

La petite maison, au pied des collines

Scénario Deadlands pour tous joueurs

Ce scénario, volontairement atypique, ne sera sans doute pas sans vous rappeler quelques épisodes de vos feuilletons les plus chers. Loin de les parodier, il y rend un hommage attendri, mais non dépourvu d'ironie. A bon entendeur...

Introduction

Qu'ils soient en fuite après leur dernière aventure, ou simplement sur la route, en quête de quelque frisson dans l'Ouest Sauvage, les personnages se trouvent en plein Montana, dans une prairie charmante, quoiqu'un brin déserte. L'apparente douceur du décor est cependant trompeuse. Dans les montagnes, certes verdoyantes, cernant la prairie, nombreux sont les loups et les grizzlis qui ne demandent pas mieux que de croquer un cow-boy présomptueux. De même, les Sioux ne tolèrent que très peu les incartades des hommes blancs sur leurs territoires de chasse ancestraux. Enfin, la rumeur veut que des garous errent dans les nombreuses forêts du voisinage, n'attendant qu'un peu de chair fraîche...

Le Montana reste une région des plus sauvages de l'Ouest Américain. Certains colons persistent à vouloir s'y installer, malgré les menaces que représentent les Sioux et, depuis peu, les abominations surgies de Dieu sait quel Enfer. La majeure partie d'entre eux ont péri sous les tomahawks sioux, d'autres ont été emportés par d'étranges démons velus. Certains ont, malgré tout, survécu, par chance, ou par mérite. Les Sioux et les monstruosité ont décidé de les laisser vivre, tout au moins pour l'instant...

Petit aparté : il n'est que de peu d'importance que l'histoire se déroule dans le Montana. Avec un rien de travail, n'importe quel Marshall saura adapter ce module à tout autre décor.

Lassés d'avoir parcouru tant de miles sans rencontrer le moindre visage amical, c'est avec une joie mêlée de réconfort que les aventuriers découvrent, devant eux, une ferme visiblement habitée (de la fumée s'échappe de la cheminée). Visiblement, des colons plus chanceux que d'autres se sont installés là, nichés au pied des montagnes, se moquant bien des horreurs qui peuplent ce bas monde...

La petite maison dans la prairie

Les Eggers(1) sont une famille comme de nombreuses autres. Vivant d'élevage et de leurs cultures, ils se sont installés définitivement dans le Montana et ont décidé que, désormais, pour eux, tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes. Il est vrai que les cinq membres de cette famille forment, à première vue, un tableau des plus charmants. Mais, si l'on y regarde de plus près, quelques ombres viennent noircir l'idyllique tableau. Après tout, les Eggers peuvent très bien avoir, eux aussi, souffert du terrible syndrome s'étant abattu sur le monde entier ces derniers mois...

Charles, le père, tout d'abord, présente de très nettes tendances à la paranoïa. Les cauchemars terrifiants qui l'assaillent chaque nuit ne sont d'ailleurs pas pour rien dans cette lente dégradation de son caractère. De calme et raisonnable, il est peu à peu devenu acariâtre et colérique. Qui sait si un jour il n'utilisera pas le fusil pendu au-dessus de la cheminée familiale? Caroline, sa femme, semble, quant à

elle, se réfugier dans une bigoterie excessive. Elle passe de longues heures à lire la Sainte Bible et à méditer celle-ci et ne sépare jamais de son rosaire. Les trois filles Eggers sont tout aussi atteintes par le mal qui frappe leur parents. L'aînée, Mary, au sortir d'une adolescence difficile, ne rêve que d'une chose : séduire un homme et partir avec lui. Elle n'hésitera pas à s'attaquer à chaque personnage, espérant connaître avec lui les affres d'une torride passion. Laura, de quelques années sa cadette, traverse ce qu'il est convenu d'appeler l'âge ingrat. Véritable cyclothymique, elle ne cesse d'onduler entre une rébellion quasi-hystérique envers le monde entier et une mollesse proche de l'apathie. Enfin, la petite dernière, Carrie, ne présente (fort heureusement) que quelques travers propres à son jeune âge. Elle est d'une curiosité parfois agaçante, mais compréhensible (son univers ne se résume-t-il pas au petit ranch de ses parents ?) et ne se gênera pas pour suivre les personnages, où que ceux-ci aillent...

Malgré cela, les aventuriers seront les bienvenus au ranch Eggers. Charles les invitera même à y passer quelques jours. Après tout, les voyageurs ne sont pas légion par ici et c'est avec plaisir que l'on écouterait le récit de leurs voyages. D'autre part, une halte est toujours la bienvenue lorsqu'à l'instar des aventuriers, on vit un long périple parsemé d'embûches...

Si, malgré l'excellent accueil des Eggers, vos joueurs persistent à refuser l'hospitalité des Eggers, forcez-leur un peu la main. Après tout, la roue de leur chariot peut se briser, un de leurs chevaux peut souffrir d'une vilaine plaie, non ? Ils ne sont pas si mal ici, au bon air pur. D'autant plus que le village le plus proche, Walnut Grove, ne brille guère par ses attraits (on peut même dire sans mentir qu'il n'y a rien à y voir)...

(1) Toute ressemblance avec une famille imaginaire existant ou ayant existé...ben, ce serait fait exprès.

