

Un scénario de Matthias « Thorgrim » Gélis pour :

DEADLANDS

Niveau de difficulté : (normal)

ELÉMENTAIRE...

Le Gang coule des jours paisibles après leur dernière aventure, mais leur curiosité - plus ou moins attisée par leur Marshal préféré - va les pousser à s'intéresser à une famille de notables qui semblent se déchirer autour d'un héritage, car des événements étranges se produisent...

Scénario d'ambiance pour un petit groupe de joueurs (3 voire 2) de tous niveaux aimant l'enquête (l'aptitude scruter est très fortement conseillée), les amateurs de surnaturel et de baston risquent en effet d'être déçus. Cet épisode est inspiré d'un épisode de la série TV Sherlock Holmes à la sauce Deadlands bien sûr...

Vous trouverez assez peu d'indications concernant les différents jets de dés et tests d'aptitude au cours de ce scénario. Chaque Marshal est libre d'être plus ou moins pointilleux ou précis avec son Gang. A vous, donc, de déterminer les épisodes nécessitant des jets de dés.

Si vous jouez ce scénario après *Le Grimoire* et avant *Trust no one*

Vous êtes des fidèles, c'est bien ! ;-)

Plus sérieusement, le Gang continue la poursuite du fameux grimoire dérobé par **Henry West**. Les joueurs devraient enquêter sur une série d'événements tragiques qui semblent avoir été causés par une abomination tout droit sortie de ce terrible ouvrage, mais... la vérité est ailleurs.

L'histoire jusqu'ici . . .

Rien de vraiment spécial ne caractérise la région de la Vallée du Caribou. Elle se situe juste derrière la frontière au Canada. Les petits villages sont isolés et clames et cohabitent assez bien avec les indiens locaux. Si le Gang a joué *Cold As The Grave*, les joueurs ont contribué au maintien de la paix dans la région. Le Gang récupère de ses émotions dans un des ces petits havres de paix. Après avoir fait du commerce de peaux pendant deux générations, la famille **O'Kelly** a prospéré et s'est constitué un patrimoine conséquent. Par son influence et sa richesse, elle fait la pluie et le beau temps sur le village de **Stratford**. Loin d'être des tyrans, les membres de la famille vivent en harmonie avec les villageois, ce qui n'était pas tout à fait conforme à l'ambition et à la soif de pouvoir d'un des fils **O'Kelly** : **Thibalt**. Il quitta le reste de la famille il y a 10 ans pour aller chercher la gloire et la renommée dans un milieu moins rural. Il s'est fâché avec tout le reste de la famille et son départ a très mal été vécu par tout le monde. Tous les villageois connaissent l'histoire de la famille et la plupart considèrent ce départ comme une trahison. Il n'est jamais rentré au village depuis son départ.

Le patriarche de la famille : **Duncan** est décédé récemment (2 jours avant l'arrivée du Gang en ville) et toute la famille est réunie pour le deuil et pour régler la question de l'héritage et de la succession. A la surprise générale **Thibalt** fait son retour dans le village... Parallèlement, **Henry West** a réussi à se faire héberger par les **O'Kelly** en prétextant qu'il était docteur. Il a effectivement soigné le vieux **Duncan**, mais à sa mort il a été prié de quitter les lieux, ce qu'il a fait dans le plus grand secret (des villageois l'ont vu, ils pourront confirmer qu'il a séjourné chez les **O'Kelly**, mais aucun ne l'a vu partir).

L'Implication du Gang

Histoire de faire connaissance, les PJs peuvent être chargés d'escorter la carriole de **Thibalt** jusqu'à **Stratford**, en effet, plusieurs attaques ont été recensées ces derniers temps. Il se fera un plaisir de donner sa version des faits au Gang (largement déformée, en tous cas, il est important qu'il apparaisse comme antipathique, mais pas au point où les PJs le tuent...ce serait dommage !).

S'ils traînent les pieds ou si vous voulez les pousser un peu, utilisez un personnage en qui ils ont confiance pour une mission de routine (exemples : amener une lettre importante à un des fils, escorter le notaire...).

