous désirez jouer avec le plan, voici ce que vous pouvez faire :

- ♣ La mine est sombre, mal éclairé, le maladroit du groupe trébuche sur des outils dispersés dans la salle donnant sur la galerie qui conduit jusqu'à la cavité naturelle dans laquelle se dressent des stalagmites et des stalactites. Faire un test de détecter Sd 5, 7, 9, pour remarquer les 3 boyaux qui partent de la salle d'excavation naturelle.
- ♣ Chaque boyau révèle les empreintes de griffes des tunneliers, mais c'est dans le boyau « Sd 9 » qu'elles sont les plus nombreuses et les plus fraîches. Le boyau « Sd 5 » conduit dans un dédale sous terrain reliant les concessions Harry et Popov. Le boyau « Sd 7 » est relié au cimetière de Nugget Gulch. Jack est parti explorer le boyau conduisant au repaire des tunneliers, il ne reviendra sans doute pas...
- ♣ L'entrée du nid des tunneliers (boyau Sd 9) conduit jusqu'à une caverne un peu plus large (Embuscade), les parois sont percées en cinq points par lesquels surgissent brusquement en projetant des mottes de terres sur les joueurs, Cinq tunneliers qui passent à l'attaque. Au fond de la cachette d'un des tunneliers les joueurs peuvent retrouver
- ♣ Le tunnel continue vers le Sud s'enfonçant plus profondément sous terre jusqu'à un croisement en fourche. Au Sud Ouest, le tunnel se dirige vers le vivier des ouvrières et des soldats (tunnelier taille moyenne). Au Sud Est, le tunnel descend dans une grande caverne (pouponnière) parsemé de concrétions calcaire (test de détecter Sd 11) qui sont en réalité des cheminées suspendues à la voûte de la caverne dans lesquels se reposent les bébés tunneliers... S'ils ne sont pas dérangés ils resteront tranquillement à l'abri dans leur incubateur.

★L'antre de la Reine★



Voilà les joueurs enfin arrivés dans l'antre de la Reine (n'hésitez pas à voir ou à revoir Alien pour la description de cette pièce et de cette scène). L'énorme reine est dissimulée au fond de la caverne derrière une cloison friable fabriqué à partir d'excréments de tunneliers, l'agglomérat est percé en plusieurs endroit pour que les petits tunneliers puissent passer. La reine bondit en détruisant la cloison quand elle sent que ses progénitures sont en danger. A l'intérieur de l'antre de la Reine, des œufs de taille humaine sont accrochés à des lianes de tissus organiques gluantes. Un œuf remue soudainement, suivie d'un cri horrible. A ce moment, l'écorce du cocon craque sous les attaques répétées

de deux mandibules crochues qui jaillissent de la bouche pour s'agripper aux lianes. Un jet de Tripes (Sd 9) est nécessaire pour ne pas devenir fou.

Le combat avec le bébé est bref. Après avoir tué le nouveau né, il est possible de remarquer des visages mutilés à l'intérieur de la carapace noir translucide. Le combat avec la Reine est dantesque, d'autant plus que des renforts arrivent. En effet, un tunnel dans la paroi Est conduit

dans la salle des reproducteurs (taille inférieure à la reine). Quatre gros mâles à la carapace brune s'entassent dans une petite salle. Ils détecteront très vite les bruits de combat venant de la salle d'incubation (pouponnière). De plus, les bruits propagés par le combat alerteront les bébés qui émergeront lentement de leur antre, faisant suinter un fluide jaunâtre et collant des cheminées avant d'en jaillir. Tout à ce moment paraît perdu. Mais heureusement, ou malheureusement pour les joueurs, un retournement de dernière minute va se produire. La voûte rendue fragile par l'éclosion soudaine de tous les bébés tunneliers va s'écrouler, révélant de nouvelles galeries supérieures fortement instables. Les galeries s'effondreront au fur à mesure sur la reine et les joueurs devront réussir plusieurs test successif d'agilité, d'esquive et de vigueur pour atteindre la surface au parmi les cadavres du cimetière qui s'affaisse formant une cuvette jonchée de squelettes et de cercueils.