L'enfer du décor

Entre une corvée de coupage de bois et une discussion sur un des chapitres de la Très Sainte Bible, les personnages peuvent décider de prendre le temps d'explorer les environs (voir carte en annexe). C'est le moment de piquer un peu leur curiosité et de leur donner un début d'explication à l'étrange climat qui règne au ranch Eggers. Selon leur pérégrinations, voici quelques événements, qui sont autant de pièces de puzzle à réunir par eux :

- En plein bosquet, l'un des aventuriers tombe sur Mary. Celle-ci prétendra s'être blessée à la cheville en se promenant et demandera l'aide du personnage. Bien entendu, cela n'est qu'un prétexte pour tenter de le séduire. Mary espère, grâce à cette ruse éculée, que l'aventurier en question fera d'elle une véritable femme, avant de l'emmener loin d'ici... Si son stratagème échoue, Mary n'hésitera pas à faire une nouvelle tentative auprès d'un autre personnage.

- Les personnages aperçoivent, au loin, un homme traînant derrière lui un attelage de deux mules. Il s'agit d'Howard qui, d'après les Eggers, "vit là-haut, dans les montagnes".

- Au cours de leurs déplacements, les aventuriers se sentent épiés. De fait, deux Sioux les ont à l'œil. Il faut réussir un jet de *Search* (difficulté 9) pour les apercevoir. Les Indiens n'attaqueront pas les personnages, du moins tant qu'ils resteront aux alentours du ranch Eggers.

- Les personnages aperçoivent Laura, au cœur des bois. Celle-ci ne les a pas vus et ils peuvent en profiter pour la suivre, à son insu. S'ils ne le font pas et se dévoilent, elle s'efforcera de dénigrer tout et tout le monde, avant de s'asseoir sur une souche, histoire de prouver à tous qu'elle s'ennuie ici. Si, par contre, ils la pistent, les aventuriers découvriront où elle va. Il s'agit d'une grotte qui recèle bien des secrets (voir "La grotte").
- Si un des personnages reste à la ferme des Eggers, Charles ne se gênera pas pour le réquisitionner pour une quelconque tâche agricole éreintante : épandre le fumier, nourrir les volailles, réparer la clôture cernant le domaine, etc.
- La dernière des trois sœurs, Carrie, se prendra d'affection pour un des aventuriers. Elle le suivra partout ou presque et le bombardera de questions. Avec son plus beau sourire, sa mère priera le cow-boy de prendre bien soin de Carrie qui, elle, ne manquera pas de se mettre dans un mauvais pas dès que l'occasion s'en présentera...

La grotte

Si les aventuriers ont suivi Laura dans la forêt (ou si, dans son immense bonté, le Marshall a décidé de laisser le Destin les y conduire), ils ont alors découvert son repaire. Il s'agit d'une petite caverne (voir le plan en annexe), d'une dizaine de mètres de long, aux parois entièrement recouvertes de peintures rituelles indiennes. Un jet de *Knowledge* (difficulté 7) permettra de découvrir qu'il s'agit sans doute de peintures funéraires, ce que confirmera tout personnage d'origine indienne. Quelques écritures parcourent les parois rocheuses. Avec un jet de *Language: Sioux* (difficulté 4), on apprendra que furent ensevelis au fond de cette grotte, quelques-uns des plus grands shamans sioux de la région. Visiblement les faits relatés remontent à plusieurs décennies car, depuis, plusieurs glissements de terrain sont venus modifier radicalement le paysage. Tout le fond de la grotte est ainsi envahi par des éboulis et il faudrait des semaines pour dégager ceux-ci et finalement ne découvrir que quelques dépouilles desséchées par le temps. Laura, quant à elle, aime à venir dans cette grotte où elle rêve comme le font moult jeunes filles de son âge. Elle cache d'ailleurs en ces lieux quelques-uns de ses trésors :

- Un bracelet d'origine sioux, visiblement très ancien. Laura a trouvé ce bracelet dans les éboulis. Elle y attache une énorme valeur et n'a pas tout à fait tort : ce bijou a appartenu à un shaman sioux depuis longtemps éteint. S'il n'a aucun pouvoir apparent, il sera fort utile aux personnages. Mais, chut !, n'en disons pas plus pour l'instant
- Le journal intime de Laura : elle y raconte sa rébellion envers le monde en général et les adultes en particulier. A l'instar de nombre de jeunes filles de son âge, Laura connaît une adolescence douloureuse. Cependant, en lisant ce carnet avec beaucoup d'attention, les aventuriers pourront s'interroger sur la santé mentale de Laura. En effet, à de nombreuses reprises, elle raconte qu'elle rêve d'assassiner sa petite famille. En réalité, la proximité de la sépulture indienne ne cesse de lui assombrir l'esprit.
- Un coutelas de bois : c'est Charles Eggers, son père, qui l'a confectionné pour Laura lorsqu'elle était toute petite. Elle l'a toujours gardé, le considérant comme un fétiche.

- Quelques dizaines de cailloux peints de la main de Carrie et offerts par celle-ci à sa grande sœur, qui y tient énormément. Après tout, qui vous dit que Laura hait vraiment tout le monde ?

