



# SERRES-DE-NUIT

## LA CAMPAGNE

EPISODE 8 SUR 9

### Weird West

- Ever-Triumphant Trail
- Oregon Trail
- Overland Trail
- Santa Fe Trail
- Texas Trail
- Chisholm Trail
- +++ Major Railroad
- ++ Minor Railroad
- ✕ Battlefield
- Major City
- Strange Locale
- Ghost Trail



## AVANT DE COMMENCER

LA CAMPAGNE PEUT SE FINIR LORS DE CET ÉPISODE. DANS CE CAS, IL CONVIENT D'ALLER VOIR LA FIN DE L'ÉPISODE SUIVANT POUR LES RÉCOMPENSES POSSIBLES.

NOUS AVONS DONC LAISSÉ NOS AVENTURIERS DANS UN BROUILLARD ÉTRANGE, POURSUIVIS PAR LES SOLDATS DE LA PRISON D'ABILENE. ILS VONT FAIRE LA RENCONTRE D'UNE ÉTRANGE COMMUNAUTÉ DE MINEURS QUI, BIEN QUE CACHANT UN LOURD SECRET, POURRAIT BIEN LES MENER JUSQU'AU REPÈRE DU CHAMAN AUX BRAS NOIRS..

À CE STADE DE LA CAMPAGNE, IL M'EST BIEN SÛR IMPOSSIBLE DE CONNAÎTRE LE RÉSULTAT DES ACTIONS DE VOS JOUEURS. AINSI, J'ÉVOQUE TOUS LES PERSONNAGES POTENTIELLEMENT ENCORE EN COURSE À CE MOMENT DE LA PARTIE. À VOUS DE RAYER CEUX QUI AURAIENT ÉTÉ ABATTUS, DE TRANSFORMER EN ALLIÉS CEUX QUE VOS JOUEURS ONT SU RALLIER À LEUR CAUSE ETC..

## SYNOPSIS

PERDU DANS UN ÉTRANGE BROUILLARD, LES PJ, BLESSÉS ET AFFAMÉS, TRAINENT PÉNIBLEMENT UN WHITTON DANS LE MÊME ÉTAT QU'EUX. ILS VONT RENCONTRER UNE COMMUNAUTÉ MAUDITE AYANT OBTENUE LA VIE ÉTERNELLE EN ÉCHANGE DE SACRIFICES SANGLANTS. L'UN DES MEMBRES DE CETTE COMMUNAUTÉ VA CEPENDANT CHOISIR DE LES AIDER À RETROUVER L'INDIEN AUX BRAS NOIRS. EN CHEMIN, LES PJ VONT RENCONTRER DES ALLIÉS INATTENDUS QUI VONT LES AIDER LORS DE L'AFFRONTMENT FINAL.

## EPISODE 8 : LES REVES DU SHAMAN

### CHAPITRE 1 : DANS LE BROUILLARD

CE CHAPITRE PEUT ÊTRE PASSÉ SANS PROBLÈME JUSQU'À LA RENCONTRE AVEC SIMON. IL EST CEPENDANT L'OCCASION DE DONNER PAS MAL D'INFORMATIONS AUX JOUEURS CONCERNANT LA CAMPAGNE MAIS AUSSI SUR LEUR SITUATION.

EN EFFET, ILS NE SONT PAS LES SEULS À S'ÊTRE PERDUS DANS LE BROUILLARD ET CETTE NAPPE POISSEUSE A RETENU DANS SES FILETS PAS MAL DE MONDE, NOTAMMENT DES PERSONNES QUI S'Y SONT RISQUÉES EN POURSUIVANT LES PJ.

#### LE COLLEUR D'AFFICHES D'ABILÈNE :

SI LES PJ N'ONT PAS ENCORE OBTENU D'INFORMATION CONCERNANT LES RAISONS DE LEUR MISE À PRIX, C'EST LE MOMENT DE LEUR EN DONNER. DES BRUITS SOURDS RÉSONNENT ENTRE LES NAPPES VAPOREUSES ET LES JOUEURS VONT CROISER DES ARBRES SUR LESQUELS SONT PLACARDÉES LES AFFICHES METTANT LEURS TÊTES À PRIX. LE COLLEUR D'AFFICHES SE SERT DE CES AFFICHES POUR MARQUER SON PASSAGE DANS L'ESPOIR DE TROUVER LA SORTIE DE CE LABYRINTHE. AINSI, CERTAINS ARBRES COMPTENT DÉJÀ TROIS OU QUATRE AFFICHES ! LES PJ POURRONT FACILEMENT LE SURPRENDRE ET IL NE SE FERA PAS PRIER POUR DIRE TOUT CE QU'IL SAIT.

Info : LA DENVER PACIFIC A MIS LEURS TÊTES À PRIX AU SEUL MOTIF QU'ILS TRAVAILLENT POUR HELLSTROME.

#### ARCHIBALD MENDEZ ET SA BANDE :

ILS SONT EUX AUSSI DANS LE BROUILLARD. ILS SONT NEUF (DONT TROIS JOKERS) EN PLUS DU DÉTERRÉ ET LES AFFRONTER RELÈVE DU SUICIDE.

Info : ILS SONT PLUS QUE JAMAIS SUR LA TRACE DES PJ, MENDEZ EN FAIT UNE OBSESSION.

#### LES AGENTS :

L'AGENT LANE, L'AGENT DOUCLAS ET DEUX DE LEURS ACOLYTES SONT ÉGALEMENT PERDUS.

Info : ILS SONT EUX AUSSI SUR LA TRACE DES PJ MAIS VEULENT SIMPLEMENT LES UTILISER POUR TROUVER L'INDIEN AUX BRAS NOIRS QUI EST LEUR VÉRITABLE CIBLE. CEPENDANT, ILS PARLENT D'ARRÊTATION, DE TORTURES ET D'EXÉCUTION... ILS SEMBLENT COMMENCER À COMPRENDRE LES SIGNES ÉTRANGES QUI MÈNENT À LA CACHETTE OÙ LE RITUEL DOIT AVOIR LIEU. SI LES PJ CHERCHENT LE CONTACT, ILS SE BATTRONT JUSQU'À LA MORT.

