

Partie 1. Découverte des lieux

Les PJ se retrouvent dans une de ces nombreuses villes à deux visages. Oakdale est une ville où l'esclavage est encore bien de rigueur. Il y a donc une division entre la ville bien propre et son bidonville adjacent où sont concentrés les travailleurs noirs cultivateurs de coton et de denrées alimentaires pour la région.

Lorsqu'ils arrivent, ils peuvent voir sur quelques murs placardées des affiches concernant la disparition de deux enfants de propriétaires blancs. Une récompense de plus de 1000 dollars confédérés est promise à celui qui les retrouvera.

L'offre est alléchante et peut justifier un complément d'enquête. S'ils sont tentés de s'y intéresser, ils devront se renseigner auprès du shérif qui leur indiquera l'emplacement de la maison des jeunes disparus. Il précisera qu'une battue a déjà été organisée dans les champs alentours et qu'ils n'ont absolument rien trouvé.

Si on se renseigne au sujet de la ville, le shérif dira que c'est une bourgade sans problèmes. Sauf peut-être cette rébellion matée il y a de cela trois ans. Un contremaître du nom de Sullivan y est mort.

Partie 2. Une demeure coloniale bien riche

La demeure des *Strickwood* est une gigantesque maison de type coloniale donnant sur cinq champs de cotons parmi les plus grands de la région. La maison dispose d'une dépendance où sont rangés tous les outils pour les cultivateurs. La maison dispose d'un contremaître et d'un nombre conséquent d'esclaves. Les *Strickwood* disposent eux-même de quatre esclaves pour l'entretien de la demeure familiale.

Lors de leurs visites, les PJ auront l'occasion de rencontrer les personnages suivants :

Mr Alan Strickwood : Un sudiste pur et dur doublé d'un enfoiré, collectionneur d'art africain. Sa maison est extrêmement impressionnante en termes de décoration, le séjour est un bestiaire qu'il a collectionné pendant de nombreuses années.

Strickwood doit être joué comme un cultivateur égocentrique, moqueur, cynique à chaque fois que l'on évoque la cause nordiste et, par-dessus tout, complètement démagogique. Pendant les séances de questions des PJ, il n'hésitera pas à prendre congé pour aller voir Anna (voir plus bas).

Il est affligé par la disparition de ses filles et accuse à qui veut l'entendre que ça doit forcément être un des ses cultivateurs concurrents jaloux de sa fortune. Il s'attend à recevoir une demande de rançon d'ici peu de temps, les filles ayant disparues depuis moins de 48 heures.

Miss Elisabeth Strickwood : Femme au foyer, elle n'avait d'yeux que pour ses deux perles blondes que sont ses enfants. Elle est quasiment tout le temps au bord des larmes. Elle ne sait pas qui aurait pu en vouloir et l'idée que quelqu'un ait pu les enlever lui soulève le cœur. Elle a, avant tout, peur qu'elles se soient perdues dans le bayou.

D'une fragilité alarmante, on se demande comment elle a pu résister à un mari pareil. Il est facile de la faire craquer, malheureusement c'est inutile : elle ne sait rien. La brusquer ne ferait qu'accroître le peu de sympathie éprouvée par la maison pour des étrangers, aussi volontaire soient-ils.

Miss Joséphine : Cuisinière noire de la famille, cette femme est un cœur d'ange qui adore les filles des Strickwood. Elle vit dans la maison de famille, dans une petite chambre peu commode. Elle joue le rôle de la nounou et entretient un lien particulier avec les enfants malgré sa position d'esclave. Elle s'exprime avec une voix forte et n'hésitera pas à proposer un bol de ragout au PJ qui saura s'y prendre avec elle. Elle apprécie la franchise et se méfiera des questions éventuellement insidieuses de certains PJ.

Joséphine a bien entendu quelque chose à cacher. Si elle semble ne pas beaucoup s'inquiéter pour les filles, c'est qu'elle sait que les deux têtes blondes sont en sécurité dans le bayou. Elle contrôle celui que l'on appelle le Toubab maudit et essaiera par conséquent de donner le moins d'indices possible au groupe sans pour autant se compromettre par un mutisme trop important.