Sale ambiance

Comme les joueurs peuvent l'avoir pressenti, l'atmosphère au ranch Eggers (et aux alentours) est loin d'être plaisante. Ceci est dû, on l'aura deviné, à la situation même de la propriété. En fait, le climat chez les Eggers s'est détérioré depuis que Laura a découvert la grotte et s'y est installée, violant sans le savoir le sépulcre de puissants shamans sioux. Les Manitous liés à ceux-ci s'en sont trouvés fort irrités et le font savoir à leur manière, c'est-à-dire en envenimant la vie de ces colons ignorants...

Dès la première nuit passée au ranch Eggers, les aventuriers seront, eux aussi, sujets à l'écrasante présence de ces Manitous. Ils feront des cauchemars fort éprouvants et s'éveilleront en proie à une grande tension nerveuse. Voici quelques exemples de ces cauchemars. N'hésitez cependant pas à en imaginer de nouveaux, afin de coller au mieux à la personnalité de vos personnages-joueurs :

- Plongé dans une totale obscurité, le personnage marche droit devant lui, ignorant à chaque instant si le prochain pas ne va pas provoquer sa chute dans quelque gouffre placé là. Il sent par intermittences, des mains osseuses s'emparer de ses chevilles et ralentir sa progression, dans un sinistre cliquetis d'os. Il se réveille en sueur, sentant encore le sinistre contact sur ses chevilles.

- Le personnage traverse un village fantôme, comme il en existe tant dans l'Ouest. Il se sent observé en permanence et sait que celui qui le guette ainsi a le doigt sur la gâchette de son revolver. Il a beau écarquiller les yeux à la recherche d'un mouvement, d'un détail qui trahirait son adversaire invisible, il ne voit rien. Au summum de l'angoisse, il entend le claquement sec d'une détonation et s'éveille, encore tremblant de peur.

- Le personnage traverse une épaisse forêt, en pleine nuit, en courant. Il est poursuivi par une invisible meute qu'il sent sur ses talons. Chacun de ses pas devient plus difficile, tant la nature tente de lui rendre la progression pénible : les ronces s'accrochent à ses vêtements, il se cogne aux arbres... Se retournant pour voir où en sont ses poursuivants, il sent le sol se dérober sous ses pas, puis sombre dans un gouffre sans fin. A son réveil, cette pénible impression de chute persiste, jusqu'au malaise...

- Le personnage se trouve dans une grotte circulaire, éclairée par une ouverture à son sommet, qui n'est d'ailleurs la seule issue. Il peut voir le jour se lever, le soleil briller à son zénith, puis la nuit tomber, comme si le temps y était accéléré. Puis, alors qu'il s'attend à voir le soleil paraître comme si c'était le matin, à la nuit succède une chute de pierres rondes et noires qui, peu à peu, l'ensevelissent. Il se réveille en hurlant.

Note : L'expérience montre que les joueurs ont tendance à prendre ces rêves pour des indices. Il n'en est rien, car il ne s'agit que de leur communiquer un peu de l'ambiance lourde et angoissante qui règne aux alentours de la sépulture violée par Laura, bien malgré elle. Bien entendu, il est tout à fait conseillé de personnaliser ces cauchemars et, éventuellement, d'en créer de nouveaux, plus adaptés à la personnalité des aventuriers.

Une femme disparaît

C'est au cours de la deuxième journée de leur séjour au ranch Eggers que les choses vont se précipiter pour les personnages. En effet, à l'heure du dîner, préparé amoureusement par Caroline Eggers, nulle trace de Laura. Même si celle-ci traverse une période difficile (l'adolescence) et en fait voir de toutes les couleurs à ses parents, elle n'a jamais fugué. De plus, cette hypothèse, si un des personnages l'émet, sera vite réfutée : Laura a laissé toutes ses affaires dans la chambre qu'elle partage avec ses sœurs. Il va sans dire que la soudaine disparition de Laura met la famille Eggers dans tous ses états. Certes, on peut continuer à penser que la drôlesse a fugué, mais rien n'y fait, Charles et Caroline Eggers sont diablement inquiets. On a beau s'égosiller aux alentours de la maison, la jeune fille ne répond pas. De l'inquiétude, les parents passent vite à l'angoisse pure et simple. Qui sait ce qui se cache dans les environs ? Il y a, dans la campagne proche, des Indiens, des brigands et Dieu sait quels monstres qui ne demandent pas mieux que de nuire à de paisibles colons, non ?

Un des personnages aura sans doute l'idée de se rendre dans la grotte où se terre parfois Laura. Il en reviendra bredouille : la jeune fille ne s'est pas dissimulée là, pour y jouer quelque mauvais tour. Cependant, il pourra, s'il inventorie les différents "trésors" qu'elle y a cachés, se rendre compte qu'il en manque quelques éléments : le bracelet indien et le petit coutelas de bois. En fouillant aux alentours de la grotte, on découvrira celui-ci, dans un buisson. La conclusion qui s'impose est limpide : ON a enlevé Laura. Elle a voulu se défendre avec la seule arme dont elle disposait, mais son agresseur l'en a vite dépossédée...

Aux aventuriers de rassurer les parents Eggers comme ils le peuvent. S'ils ont visité la grotte, ils devront prendre des pincettes pour leur annoncer la nouvelle. De toute façon, alors que la nuit tombe sur le Montana, Charles Eggers, visiblement au bord des larmes, suppliera les personnages-joueurs de l'aider. Inutile de dire qu'il est de bon goût d'accepter...