#### AUTRE BONHOMME :

IL EST PLUS QUE TEMPS QUE LES JOUEURS COMPRENENT QUE L'INDIEN AUX BRAS NOIRS NE VAUT PAS QUELQUES MALHEUREUX DOLLARS. S'ILS NE L'ONT PAS ENCORE COMPRIS, UN PNJ DE VOTRE CHOIX, ISSU DU BG D'UN DES JOUEURS OU DES ÉPISODES PASSÉS VA LES RENCONTRER ICI POUR LEUR GLISSER L'IDÉE QUE CE CHAMAN VIVANT, CAPABLE DE CRÉER DES DEADLANDS PAR SA SIMPLE PRÉSENCE VAUT AU MOINS 100 000\$ !

#### SIMON :

ENFIN, LES JOUEURS RENCONTRERONT SIMON, UN ÉTRANGE PAYSAN BLAFARD, MAIGRE ET SALE QUI RAMASSE DU BOIS. L'HOMME EST ARMÉ MAIS SI LES PJ LE SURPRENNENT, IL NE TENTERA RIEN. CE N'EST PAS UN GRAND GUERRIER ET IL N'A AUCUNE ENVIE DE SE FAIRE LIQUIDER. IL PORTE ÉTRANGÈMENT UNE BOUTEILLE EN VERRE VIDE, ATTACHÉE PAR UNE CORDELETTE AUTOUR DU COU.

Info : IL PROPOSE AU PJ DE VENIR DANS SA COMMUNAUTÉ AFIN D'ÊTRE SOIGNÉS ET NOURRIS. GAGEONS QUE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT À LAISSER QUELQUES SOUVENIRS DOULOUREUX ET QUE DES PJ AFFAMÉS ET BLESSÉS SAUTERONT SUR UNE TELLE AUBAINE !

### CHAPITRE 2 : SILVER HILL

SIMON ET SA FEMME THERESA ACCUEILLENT LE GROUPE DANS LEUR MODESTE CHAUMIÈRE CONSTITUÉE D'UNE SEULE PIÈCE. EN RENTRANT, SIMON ACCROCHE SA BOUTEILLE SUR UNE PATÈRE.

LA DEMEURE SE TROUVE AU MILIEU D'UN VILLAGE DE MINEURS PERDU SUR UN PLATEAU VERDOYANT. LE VILLAGE, QUI A POUR NOM SILVER HILL, SEMBLE DÉSERT. POURTANT, IL N'EN EST RIEN. DERRIÈRE LEURS VOILETS, LES HABITANTS ESPIONNENT L'ARRIVÉE DES PJ. D'AUTRES

RENTRENT CHEZ EUX PRÉCIPITAMMENT. LES AVENTURIERS POURRONT AINSI VOIR UNE PORTE CLAQUER, DES RIDEAUX ÊTRE RABATTUS ETC.. LES ÉTRANGERS NE SEMBLANT PAS ÊTRE LES BIENVENUS PAR ICI..

ILS LE SONT POURTANT ! LA BOURGADE A BESOIN D'OFFRIR DES HUMAINS EN SACRIFICE À UNE ÉTRANGE ENTITÉ QUE SES HABITANTS APPELLENT « LE GARDIEN ». SEULEMENT, CE NE SONT PAS DES TUEURS DE SANG-FROID ET L'IDÉE DE SAVOIR CE QU'ILS VONT BIENTÔT DEVOIR FAIRE LES REBUTENT TOTALEMENT. C'EST FINALEMENT DE LEUR CULPABILITÉ QU'ILS SE CACHENT.

ALORS QUE LES PJ SE VOIENT OFFRIR UNE MAIGRE PITANCE ET DU LAIT DE CHÈVRE, UNE VIEILLE FEMME, MA STETSON, ENTRE DANS LA BICOQUE SANS MÊME PRENDRE LA PEINE DE FRAPPER. C'EST VISIBLEMENT UNE SOMMITÉ DU VILLAGE, AFFABLE AU POSSIBLE, MATERNALISTE À L'EXTRÊME QUI VA VENIR SOUHAITER LA BIENVENUE AUX ÉTRANGERS TOUT EN S'EXCUSANT DU COMPORTEMENT DES VILLAGEOIS. ELLE PROPOSE D'EMMENER LES BLESSÉS CHEZ LE SOIGNEUR POUR FINIR DE LES RAPISTOLER TOUT EN INVITANT LES VALIDES À ALLER FAIRE UN TOUR AFIN DE SE FAIRE UNE MEILLEURE OPINION DU COIN.

VOICI UNE LISTE DE CE QUE LES PJ POURRONT TROUVER EN VILLE ET LES INFO QU'ILS POURRAIENT Y OBTENIR.

- LES HABITANTS CONNAISSENT LES STATUES DONT PARLE WHITTON. IL Y EN PLUSIEURS DANS LE COIN MAIS PERSONNE NE SAIT À QUOI ELLES SERVENT. CE SONT POUR EUX D'ANCIENS VESTIGES INDIENS SANS RIEN DE BIEN REMARQUABLE.
- IL Y A UN ARBRE MORT SUR LEQUEL SONT ACCROCHÉES DES DIZAINES DE BOUTELLES COMME CELLE QUE PORTAIT SIMON AUTOUR DU COU. LES VILLAGEOIS AFFIRMENT QU'IL S'AGIT D'UNE TRADITION VISANT À ÉLOIGNER LE MAUVAIS OËL. ON ACCROCHE UNE BOUTEILLE QUE L'ON A BUE LORS D'UNE OCCASION HEUREUSE ET CELA PORTE BONHEUR.
- AU PIED DE L'ARBRE (JET EN PERCEPTION SANS MALUS), SONT GRAVÉS DES SYMBOLES IDENTIQUES AUX DESSINS MAUDITS DU CHAMAN AUX BRAS NOIRS. POUR LES VILLAGEOIS, CE SONT SUREMENT DES GOSSES QUI ONT VOULU JOUER.
- LE BROUILLARD NE SEMBLE PAS AFFECTER LA VIE DU VILLAGE. SES HABITANTS PRÉTENDENT QUE CELA ARRIVE SOUVENT EN CETTE PÉRIODE (JET EN CONNAISSANCE DE L'OCCULTE UNIQUEMENT À LA DEMANDE DES JOUEURS : SUCCÈS -> GROSSE MAGIE À L'ŒUVRE DANS LA RÉGION. RELANCE -> C'EST CETTE SOURCE DE MAGIE QUI ENTRETIENT LE BROUILLARD, IL N'A RIEN DE NATUREL, UN BROUILLARD ICI EST ABSOLUMENT IMPOSSIBLE).

