

L'or de l'Indien

Un Scénario Cthulhu-Western par Ghislain Thiery

PETITS PROLOGUES DE MISE EN BOUCHE

Simonin Lang est un homme comblé. Sa fortune est enfin faite. Ouais ! il a bien fait de venir dans l'ouest et de se lancer dans le commerce, les indiens sont de bons clients. De l'alcool et de vieux flingues et ces braves gars vous offrent des peaux et pleins de trucs qui se revendent à prix d'or à new York, surtout sur le vieux continent.

Mais ce qui vient de faire sa fortune, c'est cette éponge de « Crête de coq » qui pour une bouteille de plus lui à montrer le trésor de sa tribu. Simonin, lui, a bien compris que devant lui s'étalait sa fortune personnelle qu'il attendait depuis des lustres. Ah ! enfin ! fini la poussière de l'ouest, bonjour jours heureux ! happy days !

De plus, son bonheur est à son comble depuis qu'il a fait la connaissance de la veuve Mathews, Marthe de son prénom.

Le Shérif de « Stone Hill » est, lui aussi, Amoureux de la veuve Mathews, enfin amoureux c'est vite dit, disons qu'elle représente un bon plan d'avenir pour s'installer confortablement dans le pays. Graham Johns rêvait donc à son bel avenir quand une espèce de gigolo importun vint lui ravir son bien. Mais ce Simonin n'est qu'en sursis, une balle dans le dos ça pardonne pas.

Enfin une solution pointe son nez et grâce à un de ces putains d'indiens.

« Crête de Coq », lui est bien en tourment sur la paillasse de la prison de Stone Hill. Qu'est-ce qui lui a pris de suivre ce faux jeton de Simonin ? A cause de cela, il s'est fait pincer par la bande du shérif, il doit la vie sauve pour avoir tout dit sur Simonin et le vol des statuettes en or. Mais maintenant, il est au frais. Quand le shérif aura mené à bien ses affaires, il est à craindre que sa vie ne vaille plus rien.

FOUETTE COCHER !

Le scénario commence, les joueurs sont dans la diligence qui file vers Saint Louis, à son bord des paysans qui vont à Stone hill et une vieille cloche qui pue de toutes les extrémités et les



© Ghislain Thiery

orifices. Le voyage jusqu'à la prochaine ville est assez désagréable : entre les poulets et les odeurs la diligence est un vrai enfer.

A stone Hill arrêt de 10 minutes. On change les chevaux, le conducteur descend son petit verre et hop tous en piste ! Pour le plus grand bonheur des personnages, les paysans et leurs poulets sont descendus à Stone Hill suivis de la cloche nauséabonde. Monte à leur place un vendeur de liqueurs et d'alcools. Il garde les précieux flacons de spiritueux dans une mallette de cuir. Le Shérif monte également avec un prisonnier accroché à son poignet à l'aide d'une chaîne. Le prisonnier n'a pas l'air d'un grand bandit, il est habillé dans un costume à carreaux et coiffé d'un melon. Il semble avoir été malmené et celui-ci regarde ses pieds dans la posture voûtée de l'homme résigné à son sort. Le shérif n'est pas causant et regarde l'extérieur de cette allure sombre et sévère qui caractérise les hommes intransigeants et brutaux. L'atmosphère du voyage est assez lourde, seul le vendeur de liqueurs semble volubile et essaye de détendre ses hôtes en leur proposant de goûter à ses produits. Si on questionne le shérif sur son prisonnier, il crachera par terre et

dira : « C'est un sale escroc qui fourgue des armes et de l'alcool aux indiens ! il mérite la corde ! je le conduis à Saint Louis où on décidera de son sort ! » à ces mots le prisonnier se tasse plus dans son siège.

Soudain, des coups de feu, un des conducteurs tombe la face dans la poussière. Une bande de brigands attaque. Quand les personnages réagissent, les malandrins sont à portée de pistolet et entreprennent de stopper le véhicule là en sautant sur la diligence, là en essayant de monter sur les chevaux de tête qui viennent de s'emballer. Le shérif lui tire à blanc et pour cause, il s'agit de ses acolytes. Un jet critique sous « **TOC** » ou « **arme à feu** » peut permettre à une oreille avertie de remarquer que le shérif emploie un bien curieux calibre. Mais cela reste à la discrétion du maître de jeu.

