

Workin' on the Railroad

Ce scénario est destiné à un groupe de personnages moyennement expérimentés et aucun archétype particulier n'est impératif à son bon déroulement.

L'action prend place dans les Rocheuses, dans une petite ville nommée Iron Pass. Il y a de nombreuses raisons pour y attirer les personnages, la plus motivante étant la fièvre de l'or. En effet, on a découvert de l'or à Iron Pass, beaucoup d'or. Les rumeurs vont bon train dans toute la région, et beaucoup de gens s'y précipitent...

En charmante compagnie.

Alors qu'ils sont dans la région, peut être décidés à tenter leur chance à Iron Pass, les PJ rencontrent dans un lieu de votre choix (hôtel, relais), une femme très attrayante. Miss Lana Conway est meneuse de revue, et avec ses trois danseuses, Anna, Lily et Cassandre, elle se rend à Iron Pass. Elle expliquera aux PJ que la ville est en plein essor, et qu'on lui a fait un pont d'or pour qu'elle accepte de s'y produire. Elle pourra informer les PJ de la ruée vers l'or, si ceux-ci en sont toujours ignorants. Elle proposera aux PJ d'accompagner sa petite troupe dans les montagnes. Elle ne se sent guère rassurée à l'idée de les traverser seule.

Lana possède un chariot, et en plus des danseuses, est accompagnée d'une jeune noir, Basile, un orphelin de Saint Louis qu'elle a recueilli et qui lui sert de « majordome ». Il passera son temps à harceler les PJ de ses questions, fasciné par leurs armes et leurs aventures. Les jeunes femmes sont quand à elles délicieuses. Pimentez ce voyage de tout ce qui vous semblera utile...

Lynchage.

Alors que les joueurs progressent difficilement dans la neige, à quelques miles de

la ville, ils entendent des éclats de voix de l'autre côté de la colline qu'ils sont en train de franchir.

De l'autre côté, quatre hommes masqués sont en train de préparer la pendaison d'un cinquième, installé sur un cheval. Sur le sol, deux cadavres, abattus par balles. Un peu plus loin, un chariot tiré par deux mules. Les assassins s'apprêtent à fouetter le cheval et à pendre le malheureux.

Les PJ ont l'avantage de la surprise et peut être, celui du nombre. Les 4 types ne sont pas fous et essaieront de fuir. Si cela est impossible, ils résisteront, mais pas jusqu'à la mort. Ils n'ont de toute façon pas grand chose à raconter : un type les a bien payé pour suivre et tuer leur victime. Ils ne le connaissent pas et n'ont pas cherché à en savoir plus.

Les Tueurs.

Attack : shootin' pistol 4D6, shootin' rifle 4D6)
; Brawling 3D8.
Defense : Dodge 2D10.
Hits : 30.

L'homme que les PJ ont sauvé s'appelle Lynn Chandler, il est ingénieur et travaille sur un projet de chemin de fer. Il était en repérage. Les deux hommes abattus étaient ses gardes du corps. Ils ont été pris totalement par surprise. Lynn, après avoir chaleureusement remercié les aventuriers, les pria de le raccompagner jusqu'en ville.

Chemin faisant, il expliquera aux PJ qu'il travaille pour la Rocky Railroad Company, une société toute jeune, fondée par un ingénieur de Washington, son ami Harvey Cartridge. En accord avec les quatre pontes d'Iron Pass, dont la soudaine prospérité accroît les besoins de désenclavement, Cartridge s'est lancé dans la création d'une ligne de chemin de fer qui traverserait les Rocheuses. Il est aidé en cela par des investisseurs de l'est. Pour

l'instant, un premier tronçon a été réalisé, vers le nord, ce qui permet une liaison plus facile avec la ville de Boise, Idaho..

