

SANS CONCESSION !



UN SCENARIO DE KRAPO

Remarque : Ce scénario nécessite la possession du supplément le Grand Labyrinthe. De plus, avoir sous la main la Croix et le Colt peut être un plus. Si ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à poser des questions sur le forum.

Ce scénario est le premier acte d'une petite campagne écrite par Krapo et qui sera en ligne prochainement.

Bonne lecture !

Synopsis

Le Gang est récemment entré en possession du titre de propriété d'une mine de roche fantôme près de Lynchburg et souhaitera naturellement faire valoir ses droits. Il découvrira assez rapidement que celle-ci est occupée par des personnes tout à fait respectables : des moines catholiques. C'est du moins ce qu'ils prétendent être. Tout le monde dans la région de Lynchburg pense qu'elle est occupée légalement. Certes, le Gang a un certificat attestant qu'ils en sont les réels propriétaires, mais tout le monde trouverait injuste qu'ils fassent valoir leurs droits. Même si les occupants ont la réputation d'être honnêtes, ils ne veulent pas céder la concession.

Sur place, ils découvriront que les occupants font face à une menace surnaturelle. C'est la raison pour laquelle ils refusent de céder la concession. Ils ont déjà subi de nombreuses pertes, mais celles-ci leur ont permis d'en apprendre plus sur les abominations qui parcourent la concession, la roche fantôme ne les intéressant aucunement. Le gang pourra alors choisir de s'allier avec leurs spoliateurs ou de combattre aussi bien les abominations que les voleurs de concessions. Ces derniers ont sous leur main les éléments permettant de savoir comment vaincre ces abominations, une confrontation directe ne laissant que peu de chances de survie au Gang.

L'histoire jusqu'à présent / The story so far

Bartholomé Simpson, un prospecteur peu prospère a un jour rencontré le père Mazzini. Ce prêcheur catholique italien était de passage à Lynchburg il y a 2 mois pour propager la bonne parole. Bartholomé, de confession catholique lui a alors demandé de le confesser. Ils ont eu une longue discussion en privé. La seule chose qui en a filtré auprès de la population de Lynchburg est que le prospecteur avait autorisé le prêtre à bâtir une église catholique sur sa mesa, et qu'il confierait sa concession au Vatican en héritage. Suite à cela, le prêtre est parti. Mais il y a six semaines, Bartholomé est décédé suite à un éboulement dans sa mine. Il n'a pas eu le temps de modifier son testament, et souhaitant déjà arrêter la prospection depuis quelques temps, il avait déjà envoyé le titre de propriété à son fils : Joshuah Simpson.

Cependant, cette histoire est plus compliquée qu'il n'y paraît. En effet, le père Mazzini est un membre de l'ordre de Saint Georges¹. Lors de la discussion qu'il a eu avec Bartholomé, ce dernier lui a révélé qu'ils se déroulaient des événements étranges sur sa concession. Deux de ces hommes semblaient être décédés suite à un éboulement dans sa mine. Mais le premier accident a eu lieu dans une galerie récemment étançonnée, un boisage mal conçu a cependant pu être à l'origine du drame. Les soupçons de Bartholomé se sont éveillés lors du décès de son second employé. Il travaillait alors dans une galerie voisine, lorsqu'il a entendu les hurlements de Franck et le son d'une chute de pierres. Immédiatement, il s'est rendu sur les lieux du drame et a retrouvé le corps de son ouvrier. Il a alors remarqué que seuls quelques gros blocs rocheux se trouvaient

¹ Voir le supplément *La Croix et le Colt*

à proximité du cadavre et les états étaient restés en état : seules quelques pierres se seraient détachées. Mais il a également entendu sur place les bruits de pas lourds d'un individu en pleine course. Se dirigeant vers ces derniers, il a alors rapidement débouché dans une impasse. Personne n'aurait pu s'enfuir. Bartholomé et ses hommes se sont en fait trouvés confrontés à plusieurs esprits des roches². Ces derniers étant entièrement constitués de pierre, ils peuvent littéralement se fondre dans le paysage.