A priori (sauf s'ils ont eu l'excellente idée de se rendre à la grotte), les aventuriers ne disposent pas du moindre indice pour commencer leur enquête. Laura est donc l'aiguille et les alentours, la botte de foin.

La vérité sort de la bouche des enfants

C'est en interrogeant Carrie, la plus jeune des trois filles Eggers, que les aventuriers obtiendront un début de piste. En effet, si l'on sait s'y prendre avec les enfants (voilà ce qui peut devenir un mémorable moment de *role-playing* !), on peut obtenir d'elle quelques renseignements. Primo, Carrie sait où Laura va se cacher, de temps à autre, lorsqu'elle est en rogne contre le monde entier. La petite fille indiquera aux personnages où se trouve la caverne, tout en leur précisant qu'elle ne veut pas être punie pour avoir suivi sa grande sœur malgré elle. Secundo, et cela a sa petite importance, Carrie prétendra avoir vu, non loin du ranch, "le monsieur qui se promène toujours avec deux mules".

C'est en se renseignant auprès de Mary, la sœur aînée de Carrie, que les enquêteurs en sauront plus sur cet individu. Cet homme, un dénommé Howard, est, semble-t-il, l'homme à tout faire d'un scientifique qui vit reclus dans les montagnes. Tout ce que l'on sait de ce savant, le Professeur Loveless, c'est qu'il

n'aime pas beaucoup les visiteurs. L'année dernière, deux trappeurs ont tenté de s'approcher de son repaire. Nul ne les a jamais revus...

A défaut d'indices matériels probants, les personnages disposent dorénavant d'une piste sérieuse sur laquelle orienter leurs recherches, et d'un suspect : le fameux Howard.

Les randonneurs

L'étape suivante se déroule, on s'en sera douté, dans les montagnes avoisinant le ranch des Eggers. Premier obstacle (et il est de taille) pour les aventuriers : Mary, l'aînée des filles Eggers, désire les accompagner. Grande sera pour eux la tentation de refuser, et on les comprend. Cependant, il ne faut pas oublier que Mary connaît les environs bien mieux qu'eux et qu'elle pourra leur faire gagner quelque temps dans la grande "ballade" qui les attend. Malgré tout, Mary n'a pas grand'chose d'une baroudeuse et si "on ne court pas dans la jungle avec des talons hauts", il est tout aussi vrai que les collines du Montana ne sont pas vraiment un lieu de promenade pour une jeune fille...

Si l'on écoute la seule sagesse, il est préférable de partir tôt le matin, car Dieu seul sait ce que réserve la Nature au voyageur imprudent, surtout la nuit. Même si l'angoisse la plus terrifiante étreint les Eggers, ils comprendront fort bien que les aventuriers ne se lancent qu'à l'aube à la recherche de leur fille. Cependant, au cours de la nuit, les personnages entendront à plusieurs reprises les sanglots de Madame Eggers.

Au petit matin, munis de solides casse-croûtes préparés par Caroline Eggers, les aventuriers, accompagnés ou non de Mary, partent en direction des sommets. Là-haut les attend le Professeur Loveless et, espérons-le, Laura...

Petite note technique : le chemin qui attend les aventuriers est très difficile à parcourir à cheval. Si l'un d'entre eux tente tout de même de relever ce défi, il devra réussir un jet de *Horse Ridin'* (de difficulté variable selon le relief), chaque fois que le Marshall le jugera bon. Le meilleur moyen de convoier du matériel, mis à part l'utilisation de mules, reste encore de le faire à dos d'homme...

Les collines du Montana

Le Montana est une fort jolie région, c'est vrai. Encore faut-il, en ces temps troublés, y échapper aux garous sanguinaires, sioux vindicatifs, trappeurs méfiants, grizzlis affamés, et autres périls. Voici une petite suggestion de ce qui peut attendre les joueurs au cours de leur progression dans les collines. Ces rencontres sont citées en vrac et sans préférence. Toutes sont facultatives, mais certaines apportent un plus non négligeable à l'intrigue...

- Dans une clairière, les aventuriers tombent sur ce qui fut sans doute une cabane de trappeurs. Celle-ci n'est plus qu'un amas de bois calciné. En examinant les lieux, on peut trouver quelques pointes de flèches. Un jet de *Knowledge* (difficulté 5) permettra d'établir la provenance de ces armes : il s'agit, bien sûr des méfaits des Sioux. Si l'on fouille de manière plus approfondie les lieux, on découvrira les restes de deux hommes. Ceux-là ont visiblement fait les beaux jours de quelque prédateur, après leur mort sous les flèches des indiens courroucés.

- Faites faire un jet de *Cognition* (difficulté 5) à chaque personnage. Ceux qui le réussissent perçoivent des bruits de pas. On les suit, à en croire ce qu'ils entendent. Libre à eux de gérer cette situation. La personne qui les piste n'est autre que Mary Eggers, bien décidée à assumer jusqu'au bout son rôle de grande sœur (et, éventuellement, à suivre le personnage dont elle aura fait l'élue de son cœur), bien entendu, cette rencontre n'est à jouer que si les aventuriers ont tout fait pour que Mary ne les suive pas, ce matin-là.

- Alors qu'ils progressent à flanc de montagne, les personnages aperçoivent, au loin (c'est-à-dire à quelques heures de marche devant eux), la silhouette d'un homme traînant deux mules derrière lui. Il s'agit de Howard, l'homme à tout faire du Professeur Loveless. Aucun contact n'est cependant encore possible, au vu de la distance qui le sépare des personnages.