LES PJ VONT RENCONTRER SAM, JOHN ET JOHN-JOHN STETSON, LES FILS DE MA, AINSI QUE LEUR COUSIN PAT STETSON. LES QUATRE GAILLARDS SONT EN TRAIN D'INSTALLER DES CHAISES AUTOUR

DE L'ARBRE POUR UN CONSEIL QUI AURA LIEU CE SOIR. ILS PRÉTENDENT, EUX, QUE LES BOUTELLES SERVENT À RECEVOIR LES BOUGIES QUI ÉCLAIRERONT LA RÉUNION. ILS SONT EXTRÊMEMENT SYMPATHIQUES JUSQU'À CE QU'ON LES TRAITE DE MENTEURS OU QU'ON ESSAIE DE TOUCHER AUX BOUTELLES. ILS PRÉCISENT ÉGALEMENT QUE LES ÉTRANGERS NE SONT PAS AUTORISÉS À PARTICIPER À LA RÉUNION MAIS QUE SIMON ET THERESA SE FERONT UN PLAISIR DE LEUR OFFRIR LE GÎTE POUR LA NUIT.

### CHAPITRE 3 : LE CONSEIL DU VILLAGE

GAGEONS QUE LES JOUEURS, CURIeux, ENVERRONT LEURS PERSONNAGES JETER UN COUP D'ŒIL À CETTE RÉUNION. SI TOUTEFOIS CELA NE SEMBLE PAS LES INTÉRESSER, UTILISER UNE ÉVASION DE WHITTON. EN ALLANT RÉCUPÉRER LE MILITAIRE QUI N'IRA PAS BIEN LOIN, LES PJ TOMBERONT SUR QUELQUES BRIBES DE CONVERSATION.. DANS TOUS LES CAS, POUR SORTIR, IL FAUDRA TROMPER LA VIGILANCE DE THERESA. ATTENTION, SI LES PJ LUI FONT LE MOINDRE MAL, SIMON NE LES AIDERA PLUS ET ILS DEVRONT SE DÉBROUILLER SEULS.

PRÈS DE L'ARBRE, LES VILLAGEOIS SONT RÉUNIS AUTOUR DE MA STETSON QUI A ENLEVÉ TOUTE GENTILLESSE DE SON VISAGE. ELLE FAIT VENIR QUELQUES SOLDATS SUDISTES (CEUX QUI POURSUIVAIENT LES PJ SELON TOUTE VRAISEMBLANCE) ET LES ÉGORGENT UN PAR EU. LES VILLAGEOIS LES PLUS PROCHES SE METTENT ALORS À SOUFFLER SUR LES CADAVRES CE QUI SEMBLE FAIRE APPARAÎTRE DE PETITES TÂCHES ROUGEYANTES COMME DES BRAISES SUR LES CORPS. AUSSITÔT, UNE FORME FANTOMATIQUE, QUI NE PEUT ÊTRE QUE L'ÂME DU DÉFUNT, SE DIRIGE VERS UNE BOUTEILLE DANS LAQUELLE ELLE EST EMPRISONNÉE À L'AIDE D'UN SIMPLE BOUCHON DE LIÈGE. AUSSITÔT, LES VILLAGEOIS SEMBLANT RAJEUNIR, PRENDRE UN PEU D'EMBOINPOINT ET LEUR JOUES SE METTENT JOLIMENT À ROSIR.

N'HÉSITÉZ PAS DEMANDER DES JETS DE DISCRÉTION ET DE PERCEPTION DURANT CETTE PHASE. EN CAS D'ÉCHEC, LES PJ QUI ESPIONNENT POURRAIENT SE RETROUVER À JOUER À CACHE-CACHE AVEC UN BALOURD SUSPICIEUX.

SI LOPEZ ET SES HOMMES ONT QUITTÉ LE FORT DE LA PRISON AVEC LES PJ, ILS LES ONT PERDUS DANS LE BROUILLARD ET FONT PARTIS DES VICTIMES DU RITUEL.

POUR LA SECONDE PARTIE DE LA CAMPAGNE, IL SERAIT D'AILLEURS PLUS PRATIQUE QUE CE SOIT LE CAS.

PEUT-ÊTRE LES PJ VOUDRONT-ILS RÉCUPÉRER LA CLÉ MAUDITE DE LOPEZ SUR SON CADAVRE.. QUOIQU'IL EN SOIT LES VILLAGEOIS RISQUENT D'AVOIR UNE SACRÉE SURPRISE LORSQUE LOPEZ MOURRA ET QUE LES CORPS SE METTRONT À BOUGER ET À MORDRE.

PEUT-ÊTRE VOS JOUEURS SONT-ILS DES AVENTURIERS AU GRAND CŒUR VONT-ILS DÉCIDER DE SAUVER LES PRISONNIERS. CE SERAIT UNE

ERREUR. LES VILLAGEOIS SONT UNE BONNE CINQUANTAINE ET LES FRÈRES STETSON, AINSI QUE LEUR COUSIN PAT, SONT DES JOKERS. CENDANT IL EST POSSIBLE DE CONCLURE CETTE ÉTAPE DANS UN BAIN DE SANG, CELA NE GÊNE EN RIEN LE COURS DES ÉVÉNEMENTS. CE SERA JUSTE... PLUS DOULOUREUX.

