



TITRE : MYSTERES EN EAUX TROUBLES

UN SCENARIO DE GEOFFROY PARU SUR LE



ILLUSTRATIONS ET FOND DE PAGE : QUAKER
CONSEILS, RELECTURE ET MISE EN PAGE : KRAPO & RODI

REMARQUES PRELIMINAIRES :

Ce scénario est destiné à un groupe de personnages expérimentés car de nombreux Pnj's puissants sont présentés. De plus, la possession du Quick and The Dead et du supplément sur le Grand Labyrinthe est fortement conseillée. Cependant, des éléments d'aides de jeu sont disponibles sur [l'Atlas du Weird sur la rubrique Deadlands](#).

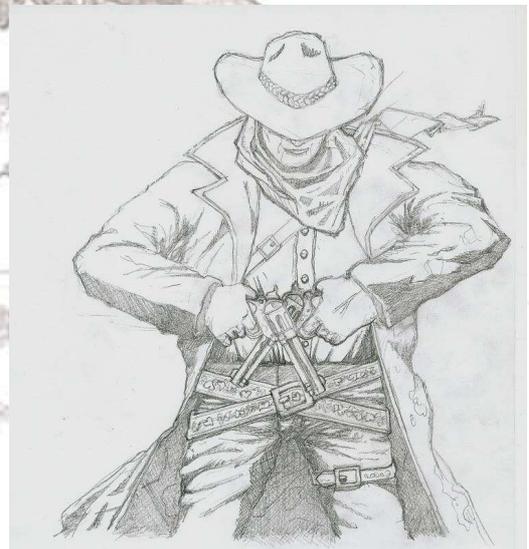
THE STORY SO FAR :

Un artefact très puissant permet de bloquer ou au contraire d'ouvrir un passage vers les Terres de Chasse. Celui-ci bloque actuellement un passage au fond du Devils Lake. Quelques Sioux, grâce à leur shaman (Visage Serein) ont décidé de le protéger à tout prix.

Malheureusement un brave a été fait prisonnier par le Sage sans Visage (Raven) qui est arrivé à le faire parler. Raven a donc décidé de manipuler un homme bon et amis des sioux (Clyde « The Fortunate » Hardy) afin que celui-ci retrouve l'artefact.

Du coup Clyde a commencé à envoyer ses hommes au niveau du Devil's Lake. Il est arrivé à savoir qu'un certain Balthazard de Deadwood construisait une machine permettant d'aller sous l'eau pendant un long moment. Il veut donc ces

plans. Mais un de ses hommes a tout avoué à Huang-Li, qui à son tour a tout révélé à Kang. Il ne peut donc plus faire intervenir directement ses hommes, car il n'a plus confiance.



Clyde Hardy

En parallèle Abigaël Shortbottom, membre d'une secte maléfique, a appris, grâce à un sort de surveillance, que Balthazard essayait de trouver un moyen pour aller au fond du lac et donc de récupérer l'artefact en question. Elle et sa secte veulent donc aussi l'artefact mais ils ne sont pas

assez puissants pour le maîtriser et mourront s'ils essaient.

Visage Serein voyant que les choses s'agitaient aux alentours de cette relique a invoqué un esprit de la nature pour le protéger.

L'histoire vue par Hardy : Clyde « The Fortunate » Hardy est un blanc fervent défenseur des indiens ; sa femme était une sioux mais elle est morte de maladie il y a un an de cela ; a fait fortune, il y a longtemps, en achetant et en revendant des concessions. Il est depuis installé à Hardin, petite ville à la frontière de la Nation Sioux dans le Montana.

Une nuit, il a été contacté et envoûté par un indien au visage caché d'une capuche. Bien entendu, il s'agit de **Raven**. Celui-ci l'a chargé de récupérer un précieux artefact localisé dans le Devils Lake, en plein Dakota du Nord, juste en dehors des territoires sioux.

