

LA PERVERSION DES APOTRES DU CHRIST



UN SCENARIO DEADLANDS PAR RODI DENVER'S PROJECT

Remarque : La consultation des autres articles du Denver's Project, et plus particulièrement le plan de la ville, sera très bénéfique à la réalisation de ce scénario.

THE STORY SO FAR

Une église en pierre, l'église épiscopale Saint Jean (14th & Arapahoe)¹ a été entamée à Denver il y a trois ans de cela. Malheureusement, sa construction a été peu à peu abandonnée. Il y a huit mois, un huckster/sorcier noir du nom de Jack Mac Call est venu s'installer à Denver en provenance de Kansas City et a contacté le prêtre, le père Georges afin de terminer l'église en subventionnant la fin des travaux. Mac Call s'est donc présenté comme un riche mécène désireux de reprendre les travaux de l'église et d'y rajouter douze chapelles, chacune dédiée à un apôtre du Christ. Généreux donateur, il s'est même proposé de rajouter dans chacune des chapelles une toile ou un retable d'un apôtre... Très vite, grâce à son charisme et son charme très mondain, il est parvenu à se rapprocher sans difficulté du très fort et très pieux père Georges. Ce dernier été très heureux d'apprendre que les travaux allaient reprendre. Ces derniers ont commencé il y a cinq mois et Mc Call a déjà réussi, par l'intermédiaire de sa complice, Francesca Esposito, une cambrioleuse de haut vol, à faire construire cinq chapelles contenant soit une toile soit un retable représentant un apôtre. Francesca est totalement fascinée par la puissance de Mc Call et lui voue un culte total et malsain. Elle est prête à

mourir pour lui. Par conséquent, braquer des banques et des maisons bourgeoises ne lui posent que peu de problèmes.

Les chapelles, pour l'instant réalisées, ont été successivement dédiées à Jean, Jacques le mineur, Pierre et Philippe et Mathieu.

Jusqu'ici, Mac Call n'a rien d'un immonde sorcier noir. Certes ! Attendez la suite... Mac Call a un grand œuvre : invoquer et faire venir sur terre Satan, le prince des ténèbres en personne.

LE GRAND ŒUVRE DE MAC CALL

Mac Call est fou et vendu aux Justiciers qu'il prend pour Satan. Afin de faire venir Satan parmi les hommes, Mac Call veut enfermer dans chaque chapelle un enfant portant le même prénom que l'apôtre (voir la liste des enfants dans l'annexe n°1). Pour cela, une victime doit être abandonnée vivante, langue coupée et crucifiée à l'envers, la tête en bas, dans une cavité laissée à l'intérieur du mur et scellée dans la toile ou le retable. Et l'odeur me direz-vous ! Une très lourde odeur d'encens flotte en permanence dans l'église ... C'est insupportable !

L'œuvre de Mac Call va prendre du temps car il doit trouver les bons prénoms et tous les enfants ne sont pas nés. Pour l'instant, il continue, de façon indirecte, à enlever des enfants. Il sera temps de comprendre plus tard, lors de l'enquête, comment il procède.



¹ Voir le matériel dans le Denver's Project.

THE SETUP

Les joueurs arrivent à Denver ou y sont déjà. Les moyens d'intéresser les joueurs à cette histoire sont nombreux. Ils peuvent :

- Etre intéressés par une prime.
- Etre mis sur l'enquête par la Pinkerton qui soupçonne une abomination, le joueur de flûte de Denver², d'être à l'œuvre.
- Avoir à faire avec Stevenson (adaptez son activité selon le scénario).
- Enquêter sur les braquages de banques et de maisons bourgeoises et remonter jusqu'à la relation entre Esposito et Mc Call.
- Avoir la volonté de lutter contre l'augmentation du niveau de Terreur et le malheur des gens...

La meilleure solution semble être de rendre les joueurs redevables devant Stevenson. Il peut leur avoir fourni par le passé de l'argent, du matériel, des infos... Ou bien les joueurs sont là pour obtenir cela de lui. Par conséquent, il ne doit pas être disponible tout pendant que son enfant ne sera pas revenu. Ainsi, les joueurs n'auront pas le choix.

Dès leur arrivée chez les Stevenson, la gouvernante, une grosse femme noire annonce aux joueurs peu après avoir ouvert la porte qu'un grand malheur a touché la famille.

