



TITRE : LE FOSSOYEUR

UN SCENARIO DE TEHE KAI PARU SUR LE



RELECTURE ET MISE EN PAGE : RODI

THE STORY SO FAR

L'intrigue de ce scénario se déroule au sein des Blacks Hills, dans le Wyoming, en plein cœur des nations Sioux (niveau de peur 4).

Sur un site d'extraction d'or autorisé par les Indiens, des événements étranges ont lieu. Les mineurs jouxtant le fort Manson disparaissent dans des conditions effroyables. Des corps sont retrouvés sans vie, des gens manquent à l'appel, des cadavres sont mutilés. Les esprits ancestraux tentent ils de se venger des Blancs pour avoir installés une mine près d'un cimetière indien? Les ombres dans le noir sont elles animées d'une vie propre? Un marchand de peur se terre peut-être dans la mine...

Il y a quelques années, des mineurs Blancs ont envahis les Black Hills pour y extraire l'or. Après maints échanges armés contre les Indiens, ils ont obtenu la permission de s'installer dans des « refuges », des zones où ils purent installer une mine sans s'en faire chasser (pages 19, 240, 241 et 242 du LdB Deadlands Reloaded). Des prospecteurs fondent donc Edgemont, au coeur d'une vallée verdoyante où un filon d'or a été découvert dans la rivière. Après avoir épuisé le

cours d'eau, ils décidèrent de creuser une mine sur le flanc de la colline.

Très rapidement, des mineurs disparaissent sans laisser de trace. Personne n'arrive à expliquer ces disparitions, la peur ronge petit à petit les habitants. Peu après, un ancien cimetière Indien est découvert à proximité du site.

La nuit, le vent murmure, les arbres ploient pour espionner les Blancs, des yeux jaunes surnaturels épient leurs faits et gestes. La nature se fait plus oppressante, la terreur se lit sur les visages.

On envoie une dépêche à Deadwood, des soldats arrivent 2 semaines plus tard. Edgemont est désert... On retrouve les villageois à plusieurs jours de marche, affamés et en loque, terrifiés par leur expérience.

L'Agence s'en mêle et, après inspection de la mine, n'a aucune explication à donner. Elle décide de conserver le site d'extraction, mais ce seront dorénavant des prisonniers condamnés à mort qui viendront travailler ici. Fort Manson est bâti sur les cendres d'Edgemont, dont on ne conserve que la mine et des baraquements.

On ne ceinture pas la mine d'une palissade car au delà s'étendent les Nations Sioux. Les prisonniers ont peu de chance de sortir vivant

d'un pays vaste de milliers de km² sans autorisation.

Les mineurs ayant revendus tous leurs biens pour tenter la grande aventure à l'Ouest sont contraints de rester ici. L'Agence (sous couverture de l'armée) fait bâtir Little Rock à deux jours de marche de Fort Manson. Rassurés par la présence militaire et l'éloignement géographique de la mine et du cimetière indien, les civils prospèrent par l'élevage et la sylviculture. Les Indiens, quant à eux, font pression auprès de Fort Manson pour récupérer ce site sacré. Les Blancs répondent que la zone est libre d'occupation par les Blancs et que s'ils veulent récupérer leur cimetière, ils n'ont qu'à en faire la demande auprès des Wicasas.

L'ambiance est tendue entre les 2 communautés et des raids indiens ont souvent lieu contre les convois à destination ou au départ de Fort Manson...

THE SETUP

Les personnages sont engagés à Deadwood :

- Soit comme agent. Une dépêche est arrivée à Deadwood relatant à nouveau des faits inquiétants. L'Agence y envoie un représentant sous la couverture d'un officier de l'armée (un Sergent).
- Soit comme soldat pour escorter le convoi qui achemine l'or de Fort Manson à Deadwood.
- Soit comme savant fou car l'excavatrice mécanique a explosé.
- Soit comme expert en mine, ingénieur ou autre car l'explosion a fragilisé la structure.
- Soit comme prisonnier acheminé à Fort Manson, mais cela est plus délicat pour l'intégration au reste du groupe.

Les personnages accompagnent un convoi de trois diligences, dont une est équipée d'une gatling sur le toit, escortées par 15 soldats. 5 prisonniers occupent la diligence du centre et 3 conducteurs font partie du voyage également.

