



Mystérieuse Katherine

mardi 17 mai 2005, par [Matthias "Thorgrim" Gellis](#)

En quelques mots ...

Après avoir fait connaissance avec une jeune fille qui semble avoir beaucoup de choses à révéler, le Gang se trouve confronté - et mêlé ? - à sa soudaine disparition. A eux de faire la lumière sur cet épais mystère avant de se retrouver au bout d'une corde...

L'histoire jusqu'ici

Katherine est une jeune fille typique du Weird West, elle coule une jeunesse paisible en famille dans la petite ville de Blackwell...Trop calme sans doute à son goût, car un beau jour elle se décide de jouer avec les esprits pour se rendre compte si les rumeurs qu'elle a entendu au sujet de l'occulte sont fondées. Environ trois ans avant cette aventure, Katherine avec l'aide de son petit ami Tim entrent en contact avec les habitants des Terres de Chasse. L'inévitable se produit : un manitou susceptible réplique et provoque la noyade de l'infortuné Tim.

Alerté par ses visions, le chaman de la tribu indienne Sanglier Ardent vivant à proximité de Blackwell menace Katherine de mort. Elle fuit le village dans la précipitation.

Après deux ans (Note de Thorgrim : il y un an, donc !), elle revient au village et épouse Eric. Le chaman finit par savoir qu'elle est de retour et il renouvelle ses menaces. Katherine, qui a une affaire avec un autre homme (Peter), lui confie qu'elle est menacée. Après un court séjour de deux mois, elle quitte à nouveau Blackwell dans l'urgence...

Ayant repris leur route après leur dernière aventure, le Gang remarque qu'un cavalier solitaire les suit à distance respectable, mais cette présence est trop durable pour être une simple coïncidence...

Il est maintenant temps pour le Gang de faire connaissance avec Katherine...Le Gang peut faire le premier pas et aller à sa rencontre : elle a entendu parler d'eux et de leurs actions, elle souhaite se joindre à eux et faire un bout de chemin ensemble. Si le Gang stresse à cause de cette « filature » et décide de tendre un piège à cette présence gênante (NdT : l'ombre d'un chasseur de primes...), libre à vous de les laisser mariner un bout de temps (NdT : embuscade déjouée...il est malin ce type...), histoire de faire monter l'ambiance ! Arrangez-vous juste pour éviter qu'ils ne l'abattent...

Ca se corse ...

Peu après la rencontre (ou au moment où le Gang s'apprête à embusquer Katherine pour de bon...), un événement imprévu chamboule les plans des uns et des autres...Des cris de guerre et le galop de chevaux semblant venir de nulle part déchirent le silence du désert et donnent le coup d'envoi de ce qui promet d'être une belle fusillade.

Explication : par hasard, un groupe de chasseurs de la tribu (compter deux guerrier par membre du Gang) qui était en quête d'une proie facile tombe sur le Gang et Katherine (NdT : et accessoirement sur un os). Au cours de la fusillade, un indien profite de la pagaille et s'enfuit pour prévenir la tribu : il a reconnu Katherine, et il fonce alerter Sanglier Ardent.



Au cours de la fusillade, Katherine combat au côté du Gang. A la fin du combat, le Gang la découvre sérieusement blessée et à moitié délirante...Au milieu d'un amas de choses incohérentes elle confie aux joueurs qu'elle sait des choses sur « ...l'autre monde... » (NdT : utilisez des informations sur les déterrés que les joueurs connaissent déjà). Avant de s'évanouir elle souhaite rentrer chez elle à Blackwell. Faites-en suffisamment pour susciter l'intérêt du Gang...

Primes : Pour une bonne interprétation, vous pouvez accorder 1 point de prime collectif.

Blackwell

Blackwell n'est qu'à un peu plus d'un jour de cheval. C'est un gros village typique de l'Ouest avec ses saloons, son shérif, son croque-mort, etc. Vous avez la liberté totale concernant la localisation exacte, ainsi que le plan précis de la petite ville. Seules contraintes, le village doit être relativement isolé, entouré de bois et à proximité de territoires indiens.

Une fois là-bas, une rapide enquête permet de retrouver Eric, le mari de Katherine. Il prend aussitôt le relais des joueurs pour s'occuper de Katherine. Le Gang est vivement remercié par la petite communauté.

Logiquement, le Gang devrait souhaiter revoir Katherine pour lui poser quelques questions au sujet de ses connaissances (si jamais ce n'est pas le cas, un peu de subtilité de votre part au détour d'une conversation devrait les convaincre...).

De jour, les visites seront refusées par Eric, qui prétextera que Katherine est trop faible pour voir qui que ce soit.

