



# SILVERTOWN, IL ETAIT UNE FOIS LE SAINT DES TUEURS CHAPITRE DEUX

UN SCENARIO DE CEIR PARU SUR LE 

CONSEILS, RELECTURE ET MISE EN PAGE : RODI

## I. REFLECHISSONS, REFLECHISSONS.

Il y a donc un ou deux PJ blessés et ils sont dans un train en direction de je ne sais où.

Dans le train, il y a les survivants de Ratwater ayant réussi à grimper, les passagers déjà présents (ainsi que les survivants encore en vie de Red Rock si vous les avez fait fuir avec les PJ's au début du premier scénario).

Tout ce petit monde est en proie à la panique : ça crie, ça hurle, il y a des blessés. Si le MJ veut pimenter l'action, deux ou trois arabes peuvent être encore en vie dans le train et vont chercher à s'approcher de l'amulette. Ce sont donc les héros qui vont calmer le jeu/les arabes, et pour la population du train il va rapidement être clair qu'on peut compter sur les PJ's.

*Précision sur le train : la locomotive est en métal mais le reste du train est vieux et en bois. Il y a un wagon pour le charbon, un wagon pour le matériel et deux wagons passagers de taille modeste avec uniquement des banquettes (une succession de banquettes qui se font face).*

Après ça, les joueurs vont devoir marquer un temps d'arrêt et réfléchir aux solutions qui s'offrent à eux, et en premier lieu que faire avec le Saint des Tueurs.

L'idée doit venir du savant fou/ pinkerton / texas ranger (selon votre composition de groupe ; mais s'il y a un savant fou, il faut s'arranger pour que ça vienne de lui). En gros, ce personnage doit suggérer que s'il existe une arme capable de tuer le Saint des Tueurs, elle doit se trouver à Grisaille City dans l'Utah. C'est même plus que probable en fait, puisqu'il existe un savant fou du nom de Tompov qui avait pour objectif de mettre au point une bombe qui n'affecterait que le surnaturel. Aux dernières nouvelles, mais c'était il y a quelques années, la bombe affectait le surnaturel ET le matériel. Il y a une sombre histoire comme quoi Tompov aurait rayé tout un quartier d'une ville de la Confédération dont un QG de Texas Rangers. Arrêté, il aurait été enlevé par les Pinkertons qui souhaitaient exploiter et voire aboutir son invention. Les Pink's l'ont installé à Salt Lake City, sous la surveillance de Nevada Smith, car il a tout le matériel nécessaire à sa disposition.

Au bout d'un moment (deux ou trois heures, le temps que tout le monde se calme), après un petit jet de détection, les PJ se rendent compte que la population est nerveuse. Les habitués de la voie ne reconnaissent pas les lieux. Le train n'a pas emprunté la bonne direction. Et effectivement, ça fait un petit moment, mais avec la panique personne n'y a vraiment fait attention.

Si les PJ's se rendent auprès du chauffeur, Max Tomboonen (un brave gars, qui se démonte pas facilement et qui fonce, mais ce n'est pas un stratège), tout s'éclaire : la voie était sabotée juste avant un embranchement. Il a été forcé de le prendre et a craint une embuscade des arabes, mais elle n'a pas eu lieu. S'il n'a prévenu personne c'est que son collègue s'est fait tuer lors du passage en gare et qu'il ne peut laisser la locomotive sans conducteur.

Le problème va alors rapidement apparaître : cette voie est sans issue. A la connaissance de Tomboonen, cette ancienne voie menait à Silver Town. Mais la ville n'est plus ralliée depuis près de dix ans car elle fait surtout son commerce avec la côte Ouest où elle est à portée de diligence. Car entre Ratwater et Silver Town, ce sont les Rocheuses. Pas question de faire demi-tour, de toute façon il reste pour environ une heure de charbon. Aux vues des connaissances de Tomboonen le choix est le suivant : faire encore une heure dans cette direction et Silver Town doit être à environ deux jours de marche sous un climat très dur. Ou marcher à partir de là en sens inverse, et il y a pour plus d'une journée à pied avant de rejoindre Flutch City (l'arrêt après Ratwater en temps normal) avec le risque de retomber sur les arabes et le Saint des Tueurs.