À LA FIN DES EXÉCUTIONS, UN DÉBAT À LIEU. POUR FAIRE SIMPLE, ON PEUT DIRE QU'IL Y A D'UN CÔTÉ SIMON ET SES PARTISANS (TRÈS PEU) ET DE L'AUTRE MA STETSON ET LES SIENS (LA QUASI-TOTALITÉ DES PERSONNES PRÉSENTES). VOICI LA TENEUR DE LEUR PROPOS. LES RÉPONSES SONT PRÉSENTÉES POINT PAR POINT

*SIMON : LE GARDIEN NOUS A RENDU IMMORTEL MAIS L'INDIEN AUX BRAS NOIRS A FAIT DE NOUS DES ASSASSINS !*

*MA STETSON : IL NOUS A RENDUS LA LIBERTÉ ! GRÂCE AUX ÂMES DES MORTS NOUS POUVONS NOUS ÉLOIGNER DU VILLAGE, LE GARDIEN AVAIT FAIT DE NOUS D'IMMORTELS PRISONNIER.*

*SIMON : NOUS AVONS ACCEPTÉ LE PACTE DU GARDIEN ! C'EST NOTRE FARDEAU PAS CELUI DES ÉTRANGERS QUI SE PERDENT DANS CE MAUDIT BROUILLARD !*

*STETSON : BRAS NOIRS A RENDU LE BROUILLARD PLUS EFFICACE, IL NOUS PROTÈGE ET NOUS APORTE TOUJOURS PLUS DE SACRIFIÉS ! TU DOIS NOUS DONNER TES INVITÉS !*

*SIMON : JE VAIS RÉFLÉCHIR...*

AUSSITÔT LE JEUNE HOMME RENTRE CHEZ LUI. SI LES PJ ONT FAIT DU MAL À SA FEMME, IL DONNE L'ALERTE. S'ILS DÉCIDENT DE L'ASSOMMER POUR RÉFLÉCHIR, DONNER LEUR UN PEU DE TEMPS MAIS PAT STETSON A SUIVI SIMON POUR S'ASSURER DE SA FIDÉLITÉ ET IL VA TOMBER SUR LES PJ D'UNE MANIÈRE OU D'UNE AUTRE.

DANS TOUS LES AUTRES CAS, SIMON AVERTIRA LES JOUEURS DU DANGER ET TENTERA DE LES FAIRE SORTIR. IL PRENDRA ALORS UN LOT DE BOUTELLES ET LES GUIDERA HORS DE LA VILLE À TRAVERS LE BROUILLARD.

SI LES CHOSSES TOURNENT MAL, LES PJ DEVRONT PRENDRE UN VILLAGEOIS EN OTAGE. ILS SONT EN EFFET LES SEULS À POUVOIR SORTIR DU BROUILLARD. S'ILS TENTENT LE COUP SEULS, FAITES EN SORTE QU'ILS TOMBENT SUR UN « EMBOUTEILLÉ » LANCÉ À LEUR POURSUITE. ILS DEVRONT AUSSI SE FAIRE UN PASSAGE À LA FORCE DES COLTS CAR LA FOULE EN COLÈRE LES ATTEND...

SI LES CHOSSES SE PASSENT BIEN, C'EST-À-DIRE AVEC SIMON, LES PJ ATTEignent LA SORTIE DE LA VILLE MAIS LES FRÈRES STETSON ET LEUR COUSIN PAT LES Y ATTENDENT. SUR LES ORDRES DE MA, ILS SONT PARTIS SURVEILLER SIMON ET SONT BIEN DÉCIDÉS À STOPPER LES PJ CÔTE QUE CÔTE.

ILS FORMENT UNE LIGNE ET SEMBLent PRÊTS À DÉGAINER.

UTILISEZ LES RÈGLES DE DUEL (P.135 ET 136) POUR RÉGLER CE FACE À FACE DE GROUPE. CHAQUE JOUEUR ÉCRIT AU DOS DE SA FEUILLE LE NOM DE CELUI QU'IL COMPTE ABATTRE. CHAQUE STETSON VISE CELUI QUI SE TROUVE EN FACE DE LUI. LA PHASE DE SARCASME/INTIMIDATION EST GÉRÉE PAR UN SEUL PERSONNAGE DE CHAQUE CÔTÉ. VIENT ENSUITE LA DISTRIBUTION CLASSIQUE DES CARTES, LE CHOIX DE LA PRÉCISION OU DE LA VITESSE ET LES JETS DE TIR.

CETTE SITUATION TIENDRA TROIS ROUNDS DONT LE DUEL EST LE PREMIER. RESTE ENSUITE DEUX ROUNDS POUR EN FINIR AVEC CES FACHEUX. AU-DELÀ, LE RESTE DU VILLAGE, PRÉVENU PAR LES COUPS DE FEU VIENDRA EN RENFORT.

QU'EN EST-IL DU GARDIEN ? IL Y A DIX ANS, LES MINEURS DE SIVER HILL ONT RÉVEILLÉ UNE HORREUR AU CŒUR DE LA MONTAGNE (ILS ONT CREUSÉ TROP PROFONDÉMENT ET AVEC TROP D'AVIDITÉ SI VOUS VOULEZ). LA CHOSE LEUR A ALORS OFFERT LA VIE ÉTERNELLE À CONDITION QU'ILS NE QUITTENT PLUS LE VILLAGE AFIN QU'IL PUISSE SE NOURRIR DE LEUR DÉSESPOIR.