- Elle ne pense pas sérieusement que les filles aient pu se balader dans le marais. Elles n'y vont jamais
- Elle ne croit pas qu'un blanc aurait eu l'audace d'un pareil geste. Quand au banditisme, il n'existe guère en ville.

Jonathan : Grand noir peu commode affecté aux chevaux et à l'entretien de la demeure familiale. Il ne parle guère et encore moins aux blancs. C'est une sorte de Mr T sans le mohawk. Il peut certainement assommer un cheval avec un de ses poings mais il paraît bien plus imperturbable que violent et colérique. Jonathan est surtout soucieux de la protection de ses proches et il sait bien que ce qui se passe avec l'enlèvement des filles finira par retomber sur le dos de sa communauté. Il sera donc d'autant plus méfiant envers les PJ. Un bon jet de persuasion à 9 pourrait lui délier la langue à condition que le PJ soit rassurant et passablement compréhensif.

- Il pense que ces filles ont été enlevées. Par qui ? Silence ... Puis ... Peut être le toubab maudit...

Nathaniel : Il s'occupe comme Jonathan des différentes affaires de la maison dont l'entretien des espaces extérieurs. Un petit noir plus loquace qui n'hésitera pas à dire que ce sont certainement des blancs jaloux qui ont enlevés les deux filles. En vérité, Jonathan est un petit espion espiègle qui sert de coursier à Joséphine pour le Toubab maudit. Il est effrayé à la fois par la tournure des choses et par le pouvoir de Joséphine sur le Toubab. Il n'hésitera pas à mentir aux PJ pour couvrir les siens, ce qui pourrait aiguiller le groupe sur différentes pistes.

Anna : Belle jeune femme noire qui s'occupe du service au sein de la maison. Elle a été esclave chez les Rickman avant d'être transféré chez Strickwood. Elle y a nourri une aventure de courte durée avec un contremaître. Ces informations sont très dures à obtenir. Seule une femme douée de très bonne capacité de persuasion et/ou de bluff (11) pourra apprendre sa liaison. Elle ne dira pas le nom du contremaître, quoi qu'il arrive. Elle sert aussi de divertissement facile à Alan Strickwood lorsque sa femme souffre de « migraines ». Elle restera muette devant les questions de PJ car elle craint ce qui pourrait arriver à sa communauté. Si les PJ arrivent à la mettre à l'écart et à la convaincre de parler, elle dira avoir entendu parler d'un revenant. Un cauchemar blanc.

En rentrant, un jet de détection à 11. Si réussi, ils aperçoivent une forme qui les épie. Ils n'arriveront pas à la rattraper mais la direction générale est sûre : en direction du bidonville.

Fin de journée.

*Les PJ entendent parler du Toubab maudit : 3 points de prime
Ils détectent le rodeur : 2 points de prime*

Partie 3 : Une petite enquête s'impose

1. Recherche sur le « toubab maudit » dans la ville et le bidonville :

Le bidonville est un amas de petites maisons et de vieilles granges réaménagées pour abriter des familles complètes. La vie y semble dure du fait des très minces conditions d'hygiène. Les enfants continuent à jouer mais beaucoup d'adultes regarderont le groupe avec défiance. Dans ce contexte, un PJ noir de peau aura +2 à tous ses jets d'empathie avec des PNJ du bidonville.

Une connaissance de la culture africaine serait nécessaire pour comprendre la signification de ce mot autant que son interprétation actuelle. Si un PJ demande ce que veut dire toubab, on lui répondra en rigolant « C'est toi le toubab !!! ». Les enfants surtout en rigoleront. S'ils demandent ce qu'est le Toubab maudit, la suspicion ou l'interrogation se manifesteront auprès des personnes interrogées.

Un jet de persuasion (9) ou un peu de marchandage leur permettra de savoir auprès d'une personne que le toubab maudit est un grand blanc damné.

