



UN PIED DANS LA TOMBE, UN PIED DANS LA M...

**UN SCENARIO DE KRAPO, D'APRES UN SCENARIO AD&D2
DE JEAN MARIE NOEL**

Cette aventure est une adaptation de *L'habit fait la guigne*, scénario prévu pour AD&D2 paru dans Casus Belli n°102 et écrit par le talentueux Jean-Marie Noël. Si cette publication posait un problème, elle serait retirée aussitôt.

L'histoire se déroule à la suite de *La Voie du Nécromant*, aventure disponible également sur le SdEN. Il est cependant possible de la jouer indépendamment. Elle nécessite la possession des suppléments *The Quick & the Dead* et *Le Grand Labyrinthe*.

THE STORY SO FAR

Bloody Hell ! Calamity Joe est vraiment un pirate malchanceux ! Depuis quatre ans, il arpente de son pilon tous les ponts des navires du Labyrinthe. Et sur son tableau de chasse, juste quelques pillages de bateaux poussifs à moitié pleins de rien ! Cette vie de gagne-petit ne satisfait pas ses rêves de fortune.

Et justement, il y a six mois, un camarade de bord à l'agonie lui confie une carte au trésor. On pourrait croire la déveine envolée. Malheureusement, il lui faut des fonds pour monter une expédition et découvrir le magot.

Précautionneusement, il coud le parchemin dans la doublure de sa plus belle tenue, une vareuse d'officier confédéré, et part poser sa carcasse à Shan Fan, chez une « amie » qu'il espère bien convaincre de lui prêter l'argent sans trop poser de questions. Damn it ! À cause de cette chinoise au sang chaud et d'une banale histoire de coucherie, il se retrouve tout nu sur le pont du Ruffian, sans ses habits, à revenir de force à Shannonsburg avec Caleb.

Voilà maintenant cinq mois qu'il tente de retourner à Shan Fan pour récupérer carte et vareuse. Hélas ! Avec un surnom comme Calamity Joe, personne ne veut plus le prendre à son bord. Les héros arrangeraient certainement ça si un étron de cochon ne bouleversait pas ses projets, et peut-être l'avenir de Shannonsburg...

Le gang, en cherchant cette veste, va mettre au jour les manigances du capitaine Viehauser qui espère, grâce à la magie, faire d'un haut pont de la Confédération un déterré, puis le lier et devenir ainsi gouverneur de Shannonsburg. Malheureusement pour lui, un des esclaves destinés au sacrifice porte sur son dos la vareuse de Joe. Et il ferait beau voir que tous les deux finissent dans un brasier cérémoniel ! La cupidité

aidant, les personnages vont bien empêcher ce drame !

Chronologie

- **J-4 ans** : Calamity Joe arrive dans le Labyrinthe.
- **J-6 mois** : Calamity Joe reçoit la carte au trésor et part pour Shan Fan.
- **J-5 mois** : Calamity Joe quitte précipitamment Shan Fan. Le Ruffian coule.
- **J-4 mois** : Le Lightning coule. Calamity Joe, et Caleb sont interdits de bord.
- **J-3 mois** : Départ de Caleb.
- **J-1 jour** : Arrivée d'Andrew Redbone.
- **Jour J** : Rencontre des PJ avec Joe. Mort de Calamity Joe.
- **J+27 jours** : Évasion des esclaves de la plantation.
- **J+38 jours** : Cérémonie du sorcier Viehauser.
- **J+39 jours** : Renouvellement du poste de gouverneur.

THE SETUP

Les héros forment un équipage boucanier nouvellement arrivé à Shannonsburg agissant pour le compte de l'armée sudiste. Cette opportunité a pu leur être offerte à l'issue du scénario intitulé *La Voie du Nécromant*¹, notamment s'ils ont pu tuer ou capturer Rôdeur Nocturne.

Une période de disette sévit dans la région de Shannonsburg depuis quelques mois en raison de la progression des rebs vers le Nord (jusqu'à Lynchburg). Pas l'ombre d'une barque à se mettre sous la dent ! Chacun se réjouit donc de l'arrivée, hier au soir, d'Andrew Redbone, colonel des Texas Ranger, envoyé par Jefferson Davis lui-même. Il va mettre un peu d'animation dans la grisaille ambiante. Il est en effet venu pour régler le problème de succession de l'amiral Birmingham !²

¹ : Téléchargeable sur le SdeN.

