



LA MORT DU VIEIL INDIEN

LES RUINES DE CIBOLA CHAPITRE PREMIER

UN SCENARIO DE RODI

Ce scénario est le premier de la campagne « Plot Point » **Les ruines de Cibola**. Les personnages, présents à Denver pour la raison de votre choix, y rencontreront un vieil indien, porteur de nombreux secrets et découvriront un extrait du journal d'un secrétaire.

THE STORY SO FAR

Une expédition de quatre scientifiques européens, Irvin Steiner, Georges Mason, Kevin Heargraves et Henri Fontaine, débarque à New York en 1868, accompagnés de secrétaires et de porteurs. Ils arrivent tout juste des universités européennes de Londres et Paris et s'apprentent à faire un long périple vers le Mexique afin de trouver une cité précolombienne dans laquelle se trouverait une pierre très ancienne et d'une très grande puissance. Cette pierre est le **Diamant noir**, le **Heart of Darkness** de la campagne **Devil's Tower**. Malheureusement tous vont périr les uns après les autres, victimes de la terrible malédiction du diamant et de quelques coups tordus de différentes personnalités influentes du Weird.

Il ne reste en 1876 qu'un secrétaire qui a du, heureusement pour lui, quitter l'expédition avant son passage au Mexique. Il se cache à Denver. Son nom est Jean Doublet, le secrétaire d'Henri

Fontaine. Il mène une vie tranquille mais ne sait pas que la Cour s'est lancée à sa recherche car il détient le journal d'un autre secrétaire, Allan Mosley. En effet, lorsqu'est mort le malheureux à El Paso, Doublet lui a promis de continuer son travail de compilation avant de devoir, à son tour, quitter l'expédition suite à une mauvaise fièvre. Il n'a donc pas tenu sa promesse mais a précieusement gardé le journal de son ami...

Le leader de la Cour, le terrible Salomon Thayer, détient aussi des documents au sujet de cette expédition. La lettre dont il dispose évoque une cérémonie à Teotihuacan, un sanctuaire aztèque au Mexique. En se renseignant, il a compris qu'il existait des liens très ténus entre cette cité et des ruines indiennes de l'Arizona. Il a découvert là bas qu'un très vieil indien passait parfois. La piste de ce vieil indien a mené une de ses équipes de hucksters à Denver.

THE SETUP

La mise en place est simple. Les personnages doivent se trouver à Denver, où des meurtres touchent des indiens un peu partout dans la ville. La raison pour laquelle les personnages sont sur place importe peu mais ils devront s'intéresser aux meurtres. Peut être viennent-ils carrément rencontrer un indien, peut être la Pinkerton les a-

t-elle mandatés pour ça ? Peut être sont-ils à la recherche d'un assassin ? Peut être fourrent-ils leur nez partout ? Bref, peu importe la raison.

La campagne commence au début du mois de décembre 1876, alors que la grande ville de Denver prépare les festivités de Noël.

La lecture des aides de jeu de Jessie Redball sur Denver est obligatoire, ainsi que d'autres qui seront mentionnées tout au long du scénario. Elles se trouvent dans notre belle rubrique Deadlands du SDEN.

CHAPITRE PREMIER : LES MORTS D'INDIENS

Dans cette partie, les personnages vont enquêter sur la mort étrange de plusieurs indiens et découvrir que quelque chose de terrible se trame dans tout le Weird !

1. Ce qui se passe

Une équipe de hucksters de la Cour est arrivée il y a une semaine à Denver sur la piste d'un vieil indien. Leur big boss Salomon Thayer, sans leur expliquer la raison, leur a demandé de le trouver et de le ramener à la Nouvelle Orléans. Les hucksters ne possèdent aucune description physique, si ce n'est qu'il est vieux, mais savent tout de même qu'il vient d'Arizona. La piste est ténue... Il leur a aussi été demandé de ne laisser aucune trace de leur passage. Autrement dit, tout indien approché et n'étant pas le bon doit être éliminé... La plus grande discrétion est de mise dans cette histoire.

Dès leur arrivée les hucksters, qui ont pris leur quartier dans un hôtel huppé du LoDo, le Stuart, ont commencé leur enquête. Ils ont ainsi pris contact avec les autorités et notamment avec le shérif Cooligan. Ce dernier s'occupe des quartiers Sud, planque idéale, selon eux, pour le vieil indien. Et les meurtres ont commencé. En vain...