Mais les problèmes ont commencé depuis que la Compagnie s'est lancé à travers le gros obstacle que constitue la barrière de rochers au sud d'Iron Pass, connu sous le nom de Chester's shield (le bouclier de Chester, du nom de l'explorateur qui a fondé Iron Pass). En effet, alors que les travaux de percement d'un tunnel avaient commencé, les attentats et les disparitions se sont multipliés, rendant impossible toute progression. Pour l'instant, les travaux sont arrêtés... La situation est délicate : les bailleurs de fond de Washington n'apprécient guère de payer des ouvriers à ne rien faire. La situation est d'autant plus inextricable que personne ne sait d'où viennent ces attaques : personne n'a intérêt à empêcher la construction de la ligne. Que ce soit les prospecteurs ou les commerçants, chacun y trouvera en effet son compte.

L'histoire.

Le responsable de ces attentats est Brian Mc Kenzie, l'un des magnats d'Iron Pass. Il refuse de voir Chester's shield dynamité. Pourtant, la montagne de ce côté ci ne contient aucun or, comme pourra le dire Lynn aux PJ. Mais il y a bien plus que cela sous les tonnes de roches de la montagne.

En prospectant pour trouver la précieux métal jaune, Mc Kenzie est tombé sur un dédale de tunnels, recouverts de peintures rupestres. Sans le savoir, il venait d'entrer dans le domaine d'une entité maléfique très puissante, appelée par la tribu indienne qui la vénérât « Montagne-qui-marche ». C'est une masse magmatique informe, aux pouvoirs psychiques puissants. Mc Kenzie est devenu son serviteur zélé. tout se passait bien : Mc Kenzie faisait des sacrifices réguliers à son maître, et personne ne s'apercevait de la disparition de quelques mineurs dans cette ville qui grossissait à vue d'oeil chaque jour.

Mais le projet de chemin de fer a tout remis en cause. De peur de se dévoiler, Mc Kenzie n'a pas pu refuser le projet devant ses collègues d'Iron Pass. Eleveur, il serait le premier à bénéficier d'une voie de chemin de

fer, et son refus aurait entraîné des soupçons. Il a donc engagé un mercenaire, Ray Nelson, pour organiser des attentats et des assassinats, afin de bloquer les travaux. Il sait que s'il fait prendre trop de retard à Cartidge, ses associés de Washington le lâcheront et le projet ne sera plus qu'un souvenir... Nelson, qui loge en ville, a donc engagé tout ce que la région compte de desperados : une vingtaine de types prêts à tout. Entre chaque attaque, ils se terrent dans la forêt, dans un campement improvisé.

Iron Pass

Accompagnés de Lynn Chandler, les PJ entrent dans Iron Pass, une petite ville qui a l'air d'avoir soudain enflé démesurément. Si la rue principale et les maisons de bois sont assez modestes, c'est une véritable marée de tentes de toile et de baraques qui a germé autour de la ville originelle, d'une manière totalement anarchique.

Rendez la traversée de la ville très folklorique : il y a ici un monde fou, principalement des prospecteurs, parfois accompagnés de leurs familles (certains ont tout quitté pour tenter leur chance), mais également toute la faune imaginable d'une ville de l'ouest en, plein boom. Apparemment les rixes sont monnaie courante, et certaines affaires se règlent aux six-coups. Miss Conway commence à regretter d'avoir accepté cet engagement.

Chandler insistera pour que les PJ voient son patron, Harvey Cartridge. Pour l'heure, celui ci se trouve à la mairie, où il est en réunion avec les 4 hommes les plus importants de la ville. Laissez les PJ s'organiser comme ils le désirent : peut être voudront ils d'abord se détendre, se laver, s'assurer que Miss Conway arrive à bon port, au saloon Gold Fever. S'ils ont fait des prisonniers lors de la scène précédente, ils apprendront que la Marshall a été tué dans la nuit, mais ils pourront toutefois les confier à son adjoint, le vieux Ed (voir plus loin). Dès que les joueurs seront prêts, ils pourront se rendre à la mairie.

Un job en or.