En préparant ses recherches, Clyde a appris qu'un savant fou dénommé **Balthazard** avait construit une machine permettant d'explorer les fonds marins. Il a immédiatement dépêché une équipe de savants pour qu'ils s'installent aux abords du lac et construisent un atelier en attendant d'avoir ces fameux plans. Mais, ses activités ont attiré l'attention de Kang qui commence à se renseigner sur ce qu'il se passe.

THE SETUP :

Pour cette raison, Clyde fait appel aux joueurs et non pas à ses hommes. En effet, un de ses hommes serait tombé aux mains de Huang Li pour une histoire de dette de jeu et plutôt que de se faire torturer sans raisons a balancé tout ce qu'il savait sur son patron, essayant ainsi de sauver sa peau.

Clyde rencontre les joueurs dans son bureau. Il peut les avoir contacté de la façon qui s'adapte le plus à vos parties en cours.

Il leur propose la mission suivante. Il s'agit de trouver les plans de la machine à explorer les fonds marins du savant Balthazard qui vit à Deadwood. Ce dernier travaille pour Kang. Il est donc impératif que les joueurs ne se fassent pas remarquer et qu'ils aillent à Deadwood sans prendre le train. Il faut ensuite amener ces plans (toujours sans prendre le train) à l'atelier situé sur la rive Sud-est du lac.

Si les joueurs le veulent, ils pourront soit aider les savants fous dans la récupération de l'artefact, soit rentrer voir Clyde avec un mot écrit par un des savants, attestant de la réussite de leur mission. Il paie les joueurs 400\$ par personne à la réception du mot, ou le double à la réception de l'artefact.

Si les joueurs négocient il est prêt à leur fournir 100\$ de plus par personne sous forme de matériel de la Smith and Robards. Aux joueurs de se débrouiller entre eux pour savoir ce qu'ils commandent. Tout ceci sera livré directement à Deadwood. Il faut donc éviter de commander un chariot à vapeur ou tout autre objet super lourd ! Il peut même leur payer des chevaux mais cela sera déduit de leur salaire. Les joueurs ont le temps de faire leurs dernières emplettes et de partir.

CHAPITRE UN : LA VILLE DE HARDIN NIVEAU DE TERREUR DEUX.

Hardin est une ville de taille moyenne où tout semble avoir été construit pour aller à Deadwood.



Abigaël Shortbottom

En arrivant, les joueurs vont assister à la fin d'un braquage. Une bande de hors la loi (1,5 par joueur. Prenez l'archétype de pistoléro ou un autre selon votre convenance) a pris une femme en otage et essaie de quitter la ville. La moitié est déjà en selle et l'autre moitié s'apprête à monter. Gageons que les joueurs interviennent.

Durant la bataille un mystérieux cow-boy intervient, il dégaine 2 flingues de façon croisée. Il s'agit de **John Wesley Hardin**. Ce dernier, pour se faire oublier un peu par les sudistes, a décidé d'aller enquêter sur la mort de ce bon vieux Hickok (voir sa description dans Au nom de La loi. Il y est noté que cette mort l'intrigue). De plus, si les joueurs n'arrivent pas à sauver la demoiselle, vous avez une possibilité de mettre les agresseurs en fuite.

La très jolie dame s'appelle **Abigaël Shortbottom**, elle remercie les joueurs et ce mystérieux inconnu et leur demande s'ils ne veulent pas l'escorter jusqu'à Deadwood. Sa

diligence part dans une heure pour Billings pour chopper le premier train du lendemain. John, qui se présente comme John Doe et fait tout pour rester discret, accepte, mais les joueurs ne peuvent pas. Cette scène aura son importance car un des hommes de Kang y assiste et voit ce que disent les joueurs. **Abigaël** est en fait à la tête d'une secte qui recherche également l'artefact. Elle maîtrise quelques tours de magie noire et a une dizaine d'adeptes qui l'attendent à Deadwood. Les joueurs ne vont pas arrêter de la croiser, jusqu'à ce fameux lac. Elle est même prête à en séduire un si besoin... Elle a actuellement un des meilleurs gardes du corps du monde.