Il y a deux options possibles, soit les joueurs s'en sortent très bien, soit ils se rendent et on les abat comme des chiens dans un déluge de plomb et de poussière. Le shérif ne veut pas de témoins. S'ils se font descendre, les indiens les accueilleront dans le campement où le sachem, « Vent Violent », pourra les ressusciter. Là, ils seront redevables aux indiens et ils se plieront probablement à leurs exigences.

S'ils descendent tous les bandits, ils peuvent continuer leur chemin et arriver sans encombre au prochain relais où se restaure une bande d'indiens.



© Ghislain Thiery

LE SON DES TAMBOURS A LA NUIT TOMBEE

Lorsqu'ils arrivent au relais de « Samy road » ils peuvent remarquer des chevaux indiens qui s'abreuvent tranquillement dans le corral. En pénétrant dans le relais, leur regard embrase la pièce et ils aperçoivent des indiens confortablement attablés qui mangent et boivent avec force de rires.

Le grand sachem fait le service d'un air goguenard et sous le regard désespéré du tenancier qui se terre sous le comptoir. Là, les indiens attendent un certain Simonin qui doit leur rendre un bien précieux. Simonin est loin maintenant, il en a profité pour s'échapper.

Si le shérif n'a pas été abattu, c'est lui qui lui laissera l'opportunité de fuir. En effet, Graham Johns espère que Simonin le guidera à la cache du trésor des indiens.

A la vue du shérif, les indiens risquent de vouloir lui faire la peau. Mais celui-ci s'en tirera en promettant de ramener « Crête de Coq » sain et sauf à sa tribu.

Les indiens sont là en force, il est préférable que les personnages ne se montrent pas trop arrogants. Le sachem « Vent violent » soignera les blessés lors d'une cérémonie nocturne où tous les personnages sont invités à y participer. Lors du rituel, les Pjs retrouveront tous leurs

points de vie, en même temps, ils auront des visions folkloriques de croyances indiennes. Ils boiront force de mixtures et boissons alcoolisées. Pendant la cérémonie, le sachem en profitera pour glisser un sort de fléchissement à retardement à l'endroit des Pjs. Après cela « Vent Violent » leur proposera un marché:

« Maintenant que les visages pâles sont presque frères, je peux leur demander un petit service.

Mon peuple apprécierait beaucoup de retrouver les statuette que Simonin a dérobées. Il est nécessaire que les statuette reviennent dans leur sanctuaire avant le lever de la nouvelle lune qui aura lieu demain soir. Le sort des presque frères est lié à cette mission, en effet vos vies sont maintenant dans les mains de manitou et elles sont liées au retour des statuette » (libre au MJ de donner plus d'explications si les personnages restent dubitatifs).

Le shérif quant à lui feindra d'être du côté des personnages. Cependant, il profitera d'une occasion pour rejoindre le reste de ses hommes qui sont certainement à sa recherche. Il pourra envoyer les Pjs sur une fausse piste du style: « Ce cochon de Simonin est parti rejoindre ses complices à « Deep River », voilà la direction à suivre je file de ce pas chercher des renforts! ». En fait, il sait où Simonin a pu se rendre, certainement chez Marthe Mathews.

Si les personnages passent par « Deep river », ils arriveront tard à « Stone Hill ».



SUR LES TRACES DE SIMONIN

Si le Shérif est mort avec ses complices lors de l'échauffourée, Simonin demandera qu'on le laisse Partir. Il dit être l'objet d'un complot que Graham Johns a fomenté à son endroit afin de lui ravir sa belle. Il est tellement pitoyable et larmoyant qu'on ne peut que le laisser filer. Mais à l'arrivée au relais il est probable que les Pjs regrettent leur bonté.

Après leur rencontre avec les indiens, les pjs repartiront certainement à « Stone Hill ». S'ils prennent la route principale, ils tomberont sur le second du shérif qui, alerté par des survivants, arrive en force pour prêter main forte au shérif ou pour venger sa mort.

Simonin, lui, a profité de deux cow-boys qui se rendent à « Stone Hill » pour se faire prêter un cheval. Il passera chez l'épicer pour prendre des provisions et ira chez Marthe pour la décider à fuir avec lui.