² : On considère dans ce scénario qu'il a été tué par Rôdeur Nocturne lors de l'aventure *La Voie du Nécromant*. Si les PJ ont réussi à le sauver, il est alors muté sur la côte Est. La question de la succession reste donc posée. Il faut par contre remplacer Cohen par Birmingham dans ce scénario.

Personne ne manquerait la fantastique fête donnée ce soir par le gouverneur intérimaire, Chaim Cohen. Profitez de l'après-midi pour leur faire découvrir les lieux, les saloons, le front de mer, les saloons, le port, les saloons... Faites-leur croiser quelques personnages importants :

- Le gouverneur intérimaire Chaim Cohen et sa forte odeur de musc, en tenue de parade.
- Adrien Malpers, un capitaine marchand arrivé hier de Lost Angels et qui « est en affaires » avec les boucaniers.
- Ragland, un boucanier à l'habit reconnaissable: un poncho et un chapeau à larges bords. C'est un bourru solitaire qui parle peu et boit beaucoup.
- Le capitaine Johann Viehauser, aux sourcils broussailleux et à l'air revêche.
- Andrew Redbone, accompagné dans son inspection d'un dénommé Travis.
- Le Dude, un poète maladif aux yeux embués et à l'élocution complexe.

FIESTA !

La nuit tombe brusquement, comme toujours dans la région. C'est le signal du branle-bas de combat. Tout le monde s'agglutine dans La taverne du pendu, le saloon choisi cette année pour la fête, à la grande joie de Little Jack, le patron. C'est l'une des plus grandes du port. L'atmosphère est enfumée, le plafond bas, les murs maculés... Un grand espace vierge au centre est temporairement réquisitionné par une estrade sommaire. Il sert d'arène pour les combats de coqs. Après un discours rapide du gouverneur intérimaire Chaim Cohen et un autre, plus solennel, d'Andrew Redbone, une grande tournée de whiskey est offerte et la cave commence à se vider. L'ambiance monte, on joue au poker, on se mesure au bras de fer, on gagne des bosses, on perd des dents, on parie aux dés. Deux heures plus tard, au cours du troisième combat de coqs, celui des héros qui fait office de capitaine est discrètement contacté par un gamin, attifé comme un mousse. Il lui chuchote à l'oreille : « *Une personne d'importance veut vous rencontrer à minuit à Cattle Street. Il a une mission à vous proposer.* » Il refuse d'en dire plus. Ce quartier de Shannonsburg étant peu reluisant, le capitaine devrait s'y rendre accompagné... par les autres personnages, par exemple !

MORT SUBITE

À minuit passé, le gang arrive dans une ruelle obscure et puante. Derrière un vieux tonneau à moitié décerclé, ils découvrent, allongé au sol et face contre terre, un homme malingre, la jambe gauche terminée par un pilon de bois, et mourant d'un tesson de bouteille planté dans l'estomac. Il a le temps, avant de trépasser, de leur murmurer : « *Caleb... Shongai Kuen... trésor !* ». Ainsi, se termine peu glorieusement la vie du dénommé Calamity Joe, qui n'a pas volé son surnom. Si quelqu'un le fouille, il peut remarquer les choses suivantes :

- Ses habits sont mouillés jusqu'à la taille.
- Dans la poche de son pantalon se cache une bourse rondelette.

Un rapide examen des lieux élucide le mystère de son décès. Les traces le montrent clairement : l'homme a glissé sur un étron de cochon avant de s'empaler tout seul sur une bouteille cassée. Les paroles du mourant résonnent dans la tête des héros (surtout le dernier mot !).

PREMIER QUART

Il s'agit maintenant d'en savoir un peu plus sur le macchabée. Selon les heures où se déroule l'enquête, diverses pistes s'offrent au gang. Celles qui sont notées (a) sont exploitables le soir même ; celles qui sont notées (b) le sont le lendemain. Dans tous les cas, aucune information supplémentaire n'est trouvée sur Shongai Kuen.

• **À L'écaille de tortue (a).** Ce saloon est situé non loin de Cattle Street. On y connaît l'homme que décrivent les personnages. Il s'appelle Calamity Joe. C'est un pauvre gars qui, depuis cinq mois, essaye d'embarquer pour une destination qu'il refuse de révéler avant d'être en mer. Mais il porte malheur, suite à deux naufrages successifs. Aucun marin ne veut de lui, même à bord d'une barque. *Caleb* était son meilleur ami, mais voilà bien 3 mois qu'on ne l'a pas revu.