LE VOYAGE

Faites la description oppressante d'un voyage dans le Weird West en quelques minutes. Commencez à mettre les joueurs dans l'ambiance particulière de Deadlands. Regarder en direction des arbres alors que le soleil est couché devrait déjà mettre les joueurs dans l'inquiétude. On

aperçoit de temps à autres des formes, des ombres déformées ou alors est-ce un tour de l'esprit lorsque l'homme est à cran ? On entend des cris perçants, inhumains parfois, des bruits de pas ou des branches casser à quelques pas de sa tente...

Le voyage dure cinq jours de Deadwood à Fort Manson. Une attaque d'indiens a lieu après trois jours de route (le temps de poser l'ambiance). Ils sont vingt, embusqués dans la forêt jouxtant la piste. Plusieurs options se présentent :

- Echec de l'attaque : Le convoi parvient jusqu'à Fort Manson.
- Réussite partielle de l'attaque : Les Indiens font prisonniers les personnages et une partie des soldats. A vous de voir pour le nombre, ça n'a pas d'importance. Ce qu'il faut dans ce cas de figure, c'est que quelqu'un ait réussi à rejoindre Fort Manson. Au campement indien, les personnages sont attachés à des poteaux de bois. Un des extras, ou un personnage s'il se montre trop véhément, se fait ouvrir le ventre, laissant les corbeaux et autres charognes se repaître de ses entrailles. Il mourra dans d'atroces souffrances. Des Yankees de Fort Manson arriveront cinq jours plus tard, furieux du traitement infligé aux soldats de l'Union alors qu'un traité existe. Ils repartiront avec les prisonniers et menaceront les Indiens d'une mort similaire. Les Indiens se défendent, avancent les arguments du territoire sacré et soulignent que les Yankees ne se sont pas priés pour tuer des Indiens lors de l'embuscade.
- Réussite totale de l'attaque : Idem que ci-dessus mais les personnages devront s'en sortir seuls car personne n'a atteint Fort Manson pour prévenir de l'embuscade des Indiens.

Voici des pistes exploitables :

- Une arme a été oubliée lors de la fouille.
- Une ruse bien sentie d'un personnage, qui envoie valdinguer un Indien et lâche son Tomahawk près des personnages.
- Si un personnage porte des lunettes, il peut utiliser ses verres et du soleil pour brûler la corde.
- Une entaille dans le poteau permet à un personnage de couper la corde par friction

FORT MANSON

Les troupes du Fort sont composées d'un Sergent intendant (**Christopher White**), de trois Sergents, de cinquante soldats et de vingt prisonniers.

Le fort se situe à l'entrée de la vallée, protégeant la piste et les baraquements installés à proximité. La mine grimpe le long de la colline et on y accède via une ouverture dans la roche. Aucune activité à l'arrivée du convoi, ni aucun travailleur ne sont visibles, ni la moindre fumée ou bruit attestant du fonctionnement de l'équipement minier. Seule de la fumée s'échappe de la cheminée des baraquements. Le fort, lui, est bel et bien en activité.

Les nouvelles ne sont pas bonnes à Fort Manson. La situation s'est compliquée il y a trois semaines, juste après le passage du dernier convoi. Normalement, un convoi passe tous les mois mais à la vue des derniers événements, un coursier a été envoyé à Deadwood pour demander de la main d'œuvre en urgence et un expert en mécanique. Le lendemain même du départ du convoi, un phénomène étrange s'est produit. Un prisonnier, **Tom Sawyer**, recherché dans quatre états pour viols et meurtres, est ressorti fou de la mine. Il déblatèrait contre le Diable qui lui aurait arraché son compagnon de chambrée. On n'a jamais réussi à le raisonner. Il est recroquevillé sur lui même sur son lit depuis ce jour. On n'a pas retrouvé **Micke**, ils bossaient à deux sur le site Alpha de la mine. Le filon était presque épuisé mais il restait assez de boulot pour deux gars. Cinq jours plus tard, il y a eu un éboulement sur le tout nouveau site Fox-Trot. Un gars a été écrasé mais les cinq autres se sont retrouvés bloqués dans la cavité, dont les 4 **frères Todlan** (acronyme de Dalton ^^). On les entendait crier à travers la roche. On a commencé à déblayer la zone mais tout a été interrompu depuis l'explosion de l'excavatrice, le lendemain. **Bill** et **Cole Younger** déplaçaient l'excavatrice de la zone Echo jusqu'à Fox-Trot mais en l'allumant, elle a explosé. Ils ont repeint les murs. Depuis, la structure de la mine a été fragilisée et on commence les travaux de consolidation depuis l'entrée. Mais les prisonniers ne veulent plus sortir des baraquements, ils disent que cet endroit est maudit. Les soldats laissent décanter la situation avant de les forcer à reprendre le travail.