S'ils souhaitent parler de la révolte passer, il faudra être extrêmement doué en persuasion (13). Le sujet est très sensible auprès de la population du bidonville. En cas de réussite, voici les informations à glaner :

- La révolte a été fomentée par un contremaître du nom de Sullivan et des esclaves de chez les Rickman.
- Pourquoi une rébellion : Parce qu'ils nous ont volés le cœur de la tribu.

Le rendu des informations doit être proportionnel à la diplomatie utilisée lors des interrogations.

Les PJ ont des infos supplémentaires sur le Toubab : 2 points de prime

Les PJ obtiennent des infos sur la révolte : 2 points par renseignement

2. Recherche chez les concurrents de Strickwood

Ils se nomment *Danzey*, *Rickman* et *Coltre*.

Danzey : Cette famille est une des plus pauvres par rapport aux autres (tout est relatif). Ils cultivent une haine tenace entre eux. *William Danzey*, un homme de petite taille revêche et dégarni, reproche à *Strickwood* d'avoir provoqué cette damnée rébellion il y a trois années de ça à cause de sa lubie pour la collection d'objets d'arts africain. Cela a conduit à la mort d'un contremaître, *Sullivan*. Il ne sera que peu aimable et rira sans gêne du malheur de son voisin.

Rickman : Une famille adverse qui cultive aussi sa haine contre les *Strickwood*. Ed Rickman est un homme de plus de soixante ans qui est avant tout fatigué de sa vie professionnelle. Il aspire donc à la retraite et ne souhaite plus entendre parler de ses voisins. Lui et sa femme Alice céderont prochainement leur terrain à de futurs propriétaires terriens de l'est. Il accueillera les PJ avec la générosité du sud mais ne souffrira d'aucuns commentaires déplacés sur lui, sa famille ou son activité. Ed Rickman est un vieil homme qui est désespéré d'avoir un fils aussi peu dégourdi. Ce dernier a perdu ses terres d'héritage lors d'une soirée de poker entre les différentes familles. Du fait de son erreur lors de la fameuse soirée qui a engendré l'échange de terres, le fils a été congédié par

son père en Alaska pour y diriger une exploitation de roche fantôme. En espérant que ca lui mettra du plomb dans le crâne.

Coltrey : Une famille plus ou moins engagée dans ces turbulences. C'est la seule à disposer d'un bétail important dans la région. Elle n'aime pas Strickwood mais ne montrera que peu d'animosité à son égard. Edgar Coltre y est un rondouillard propriétaire terrien qui ne se sent pas impliqué dans les récents événements qui secouent les US. De petite taille, les mains sur un ventre proéminent, il est doué d'yeux de grenouilles quelques peu déroutants. Il affichera une franche sympathie pour tout les PJ voyageurs de nature. Il adorerait changer d'état mais ne peut le faire, en grande partie parce qu'il est trop attaché à ses bêtes.

Il ne saura trop quoi dire au sujet de l'enlèvement des filles. Il a du mal à réaliser qu'elles ont disparu. Ce détachement pourra paraître soupçonneux. D'autant qu'il affirme qu'elles ne devraient pas tarder à revenir chez elle.

Cette fameuse soirée : Cette anecdote peut être obtenue des trois différentes familles. Le ton à employer est à tempérer en fonction de la véhémence de l'interlocuteur.

Il y a maintenant quelques années, les familles Coltre y, Rickman, Danzey & Strickwood avaient pour habitude de se réunir pour un poker amical une fois tout les mois. Un soir ou cette partie avait lieu chez les Rickman, et que le père Rickman avait eu la bonne idée d'aller fumer un cigare après avoir perdu quelques dollars, le fils se décida à entrer dans la partie. Ne possédant que peu de mise, il voulu jouer son héritage constitué de terres agraires exploitables et de son lot d'esclaves l'accompagnant. Danzey et Coltre y refusèrent une telle mise prétextant que cela n'allait lui attirer que des problèmes.