La mairie est une confortable bâtisse à trois étages. Les PJ seront reçus au salon, par cinq hommes :

- Harvey Cartridge : ce jeune et sémillant ingénieur de Washington est le fondateur de la toute jeune Rocky Railroad Company. C'est un idéaliste, très sympathique, mais parfois un peu trop optimiste.
- Brian Mc Kenzie est un gros propriétaire terrien, qui possède aussi plusieurs mines. C'est un homme vigoureux, d'une cinquantaine d'années, affable et souriant. Sous ces abords sympathiques se cache toutefois un cultiste zélé et sans pitié (voir l'histoire).
- Howard Calden est le maire d'Iron Pass. C'est un homme riche, qui veut le devenir plus encore. Il croit au projet de Cartridge et fera tout pour l'aider. Sa bedaine et ses favoris grisonnants sont pour lui la marque de sa réussite sociale : il les exhibe fièrement.
- John Burden est un fossile vivant : 70 ans, une maigreur à faire pâlir un yogi, et une fâcheuse tendance à perdre le fil des discussion. Tout cela ne l'empêche de posséder la moitié de la ville.
- Derek Willford est un homme sec et peu sympathique. Son unique but dans la vie est d'amasser une fortune. Il possède de nombreuses terres autour d'Iron Pass, ainsi que l'hôtel et les deux general stores de la ville. Il est détestable au possible, le faux coupable parfait !

L'entrevue sera chaleureuse. On propose aux PJ boissons et cigares. Cartridge les remercie pour avoir sauvé son ami et associé Lynn Chandler. Puis la discussion s'éternise sur des sujets anodins. Laissez les PJ poser toutes les questions qui leur passent par la tête. Les PJ se rendront clairement compte qu'on attend quelque chose d'eux, mais qu'on ose pas leur dire. C'est finalement le maire qui se lancera :

« Voyez vous, Messieurs, nous avons de gros problèmes ici. Iron Pass a accueilli en son sein énormément de monde en très peu de temps. Et l'or chauffe les esprits. Les rues ne sont plus sûres, on ne compte plus rackets, vols, règlements de compte... Et maintenant,

avec ces attentats qui s'en prennent au chantier du train, c'est encore pire. Notre Marshall a été tué, et personne ne veut prendre sa suite. Vous avez l'air sûrs de vous, efficaces... et ma foi vous êtes les seuls dans les environs. Que diriez vous de devenir suppléants et de ramener un peu d'ordre ici ? ».

Les cinq associés sont prêts à offrir une solde importante (5\$ par jour et par personne), ainsi que le gîte et le couvert dans l'hôtel de la ville. Poussez les joueurs à accepter. Si toutefois porter une étoile ne les intéresse absolument pas, vous aurez à adapter certains des événements qui suivent. Mais la solde et le plaisir de jouer au sherriff devraient décider la majorité des joueurs...

S'ils acceptent, ils recevront une avance de 10 \$, et devront se rendre à la prison, où loge le vieux Ed, adjoint de feu le Marshall d'Iron Pass. C'est un vieux alcoolique ronchon qui demandera aux PJ de jurer et de cracher par terre, après quoi il leur tendra une boîte remplie d'étoiles ternies par la rouille. Les voilà officiellement garants de l'ordre ! Et ils vont avoir du travail.

La ville :

Iron Pass ne possède que 4 rues. Toutes les habitations les plus anciennes, et tous les services (magasins, hôtel, saloon, maréchal-ferrand) y sont concentrés. A côté de cela, de façon anarchique, a prospéré une véritable deuxième ville, créant un véritable dédale. On y trouve, en vrac, plusieurs débits de boissons (de grosses tentes avec quelques tables sales), les tentes des chercheurs d'or, des parcs à bestiaux, des abreuvoirs, une maison de passe en planches, trois bazars... C'est ici que les PJ vont avoir à remettre de l'ordre.