Si on fait remarquer à Max Tomboonen qu'il aurait pu stopper le train quand il s'est rendu compte qu'il n'y avait pas d'embuscade, plutôt que de continuer sur une voie déserte, il répond qu'il n'avait pas pensé à cela et qu'il a foncé (je vous l'ai dit, il panique pas mais c'est pas un stratège).

## II. SILVER TOWN, UNE VILLE QU'ELLE EST BIEN ACCUEILLANTE

### A. Un bon bout de désert rocailleux.

Les PJ doivent donc se rendre à Silver Town, le risque étant trop grand de devoir se confronter à nouveau aux arabes mais surtout au Saint des Tueurs.

*Si l'un des Pj's pose la question de savoir comment rejoindre Grisaille City, Max Tomboonen, qui a une bonne connaissance des voies ferrées du Nord Ouest américain, pourra indiquer que la voie qui traverse Silver Town conduit au Nord à un fort de l'Union et qu'ensuite il y a un nœud ferroviaire, donc à partir de là ils pourront rejoindre Grisaille City.*

Les deux jours à venir vont être rudes :

- Il va faire extrêmement chaud en plein jour, et la température sera assez froide la nuit.

- De plus, il n'était pas du tout prévu de se retrouver dans une telle situation, donc il n'y a pas de nourriture et pas d'eau. Où quasiment pas (si les PJ's pensent à fouiller le train : il y a un peu de flotte dans le wagon où est entreposé le matériel car il y a un cheval avec un petit bac d'eau + un peu de fourrage et de carottes ; le restant du matériel étant composé de sellerie de cuir pour l'essentiel et de quelques bagages avec rien de bien concret dedans. La seule autre source de nourriture ce sont les familles qui ont un peu d'aliments pour leurs enfants genre du pain, un peu d'eau et de lait et quelques friandises).

- Evidemment, il y a les PJ + Max Tomboonen + 6 survivants de l'échappée de Red Rock + 7 survivants de l'attaque de Ratwater + 12 passagers (2 couples avec respectivement 1 nourrisson et 2 enfants + 5 hommes).

Dans les personnalités notables :

- Jerry D. Marlen Junior, équipementier pour fermier. C'est à lui qu'appartiennent toutes les selles, liens de cuirs, et compagnie.

Effet sur les PJ's : c'est un vrai casse-burne et dur à cuir. Il va gonfler les PJ's parce qu'on abandonne toute sa fortune. Il va se lamenter et en plus c'est un survivor il va résister à la chaleur.

- Paloma et Carlos Domingo Ibanez, et leur petite Rachelita. La trentaine tous les deux, ils

sont venus aux Etats-Unis il y a plus de 10 ans, pour échapper à la misère de leur village. Carlos a combattu pour les nordistes avant de revenir du front, un bras en moins et l'esprit fragilisé par certaines horreurs vues au front. Ils retournent vers leur village au Mexique, avec leur petite fille de 6 mois.

Effet sur les PJ's : éprouver leur conscience. Un bébé de 6 mois ne va pas pouvoir survivre à la canicule, à moins que vos PJ's ne soient hyper inventifs. (rq : si vous trouvez ce passage un peu dur, ne personnalisez pas la famille mexicaine, ça sera moins pénible. Dites juste que le nourrisson est mort).

- Evgeny et Sacha Machenpa. Un couple de hongrois, peu bavard. Ils ont deux enfants d'une dizaine d'années, assez solides. Ils viennent de Hongrie pour s'installer sur la côte Ouest, vers San Diego. Ils sont déjà endurcis par leur voyage depuis la Hongrie.

Effet sur les PJ's : les hongrois ne leur mettront pas de bâtons dans les roues, mais ils ne viendront en aide à personne. Le gros problème qui va se poser est qu'ils gardent de l'eau et un peu de viande séchée pour eux. Si les autres personnes les remarquent, une xénophobie anti-hongrois va vite se développer et il va falloir régler le problème.

Par ailleurs, il y a donc Tomboonen, le conducteur, et aussi Mashsmith le patron du saloon de Ratwater.

A toi MJ de mener ces deux jours mais sache que :

- Il est plus facile de marcher de nuit.
- Il y a toujours les tests de survie à faire (surtout s'il y a des *survie désert*).
- De toute façon il y aura des pertes, et même un certain nombre.
- Tu peux faire des tests de vigueur et réaliser des pertes de points de souffle.
- Les PJ peuvent envoyer un ou plusieurs des leurs en éclaireur.