Si vous voulez un scénario tout en enquête, le voyage devrait se passer sans encombre. Sinon, faites attaquer le convoi par une simple bande de pillards embusqués plus ou moins coriaces selon votre Gang : comptez un bandit et demi par PJ (NdM : il faut bien justifier le tirage de pépites du début de séance !). De plus, lors de l'accrochage, **Thibalt** ne fera rien sinon hurler : « Ils en veulent à mon héritage ! C'est un guet-apens, ils sont au courant et ils veulent me détrousser !! ». Bref, cet épisode ne sert pas à grand chose, mais c'est une fausse piste comme une autre... Si vous optez pour cet acte gratuit, les bandits profitent d'un passage étroit pour s'embusquer au milieu des rochers et attaquer le convoi.

Primes

Le Gang élimine les bandits : 2 points de prime.

Bienvenue a Stratford

Une fois arrivé à destination, par un temps assez clément (détail important...), le Gang est prié par **Thibalt** de le « laisser régler des détails importants avec sa famille ». Si les PJs insistent lourdement, **Thibalt** les laissera entrer avec lui (juste le temps de faire les présentations avec sa sœur **Eva**, ses frères **Grant** et **Robert** et d'apercevoir les 3 domestiques : **Lindsay**, **Evans** et **Michael**) mais ils seront rapidement priés d'aller voir ailleurs.

Thibalt leur annoncera qu'il résidera seul dans une « maison d'ami » appartenant à la famille et il conseille aux PJs de se trouver un logement à l'hôtel de **Stratford**. Il pense que son séjour ne devrait pas durer très longtemps (2 ou 3 jours tout au plus) et il compte sur eux pour le trajet retour (encore plus si le convoi a été attaqué à l'aller).

Les joueurs ont quartier libre jusqu'à nouvel ordre. Ils devraient en profiter pour faire connaissance avec le villageois et ses sympathiques habitants. Le village n'est pas très animé, il y a un maréchal ferrant, deux hôtels et trois saloons. A noter un general store ordinaire et un magasin de peaux très bien fourni. Les villageois sont relativement accueillants et très curieux : l'arrivée du Gang représente une curiosité dans ce coin reculé. Les joueurs pourront avoir une autre version de l'histoire des **O'Kelly** et ils devraient comprendre que **Thibalt** leur a menti copieusement.

Le shérif est absent pour le moment, il devrait être de retour dans 2 jours. Il doit régler une petite histoire de disparition de bétail dans un hameau voisin dépendant de sa juridiction.

Une chose devrait cependant sauter aux yeux des PJs : la présence d'un cirque. Celui-ci propose une exhibition de « curiosités » (un freak show composé de nain(e)s, femme à barbe, géant(e)... au choix), d'animaux dressés (un âne, un coyote...) et d'une vieille cartomancienne diseuse de bonne aventure (aussi extralucide qu'une vieille mule...). La population n'est pas très tendre avec les « artistes » du cirque : au mieux ils se moquent d'eux, au pire ils les agressent physiquement. Faites leur sentir l'hostilité de certains villageois et accentuez le côté mystérieux de la cartomancienne (certains villageois ne l'aiment pas du tout, ils la traitent de sorcière).

Si les PJs sont sur les traces de **West**, les villageois peuvent se rappeler de l'avoir vu arriver il y a 6 jours (1 jour avant l'arrivée du cirque). Personne ne l'a vu récemment, certains pensent qu'il est parti, d'autres affirment qu'il est chez les **O'Kelly**. En fait il a effectivement réussi à convaincre les **O'Kelly** de l'héberger (il est pharmacien, il s'est fait passer pour un grand médecin de l'Est), il a résidé chez les **O'Kelly** et a fait de son mieux pour soigner le vieux **Duncan** (**Harvey Watson**, le médecin de famille n'était pas très pour mais...). Cependant ce qui devait arriver arriva et **Duncan** a fini par mourir. La présence de **West** étant maintenant de

trop, il a été prié de s'éclipser, ce qu'il a fait dans la nuit qui a suivi la mort de **Duncan** (ce qui explique que les villageois l'aient vu arriver mais personne ne l'a vu repartir).