Pour le barème des peines applicables, voyez le supplément The Quick & The Dead, page 46. C'est normalement le maire, Borden, qui fait office de juge de paix. Toutefois, si vos joueurs sont plutôt du genre Justice expéditive, ils n'auront pas trop de problèmes : leurs employeurs se fichent qu'ils emploient excessivement la violence, tant que l'ordre règne. Par contre, ils s'attireront l'antipathie de Harvey Cartridge. Voici quelques idées que

vous pouvez développer si vous le désirez, tant en ville que dans le dédale des prospecteurs :

- Un groupe de mineurs ivres déboulent en ville, en tirant en l'air avec leurs armes. Ils n'ont aucune intention agressive, mais désirent seulement fêter la découverte d'un gros filon dans leur concession. Il conviendra d'ailleurs de surveiller ces joyeux drilles : tout ce que la ville compte comme arnaqueurs et voleurs va tourner comme des mouches autour d'eux.
- La bande de Willy Mc Cray, qui officie dans le camp de tentes, risque de donner du fil à retordre aux PJ. Sous prétexte de protection, ils rackettent en effet de nombreux prospecteurs. Ceux qui refusent voient bizarrement leur tente finir en flammes... Mc Cray et ses 5 hommes, des brutes, risquent fort de refuser de se soumettre gentiment.
- Tentative de lynchage dans le campement : un arnaqueur du nom de Ronny Spears a vendu la même concession (improductive d'ailleurs) à 5 mineurs différents. Ils l'ont malheureusement rattrapé avant qu'il ne mette les bouts. Les PJ devront empêcher la pendaison, et enfermer Ronny en prison pour éviter que les prospecteurs ne remettent la main dessus.
- De nombreuses bagarres éclatent entre mineurs éméchés. Certaines se règlent à coups de couteau...

Ray Nelson.

Nelson passe la majeure partie de ses journées dans le saloon d'Iron Pass. Pour tous, il est un joueur professionnel doué qui profite des prospecteurs trop confiants. Personne n'a pu prouver qu'il trichait. En fait il est très doué... et c'est un huckster.

Lorsqu'il a besoin de transmettre des ordres à ses hommes, il sort discrètement la nuit de la ville pour se rendre dans le camp. Là, le visage caché par un foulard, il paie et commande les prochaines actions contre la compagnie de chemin de fer.

Arrangez vous pour que les personnages rencontrent Nelson. Il joue le rôle d'un type affable et agréable, prêt à aider tout le monde. Il force peut être un peu trop la

mesure... Si les personnages le surveillent de près Nelson, ils prennent une sérieuse option sur la victoire contre Mc Kenzie. Toutefois, grâce à ses talents, il est très difficile de piéger Nelson.

Trois types sont toujours à proximité de lui pour le défendre. Ce sont les seuls qui ne sont pas au camp dans la forêt.

Le chantier de la Rocky Railroad Company.

Il est situé au sud de la ville. C'est un assemblage de tentes et de cabanes en dur. Une trentaine d'ouvriers tue le temps ici, depuis que les travaux ont cessé. Ceux qui restent ici sont les derniers à n'avoir pas disparu, et à n'avoir pas décidé de partir. Ils sont maintenant armés jusqu'aux dents et prêts à se défendre contre toute attaque.

C'est la nuit que le campement devient réellement dangereux. En effet, des larves de l'entité de la montagne, appelées par Mc Kenzie, hantent les abords du chantier. Ces créatures à demi aveugles, à la peau translucide, se repèrent par un système de sonar et se jettent sur toute personne isolée pour le dévorer. C'est ainsi que plusieurs ouvriers ont disparu. C'est plus difficile maintenant que les travailleurs sortent moins, mais la faim tenaille les créatures et elles pourraient bien s'enhardir suffisamment pour attaquer plusieurs personnes.

Parmi les ouvriers se trouve un homme de Nelson, One Eye Butch. Ce borgne fait tout pour exciter la colère des ouvriers : il leur répète sans cesse que leur patron ne fait rien pour les protéger, qu'il faut quitter le campement et tout laisser tomber, etc...