Toutefois, Strickwood y vit l'opportunité royale de récupérer de nouvelles terres facilement. Ce dernier défia le fils d'aller jusqu'au bout, et bien entendu, le fils fut battu à plat de couture. Strickwood alla réclamer son dû au père prenant à témoins les Danzey et Coltre y pour assurer son gain. Et malgré toutes les discussions engagées, Rickman du céder les terres, mais aussi tous les esclaves qui devait normalement travailler dessus. C'était il y a près de trois ans.

Les PJ entendent parler de Sullivan : 1 point de prime

3. La recherche dans le Bayou (terreur : 3)

En cas d'escapade dans le marais, les PJ devront traverser les champs de cotons et leurs épouvantails avant d'arriver sur place.

Pour accéder au bayou, il est nécessaire de traverser quelques champs qui sont tous munis d'une série de très vieux épouvantails qui servaient à l'époque ou la région ne produisait pas que du coton. Bizarrement, ils sont restés. Ils sont dressé sur un mats de 2 mètres et munis de trois à quatre membres en fonction de leur état de conservation. Ils ont tous dans une main une vieille faux rouillée.

Le marais est un ensemble de terres spongieuses parsemées de nombreux point d'eau vaseux passablement insalubres. Se promener dans le marais n'est pas directement un danger mais s'attarder dans certains points peut valoir la visite de créatures plus ou moins naturelles.

Si jamais un des PJ décident de faire trempette, lancez un dès 6. Sur un résultat égal ou supérieur à 4, faites le attaquer par un caïman ou crocodile du même acabit.

Au bout de 2 jets de fouille, les PJ pourront découvrir sous une souche le cadavre d'une personne du bidonville. De préférence celle qui leur aura donné le plus de renseignement sur le Toubab maudit.

Le corps a été déchiré par la faune locale ce qui provoque un jeu de volonté de tout les PJ à 9. S'ils échouent, ils se voient attribuer un traumatisme mineur.

Si ils sont tentés de ramener le corps ou d'y touché, ils seront surpris de voir un autre cadavre s'approcher d'eux. Ce dernier a été attiré par l'odeur de la mort et veut visiblement s'en repaître. Complètement inapte à la communication, il se jettera sur tout bout de viande humaine appétissante.

Le retour à Oakdale se fera sans problème. Ils devront faire à nouveau un jet de détection (9) pour s'apercevoir qu'ils sont à nouveau surveillés. Une course poursuite s'engagera dans les champs de coton. Pour rattraper le voyeur, faites courir vos PJ dans les champs de coton. Ils devront faire 3 jets d'agilité à 9 pour pouvoir le choper. Si un de vos PJ fais un carton, supprimez lui un jet d'agilité. On considèrera qu'il a réussi à prendre une avance significative sur le reste de l'équipe. Les jets d'agilité correspondent aussi bien à des barrières à franchir que des trous à esquiver. Ne faites pas de jets pour le voyeur. Il connaît trop bien le terrain.

S'ils rattrapent l'espion (faites en sorte que ca arrive, après une course poursuite comme ca, c'est bien mieux), ils tomberont sur Nathaniel qui fera tout pour s'en aller au plus vite. Ils devront alors le faire parler, de la manière voulue, pour obtenir les informations dont ils ont besoin.

- Le toubab maudit existe bel et bien. Il a un visage familier bien qu'il ne se rappelle plus qui c'est. Mais il l'a déjà vu dans les champs. C'est lui qui a enlevé les filles. On ne le voit que la nuit. Il donnera aux PJ l'emplacement ou il l'a déjà vu passer près du bidonville.
- Une rumeur court disant que ce toubab serait un possédé contrôlé par une personne du village.

Les PJ récupèrent 2 points de prime par info obtenues.

Partie 4 : A la recherche du Toubab maudit, de nuit

Pour cette phase d'observation, les PJ devront suivre les indications de Nathaniel qui leur permettra de prendre en filature le Toubab. Les PJ devront alors se positionner sur une des artères principales du bidonville, trouver un abri et attendre que le toubab se montre enfin.