Primes

Le Gang se renseigne et passe du temps à discuter avec les locaux : 1 point de prime.

Diabolique ?

La nuit passe et les lumières restent allumées longtemps dans la grande bâtisse. Les joueurs devraient être un peu fourbus, mais s'ils insistent ils apercevront **Thibalt** rentrer à une heure avancée de la nuit. Ses traits sont tirés et il a l'air soucieux. Si les PJs lui font remarquer, il prétextera que c'est tout à fait normal pour quelqu'un dans sa position (sur un bon jet de *scruter* SD 7 révélera qu'il cache quelque chose...mais il ne dira rien). En effet il vient de mettre en place la dernière touche à son plan visant à assassiner ses deux frères et sa sœur.

Son stratagème est ingénieux : il s'est procuré plusieurs doses d'un poison africain (qui doit brûler pour libérer des vapeurs mortelles) dont il avait discuté au détour d'une conversation avec le docteur **Watson** il y a fort longtemps. Puis il a profité d'une petite pause à la fin du repas (il a refusé la partie de bridge avec ses frères et sa sœur en prétextant qu'il était fatigué) pour placer ce poison dans la cheminée qu'il avait demandé à ce qu'on allume, malgré ce temps clément...Les vapeurs libérées provoquent une forte fièvre, de violentes hallucinations (de véritables cauchemars effrayants) au point de provoquer une crise cardiaque...

Primes

Repérer que **Thibalt** cache quelque chose : 1 point de prime.

Deuils en série...

Après la mort de **Duncan**, le sort semble s'acharner sur la famille **O'Kelly**. **Eva**, **Grant** et **Robert** sont découverts le lendemain au petit matin par une domestique qui se précipitera ensuite dans la maison d'amis où réside **Thibalt** pour le prévenir de l'effroyable nouvelle. Etant donné qu'elle pousse des cris tout en courant vers la maison de **Thibalt**, le Gang ne devrait pas avoir trop de mal à lui emboîter le pas. Elle frappe à la porte de toutes ses forces et se précipite à l'intérieur, puis elle annonce à **Thibalt** qu'une chose terrible s'est produite dans la nuit et qu'elle va sur le champ prévenir le docteur de famille : **Harvey Watson** (un jet de *scruter* SD 9 permet de se rendre compte que **Thibalt** n'a pas une réaction spontanée et naturelle...sa mimique sonne faux en quelque sorte).

Thibalt finit de s'habiller en hâte et se précipite vers la maison familiale, le Gang devrait le suivre (s'ils ne le font pas il leur demandera d'aller prévenir le docteur et de le rejoindre ensuite). Arrivés sur place, les joueurs sont accueillis par les deux autres domestiques sous le choc...

Vous devriez représenter par un schéma la disposition du salon : une table avec, du côté de la fenêtre, les corps d'**Eva** et de **Robert**, de l'autre (du côté de la cheminée) celui de **Grant** et une chaise vide : celle de **Thibalt**.

Dans le salon où le feu de la cheminée finit de se consumer, les corps de **Eva**, **Grant** et **Robert** sont toujours à leur place autour de la table, des cartes sont éparpillées sur celle-ci. Encore une fois, un jet de *scruter* SD 9 permet de se rendre compte que **Thibalt** n'a pas une réaction tout à fait naturelle...il semblait s'attendre à ce spectacle... Ils ne présentent aucune blessure visible mais par contre leurs corps sont crispés et leurs visages figés présentent des expressions de terreur intense (jet de *tripes* SD 5 pour un Gang peu expérimenté). Un examen attentif des corps (*détecter* SD 7 révélera que **Grant** le frère aîné présente des symptômes encore plus marqués que les deux autres). Ceci s'explique car il était plus près du feu et qu'il a donc inhalé plus de vapeurs mortelles.

Thibalt ou les domestiques présents empêcheront les PJs de fouiller les corps, mais par contre ils peuvent chercher des indices dans la pièce. La chasse aux indices ne va pas être fructueuse sauf s'ils s'intéressent de près à la cheminée (un jet de *déetecter* SD 7 révélera des traces d'une substance consommée dans l'âtre : ce n'est ni de la suie ni du papier même un bon jet de *sciences : chimie* ne révélera pas ce que c'est).