De toute façon, le médecin du village se trouve à son chevet et fera comprendre aux joueurs qu'ils ne sont pas encore les bienvenus. S'ils détournent son attention, Katherine continue à distiller de vagues informations au milieu d'un délire incohérent. Elle incite le Gang à revenir une nuit, pour finir ses révélations.

Il n'est pas impératif que le Gang rende visite à Katherine de nuit, mais cette visite peut vous permettre de les impliquer plus facilement, et surtout elle vous donne un moyen de pression intéressant...

Primes : Le Gang prend l'initiative de revoir Katherine : 2 points de prime.

Le lendemain matin

Le lendemain de leur visite, une rumeur et une agitation s'emparent de la ville... « Elle est morte ! ! ! », « C'est Mark qui l'a trouvé dans une clairière... », « Il y avait des traces de chevaux ! », « Il paraît qu'on a entendu des bruits bizarres dans le cimetière dans la nuit. », « ...son visage avait changé, on aurait dit celui d'un loup... »... Les rumeurs les plus folles courent, mais personne ne semble mentionner une quelconque agitation autour de la maison de Katherine, en tous cas pour l'instant...Si votre Gang a du vécu et pense être blasé, insistez sur la rumeur - infondée - de lycanthropie...

Que s'est-il passé : une fois averti, le chaman a chargé l'un des meilleurs guerriers de la tribu du village de trouver Katherine et de mettre ses menaces à exécution...Ce qu'il a fait à la perfection, peu après que le Gang sait quitté la maison. Il a assommé Katherine avant de la livrer au chaman qui se tenait dans une clairière voisine. Ce dernier l'a exécutée en accomplissant un rituel purificateur pour apaiser la colère du manitou.

Primes : A moins d'une interprétation exceptionnelle de la part des joueurs : Aucune !

Au travail ...

Le Gang a maintenant, selon toute probabilité, une solide raison - au moins - de résoudre ce mystère. S'ils n'en ont aucune, le shérif leur demande leur aide (moyennant une récompense). Voici les indications principales concernant ce crime :



La Clairière

La clairière où le corps a été retrouvé se situe à la périphérie de la ville (environ à un kilomètre au nord est). Pas de trace de chevaux, ni de traces de pas marquées... bref peu d'indices. Seule une large flaque de sang témoigne de ce qui s'est passé. A eux de tirer les conclusions de cette absence de traces...

Le corps

Personne ne semble savoir où est le corps... Aucun villageois ne peut aider le Gang, le shérif (Allan) pense que c'est le croque-mort qui l'a... et celui-là pense que c'est le shérif ! Bref, on a perdu le corps, et le mystère s'épaissit... Si les joueurs parviennent à convaincre le shérif qu'ils doivent voir le corps, ce dernier affirme au Gang que ce n'est qu'une question de temps. Il entrera en contact avec eux en temps utile. Les joueurs peuvent avec, un peu de persévérance, retrouver le villageois qui a découvert le corps (Mark) pour lui poser quelques questions. Ils apprendront que la mort est due à une très profonde coupure au niveau de la gorge, que le corps ne présentait pas de trace de lutte ou de coups et qu'elle était en chemise de nuit...

Le Saloon

La patronne (Jessie) aide le Gang autant qu'elle le peut. Elle noue de bonnes relations avec eux. Son mari (Henry) est lui aussi un brave gars... son seul problème est qu'il est un peu bourru et occasionnellement violent. Pendant l'enquête, un matin, les joueurs découvrent Jessie avec le visage un peu abîmé... elle « couvrira » son mari, mais les faits semblent accabler Henry. De plus, une rumeur ne tardera pas à se répandre : « Un grand couteau a disparu de la cuisine du saloon... ». Ce couteau pourrait fort bien être l'arme du crime... selon les ragots. Un grand couteau manque effectivement à l'appel, mais il se trouve que ce n'est qu'une coïncidence... qui tombe mal ! Henry sera alors suspecté d'être le coupable (son tempérament violent est connu de tous au village).

Primes : Le Gang s'aperçoit de l'absence de traces dans la clairière et en tire les bonnes conclusions : 2

points de prime.