Selon Nathaniel, il apparait toujours dans l'ombre des ruelles, lorsque la lune est cachée par un nuage ou quand une ombre portée sur un bâtiment lui est propice. Il avance alors à pas mesuré dans la rue, la démarche flegmatique et une jambe trainante.

Il est habillé d'une chemise blanche sale et trouée. Un pantalon jean boueux couvre ses jambes et il marche dans une paire de botte de cowboy particulièrement peu entretenue. Dans sa main gauche, il tient une hache dont la poignée semble avoir intégré la chair. Dans sa main droite, il manipule un couteau qui lui sert de temps à autre à prendre appui sur les murs pour faciliter sa progression. Sa tête est couverte d'un petit sac en cuir fatigué percé à un seul endroit ou est alors visible un œil jaune. Son souffle rauque est maîtrisé. Et même s'il semble peiner, sa démarche semble mécanique et calculée.

Lorsque les PJ prendront le toubab en filature, aucun jet de furtivité ne sera réellement nécessaire. Le bruit que ce dernier fait est déjà suffisant pour masquer le son produit par le groupe. Par contre, si l'un d'entre eux venait à s'approcher trop près de lui, ce serait une regrettable erreur qui ne les guiderait pas à leur but, à savoir les filles Strickwood. L'attaquer dans cette position serait aussi

dommageable pour un PJ qui se prendrait un coup de hache bien placé en peu de temps. Donner lui une aura d'intouchable jusqu'à ce que le groupe arrive à son but.

Le groupe devra le suivre jusque dans le bayou. Dans les champs, l'aura maléfique des épouvantails se fera à nouveau sentir et deux de ces énerguemènes viendront froter leurs faux aux colts des PJ. A chaque tour de combat, Les PJ devront faire un jet de perception pour suivre au moins le Toubab des yeux ou repérer sa direction. Faites monter le niveau de difficulté d'un degré à chaque fois (3, 5, 7, ...). Passer ce combat, les PJ vont pouvoir suivre le Toubab jusqu'à la cabane où se trouvent les petites. Si jamais le Toubab a été perdu de vue, faite faire des jets de pistage (9). A vous de faire durer le suspense.

Devant la porte de la cabane, le Toubab se retournera pour faire face au groupe. Il n'attaquera pas mais se défendra sans problèmes. Si l'un d'entre eux fait feu sur lui, et par conséquent, la cabane, il les considérera comme hostile car il a pour mission de protéger les filles.

Cri du maudit : un cri de ce style impose un jet de vigueur sur 9. En cas de raté, le PJ perd 1 round à se remettre de sa frayeur et perd 1D6 points de souffle.

Après avoir tué le Toubab, le groupe pourra pénétrer dans la cabane. Cette dernière, de l'extérieur, est à moitié démolie et semble pouvoir s'écrouler à tout instant. De l'intérieur, un soleil radieux éclaire l'intérieur de la pièce où deux jeunes filles s'amuse avec des jouets en bois. Elles seront surprises de voir les PJ mais n'auront pas de gestes de panique.

S'ils demandent aux filles de les suivre, elles demanderont où est Sully. Avec un peu de déduction, ils se rendront compte que ce grand toubab maudit leur servait de nounou. Et s'ils ont abattu le Toubab dans l'encadrement de la porte, la lumière de la cabane leur apportera la vision d'un homme de 35 ans plutôt élégant pour un cowboy. Tout personnage avec une disgrâce physique quelconque verra que son membre endommagé ou amputé est en pleine forme. Ce qui peut être assez traumatisant. Le pouvoir des terres de chasse semble modifier la perception du groupe jusque dans leurs sens

En fouillant le cadavre du Toubab, ils trouveront une montre à gousset portant le nom de Sullivan gravé au dos. Ils trouveront également un mouchoir en tissu que les jeunes filles reconnaîtront comme appartenant à Joséphine, leur nounou.