CHAPITRE DEUX : LA NATION SIOUX, NIVEAU DE TERREUR DEUX.

Les nations sioux sont un pays sauvage avec une omniprésence de paysages naturels. Les joueurs s'y sentent épiés continuellement.

Les joueurs doivent chevaucher discrètement dans un paysage incroyable. Il s'agit de collines garnies de forêts. Il est même possible de croiser un petit étang. En cette période printanière, le climat est un peu frais mais supportable. Ce voyage est donc agréable.

Il faut faire attention de ne pas se perdre. Un **jet d'orientation** est donc nécessaire au minimum une fois par jour.

La première demi-journée se passe paisiblement, jusqu'au moment où les joueurs sentent une agréable odeur de viande fumée... Il s'agit d'un campement d'une dizaine de chasseurs/trappeurs/prospecteurs à la mine patibulaire. Ces gens sont là pour exploiter un petit filon de roche de fantôme, qui va très vite s'épuiser. Pour cela ils font régulièrement des incursions en territoire sioux et repartent en fin d'après midi. Ils ne restent jamais plus d'une journée. Les Sioux ne sont pas des hôtes charmants et de nombreux scalps délimitent la frontière de leurs terres. Aux joueurs de voir ce qu'ils vont faire. Pour une fois ils peuvent faire un massacre sans souci et même récupérer un peu de matos : pelles, pioches, fusils, couteaux, matériel de camping, un peu de roche fantôme... **L'important est que cette rencontre fasse du bruit.** Même si les joueurs sont discrets, des oiseaux vont s'envoler, des animaux fuir... et donc prévenir les sioux ! Les joueurs doivent donc faire vite et mettre un maximum de distance entre eux et cet endroit, mais ils ne seront pas inquiétés. En effet les fils de Raven (ce sont des indiens dissidents, volontairement tournés vers le mal, sous la tutelle du sage sans visage, cf *The Quick and The Dead*) sont prévenus de leur venue et du fait qu'il ne doit rien leur arriver. Par conséquent ils font tout pour distraire les Sioux.

La nuit tombe et la température chute rapidement dans les négatifs. On entend des loups hurler au loin et la pluie commence à tomber. Il est temps de s'abriter. De plus la lune sera pleine le lendemain. Faites donc flipper les joueurs avec des bruits d'animaux, des hurlements de loups... Durant le campement une attaque a lieu : il s'agit au choix, et selon la puissance des joueurs, d'une meute de loups, de quelques ours qui sortent

d'hibernation (si les joueurs décident par exemple de dormir dans une caverne qui abrite en fait une famille d'ours) ou alors carrément de loups noirs si les joueurs sont assez balaises (cf *vermines, critters et abominations*)

Il est impératif qu'une des montures des joueurs se fasse blesser durant cet affrontement, pour que ceux-ci passent chez le maréchal ferrant dès leur arrivée à Deadwood (c'est la seule personne de la ville avec la compétence médecine : vétérinaire).

Suite au bordel provoqué par cette attaque des étranges indiens maquillés viennent les retrouver et pourront même les aider si besoin.

Il est possible que les Joueurs ne se souviennent pas de la cérémonie (*voir plus loin pour plus d'explications*). Il s'agit des **fils de Raven** qui profitent de cette nuit pour effectuer un de leur rite de passage. Ils sont une vingtaine et vont faire une réunion durant laquelle chacun va apporter des ossements d'animaux et/ou d'humains. Le sage sans visage va tous les enchanter afin de les assembler en colliers qui pendent sur la poitrine. Ces objets hautement maléfiques conféreront une défense de 1 point mais aussi un +2 aux jets les sorts de croyants).