• **Adrian Malpers (a).** À quai depuis deux jours, il a rencontré Joe hier soir, mais a décliné son offre de le prendre à bord : « *Mes affaires étant prioritaires, je lui ai dit ne pouvoir me*

détourner de ma route. » Il quitte Shannonsburg le lendemain à l'aube.

• **Ragland (a).** Ce boucanier a croisé, il y a deux saisons, un dénommé *Caleb* sur une mesa près de Shannonsburg, il ne sait plus trop où. Les seuls renseignements qu'on peut lui arracher sont : « *un grand gars un peu benêt* ». Il quitte la ville vers trois heures du matin.

• **Bobby Parker (b).** Le mousse qui a contacté le gang vient cuver son tord-boyaux au petit matin sur un quai du port. Il connaît Calamity Joe, qui l'embauche régulièrement depuis quatre mois (c'est-à-dire depuis qu'il est ici), chaque fois qu'un équipage se monte ou qu'un nouveau navire accoste à Shannonsburg. Il l'a toujours vu seul et ne sait rien de plus.

• **Chaim Cohen (b).** Les registres du gouverneur intérimaire font état des mouvements de navires depuis Shannonsburg, et gardent trace de leurs chasse-parties, un document contractuel entre les membres de l'équipage qui régit l'expédition. Les deux plus récentes mentions du nom de Calamity Joe sont :

- Sur la chasse-partie du Ruffian, coulé corps et biens il y a cinq mois en provenance de Shan Fan. « *Deux survivants : Caleb et Calamity Joe.* »

- Sur le journal de bord en mauvais état du Lightning, coulé corps et biens il y a quatre mois en provenance de Red Hat. « *Deux survivants : Caleb et Calamity Joe.* »

• **Andrew Redbone (b).** Il ne connaît pas *Caleb*. En revanche, il a visité plusieurs fois l'ensemble du Labyrinthe et se rappelle avoir discuté un brin avec Joe chez lui... mais ce n'était pas à Shannonsburg. Faute de mieux, un tour de tous les îlots s'imposerait. Mais vu que le boiteux ne montait jamais à bord d'un navire, l'un d'eux est tout indiquée : Sudden Death n'est distant que de deux cents mètres et est accessible à pied, avec de l'eau jusqu'à la taille !

SECOND QUART

Sudden Death est un îlot d'environ deux kilomètres de diamètre, situé à l'ouest de Shannonsburg.

Misère, misère...

Les premiers habitants rencontrés indiquent aux héros une cabane en lisière de la mesa. Calamity Joe y vivait de petits boulots, à l'écart des autres, et personne ne le fréquentait. Son abri est constitué de planches mal jointes autour de deux morceaux de mâts coupés. Elle est d'un dénuement total, contenant juste un hamac sale, quelques habits jetés dans un coffre et un tas de bouteilles vides. Le coffre à vêtements, en mauvais état, porte le nom de Caleb. Aucun indice sur la destination tant espérée, mais une poésie enfiévrée est glissée dans une bouteille vide; c'est une ode à la douceur des robes de soie que portent les femmes de Shan Fan ! Les personnages peuvent y reconnaître la patte du Dude qui vit justement de l'autre côté de la mesa.

Petit poème

Détonnant mélange de Robert Stevenson, de Rimbaud et d'Octave Mirbeau, le Dude, tuberculeux au dernier stade, vit dans une épave de bateau retournée. Les conditions de vie d'un poète dans la région de Shannonsburg n'étant pas mirifiques, il sera très sensible à une obole pour les Muses. Il a consommé tout ce que le Labyrinthe produit de substances illicites, autant pour soulager ses poumons que pour améliorer son inspiration. Son discours est incohérent, émaillé de citations versifiées. Néanmoins, de ce fatras, il ressort qu'il connaît Caleb : c'est l'ancien collègue de Calamity Joe, celui qu'il s'était choisi pour héritier, comme c'est la coutume en cas d'accident. *« Un gentil commensal, bien qu'un tantinet abêti par la rencontre fortuite, il y a des lustres, entre son crâne et un boulet des sbires nordistes. Faute d'emploi, il s'est reconverti au boucan, il y a trois mois, dans une gentilhommière près de la mesa de Lynchburg. »* Il ne connaît pas Shongai Kuen mais y voit volontiers une citadelle dorée, un bateau ivre ou d'adorables petits pieds bandés.