Tout semble accuser **Thibalt**, les PJs doivent le suspecter. Mais si les PJs mettent un peu trop la pression sur **Thibalt**, celui-ci feindra un malaise et s'écroulera sur le sol. Les domestiques l'installeront dans une autre pièce et insisteront pour que le Gang le laisse tranquille. Sur ce, le docteur **Watson** et la domestique arrivent et se précipitent vers le salon. Si les PJs sont présents, ils se rendront compte que le docteur est interloqué mais pas autant que les domestiques (de par son métier il est plus habitué à voir des scènes impressionnantes, mais dans ce cas, il a déjà vu des symptômes comparables : en Afrique). Il se déclarera incompetent pour déterminer les causes de la mort, mais un jet de *scruter* SD 7 permettra de remarquer qu'il semble gêné : il cache quelque chose.

Harvey Watson est très intelligent et il va rapidement se rappeler de sa discussion avec **Thibalt** au sujet de ce poison. De plus il sait très bien que **Thibalt** en voulait énormément à sa famille, et il n'est pas dupe : le crime profite à une seule et unique personne...Enfin le docteur est bouleversé par la mort de **Grant** et **Robert**, mais il est dévasté (même s'il ne le montre pas par la perte de celle qu'il a toujours aimé : **Eva**). Cet amour secret était sa raison de vivre et le désespoir commence à faire son effet sur le docteur...il va venger **Eva** en tuant **Thibalt** puis il quittera le pays pour l'Afrique en essayant d'oublier.

Après avoir examiné les corps et les avoir déclaré morts, un domestique demandera au docteur **Watson** d'examiner **Thibalt** qui ne se sent pas bien. Un jet de *scruter* SD 7 permettra aux joueurs de voir que le docteur a une étrange réaction quand il voit **Thibalt** (en fait il contient sa colère). Il va lui faire respirer des sels avant de constater que son état est dû au choc mais que tout va rentrer dans l'ordre dans quelques minutes.

Après ce manque flagrant de compassion, le docteur peut demander aux PJs (s'ils ne le font pas spontanément) d'interroger toutes les personnes présentes afin d'essayer de comprendre ce qui a bien pu se passer : c'est un scientifique il a besoin de comprendre et de savoir.

Après une petite demi-heure (les corps sont transportés dans les chambres à l'étage), tout le monde (le Gang, **Thibalt**, le docteur et les 3 domestiques) est rassemblé dans la pièce adjacente au salon pour une séance de reconstitution et de questionnement...

Primes

Le Gang remarque la plupart des indices (traces dans la cheminée, visage de **Grant**, comportement étrange de **Thibalt** et du docteur) : 2 points de prime (pour 3 ou 4 indices) ou 1 point de prime (pour 1 ou 2 indices).

Poison...

Si les PJs essaient de faire brûler un peu de la substance récupérée, ils subiront les effets du poison (visions cauchemardesques, hallucinations...) pendant quelques minutes. A noter que pour que le poison fasse effet, la substance doit être consommée dans une pièce fermée et pas au grand air.

Questions pour un coupable...

Thibalt insiste pour être questionné le premier de façon à pouvoir se retirer rapidement dans la maison où il réside. Le docteur **Watson** confirme que cela vaut mieux pour son état de santé.

Voilà sa version des faits : **Thibalt** est arrivé dans l'après-midi il a discuté avec sa sœur et ses frères pendant plusieurs heures, puis le dîner a été servi assez tard et il est parti juste avant la partie de bridge en prétextant qu'il était fatigué. Tout cela est vrai mais un jet de *scruter* SD 5 (ou même 3 si les joueurs le soupçonnent déjà) révélera qu'il cache quelque chose. Si les joueurs lui demandent ce qu'il « oublie » il tentera de mentir en affirmant qu'il a entr'aperçu une ombre dans l'allée devant la maison. Seul problème, si les PJs se mettent à sa place, ils réaliseront que de sa place on ne peut pas apercevoir l'allée et de toute façon il faisait

nuit noire à cette heure là...Après sa version des faits il prétextera être encore sous le choc et demandera à se retirer dans la maison d'amis. Le docteur **Watson** insistera si les PJs refusent, et il se proposera pour le raccompagner (il profitera de son état pour fouiller ses affaires à la recherche du poison africain).