Voilà comment se déroule la réunion :

- Raven boit d'une bouteille puis la fait tourner aux autres qui sont en demi-cercle en face de lui.
- Chacun dépose les ossements qu'il a emmenés et Raven commence à les enchanter.
- Tous les indiens chantent en rythme, une lente mélodie bien stressante (*utiliser Host of Séraphim de Dead can Dance*) pendant que Raven marmonne tout bas.
- Au milieu de la cérémonie Raven enlève sa capuche. A ce moment, les joueurs doivent faire un jet de tripes à 11, tellement son aura maléfique est forte. Raven est plutôt un bel homme, mais on sent qu'il a vu des choses que personne n'est censé connaître. Ses yeux reflètent une âme brisée et reconstruite...
- Une nuée de corbeaux se pose absolument partout sur les lieux (sur les indiens, le sol, dans les arbres).
- Chacun met son collier puis part se démaquiller et le dissimuler de façon à ce que sa tribu ne se doute de rien.
- Les corbeaux s'enfuient tous ensemble.

- Toute la cérémonie a lieu en sioux. Par conséquent, les joueurs, sauf exception, ne peuvent la comprendre.

Voici quelques informations pour la suite : les indiens forcent les joueurs à les suivre et à assister à la cérémonie pour 2 raisons. D'une part, les joueurs ne doivent pas se faire chopper par les sioux qui ont forcément entendu le bordel provoqué par la baston. D'autre part, Raven aime provoquer des cauchemars aux gens

Pendant la cérémonie, les joueurs doivent faire un jet d'âme à 13. Cela correspond au moment où ils boivent la bouteille. Ils n'ont pas le choix, à vous de vous débrouiller pour qu'ils le fassent (jet d'intimider, magie noire...). S'ils échouent ce jet, ils ne peuvent se souvenir de rien du tout. S'ils font moins de 5 ils se choppent le handicap *terreur nocturne*. S'ils font au moins 13, ils se souviennent de tout parfaitement. Sinon, il leur faut faire un jet d'âme à 11 pour se souvenir de quelques bribes. Un nouveau de jet de tripes à 11 est nécessaire au moment où ils voient Raven. S'ils le loupent ils choppent la phobie des corbeaux, majeure ou mineure selon le niveau où ils se sont plantés.

En fait il ne faut pas décrire la cérémonie aux joueurs. Il faut faire arriver les indiens et faire un jet d'âme, puis un jet de tripes.

Ensuite les joueurs émergent et voient Deadwood, sans forcément se souvenir de ce qui s'est passé. Ici, il faut leur dire quels handicaps ils ont choppé suite aux échecs de leurs jets.

Note importante : vos joueurs ont rencontré un des personnages clés de l'Univers et survivent à cette rencontre. S'ils réussissent à garder quelques souvenirs de cette aventure (donc jet d'âme puis de perception réussis), n'hésitez pas à leur faire faire des jets de connaissances des mœurs indiennes, de magie noire ou d'occultisme (à leur demande bien sûr) pour leur donner une chance de comprendre. Ceux qui comprennent qu'ils ont vu Raven, qu'ils ont la chance d'être vivants et qui l'affirment haut et fort ont le droit à **1 point de trempe**.



CHAPITRE TROIS : DEADWOOD, NIVEAU DE TERREUR DEUX

Les joueurs se retrouvent donc pas loin de Deadwood. Il y a les mines derrière eux, d'où s'élèvent des volutes de fumée, les fameux poteaux avec les corps pendus devant eux (Cf p.154 *The Quick and The Dead*) puis Deadwood. Midi va bientôt sonner. S'ils tentent de **pister** pour savoir d'où ils viennent, ils voient rapidement des mineurs arriver et leur interdire d'aller plus loin, sous peine de tomber sur les sioux. Qui d'ailleurs les observent de loin...

Relire la description du Quick & The Dead si possible... La ville est animée, pue et une couche épaisse de diverses choses est au milieu de la rue. Beaucoup de tentes sont situées à l'extérieur de la ville et dans les collines alentours.