★Retour à la surface★

L'expédition a duré toute la nuit et les joueurs ressortent au petit matin. La ville est dévastée par endroit, car les éboulements souterrains ont bien entendu eu des conséquences sur la surface. Des maisons pourront être à moitié ensevelies dans une crevasse qui s'est ouverte. Main Street pourra être déchirée par une fissure géante. Bref, n'hésitez pas à décrire une ville au ¾ détruite. Désormais, il est temps de reconstruire. Ce n'est peut être pas le rôle des joueurs, à moins qu'ils désirent de faire de cette ville leur QG et une base à leur lutte contre la Terreur et les Justiciers.

Mais c'est une autre histoire... Il est également possible de poursuivre ce scénario en suivant les pistes laissées par endroit. Pourquoi ne pas visiter Salt Lake pour comprendre le rôle d'Hellstromme ? Pourquoi ne pas enquêter sur cette mystérieuse Légion du Crépuscule ? Sur le trafic des russes de Popov dans les mines de Nugget Gulch ? ...



★Les Annexes★

AIDE DE JEU : LES CARACTÉRISTIQUES D'UN TUNNELIER :

Nous avons un peu modifié la vision officielle des tunneliers. En effet, il n'y a pas de reine pondreuse. Mais nous avons trouvé ça plus terrifiant

Petit tunnelier

Dex 2d6, agi 2d6, for 2d6, rap 3d12, vig 2d6, per 4d4, con 1d4, cha 1d6, ast 1d4, ame 1d4, bagarre 2d6, taille 2, terreur 5, protection 1, allure 9, creusement -, morsure For, venin 3.

Moyen

Dex 2d8, agi 2d8, for 2d8, rap 2d12, vig 3d6, per 4d6, con 1d6, cha 1d8, ast 1d6, ame 1d4, bagarre 2d8, taille 4, terreur 5, protection 1, allure 12, creusement -, morsure For, venin 5.

Gros

Dex 2d8, agi 2d8, for 2d10, rap 1d12, vig 4d6, per 4d10, con 1d4, cha 2d8, ast 2d6, ame 1d4, bagarre 3d8, taille 10, terreur 9, protection 2, allure 12, creusement 2, morsure For+1d4, venin 7.

Enorme (la Reine)

Dex 3d8, agi 2d10, for 3d12, rap 1d8, vig 4d8, per 4d12, con 2d6, cha 3d8, ast 3d8, ame 2d4, bagarre 4d10, taille 18, terreur 11, protection 3, allure 15, creusement 3, morsure For+2d6, venin 11.

En cas de morsure, le joueur doit faire un test de vigueur contre le niveau de venin du tunnelier. En cas d'échec, le joueur est paralysé et le tunnelier vient s'installer dans ses entrailles. Si le tunnelier réussit son attaque bagarre, il saisit sa proie et la mord, la victime est enserré et doit réussir à se dégager avec un test opposée de force. Si la cible rate elle doit réussir un jet de vigueur ou être paralysé, en cas de succès il bénéficie d'un bonus (cumulable) de +2 pour résister aux suivants. Les vibrations réduites l'attire mais les explosions les font fuir.

AIDE DE JEU : LES NOTES D'UN DES MEMBRES DE LA SDE

Si vous possédez le critters, n'hésitez pas aussi à l'utiliser

Lettre confidentielle classée 8-43P, à l'attention du Major Bowling (siglée de la marque sudiste) Major. Les renseignements que vous demandez sont confidentiels, et vos soupçons pèsent sur des créatures apparus uniquement dans le territoire Crow, bien loin de votre mission. Les informations viennent d'un savant fou nommé Andrew Zeirstoitan, ou tout du moins de son journal retrouvé car le savant a disparu aujourd'hui.

Dans le doute, et pour la bonne résolution de votre mission, je prends le risque de vous divulguer quelques informations:

Les disparitions de Crow venaient d'une sorte de fourmi de la taille d'un chien que nous appelons couramment Tunnelier mais que Zeirstoitan nomme modestement "Chilopoda Zeirstoitus".

Les premières qu'il croise ont donc une taille avoisinant celle d'un chien, un corps de fourmis avec deux dangereuses mandibules en guise de gueule et des pattes pourvus de quatre griffes préhensile qui permettent de creuser voire de manipuler des objets. Les suivantes font la taille d'un Cheval et ont en plus un corps chitineux capable de résister aux balles de revolver. On n'en connaît pas d'autre mais si elle s'axe sur un système de ruche, on peut craindre le pire.