C'EST UNE SORTE D'IMMENSE ARAIGNÉE AUX CENTAINES DE PATTES QUI SE SERRAIENT DÉPLOYÉES SOUS TERRE LE LONG DES GALERIES. POUR LES PJ, IL Y A LÀ UN JETON NOIR ET UNE PRIME À GAGNER PAR TÊTE. CENDANT, IL EST PARFAITEMENT INUTILE D'ALLER LA TUER POUR LE BON DÉROULEMENT DU SCÉNARIO SAUF POUR DES MOTIFS DE VENGEANCE. EN EFFET, TUER CETTE HORRIBLE CHOSE PROVOQUERAIT LA MORT DE TOUS LES VILLAGEOIS. IL CONVIENTRAIT ALORS D'ALLER RASSURER UNE BOURGADE VOISINE POUR FAIRE BAISSER LE NIVEAU DE TERREUR DE LA RÉGION. POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS, VOIR LE CIMETIÈRE.

#### CHAPITRE 4 : QUELQUES JOURS DE MARCHÉ

SIMON, OU UN OTAGE, PERMET AU GROUPE DE QUITTER LE BROUILLARD AVEC WHITTON. AUSSITÔT, CE DERNIER, À L'AIDE DE SES SCARIFICATIONS, LIT LE PARCOURS SUR LES PIERRES ÉTRANGES QUI JALONNE LEUR CHEMIN. AU FUR ET À MESURE DE LEUR AVANCÉE, LES CICATRICES DE WHITTON SEMBLent BRILLER D'UNE SOMBRE LUEUR, ARRACHANT AU MILITAIRE DES GRIMACES DE DOULEURS.

LES PJ CROIENT TOURNER EN ROND DES JOURS DURANT. ILS SEMBLent TOUJOURS FACE À LA MÊME MONTAGNE, PASSENT UNE JOURNÉE ENTIÈRE POUR FRANCHIR UNE RAVINE QUI SEMBLAIT POURTANT N'ÊTRE LONGUE QUE DE QUELQUES DIZAINES DE MÈTRES...

WHITTON LEUR ASSURE ALORS QUE C'EST L'EFFET DU DEADLAND PRODUIT PAR LE CHAMAN MAIS QU'ILS AVANCENT BEL ET BIEN ET DANS LA BONNE DIRECTION.

AU MOMENT DE VOTRE CHOIX, FAITES ENTRER EN SCÈNE LES AGENTS. ENFIN, ILS TIENNENT LES PJ ! ILS ONT AVEC EUX UN DES VILLAGEOIS

AVEC UNE BOUTEILLE AUTOUR DU COUP QUI A VISIBLEMENT ÉTÉ BATTU. ILS S'EN DÉBARRASSENT D'AILLEURS AUSSITÔT, PERSUADÉ QU'ILS SONT DE N'AVOIR PLUS BESOIN DE RETOURNER DANS CE MAUDIT BROUILLARD.

LES AGENTS VEULENT TROUVER LA PLANQUE DE BRAS NOIRS COMME LES PJ ET SONT PRÊTS À MONTER UNE ASSOCIATION PROVISoire. APRÈS TOUT, ILS NE SONT PLUS QUE QUATRE ET DES RENFORTS NE SERONT PAS DE TROP. SI LES PJ SE MONTRENT AGRESSIFS, LA SCÈNE TOURNE AU MASSACRE MAIS WHITTON NE SERA JAMAIS VISÉ. TOUT LE MONDE CONNAIT SA VALEUR. UN PJ PEUT DÉCIDER DE METTRE FIN À CETTE QUERELLE EN LE TUANT MAIS CELA REVIENT ALORS À CLORE LA CAMPAGNE. IL N'Y A AUCUN AUTRE MOYEN D'ARRIVER JUSQU'À BRAS NOIRS. ET LES PJ VONT DEVOIR SORTIR SEULS DE CET IMMENSE DEADLAND DONT L'INTENSITÉ GRANDIT DE JOUR EN JOUR.

LES AGENTS ONT DES INFORMATIONS TRÈS INTÉRESSANTES À COMMUNIQUER AUX PJ. DÉJÀ ILS CONNAISSENT L'INCROYABLE POUVOIR DE TÉLÉKINÉSIE DU CHAMAN. L'UN D'EUX, A PERDU SA JAMBE LORS D'UN AFFRONTLEMENT. LE CHAMAN LUI AURAIT MAGIQUEMENT ENVOYÉ UNE CHARRETTE AVEC TOUT SON ATTELAGE. ILS SAVENT ÉGALEMENT QUE LE CHAMAN PEUT SE TRANSFORMER EN TOUT CE QUI EXISTE DANS LE RÈGNE ANIMAL.

POURSUIVANT LEUR VOYAGE, LE GROUPE VA TOMBER SUR UNE TROUPE DE DIX INDIENS À CHEVAL, REGARDANT AU SOL UN TAS DE CADAVRES EN UNIFORME CONFÉDÉRÉ. S'ILS CHOISISSENT L'ATTAQUE POUR VENGER LES SOLDATS, LES PJ VONT TROUVER À QUI PARLER. MAIS S'ILS PRENNENT LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR ET D'OBSERVER, VOILÀ CE QU'ILS PEUVENT APPRENDRE :

- PERCEPTION OU INTELLECT -4 :

SUCCÈS -> CE NE SONT PAS CES DIX INDIENS-LÀ QUI ONT TUÉ LES SOLDATS. ILS SEMBLent LÀ DEPUIS QUELQUES MINUTES ALORS QUE LES CADAVRES ONT AU MOINS UNE JOURNÉE. LES INDIENS SONT DES PAWNEES.

RELANCE -> IL Y A DEUX SURVIVANTS AU MILIEU DES MORTS, LES PAWNEES NE SEMBLent PAS DISPOSER À LES AIDER.

- INTELLECT -2 :

SUCCÈS -> LES MORTS SONT LES VOLONTAIRES D'ABILENE RECRUTÉS PAR LE CAPITAINE GIFFORD LORS DE L'ÉPISODE 6.

RELANCE -> D'AILLEURS IL EST L'UN DES SURVIVANTS ! RIVERS EST LE SECOND !