- Au détour d'un lacet, les personnages entendent d'étranges sons, répercutés par l'écho. Il s'agit des bruits sinistres que fait la roche fantôme lorsqu'elle se consume. De même, certaines odeurs un peu douteuses viendront régulièrement titiller l'odorat des aventuriers. Ce peut être pour eux un moyen de savoir qu'ils sont bien sur la route menant au repaire de Loveless.

- Des Sioux suivent les personnages, depuis plusieurs heures, mais leur discrétion légendaire les rend presque invisibles aux yeux de leurs proies. D'habitude, ces Indiens n'hésitent pas à trucider les visages pâles profanant le territoire de leur tribu. Mais, cette fois, ce n'est pas comme d'habitude. Ces hommes semblent chercher quelque chose et il se pourrait même qu'ils aient pour but de faire revenir l'ordre dans les montagnes. En résumé, si les personnages se comportent respectueusement avec la Nature et qu'ils se montrent déterminés à chasser Loveless de la montagne, ils n'auront pas à subir d'attaque de la part des Sioux. Il se pourrait même qu'un guerrier ou deux de cette tribu leur viennent en aide (voir ci-dessous).

- Pas de chance, un grizzli a décidé de faire la sieste sur la route que suivent les aventuriers. Certes, il est possible de contourner l'animal (un respectable mastodonte), mais ce dernier a le sommeil fragile et le réveil grognon. On va donc tout droit vers un fâcheux "incident diplomatique", qui pourrait vite dégénérer en sanglant combat. A ce propos, si les héros se retrouvent en délicate position (à savoir, acculés, le dos au vide d'un ravin, face au grizzli déchaîné), il peut être de bon goût de les sauver in extremis. Que diriez-vous d'une flèche sioux, providentiellement jaillie d'entre les arbres ?

- Suite à une maladresse de leur part, les aventuriers provoquent une avalanche. L'un d'eux peut être entraîné dans la chute de pierres qui en résulte (et subir des dégâts non négligeables). Si vous êtes taquin, il est possible que cette malencontreuse dégringolade provoque la perte d'un de leurs objets (c'est fou ce que certains ceinturons sont mal attachés...).

En résumé, le Montana est, répétons-le, une charmante contrée, les joueurs auront pu s'en rendre compte. Si ils témoignent, après cette promenade, d'une quelconque lassitude, voire d'une méfiance infondée, rassurez-les : ç'aurait pu être l'hiver...

Au soir de cette épuisante journée en pleine montagne, les personnages auront, finalement, bien avancé. A moins d'une heure de marche, se trouve le repaire du Professeur Loveless, qui détient sans doute la clef de bien des mystères.

Malheureusement, la nuit tombe et nos héros vont être contraints de bivouaquer, non loin de leur but. De toute façon, ils sont bien trop épuisés pour continuer...

Une nuit en pleine montagne

Lorsque l'on doit passer la nuit en environnement hostile, mieux vaut être prévoyant. Si vos joueurs choisissent de ne pas monter la garde, ils pourraient avoir à s'en mordre les doigts. En effet, la montagne grouille de dangers, qu'il s'agisse des nombreux animaux sauvages qui la peuplent ou d'autres périls moins "naturels". Certes, un feu de camp sera de nature à éloigner loups et grizzlis mais toute odeur de fumée aura pour effet d'avertir Howard de la présence des personnages. Quant aux Sioux, n'en parlons pas. Ils auront tôt fait de repérer les aventuriers et la survie de ceux-ci ne dépend, en fait, que de leur comportement vis-à-vis de leur territoire de chasse...

Libre au Marshall d'agrémenter la nuit que passeront les personnages en pleine nature d'événements plus ou moins tragiques. Cela peut aller du passage d'une meute de loups affamés à l'examen minutieux du campement par quelques Sioux intrigués. De même, les sons qui parviendront au personnage chargé de monter la garde sont de nature à glacer le sang. Jouez sans vergogne de cet artifice : après n'y a-t-il pas, cachés dans la campagne environnante, un savant fou (Loveless), un psychopathe (Howard) et, si l'on en croit la rumeur, un ou deux loups-garous ?

Durant la nuit, le fameux Howard n'hésitera pas à s'approcher du bivouac des aventuriers. Il a tôt fait de les repérer et souhaite en savoir plus sur ces intrus. Bien évidemment, cet individu connaît la montagne environnante comme sa poche et pourra aisément semer les personnages, si ceux-ci le repèrent et tentent de le prendre en chasse. Ce petit intermède nocturne peut être l'occasion de faire monter l'angoisse d'un cran. Une course poursuite, dans la montagne, à la seule lueur d'un maigre clair de lune, peut vite se transformer en une surenchère à l'angoisse, quand on sait ce que cachent les environs...