Les rumeurs

La première journée à bord s'est déroulée sans problèmes, le repas Blackwell bruisse de rumeurs... Celles-ci sont chargées de rendre l'enquête un peu moins linéaire. De plus, selon le background et les autres aventures de votre Gang vous pouvez aussi ajouter d'autres bruits (concernant une compagnie de chemin de fer, les Confédérés / l'Union, des esclavagistes...). Au choix :

Les indiens

« C'est la faute de ces maudits Peaux-Rouges ! ». Le grand classique de la rumeur... Il existe en effet une tribu vivant à proximité de Blackwell. Ils ne sont pas innocents du tout (ce sont eux qui sont responsables de l'attaque du début, mais ils le nieront farouchement). De plus le chaman du village est le responsable de la mort de Katherine... Cependant, mener une enquête au sein d'une tribu indienne ne manquera pas de poser des problèmes... Si le Gang parvient à gagner leur confiance, les indiens ne laisseront rien filtrer de leurs actions. Vous avez le choix du type d'indien. Voir plus bas pour plus de détails concernant la tribu.

Le cimetière et les bois

« Des bruits ont été entendus autour du cimetière depuis quelques temps... ».
« A la nuit tombée, on entend des choses étranges dans les bois... Ca m'inquiète ! ».
« Mes vaches sont stressées ces temps-ci... ».
« Vous n'allez pas me croire, mais ce soir, j'ai entendu un plouf venant du puits (sur la place du village) ».

Les calomnies :

Pire que ces rumeurs, des calomnies apparaissent après quelques jours d'enquête.

Henry le patron du saloon est accusé à demi-mot d'être le meurtrier (on sait qu'il est violent et un



couteau est supposé avoir disparu de son saloon...).

Les mœurs de Katherine sont remis en doute par une partie du village. On lui prête des liaisons et un passé trouble... Faire la part des choses ne sera pas aisé, surtout que les incohérences et les contradictions ne manquent pas. Cependant, il n'y a pas de fumée sans feu... Rappel de la réalité des faits : Katherine a effectivement un passé chargé (elle est partiellement responsable de la mort de son petit ami d'alors - Tim) et elle a effectivement une liaison avec un autre homme (Peter).

Ces bruits se fondent sur des réalités, ce qui n'empêche pas les exagérations, les déformations, etc. Le Gang peut ainsi essayer de retrouver Peter, qui semble avoir disparu... Les joueurs peuvent aussi poser des questions à la famille de Tim. Visiblement, ses parents ne veulent pas rouvrir cette vieille blessure. Les parents ne leur apprendront rien, si ce n'est que Katherine était la petite amie de Tim, au moment de sa mort.

Seul le frère de Tim (Brian) peut donner quelques informations au Gang, à condition de bien s'y prendre... Katherine lui a en effet raconté les circonstances étranges de la mort de Tim. Cependant, Brian ne connaît rien des Terres de Chasse et des manitous, par conséquent, son récit est lui aussi déformé... Selon l'état de l'enquête du Gang, vous pouvez donner plus ou moins de précisions pour les aiguiller (séance de spiritisme qui tourne mal, Tim qui semble devenir fou, perte de connaissance, trou de mémoire...)

Primes : Le Gang se méfie des rumeurs et ne se laisse pas tromper : 2 points de prime. Le Gang comprend l'importance de Brian et l'interroge : 2 points de prime.

La suite des événements

Une série d'événements viennent pimenter et modifier l'enquête du Gang.

Une autre disparition

A plusieurs reprises, des rumeurs rapportent des bruits ou des silhouettes entendues ou vues à proximité de la maison de Katherine, la nuit de sa disparition. Un villageois aurait juré avoir vu un groupe de cow-boys se diriger vers la maison la nuit du meurtre. On rapporte aussi que le shérif est en train de s'intéresser de près à cette rumeur. Qui a dit pression sur le Gang ?

Arrestation

Après quelques jours, le bruit court que le shérif a arrêté un suspect. En fait, il a arrêté Peter, l'amant de Katherine. Sa liaison avec elle se dévoile peu à peu... Dans sa situation, Peter confiera assez facilement aux joueurs ce que Katherine lui a dit au sujet des menaces. Mais il le fera uniquement si le Gang lui promet de l'aider à l'innocenter.

Cet événement est à réserver à un Gang qui galère dans son enquête. Pour les autres... le shérif est convaincu de la culpabilité de Peter. Il est obstiné et ne veut pas discuter ses conclusions. Son enquête est bouclée : il pense que Peter a tué Katherine avec le couteau dérobé au saloon (NdT : ça fait pas un peu Cluedo là ?). Si on l'écoute, une potence est prévue pour Peter dans les heures qui viennent. Allan refuse que quiconque parle avec Peter, un ou deux adjoints restent avec lui en permanence et ont pour ordre de tirer à vue sur quiconque s'approche de trop près de la cellule. La raison officielle : éviter le lynchage de Peter.