Le but de ce moment est de se rendre compte que la vie dans le Weird c'est pas (toujours) fun, mais pas (toujours) fun du tout. Perso, même si c'est un peu sadique, c'est une épreuve aussi difficile que d'être confronté à une horrible créature (même plus dure, car après avoir battu une grosse bête les PJ sont fiers d'eux et se la pètent, surtout s'ils ont frôlé la mort sans qu'aucun d'eux ne meurt. Là, ils vont morfler,

Silvertown (Ceir)

mais il n'y aura pas de gloire à tirer. C'est exactement ce qu'il s'est passé au XIXème siècle quand la ruée vers l'or à amener à traverser la Vallée de la mort).

## B. Le vieux Sam.

Au bout de deux jours (ou éventuellement les éclaireurs), les PJ's vont en fait déboucher au nord de Silver Town, par les mines.

Et même, ils vont d'abord arriver sur des exploitations éparpillées c'est-à-dire dans un premier temps des cabanons abandonnés par ci, par là, et ils reconnaîtront donc qu'ils arrivent sur le site minier ; d'ailleurs, Tomboonen se rappelle qu'il y a une carrière d'exploitation d'argent à ciel ouvert. En clair, une fois atteint la carrière, la ville est juste à côté.

La petite troupe qui reste (ou bien les éclaireurs) arrive alors dans un petit canyon encaissé. Une voix les interpelle, du haut de la paroi, une dizaine de mètres au-dessus d'eux.

Aux différents tests de perception cela donne :

- Auditif (seuil 5) : c'est une voix d'homme âgé, sur la gauche ; avec 1 degré, derrière la menace il y a un peu de crainte dans la voix.
- Visuel (seuil 5) : il y a quelqu'un sur la gauche, on distingue un fusil ; avec 1 degré le fusil ne pointe personne en particulier, ce qui permet de déduire que l'homme n'est pas complètement hostile ; avec 2 degrés, il y a moyen d'escalader sans se faire repérer par l'homme (en tout cas si une personne sait grimper sans se casser la figure).

L'homme demande ce qu'ils viennent faire ici. Il aime pas trop qu'on traîne près de chez lui, il ne veut pas qu'on l'emmerde, il a déjà assez de soucis avec les frères Bannster (le ton sera plus menaçant avec seulement des éclaireurs, car l'homme aura peur que les PJ's soient de la bande à Bannster).

A toi MJ de voir comment les PJ's vont gérer mais en gros :

- S'ils sont menaçants l'homme tirera au jugé au-dessus des têtes.
- S'ils le contournent sans se faire repérer, l'homme se rend. Il jouera le misérable, s'apitoiera et demandera de l'aide contre les frères Bannster.

- S'ils cherchent à le rassurer, il parle alors des frères Bannster, qu'ils peuvent l'aider en échange d'un peu d'aide, l'homme sera d'accord.
- S'ils réclament de l'aide, il n'a pas de nourriture, mais il sait où en trouver, chez les frères Bannster.

Bon, vous avez compris. L'homme, un certain Sam J. Kairson, âgé d'au moins soixante ans, chétif et des mèches éparses sur la tête, recherche à tout pris de l'aide contre les frères Bannster. Plus les PJ seront ouverts pour l'aider contre Bannster, plus Sam se montrera conciliant. Il veut bien garder du monde dans son cabanon. Il veut bien les conduire après à Silver Town. Il commencera à donner à manger le peu qu'il a aux rescapés (ou il veut bien les accueillir s'il n'a à faire qu'aux éclaireurs). Plus les PJ seront indifférents voire hostiles, plus il cherchera la pitié. La vie est dure pour un homme de soixante ans. Les frères Bannster viennent tous les mois lui voler le peu qu'il a. Il a tout juste de quoi survivre. Et finalement il lâchera qu'il y a une récompense de 200\$ sur les Bannster morts ou vifs (oui, si les PJ's sont sympas et qu'ils ne pensent pas à demander s'il y a une récompense, Sam n'en parle pas ; on est dans le Weird quand même !).