Les Larves.

Strength : 2D8

Attack : Mordre 4D10 (Str + 1D6), Griffes 4D10 (Str + 2D6).

Défense : Dodge 3D8.

Hits : 40.

Evénements :

Plusieurs événements vont pousser les PJ à chercher la raison de l'acharnement contre la Compagnie de Cartridge. distillez petit à petit au milieu des actions quotidiennes des joueurs. Les adversaires du projet semblent faire monter la pression en multipliant les problèmes.

- Quatre ouvriers sont abattus lors d'une attaque surprise par la bande de Nelson. One eye Butch en profite pour relancer sa diatribe. Grâce à ses efforts plusieurs autres ouvriers décident d'abandonner le campement...
- Miss Conway reçoit la visite de cinq outlaws qui la menace de mort si « les suppléants continuent de fourrer leur nez dans ce qui les r'gardent pas ».
- Si les personnages continuent leurs recherches, ou sont proches de découvrir quelque chose, Nelson organise un guet apens. En pleine nuit, un gamin vient avertir les PJ « qu'y a du grabuge au saloon ». En fait 7 hommes attendent les PJ. Tirez en secret un jet de Scrutinize, difficulté 9. Celui ou ceux qui réussiront le jet remarqueront quelque chose d'insolite : par exemple la lueur d'une cigarette dans le noir. Dès que les PJ sont à portée, les assassins ouvrent le feu.
- One Eye Butch, l'homme de Nelson présent sur le chantier, y déclenche un gigantesque incendie. Il faudra plusieurs heures pour le combattre et l'éteindre (si les persos le désirent, ils peuvent participer à cette lutte contre le feu). Plusieurs ouvriers accuseront Butch, qui après avoir allumé le feu, a disparu à cheval. Si les PJ sont rapidement sur les lieux, une poursuite peut s'engager. La traque (jets de trackin') conduira les persos dans la forêt, en direction du campement des desperados (c'est un des moyens d'y arriver). Si Butch est capturé avant, il craquera facilement et donnera l'emplacement du campement. Par contre, il ne sait pas qui est le chef qui donne les ordres...
- Une nuit, Nelson décide de faire sauter les bureaux de la Rocky Railroad. Un grand boom résonne en ville. Cette fois, Cartridge est anéanti : Tous ses papiers et ses plans ont disparu. En inspectant les décombres, les PJ peuvent se rendre compte (Scrutinize, 7) que le coffre fort a été forcé avant d'être réduit en purée.

Cartridge comprend que le responsable a emporté les papiers. il informe alors les PJ qu'à l'intérieur se trouvaient les bons de commande de deux pistons pneumatiques à vapeur, la dernière chance de Cartridge de mener à bien le chantier. Mais il y a pire : les pistons doivent arriver le lendemain matin, par train spécial...

Le Train.

Tout porte à croire que Nelson va tenter d'empêcher le train d'arriver à bon port : la perte des deux pistons pneumatiques équivaut à la mort de la Rocky Railroad. C'est le moment de lancer une poursuite échevelée dans la montagne, pour intercepter le train avant que Nelson ne le fasse dérailler.

Nelson va d'abord couper le télégraphe, puis accompagné de ses trois hommes, chevaucher à bride abattue en suivant la ligne de chemin de fer. N'ayant pas eu le temps de se procurer des explosifs, il a adopté un autre plan. A peu près deux heures avant que le train n'arrive à Iron Pass, il entame une longue descente très abrupte qui se finit sur un grand pont de bois. Nelson et ses hommes vont dépasser cette descente, sauter à bord du train, s'introduire dans la locomotive et saboter le frein. Si tout se passe bien, le train ne pourra pas ralentir dans la descente et déraillera une fois sur le pont pour aller s'écraser dans le gouffre que le pont surplombe.