EN AVANT TOUTE !

Le trajet jusqu'aux environs de Lynchburg se passe sans problème, excepté les hauts-fonds à surveiller. Arrivés sur place, après avoir parcouru 136 miles, soit 221 Km, le plus dur reste à faire : trouver la bonne mesa. L'air est

moite et les bruits feutrés. Deux méthodes d'investigation sont possibles.

Le cabotage hasardeux

Il y a une vingtaine de mesas visitables ; comptez deux heures par mesas . Vous pouvez lancer 1d6 chaque fois que les héros accostent à une mesa ou une île et y mettre fin dès que le gang aura assez tourné en rond :

1 à 4 – Rien de particulier ; au bout de deux heures, ils réalisent que ce n'est pas la bonne île.

5 ou 6 – Relancez 1d6 et reportez-vous à la Table d'événements ci-dessous.

Table des événements :

1 - 2 : Un campement de pirates abandonné depuis plusieurs mois, mais ce n'est encore pas la bonne île.

3 - 4 : Un campement de troglodytes qui ne sont pas prêts à laisser le gang approcher de leur concession. L'un des leurs est victime de la fièvre des roches.

5 - 6 : Un campement est repéré ; n'y vit qu'une personne de grande taille, absente pour le moment. Caleb n'est pas loin, il chasse.

L'investigation raisonnée

Pour éviter de fouiller toutes les mesas, une discussion avec le doyen des boucaniers pourrait s'avérer très utile. Il s'appelle McCormes, n'a plus d'âge mais tient encore un comptoir de peaux et de viandes séchées à Lynchburg. L'homme est d'un abord difficile : conscient d'être en position de force, il n'a pas envie de rendre service aux personnages pour rien. Et justement, il lui reste un stock de peaux de chèvres infourguables... Si un accord est trouvé, Caleb sera facile à localiser : il chasse l'oie sauvage sans grand succès sur la mesa des Flamboyants, dont Roméo indique les coordonnées. Moins de trois heures plus tard, la mesa est en vue. Caleb est en train de chasser, et ne tarde pas à rejoindre son campement.

Le Grand dadais

Caleb apparaît peu après. C'est une force de la nature, resté un peu benêt depuis un abordage. Il sera très peiné de la mort de Calamity Joe et ne pourra pas s'empêcher de fondre en larmes

pendant plus d'une heure. Ensuite seulement, les héros peuvent l'interroger, entre deux sanglots.

•Un trésor? « *Non, Calamity Joe, il avait rien, à part son ballot. La seule chose qui comptait pour lui, c'était sa veste d'officier confédéré. Il la portait toujours* ».

•Shongaï Kuen? « *Je la connais : c'était la chérie de Calamity Joe, y a longtemps quand on vivait à Shan Fan. Mais Calamity Joe, il a eu un ennui : elle l'a trouvé avec une fille. Elle s'est un peu énervée... elle lui a tapé sur la tête et elle nous a mis tous les deux à bord d'un bateau direction Shannonsburg* ». Une fois réveillé, nu comme un ver, Joe a voulu retourner à terre pour récupérer ses affaires, surtout la vareuse à laquelle il tenait beaucoup. Le capitaine a bien sûr refusé. Quelques jours plus tard, il y eut une mutinerie à bord et le capitaine saborda le vaisseau. Caleb et Calamity Joe furent les deux seuls survivants. L'année suivante, ils trouvèrent un autre engagement à bord du Lightning, mais le bateau, pris dans un grain, sombra en vue de Shannonsburg et ils furent là encore les deux seuls survivants. Il n'en fallut pas plus pour qu'ils deviennent résolument indésirables sur n'importe quel navire. Il y a deux ans, Caleb finit par partir, en ferry, pour Lynchburg. Il s'y fit boucanier, « *mais ça marche pas bien* ». Shongaï Kuen doit toujours être à Shan Fan, elle y tenait une boutique (il rougit, se tortille les doigts, et non, il ne peut pas se rappeler quel commerce).

Il ne reste plus au gang qu'à se rendre à Shan Fan pour y rencontrer Shongaï Kuen et récupérer la vareuse.

ET VOGUE LA GALERE !

Le trajet jusqu'à Shan Fan peut être perturbé par quelques rencontres de navires ou de postes de péages. La traversée prend quelques heures (80 miles, soit 130 km, à parcourir), mais risque de se prolonger si un jet de **Connaissance des territoires** manqué écarte le bateau de sa destination.