Attention: L'arme la plus dangereuse de la bestiole est son venin paralysant qui est particulièrement efficace et dont elle se sert pour mettre hors combat ses adversaires mais aussi pour en profiter pour implanter ses oeufs dans la victime, qui éclosent au bout de quelques jours, tuant le pauvre hôte. Il est possible de les retirer, et de sauver ainsi l'hôte, mais attention, il y'en a beaucoup et souvent profondément cachés.

L'approche de l'eau est décommandée. La créature semble aquatique.

Il est évident que votre rapport devra me parvenir dès que possible et que tout doit rester confidentiel.

Bonne chance,

Colonel H.G.Peterson"

NOTES DE LA SDE : FAUSSES PISTES :

Goules:

"Extrait du condensé du livre de trophées de la très honorable société des explorateurs:

La goule est un être faible et assez fragile qui ressemble à un homme, mais dont le corps s'est desséché et atrophié. La goule est anthropophage mais trop peureuse pour se mettre en chasse et elle n'attaque qu'en meute, des proies faciles (femmes, enfants, blessés, hommes chétifs, petits animaux), isolées et toujours de nuit. La goule est possiblement un être humain muté pour une raison ou une autre (peut être pour s'être livré au cannibalisme) mais rien n'est réellement prouvé.

Les goules vivent par meute de 5 individus à plus de 30 congénères. Au centre d'une meute, il y'a parfois un roi, plus gras et beaucoup plus lent, mais plus fort.

Les meutes vivent sous terre, dans des galeries qu'ils creusent, des grottes naturelles ou des mines abandonnées.

Prise séparément, elle n'est pas un trophée intéressant, mais un groupe de goules constitue un challenge intéressant, principalement dans leur domaine, l'obscurité de leurs grottes, et surtout si elles entourent un roi. Leurs griffes et leurs dents sont des armes redoutables, mais elles peuvent aussi bien, même si l'instinct ne les pousse pas à le faire, utiliser des armes variées, du bâton au revolver.

On peut trouver des goules un peu partout, des Etats confédérés à la frontière du Mexique, mais les plus gros nids ont été repérés au Kansas et surtout aux alentours de Dodge City.

Débarrasser une ville d'une meute de goules eut été un exploit intéressant mais cela semble tellement aisé aujourd'hui qu'un tel acte ne devrait plus être suffisant pour justifier de l'activité annuelle d'un membre de la société"

SUITE...

Changepeau:

"Extrait du livre des légendes indiennes de la grande bibliothèque de Chicago:

... Et l'homme revint s'asseoir à mes côtés... Il était le même, mais pourtant, son regard semblait différent... Effrayant... Si je n'avais pas déjà vu des indiens utilisaient des rituels chamaniques aussi étranges que terrorisants, j'aurais détalé le plus vite possible... Je tentais de reprendre la conversation... Mais mon compagnon de fortune ne répondait pas... Encore une de ses méditations curieuses auquel j'étais habitué mais que je ne comprenais pas... J'allais me coucher, mais j'avais une sensation de malaise, comme si mon compagnon me regardait de ses yeux glacials quand j'avais le dos tourné... Comme s'il allait me sauter dessus... Je me demandais quelle "faveur des grands esprits" mon compagnon était en train de demander. Je le regardais quelques minutes, et plus je l'observais, plus je le trouvais étrange... Je ne savais pas dire quoi, mais ça me glacer le sang... j'imaginai son corps devenir squelettique, ses yeux vides m'observer discrètement... Le malaise me prenait mais je réussis à m'endormir pourtant... Je ne remercie jamais assez la chouette qui me réveilla quelques minutes plus tard... j'attrapais mon six coups pour faire taire ce maudit volatile quand je me rendis compte que mon "ami indien" était devenu comme dans mon songe un monstre décharné et la créature se jetait sur moi. Le premier coup de mon revolver fut sûrement fatal à la bête qui s'effondra inerte, mais je ne pouvais me retenir de vider le reste du barillet sur le corps inerte... Je brûlais le corps au cas où et après m'être enfilé le fond de la cafetière, je reprenais ma route... Je ne saurais jamais ce qu'était cette bête et s'il a toujours été un monstre ou s'il était vraiment mon éclaireur indien à l'origine, mais je sais que si la chouette ne m'avait pas réveillé, je n'aurais jamais eu l'occasion de me poser cette question...