Bartholomé s'est alors mis à craindre les agissements du malin et c'est tout naturellement qu'il a tout raconté au prêtre. Le prêcheur lui alors dit qu'il pouvait lui venir en aide. Il comptait s'installer avec un certain nombre de ses "confrères" pour découvrir l'origine de ces troubles et le moyen de s'en débarrasser. En fait de confrères, il est parti chercher secours auprès de l'agence Pinkerton, qui lui a délégué un agent. Pour compléter le groupe, des militaires ont également été réquisitionnés pour cette affaire par Fort Lincoln. Ils sont sur place depuis une dizaine de jours au moment où commence cette aventure et se font passer pour des moines venus bâtir une église. Gageons que l'arrivée des héros viendra encore corser cette histoire.

La mise en place / The setup

Pour jouer cette aventure, le gang doit être détenteur depuis peu d'un droit à concession près de Lynchburg. L'idéal est d'introduire cet élément dans un scénario antérieur. Selon le profil du gang, les joueurs peuvent l'avoir acquis honnêtement ou non.

Joshuah Simpson peut lui avoir cédé sa concession contre monnaie sonnante et trébuchante ou en change d'un grand service. Un joueur peut également l'avoir gagnée au poker. Un gang peu scrupuleux peut tout simplement l'avoir volé à Joshuah ou avoir récupéré le document sur son cadavre. Dans le cas du gang qui a joué en premier ce scénario, les joueurs ont retrouvé les corps sans vie de Joshuah sur la piste de Santa Fe. C'est même la raison pour laquelle ils se sont rendus dans le Dédale.

Si le gang n'est pas propriétaire légitime de la concession, il convient bien sûr qu'un des joueurs se fasse passer pour Joshuah. Ceci ne devrait pas poser de problème, puisque personne dans le coin n'a vu Joshuah depuis de nombreuses années.

C'est donc doté du titre de propriété que les héros arriveront à Lynchburg. Libre au Marshal de faire joueur le voyage ou non. Mais ne doutons pas que le gang fera halte à Lynchburg afin de se ravitailler, de prendre les dernières nouvelles de la région et de se renseigner sur la concession.

² Voir le supplément *le Grand Labyrinthe* page 188

Lynchburg

Lynchburg se trouve dans le nord du Dédale, à proximité de Shan Fan. Le chaos le plus total règne en permanence dans cette ville de mesa où se réunissent les mineurs enrichis ayant envie de faire la fête. Le Niveau de Terreur de Lynchburg est actuellement égal à 2.

La description de la ville se trouve aux pages 200 et 201 du Grand Labyrinthe. Il est conseillé d'avoir en mémoire les parties intitulées "Bienvenue à Lynchburg" et "Lieux touristiques" pour jouer cette aventure. Le Marshal doit en particulier avoir à l'esprit que la direction du bureau local de l'AML a été confiée à Rico Palma, propriétaire de l'Ours de Rasslin. Un passage des héros en ce lieu est donc plus que recommandé pour qu'ils fassent valoir leurs droits sur la concession.

Et la concession dans tout ça ?

En se renseignant sur leur concession au sein de ces établissements ou ailleurs à Lynchburg, le gang pourra apprendre plusieurs choses. Les informations suivantes peuvent être obtenues automatiquement auprès des barmans et propriétaires des saloons. Dans le cas où le gang s'adresserait auprès d'un quidam quelconque, il leur faudra réussir un jet de *connaissance de la rue Fastoche* (3) pour la première, *Faisable* (5) pour la deuxième et *Rude* (7) pour la dernière.

La concession appartenait à un certain Bartholomé Simpson. Lui et ses deux employés sont morts suite à des accidents depuis le début de l'année. Bartholomé est mort en dernier il y a six semaines. On a retrouvé son corps dans sa mine, comme les autres.

La concession a été reprise il y a 10 jours par une dizaine de moines de confession catholique. Leur abbé est le père Mazzini. L'ancien propriétaire, Bartholomé, leur a légué sa concession voilà 2 mois. Il l'a annoncé publiquement à l'Ours de Rasslin, qui fait également office de bureau d'enregistrement de l'AML. Tout le monde pense donc que cette occupation est tout à fait légale.

De temps à autres, on voit le père Mazzini et le frère Graig, lorsqu'ils viennent faire leurs courses en ville. Les autres frères ne quittent jamais la mesa.