Shan Fan

Shan Fan est décrite dans *Le Grand Labyrinthe*. Rappelons qu'elle est dirigée par les triades chinoises. L'arrivée devra donc être réfléchie,

l'embarcation des personnages mouillant éventuellement dans une crique proche et les tenues ostensiblement confédérée restant dans les coffres.

« Le trou-madame »

Shongaï Kuen travaille sur le port. Elle est tenancière du meilleur bordel de la ville, Le trou-madame. C'est une maîtresse femme d'origine chinoise. Notable particularité, elle est très pieuse et, sortie de son établissement, se rachète une conduite en faisant des bonnes actions. Les héros pourront la rencontrer le soir venu, la maison allumant ses lampions à la nuit tombée.

Quelle que soit la manière choisie pour aborder le sujet de Calamity Joe, Shongaï Kuen aura la même réaction. Elle refuse d'abord de parler de ce minable qui ne lui donne pas signe de vie depuis 6 mois ; mais à l'annonce de sa mort, après un instant d'hébétude, elle cache sa douleur sous un bruyant accès de colère qui interrompt toute discussion (Dadu, son homme de main, y veillera si besoin est). Qui plus est, au moindre cri ou début de combat, les voisins rappliquent pour lui prêter main-forte. À la fermeture de l'établissement, elle se dirige avec Dadu vers le temple le plus proche et y prie pour l'âme du défunt et la perte de son grand amour. Si les personnages surveillent, son attitude peut leur paraître suspecte. Elle ne l'est pourtant aucunement.

Si le gang interroge l'une de ses pensionnaires (la blonde Rachel, par exemple), elle leur dira que la patronne était très amoureuse de Joe. Celui-ci portait toujours la même tenue, une belle vareuse grise avec des épaulettes et des nœuds hongrois dorés. Après son départ précipité, la patronne s'est découverte de la religion et s'est arrangée avec le prêtre pour avoir un droit d'accès au temple en dehors des offices ; elle s'y rend au moins trois fois par semaine.

Si les héros fouillent les appartements privés de Shongaï, ils y trouvent une bourse d'or cachée dans une robe de mariée rouge à col Mao toute neuve et jamais portée, ainsi que beaucoup de « bondieuseries » : un autel taoïste, des statues en plâtre doré, une sorte de prie-dieu en bois rare... En revanche, il n'y a aucun objet ayant appartenu à Calamity Joe.

Le lendemain soir, rassérénée et les yeux rougis, Shongai se fait plus causante et raconte au gang sa version des événements. Il y a sept ans, elle a trouvé son homme au lit avec une pensionnaire, la petite Molly, morte depuis de la vérole. Sur le coup de la colère, elle a mis Joe et Caleb sur le premier vaisseau en partance, puis a brûlé toutes leurs affaires... sauf les habits, qu'elle n'a pu se résoudre à sacrifier à sa colère. Elle les a remis à sa domestique noire, Judith (« une vraie jeune fille »), pour qu'elle les donne à ses frères de couleur, les esclaves de la plantation du capitaine Viehauser, près de la ville de Millerton, à l'Est de Shannonsburg ! Retour à la case départ...

HOME, SWEET HOME

Le retour à Shannonsburg peut être mouvementé pour les mêmes raisons que l'aller (168 miles, soit 273 Km). A partir de Shannonsburg, il faut parcourir 56 miles sur le plancher des vaches, pour rejoindre Millerton.

La plantation de Viehauser

Les gens de Millerton sont aimables. Avec leurs indications, la plantation est très facile à trouver : elle est grande et les champs se voient de loin. Quatre-vingts esclaves y travaillent sous le joug de Gishard, l'intendant et l'âme damnée du maître des lieux. Huit esclaves supplémentaires assurent la domesticité de la maisonnée. La garde est assurée par le très pragmatique sergent Rosen Andreas et ses dix hommes. Ashly Viehauser (« la bonne dame blanche ») est devenue l'épouse du capitaine il y a dix ans. Depuis, elle a mis au monde quatre enfants. Judith vient une fois l'an, distribuer un colis de vêtements de sa maîtresse aux esclaves avec l'accord de l'intendant. Viehauser, lui, est seul maître à bord avant les dieux. Quand il n'est pas sur les mers à faire tonner ses canons, il dirige l'exploitation d'une poigne de fer. Son atelier de magie est l'endroit le plus inviolable de toute l'île.