Les PJ qui ont entamé la poursuite vont devoir eux aussi sauter sur le train (Nimbleness, difficulté 7 ou 9) et atteindre la locomotive pour stopper Nelson avant que le train n'entame la descente mortelle. Le train comporte sept wagons : trois de passagers et quatre fourgons (contenant notamment les pistons), plus le tender et la locomotive. Si les PJ se sont pressés, faites les monter dans le train pas très longtemps après Nelson, alors que le train gravit encore la montagne, avant de descendre de l'autre côté.

Faites de cette scène un grand moment : c'est un des clous du scénario. Répartissez les trois hommes de Nelson à votre guise dans les wagons ou sur les toits. C'est le moment de vérité pour Nelson : si les PJ l'empêchent de saboter le frein dans la loco, il sautera du train

pour tenter de fuir. Les personnages tenteront sans doute de le rattraper. S'il arrive à fuir, il abandonnera la partie. Tout cela devient trop chaud pour lui : il laisse Mc Kenzie se débrouiller. Capturé vivant, il essaiera d'acheter sa liberté en dénonçant son employeur...

Coincer Mc Kenzie.

Il y a plusieurs moyens pour coincer le véritable responsable de la vague d'attentats contre la Rocky Railroad.

La plus directe est bien sûr de faire parler Nelson. S'il est abattu avant de parler, une fouille de ses affaires permettra de trouver une liasse de billets (l'un des versements), sur laquelle une marque en cire a été coulée. Un jet réussi en Cognition (difficulté 9) permettra à un personnage de se souvenir avoir déjà vu cette marque : c'est celle que Mc Kenzie fait poser au fer rouge sur ses bêtes... La même marque pourra éventuellement être trouvée dans les affaires de Nelson restée à l'hôtel, si celui-ci est mort ou s'est enfui.

Une enquête sur le cadastre, à la mairie (de manière illégale : le maire refusera) permettra de voir qu'une large concession a été achetée par un certain John Smith il y a 20 ans à l'emplacement des travaux de la Rocky Railroad. La mairie a concédé cet emplacement à la compagnie car l'acheteur ne s'est jamais manifesté depuis 20 ans, et que la concession a été déclarée improductive. En fait, Mc Kenzie se cache derrière John Smith. Il croyait trouver de l'or mais est tombé sur tout autre chose (voir l'histoire). Une enquête dans la ville de tentes auprès des plus anciens prospecteurs, permettra de savoir que Smith a bien existé, mais qu'il est mort après avoir revendu sa concession. Un vieux type à moitié sénile pourra révéler aux persos que Smith l'avait acheté en sous main pour Mc Kenzie...

The End.

Dés que Mc Kenzie se sentira en danger (par exemple s'il apprend que Nelson n'a pas pu faire dérailler le train), il craquera et précipitera les choses. A vous de choisir entre deux options.

Mc Kenzie décide de prendre le contrôle de la ville. Il s'enferme dans sa demeure avec des otages (le maire par exemple, et Miss Conway pour pimenter la chose). Il envoie ses hommes sur les toits avec ordre d'abattre tout ce qui porte une étoile. Tout les habitants se camouflent et les PJ n'obtiendront aucune aide, à part celle de Cartridge et du vieux Ed... Final classique à beaucoup de westerns : les PJ vont devoir nettoyer la ville.

Une alternative est de terminer dans les antiques tunnels de la mine de Mc Kenzie. C'est là qu'il fuit, emmenant plusieurs otages, comme précédemment. Il en fait protéger l'entrée par ses hommes (ou les laissent en ville pour tuer les joueurs : à vous de voir selon les agissements de vos PJ). Au fond de la mine, dans un large gouffre souterrain, se trouve « Montagne-qui-marche », une informe masse aveugle, gluante et pulsante, qui étend des tentacules dégoulinantes de bave autour d'elle (terror 10). En attirant ses ennemis ici, Mc Kenzie espère que la créature qu'il vénère l'en débarrassera définitivement. Il faudra pour les PJ batailler dans les couloirs de la mine pour défaire Mc Kenzie et libérer les otages. Après quoi, il sera de bon ton de fuir. La meilleure solution : faire sauter le puits de la mine avec des explosifs.