Les PJ fouillent le Toubab : 2 points de prime

Arrivé chez les *Strickwood*, tout le monde sera accueilli de nuit par Joséphine et Jonathan. Les petites se jetteront dans les bras de leur nounou en demandant si le jeu est fini. Joséphine expliquera alors aux PJ l'histoire en entier.

Il y a trois ans, *Strickwood* a pris une parcelle de terrain aux *Danzey*. Cette dernière était livrée avec les esclaves nécessaires. *Alan Strickwood* ayant pour habitude de dépouiller ses esclaves de toutes leurs richesses, il s'est emparé de tout ce qu'ils avaient, dont certaines reliques de leur pays. Y compris un artefact des terres de chasses provenant d'un guérisseur qui servait à assurer la sauvegarde des enfants du bidonville.

Cet « outil » est une pierre ambrée enchâssée dans une main de pierre très finement taillée. Elle peut ondoyer d'une lumière chaude à certaines heures et un chant particulier s'en échappe pour ceux qui sont en affinité avec les terres de chasse.

Une révolte générale avait été organisée avec l'aide d'un contremaître, *Sullivan*. Ce dernier en pinçait sérieusement pour *Anna*. Mais il est mort en menant la rébellion et le reste a été maté. Toutefois, *Sullivan* est revenu en esprit et a juré de donner son âme pour la libération de cet artefact essentiel. D'où sa réincarnation en *Toubab* maudit.

Le but de l'enlèvement était de contraindre *Strickwood* à rendre l'artefact en faisant passer ce kidnapping pour un marchandage avec des concurrents véreux.

Joséphine comprendra si les PJ veulent la dénoncer mais elle leur demandera de faire quelque chose pour l'artefact. Elle les suppliera de les aider et Jonathan se joindra à sa plainte.

Les PJ acceptent d'aider Joséphine : 2 points de prime

Partie 5 : Récupération d'artefact

La récupération peut se faire par le marchandage en prenant en otage les jeunes filles ou peut se régler par le vol.

La pierre se trouve dans la salle des trophées de chasse de *Strickwood*. Le meilleur crocheteur de serrure devra aligner quatre de ses meilleurs scores avec des SD de 7, 9, puis deux fois 11. En cas d'échecs de plus de la moitié, il faudra penser à faire sauter les portes. Ce grand malade a planqué la pierre dans une tête de chameau accrochée au mur. Si jamais un huckster, chaman ou croyant est à sa recherche, un jet d'âme (9) lui permettra d'entendre la pierre. Sinon, il va falloir fouiller à l'ancienne (Perception avec un jet à 13).

S'ils choisissent la prise d'otage, *Strickwood* ne refusera pas de donner l'artefact en question. Mais les PJ ont intérêt à courir vite après. Très vite.

En possession de l'artefact, un huckster pourra être agressé de visions des terres de chasse avant de revenir à lui en possession de pouvoirs décuplés. En pratique, le MJ pourra lui confier 1 à 2 sortis supplémentaires en fonction de son niveau actuel. S'il s'agit d'un chaman, ce dernier aura une entrevue avec son esprit totem qui lui accordera un rituel. S'il s'agit d'un croyant... faites lui une vision d'apocalypse qui le tournera vers un style plus radical.

Il n'y a pas de vision unique. Variez les scènes en fonction de l'ascendant du PJ. Que cette expérience concorde avec le passif.

Les PJ s'en sortent sans violences et prise d'otage : 2 points de prime

Conclusion :

Quelque soit l'issue, les PJ s'en iront certainement de cette ville en douceur sans les applaudissements qui vont avec. Ils auront néanmoins l'affection d'une communauté noire importante qui leur promet le refuge quand ils le souhaiteront. Un endroit ou un marshal quelconque ne pourra assurément les trouver.