Les domestiques confirmeront cette version des faits. L'un ajoutera que **Thibalt** avait l'air soucieux en partant, un autre affirmera que les **O'Kelly** ont effectivement joué aux cartes après le départ de **Thibalt** tout en discutant (les vapeurs ont mis un certain temps pour faire effet). Comme ils avaient insisté, les domestiques les ont laissé seuls et sont partis dormir dans leur dépendance. C'est au petit matin que la femme de chambre qui voulait ranger le salon a découvert les corps. Si les PJs continuent le questionnement, un détail revient à la mémoire d'un des domestiques : **Thibalt** avait insisté pour qu'on allume un feu malgré le temps plutôt clément. Les domestiques savent que **Thibalt** et sa famille n'étaient pas en très bons termes, mais ils ne le pensent pas capable de les tuer pour autant.

A moins d'une bonne diversion ou d'un bon jet de *persuasion*, les PJs n'ont pas accès aux corps. Cependant, s'ils parviennent à les examiner de près ils peuvent découvrir les indices suivants : aucune trace de lutte ni aucune plaie (*détecter* SD 3), cause de la mort : arrêt cardiaque causée par une peur intense (*médecine* SD 9 ou *connaissance* SD 13), enfin s'ils cherchent quelque chose sur **Eva** ils peuvent découvrir une chaîne en argent autour de son cou au bout de laquelle se trouve une chevalière (bague masculine) portant les initiales H.W. : celles du docteur **Harvey Watson**. Un jet de *persuasion* SD 9 effectué sur un des domestiques permettra de confirmer que le docteur était amoureux d'**Eva** mais que leur amour était secret.

Primes

Le Gang est persuadé de la culpabilité de **Thibalt** : 1 point de prime.

Le Gang découvre la bague : 1 point de prime.

Le Gang examine les corps, trouve la bague : 2 points de prime.

La suite des événements

Le docteur **Watson** croise les PJs quand ils quittent le manoir des **O'Kelly**, il leur dit qu'il a raccompagné **Thibalt** chez lui et qu'il lui a administré un puissant calmant afin de le faire dormir jusqu'à demain matin. Il semblait sous le choc et désirait dormir. Il dira ensuite qu'il doit se rendre à nouveau au manoir pour examiner attentivement les corps et essayer de comprendre la raison de leur décès. Il peut aussi relancer les PJs sur la piste du cirque.

Si les joueurs sont sur la piste de **West**, **Watson** peut confirmer qu'il a été hébergé chez les **O'Kelly** pendant un moment, il ne l'a jamais beaucoup aimé et sa présence lui a été imposée. Cependant il avait des connaissances en médecine et sa présence a peut-être permis de soulager quelque peu le vieux **Duncan**. Le docteur a l'air soucieux, et il écourte l'entrevue dès que possible.

S'ils se rendent chez **Thibalt**, ils trouveront porte close, et un bon jet de *perception* révélera un ronflement léger. S'ils parviennent à entrer (**Watson** a la clef) ils trouveront **Thibalt** profondément endormi. Les voisins confirmeront que **Thibalt** est bien là et demanderont des nouvelles de la famille **O'Kelly**.

Le docteur **Watson** ne reviendra chez lui que tard dans la soirée (il va effectivement examiner les corps et pleurer au chevet d'**Eva**). Les joueurs disposent du reste de la journée pour poursuivre leur enquête. C'est à eux de faire preuve d'initiative, et, à part au manoir **O'Kelly**, ils peuvent aller où bon leur semble. Les villageois se montreront aussi curieux qu'eux et les bombarderont de questions sur ce qui vient de se passer au manoir. Ils diront que le docteur n'a rien voulu dire et ils veulent être tenus au courant. Au besoin, une folle rumeur peut se répandre en ville : c'est la vieille cartomancienne qui a voulu se venger des villageois et qui a jeté un sort sur les **O'Kelly**. Les PJs peuvent être amenés à empêcher une tentative de lynchage d'un des membres de la troupe, ou peut-être voudront-ils en savoir plus sur le cirque.