Entre temps, **Jesse James** et **Frank James**, des bandits de grands chemins, ont trouvé la mort, écrasé par le wagonnet minier alors qu'ils travaillaient dans la section Bravo. Une enquête est en cours mais on pense que **John Marston** est à l'origine de ce double meurtre. En tout, ça fait 1 fou, 5 morts (2 suite à des accidents « traditionnels », 2 suite à l'explosion et 1 suite à l'éboulement) et 5 disparus. Voilà pourquoi Fort Manson a besoin de main d'œuvre en urgence.

Le temps qu'un cavalier soit envoyé jusqu'à Deadwood et que les personnages arrivent, deux semaines se sont écoulées depuis l'explosion de l'excavatrice.

Les Nouvelles et rumeurs concernant Little Rock ne sont pas bonnes non plus. Les soldats y vont en permission de temps en temps. La dernière fois que des gars s'y sont rendus, il y a une semaine, les villageois étaient à cran. « *Des choses rôdent dans les bois la nuit, les Indiens se font plus vindicatifs qu'auparavant et des hors-la-loi sillonnent les routes* » sont des propos rapportés par le barman **Roger Goodman**. Little Rock demande davantage de moyens, des armes supplémentaires ainsi que des chevaux. Les personnages peuvent tout à fait y être envoyé ou désireux d'y aller pour s'enquérir des griefs de la population.

LA MINE

Plusieurs éléments peuvent motiver les joueurs à se rendre dans la mine :

- Enquêter sur les différents accidents s'ils y voient une coïncidence bizarre (ce n'est pas le cas mais ça peut être une fausse piste intéressante).

- Il faut de toute manière réparer l'excavatrice. Si un savant fou fait partie du groupe, il est tout désigné pour aller jeter un œil. Si ce n'est pas le cas, les personnages peuvent vouloir récupérer les pièces ou accompagner le savant fou envoyé de Deadwood (si un joueur n'interprète pas ce rôle).

- L'Agent va certainement décider d'aller faire un tour pour voir de ces propres yeux ce qui s'y passe. Les personnages peuvent accompagner leur sergent mais rien d'obligatoire.

La mine est composée d'une entrée unique et s'étale dans les entrailles de la colline sur des centaines de mètres.

L'excavatrice mécanique a permis de très rapidement avancer dans les travaux. Il y a six zones d'exploitation, dans lesquelles les filons sont plus ou moins importants : Alpha, Bravo, Charlie, Delta, Echo et Fox-Trot.

La zone Alpha est presque à l'abandon, c'est là que Micke a disparu. Il y a des taches de sang mais aucune présence de corps. Dans la Zone Bravo, les frères James ont été tués par le wagonnet (accident). *A vous de voir si vous voulez lancer une intrigue supplémentaire en supposant que les frères James ont bel et bien été tué par John Marston.* Ils ont été enterrés à l'extérieur de la mine, dans un cimetière improvisé où l'on enterre tout le monde. La Zone écho est particulièrement touchée par l'explosion. Un éboulement empêche d'atteindre la zone de fouille mais l'entrée et les alentours de l'excavatrice ont miraculeusement été préservés. Néanmoins, le site est très fragilisé. Les deux personnes tuées dans l'explosion sont étalées sur plusieurs m². La Zone Fox-Trot est également inaccessible. On n'entend plus personne derrière l'éboulement. Après avoir retiré quelques pierres, les joueurs tomberont sur le corps d'un disparu, en commençant par apercevoir une main.

Si les personnages rentrent dans la mine, ils seront très vite confrontés à la cause de la mort de Micke, à savoir plusieurs bestioles des tunnels jeunes, avides de se repaître après avoir éclos dans son corps.