Bestiaire monstrueux :

Mort qui marche

Physique

Dextérité : 1D8
Agilité : 1D6
Force : 2D10
Rapidité : 3D8
Vigueur : 3D10

Mental

Perception : 2D8
Connaissance : 1D8
Charisme : 1D6
Astuce : 1D8
Ame : 2D10

Compétences

Couteau : 3D6
Combat (lutte) : 4D6
Esquiver : 2D6
Furtivité : 2D6
Grimper ; 3D6

Taille : 6

Terreur : 7

Le mort qui marche est une des créations des Justiciers qui à le plus de raisons de se trouver dans les marais. Il s'agit d'un cadavre vivant constellé de bubons sur le point d'exploser à chaque instant. Ces bubons rejettent un pus jaunâtre contagieux qui se perd dans les eaux du marais.

Les bubons : A chaque fois que le mort qui marche est touché, il doit faire un jet de vigueur faisable (5). Si il réussit, un de ses bubons explose et arrose les alentours à trois mètres à la ronde. Si un PJ est touché, ce dernier doit faire un jet de vigueur difficile (9). S'il échoue, il encaisse 2D6 de points de souffle et subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques et jets d'aptitudes physiques.

Attention, les effets sont cumulables.

Mort vivant : Le mort qui marche est un déterré. Et comme une bonne partie d'entre eux, une balle en pleine tête leur est fatale.

Notes du rédacteur : j'ai fait une version light de ce monstre qui est une calamité pour votre groupe, non pas pour sa résistance, mais pour les effets secondaires de ses attaques.

Les épouvantails

Physique

Dextérité : 2D6
Agilité : 4D6
Force : 2D8
Rapidité : 4D10
Vigueur : 3D6

Mental

Perception : 3D8
Connaissance : 1D6
Charisme : 2D6
Astuce : 2D6
Ame : 2D8

Compétences

Fourche : 4D10
Furtivité : 4D10

Taille : 6

Terreur : 9

Les épouvantails sont des êtres fantastique nés pour hantés champs et plaines. Leurs mouvements désarticulés et leurs faces grotesques les rendent plus terrifiants que n'importe quelle monstruosité du wierd west. Enfin, tout dépend de vos cauchemars et de ce que vous avez déjà vu de l'ouest sauvage.

Absence d'organe : Les bonus aux dégâts ne s'appliquent pas pour les épouvantails car ils n'ont pas d'organes. Mais ils se prendront les dommages standards quand même. Une balle dans la tête n'aura pas raison d'eux. Ils se relèveront le lendemain comme si de rien n'était.

Le feu : La seule manière d'en finir avec un épouvantail est de le brûler. Ils ne reçoivent pas de dégâts supplémentaires pour des dégâts causés par le feu, mais ils se consumeront et ne pourront plus se relever.

Le Toubab maudit

Physique

Dextérité : 3D8

Agilité : 3D6

Force : 4D8

Rapidité : 3D10

Vigueur : 4D6

Mental

Perception : 2D8

Connaissance : 1D6

Charisme : 2D8

Astuce : 1D6

Ame : 2D6

Compétences

Hache : 3D10

Couteau : 4D8

Combat (lutte) : 4D6

Le Toubab maudit est en réalité un déterré dont la force spirituelle a été suffisante pour qu'il provoque son retour dans son enveloppe charnelle. Le prix à payer est lourd. Le combat contre le manitou dû à cette usurpation de propriété fait que l'esprit humain doit continuellement se battre contre le manitou pour le contenir, aux dépens de certains de ses sens comme la parole par exemple. Le Toubab a donc l'air d'un légume, mais ce n'est qu'une façade. Au combat, il est agile et efficace.