Les personnages devront remonter jusqu'à la maison de Marthe pour trouver Simonin. S'ils vont en ville, ils devront se faire discrets. Seuls l'épicer et les deux cow-boys ont vu notre fuyard. Cependant, le barbier aura pu le voir, mais dans la boutique se tient un des adjoints du shérif qui se fait raser la barbe. Celui-ci pourra décider de les interpeller ou de les suivre et d'alerter le second quand il rentrera en ville.

Si l'adjoint décide de les interpeller, il demandera l'aide à ses concitoyens. L'interpellation se fera certainement dans le saloon. Le barman sortira son fusil de chasse, et d'autres flingues sortiront de dessous les tables.

Ils seront alors conduits en prison.

EN PRISON

Si les personnages sont conduits en prison, ils seront jetés dans la même cellule que « Crête de Coq ». Là, ils pourront bavarder tranquillement avec l'indien qui leur racontera toute son histoire.

La prison de Stone Hill est assez petite. La pièce principale est meublée de deux bureaux en bois massif où s'amoncellent des tas de papiers. Au centre, un poêle en fonte dégage été comme hiver sa douce chaleur et tient au chaud un broc de café. Les murs sont tapissés de notes, circulaires et avis de recherches. Des fusils sont alignés dans un râtelier encastré dans le mur,

sécurisé par une grille en acier et un solide cadenas. Dans un coin de la prison se tient un coffre-fort massif. A l'intérieur, si on réussit à l'ouvrir, se trouve une grosse boîte en fer blanc de biscuits Smithson dans laquelle sont alignées des liasses de billets de banque. La bague des billets indique la banque Wells Dodge de « Long Rock » à une trentaine de kilomètres de « Stone Hill ». Un jet d'idée rappellera aux personnages qu'il y a eu une attaque de banque sanglante dans cette ville il y a quelques mois et que les bandits n'ont pas encore été retrouvés.

Si les personnages expriment à haute voix leur désir de fuir, leur hôte indien leur dira : « vous voulez partir ? rien de plus facile ! ». Il sort alors un fil d'acier de ses cheveux noués et crochète la serrure. Mais lui, préfère rester dans la cellule, c'est plus sûr pour lui. Il craint que les hommes du shérif ne le pendent.

Il est à noter qu'un passage en prison fera que les pjs auront du retard sur l'horaire et qu'ils arriveront probablement en début de nuit chez la veuve.

LA PETITE MAISON PRES DU CIMETIERE

La maison de la veuve Mathews se trouve au pied du cimetière de Stone Hill. Les tombes sont disposées tout au long d'une allée qui tourne en spirale autour d'une petite colline, la ville tire son nom de cette butte. Au sommet, trônent un petit autel de granit et une croix. L'ensemble est fleuri et les arbustes taillés, c'est pour cela, aussi, que la colline au fil des années est devenue le lieu dit « Flowers Hedge ».

Marthe Mathews s'occupe des tombes abandonnées en même temps que celle de son mari. C'est à cet endroit qu'elle a rencontré Simonin. Quand leurs yeux se sont croisés, ce fut le coup de foudre. Simonin fit part à la veuve de sa découverte et ils décidèrent de cacher les objets indiens dans la tombe de son mari.

Ils sont restés une semaine à vivre leur amour avant que les hommes du shérif viennent l'arrêter.

REGLEMENT DE COMPTE A « FLOWER HEDGE »

Selon le temps que les joueurs ont mis pour arriver à « Flowers Hedge » et les détours qu'ils ont empruntés, il y a plusieurs options possibles.

Au crépuscule, les pjs arrivent avant les hommes du shérif chez la veuve. Ils décident

Simonin et Marthe de leur dévoiler la cachette des objets sacrés. A leur sortie de chez Marthe, ils tombent nez à nez avec les hommes du shérif ou c'est après avoir sorti le coffre qu'ils se manifestent : fusillade.

Le soleil vient de se coucher, les pjs arrivent au même moment que les hommes du Shérif devant la maison de la veuve : fusillade.

Début de soirée, les pjs arrivent chez marthe. La veuve et Simonin sont attachés sur une chaise et sont copieusement arrosés de baffes : fusillade.