Phileas attend, effondré, dans le grand séjour de la belle maison familiale située à proximité de Larimer Street. C'est en larme qu'il leur annonce qu'il ne pourra les héberger et s'occuper d'eux car son fils Matthew a été enlevé il y a une quinzaine de jours. Malgré ses sanglots, il peut cependant expliquer deux ou trois détails. C'est la gouvernante qui a entendu la vitre de sa chambre, située au premier étage, être brisée. Malgré son empressement, elle n'a pu arriver assez vite et le lit de l'enfant était vide. Une échelle posée sur le rebord de la fenêtre ne laissait malheureusement aucun indice. Enfin, il n'y a aucune trace de lutte dans la chambre.

Le niveau de terreur dans le quartier est monté de deux à trois. Autour de l'église, il est de quatre car une malédiction s'est abattue sur les ouvriers. Mais ce n'est pas tout... Il y a bien pire...

CHAPITRE UN : L'ENQUETE : UN MYSTERIEUX KIDNAPPEUR

Pour voir Stevenson et discuter avec lui, les joueurs vont donc devoir mener l'enquête et retrouver son enfant. Ce chapitre n'a pas un ordre précis mais est une suite de lieu à visiter.

La maison de Stevenson : Ici, il n'y a plus grand chose à glaner. La chambre a été remise en place et la vitre remplacée. Les domestiques n'ont rien à ajouter. Seul un huckster peut à l'aide d'un sort de psychométrie émotionnelle déceler de la surprise puis une vive peur dans la peluche de Matthew. Phileas ne s'opposera à aucune requête des joueurs dans la mesure où cela peut les aider à retrouver son fils. Il donnera ainsi des vêtements ou une photo...

L'office du shérif : Le shérif du quartier tient sa zone de juridiction d'une main de fer. La ville doit en effet son dynamisme à son charisme et aux gisements de minerais situés dans les montagnes Rocheuses. Ses adjoints, jeunes mais compétents sont au nombre de deux : Andy et Tim. Les joueurs sont reçus par Tim car le shérif n'est pas là. Il est actuellement dans les montagnes sur la piste d'une bête qui dévore les mineurs. Notre ami Mac Call avait besoin d'une diversion pour mettre son plan en œuvre... Les Justiciers lui ont offert. Si les joueurs partent sur la piste de la bête, prenez les caractéristiques d'un gros ours. En tout cas, Tim connaît bien l'affaire des enlèvements d'enfants et suite à une recherche rapide dans les classeurs du shérif, il retrouve les informations suivantes : Matthew est le dernier enfant enlevé mais il y en eu quatre auparavant. Ce sont à chaque fois des garçons et cela dure depuis cinq mois. Ils sont de tout âge jusqu'à une quinzaine d'année et de toute origine sociale. La liste est la suivante :

- John Morrissey, fils de fermier, enlevé il y a quatre mois.
- Jack Pierce et Peter Van Horn, fils de mineurs, enlevés il y a cinq et deux mois.
- Philip Alberts, fils de banquier, enlevés il y a trois mois.
- Matthew Stevenson, fils de propriétaire terrien et immobilier, enlevés il y a quinze jours.

Le modus operandi est toujours le même. Un homme souvent ou une femme (cela semble s'être produit une fois chez les Pierce) s'introduit dans la chambre par la fenêtre et s'est emparé de l'enfant sans trace de lutte et sans bruit. Tim donnera sans problème les adresses aux joueurs. D'ailleurs, il accepte volontiers leur aide et leur apprend qu'une prime a été offerte par les familles Stevenson et

² Voir l'abomination du joueur de flûte dans le Denver's Project.

Alberts pour leur fils (100 \$ pour Philip et 150 pour Matthew).

Tim ajoutera comme il le voudra qu'en ce moment le quartier et les quartiers alentours sont victimes de nombreux braquages. En consultant les différents rapports, il sera possible, plus tard, de mettre en rapport les dates des braquages et des constructions de chapelle.

Les familles des enfants enlevés : Ici, il n'y aura rien à tirer sauf le sentiment que quelque chose de louche se passe à l'église ou dans les montagnes. En effet, la malédiction et la rumeur de la bête ont des conséquences sur le niveau de terreur de la ville et les familles victimes semblent obnubilées par ces deux choses. Seule une famille a vu le kidnappeur et jure pas tous les dieux que c'est une grande femme. Les autres n'ont pas vu mais pense que seul un homme aurait pu enlever leur enfant. D'ailleurs le petit John Morrissey est plutôt costaud comme le prouve la photographie que donnent les parents. Le kidnappeur est donc une femme selon la seule famille qui l'a vu s'enfuir au loin. Libre à vous ensuite de jouer les familles comme vous le souhaitez mais variez les plaisirs. N'hésitez pas à grossir les traits (mari alcoolique ou brutal, enfant difficile et fugueur, croyances populaires sur les loups garous, père distant et autoritaire chez les Alberts...). Bref, laissez traîner quelques fausses pistes si vous le désirez mais les joueurs devront se rendre par la suite à l'église pour rencontrer le père Georges. En tous les cas, faites durer les visites le temps qu'il vous plaira. Les autres informations sur les enlèvements sont en annexe.