Primes

Le Gang prend des initiatives et mène une bonne enquête : 1 point de prime.

Le cirque

Ce paragraphe n'est pas destiné à être joué à un moment précis.

Stationné à l'entrée du village, le cirque se compose d'un petit chapiteau et de quatre roulottes (une pour les animaux : 1 âne ; 2 chiens et 1 coyote ; deux pour les artistes ; et la dernière, plus petite, pour la cartomancienne). Au total une grosse dizaine de personnes compose cet assemblage hétéroclite qui sillonne la région en essayant de gagner leur vie.

N'importe quel membre de la communauté acceptera de répondre si les PJs sont courtois, s'ils veulent parler au « chef », on leur indiquera qu'un vieux chauve barbu quelque peu rondouillard fait office de chef et qu'ils pourront lui parler dès qu'il aura fini de nourrir les animaux (c'est **Zeke** le dompteur). Ils sont arrivés en ville il y a 5 jours et ils ont essuyé la mauvaise humeur des villageois depuis leur arrivée. Ils ont l'habitude mais les derniers événements semblent avoir rendu les villageois très nerveux. Ils n'ont rien remarqué d'anormal depuis qu'ils sont là sinon que les villageois sont un peu trop agressifs envers eux.

S'ils s'interrogent sur la cartomancienne, ils ne devraient pas avoir trop de mal à se rendre compte qu'elle ne représente pas une menace (en la forçant à prédire quelque chose de faux par exemple). Cela dit, si vous voulez en faire un huckster ou une déterrée vous êtes libres de le faire !

- **Episode à faire jouer si vous comptez jouer *Trust No One* dans le futur...**

A la fin de l'entretien, (ou plus tard s'ils questionnent plusieurs membres), ils remarqueront qu'un jeune homme laisse visiblement traîner ses oreilles à proximité d'eux. Il aura du mal à masquer l'évidence et à cacher son embarras : il ment affreusement mal et devient plus rouge qu'une tomate...Les PJs ne devraient pas avoir trop de mal à lui faire dire qu'il a été contacté par un homme masqué qui n'a pas dit son nom et qui voulait avoir des renseignements sur **West**. Il lui avait confié une enveloppe destinée à un hôtel de la plus grande ville de la région (qui se trouve à un peu plus d'une journée de cheval de **Stratford**). Après avoir posé quelques questions, il a simplement renvoyé la lettre en indiquant qu'une personne correspondant à la description de **West** séjournait chez les **O'Kelly**. Ce mystérieux commanditaire est un agent de la Cour qui prépare le terrain pour les plans à venir. La lettre était adressée à un grand hôtel sous un faux nom et de toute façon l'agent a quitté l'hôtel pour aller faire son rapport à ses supérieurs. Le but de ce petit épisode est simplement de faire comprendre au Gang que **West** est un enjeu et qu'il intéresse beaucoup de monde...

Primes

Le Gang mène son enquête et réalise que le cirque n'a rien à voir dans les événements : 1 point de prime.

Le lendemain

Après leur enquête, les joueurs devraient réaliser que **Thibalt** est bien coupable, il ne leur reste plus qu'à attendre le lendemain et à expliquer l'affaire au shérif et faire arrêter **Thibalt**. Tout est calme chez lui en début de nuit. Si les PJs ont la mauvaise idée (pour le MJ) de passer la nuit à observer la maison de **Thibalt**, ils entendent les cris d'une foule en colère qui compte bien brûler la pauvre cartomancienne et pendre un ou deux membres de la troupe pour l'exemple. La tension est à son comble et un bon jet d'*éloquence* ou de *persuader* serait le bienvenu pour calmer tout ce beau monde (accompagnés ou non de coups de feu en l'air...).