Cette histoire probablement romancée parle sans aucun doute de la vieille légende des Changepeaux, un mythe indien déjà évoqué dans "le grand livre des hommes véritables" du Pr Graves de notre édition. Les Changepeaux sont des créatures indiennes qui, selon la légende, se nourrissent de la substance vitale d'une personne avant de prendre son apparence. Elles vivraient dans des grottes du Nord ouest et du Déseret et seraient responsable d'une à deux disparitions par semaine, mais rien ne laisse présager de leur réelle existence..."

SUITE :

Feu Follet:

"Rapport du shérif de Jennytown, Kansas.

Mademoiselle Repot était venue me chercher pour enquêter sur la disparition de son père, un mineur de la région. Après une longue enquête, j'ai appris par ses voisins de concessions qu'il avait parlées de la "lumière au bout du tunnel". Ceux ci ne le prirent pas au sérieux mais il parlait de la suivre la prochaine fois qu'il la verrait, et c'est la dernière fois qu'on l'a vu... je suis allé au fond de la grotte, et sous un éboulement, j'ai trouvé son cadavre... J'ai pensé à un accident mais il avait en fait eu la nuque brisée avant... Je soupçonne les mineurs voisins, mais je n'ai pour l'instant...

La fin du récit est sans intérêt mais l'accroche est intéressante... "La lumière au bout du tunnel" fait immanquablement penser aux Feux Follets, c'est créatures étranges et lumineuses qui se tapissent au fond des grottes ou dans les marécages, puis attirent leurs proies pour les tuer, ce apparemment sans raison... Le problème est que chacune de leurs apparitions ont été notifiées en Louisiane et que le rapport parle du Kansas. Ma mission de l'année sera donc de prouver que la créature peut se rencontrer sur des territoires plus enclavés dans les terres que la Louisiane et je pars donc sur l'heure dans les territoires contestés."

SUITE ET FIN

Karak-Kalal (pure invention de ma part, il en fallait bien une...)

"Extrait de "Divinités mineures des peuples du nouveau monde" aux éditions Grass:

... s'il est des divinités adorées par les indiens, il existe une divinité que les indiens Shoshones méprisent, et les danses rituelles pour l'éloigner sont à la fois ridicules et fêtardes, comme pour le chasser en se moquant de lui. Pourtant les Shamanes qui parle de lui en font un redoutable guerrier du fond des grottes. Dans les montagnes du Colorado se trouverait Karak-Kalal, le dieu à visage de sable, un monstre gigantesque dont le bras gauche crache le feu et le bras droit aspire la vie. Son visage serait ocre, pour pouvoir se cacher dans les roches de la montagne d'où il guette ses proies. Lorsqu'il ouvre les yeux, on le repère enfin sur la paroi rocheuse qu'il éclate en fracas avant de se jeter sur sa victime.

Les vieux indiens craignaient qu'il enlève les enfants et lui offraient des sacrifices mais, même pour les plus croyants d'entre les Shamanes, aujourd'hui il est plus une légende folklorique à laquelle on ne fait référence que pour faire peur aux enfants qui vont dans la montagne. Pourtant, très récemment, les indiens semblent inquiets et ont dit qu'il ne fallait jamais parler des vieilles légendes, elles pourraient ressurgir et s'averer dangereuses, et ils ont repris leurs danses de plus belle...

Il n'est pas impossible que cette vieille légende indienne ridicule ait un fond de vérité. J'irais fouiller les terrains sacrés à la recherche de piste sur cette histoire. "

Ordre de mission : n° 0006875ph12
Source : Fantôme / Ghost
Agent : Adam Stevenson / Shadow #42
Matricule : rtz2045
Base : Denver



Mission : Depuis quelques semaines, des morts inexplicables ont lieu dans la ville de Nugget Gulch, située à quelques miles à l'Est de Denver. Il semblerait que le point commun à ces morts soit qu'elles ne touchent que des mineurs. Vous devez vous rendre à Nugget Gulch et comprendre ce qui se trame. Votre couverture sera celle d'un pistolero présent en ville pour le tournoi de tir mensuel du Saian Saloon.

Mission secondaire : Nos services nous ont appris qu'un trafiquant d'objets magiques, dénommé Clyde Barkley, était en ville, il y a quelques jours. Vous devez l'arrêter et le ramener en vie à l'Agence pour interrogatoire.

Bonne chance

Nous vous conseillons bien sûr de détruire cet ordre de mission après l'avoir lu.