Chez le maréchal ferrant :

Souvenez-vous qu'au moins une des montures est blessée. Seul le maréchal ferrant, Eric « Good Eye » peut les soigner. Lorsqu'ils arrivent chez lui, ils le dérangent en train de bricoler une mule mécanique. Il a donc les mains pleines de cambouis et tient une clé plate. Après s'être essuyé sommairement, il sert la main des joueurs et en tâche au passage un ou deux. Il peut bien entendu soigner les chevaux mais il faut compter 10 dollars par niveau de blessure à soigner et par cheval. Les bêtes seront guéries pour le lendemain matin. Il est également possible de laisser les autres chevaux dans ses écuries, moyennant 1 dollar par cheval.

C'est lui qui a tué Balthazard pour lui voler ses plans. Il a mis à sac sa maison en la faisant brûler pour faire croire à un accident. Cela semble pour l'instant fonctionner. Il a fait ça car il sait que Balthazard faisait des plans permettant de récupérer une relique maléfique. C'est un membre de la secte d'Abigaël qui lui a dit une fois complètement, alors qu'il était bourré. Celle-ci suit les agissements de beaucoup de personnes en ville grâce à ses sorts, ses charmes et ses contacts.

Eric a voulu convaincre Balthazard de lui donner ses plans mais celui-ci a menacé de tout dire à Kang. De peur Eric l'a tué. Il a déjà perdu quelques amis à cause des chinois et en a peur. Eric est un homme qui œuvre pour le bien mais pour qui la fin justifie les moyens.

NB : il est toujours accompagné de son frère, qui habite chez lui et d'un ou 2 collègues le soir.

Histoire de se défendre si les joueurs font une attaque frontale. Prenez les archétypes qui vous arrangent pour les compagnons d'Eric.

Chez Balthazard :

Balthazard occupe, ou plutôt occupait, un petit atelier à la périphérie de la ville. L'endroit a en grande partie brûlé et l'enterrement de Balthazard a lieu au moment même où les joueurs arrivent. Son corps a été découvert au petit matin. Pour l'instant **Seth Bullock** est sur les lieux et il se montre très suspicieux à l'égard des ces personnes qui posent des questions sur Balthazard. De plus il est important de savoir qu'il est directement concerné par la mort de Balthazard car il lui devait quelque centaines de dollars. Balthazard lui a en effet vendu une mule mécanique qui n'a jamais fonctionné.

Par la suite, un adjoint sera continuellement sur les lieux durant deux jours, le temps que l'enquête conclue à une mort accidentelle. Les joueurs devront donc faire attention s'ils veulent y pénétrer pour fouiller. S'ils le font, ils trouvent quelques plans d'inventions (à vous de voir lesquels) mais pas celui qui les concerne. Il faut un jet de science : ingénierie (SD 7) pour s'en rendre compte ou à défaut de Bidouiller sous perception (SD 11). Ils trouvent également un journal intime bien caché (détecter à 11 dans son bureau) où il est expliqué que Balthazard garde toujours son dernier plan dans sa poche secrète. Il va donc falloir déterrer le cadavre !

Vous pouvez aussi mettre quelques potions ou gadgets selon votre désir ou selon les jets de détecter des joueurs.

Voici quelques intrigues et événements pour agrémenter votre partie :

Sur le chemin, les joueurs ont l'agréable surprise de rencontrer **Abigaël**. Elle est heureuse de les voir et leur propose de venir manger avec elle le soir même chez Nye, au restaurant de l'opéra (l'établissement le plus cher de la ville, tenue correcte exigée) et leur conseille de goûter les pâtisseries de Mme Ellsner qui tient la boulangerie de la ville. Elle a l'air raffinée, a une agréable conversation et n'est pas contre se taper un personnage. Cela seulement s'il a plus qu'elle en Charisme.