A leur retour la maison de **Thibalt** semble toujours aussi calme. En fait, **Watson** est entré et lui a fait subir le même sort qu'il avait réservé à ses frères et à sa sœur...Il s'est rapidement éclipsé ensuite afin de faire ses bagages (il compte rallier le port le plus proche pour partir en Afrique par le premier bateau). Pour cela, il va aller voir un vieil ami avec qui il voyage pour partir le plus tôt possible alors qu'il avait annulé le voyage il y a peu...Ce changement d'avis surprendra son camarade, mais étant donné qu'ils sont amis depuis longtemps il s'arrangera pour préparer le départ pour le lendemain. Le compte à rebours pour démasquer le docteur a commencé.

Vers 11h le lendemain le shérif rentre au village et va à la rencontre des PJs (si les joueurs ne vont pas le voir d'eux-même). Il va leur demander des explications sur les événements récents. Selon toute probabilité, les

PJs devraient demander au shérif d'interroger **Thibalt** (s'ils ne le font pas le shérif suggérera de se rendre chez lui sur le champ).

Ils trouveront porte close et personne ne répondra s'ils frappent à la porte (pas un bruit ne provient de la maison). Le shérif finira par casser un carreau si personne ne peut ouvrir la porte. La scène a un petit air de déjà vu : dans le fumoir, **Thibalt** est assis devant une petite table avec une lampe à pétrole allumée et du matériel d'écriture (plume, encre, papier), ses mains sont crispées sur sa gorge et son visage présente le même rictus de terreur que les autres **O'Kelly**. Le shérif semble paralysé et trouve tout juste la force de demander au Gang d'aller chercher le docteur **Watson**. Coup de chance, le premier PJ qui sort de la maison l'apercevra dans la rue. Il viendra aussitôt d'un pas rapide.

Il reste en arrêt à la vue de **Thibalt** puis il commence à l'examiner plus attentivement. Sa réaction de surprise semble naturelle (*scruter* SD 9 pour voir qu'il se force un peu...). Il constate la mort de **Thibalt** ainsi que la ressemblance des symptômes ayant entraîné la mort des autres **O'Kelly**. Il déclarera ne pas savoir ce qui a pu causer leur mort (un jet de *scruter* SD 5 permettra de voir qu'il cache quelque chose : si les PJs lui font remarquer il dira qu'il pense que c'est un poison mais il n'en est pas persuadé).

Un jet de *détection* SD 7 permettra de repérer la trace d'une substance à moitié consommée sur la partie métallique du cache-flamme (c'est la même que celle trouvée dans la cheminée chez les **O'Kelly**). Un examen du matériel d'écriture peut révéler quelques mots gribouillés à la limite du lisible du type (un jet de *perception* SD 5 peut être demandé pour déchiffrer... « il aimait **Eva** », « **Harvey** » ou simplement un H). [NDM : ce dernier indice est à réserver à un Gang qui galère et qui a manqué quelques indices...]

Le docteur **Watson** cherchera dans un premier temps à quitter le Gang et le shérif : il prétextera qu'il doit partir pour un voyage prévu de longue date. Le shérif lui fera remarquer que ce voyage était annulé aux dernières nouvelles...**Watson**, gêné, dira qu'il a changé d'avis. Au besoin le shérif lui demandera de rester un moment... C'est le moment de faire la lumière sur cette histoire. Confronté à toutes les preuves (et en particulier la bague), et une solide reconstitution des faits, le Gang devrait confondre le docteur **Watson**. Au terme de leur exposé, le docteur affirmera qu'il a agi poussé par le désespoir et par la perte de son amour et leur expliquera qu'il a compris que **Thibalt** avait empoisonné sa famille pour se venger d'eux et s'emparer de l'héritage pour lui seul. Il expliquera que c'est lui qui lui avait parlé du poison africain et qu'il a immédiatement reconnu ses effets [NDM : bref il expliquera tout ce que les PJs n'ont pas complètement saisi].

Primes

Le Gang propose une version des faits cohérente et réalise que c'est **Watson** qui a tué **Thibalt** : 2 points de prime (1 point si leur version est saugrenue ou si vous les avez trop aidé).