Lors de l'entrée des personnages dans l'histoire, ils sont sur la bonne piste. Malheureusement, les nombreux corps laissés derrière eux vont entraîner leur perte. D'autant que les brûlures sur les cadavres sont une sorte de signature pour quelqu'un connaissant un peu l'occultisme et l'arcane Huckster...

Le vieil indien est caché dans un entrepôt du quartier sud à proximité d'un saloon miteux, l'Inferno Saloon. Le quartier sud est ce qui se fait de pire en ville. Clochards et prostituées se succèdent au coin de ruelles sombres. La rue n'est que boue crasseuse en cette période de l'année. La neige ne tient en effet pas longtemps sous les pas lourds des badaudes, des assassins et des criminels qui hantent ce lieu sans avenir...

Pour calmer la population en cette période de fête et pour préparer les élections à venir, le maire met, en ce mois de décembre, de nombreuses têtes à prix. Celles des tueurs d'indiens vont donc être estimées à 50\$. Ce n'est pas grand chose mais ce ne sont que des indiens...

2. Les pistes à suivre

Quelque soit la façon dont ils rentrent dans la danse, les personnages vont partir à la recherche du vieil indien. Plusieurs pistes s'offrent à eux :

- Dans les différents **offices de shérif** de la ville, les personnages seront envoyés dans l'office du shérif Cooligan puisque c'est dans le quartier sud que les cadavres d'indiens sont retrouvés depuis une semaine. Lors de leurs visites, le shérif du quartier, ou un de ses adjoints, se piquera de quelques questions sur l'identité des personnages et les raisons de leur intérêt pour les pauvres bougres. Selon eux, la mise à prix n'est qu'électorale. Tout le monde se fiche ici de la vie de vieux indiens. D'ailleurs, ce n'est sûrement à chaque fois que des histoires de beuveries qui ont mal tourné...

- Dans les **rues et saloons** du quartier sud, personne n'a vu quoi que ce soit... Cependant quelques billets pourront délier certaines langues. Profitez-en pour utiliser l'aide de jeu sur Denver et la Loi dont on vous a parlé plus haut et lancer de fausses pistes sur tout ce que la ville fait de truands. Évoquez par exemple Donald Winchester (**page 7 de Denver et la Loi**), les Rats d'égoûts (**page 8**) ou l'As de pique (**page 9**). Expliquez également à vos personnages la situation dramatique du quartier dans lequel le pauvre Cooligan ne gère plus rien...

- A l'**office de Cooligan**, les personnages pourront obtenir d'intéressantes informations. Cependant, il faudra pour cela secouer un peu le pauvre shérif qui tentera de faire jouer son

autorité perdue sur ces étrangers qui franchissent le pas de son bureau... Une fois cela fait, il débarrassera les dossiers.

En une semaine, trois meurtres ont été commis. Tous se ressemblent. Les trois corps sont des hommes ayant plus de la soixantaine. Il semblerait que rien ne leur ait été volé, puisque leurs "*affaires d'indiens*" étaient toujours en leur possession. Aucune trace de lutte n'a été remarquée sur les scènes de crime, mais on a retrouvé de vives brûlures sur les trois cadavres... C'est très étrange... Pour terminer, le pauvre shérif se rappelle que les trois meurtres ont eu lieu la nuit. Pour le reste, il ne sait plus grand chose, n'ayant conservé aucune archive. De même, les corps ont été jetés dans la fosse commune et aucun témoin ne s'est manifesté. Selon Cooligan, les personnages perdent leur temps. Pour lui, les affaires sont classées !

- Un peu plus tard, après avoir fait une série de visites dans différents saloons, les personnages réussissent à délier quelques langues. Il y a à boire et à manger et un tri est nécessaire. Malgré tout, des détails très intéressants se glissent parmi un tas de tuyaux percés... Ainsi, au gré de quelques verres de bière, les personnages apprennent qu'un indien est en ville pour annoncer que la fin de la guerre contre les blancs est proche et que leur destruction aura lieu bientôt. Certains pourraient même évoquer le nom de Raven (c'est faux). Les personnages apprennent aussi que depuis environ une demie douzaine de jours, un joueur de poker, que nul n'avait jamais vu avant, met à sac tous les adversaires qu'il croise. C'est un petit brun portant un costume vert et un chapeau rond, fumant en permanence un cigare presque éteint. Personne ne le sait, mais c'est un des membres de la Cour. Certains prétendent aussi que Dan Pin Lau (**Denver et la Loi, page 5**) aurait trouvé le tueur d'indiens (c'est faux) ou que Donald Winchester (**page 6**) ou John Boot (**page 4**) seraient sur ses traces. Là aussi, c'est faux, mais mener les personnages vers ces deux derniers PNJ peut être amusant. Il est possible de rencontrer Winchester dans son bouge surprotégé et Boot à l'église Saint James (**Denver et la Foi, page 7**). Ni l'un, ni l'autre n'ont d'informations mais les rencontrer n'est pas rien...