Le Gang peut également souhaiter s'informer sur la façon dont est perçue l'arrivée des catholiques dans le secteur. Selon l'établissement fréquenté, cela peut varier.

- Chez Mariposa Lil :

Mariposa Lil et ses supporters voient d'un mauvais œil l'arrivée des moines : leurs valeurs vont à l'encontre des pratiques de son

établissement. De plus, Mazzini est un étranger. Pour elle, il n'a donc pas sa place dans le pays. Mariposa ne voit aucun inconvénient à ce que de bons américains foutent ces curetons dehors. Mais, même ici, la plupart des citoyens (et donc de ses clients) désapprouveraient que l'on use de pratiques agressives envers des hommes d'église. Elle ne fournira donc aucun soutien au gang s'ils se montrent trop vindicatifs.

- **A l'Ours de Rasslin :**

Précisons d'abord que Rico Palma est lui-même catholique. Par conséquent, il apprécie la présence des moines. Par ailleurs, même ses clients les moins pieux considèrent favorablement tout ce qui peut énerver Mariposa Lil. Et cette fois-ci, elle ne pourra pas s'en débarrasser par un lynchage en bonne et due forme.

Rico peut constater la validité du titre de propriété du gang. Cependant, il ne voudra, ni ne pourra les aider à récupérer leur bien.

C'est en effet dans son bar que Bartholomé Simpson a affirmé publiquement son intention de léguer sa concession à l'Eglise. Cette déclaration étant postérieure au testament, il n'est pas sûr que les héros soient légalement propriétaires. N'étant pas juriste, Rico ne peut le savoir. En tous cas, ils ne le seraient pas légitimement.

Par ailleurs, les renvoyer manu militari risque de lui attirer les foudres de Paul Deauville, un des membres du conseil d'administration de l'AML des plus influents et catholique de surcroît.

Rico leur recommandera donc d'aller s'arranger directement avec les moines pour éviter les ennuis. Si le gang insiste, il acceptera cependant de se renseigner auprès du service juridique de l'AML pour connaître les issues possibles de cette affaire. Autant dire que le gang peut attendre longtemps et que le résultat est loin d'être assuré.

La concession Simpson

Le terrain de feu Bartholomé Simpson est en fait une mesa rocailleuse d'une surface de quelques hectares et de 60 mètres de haut. Le terrain est très accidenté, à tel point que pour édifier sa maison, Bartholomé a dû faire sauter quelques rochers à la dynamite (après avoir vérifié qu'il n'y avait pas de roche fantôme dessous bien sûr).

- **Le quai**, au sud, permettant aux bateaux d'accoster au niveau de la mer. Un petit abri cadénassé contient un peu de matériel de bricolage permettant d'entretenir un bateau. De là, un escalier à plusieurs paliers assez vétuste permet d'accéder au sommet de la mesa. A ce niveau, on tombe en premier lieu sur la cabane où vivait Bartholomé et où se sont réfugiés les moines catholiques.

- **La cabane** comprend une salle principale servant de cuisine, salle de séjour et salle à

manger, et deux chambres : celle de feus Bartholomé et son épouse et celle qui a abrité Joshua puis les mineurs défunts. Dans cette dernière, on trouve également du matériel de bricolage, du matériel de couture et de vieux jouets d'enfants dans un coffre. Dans un coffre de la chambre de Bartholomé, on peut trouver un document manuscrit rédigé de sa propre main relatant les « accidents » dont on été victimes Philip et Franck tels qu'il les a raconté au père Mazzini. A l'extérieur, il y a un abri pour entreposer du bois pour l'hiver et des tonneaux permettant de récupérer l'eau de pluie.

- **Un terrain plat** se situe juste au Nord de la cabane. Bartholomé espérait l'employer pour agrandir son habitation, mais ses finances ne l'ont pas permis par la suite. C'est ici qu'il souhaitait que soient édifiés l'église et le cimetière catholique. C'est déjà partiellement chose faite, puisqu'il y a été enterré lui-même, ainsi que ses employés et deux des moines récemment arrivés. Leur mort est inconnue des habitants de Lynchburg : le père Mazzini et Graig ont tenu à ne pas ébruiter l'affaire.