LES PAWNEES NE SONT PAS DU TOUT BELLIQUEUX, ILS SONT POURTANT SUR LE SENTIER DE LA GUERRE CAR LA CONFÉDÉRATION DU COYOTE SEMBLE VOULOIR S'EMPARER DE LEURS TERRES. CES DIX-LÀ ONT REFUSÉ L'ATTITUDE PASSIVE DE LEUR CLAN ET ONT DÉCIDÉ DE PARTIR SEULS À LA GUERRE. ILS SERONT UN ATOUT PRÉCIEUX POUR LES PJ.

GIFFORD PEUT APPRENDRE AUX PJ QU'IL A REÇU L'ORDRE DE PARTIR BLOQUER LES TROUPES INDIENNES EN MARCHÉ DANS LES TERRITOIRES CONTESTÉS AFIN DE RALENTIR L'EXÉCUTION DE LEUR PLAN (DONT PERSONNE NE SEMBLE CONNAITRE LA TENEUR...)

## CHAPITRE 5 : LE CAMPEMENT DE SERRES-DE-NUIT

LES AGENTS VONT RESTER DISCRETS SUR LEUR NATURE ET S'ABSTENIR DE TOUT COMMENTAIRE CONCERNANT LES SOLDATS SUDISTES. CEPENDANT PERSONNE N'EST DUPE ET IL EST POSSIBLE DE PIMENTER LE VOYAGE DE DISPUTES PLUS OU MOINS VIOLENTES QUE LES PJ DEVRONT CALMER SOUS LES REGARDS AMUSÉS MAIS ÉTONNÉS DES PAWNEES.

AU BOUT D'UNE JOURNÉE, WHITTON AFFIRMERA QU'ILS SONT PROCHES DU BUT. DEUX HOMMES VIENDRONT À LEUR RENCONTRE. IL S'AGIT DU COLONEL THOMSON. UN TEXAS RANGER PARTICULIÈREMENT BIEN RENSEIGNÉ. EN EFFET, LES SERVICES SECRETS DU SUD NE SONT PAS RESTÉS LES BRAS CROISÉS PENDANT TOUT CE TEMPS. IL NARGUERA LES AGENTS, LEUR MONTRANT QU'IL EST ARRIVÉ ICI SEUL ET AVANT EUX, ET QU'IL S'APPRÊTAIT JUSTEMENT À ABATTRE LA MENACE DÉMONIAQUE AUX BRAS NOIR. IL CONNAIT VISIBLEMENT PERSONNELLEMENT L'AGENT LANE ET SES HOMMES.

LE SECOND EST LE RANGER NORRIS. PETIT, TRAPU, VIEUX ET SALE, IL EST EN OPPOSITION CLAIRE AVEC SON SUPÉRIEUR. IL PRÉTEND QUE BRAS NOIR, QU'IL APPELLE SERRES-DE-NUIT, PEUT VOIR L'AVENIR ET QU'UNE ATTAQUE CLASSIQUE, SANS SURPRISE, SERAIT POUR LUI FACILE À CONTRER. EN EFFET, IL SEMBLERAIT QUE LE CHAMAN VOIT PARFAITEMENT CE QUI EST PROBABLE OU MÊME ÉVIDENT, MAIS QUE LES SITUATIONS LES PLUS ÉTONNANTES LUI ÉCHAPPENT.

TOUT CE BEAU MONDE SE REND ENSUITE DANS LES HAUTEURS DE LA COLLINE QUI LEUR FAIT FACE. L'INTÉRIEUR, CREUX COMME UN CRATÈRE, RENFERME LE LIEU OÙ A EU LIEU LA DANSE FANTÔME ET OÙ SE PRÉPARE UN NOUVEAU SACRILÈGE. CINQ AUTRES RANGERS SONT EN POSITION D'OBSERVATION

DURANT CETTE PHASE, LES PJ VONT SE TROUVER DANS UN VÉRITABLE TOURBILLON. PERSONNE N'EST D'ACCORD SUR RIEN, TOUT LE MONDE REFUSE D'ÉCOUTER LES AUTRES, BREF, ILS VONT DEVOIR JOUEUR LES MÉDIATEURS S'ILS VEULENT DES RÉPONSES. N'HÉSITÉZ PAS À INTERROMPRE LEURS RÉFLEXIONS PAR UNE BAGARRE OU UNE ÉNIÈME DISPUTE. VOICI LES POSITIONS RÉVÉLÉES DE CHACUN ET, EN ITALIQUE, LEURS POSITIONS PLUS SECRÈTES :

AGENT : ILS SONT PRÊTS À COOPÉRER SI LE BUT EST D'ABATTRE LE CHAMAN ET RIEN D'AUTRE. ILS SONT INTÉRESSÉS PAR LES PROPOS DE NORRIS CONCERNANT LA PRÉSCIENCE DU CHAMAN CAR EUX AUSSI ONT EU VENT DE CETTE RUMEUR.

*APRÈS L'AFFAIRE, ILS COMPTENT ÉLIMINER TOUS LES TÉMOINS GÊNANTS, PJ, RANGERS, SOLDATS, PAWNEES COMPRIS...*

**LES PAWNEES** : ILS VEULENT TUER UN MAXIMUM DE COMANCHE QUITTE À MOURIR AU COMBAT, LES AFFAIRES DES BLANCS NE LES CONCERNENT PAS SI ELLES NE VIENNENT PAS LES GÊNER DANS LEURS PROJETS.

*ILS ÉVITENT DE PARLER DE LA PRÉSENCE DE COYOTE CAR IL EST LEUR PREMIER OBJECTIF.*

**LES RANGERS ET THOMSON** : ILS VEULENT UTILISER LE FUSIL LONGUE PORTÉE EN ACIER FANTÔME DE NORRIS POUR EN FINIR AVEC LE CHAMAN. LEUR PLAN EST DE DYNAMITER LE SITE AU MAXIMUM POUR CRÉER DES ÉBOULEMENTS SUITE À L'ATTENTAT AFIN DE COUVRIR LEUR FUIE ET DE FAIRE UN MAXIMUM DE DÉGÂTS.