3. Le vieil indien

Alors que les personnages cherchent une aiguille dans une botte de foin et ne trouvent pas le vieil indien, certains d'entre eux reçoivent en songe une vision d'un entrepôt baigné dans la brume. Il est possible de se concentrer et de la main dans le songe et d'y intervenir. En tournant la tête vers la droite, le personnage qui aura cette brillante idée apercevra un saloon miteux, l'Inferno ! Le songe prend fin ici, mais il est désormais possible de localiser la planque de l'indien tant recherché. Les personnages sont en effet passés devant l'établissement quelques jours auparavant. Il est décrit lui aussi sur la rubrique du SDEN.

Quand les personnages s'y rendent l'entrepôt, fermé par une lourde chaîne usée, semble désert. Seules quelques caisses sont posées là, au milieu d'un vaste espace probablement inoccupé depuis longtemps. D'ailleurs, s'ils se sont renseignés au préalable, nul ne peut dire à qui il appartient. Des **jets de perception** ou de **détecter** permettent malgré tout de trouver une trappe cachée sous une caisse au fond creux. Ce fond creux permet au vieil indien de franchir la trappe. Seule la poussière déplacée lorsqu'il pousse la caisse peut le trahir. Et c'est ce que vont voir les personnages. En tous les cas, il les attend dans une pièce aveugle et très sommairement aménagée avec une couverture et un peu de paille. C'est ici qu'il se cache depuis une semaine et le début des meurtres.



Le vieil indien

(source : <http://portraitiste01.skyrock.com>)

Il est très affaibli et demande, sans se présenter, de l'aide aux personnages. Selon lui, la situation est très critique. Il ne sait pas qui sont les gens à

ses trousseaux, ni pourquoi ils le cherchent. Malheureusement, il est coincé là et ne peut pas se déplacer comme il le souhaiterait. Il a entendu parler des personnages qui, visiblement, cherchent les assassins. Il souhaite donc leur faire confiance. Il sait que c'est risqué mais, devant l'urgence, c'est son seul choix. Le service qu'il demande est simple Il s'agit de retrouver un homme nommé Jean Doublet et de le lui amener. Cet homme sait de nombreuses choses sur une expédition scientifique en Amérique centrale et il aimerait connaître l'ampleur de ses découvertes...

Le temps est précieux et les gens qui s'en prennent aux indiens ne doivent surtout pas apprendre son existence. Il est logique que les personnages posent des questions sur son identité mais il la taira, prétextant que ce n'est pas important. Il expliquera, s'ils insistent, que dans sa lignée, nul n'a de nom, puis il s'arrêtera sur ses mots. Si les personnages se renseignent sur Jean Doublet, il avouera juste qu'il était un secrétaire d'archéologue européen et qu'il vit désormais dans le quartier Ouest de la ville. Son enquête s'est malheureusement arrêtée là. Alors que les personnages le quittent, il les rappelle et ajoute que s'il venait à lui arriver quelque chose, il faudrait se rendre au **Château de Montezuma**... Ces mots seront ses derniers...

CHAPITRE DEUXIEME : DANS LA COUR DES GRANDS

Durant leur enquête, les personnages n'ont pas alerté que le vieil indien. Les hucksters de la Cour les ont également repérés...

1. L'équipe de la Cour

Comme expliqué plus haut, une équipe de la Cour est présente à Denver pour trouver l'indien de Mesa Verde. Thayer ne sait pas vraiment ce que sait l'indien, mais il pense qu'il a des choses très intéressantes à raconter. Il ne le sait pas, mais son intuition est très bonne. L'indien a beaucoup de choses à raconter... Une description de la Cour est disponible dans le **Livre des Hucksters**.