- **La mine** proprement dite se situe à l'extrémité Est de la mesa. Une exploration révélera de nombreuses galeries soutenues par des boisages précaires et parfois anciens. Aucun système de ventilation n'existe. L'odeur et les traces confirment qu'il s'agit d'une mine de roche fantôme. En examinant les galeries les plus récentes, on peut cependant s'apercevoir qu'aucun filon n'est en cours d'exploitation. Trouver de la roche fantôme nécessitera donc un travail de recherche, à supposer qu'il y en ait encore.

- **Une zone rocailleuse** et torturée se trouve au nord de la mine et du cimetière. Certains sommets y montent jusqu'à plus de 10 mètres de haut. L'exploration y est difficile et Bartholomé n'a pas encore pris le temps de prospecter à cet endroit. Les esprits des roches se cachent ici, quand ils ne sont pas dans la mine.

Première approche

Pour aborder une première fois la concession, on peut raisonnablement supposer que le Gang optera pour l'une des approches suivantes :

Approche n°1 : « A l'assaut ! »

Les joueurs tiennent à défendre leur propriété. OK. Mais le problème, c'est qu'attaquer une mesa c'est assez difficile.

Le meilleur moyen d'atteindre le sommet est de se procurer un autocoptère. Mais là, elle va commencer à leur revenir cher leur mine.

Deuxième solution, prendre le quai et passer par l'escalier. Signalons d'abord que, comme les issues de secours des bâtiments américains, l'escalier se termine par une échelle

qui peut être relevée à l'horizontale, et ceci à 4 mètres du sol. Pour la baisser, il faut qu'un membre du gang fasse la courte échelle à un autre héros : jet de *Force Fastoche (3)* pour l'un, d'*Agilité Rude (7)*, pour l'autre. Ils peuvent faire autant de tentatives qu'ils le souhaitent, sauf si l'un d'entre eux se plante. De plus, ils risquent d'être surpris, car les « moines » ne se laisseront pas faire : ils se placeront à l'aplomb et tireront au fusil sur quiconque essaye de monter. Ils auront alors un avantage certain. Dans le cas où les héros réussiraient à progresser, la moitié des effectifs resterait à les canarder et l'autre moitié monterait rapidement une barricade de fortune à la sortie de l'escalier (*Protection : 1*). Ce serait certainement la mort pour les héros, ou du moins une partie d'entre eux s'ils ne fuient pas à temps.

Enième solution : grimper sur d'autres versants. Il faut d'abord réussir un jet de *détection Faisable (5)* pour trouver un accès pas trop difficile. Puis, il faut faire 6 tests de *grimper* correspondants à des paliers de 10 mètres. La difficulté est Rude en cas de réussite et diminue de deux points par degré (minimum 3). En cas d'échec, le SD est Difficile, et Incroyable, si l'observateur s'est planté.

Une fois en haut, sache que trois patrouilles de deux hommes armés circulent sur la mesa le jour (contre deux la nuit) et qu'ils tirent à vue.

Approche n°2 : « Allons-y discrètement. »

Une arrivée discrète est improbable en passant par le quai : un homme est placé en permanence au sommet de l'escalier. Par contre, en grimpant à un autre versant, le gang n'a qu'une chance sur trois de croiser une patrouille à son arrivée.

En observant les occupants sans se faire repérer, le gang pourra constater les choses suivantes :

Les occupants n'exploitent pas la roche fantôme. Au pire, ils pourront constater qu'un groupe de deux s'y rend de temps à autres, mais qu'il ne ramène jamais de roche fantôme de cet endroit. Il y a une sorte de cimetière avec six tombes. Se sont les tombes de la femme de Bartholomé, Martha, des ses employés (Philip et Franck), de Bartholomé lui-même, et de deux des militaires récemment installés. Exhumer les cadavres permet de constater les choses suivantes, grâce à un jet de *médecine Difficile (9)*. Le corps de Martha, passablement décomposé indique qu'elle est décédée il y plus de cinq ans et que la cause ne semble pas être violente. Les autres corps comportent de nombreuses fractures et même des hématomes sur les plus récents, comme si quelque chose de lourd et solide s'était abattu à ses endroits. L'hypothèse d'une mort suite à un éboulement ou à une dégringolade est donc hautement crédible dans chacun de ces cas. Et ceci même si le gang apprend que les soldats ne sont pas morts dans la mine, mais

près de la zone rocailleuse située au nord de la mesa.