*ILS COMPTENT EFFACER LES TÉMOINS À LA MANIÈRE DE L'AGENCE.*

**RANGER NORRIS** : LUI VEUT CRÉER UN PLAN ORIGINAL UTILISANT TOUTES LES RESSOURCES DISPONIBLES. IL CONNAIT LES POUVOIRS PRÉ COGNITIFS DU CHAMAN ET LES REDOUTES GRANDEMENT.

*IL COMPTE EFFACER LES TÉMOINS MAIS LAISSERA PARTIR LES PJ, COUVRANT MÊME LEUR FUIE POUR UNE QUESTION D'HONNEUR SI CES DERNIERS L'ONT AIDÉ.*

**SIMON, GIFFORD, RIVRES ET WHITTON** : ILS FERONT TOUT POUR AIDER LES RANGERS MAIS PAS À N'IMPORTE QUEL PRIX. ILS NE MASSACRERONT PAS LES PJ PAR EXEMPLE. WHITTON, HAÏSSANT PARTICULIÈREMENT LES INDIENS ET CE LIEU, PRENDRA PARTI POUR CEUX QUI CHOISIRONT DE FAIRE UN MASSACRE.

*ILS N'ONT PAS DE SECRET SI CE N'EST QUE WHITTON PRENDRA LA FUIE À LA PREMIÈRE OCCASION PUISQUE TOUTES LES PERSONNES PRÉSENTES VEULENT SA TÊTE ET QUE PLUS PERSONNE N'A BESOIN DE LUI.*

## CHAPITRE 6 : LE RITUEL

CE CHAPITRE N'EN EST PAS UN À PROPREMENT DIT MAIS PLUTÔT UNE PRÉSENTATION DE LA SITUATION. CE QUI VA SE PASSER EST À LA TOTALE DISCRÉTION DES JOUEURS. IL Y A PAR CONTRE UNE RÈGLE IMMUABLE : **SERRES-DE-NUIT** VOIT L'ÉVIDENCE. UN PLAN BASIQUE, SANS RÉELLE SURPRISE SERA UN FIASCO. DES BRAVES CACHÉS ATTENDRONT LES PJ EN EMBUSCADE, D'AUTRES FERONT TOMBER DES ROCHERS DEPUIS LES HAUTEURS ETC...

CE PASSAGE DEMANDE BEAUCOUP D'IMPROVISATION POUR LE MJ MAIS CES QUELQUES LIGNES ONT POUR OBJECTIF DE LE GUIDER.

EN BAS, SE TROUVENT DEUX CENTS INDIENS DONT PLUSIEURS CHAMANS. L'ESSENTIEL EST COMPOSÉ DE COMANCHES MAIS IL Y A AUSSI DES CHEROKEES. CES DERNIERS SONT MÉCONTENTES DE CE QUI SE PASSE ET UN VENT DE RÉVOLTE SOUFFLE SUR LE GROUPE DE SAUVAGES... ILS SONT ORGANISÉS EN DIFFÉRENTS CAMPLEMENTS SÉPARÉS DANS LE VASTE ESPACE

MAIS QUE SE PASSE-T-IL AU JUSTE ? SUR UN POTEAU DE TORTURE, UNE JEUNE FEMME EST LIGOTÉE. LES ÉTRANGES SYMBOLES PAÏENS RECOUVRENT SON CORPS COMME UN LIÈRE MAUDIT.

SI LA JEUNE FEMME DU GROUPE A ÉTÉ CAPTURÉE LORS DE L'ÉPISODE 5, C'EST ELLE QUI SE TROUVE DANS CETTE FÂCHEUSE POSTURE.

À SES PIEDS, LA TERRE SEMBLE N'ÊTRE PLUS QU'UNE ABOMINABLE MEMBRANE QUE DES MAINS GRIFFUES, VISIBLES PAR TRANSPARENCE, TENTENT DE PERCER. CES MAINS IMMONDES RAPPELLENT CELLE DU DÉMON DE L'ÉPISODE 4.

COYOTE EST PRÉSENT, LE VISAGE MASQUÉ. IL SEMBLE EN CONFLIT AVEC **SERRES-DE-NUIT**. IL ÉVOQUE LA PROMESSE DU CHAMAN DE DÉLIVRER LES DERNIERS FILS MORTS SUR LES TERRES DE CHASSE LORS DE LA GRANDE DANSE FANTÔME, IL LUI RAPPELLE QU'IL LUI A PROMIS CETTE INCROYABLE ARMÉE DE DAMNÉS POUR DÉLIVRER SON PEUPLE ET PRENDRE LEURS TERRES AUX BLANCS.

IL SEMBLE COMMENCER À COMPRENDRE QU'IL A ÉTÉ ROULÉ.

SI LA JEUNE FILLE PRISONNIÈRE DU POTEAU EST TUÉE SELON LE RITUEL, LES DÉMONS SORTENT ET OBÉISSENT À **SERRES-DE-NUIT**. LES NON COMANCHES SONT MASSACRÉS ET **COYOTE** S'ENFUIT. AINSI, SIX DÉMONS SORTIRONT TOUTES LES CINQ MINUTES DU PASSAGE ET CE PENDANT UNE HEURE, SOIT SOIXANTE-DOUZE DÉMONS AU TOTAL, VENUS POUR SEMER LA TERREUR DANS LES TERRITOIRES CONTESTÉS, POUR LA PLUS GRANDE GLOIRE DES JUGES. SI CE CAS SE PRÉSENTE, IL SERA TEMPS POUR LES PJ DE FUIR.

POUR RÉALISER SON RITUEL, **SERRES-DE-NUIT** A BESOIN D'UNE DAGUE EN OR QU'IL NE QUITTE PAS. IL SEMBLE AUSSI ATTENDRE « LE BON MOMENT » POUR PLONGER SA DAGUE DANS LE CŒUR DE LA PRISONNIÈRE. IL PRÉCIPITERA QUAND MÊME LE DÉROULEMENT DU RITUEL DÈS LE DÉBUT DES HOSTILITÉS.