L'équipe à Denver est composée d'une très belle femme rousse surnommée Hestia. Son rang est Valet (de cœur). Elle porte donc un tatouage de

carte, de valet de cœur, sur l'épaule. Ces tatouages seront des pistes pour les personnages durant la campagne, car ils croiseront de nombreuses fois la route de la Cour. C'est elle qui est à l'origine des brûlures sur les cadavres puisqu'elle utilise son sort de Foudre Noire pour les achever.



**Hestia au Century Club de Denver
(Illustration de Moreno dans le Régulateur)**

Elle est assistée d'un sept (de pique) et d'un cinq (de trèfle). Tous deux sont également tatoués d'une carte sur l'épaule. Ils logent tous les trois dans un hôtel du centre. Dernière information, c'est le sept de trèfle qui pille les tables de poker dans le quartier Sud. C'est en effet un excellent joueur de poker.

Utilisez l'archétype de huckster du Livre de Base et les sorts de votre choix et améliorez les caractéristiques de Hestia. Le but est d'avoir une opposition qui résistera à vos personnages sans pour autant être une menace pour leur intégrité. Cela viendra plus tard...

Très vite, les trois sectateurs vont comprendre que les personnages sont également sur la piste du vieil indien. Une rencontre va donc inévitablement avoir lieu. Les deux hommes sont sacrificiables mais Hestia doit être sauvée, puisqu'elle reviendra par la suite. Elle fera partie des ennemis récurrents des scénarios suivants.

2. Les menaces sur les personnages

Les menaces, peu nombreuses en début de scénario, vont s'annoncer au dessus de la tête des personnages :

- **La Cour** : tôt ou tard, un message est laissé sur la porte d'une des chambres d'hôtel des personnages. Le mot, très explicite, leur demande de lâcher l'affaire et d'oublier le vieil indien. Leur vie en dépend. Le mot est planté avec un couteau. L'écriture est fine et semble appartenir à quelqu'un de cultivé et de raffiné. Il s'agit de Hestia. D'ailleurs, un délicieux parfum imprègne le papier. Dans les jours qui suivent, il est possible d'apercevoir une ombre furtive aux trousseaux des personnages. Elle disparaît très vite. C'est le 7 qui, en ces jours pluvieux et enneigés, parvient à se fondre dans l'obscurité des ruelles et des toits de la ville pour suivre les personnages. En tous les cas, le réceptionniste a vu un homme étrange vêtu d'un costume vert et d'un chapeau rond passer durant la nuit. Il lui a donné 5\$ pour pouvoir accéder aux étages. Il est parti ensuite.

- Il est probable que les personnages aient, au cours de leur enquête, des **problèmes avec les locaux**. Imprégnez-vous donc au mieux des aides de jeu de Jessie Redball afin de donner vie à la ville et à ses habitants.

- Un énième larron va entrer dans la danse durant l'enquête. Lors de leur première soirée à Denver, les hucksters de la Cour se sont rendus dans un club huppé, le Century. Sa description est également disponible sur la rubrique. Lors de la soirée, la sulfureuse huckster est tombée sous le charme diabolique du directeur de l'établissement, le jeune et brillant Crowley. Après une nuit d'ébats torrides, elle lui a révélé la raison de sa présence et ses soupçons au sujet du vieil indien dont elle imagine la grande sagesse... Il n'en a pas fallu plus pour que Méphitophélès envoie son âme damnée sur la piste des membres de la Cour, de l'indien et donc des personnages. Lui aussi sera donc sur leur piste et interviendra au cours de la partie. Laissez vos personnages l'apercevoir, mais ne l'engagez pas dans un combat. Sa présence doit rester mystérieuse, car lui et son diable de patron seront dans l'avenir de redoutables ennemis...

3. D'étranges tatouages...

Une journée ou deux après le message sur la porte et quelques temps avant que le vieil indien ne contacte les personnages, ces derniers reçoivent un nouveau message leur indiquant que l'indien qu'ils cherchent se trouvent dans un

entrepôt désaffecté du quartier des quais. C'est un enfant des rues qui leur rapporte l'information. Il a été payé par Hestia pour le faire mais ne le dit pas, s'enfuyant après réception du petit morceau de papier contenant le message. Cela sent le guet apens à plein nez mais c'est une piste...