Début de la nuit, Les pjs arrivent, Marthe est attachée et évanouie sur une chaise. Les pjs auront du mal à la réanimer. Quand ils arrivent au cimetière les hommes du shérif sont autour de la tombe et regardent Siminin, le visage tuméfié, creuser. Embuscade et fusillade.

En pleine nuit, la lune est bien ronde, Les pjs entendent un coup de feu en montant à la colline. Lorsqu'ils arrivent sur place, Simonin est étendu à terre et les hommes du Shérif inspectent le coffre.

Milieu de la nuit, Marthe est à l'agonie sur sa chaise, Simonin est mort devant le trou béant de la tombe. Quand les pjs retournent en ville ce ne sont que cris et gens en fuite. Au milieu de la cohue, des créatures hideuses font un carnage dans la ville. Sous les yeux horrifiés des personnages, des gens se transforment en créatures de cauchemar pour s'attaquer à d'autres personnes. Une seule solution, la fuite avant la transformation finale.

Au petit matin, les pjs se pointent en ville après une super virée dans des lieux connus d'eux seuls.

ça et là,

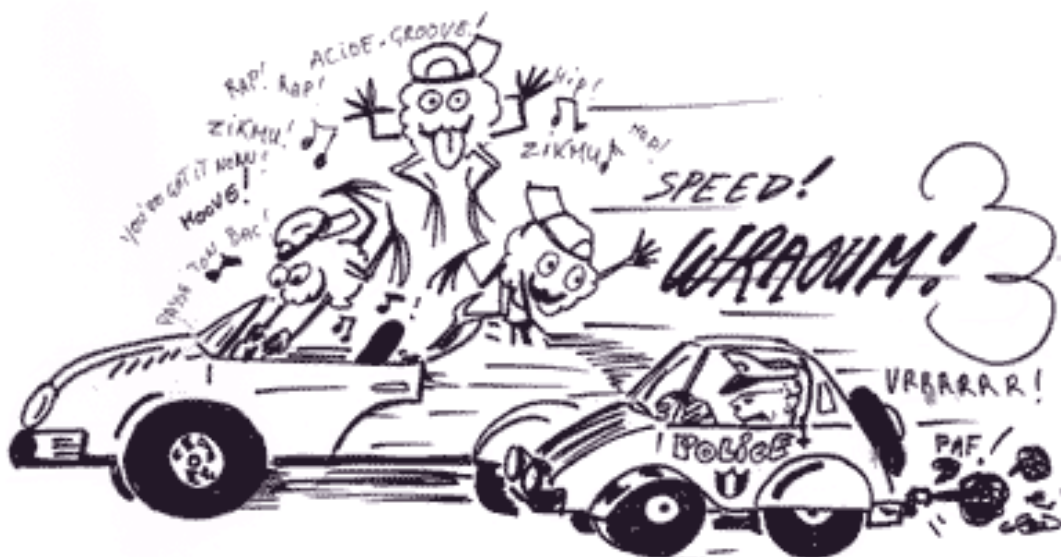
il y a des maisons en flamme. La ville est vide. C'est alors que le sort du grand sachem les foudroie sur place. Leur dernière vision : une bande d'indien qui leur pique leurs fringues et qui traverse la ville au grand galop en poussant leur cri de guerre.

Il est possible que les transformations en créatures monstrueuses se fassent bien avant le milieu de la nuit. Au crépuscule, pjs et pnjs doivent lancer un jet de **Chance** avec un malus de 5% , au coucher du soleil c'est un malus de 10%, puis 15%, 20% en début de nuit, 25 % en pleine nuit. Au milieu de nuit le malus sera de 50%.

EPILOGUE

Si les joueurs ne prennent pas de retard, ils peuvent ne pas être confrontés aux créatures hideuses engendrées par les statuettes. Et donner les statuettes aux indiens après avoir sorti « Crête de Coq » de sa geôle.

Cependant, libre au maître de jeu de passer à un final noir, sanglant et horrible.



LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

◆ Le shérif Graham Johns et ses sbires

Sherif Graham Johns



© Ghislain Thiery

Le shérif vit en parfait seigneur dans la ville de Stone Hill. A son arrivée dans la ville, il a su mettre au pas les cow-boys et intimider les étrangers peu conformes à l'image qu'on attendait d'eux.