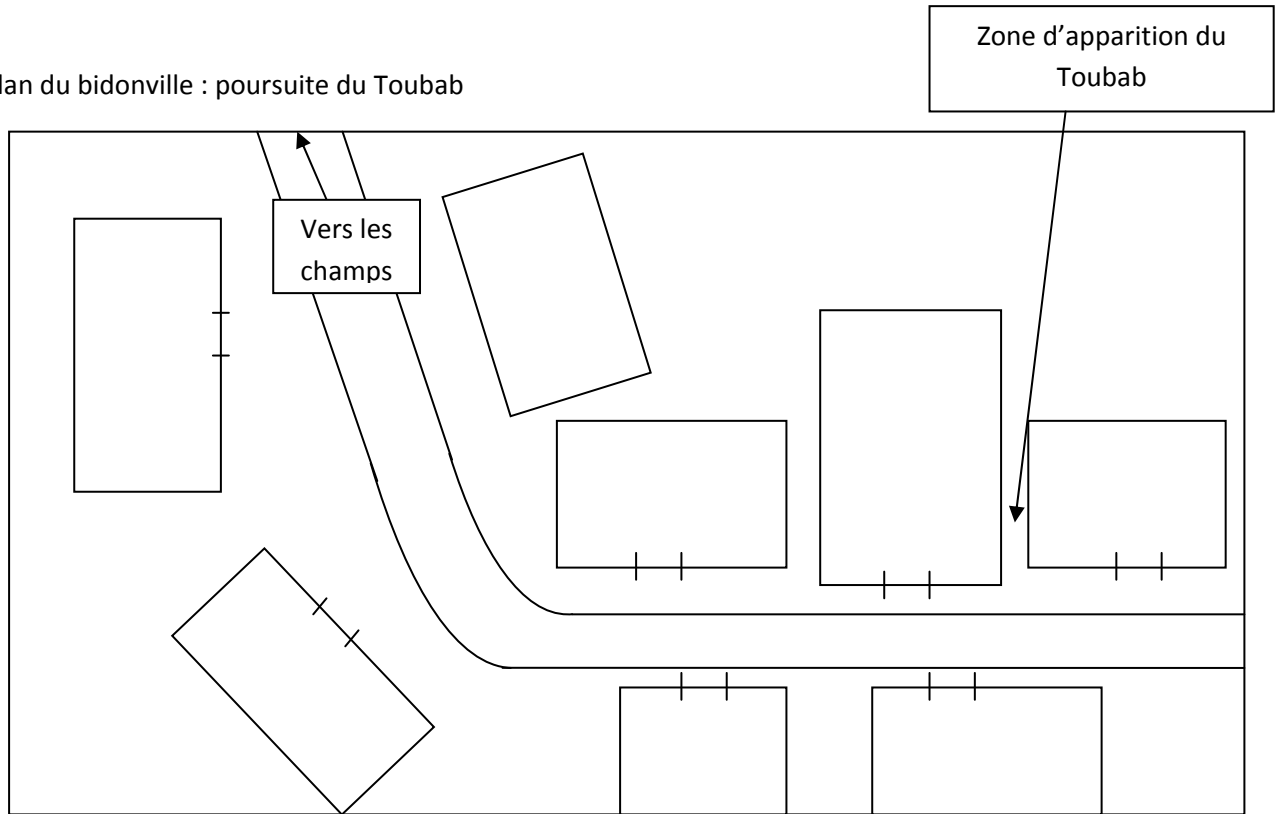
L'intervention d'un chaman dans son combat contre le manitou peut alléger le poids du combat et lui permettre de se contenir (c'est d'ailleurs la tâche de Joséphine). Mais l'union n'aboutit jamais au bannissement définitif du manitou.

Le cri des morts : Le Toubab peut décider de pousser un hurlement sur un des PJ qui devra faire un jet de volonté difficile (9) pour espérer récupérer du choc. S'il échoue, il perd 2D4 points de souffle.

Mort vivant : Le Toubab est soumis aux mêmes règles qu'un déterré, une balle dans le crâne équivaut à sa mort.

Ultime essence : un déterré absorbant l'ultime essence du Toubab maudit peut gagner son pouvoir de cri des morts.

Plan du bidonville : poursuite du Toubab



Evidement, toutes les maisons sont occupées et il est difficile de se cacher à l'intérieur sans se faire jeter ou même lyncher. Le toubab prend la direction des champs dès son apparition.