Sur place, dans la soirée de préférence, l'entrepôt est ouvert. La lourde chaîne qui en barrait l'entrée a été sectionnée. Au centre, au milieu d'un bazar innommable de caisses, pièces de locomotives et détritiques en tout genre, se trouve un corps assis et ligoté sur une chaise. Au dessus, une rambarde fait le tour de l'entrepôt, desservie par un unique escalier. Les trois hucksters s'y cachent et vont faire pleuvoir une pluie de balles et de sorts sur les malheureux personnages qui devront se mettre à l'abri avant de riposter. A la fin de l'affrontement, durant lequel Hestia s'est enfuie, trois informations essentielles sont disponibles. Tout d'abord, l'indien qui est mort n'est pas le bon. C'était un piège. Ensuite, les deux hucksters morts portent un tatouage de carte sur l'épaule. Enfin, le troisième membre de l'équipe est une ravissante rousse, mais elle s'est enfuie par les toits...

A noter que les hucksters, s'ils sont capturés vivants, avoueront que leur supérieure s'appelle Hestia, qu'ils appartiennent à la Cour et qu'ils viennent de la Nouvelle Orléans. Sur l'indien, ils ne savent rien... C'est vrai. Malheureusement pour les personnages...

CHAPITRE TROISIEME : LE JOURNAL DE DOUBLET

Cette troisième partie est celle des révélations. Mais pour y accéder, de nombreux efforts vont être nécessaires. Faisons confiance à nos gangs respectifs pour taper à de nombreuses portes...

1. Trouver Doublet

Trouver Jean Doublet n'est pas chose simple. Les personnages ne possèdent qu'une seule piste et elle est très légère. Le quartier Ouest est grand et, comme le reste de la ville, densément peuplé. De plus, l'ancien secrétaire a eu la bonne idée de changer de nom. Il s'appelle désormais Henry Gillingham. Autant chercher une aiguille dans une botte de foin. Cependant, après avoir remué

ciel et terre, les personnages vont recevoir un coup de pouce du destin. En attendant, voici ce qu'ils peuvent faire :

- Se rendre au City Hall : C'est inutile car aucun Jean Doublet ne figure sur les listes. Ce qui est rassurant, c'est qu'il n'a pas d'acte de décès à son nom...

- Tenter leur chance à la Pinkerton : Si des personnages sont agent, les portes leur seront ouvertes. Mais ils n'auront pas plus de chance. Aucun Jean Doublet ne se trouve dans les rapports.

- Visiter les offices de shérif : Même constat.

- Lire les journaux et rencontrer des journalistes : Dans les journaux, aucune mention de Doublet n'est disponible. En revanche, si les personnages évoquent à un fouille merde du Tombstone Epitaph l'histoire de l'expédition archéologique, l'un d'eux, Harry Mulligan va venir à leur rencontre. Il est très intéressé par ce qu'ils ont à dire, d'autant qu'il a déjà enquêté sur une histoire similaire.

Le témoignage de Mullighan

Une expédition de quatre scientifiques européens, Irvin Steiner, Georges Mason, Kevin Heargraves et Henri Fontaine, débarque à New York en 1868, accompagnés de secrétaires et de porteurs. Ils arrivent tout juste des universités européennes de Londres et Paris et s'appêtent à faire un long périple vers le Mexique afin de trouver une cité précolombienne dans laquelle se trouverait une pierre très ancienne et d'une très grande puissance. Malheureusement tous vont périr les uns après les autres, victimes de la terrible malédiction du diamant et de quelques coups tordus de différentes personnalités influentes du Weird.

Il est donc très intéressé par la découverte d'un survivant et est prêt à aider les personnages à le retrouver. Pour cela, il a un contact. C'est certes un criminel, mais il n'a jamais échoué dans un service que lui a demandé Mullighan. Ce contact n'est autre que l'Ombre du Démon (**Denver et la Loi, page 8**).

Le journaliste mène donc les personnages le soir même dans l'une des neuf étoiles fondamentales. Elle se trouve dans la crypte d'une église

abandonnée du quartier de la gare. Laissez les personnages suivre le modus operandi et passez la journée suivante. Comme prévu, le lendemain soir, l'Ombre du Démon se présente dans la crypte. Il accepte de retrouver l'homme que les personnages et Mullighan cherchent et redonne rendez-vous dans trois jours. Cependant, s'ils veulent les informations, le prix à payer sera la tête de Bullki, le bras droit de l'Ours de Petrograd (**Denver et la Loi, page 6**).

Les trois jours qui suivent sont l'occasion de mettre un plan en place pour récupérer le dit Bullki. Un bon gunfight est en préparation...