Le retour du couteau

Si le Gang enquête sur la disparition du couteau de la cuisine du saloon, Jessie peut les aider et poser des questions de son côté. Elle reviendra voir les joueurs pour leur affirmer qu'elle suspecte des jeunes gamins du village d'avoir dérobé le couteau. Elle fournit les noms de ces « suspects ». Reste aux joueurs à faire preuve d'un peu de tact et de persuasion pour récupérer le couteau. Si le Gang ramène le couteau à Allan, accompagnés par au moins un gamin et qu'ils « vendent » une bonne version des faits, le shérif admettra avoir des doutes. Faites varier la difficulté du jet de Persuasion / Eloquence selon les affinités des joueurs avec Allan.



Primes : Le Gang réalise que le temps est compté et accélère son enquête : 1 point de prime. Le Gang résout le mystère du couteau : 2 points de prime.

La tribu indienne

Quel que soit le moment où le Gang se décide à pénétrer dans le village indien, il est important que le ciel soit orageux (si vous voulez utiliser la faveur Foudre Fatale en tous cas...).

Une multitude de tentes organisés en cercles concentriques forment l'ossature du village.

De jour, les indiens vaquent à leurs occupations, les enfants jouent entre les tipis...les apparences sont paisibles et calmes, tout juste remarque-t-on les guerriers armés faisant des tours de garde tout autour du village. Les abords du village sont relativement dégagés, on peut remarquer quelques positions élevées à distance respectable du cœur du village.

De nuit, des feux sont allumés aux divers endroits cruciaux tout autour de la tribu. Des indiens armés gardent ces entrées, ils ne tireront pas sans provocation, mais dès qu'ils auront repéré un bruit ou une silhouette, ils enverront quelques éclaireurs afin de prendre à revers (tout en restant quasiment invisibles et silencieux) ces intrus pour les espionner et éventuellement donner le signal de l'attaque.

La tente du chaman se trouve dans le cercle au centre du village. Elle est gardée en permanence par les meilleurs guerriers de la tribu. Le chaman reste à l'intérieur...pour veiller sur le corps de Katherine et terminer le rituel censé apaiser la colère du manitou.

A un moment où un autre, le Gang devrait enquêter au sein de la tribu. Il convient tout d'abord de gagner la confiance des indiens. Un groupe d'indiens rencontrera les joueurs à bonne distance du village, en terrain dégagé, couvert par des tireurs embusqués (NdT : l'indien est méfiant !). Ce petit groupe est dirigé par le chef de paix du village : Aigle Furieux (qui parle anglais). Les indiens

peuvent exiger une offrande (NdT : moyen rêvé de se débarrasser de ces fusils à 5D10 de dommages...) et / ou ne laisser pénétrer qu'un seul intrus - désarmé si possible - dans le village.

Au cas improbable où un joueur s'avancerait seul, faites sortir de la pièce les autres et mettez la pression sur le joueur isolé. Ce joueur sera accompagné d'un « guide » (Aigle Furieux) et ne devra jamais le quitter, il servira aussi d'interprète. Il est impossible de rencontrer le chaman (qui est aussi le chef de guerre de la tribu) : « Il est très occupé... », il est aussi impossible d'entrer dans sa tente. A la moindre incartade (fausser compagnie à son guide, essayer d'entrer dans une tente sans autorisation...), une volée de flèches semblant venir de nulle part s'abattra sur le pauvre malheureux, bientôt suivie de deux ou trois guerriers armés de tomahawks.

C'est aussi à cette occasion que les joueurs peuvent en savoir plus sur les motivations d'Aigle Furieux...Inutile de rajouter qu'il faut déployer des trésors de finesse pour arriver à lui faire dire ça...Une fois de plus, vous êtes juge de la qualité de la prestation de votre Gang.

L'enquête menée au sein de la tribu ne révélera pas grand chose, si ce n'est que le chaman est décidément un homme très occupé. Présentez la tribu sous un jour relativement positif afin d'éviter les stéréotypes (servez vous du supplément La Danse des Esprits si vous le possédez). Si la visite dure assez longtemps, le Gang peut remarquer le système de défense du village, ainsi que l'organisation autour de la personne du chaman (présence omniprésente de ses gardes personnels...).

Primes : Le Gang découvre la plupart des informations que détient Aigle Furieux (et surtout la division au sein de la tribu) : 3 points de prime.

La fin

Après leur enquête, les joueurs devraient réaliser que ce sont les indiens qui sont derrière cette



disparition.

Plusieurs choix s'offrent à eux :

La brute

Attaque frontale sur le camp indien. Le Gang veut de la baston, ils vont en avoir pour leur argent...