A moins que les PJ's ne soient ultra-égoïstes, ils aideront bien ce pôv vieux Sam J. Kairson. Et après ce que les PJ's ont vécu pendant deux jours, là, ça va être le défouloir. Sam les mène jusqu'au repaire des frères Bannster, le long de sentiers pierreux et escarpés. C'est une baraque de briques en terre et de bois contre la falaise. Il y a quelques mules, et du monde à l'intérieur de la maison. D'après Sam, toute la bande doit être là car ils se déplacent toujours tous ensemble (il y a 6 personnes dans la bande et six mules à l'extérieur). Bref, c'est l'embuscade parfaite, les frères Bannster étant sûrs que personne ne les trouvera ici. Avec les rochers en couverture, les PJ's peuvent s'approcher sans problème, ils peuvent même contourner et arriver par au-dessus. S'ils ont un peu de dynamite, ce sera un carnage. En clair MJ, laisse-les se faire plaisir et se défouler !!!

Rq : pas la peine de négocier, Bannster ne se rendra pas.

Si les PJ fouillent la baraque, il y a des vivres, plusieurs petits sacs de minerai d'argent issus du racket des mineurs et des vivres pour six personnes (dont de la viande salée) ainsi que les mules. D'ailleurs, deux des mules sont dociles mais pour les autres il va falloir faire des tests d'équitation ou de soins des animaux. A moins que les PJ soient de gros égoïstes cupides, ils laisseront Sam récupérer du minerai d'argent.

### C. Ah ??? Y a un cheveu dans la soupe !

Après ce petit moment de détente sanguinaire sur de petites frappes, il va donc falloir rejoindre Silver Town. La ville n'est pas loin, mais la route est assez difficile, composée de sentiers sinueux et rocailleux. De plus, il y a des dangers dans les collines (créatures des pierriers notamment).

A toi MJ de gérer si la troupe des rescapés a besoin de repos ou non, maintenant que les PJ's ont récupéré des vivres. A toi aussi de voir si tu veux que les PJ's rencontrent des créatures ou non (vois avec leur état de fatigue et leurs blessures).

Pour arriver à la ville, effectivement il va falloir passer par la carrière. Sam en parle avec beaucoup de mépris dans la voix. La carrière est exploitée par Adam Plaxton. Les ouvriers qui bossent pour lui sont sous-payés, mais en contrepartie ils ont un revenu et ils n'ont pas besoin de bosser loin de la ville comme le fait Sam. En plus les lieux sont sûrs, la carrière est rarement attaquée par les créatures des pierriers et les bandits comme les frères Bannster ne s'y frottent pas. Plaxton emploie des mercenaires pour garder la caverne. Mais il n'empêche que Plaxton les exploite, leur pourrit la vie, et en plus il est très influent dans la ville (quasiment tout lui appartient).

Après quelques heures de cheminement dans les collines, Sam s'arrête. Ils demandent aux PJ d'écouter, car il ne se fit plus à son ouïe avec l'âge.

Test de perception auditif ou visuel : rien.

C'est bien ce qui inquiète Sam. La carrière se situe juste derrière l'escarpement devant eux, et comme elle est à ciel ouvert on devrait entendre

les bruits de l'activité de la mine : chariot sur les rails, voix des mineurs, coup de pioche, etc.

Il va donc falloir s'approcher avec prudence. Le spectacle qui s'offre aux PJ est assez effroyable. Après plusieurs heures de cheminement de colline en colline sur des sentiers étroits, un vaste espace dégagé s'offre à eux et dans la paroi d'une falaise une imposante ouverture d'où émerge plusieurs voies pour faire circuler les chariots. Il y a des tentes, des carrioles pour charger le minerai extrait, une forge, etc. Et surtout, il n'y a plus personne ou alors uniquement des cadavres. Un jet de perception (seuil 5) indique qu'il y a beaucoup de cadavres, mineurs comme mercenaires, et avec un degré on peut même avancer qu'il y a au moins deux à trois dizaines de morts.

Si les PJ vont sur place - et de toute façon Sam va y aller à moins que les PJ's ne le contraignent de force car Sam connaît du monde chez les mineurs - ils vont remarquer plusieurs choses :

- A chaque fois, il a suffi d'une balle dans la tête ou la poitrine pour tuer.

- Les impacts sont monstrueux. La cage thoracique ou la tête ont littéralement explosé, répandant cervelle ou organes suivant la localisation. On dirait du fusil à bison à bout portant.

- Les traces au sol sont difficilement lisibles. Mais on peut voir qu'il y a un mouvement de fuite depuis un lieu situé à l'opposé vers le centre de la carrière puis vers la sortie de la carrière et donc vers la ville.