Elle prétend aimer les voyages et rechercher un endroit où se ressourcer avec quelques amis. Elle ira aux bords du Devils Lake avec des membres de secte. A vous de voir combien et leurs

caractéristiques. Son but est d'espionner les joueurs et leur voler l'artefact. Il faut que vos joueurs la croisent à plusieurs reprises durant leur séjour en ville. En effet, elle aime bien se tenir informé sur tout le monde. Bien qu'elle ait l'air avenante, elle passe en fait voir les membres de sa secte pour enquêter sur le meurtre de Balthazard.

John Wesley Hardin quant à lui est au Nuttal & Mann's, le saloon où a été tué **Wild Bill Hickok**. Il va se contenter d'enquêter en se faisant le plus discret possible. Ses enquêtes vont le mener à **Calamity Jane** puis en la suivant à Wild Bill en personne. A ce moment, il apprendra son secret. Les joueurs participeront peut être à cette révélation. J.W.H. est courtois avec les personnages, si ceux-ci le sont aussi. Il est même possible qu'il leur vienne en aide. En fait cette intrigue est tout à fait secondaire et si tout se déroule normalement les joueurs ne devraient même pas savoir à qui ils ont affaire.

Ce soir c'est la pleine lune, est-ce que vous voulez vous amuser à mettre un ou deux loups garous ?

Si un joueur est pratiquant de Kung Fu, il se fait défier en un contre un en pleine rue par un homme de Huang Li, un certain Li Po.

Durant leur séjour **Kang** en personne passe en ville. Il est constamment escorté d'une fille **Su Rose Blanche**. C'est une experte en Kung Fu et elle est la sœur de Sû Pétale Rouge qui gère la flotte de Kang dans le Grand labyrinthe. Su est accompagnée de deux pistoléros. C'est peu pour Kang mais à Deadwood la majorité des chinois interviendront si Kang a un souci ainsi que bon nombre d'habitants de la ville. Sans lui et l'Iron Dragon, ils seraient complètement coupés du monde.

Si les joueurs se font remarquer et que l'un d'eux est un expert du combat au corps à corps, Kang le défie gentiment juste pour le tester, sans le blesser, en enlevant uniquement des points de souffle. Il ira jusqu'à l'essoufflement. Si le joueur lui donne du fil à retordre, il n'est pas impossible qu'il l'invite avec ses compagnons à une soirée de débauche comme ils n'en ont jamais connue. Cette soirée aura lieu dans Chinatown. Si jamais les joueurs y vont, Kang saura tout ce qu'ils savent (potion de vérité doublée d'une eau de Léthé, lecture dans les pensées par un de ses mages...). A vous de voir ce qu'il fera de ces informations.

Le cimetière :

Le gardien, **Jack « One eye » despote** est appelé ainsi suite à une altercation qu'il a eu avec les sioux. Il est raciste envers tous ceux qui ne sont pas blancs, superstitieux, têtue comme une mule et toujours armé de sa pioche et de son shotgun. Il est au cimetière jusqu'à 22h, fait une ronde jusque 23 heures puis va au saloon ou se coucher. Il est aux aguets car il a déjà eu six déterrés à renvoyer at patres.

Cependant, il ne va pas aller au saloon ce soir. Il est superstitieux et ce soir c'est la pleine Lune. Il reste donc chez lui à surveiller le cimetière avec son shotgun chargé de ses 2 seules cartouches en argent.

Les joueurs vont devoir être supers discrets s'ils ne veulent pas se faire tirer dessus à vue. A noter qu'un adjoint du sheriff arrive 4 rounds après le premier coup de feu.

Vous l'aurez compris, il vaut mieux amadouer le vieux, le saouler ou lui faire boire une eau de Léthé qu'y aller furtivement. Mais l'idéal serait encore d'attendre le lendemain.

Les plans se trouvent dans une doublure de la veste de Balthazard. Si les Joueurs observent le corps, ils voient de nombreuses traces de cambouis et une grosse bosse sur le front, faite avec une clé plate. S'ils sont malins ils peuvent savoir qui a tué le savant et pourquoi !

Les joueurs doivent maintenant attendre le lendemain pour récupérer leur cheval et quitter Deadwood... Ou bien profiter un peu de cette paisible ville...