A qui parler ?

Dans un premier temps, il est logique de vouloir rencontrer Judith. Elle peut être trouvée au marché de la ville, tôt le matin. Si les héros lui disent venir de Shan Fan, elle répond avec gentillesse à toutes les questions. Oui, la veste aux nœuds hongrois est bien arrivée il y a six

ans, elle s'en souvient. C'est même un certain Carson qui l'a gagnée aux dés et qui la porte toujours. Non, on ne peut pas le rencontrer en ce moment : il a réussi à s'enfuir il y a une dizaine de jours, avec quatre autres esclaves.

Le sergent Rosen Andreas, croisé éventuellement à l'unique taverne de l'île, est un homme franc du collier. Il ne comprend pas que les fugitifs n'aient pas été retrouvés malgré ses deux battues. Il craint des complicités et est persuadé qu'ils n'ont pas encore quitté la région.

Rencontrer Viehauser est impossible. À l'approche du renouvellement du poste de feu Birmingham, il est très occupé, et n'a pas de temps à perdre avec le gang.

Contacté Gishard, par contre, est envisageable. Encore faut-il trouver une bonne raison pour le questionner et surtout ne pas éveiller ses soupçons, car l'homme est plutôt sur la défensive.

Que s'est-il vraiment passé ?

Les cinq esclaves évadés se sont cachés de leur plein gré dans les sous-sols du laboratoire magique de Viehauser. Gishard les a secrètement aidés à s'échapper en leur faisant miroiter une liberté rapide, à une seule condition : une fois libres, ils iraient chacun porter un message aux responsables de cinq villes côtières du Labyrinthe. Dans neuf jours, Gishard leur fera discrètement quitter la région, à la faveur des festivités organisées pour le renouvellement de l'amirauté. Sereins, les esclaves attendent donc leur libération toute proche, sans faire de vagues. La vérité est toute autre. Viehauser, en sorcier confirmé, a découvert, les propriétés particulières des Colonnes du Diable, qui ne se trouvent qu'à quelques miles d'ici³. Il compte capturer Redbone, l'amener ici, et l'éliminer. Puis, à l'aide d'un puissant sortilège (proche de Pacte), il tentera de lier le manitou, quelques jours avant le renouvellement. Pour ce faire, il a besoin de cinq sacrifiés volontaires, encore lucides une demi-heure avant leur mise à mort. D'où le stratagème de la fausse mission afin de les maintenir en confiance. Les esclaves seront emmenés ce soir-là aux Colonnes du Diable, puis drogués et portés jusqu'au lieu du sacrifice.

³ Cf. *The Quick & the Dead*, p. 68 et 148.

Là, dans un grand brasier rituel, ils seront tous les cinq brûlés vifs, Viehauser se servant dans son invocation de leurs corps et de leurs âmes torturées. Si la cérémonie réussit, Viehauser pourra influencer Andrew à son insu et orienter la succession selon ses désirs. Il sera alors choisi comme gouverneur du Labyrinthe.

Comment déjouer le complot ?

Se faire un ami d'Andreas. Bien abordé, il peut être un allié précieux pour la phase finale : il n'a pas supporté les reproches publics que lui a fait Viehauser sur son incapacité à retrouver les évadés. Fin psychologue, Andreas pense que son maître le charge pour éloigner les soupçons de Gishard. S'il pense avoir été manipulé, il se retournera contre son patron.

Soupçonner Gishard et le surveiller. Il apporte quotidiennement, à la nuit tombée, de la nourriture à son maître dans son laboratoire. Toutefois, il y a de quoi manger pour six. La veille de la cérémonie, Gishard transfère les esclaves dans une grotte, non loin du lieu du sacrifice.

Surveiller les faits et gestes de Viehauser. Il s'éclipse une demi-journée après Gishard et va préparer son sort au bord du volcan.

En profiter pour visiter le laboratoire. Cette investigation dangereuse (prévoir plusieurs pièges) permet de trouver la formule d'un breuvage magique servant à décupler les sensations, une importante quantité de soporifique à durée très limitée et des notes sur un rituel d'invocation démoniaque comprenant cinq victimes. Une trappe, cachée sous un tapis, donne accès au réduit où étaient cachés les esclaves.