Boot Hill.

Ray Nelson.

Grand et dégingandé, Nelson est au premier abord, un type sympathique. Il a l'art de lancer les conversations, mais il écoute toutefois bien plus qu'il ne parle. Il a toujours une oreille qui traîne, et semble avoir des bons conseils pour tout le monde. Il gagne sa vie en organisant des parties de poker « honnêtes », où il plume tous les pigeons qui se présentent à lui.

C'est en fait un type retors et malveillant, qui utilise ses talents de sorcier pour gagner sa vie, de préférence malhonnêtement. Il compte sur sa discrétion pour réussir ses missions et n'aime pas l'affrontement direct...

Corporeal : Deftness 2D10 (fannin' 3D10, shootin' pistol 3D10, shootin' rifle 2D10) ; Nimbleness 2D8 (dodge 3D8, fightin' 4D8, horse ridin' 3D8, sneak 5D8) ; Strength 3D10, Quickness 2D8 (quickdraw 3D8) ; Vigor 4D10.

Mental : Cognition 3D8; Knowledge 2D6 (demolition 4D6) ; Mien 2D8 (leadership 5D8) ; Smarts 3D10 (bluff 5D10, gamblin' 5D10), Spirit 1D12 (guts 4D12).

Edges : Arcane Background.

Hexes : Corporeal twist 4, Miss Me 5, Phantom Fingers 5, Shadow Walk 4, Soul Blast 5.

Gear : Nelson possède deux colts Peacemaker, qu'il conserve dans ses bagages en temps normal. Il a également, dans ses fontes, une Winchester 73'. Il porte un permanence sur lui deux derringers, un dans chaque manche et ne sort jamais sans plusieurs jeux de cartes... il possède un très beau cheval pie.

Brian Mc Kenzie.

La cinquantaine, Mc Kenzie est un homme dans la force de l'âge. Vigoureux, les cheveux blanchis, il a un visage fin mais marqué par les années et le climat rude de l'Idaho. Il règne sans partage sur un petit empire de bétail et de concessions minières. C'est un homme fier et dur, qui a la meilleure réputation possible dans Iron Pass.

C'est aussi un adorateur zélé de la créature que les indiens appellent « Montagne-qui-Marche ». Il est prêt à tout sacrifier pour cela. Voilà plusieurs années qu'il donne en pâture des innocents à cette monstruosité. Son corps porte les marques des tortures qu'il s'inflige lui-même pour honorer son Dieu. En un mot, il est complètement secoué.

Corporeal : Deftness 2D8 (fannin' 3D8, shootin' pistol 3D8, shootin' rifle 4D8) ; Nimbleness 2D8 (dodge 3D8, fightin' 3D8, horse ridin' 3D8) ; Strength 4D6, Quickness 2D8; Vigor 1D10.

Mental : Cognition 3D8; Knowledge 2D10 (trade 4D10) ; Mien 1D12 (leadership 4D12,

overawe 4D12, persuasion 4D12) ; Smarts 2D6 (bluff 4D6), Spirit 2D10 (guts 4D10).

Gear : Mc Kenzie a accès à tout le matériel qu'il désire, il possède presque une petite armée d'hommes (une quinzaine) protégeant sa demeure (sans compter les desperados engagés par Nelson, mais Mc Kenzie n'a aucune relation avec eux. Il tire généralement à la winchester, ou au fusil Spencer. Il possède une écurie complète.

Hommes de main de Nelson.

Assemblage hétéroclite, ils ne sont pas trop dangereux.

Attack : shootin' pistol 2D8 ; shootin' rifle 2D8, figthin' brawling 2D10.

Defense : dodge 4D6.

Hits : 30.

Les hommes de Mc Kenzie, eux, sont plus dangereux (shootin' 3D10).