Les bourgeois sont derrière lui et ils lui ont donné carte blanche pour exercer correctement son autorité. Si bien qu'il est devenu un homme craint. Il a constitué une milice d'un vingtaine d'hommes de main. Son second Scott Pradley est réputé pour sa cruauté et sa violence à l'égard des petits plaisants.

Le shérif est un teigneux, il n'hésite pas à faire usage de son six coups.

S'il est avec les personnages pendant le scénario, il fera tout son possible pour leur nuire et les retarder, comme par exemple les mettre sur une fausse route, les séparer pour mieux les maîtriser ou les faire capturer et les mettre en prison par ce qui reste de ses hommes de main.

Sheriff Graham Johns :

FOR 13 DEX 15 INT 14 CON 14

APP 11 POU 10 TAI 14 EDU 12

Idée 70 Chance 50

pdvie 14 bonus aux dom. +1d4

Compétences : discrétion 30, écouter 55, monter à cheval 65, se cacher 35, esquiver 60, droit 50, conduire une diligence 35 . combat mains nues : 65% arme de poing 65% Remington cal. 36 1d8+2, fusil 70% Winchester cal 45 1d10+2, couteau Bowie 55% 1d6 de dom.. lancer 60%.

Second Scott Pradley :

FOR 16 DEX 15 INT 12 CON 15

APP 10 POU 11 TAI 16

Idée 60 Chance 55

pdvie 16

Compétences : camouflage 50% ; conduire un attelage 60% ; discrétion 30% ; Esquiver 45% ; Lancer 40% ; Monter à cheval 65% ; Toc 30%

Corps à corps 60% ; fusil 65 ; Colt 70%

Homme de main générique :

FOR 12 DEX 11 INT 12 CON 15

APP 10 POU 50 TAI 16

Idée 60 Chance 50

pdvie 14

Compétences : esquiver 25% ; cheval 45% ; sauter 35% ; Toc 35%

Corps à corps 45% ; Fusil 35% ; colt 40%

◆ Simonin

Baratineur de première, il manipule facilement son monde. On a plus envie de l'aider que de l'enfoncer. Il inspire confiance et sait trouver son intérêt là où il se présente. De plus, sa bonne étoile le tire toujours des mauvaises passes. En la personne de Marthe il a trouvé le réconfort et

Simonin



© Ghislain Thiery

c'est la seule personne à qui il ne fait pas de baratin. Il n'est pas réellement escroc dans l'âme, il est plus opportuniste. Il existe une personne sur qui son baratin et son air misérable ne fait aucun effet, c'est le Shérif G. Johns.

Il ne sait pas trop pourquoi le shérif l'a arrêté. Il sent que l'accusation de trafic d'armes et

d'alcool n'est qu'un prétexte pour lui tirer les vers du nez à propos des objets indiens. Mais, il n'a pas lâché le morceau malgré les coups et la menace de le pendre s'il ne révélait pas ses autres méfaits.

FOR 11 DEX 13 INT 15 CON 14

APP 11 POU 15 TAI 12

Idée 75 Chance75

Pdvie 13

Compétences : baratin 65% ; droit 30% ; TOC 45% ; discrétion 50% ; Discussion 30% ; Eloquence 20% ; Esquiver 45% ; se cacher 25% ; Lancer un couteau 35% ; derringer 55% ; Colt cal. 45 20% ; fusil 25%

◆ « Crête de Coq »

C'est une éponge notoire. Il passe son temps à vider des bouteilles. Quand il rencontre Simonin il est particulièrement en manque. En échange d'un peu d'alcool, il emmène notre trafiquant dans le sanctuaire sacré de sa tribu. Là, « crête de coq » se saoule avec sa récompense pendant que Simonin file avec son butin.

Le réveil fut difficile pour notre indien. Son mal de crâne digne d'un coup de tomahawk, les cris du Sorcier et les claques de son épouse l'ont poussé sur la route pour retrouver les objets sacrés.

C'est en rodant aux alentours de Stone Hill qu'il se fait capturer par le shérif et ses hommes. Ils allaient le pendre sans autre forme de procès quand notre indien déclara qu'il connaît un homme, à Stone Hill, qui possède un trésor indien. Le shérif lui promet la vie sauve en échange de cette information. Après avoir dénoncé Simonin, l'indien se retrouve à la prison de la ville en attendant d'être fixé sur son sort.