Les occupants se comportent bizarrement pour des prêtres. Premièrement, ils sont lourdement armés. Ensuite, les soldats ont en effet du mal à oublier la discipline militaire. Le sergent Dexter donne ce qui semble être des ordres. Si le gang ne tique pas, faites-les se mettre au garde à vous et s'appeler par leurs grades, ce qui provoquera les remontrances du sergent Dexter. Mais ne faites pas cela à la première rencontre, ce serait trop facile. Au début, faites-les s'appeler « frère », puis l'un d'entre eux pourra faire une erreur devant le gang.

Approche n°3 : « Bonjour, on vient récupérer notre concession. »

Toute approche amicale devrait se passer comme suit. Le gang sera repéré par la sentinelle et le père Mazzini descendra l'escalier pour aller à la rencontre du gang sur le quai. Les héros eux-mêmes n'auront pas l'occasion de grimper l'escalier avant, car, comme les issues de secours des bâtiments américains, l'escalier se termine par une échelle qui peut être relevée à l'horizontale, et ceci à plus de 3 mètres du sol. Le prêtre sortira seul, car il est en effet le seul capable de tenir son rôle de moine catholique (lui, il ne joue pas la comédie !). Il saluera les héros et s'enquerra de la raison de leur visite.

Si les joueurs expliquent qu'ils sont les propriétaires légaux de la mine, et qu'ils viennent reprendre leur bien, Mazzini se montrera sceptique. Seule la présentation du titre de propriété visé par l'AML l'embarrassera visiblement. Il tentera alors de justifier sa présence sur la mesa, expliquera que les travaux sont commencés, fera appel au sentiment religieux des héros, etc. Il finira même par s'étonner de l'absence de représentants de l'AML pour confirmer leurs dires et refusera de poursuivre plus longuement la conversation avant que ce ne soit le cas. Bref, faites tout pour que le gang comprenne que ce n'est pas qu'il ne veut pas partir, mais il ne partira pas.

Précisons bien que la conversation se déroulera sur le quai. Si les héros s'étonnent ouvertement que le prêtre ne les invite pas discuter en haut, il expliquera que deux de ses frères sont alités avec une forte fièvre, et qu'il craint la contagion. C'est pourquoi, il préfère que les héros restent ici.

Et si ça dégénère ?

Cas d'école. Le seul moyen pour le gang de grimper est alors de prendre le prêtre en otage. Ses camarades en haut mettront pas mal de temps à se décider, ce qui devrait faire réfléchir le gang : s'ils descendent le prêtre, ils sont sûrs de ne pas monter. Si le gang persiste, un moine descendra pour abaisser l'échelle. Mais une fois en haut, c'est sous la menace de 6 fusils et d'un pistolet gatling, qu'on leur

demandera de relâcher le père Mazzini et de repartir comme ils sont venus. Si les héros hésitent trop longtemps avant de prendre une initiative, l'un des soldats, sous le coup de la nervosité, ouvrira le feu. Souhaitons bonne chance aux héros.

« Comment on démêle le schmilblick avec les curés, alors ? »

La méthode la plus simple est d'avoir obtenus suffisamment de renseignements sur eux, que ce soit par les discussions avec les dockers de Lynchburg ou par l'espionnage, pour les soupçonner d'être autre chose que de simples moines. Il suffit alors de les aborder en jouant cartes sur tables et de les menacer de tout révéler au grand jour. Le frère Graig sera alors disposé à leur révéler la vérité contre leur parole de garder le silence.

En plus des informations divulguées dans le chapitre 1, Graig, où n'importe lequel de ses collègues peut expliquer au gang ce qui s'est passé ici depuis l'arrivée de son équipe, il y a maintenant 10 jours. Après s'être arrêté brièvement à Lynchburg pour faire des provisions, l'équipe s'est établie dans la cabane de Bartholomé. Les tours de garde ont aussitôt commencé à être mis en place. Les premiers, rien de suspect ne s'était produit. Les soldats commençaient même à se demander si on ne les avait pas fait venir pour rien. Mais dans la nuit du 5^{ème} au 6^{ème} jour de leur présence, une patrouille, qui surveillait la zone nord-est de la mesa s'est mise à ouvrir le feu et à pousser des hurlements. Les renforts ne sont arrivés que quelques minutes après et n'ont trouvé que les cadavres de leurs camarades dans la zone rocailleuse au nord de la mesa. Les corps présentaient de nombreuses fractures et quelques hématomes, comme s'ils avaient chuté du haut d'un sommet. Depuis, il n'y a pas eu de nouveaux décès et les patrouilles n'ont rien trouvé.