Le saloon et les rumeurs de la rue : Afin d'agrémenter et d'étoffer le scénario, voici diverses informations que les joueurs pourront recueillir. Certaines sont vraies, d'autres sont fausses ou n'ont rien à voir avec l'enquête :

- C'est la bête des montagnes qui vient voler les enfants. Mais oui...

- Un cirque est passé une semaine avant le premier enlèvement. Selon les rumeurs, Mr le Maire aurait refusé de payer la troupe. Or, elle possédait un ours du Grand Nord... C'est la bête de la montagne. De plus, la troupe comptait plus d'enfants que la normale... Ils enlèvent les malheureux innocents... Nul ne sait où est parti le cirque, mais il ne doit pas être loin.

- La famille Alberts est très dure avec ses enfants. Le père notamment exige d'eux un comportement exemplaire. Il y a quelques mois, Philip et sa sœur

avait fait une fugue. Encore une fois, cela n'a rien à voir.

- Les deux familles de mineurs ont des dettes à la banque Alberts. Le banquier leur a fait de nombreuses requêtes et doit prochainement les déposséder de leur bien. Le vieux Van Horn va lui mettre un coup de fusil s'il approche de sa cabane. Pierce, plus pragmatique, est parti à la recherche des enfants pour retrouver son fils et récupérer la prime qui permettrait de régler ses dettes. Il est dans les montagnes depuis dix jours.

- Alberts et Stevenson appartiennent à une société secrète qui tient les rênes de la ville... Ce sont effectivement deux Francs Maçons partis à la conquête de l'Ouest. Mais leur affiliation ne voit pas plus loin que des réunions amicales destinées à discuter du sort de l'Homme et de la lutte contre le mal.

- Une malédiction est tombée sur l'église depuis que les travaux ont repris. En effet, à chaque construction d'une chapelle, un ouvrier disparaît. De plus, le père Georges a changé depuis quelques semaines. Il semble avoir perdu un peu de sa joie de vivre et son dernier sermon était étrange et parlait de l'apocalypse et de la venue de Satan sur Terre...

- Mac Call est un excellent joueur de poker, mais il ne joue plus car sa foi le lui interdit. Cependant, l'autre fois, pour faire plaisir aux gens du saloon, il a fait une partie sans mise... C'est un excellent joueur !

- En fait le nom de Mac Call revient souvent et il est très apprécié de la population du quartier qui se réjouit que le quartier accueille quelqu'un d'aussi riche.

Le journal : Le Denver Mountain News ne fait que reprendre tout ce qui a été dit. Les archives reprennent également les dates de disparition. Le journaliste Oscar Fowley ne sait rien de plus malgré tous ses efforts. Selon lui, la piste du cirque est la plus probable.

A la fin de ces rencontres, les joueurs doivent se douter que quelque chose ne tourne pas rond du côté de l'église. Le comportement du révérend et la malédiction devrait bien guider leur pas jusqu'à la lugubre construction. S'il désire partir à la recherche du cirque, nul ne pourra leur dire ni la destination ni l'origine. En revanche, s'ils partent à la recherche de la bête, multipliez les jets de pistage et de survie montagne puis menez-les à la tanière de la bête et choisissez les caractéristiques de la bête selon celles de vos joueurs.

CHAPITRE 2 : LE RÉVÉREND NE SAVAIT PAS CE QU'IL FAISAIT...

Les abords du cimetière sont étranges et effrayants. Le niveau de terreur y est en effet de quatre et chaque tombe semble cachée une horreur prête à bondir, les ombres sont déformées, les chiens hurlent...

Le père Georges se trouve dans l'église en construction et s'adonne à son activité favorite : la préparation du prochain sermon. L'église est très grande pour l'époque. Les cinq chapelles terminées sont ouvertes et les autres obstruées par des planches. Georges apprend aux joueurs l'histoire de l'église et l'intervention divine de Mac Call depuis cinq mois. D'ailleurs, ce dernier lui a appris qu'une toile de Saint Thomas allait bientôt arriver et qu'une chapelle allait être ouverte. Les ouvriers sont au travail dans l'église tandis qu'une terrible odeur d'encens emplit l'église.