Plus tard, à un moment opportun, ils se feront attaquer par une bestiole des tunnels ancienne (soit lorsqu'ils approchent de Fox-Trot, soit s'ils ressortent de la mine après avoir tué les bestioles jeunes et y reviennent ensuite). Dans la mine, on peut également découvrir que les frères Todlan ont sans doute réussi à s'enfuir.

Après avoir dégagé Fox-Trot à la main ou à l'aide de l'excavatrice réparée, on se rend compte que suite à l'explosion, le sol s'est affaissé sur Le fossoyeur (Tehe kai)

une partie de la cavité, laissant entrapercevoir le ciel bleu et des arbres dans un coin de la zone. Par miracle, les Todlan sont sains et saufs et visiblement (présence de corde, de pioches ou de rien du tout pour laisser planer le suspens), ils ne sont plus ici. Il y a également un corps décapité, la tête ne se trouvant pas très loin de là. La bestiole des tunnels a tué le cinquième disparu mais n'a pas eu le temps de pondre dedans. Elle s'est enfuie de la zone suite à l'explosion et au glissement de terrain.

Si les personnages ne rentrent pas dans la mine, d'autres soldats y feront un tour. Ils ressortiront quelques heures plus tard, terrifiés par ce qu'ils ont vu. Les soldats ratant un test de tripes (-4 vu la région) seront dans un état proche de la folie. L'un ou l'autre manquera d'ailleurs à l'appel. Les personnages les retrouveront dans la mine, la cage thoracique explosée et servant de nourriture aux bestioles des tunnels.

Enfin, si les personnages ne se trouvent pas à Little Rock, l'évènement ci-dessus aura eu lieu mais plus aucun corps ne sera visible. Ils seront entièrement mangés.

LITTLE ROCK

Little Rock est une petite bourgade de 40 âmes et d'une dizaine d'habitations, cerclée d'une palissade en bois. On y trouve un saloon, une église, une scierie et un grand entrepôt qui sert d'étable pour moitié et d'entrepôt à bois pour le reste. La zone est défrichée sur plusieurs dizaines de mètres et des bovidés sont visibles autour du village.

Les frères Todlan ont atterri ici après avoir échappé de peu à la bestiole des tunnels. Ils ont pris en otage la fille du barman **Roger Goodman** ainsi que plusieurs villageois et le pasteur local. Ils sont retranchés dans l'église, terrifiés par ce qu'ils ont vu dans la mine. Ils veulent quitter la zone au plus vite mais désire des chevaux pour partir (et pour fuir en cas de rencontre malheureuse). Ce sont eux qui sont à l'origine de la demande d'armes et de chevaux pour Little Rock, par le biais de Goodman. Ils l'ont d'ailleurs molesté, suite aux propos tenus auprès des soldats de Fort Manson « des hors-la-loi rôdent aux alentours ».

Les frères Todlan, cachés dans l'arrière salle du saloon lors de l'arrivée des 3 soldats, ont entendu

toute la conversation. Ils sont certains que Goodman a tenté de révéler leur présence.

Lorsque les personnages arriveront dans le saloon, ils verront un Goodman stressé et couvert de bleus. Il répondra qu'il est tombé dans l'escalier mais un jet de premier soin réussi fait état de coups reçus sur le corps.

L'arrestation ou le meurtre des Todlan n'a pas d'importance et le scénario peut se conclure de différentes manières :

- Fort Manson envoie quelques armes et des chevaux à Little Rock permettant aux Todlan de s'enfuir si les personnages n'y viennent pas.
- Le baratin de Goodman fonctionne et les personnages retournent à Fort Manson.
- Les personnages découvrent les Todlan. Une prise d'assaut de l'église a lieu...

GALERIE DES PERSONNAGES

Les références sont celles du LdB Reloaded.

Indiens : profil brave indien page 320.

Prisonniers : profil hors-la-loi page 322.

Soldat du fort : profil soldat page 325.

Christopher White : profil officier page 326.

Bestiole des tunnels, ancienne : profil page 265.

Bestiole des tunnels, jeune : profil page 266.

Note : L'illustration est extraite du blog de Millyc97 (<http://club.doctissimo.fr/millyc97>).
Bravo à elle.

Paru sur le SDEN



Date de parution : juin 2012

Auteur : Tehe kai (tous droits réservés)

Relecture : rodi