Une fois toute l'histoire déballée (y compris le fait qu'ils travaillent pour l'Union), il leur annoncera qu'il ne peut les laisser partir avant que le problème ne soit définitivement résolu. Graig peut par ailleurs leur promettre que lui et ses hommes quitteront la concession au profit du gang, dès que la lumière aura été faite sur les récents incidents (qui doivent rester secret pour le reste de la population du secteur).

Pour en savoir plus, il est également possible de faire parler un prisonnier. Mais alors, les possibilités de coopération seront fortement restreintes.

Une fois en haut, les ennuis commencent

A un moment de l'aventure, le gang devrait s'être établi au sommet de la mesa, que ce soit en s'y introduisant furtivement, après avoir vaincu les « moines », ou en s'étant alliés avec ces derniers pour vaincre l'abomination.

Les événements décrits ci-après se dérouleront dès la première nuit que le gang passera sur la mesa. Les esprits des roches restent sous forme minérale inerte toute la journée. Si le gang refuse de passer la nuit sur la concession, tant pis pour lui. Après un certain temps, les héros devraient se rendre compte qu'il est nécessaire de patrouiller de nuit pour avoir plus d'éléments.

Dans le cas où le gang s'est débarrassé des occupants importuns, il convient d'ignorer les événements de la première nuit.

Première nuit : Alerte !

Lors de la première nuit passée par le gang au sommet de la mesa, un esprit des roches passera à l'attaque. Si les moines sont encore présents, c'est à une de leurs patrouilles qu'il s'attaquera, sinon, tant pis pour les héros. Le gang commencera par entendre des hurlements provenant de l'autre extrémité de la mesa, puis des coups de feu. Le temps d'arriver sur les lieux de l'affrontement, celui-ci sera terminé. Il reste sur place le cadavre d'un moine et son compagnon en position fœtale, livide et tremblant de peur. Un jet de *pister Rude (7)* révélera les traces d'un passage au sein de la rare végétation présente. Il n'est cependant pas possible de découvrir ce qui est à l'origine de ces marques. La piste s'arrête brusquement dans la zone rocailleuse située au Nord de la mesa. L'esprit des roches s'est en effet transformé en pierre inerte. Il est donc impossible de le découvrir, à moins qu'un héros ne soupçonne ce camouflage.

Interroger le survivant demandera des trésors de diplomatie. Il est très choqué et sera dans un premier temps incapable de parler. Une fois le choc passé, il pourra leur révéler qu'il a vu une sorte d'ombre très grande et massive surgir dans le dos de son collègue. Celle-ci a abattu ses bras sur son camarade, qui est mort sur le coup. Le survivant a alors tiré à plusieurs reprises sur la chose, mais elle n'a pas eu l'air de le sentir. Elle s'est par la suite enfuie au Nord de la mesa. Bien sûr, de nuit, il n'a pas pu discerner ses traits.

Deuxième nuit : ça recommence !

Si les moines sont encore présents, c'est à nouveau une de leur patrouille qui se fera agresser. Sinon, c'est le gang qui prendra. Dans le premier cas, contrairement à la nuit dernière, les héros auront une chance d'arriver à temps.

Cette confrontation devrait permettre aux héros de comprendre que l'abomination est très résistante. Les flingues et shotguns ne devraient occasionner aucun dégât. A moins que le gang ne soit lourdement armé, il devrait rapidement comprendre qu'il faut fuir. La fuite sera fructueuse, puisque le but des abominations est de répandre la terreur. L'esprit des roches se contentera donc de tuer une personne ou deux, puis fuira. Si le gang le poursuit, éliminer un héros leur fera vite comprendre leur stupidité. L'objectif est donc à présent de découvrir le point faible de la bestiole.