Conclusion

Le Gang devrait avoir fait la lumière sur le crime. Le shérif est dans un premier temps incrédule (le docteur du village est un fidèle serviteur des villageois depuis 20 ans, tout le monde le connaît et lui fait confiance...), puis si la version du Gang est convaincante, il se ralliera à leur histoire, cependant le shérif se refuse à l'arrêter et demande l'avis des PJs sur la question. Etant donné l'excellente réputation du docteur **Watson**, le mobile (chagrin d'amour, venger les **O'Kelly**), la nature de la victime (le docteur a débarrassé le monde d'un assassin mythomane), la clémence serait une juste solution : **Watson** quittera le village demain et se rendra en Afrique pour essayer d'oublier son chagrin, il remerciera le Gang et le shérif et réclamera juste la bague afin de garder un souvenir de sa bien-aimée...

Les PJs devraient obtenir entre 3 et 5 points de prime, mais vous êtes libres d'adapter la récompense à leur interprétation et à la qualité de leurs investigations.

Si vous avez tenu jusque là c'est bien - ;-) - et vous voyez, je ne vous avais pas menti, si vous ne jouez pas l'attaque des bandits au début, le Gang peut éventuellement finir ce scénario sans tirer un seul coup de feu...comme quoi c'est possible - re ;-).

Les Extras

- **Thibalt O'Kelly :**

Mental : 3d10

Physique : 3d6

Rapidité : 3d6

Vigueur : d6

Ame : d12

Force : 2d6

Attaque : Pistolet d6+d6 / 3d6 (Derringer) - Bagarre d6+d4 / FOR(2d6)

Défense : Bagarre 1

Esquive : d6+d6

L'embuscade

- **Les bandits :**

Mental : 3d6

Physique : 4d8

Rapidité : 4d8

Vigueur : d8

Ame : d6

Force : 4d8

Attaque : Fusil d8+d8 / 4d8 (Winchester) - Bagarre d8+d8 / FOR(4d8)

Défense : Bagarre 3

Esquive : d8+d6

Stratford

- **Habitant typique de Stratford :**

Physique : 3d6

Mental : 3d6

Rapidité : 3d6

Vigueur : d6

Attaque : Pistolet d6+d6 / 3d6 (Colt Army) - Bagarre d6+d6 / FOR(3d6)

Défense : Bagarre 2

- **Membre typique du cirque :**

Physique : 3d8

Mental : 3d6

Rapidité : 3d6

Vigueur : d6

Attaque : Pistolet d6+d6 / 3d6 (Colt Army) - Bagarre d6+d6 / FOR(3d6)

Défense : Bagarre 2

- **Sean Green, Shérif de Stratford :**

Physique : 3d8

Mental : 3d8

Rapidité : 3d10

Vigueur : d8

Attaque : Pistolet d8+d10 / 3d6 (Colt Army) - Bagarre d8+d8 / FOR(3d8)

Défense : Bagarre 2

Esquive : d8+d8

- **Harvey Watson :**

Mental : 3d10

Physique : 4d8

Rapidité : 4d8

Vigueur : d8

Ame : d10

Force : 4d8

Attaque : Pistolet d8+d8 / 3d6 (Peacemaker) - Bagarre d8+d8 / FOR(4d8)

Défense : Bagarre 3

Esquive : d8+d6

Bluff : d10+d8 ; Scruter : d10+d10 ; Tripes : d10+d8 ; Médecine : générale : d10+d10 ;

Médecine : chirurgie : d10+d8

N.B. : les caractéristiques sont données pour Deadlands Lite, pour la conversion voici comment il faut faire : les aptitudes sont données par 2 dés, le premier représente le trait associé et le second le niveau dans l'aptitude concernée (1=d4 ; 2=d6 ; 3=d8 ; 4=d10 ; 5=d12). Donc Bluff : d10+d8 signifie que le PNJ a une astuce de d10 et l'aptitude Bluff au niveau 4 : pour le système classique on aurait Bluff : 4d10. Il manque aussi la coordination de vigueur : référez vous à celle de la caractéristique Physique.