CONCLUSION

Si les héros comprennent juste à temps, il leur faudra, pour récupérer la vareuse, combattre et vaincre Viehauser et Gishard, avant que le feu sacrificiel ne consume les cinq innocents et n'attire le manitou.

Il est à noter que les pouvoirs de Viehauser lui permettent de redresser les morts et de contrôler un déterré. Un final apocalyptique pourrait impliquer les 5 victimes devenues des morts-

vivants enflammés et un héros déterré qui se retournerait contre son gang.

Si les héros découvrent le pot aux roses assez tôt, il leur faudra obtenir des preuves et en informer le gouverneur intérimaire. Une place de second lieutenant sera alors rapidement disponible sur Shannonsburg. Le gang y gagnera la reconnaissance d'Andrew Redbone et de Chaim Cohen, le nouveau gouverneur, qui leur offrira en remerciement un navire flambant neuf.

Ah, au fait, et la vareuse? Vous avez le choix :

- La partie était héroïque et les personnages furent d'authentiques boucaniers hauts en couleurs ? Dans la doublure de la vareuse se trouvent cousus une lettre et une carte au trésor.
- La partie ne fut pas à la hauteur de vos espérances ? Il y a un gros trou dans la doublure. S'il y avait un papier dedans, il a dû tomber... hier ou il y a 6 mois !

CIMETIERE

CALEB

Physique :

Dextérité : 1d12, Agilité : 1d12, Force : 4d10, Rapidité : 4d6, Vigueur : 4d12

Tirer : fusil 4d12, combat : bagarre 4d12, esquiver 3d12, furtivité 2d12, grimper 3d12, nager 4d12, conduire : bateau 3d12

Mental:

Perception : 1d10, Connaissances : 4d6, Charisme : 3d4, Astuce : 3d6, Âme : 4d8

Artillerie 3d10, détecter 1d10, connaissance des territoires 2d6, langue natale 2d6, bidouiller 1d6, Connaissance de la rue : boucaniers 3d6, Dénicher 4d6, survie : Grand Labyrinthe 4d6, tripes 4d8

Atouts et Handicaps : Gros tas 1, Dèche 3, Pitoyable menteur 3, Panier percé 3.

Équipement : Winchester 66', Bowie Knife.

Taille : 7

Allure : 10

MCCORMES, DOYEN DES BOUCANIERES A LYNCHBURG

Physique :

Dextérité : 4d6, Agilité : 3d8, Force : 4d4, Rapidité : 4d6, Vigueur : 3d6

Tirer : pistolet 3d6, combat : bagarre 3d8, esquiver 3d8, furtivité 3d8, grimper 3d8, nager 3d8, conduire : bateau 3d8

Mental:

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

Artillerie 2d8, détecter 1d8, connaissance des territoires 5d8, langue natale 2d8, bidouiller 2d12, bluff 3d12, Connaissance de la rue : boucaniers 5d12, Dénicher 4d12, jeux 2d12, ridiculiser 2d12, survie : Grand Labyrinthe 3d12, tripes 4d6

Atouts et Handicaps : Renommée 1, Croulant 5, Sourd 3, Têtu 2, Abandonné (résultat de Vétéran du Weird West).

Équipement : Colt .36 Navy, Bowie Knife.

Taille : 6

Allure : 6

LES TROGLODYTES

Physique :

Dextérité : 4d6, Agilité : 3d8, Force : 2d12, Rapidité : 2d10, Vigueur : 4d10

Tirer : shotgun 2d6, furtivité 1d8, grimper 3d8, nager 1d8

Mental:

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

Détecter 4d8, connaissance des territoires 2d6, langue natale 2d6, explosifs 3d6, Métier : prospection 3d6, Jeux 2d6, survie : Grand Labyrinthe 2d6, tripes 2d6

Équipement : Pioches (FOR+2d6), pelles, sacs de couchage, shotguns à double barillet, cartouches.

Points de coup : 30

Allure : 8

ROSEN ANDREAS, SERGENT

Physique :

Dextérité : 2d12, Agilité : 4d10, Force : 2d10, Rapidité : 3d6, Vigueur : 3d8

Tirer : pistolet 3d12, combat : sabre 2d10, esquiver 2d10, furtivité 2d10, grimper 2d10

Mental:

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

Pister 2d6, détecter 1d6, connaissance des territoires 2d6, langue natale 2d6, langage des signes indien 2d6, autorité 2d6, intimider 1d6, tripes 2d8

Atouts et Handicaps : Grade militaire 3, Ennemi : Nord 2, Obligation 3.