Le repaire du Professeur Loveless

Caché dans une combe éloignée de tout et de tous, le Professeur Loveless a entrepris de mener à bien les recherches dont les Universités n'ont pas voulu. A force de défendre des théories saugrenues pour leur époque, ce savant, un peu hystérique, il faut bien l'admettre, s'est fait chasser d'à peu près partout. Il est vrai, qu'en 1876, défendre la réalité du déplacement de la lumière et la possibilité des voyages temporels, c'est un brin audacieux. Fuyant donc la civilisation, avec tout son attirail et son fidèle assistant, Howard, le Professeur a donc décidé de terminer ses recherches au fin fond du Montana, persuadé que, tôt ou tard, l'on finirait par reconnaître son génie. Et il faut bien lui concéder que, depuis qu'il travaille ainsi, en ermite, il a beaucoup plus progressé que durant toutes les années qu'il a passé au sein de toutes les académies qui l'accueillirent jadis. L'utilisation de roche fantôme n'est certainement pas étrangère à cet état de fait, puisqu'elle ouvre des perspectives jusque là inespérées à tous les scientifiques de l'Ouest, ne l'oublions pas.

D'un autre côté, cette roche n'a pas que de bons côtés. Elle nuit grandement à la santé mentale, ne l'oublions pas. Loveless ne fait pas exception à la règle et souffre de la fièvre qui accable tous les utilisateurs abusifs de ce minerai. Il a sombré, en effet, dans une sorte de misanthropie cyclothymique et est la proie de phénoménales crises de colère envers l'univers entier. Face à des interlocuteurs trop curieux, il sera partagé entre le besoin de faire connaître son génie et une violente paranoïa. Cependant, Loveless n'est pas, comme on pourrait le penser, le véritable "méchant" de cette intrigue. Certes, il est un tantinet caractériel et peut se montrer dangereux, surtout si l'on attaque ses travaux, mais il reste avant tout un chercheur, prêt à tout sacrifier pour aboutir.

Son repaire est, en fait, un réseau de grottes aménagées de façon spartiate (voir plan en annexe). Loveless a, en effet, sacrifié son confort le plus élémentaire à ses travaux. Il vit seul avec Howard, dans ces cavernes, consacrant l'essentiel de son temps à ses recherches. Howard, quant à lui, se contente d'obéir au Professeur. Il assure la subsistance de celui-ci et, de temps à autre, quitte le repaire pour aller acheter les éléments dont son maître a besoin. En réalité; la nature psychotique de Howard prend régulièrement le dessus et il a tué à plusieurs reprises pour s'emparer de roche fantôme, par exemple. Tout absorbé par ses travaux, Loveless ne s'est jamais rendu compte de l'état psychologique de son protégé. Certes, il sait fort bien que Howard est quelque peu "dérangé" (il l'a recueilli dans un asile militaire), mais est très loin de se douter que son assistant est un dangereux psychopathe.

L'arrivée au repaire

Il va sans dire que les personnages ne seront pas les bienvenus dans les cavernes du Professeur Loveless. Il y a énormément de chances pour qu'ils soient reçus par Howard. Celui-ci n'hésitera pas à ouvrir le feu sur eux et à alerter Loveless. Ce dernier, persuadé que les personnages sont envoyés par les Pinkerton ou les Texas Rangers pour s'emparer de son œuvre, répliquera violemment en défendant l'entrée de son laboratoire avec une mitrailleuse. Il faudra alors que les personnages évitent les balles et maîtrisent Loveless avant de lui expliquer ce qui les amène ici.

Une solution moins risquée consiste en une surveillance du repaire avant de tenter quoi que ce soit. Tôt ou tard, Howard s'éloignera des cavernes (pour aller rendre visite à sa prisonnière, par exemple), laissant le champ libre aux aventuriers. Ceux-ci n'auront plus qu'à pénétrer discrètement dans les souterrains. Loveless pourra être maîtrisé, bien plus facilement que dans le cas d'un assaut frontal..

Convaincre le Professeur que son invention ne les intéresse pas est une partie difficile pour les personnages. En effet, à force de vivre à l'écart du monde entier, Loveless est persuadé d'être devenu un génie dont les créations intéressent beaucoup de monde. Il croit donc dur comme fer que son œuvre ultime, le Chronoscaph, est l'invention du siècle et que les personnages sont venus s'en emparer. Il faudra donc être très convaincant (en termes de jeu, réussir un jet de *Persuasion* de difficulté 9) pour que Loveless change d'idée sur les intentions des personnages. Cela ne l'empêchera pas de se lancer, hors de tout contrôle, dans une conférence sur ses travaux, avant de répondre aux questions des joueurs.

Ceux-là pourront voir dans le comportement du savant, quelques symptômes de la fièvre contractée au contact de la roche fantôme : ils n'auront pas tort...

Laura ? Connait pas !

C'est bien simple, Loveless n'a jamais entendu parler de Laura. A l'entendre, c'est même à croire qu'il est le dernier homme au monde, tant le reste de l'univers n'existe pas pour lui. C'est aux aventuriers de trouver le coupable. Son nom devrait d'ailleurs leur venir spontanément sur les lèvres, à ce stade de l'histoire : Howard.

A bien y réfléchir, Loveless expliquera qu'il connaît à peine son assistant. Certes, celui-ci est serviable et sait se montrer utile, mais il le voit fort peu. Le professeur est bien incapable de dire ce que Howard fait de ses journées, seul dans la montagne. Il conduira les personnages, sans se faire prier (pourvu que l'on ne lui prenne pas trop de son précieux temps), dans ce qui constitue les appartements de son second.