CHAPITRE QUATRE : EN ROUTE VERS DEVILS LAKE, NIVEAU DE TERREUR UN

Pour rejoindre le lax, il faut partir au Nord-Est, et suivre le cours de la rivière *Belle Fourche*. Ensuite on arrive au *Lake Oake*, un très petit lac, tout en longueur. On remonte le *Missouri River* et on arrive enfin au fameux lac qui est dans le Dakota du Nord (le plus simple est de télécharger une carte des rivières et lacs du Dakota du Nord et du Sud et de remplacer le las Sakawea par le Devils Lake). On retrouve donc parfois quelques bandes de braves qui y traînent, voire même des shamans qui tentent de communiquer avec les esprits et de faire des incantations.

Kang a profité de tout ça pour envoyer une de ses équipes de savants voir s'il y avait quelque chose de valeur à récupérer dans cet endroit. L'armée s'en sert de camps d'entraînement en plein air (grandeur nature) pour ses jeunes soldats qui partent au front. Cela permet d'assurer la sécurité dans la région et en plus d'entraîner les hommes. De plus, vu que l'endroit est plutôt sympa et foisonne de gibier on trouve des chasseurs et des trappeurs mais aussi parfois des bourgeois qui viennent se reposer en campant. C'est exactement ce que va faire Abigaël Shortbottom.

Pour y aller, le plus simple, le plus rapide et le moins dangereux est d'acheter un chenalière à vapeur (*cf le Grand Labyrinthe*). Comment ça, il s'agit juste d'un vil prétexte pour faire dépenser plein d'argent aux joueurs en achetant du matériel qu'ils devront laisser sur place...

Il y a une poignée de chenalières en vente au niveau du lac Oake qui est à une dizaine de kilomètres au Nord de la frontière avec les nations sioux. A vous de voir l'équipement disponible dessus et les prix pratiqués.

En bateau il faut compter deux jours de voyages et à cheval pas loin d'une semaine car les bords du fleuve sont très accidentés et on ne peut pas galoper.

A vous de voir les événements qui peuvent avoir lieu le long du trajet, en voici quelques exemples :

- attaque de bandits
- attaque d'indiens
- attaque de machenaux (*cf le Grand Labyrinthe*)
- rencontre avec une équipe ayant une avarie et étant immobilisé

- un groupe de militaires s'entraînent : abordage, sauvetage d'un équipage... Tout ici est simulé, vu que ce sont des militaires qui s'entraînent

- avarie sur le bateau. Il prend l'eau et il faut réparer ça immédiatement. Si les personnages ne savent pas bidouiller, cela peut poser un problème.

- une petite barque avec des pêcheurs

Je vous laisse choisir, si vous n'y arrivez pas jetez 1D8.

Le lac en lui-même :

- Profondeur maximale : 55 m, au droit du barrage.

- Superficie normale : 1 240 km²

- Longueur normale : 86 km

- Largeur normale : 15 km

- Longueur normale de côte : 2 120 km

Quand les joueurs arrivent, ils trouvent un campement avec des installations nécessaires à la réalisation de travaux de savants fous. Ces derniers (au nombre de 5) sont escortés par 2 explorateurs. Ils sont, comme leur métier l'indique, très habiles en plein air mais savent également se servir de leur fusil. Les savants s'occupent des plans que les joueurs leur apportent. Trois jours devraient être suffisants.

Les explorateurs demandent expressément aux joueurs de rester et de leur prêter main forte. En effet, ils pensent être observés. Selon eux, ce sont des indiens.

Ce qu'il faut savoir, c'est que les savants visent à construire une machine permettant de prendre l'artefact qui ferme un passage reliant les terres de chasse à notre monde. Ils sont donc en train d'invoquer un esprit de la nature pour protéger ce lieu. Le lac bénéficie d'une grotte sous terrain, qui est en fait un accès aux terres de chasse. C'est par là qu'arrivera le monstre devant protéger l'accès.