- Il n'y a pas de corps d'assaillants, que les mineurs ou les mercenaires (dès fois que les PJ n'aient pas encore compris qui était à l'origine de tout ça).

- En fouillant bien, à l'entrée de la mine, sous un sac de toile dans un chariot, les PJ découvriront un jeune garçon de 14-15 ans complètement traumatisé. Il a du sang plein la bouche et il se mord la main comme s'il avait voulu s'empêcher de faire le moindre bruit. Sam croit savoir que c'est le petit Carl, le fils d'une des danseuses du Crazy Poney. Si on l'intimide il hurle, et fait une crise d'hystérie. Il faut lui parler doucement, et là seulement il lâchera sa main pour dire : « il les a tous tués, tous... pouvait rien faire... Le diable, c'est le diable... Il les a tous tués, tous.... Puis il a crié [là il cite le nom/le type du PJ ou des deux PJ qui ont été blessés par le Saint des Tueurs], qu'il venait pour les chercher... Il les a tués, tous

Silvertown (Ceir)

tués... Le diable, le diable » et il remord sa main et plonge dans un mutisme profond.

Evidemment, à partir de là, l'entrée dans la ville va être particulièrement compliquée surtout si on apprend le nom des PJ. Et d'ailleurs, il n'y a qu'à voir la tête de Sam quand il se rend compte que c'est de certains des PJ's qu'on parle. Si jamais les PJ's le laissent partir, alors toute la ville sera au courant dans peu de temps. Idem pour Max Tomboonen s'il a accompagné les PJ.

Suivant ce que les PJ's ont fait des rescapés, il peut y avoir de la panique (genre s'ils les ont laissé seuls et que quelqu'un vient finalement regarder ce qu'il y a dans la caverne).

Enfin bref, plusieurs questions vont se poser : y a-t-il encore des vivants dans la ville ? Si oui dans quel état sera la ville ? Comment vont-ils entrer pour prendre un train ? Et le Saint des Tueurs est-il toujours dans le coin ?

*Rq : dans ma partie, le Saint des Tueurs a blessé deux personnes : un indien appelé l'Indien et un PJ appelé Jeff. Le Saint des Tueurs a donc crié qu'il recherchait Jeff et l'Indien. Je conseille d'utiliser un prénom et un type/une catégorie (si un des PJ est roux ou noir, soldat, le Saint des Tueurs peut dire le roux, le noir, le soldat par exemple). S'il n'y a eu qu'un blessé par le Saint des Tueurs, il peut le désigner par son prénom et son type. Genre : je veux Jeff, le roux. Si j'insiste sur le type, c'est que ça va jouer sur la suite et la panique qu'engendre ce massacre dans la ville.*

## REMARQUES SUR LES PROFILS

Il n'y a pas de profils humains particuliers dans cette aventure. Les passagers du train sont des gens lambda. Il vaut mieux simuler les états de santé, faire monter la tension, durant la traversée que lancer 36000 jets. La bande à Banner est composée de bandits standards, donc il suffit de prendre les archétypes du livre de base.

### **Créature des Pierriers :**

Physique : Dextérité 2d4, Agilité 1d10, Force 5d12, Rapidité 2D8, Vigueur 3D12, Combat (bagarre) 3D10, Furtivité 5D10

Mental : Perception 3D8, Connaissance 1D4, Charisme 1D4, Astuce 2D10, Ame 3D8,

Détecter 3D8, Métier (constructeur de collines) 7D4

Taille : 6

Terreur : 9

Capacités spéciales : poings Force + 2D6 ;

Protection 1 ; Piège : en faisant s'effondrer de la roche la créature occasionne 3D6 dégâts (marche à distance) mais un jet d'agilité (seuil 7) réduit ces dommages à 1D4 ; considérée comme un Déterré pour les dégâts

Faiblesse : si on leur lance de l'eau elles doivent effectuer un jet de tripes (seuil 9) pour rester en combat + elles prennent 3D6 dégâts (protection inefficace).

Ultime essence : le déterré gagne protection 1 mais son épiderme se durcit et devient gris, comme s'il était en pierre souple.

Paru sur le SDEN



Date de parution : Janvier 2011

Auteur : Ceir (tous droits réservés)

Merci a Rodi pour son suivi attentif de la campagne