Trois jours plus tard, l'Ombre du Démon est au rendez-vous et si les personnages ont la tête de Bullki, alors il leur donne l'adresse de celui qui désormais s'appelle Henry Gillingham. Le criminel a encore une fois fait preuve de beaucoup de professionnalisme. Si les personnages montent un plan bidon et pas réglo, improvisez mais démontez-les...

2. La mort de Doublet...

L'adresse du secrétaire est la bonne. Elle correspond à une petite maison individuelle en périphérie de la ville, dans le quartier Ouest. Dès leur arrivée, les personnages remarquent que quelque chose cloche. La porte est ouverte et on ne peut pas dire qu'il fasse très chaud en cette saison dans les Rocheuses. Il n'y a personne à l'intérieur et pourtant une tasse de café est encore tiède sur la table de la cuisine. Il s'est passé quelque chose ici il n'y a pas très longtemps.

En fait Ash, qui suit les personnages en toute discrétion depuis leur affrontement avec les membres de la Cour, a également assisté aux révélations de l'Ombre du Démon. Il ne s'est pas éternisé dans la crypte de l'ancienne église et s'est rendu chez Doublet. Il l'a enlevé quelques minutes avant l'arrivée des personnages. Il se cache, avec son otage, dans une maison voisine. Il en a tué les occupants, un couple de petits vieux sans défense... Heureusement pour les personnages, la mauvaise Hilda, la commère du quartier a tout vu. De toute façon, elle voit tout... Une simple enquête de voisinage suffira donc, puisqu'elle expliquera ce qu'elle a vu avant de se recacher derrière son rideau...

Lorsque les personnages pénètrent dans la maison où se trouvent Ash et Doublet, ils découvrent les cadavres des résidents. Tous deux sont étendus là, comme si la mort elle-même était venue les prendre. Ils ont les yeux révulsés et baignent dans leur excrément... Sordide...

A l'étage, Doublet est en train de mourir. Il a le ventre ouvert et un œil crevé. Par chance pour les personnages, il allait avouer quand Ash s'est enfui, alerté par l'arrivée des personnages. Ils peuvent d'ailleurs voir, à travers la fenêtre ouverte, un homme sauter de toit en toit.



Ash (portrait d'Aleister Crowley jeune, www.librarising.com)

Un **jet de médecine** est nécessaire pour faire reprendre connaissance à Doublet et lui faire, dans une extrême souffrance, hoqueter ses derniers mots.

« *La pierre sous la cheminée...* »

Il mourra ensuite, les yeux bien ouverts... Il est donc désormais temps de retourner chez lui et de trouver la pierre sous la cheminée. Elle n'est pas bien scellée et permet d'accéder à une cachette dans laquelle se trouve une boîte en fer, contenant l'extrait du journal d'Allan Mosley, disponible en annexe.

3. ... et du vieil indien

De retour dans la planque du vieil indien, ils ne trouveront que son corps lui aussi atrocement mutilé. Il s'agit de Ash qui est venu le tuer après avoir découvert qu'il se terrait là, encore une fois grâce aux personnages qui l'ont mené jusqu'ici,

lors de leur première visite. Il l'a torturé pour obtenir des informations que le sage ne lui donna pas. Cependant, le huckster s'est emparé d'un médaillon qu'il portait et dont les personnages entendront bientôt parler.

Les pistes sont donc nombreuses : New York, la Nouvelle Orléans, El Paso, Tombstone, le Mexique ou le château de Montezuma. Je vous donne rendez-vous en Arizona, dans le château de Montezuma, mais il faudra avant que les personnages découvrent où se situe cet endroit...

Si votre gang désire aller ailleurs et que vous souhaitez écrire la suite de cette campagne de votre côté et la soumettre, n'hésitez pas. Contactez-moi et je vous donnerai les éléments nécessaires à l'écriture du scénario. Cependant, l'ultime message de l'indien a été bien clair. Il vous faut donc préparer un scénario intermédiaire permettant de découvrir ce qu'est ce château... Pour information, il s'agit d'un village Zuni (**La Danse des esprits, pages 32, 125 et 126**).

A suivre...

ANNEXE : L'EXTRAIT DU JOURNAL D'ALLAN MOSLEY

A lire dans un autre fichier joint de l'article sur la rubrique. L'extrait du journal est dans une version mise en page que vous pourrez utiliser en matériel à donner aux joueurs. Les feuilles sont pliées et glissées dans une boîte métallique. Elles ont été très jaunies par la chaleur.

Paru sur le SDEN



Date de parution : Mars 2013

Auteur : rodi