Équipement : Colt .44 Army, Sabre.

Taille : 6

Allure : 10

SOLDATS DE MILLERTON

Physique :

Dextérité : 1d10, Agilité : 2d8, Force : 2d8, Rapidité : 2d6, Vigueur : 2d8

Tirer : fusil 3d10, combat : bagarre 3d8, furtivité 3d8, grimper 3d8

Mental:

Perception : 2d6, Connaissances : 1d4, Charisme : 2d6, Astuce : 1d6, Âme : 1d6

Pister 2d6, détecter 2d6, connaissance des territoires 2d4, langue natale 2d4, Survie : vallée 2d6, tripes 2d6

Atouts et Handicaps : Grade militaire 1, Peur de rien 2.

Équipement : Carabines spencer.

Points de coup : 30

Allure : 8

GISHARD, ORDNANCE SERGEANT

Physique :

Dextérité : 2d12, Agilité : 2d10, Force : 3d6, Rapidité : 3d8, Vigueur : 1d8

Tirer : pistolet 4d12, recharge rapide 2d12, combat : sabre 2d10, esquiver 2d10, furtivité 2d10, grimper 2d10

Mental:

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

Détecter 2d6, connaissance des territoires 2d6, langue natale 2d6, autorité 3d6, intimider 2d6, Tripes 3d10

Atouts et Handicaps : Grade militaire 3, Peur de rien 2, Ennemi : Nord -2, Obligation -3, Loyal : Viehauser -3, Gros dodo -1, Laid comme un pou -1.

Équipement : Colt .44 Army, Sabre.

Taille : 6

Allure : 10

JOHANN VIEHAUSER, CAPITAINE DU GRENDEL

Physique :

Dextérité : 3d6, Agilité : 3d6, Force : 3d6, Rapidité : 4d6, Vigueur : 4d6

Tirer : pistolet 3d6, combat : sabre 1d6, furtivité 1d6, grimper 1d6

Mental:

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

Détecter 1d6, scruter 3d6, connaissance des territoires 2d8, langue natale 2d8, autorité 3d8, éloquence 3d8, intimider 3d8, Persuasion 3d8, Bluff 5d10, Tripes 2d8

Atouts et Handicaps : Grade militaire 4, Peur de rien 2, Arcane 3, Ambition (devenir gouverneur de Californie) 3, Ennemi : Nord 2, Obligation 3, Méprisant -2.

Équipement : Colt .44 Army, Sabre.

Taille : 6

Allure : 6

Sorts : Lutte d'influence 4d10
Nécromancie 4d10
Réanimation 4d10

ANDREW REDBONE, COLONEL DES TEXAS RANGERS

Physique :

Dextérité : 2d12, Agilité : 2d10, Force : 3d8, Rapidité : 4d10, Vigueur : 4d6

Tirer : pistolet 4d12, combat : sabre 4d10, esquiver 3d10, furtivité 2d10, grimper 2d10, dégainer 3d6

Mental:

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

Pister 3d8, détecter 2d8, connaissance des territoires 2d6, langue natale 2d6, langue : mexicain 2d6, autorité 4d6, éloquence 2d6, intimider 3d6, Tripes 3d6

Atouts et Handicaps : Homme de loi 5, Grade militaire 4, Peur de rien 2, Ennemi : Nord -2, Obligation -5, La loi de l'ouest -3.

Équipement : Colt .44 Army, Sabre.

Taille : 6

Allure : 10

MORTS-VIVANTS

Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d8, Force : 3d8, Rapidité : 2d10, Vigueur : 2d8

Tirer : pistolet, fusil, shotgun 2d6, combat : bagarre 3d8, grimper 1d8, esquiver 2d8, furtivité 3d8, nager 1d8

Mental:

Perception : 2d10, Connaissances : 1d6, Charisme : 1d6, Astuce : 1d6, Âme : 1d4

Détecter 3d10, intimider 5d6, ridiculiser 1d6

Capacités spéciales :

Morsure : Force (3d8)

Pistolets : la plupart des morts-vivants utilisent les armes qu'ils prennent sur leurs victimes.

Immunités au souffle et au stress : Ils subissent des dommages, comme les déterrés.

Points de coup : 30

Allure : 8

Terreur : 9

Paru sur le SDEN



Date de parution : Septembre 2014

Auteur : Krapo, d'après un scénario de Jean Marie Noël