Il faut faire remarquer aux joueurs que le révérend a une **carrure immense**, de grands yeux bleus et des cheveux en brosse très courte. Il a donc une force incroyable... Et il porte sa soutane... Dans la nuit, il est très difficile de discerner une robe d'une soutane... Vous comprenez maintenant... Le père Georges est de mèche avec le sorcier noir... Pas tout à fait... Il est possédé comme un pantin... Voilà, le crime est parfait. Jusqu'ici, nul n'a importuné Mac Call... Lorsque le père Georges rentre de son kidnapping, il dépose l'enfant sur l'autel puis rentre chez lui. Ensuite, Mac Call tue l'enfant, lui coupe la langue et l'installe sur sa croix inversée dans le renforcement. Il possède ensuite un ouvrier qui vient terminer le travail et sceller la mortelle prison des enfants avec une toile ou retable. Enfin, il tue l'ouvrier par soif de puissance. Le lendemain, la chapelle est consacrée par moultes prières et brûlures d'encens pendant de nombreuses journées.

Après avoir raconté l'histoire de la construction de l'église, le discours du révérend devra par intermittence se montrer étrange ou agressif. Il pourra ainsi faire part de perte de mémoire et de grande fatigue.

Les ouvriers ne diront rien. En effet, Mac Call les paie très cher pour se taire. Il leur a expliqué qu'il ne fallait rien dire au sujet de la malédiction. Il faudra ruser pour leur arracher un indice (notamment sur les primes énormes accordées par Mac Call).

CHAPITRE 3 : MAC CALL ET L'AFFRONTLEMENT FINAL

Maintenant, les joueurs doivent avoir des doutes sur Mac Call puisque les enlèvements ont débuté après son arrivée. Le mécène est à l'hôtel, dans la plus grande suite du Grand Central Hotel (17th & Lawrence)³, un établissement chic de la ville. A partir d'ici, plusieurs solutions sont à envisager :

La discussion : elle aura lieu dans les salons du Grand devant un bon verre de Cognac et près du feu. Le cognac est un péché que Mac Call s'accorde. Le personnage est réellement agréable bien qu'un peu prétentieux par moment lorsqu'il parle de l'église. Rien ne doit trahir son grand œuvre si ce n'est un regard vraiment effrayant lorsque la flamme du feu se reflète dans ses yeux... Son histoire est la suivante. Mac Call est arrivé aux Etats-Unis à 10 ans en 1844. Ses parents se sont installés à Boston et ont ouvert une distillerie. A leur mort en 1861, il est parti vers Kansas City où il a vécu du jeu. Sa vie d'alors était un péché constant, mais il a vu Dieu et il s'est rangé. L'argent qu'il a remporté au poker lors de nombreux tournois, y compris dans le sud, lui permet maintenant de financer l'église et les chapelles. Attention si un joueur maîtrise le poker et a joué sur Kansas City reconnaît le nom et se souvient que ce nom a été mêlé à une sordide affaire de meurtre il y a à peu près dix ans (connaissance des territoires Kansas City (9))... Mais il n'en est plus tout à fait sûr... Dommage !

Mac Call fait tout pour les aider mais ne sait rien de ce qui se passe (détecter (11)) mais il ment. S'il est pris, il avoue savoir deux ou trois choses car il s'est renseigné. En revanche, il fait jurer aux joueurs de le laisser faire car il ne veut pas déstabiliser l'autorité du shérif qui est bien occupé en ce moment... Quant à la malédiction, c'est une croyance populaire sans fondement même si un accident s'est produit au moment de la construction de la deuxième chapelle.

Si les joueurs sont encore motivés, voilà d'autres fausses pistes. C'est Mac Call, un agent de la Pinkerton ou Tim qui pourra les aiguiller. A ce moment l'enquête semble indiquer que le meurtrier est Pierce, le père du petit Jack. Le mineur, un alcoolique notoire très brutal, a en effet des dettes auprès d'Alberts. Ce dernier est insistant depuis six mois. La somme s'élèverait à plus de 300\$. Lors du passage du cirque, Pierce a vendu son enfant mais cela ne lui a pas rapporté assez et Alberts est venu

³ Voir le matériel dans le Denver's Project

se saisir de sa mine dans les montagnes. Il y a trois mois, il aurait enlevé le fils d'Alberts. Ce dernier réclamant une prime il y a trois semaines, Pierce aurait kidnappé le petit Stevenson dont le père est une des plus grosses fortunes de la ville. Cela fonctionne et il est possible qu'un autre enfant soit bientôt enlevé... Quant aux autres enfants, c'est difficile à expliquer. C'est peut être la bête car Van a disparu et il allait souvent travailler avec son jeune fils... Enfin, le mystère reste encore total sur Morrissey, même si le détective prétend que Pierce entretient une relation avec la femme de Morrissey qui apparemment déteste son pauvre mari ainsi que son fils, malheureusement disparu. Il demande le silence car il veut prendre Pierce sur le coup.