Bienvenue dans la psychose

Les cavernes occupées par Howard achèveront de convaincre les personnages de la culpabilité de celui-ci, au vu de leur décoration, un peu particulière. D'atroces gribouillis maculent les parois, représentant des monstres tentaculaires et gigantesques dont les multiples yeux semblent observer les visiteurs. D'ailleurs, à la vision de ces fresques, les aventuriers se sentiront très mal à l'aise. Le niveau de Peur (*Fear Level*) des lieux est de 3. De plus, chaque personnage doit faire un jet de Guts, et en assumer les conséquences.

En dehors de ces dessins infernaux, ceux qui réussiront à garder le contrôle d'eux-mêmes pourront découvrir quelques objets tout aussi inquiétants. Howard semble vouer un culte particulier aux cadavres, si l'on en croit le nombre de petits animaux momifiés et empaillés, plutôt maladroitement. De plus, il semble s'être essayé au puzzle, si l'on en juge par le nombre de squelettes qu'il tente de reconstituer lui-même : on peut reconnaître les ossements de différents animaux, allant de la chauve-souris au grizzli. Enfin, et c'est ce qui fera sans doute le plus frémir les aventuriers, dans un petit coffret se trouve une mèche de cheveux blonds (appartenant, bien sûr, à Laura), ainsi qu'un bracelet indien semblable à ceux qu'ils ont pu découvrir dans la grotte proche du ranch des Eggers.

Rien n'est plus terrifiant que de ne pas savoir. En sortant du repaire de Howard, tirillés par un doute affreux, les personnages doivent se sentir très mal dans leur peau. C'est ce moment que choisit l'assistant de Loveless pour rentrer au bercail et tomber nez à nez avec ses poursuivants.

L'halalli

Dévoilant ses travers psychotiques au grand jour, Howard va d'abord tenter de se débarrasser des personnages, persuadé qu'il est d'être renvoyé à l'asile d'où l'a tiré Loveless. Pour se défaire de ses poursuivants, il dispose de la mitrailleuse de Loveless, argument de poids s'il en est. Le combat va donc faire rage et il est fort probable que les personnages doivent, tout d'abord, amorcer un repli avant de prendre le dessus. A ce moment, fuyant devant le nombre de ses assaillants, Howard va trouver refuge dans le laboratoire de Loveless.

Une nouvelle poursuite s'engage donc entre les personnages et Howard, qui se retourne de temps à autre pour leur expédier une rafale. Décrivez la poursuite comme étant chaotique, le désordre et la précipitation régnant en maîtres. Entre les tirs d'Howard, les chutes de produits chimiques (qu'il provoque) et la semi-obscurité où se déroule la scène, les cow-boys ne doivent pas avoir le temps de souffler. Quand ils finissent par rejoindre Howard, après avoir dû se frayer un chemin entre les décombres provoqués par ce dernier, le psychopathe est près du Chronoscaph et tire des leviers, semblant chercher à mettre l'engin en marche. Ce que nul ne sait alors, ni à part Loveless, c'est que la chaudière du Chronoscaph est remplie de roche fantôme, en vue d'un essai que le Professeur préparait. Quand les personnages débouchent dans la salle où se trouve cette machine, il est déjà trop tard. Howard a allumé l'appareil, qui commence déjà à produire une étouffante fumée blanche. Après une série de crachotements poussifs, la machine semblera grincer douloureusement, puis, dans une formidable détonation qui assourdira les témoins, explosera purement et simplement, se changeant instantanément en chaleur et lumière.

Il faudra quelque temps aux héros pour maîtriser le début d'incendie qui s'ensuivra. Malheureusement (ou heureusement ?) pour la science, tous les plans et les croquis du Professeur Loveless auront été détruits dans le sinistre. A la place du Chronoscaph ne subsiste plus qu'un trou béant dans le sol noirci et quelques morceaux de bois et de métal, tordus par la violence de l'explosion. Si un des aventuriers examine attentivement les débris, il ne trouvera nulle trace de Howard, mais découvrira quelques morceaux de tissu, provenant vraisemblablement des vêtements de ce dernier. Dans un lambeau plus grand que les autres, il découvrira même un morceau de papier à demi consumé. Sur cette portion de document, il pourra, à grand'peine, lire un nom : Howard P. Lovecraft.

Note de l'auteur : d'accord ce genre de petite plaisanterie est assez facile. Et alors ?

Et Laura dans tout ça ?

Retrouver Laura est une toute autre affaire. Howard, en effet, l'a mise au secret, comptant s'occuper d'elle après s'être débarrassé des gêneurs. Elle est ligotée dans une caverne peu lointaine, mais ne peut hurler pour se faire entendre, puisqu'elle est baillonnée. Les aventuriers ont, cependant, un espoir de la retrouver. Pour cela, plusieurs solutions se présentent. Primo, les personnages peuvent tenter de remonter la piste qu'a pu laisser Howard. Ce sera malaisé (jets de *Trackin'* de difficulté 6 à 9), mais il est plausible de retrouver la jeune file par ce biais. Secundo, on peut tenter de fouiller les environs à la recherche de cette fichue grotte. Cette option prendra beaucoup de temps, et il y a fort à parier que la pauvre Laura sera morte depuis longtemps quand les aventuriers la retrouveront.

Reste l'utilisation de capacités moins "conventionnelles". Un *Huckster* peut s'en sortir en utilisant un hex : "*Call o' the Wild*", "*Hunch*" ou "*Private Eye*" peuvent donner lieu à de spectaculaires dénouements, pour ne citer qu'eux. Un miracle comme "*Inspiration*" pourrait également prouver à certains la puissance de la Foi. Enfin, un shaman indien n'a que l'embarras du choix pour réussir ce tour de force, de par ses liens tous particuliers avec Mère Nature.