FOR 13 DEX 15 INT 12 CON 13

APP 12 POU 12 TAI 12

pdvie 12

Compétences : baratin 35% ; esquiver 38% ; parler anglais 35% ; se cacher 50% ; suivre une piste 75% ; zoologie 25% ; Corps à corps 45% ; Couteau 60% ; hache 55% ; armes de jet 65% ; colt. Type 36 25% ; fusil 35%

◆ « Vent Violent » ou Windy pour les intimes

Vent Violent



© Ghislain Thiery

C'est un homme affable, il se sent responsable de l'avenir de sa tribu. C'est aussi un homme moderne qui est conscient de la tragédie qui guette les amérindiens. Pour lui l'intégration est le plus sûr moyen de sauvegarder le culte de sa tribu sans attirer l'attention. Il est le

protecteur des Cavales de manitou, il doit faire son possible pour qu'elles demeurent en Paix.

FOR 13 DEX 14 INT 17 CON 9

APP 11 POU 17 TAI 9 SAN 20

EDU 25

Idée 85 Chance 85

Pdvie 9

Compétences : médecine indienne 85%, occultisme 50% ; tous les types de soin 65 % ; pharmacopée indienne 85%, rituel indien 90%, survie 75% ; Monter à cheval 65%, baratin 50%, parler anglais 60%, chanter 40%, discrétion 40%, toc 55%, corps à corps 45%, lancer une hache 65%, lancer un couteau 45%, fusil 35%

Sorts : invoquer Manitou, faire pleuvoir, contrôler les cavales de Manitou, ressusciter (délais de 6 heures, on peut s'amuser à donner des séquelles dans la locomotion, intelligences, éloquence, etc...), voler la vie, signe des anciens, flétrissement, bénir (augmente la chance), vision. Le mythe n'est connu qu'à travers la tradition indienne.

♦ Les cavales de Manitou (race de serviteurs)

Les cavales de Manitou sont les messagers des Dieux.

Les catalyseurs de leur venue sur terre sont les statuettes de la tribu indienne.

Les cavales apparaissent lorsque les statuettes sont déplacées du cercle de protection qui annule les effets des objets ou lorsqu'elles sont appelées par un sorcier. Le cercle de protection se trouve dans un petite grotte. On y accède par un étroit boyau dont l'entrée se trouve au milieu de cailloux.

Le principe d'apparition des cavales repose sur une sorte de possession des individus qui se trouvent à proximité. Les cavales substituent leur corps à celui de l'hôte. Si les cavales n'ont pas de mission précise, ou d'ordre à recevoir, elles vont s'en prendre à tout ce qui se trouve à proximité et vont se multiplier tant qu'il y a des hôtes. Après, elles s'en retourneront vers l'éther glacé pour chuchoter d'horribles propos aux oreilles de Manitou.

Il ne restera sur place que les statuettes.

FOR 4D6+20 CON 3D6 TAI 4D6 +10
 INT 2D6 POU 3D6 DEX 3D6+6
 DEPLACEMENT 6/30 en volant

PTV :24

Arme : morsure 55% 1d6 +4d6 ; coup de poing et griffes 75% ; attraper avec les serres 45%

Armure : 10 pts

San infligée : 1d6

Petite note sur Le Grand Manitou et les Manitous.

Les manitous sont les serviteurs du grand manitou, ainsi toutes les créatures du mythe sont considérées par les indiens comme les représentations monstrueuses de leurs Dieux.

Le Grand Manitou pourrait être apparenté à Azathoth, le grand malfaisant. Les indiens ne vouent pas de culte à un tel dieu. Ils redoutent seulement son existence. Dans la mémoire collective des peuples d'Amérique subsiste ce souvenir d'un grand désastre apparenté à la venue du Grand Manitou qui a frappé les terres de chasse. Les indiens préfèrent éviter tout commerce avec les dieux. Seuls les rituels qui gèrent le quotidien sont encore utilisés. Mais les secrets des invocations sont oubliés. Seuls les races de serviteurs sont quelquefois invoquées. Mais c'est rare. Depuis la nuit des temps, les indiens savent qu'il existe des choses qu'il vaut mieux ne pas invoquer. Ainsi, les sorciers sont devenus les gardiens de fragments de secrets, mais n'en connaissent plus la vraie portée.



© Ghislain Thiery