Le temps que les joueurs reprennent leur enquête, Mac Call va mettre au point le prochain kidnapping car la toile est arrivée le matin même. Le soir, il va visiter le révérend et le posséder. Ce dernier va se rendre dans les quartiers mal famés de la ville et s'emparer du jeune Tommy White, fils de Maggy White, une très jolie prostituée. Le prêtre va effectuer son travail sans problème et ramener l'enfant à l'église, Mac Call va le sacrifier tranquillement puis un ouvrier va terminer la tâche dès le petit matin. Voilà ce qui va se passer si les joueurs n'interviennent pas. L'enquête devra continuer et les joueurs devront se satisfaire des indices présentés jusqu'ici. Cependant, dans le sermon lors de l'inauguration de la chapelle pour Saint Thomas, le prêtre laissera, bien sûr sans se rendre compte, une prophétie inquiétante : « **Satan, le grand ange déchu, est de retour car la moitié de son grand œuvre est effectué par son prophète venu de l'est. Le destin de six des douze est scellé et leur sacrifice n'aura pas été inutile** ». Interrogé à ce sujet, il répondra qu'il a improvisé son sermon

car ce matin il ne s'est pas réveillé car il est très peu dormi. De plus, il a retrouvé sa soutane déchirée. En effet, lors de sa fuite, il s'est accroché quelque part...

La visite de la chambre de Mac Call sera riche en informations pour les joueurs car ils y trouveront 1000\$ du nord, un jeu de carte et un livre de Hoyle et des photos des PJ's. Elles ont été prises par Francesca Esposito qui désire renseigner Mac Call. En revanche, Mac Call porte toujours sur lui le livre de magie noire et le parchemin.

Si l'enquête continue après le meurtre, il est sûr que l'étau se resserre autour de Mac Call. Peut être que les joueurs auront compris que les prénoms des enfants sont en relation avec les disciples des chapelles, peut être que les mots du prêtre ou la visite de la chambre vont les mettre sur la piste... Ou autre chose...

La confrontation face à Mac Call devra être difficile. Préparez ses caractéristiques en fonction de votre groupe mais n'hésitez pas à lui donner, en plus de ses pouvoirs de huckster, les sorts de magie noire Armure d'ombre, Eclairs du destin, Pantin. Lors de la fouille de son corps, les joueurs trouveront le livre de magie et le parchemin. Découvrir que Mac Call est à la tête des enlèvements n'est pas suffisant, ils devront retrouver les enfants derrière les toiles et les retables et faire la lumière sur les agissements du prêtre... De nombreux points sont en jeu car il ne sera pas évident de tout découvrir. Toujours est-il que la mort de Mac Call met fin aux enlèvements d'enfants. Mais la bête des montagnes rôde-t-elle encore. La fin de ce scénario sera différente à chaque partie. C'est pour cette raison qu'elle n'est pas détaillée ici...

ANNEXES

Disciples du Christ	Enfants enlevés (profession du père ou de la mère)	Nombre de mois depuis l'enlèvement
Jacques le Mineur	Jack Pierce (mineur)	Cinq mois
Jean	John Morrissey (fermier)	Quatre mois
Philippe	Phillip Alberts (banquier)	Trois mois
Pierre	Peter Van Horn (mineur)	Deux mois
Matthieu	Matthew Stevenson (propriétaire)	Quinze jours
Thomas	Tommy White (prostituée)	Durant l'enquête
André	Andrew Mc Intosh (mineur)	???
Barthélémy	Bart Callaghan (épicier)	???
Jacques le Majeur	Jack Aspen (journaliste)	???
Simon	Simon Law (mineur)	???
Jude	Jude Howky (propriétaire)	???
Judas	Jude Perkins (fermier)	???

Scénario de Rodi pour le Denver's Project – Publié en août 2008

Si vous avez des questions ou que vous désirez améliorer ce scénario, n'hésitez pas : deadlands@sden.org