Troisième nuit : Où tout s'éclaircit.

La section dédiée aux esprits des roches explique que l'eau est leur principale faiblesse... avec la dynamite. Les héros peuvent en effet conclure ce scénario avec ce procédé, mais c'est plus dangereux et ça a moins de classe. Pour découvrir le premier point faible (l'eau), deux solutions selon les initiatives du gang :

- Le gang repart à la chasse

La confrontation suivante entre le gang et l'abomination doit se produire en bordure de la mesa. Au cours du combat, suite à un choc violent infligé à l'esprit des roches (provoquant au moins une blessure), l'abomination chutera et tombera à l'eau 60 mètres plus bas. En observant la scène attentivement et en réussissant un jet de *Perception Difficile* (9), un héros pourra se rendre compte que le monstre se dissout.

- Le gang tente de fuir

Que ce soit le jour ou la nuit, même suite à la deuxième confrontation, les héros souhaitant partir se feront poursuivre par deux

esprits des roches. Vu l'allure de l'abomination, les héros ont toutes leurs chances. Arrivés près de l'escalier, les monstres sembleront hésiter. Un seul tentera de le descendre, mais il trébuchera. Il traversera alors le quai boisé pour s'enfoncer dans l'eau. Là encore, il est possible de réaliser que l'abomination se dissout dans l'eau grâce un test de *Perception Faisable* (5).

Epilogue

Au gang d'échafauder un plan pour tirer parti de la faiblesse du monstre. Un savant fou du gang peut décider de fabriquer un canon à eau par exemple... Sinon, la dynamite ou une pièce d'artillerie marche aussi.

Le gang devrait récupérer sa concession à l'issue de l'aventure s'il parvient à éliminer les esprits des roches. Toutefois, s'il a éliminé les "moins", ils se seront mis à dos une bonne partie de la population de Lynchburg, notamment les habitants de l'Ours de Rasslin et un des représentants locaux de l'AML. Kent lui se moque complètement de ce qui pourrait bien arriver aux catholiques. Il serait même soulagé de savoir qu'un homme susceptible de découvrir son secret (le père Mazzini) est mort. Mariposa Lil et ses partisans s'en moquent complètement.

Note : Pour cette aventure, je n'indique pas les récompenses en points de primes pour chaque scène du scénario. Les actions des héros pouvant être fort diverses selon leurs choix, il revient au Marshal de déterminer les récompenses en fin de partie à l'aide du tableau situé à la page 162 de *Deadlands*.

Cimetière / Boot Hill

MARIPOSA LIL

Tout ce qu'il y a à savoir sur elle se trouve aux pages 40 et 159 du *Grand Labyrinthe*.

Profil Mariposa Lil

Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d6, Force : 2d6, Rapidité : 3d8, Vigueur : 2d6

Tirer : pistolet 5d6, tirer : shotgun 4d6

Mental :

Perception : 4d8, Connaissances : 2d8, Charisme : 2d6, Astuce : 4d8, Âme : 2d6

Autorité 4d6, connaissance des territoires : Lynchburg 4d8, intimider 4d6, persuasion 4d6

Atouts et Handicaps : Fanatique, obligation : employés, revancharde

H.J. KENT

Ce personnage est présenté aux pages 38 et 158 du *Grand Labyrinthe*.

Profil H.J. Kent

Physique :

Dextérité : 1d8, Agilité : 1d10, Force : 1d12, Rapidité : 4d12, Vigueur : 1d8

Passe-passe 4d8, tirer : pistolet 4d8

Mental :

Perception : 3d8, Connaissances : 2d8, Charisme : 2d6, Astuce : 4d8, Âme : 4d12

Tripes 2d12, universalis : occultisme 2d8

Atouts et Handicaps :

Arcane : magie noire, pingre

Capacités spéciales :

Coup de pouce 4d8, foudres de l'âme 6d12, loupé ! 4d12, oreille indiscreète 2d8

LE PERE GIUSEPPE MAZZINI

Physique :

Dextérité : 1d8, Agilité : 1d6, Force : 3d6, Rapidité : 3d6, Vigueur : 2d6
Tirer : pistolet 2d8, combat : gourdins 2d6, furtivité 2, grimper 2

Mental:

Perception : 4d6, Connaissances : 3d8, Charisme : 4d10, Astuce : 2d10, Âme : 2d12

Détecter 2d6, scruter 3d6, carrière : théologie 4d8, langue : latin 3d8, médecine générale 2d8, éloquence 3d10, persuasion 2d10, tripes 4d12, foi 5d12

Atouts et Handicaps :

Arcane : croyant, saint office, fanatique, héroïque, obligation, pacifiste.