L'artefact se présente sous la forme d'un œuf, ayant une taille de 3. Du gros œuf donc ! Il permet de créer un passage vers les Terres de Chasse ou au contraire d'en garder un. C'est un artefact très puissant qui ne doit absolument pas tomber entre n'importe quelles mains. Son fonctionnement est très simple. Quand il est placé sur un passage vers les Terres de Chasse il le ferme. Si on fait le rituel de magie noire adéquat et qu'on le brise on ouvre un passage

permanent. Les joueurs ne devraient normalement pas savoir comment s'en servir.

Une fois qu'ils l'auront, Abigaël leur tendra une embuscade pour leur voler. Elle est accompagnée de (nombre de joueurs - 1) fanatiques. Tout d'abord, elle courra à la rencontre des joueurs en faisant semblant d'être poursuivie puis se retournera contre eux en plein combat en essayant de les endormir avec son pouvoir *étourdir*.

Il y a aussi les hommes de Kang : un mage noir qui invoque des ogres chinois (cf *Grand Labyrinthe*). Il y a nombre de joueurs / deux ogres.

Les joueurs ont donc plusieurs solutions :

- parler aux indiens et comprendre les enjeux de ce qui se trame. C'est de très loin la meilleure solution, mais pour ça il faut qu'ils arrivent à approcher les indiens.

- voler l'artefact pour eux

- l'apporter à leur employeur qui dans ce cas le donnera à Raven.

- se le faire voler soit par les hommes de Kang, soit par Abigaël

- l'emmener dans une vraie église avec un vrai prêtre puissant qui pourra protéger la relique. S'ils font ça, ils auront quand même ouvert un passage vers les Terres de chasse !

Have fun !

Caractéristiques des Pnj's principaux :

Clyde « the fortunate » HARDY

Aucune compétence en baston.

Tout ce qu'il lui faut pour scruter, négocier...
Mais vu qu'il est possédé par Raven il s'en fout
et laisse plein de trucs aux Joueur

Abigaël Shortbottom

Charisme : 3D10 + 2 (belle gueule) ; séduction
4 ; persuasion 4

Rap : 4D6

Agi : 3D10 ; combat : lasso 3 ; esquiver 4 ;
furtivité ; 6

Vig : 4D8

Ame : 3D10 ; foi : manitous 3

Magie noire : surveillance à 3 ; protection
maléfique à 1 ; étourdir à 3

Adeptes d'Abigaël

Rap : 3D6 ; Esquiver : 2D8 ; combat couteau :
2D8 ; Tirer pistolet : 3D8 (3D6 de dégâts)

Vig : 3D6

Eric GoodEye

Connaissance : 2D12 ; carrière maréchal ferrant
3, vétérinaire 3, occultisme 3,

Astuce : 2D12 ; bidouiller 4 +2 (mécano) ; Bluff
5

Dex : 1D8 ; tirer shotgun 3 ; crocheter 4

Agi : 4D10 ; combat clé plate 5 ; esquiver 3 ;
furtivité 3

Rap : 4D8

Vig : 3D12.

Jack « One eye » despote

Per : 2D10 ; scruter 4 + 2 (œil de Lynx et ouïe
fine selon le besoin)

Rap : 4D8

Agi : 1D10 ; combat pioche 4 (for + 1D8, vitesse
2)

Dex : 4D6 ; tirer shotgun 5

Vig : 5D8

For : 2D12

Sorcier de KANG

Rap : 4D6

Agi : 3D10 ; combat : kung-Fu (Wing Chun) 3 ;
esquiver 4 ;

Vig : 4D8

Ame : 3D10 ; foi : manitous 3

Magie noire : surveillance à 3 ; protection
maléfique à 1 ; invoquer ogres chinois : 3

Paru sur le SDEN



Date de parution : Mars 2008

Auteur : Geoffroy (tous droits réservés)

Merci a Nono pour le graphisme du fichier



most-wanted-western-money.com