LE SITE COMPTE ÉGALEMENT UN GRAND NOMBRE DE PRISONNIÈRES BLANCHES, QUARANTE EN TOUT. CE SONT TOUTES LES JEUNES FEMMES ENLEVÉES DANS LA RÉGION. CERTAINES COMMENCENT À AVOIR SUR LE CORPS LES MARQUES MAUDITES DE **SERRES-DE-NUIT**. SUREMENT A-T-IL COMMENCÉ À PRÉPARER D'AUTRES VICTIMES...

## CONCLUSION

BIEN QUE PARTICULIÈREMENT PUISSANT, SERRES-DE-NUIT EST LOIN D'ÊTRE INVULNÉRABLE. S'IL MEURT LORS DE CETTE ÉPISODE, LA CAMPAGNE PREND FIN ET LE MJ N'A PLUS QU'À SE RÉFÉRER LA TABLE DES RÉCOMPENSES À LA FIN DE L'ÉPISODE 9.

## ET POUR UN ONE-SHOT

ON ENLÈVE, COYOTE, SERRES-DE-NUIT, MENDEZ ET WHITTON.

LES PJ SONT À LA RECHERCHE D'UN CHAMAN POUR UN COMMANDITAIRE QUELCONQUE. POUR LE TROUVER, ILS DOIVENT RENCONTRER UN GUIDE À SILVER HILL. ILS SE PERDENT DANS LE BROUILLARD (DANS LEQUEL ILS NE RENCONTRENT PERSONNE ÉVIDEMMENT SAUF SIMON ET ÉVENTUELLEMENT DES AGENTS À LA RECHERCHE EUX AUSSI DU CHAMAN). LE VILLAGE S'AVÈRE MAUDIT COMME DÉCRIT DANS LE SCÉNAR. LE GUIDE N'EST AUTRES QUE PAT STETSON MAIS IL NE VEUT PAS QUITTER LA BOURGADE SURTOUT QU'IL CONNAIT CET INDIEN PUISQUE C'EST LUI QUI A DONNÉ AUX VILLAGEAIS LE POUVOIR DE QUITTER LE VILLAGE EN UTILISANT LES ÂMES DANS LES BOUTEILLES. LES PJ DEVRONT LE SORTIR VIVANT ET DE FORCE. SUR LEUR CHEMIN, ILS RENCONTRERONT LES MÊME PERSONNAGES, EUX AUSSI EN QUÊTE DU CHAMAN (RIEN NE CHANGE POUR CETTE PARTIE SAUF LES QUANTITÉS : 2 AGENTS, DEUX RANGERS ET CINQ PAWNEES SUFFISENT). SUR PLACE, IL TOMBE SUR UN RITUEL À BASE DE SACRIFICE VISANT À FAIRE VENIR UN DÉMON. LES INDIEN NE SONT QUE TRENTE ET IL N'Y A PAS DE PRÉDESTINATION EN JEU. À EUX DE SAUVER LA JEUNE FILLE TOUT EN EMPÊCHANT L'ARRIVÉE DU DÉMON !

## ANNEXES

### CIMETIÈRE:

- ❖ SIMON ET THERESA AINSI QUE TOUS LES HABITANTS DE SILVER HILL : CITADINS P. 321
- ❖ SAM, JOHN, JOHN-JOHN ET PAT STETSON : FLINGUEUR, VÉTÉRAN P.321. AJOUTEZ LE HANDICAP : MAUDIT (ILS NE PEUVENT QUITTER LE VILLAGE SANS BOUTEILLE)
- ❖ PAWNEES : BRAVE INDIEN, VÉTÉRAN P.320. PASSEZ TOUTES LES COMPÉTENCES À D10 ET SUPPRIMEZ LE HANDICAP SERMENT DES ANCIENNES TRADITIONS (MINEUR)
- ❖ AGENT LANE ET AGENT DOUGLAS : AGENT P.319. (AUGMENTEZ TOUS LES TRAITS D'UN NIVEAU DE DÉ ET LA PARADE ET LA RÉSISTANCE D'UN POINT. CE SONT DES JOKERS).
- ❖ BRAVES COMANCHES : BRAVE INDIEN, VÉTÉRAN ET CHAMANS P.320
- ❖ DÉMONS : P.276
- ❖ WHITTON, COLONEL THOMSON « CRANE DE LUNE », SERRES-DE-NUIT, MA STETSON, RANGER NORRIS : VOIR ANNEXE SUR LE SITE

### OBJETS SPÉCIAUX :

- ❖ DAGUE EN OR DE SERRES-DE-NUIT & FUSIL LONGUE PORTÉE EN ACIER FANTÔME DE L'AGENT NORRIS : VOIR ANNEXE SUR LE SITE

### QUELQUES MUSIQUES :

- ❖ EN VUE DU REPÈRE DE SERRES-DE-NUIT :
  - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=RwRED1Y6Dd4](http://www.youtube.com/watch?v=RwRED1Y6Dd4)
  - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=LaACAdoXI A&list=RDRwRED1Y6Dd4](http://www.youtube.com/watch?v=LaACAdoXI A&list=RDRwRED1Y6Dd4)
- ❖ FUITE DÉSPÉRÉE DE LA PRISON ET RETRANCHEMENT DE LA DERNIÈRE CHANCE DANS LA MAISONNETTE ABANDONNÉE :
  - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=WfUsxHokCDg](http://www.youtube.com/watch?v=WfUsxHokCDg)
- ❖ LES PERSONNAGES VONT FONCER VERS LE BROUILLARD, QUITTANT LEUR PITEUX REFUGE POUR UN IMPROBABLE SALUT :
  - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=cYr2c-c044k](http://www.youtube.com/watch?v=cYr2c-c044k)