Si, par extraordinaire, aucun de vos joueurs n'incarne de personnages pouvant bénéficier de ces capacités, il vous reste un *deus ex machina*. Les Eggers possèdent, à leur ferme, un chien de garde (il se nomme Bandit) qui saura aisément retrouver la trace de Laura. Pour pouvoir jouer cette carte, les aventuriers vont devoir faire vite, et se rendre au ranch et en revenir en un temps record. Quand on la sortira finalement de la grotte où Howard l'a séquestrée, Laura, en état de choc et très affaiblie, sera encore en vie (à moins que les personnages aient été particulièrement pitoyables). Elle vient de vivre une éprouvante expérience qui changera définitivement sa vie. A leur arrivée chez les Eggers, les héros rencontreront une enfant, à leur départ, ils quitteront une adulte, ou peu s'en faut.

Epilogue

Cette petite balade en Montana peut être l'ouverture à de nombreuses suites. Le Professeur Loveless peut, ainsi, demander aux personnages de l'aider à reprendre ses travaux et, pour ce faire, les envoyer en quête de roche fantôme. Il est même tout à fait envisageable que le savant devienne un allié des personnages, dans des scénarios futurs. De même, on peut se demander ce qu'est devenu Howard. Certes, la trace qu'il a laissée explique beaucoup de choses (sur les écrits d'un certain Lovecraft, en particulier), mais ne peut-il pas revenir en 1876 ? Ensuite, les Eggers risquent d'avoir quelques problèmes, dans les jours à venir, au vu de l'emplacement de leur ranch. Si les personnages font part de leurs trouvailles (la grotte de Laura et les sépultures qui s'y trouvent) à Charles Eggers, celui-ci leur demandera de l'aider pour vaincre cette malédiction, plutôt que de changer de région. Enfin, il y a effectivement des garous dans les montagnes aux alentours, les aventuriers ont sans doute pu s'en rendre compte. Ne serait-il pas nécessaire d'agir, afin que cette partie du Montana redevienne la charmante région qu'elle fut autrefois ?
Décidément, l'Ouest n'est plus ce qu'il était...

Boot Hill

Le Professeur Loveless est l'archétype du vieux physicien à qui la roche fantôme a donné de nouveaux espoirs. Il est très en avance sur son temps et c'est un peu pour cela qu'il a conçu le Chronoscaphe.

Caractéristiques : Corporeal : D : 2d4, N : 2d4, S : 3d4, Q : 2d6, V : 3d6
Shootin (Peacemaker) 3d4, Dodge 3d4
Mental : C : 3d10, K : 2d12, M : 2d8, Sm : 2d6, Sp: 1d8
Academia (Physique) 3d12, Medicine 3d12,
Science (Physique) 4d12, Tinkerin 3d6

Equipement : Loveless dispose d'un vieux Colt Peacemaker, mais ne s'en sert pas très adroitement. En fait, il compte sur Howard pour assurer sa défense.

Howard, fidèle serviteur de Loveless cache, sous des dehors bonnasses, une âme perversie qu'il dévoilera au cours du scénario. Il est assez imposant et n'hésite pas

à faire montre de sa force physique, comme s'il voulait cacher son esprit assez "limité".

Caractéristiques : Corporeal : D : 2d6, N : 2d6, S : 3d8, Q : 2d8, V : 4d6
Shootin (Mitrailleuse) 4d6, Climbin' 3d6,
Dodge 4d6, Sneak 3d6.

Mental : C : 2d4, K : 2d4, M : 2d6, Sm : 2d6, Sp: 1d8
Search 3d4, Trackin' 4d4,
Survival (en montagne) 4d6, Guts 2d8

Équipement : Howard se sert, pour défendre le repaire, d'une mitrailleuse (Gatling Gun) que Loveless a récupéré auprès d'un trafiquant d'armes. Il l'entretient avec une quasi-dévotion et ne rêve que de s'en servir.

Les caractéristiques des autres personnages ne sont, normalement, pas utiles au bon déroulement de l'histoire. Si besoin est, inspirez-vous des archétypes du livre de règles et de "*The Quick and the Dead*". Ainsi, Mary Eggers a le profil d'une *Buffalo Girl* et son père celui d'un *Cowpoke*...

Le **Chronoscaphe** est un engin digne des meilleurs *serials*. Hélas pour les joueurs (et tant mieux pour le Marshall), ils ne pourront goûter aux joies du voyage temporel. D'allure à la fois insolite et complexe, cette machine est le fruit de décennies de recherche de la part de Loveless. Certes, elle n'est pas encore tout à fait au point, mais qui vous dit qu'elle n'est pas capable d'envoyer quelqu'un dans le futur ?

Bounty Points

Les joueurs, s'ils n'ont pas démérité, recevront quelques points pour les occasions suivantes :

- Les personnages découvrent la grotte de Laura : 1 point
- Les personnages découvrent les sépultures indiennes : 2 points
- Les personnages proposent aux Eggers de retrouver Laura : 1 point
- Les personnages réussissent à amadouer Loveless : 2 points
- Les personnages découvrent la vraie nature de Howard : 1 point