Don du ciel : Cœur de lion (+2 aux tests de Tripes et -5 sur la table des séquelles).

Équipement : robe de bure.

Miracles	SD	Vitesse	Durée	Portée	Effet
Protection	Opposé (Ame)	1	1 round	Perso	Ne peut être attaqué par le monstre
Imposition des mains	Cf. Soins - Modif.	1 mn	perm.	Contact	Totalement soigné, conserve Modif. 1h, plus imp. bless. pour croyant si échec.
Source miraculeuse	5	1	5 mn	Contact	Fait surgir de l'eau du sol, 40l/mn
Baragouinage	5	1	25 rounds	50 m	Communication orale impossible
Barrière invisible	7	10 mn	5 heures	Contact	Sur 5 m diamètre, monstre stoppé pour 1 round, croyant réveillé, puis Âme SD 9 pour entrer

LE FRERE GRAIG

Physique :

Dextérité : 3d8, Agilité : 2d10, Force : 1d6, Rapidité : 4d6, Vigueur : 2d6
Crocheter 2d8, tirer : automatiques 3d8, combat : bagarre 2d10, Furtivité 3d10, grimper 1d10, nager 2d10

Mental:

Perception : 2d12, Connaissances : 1d8, Charisme : 4d10, Astuce : 3d6, Âme : 2d6

Détecter 3d12, Filature 2d12, Scruter 3d12, carrière : droit 2d8, connaissance des territoires 2d8, langue natale 2d8, langue : code Pinkerton 2d8, universalis : occultisme 3d8, autorité 2d10, intimider 2d10, persuasion 2d10, bluff 2d6, connaissance de la rue 3d6, tripes 3d6

Atouts et Handicaps : Possession (pistolet gatling), homme de loi, ennemi (Sud), manie, obligation.

Équipement : pistolet gatling, robe de bure.

Détecter 2d6, Pister 2d6, connaissance des territoires 2d6, langue natale 2d6, autorité 2d6, survie : Grand Labyrinthe 2d6, Tripes 2d6

Atouts et Handicaps : Grade militaire, peur de rien, intolérant, ennemi, loyal, obligation.

Équipement : carabine spencer, sabre et colt .44 Army pour le sergent, robe de bure.

ESPRITS DES ROCHES

Profil esprit des roches

Physique :

Dextérité : 1d4, Agilité : 2d6, Force : 4d12+6, Rapidité : 1d4, Vigueur : 4d12

Combat : bagarre 4

Mental :

Perception : 1d4, Connaissances : 1d4, Charisme : 1d4, Astuce : 1d4, Âme : 1d4

Tripses 6

Taille : 10

Terreur : 8

Capacités Spéciales :

Protection : 2

Poings : FOR+2d6

Sensibilité à l'eau : le premier problème des esprits des roches en ce qui concerne l'eau, c'est qu'ils sont tellement lourds qu'ils coulent comme une pierre (forcément). De plus, un esprit des roches totalement immergé dans l'eau commence à se dissoudre au bout de cinq minutes et perd un type de dés de Force toutes les cinq minutes suivantes. Si sa Force tombe en dessous de d4, il est irrévocablement détruit.

LE SOLDATS DE L'UNION (Dexter, Butch, etc.)

Physique :

Dextérité : 2d12, Agilité : 4d10, Force : 2d10, Rapidité : 3d8, Vigueur : 1d8

Tirer : fusil 4d12, recharge rapide : fusil 3d12, combat : sabre 3d10, esquiver 2d10, furtivité 2d10, grimper 2d10, nager 2d10

Mental:

Perception : 4d6, Connaissances : 1d6, Charisme : 3d6, Astuce : 2d6, Âme : 3d6

Scénario de Krapo – Juillet 2008
En cas de question ou de problème : deadlands@sden.org