La tribu est une tribu guerrière, et la dextérité de leurs gâchettes n'est plus à prouver. De plus, ils ont sur leur terrain et des petites surprises pourraient gêner la vie des joueurs (attaques par les flancs, l'arrière, rituels du chaman, tireurs embusqués...). N'hésitez pas à en rajouter, le Gang réfléchira la prochaine fois avant de foncer dans le tas tête baissée.

Le truand

Après avoir rassemblé assez d'indices pour établir la responsabilité des indiens, et en particulier celle du chaman, le Gang tient sa cible. Reste maintenant à le faire tomber dans un piège...Le chaman est méfiant, il ne se déplace jamais sans son escorte composée de guerriers d'élite (nombre au choix). Il doit cependant être possible de le faire tomber dans une embuscade. A vous de juger la qualité du stratagème de votre Gang.

Le bon

Une enquête très approfondie au sein de la tribu révélera que le chaman ne fait pas l'unanimité au sein même de son village. Le chef de paix de la tribu (Aigle Furieux) ne verrait pas d'un mauvais œil la disparition de ce gêneur...Avec l'aide du Gang, il est d'accord pour monter un stratagème qui permettra de le renverser. Une fois déchu, les joueurs ont le choix : livrer le chaman à la « justice » de Blackwell ou le laisser s'en aller - après tout, ses raisons peuvent se comprendre...même si cela n'excuse pas le meurtre. Un petit dilemme en perspective ?

Primes : Selon la conclusion que va mettre en place le Gang : entre 2 et 6 points de prime (2, 4 et 6 ?).

Conclusion

Le Gang devrait avoir fait la lumière sur le crime. Selon la qualité, la rapidité de leur enquête, et la qualité de leurs conclusions, ils seront simplement remerciés ou fêtés en héros. Une récompense est envisageable (en argent ou en matériel), mais elle ne peut pas être trop importante. La satisfaction du devoir accompli / La reconnaissance des villageois ?

Si vous ne souhaitez pas utiliser les détails des primes, voici une idée de récompense « globale ». Comptez entre 3 et 5 Points de Prime pour chaque joueur, selon la qualité de leur prestation (3 = service minimum, 5 = très bonne interprétation). A moins que votre Gang soit complètement novice, je ne pense pas qu'ils méritent 1 Point de Trempe (accordez le uniquement si la scène finale implique l'intervention des habitants des Terres de Chasse). Encore une fois, libre à vous d'adapter ces récompenses si vous les trouvez trop ou pas assez généreuses.

Les Extras

Katherine

- Mental : 3d10
- Physique : 3d8
- Rapidité : 3d10
- Vigueur : 3d8
- Ame : 3d10
- Force : 3d8
- Attaque : Pistolet 4d8 / 3d6 (Colt Army) - Bagarre 3d6 / FOR(3d10)
- Défense : Bagarre 3
- Esquive : 3d8



Les chasseurs indiens de l'embuscade

- Mental : 4d8
- Physique : 4d8
- Rapidité : 3d8
- Vigueur : 4d8
- Ame : 4d8
- Force : 4d8
- Attaque : Fusil 3d8 / 4d8 (Winchester '73) - Bagarre 4d8 / FOR(4d8)
- Défense : Bagarre 4
- Esquive : 3d8

Le shérif de Blackwell, Allan

- Mental : 3d8
- Physique : 4d10
- Rapidité : 3d10
- Vigueur : 3d10
- Force : 3d10
- Attaque : Pistolet 4d8 / 3d6 (Colt Army) - Bagarre 3d10 / FOR(3d10)
- Défense : Bagarre 3
- Esquive : 3d10

Habitant typique de Blackwell

- Physique : 3d6
- Mental : 3d6
- Rapidité : 3d6

- Vigueur : 3d8
- Attaque : Pistolet 3d6 / 3d6 (Colt Army) - Bagarre 2d6 / FOR(3d6)
- Défense : Bagarre 2

Indien type

- Mental : 3d8
- Physique : 3d10
- Rapidité : 3d10
- Vigueur : 3d8
- Force : 3d8
- Tripes : 4d8
- Attaque : Fusil 3d10 / 4d8 (Winchester '73) - Bagarre 4d10 / FOR(3d8)
- Défense : Bagarre 4

Aigle Furieux

- Mental : 3d8
- Physique : 4d10
- Rapidité : 4d10
- Vigueur : 3d8
- Force : 4d8
- Tripes : 4d10
- Attaque : Fusil 4d10 / 4d8 (Winchester '73) - Bagarre 4d10 / FOR(4d8)
- Défense : Bagarre 4

Le chaman indien, Sanglier Ardent

- Mental : 3d10
- Physique : 4d10



- Rapidité : 4d10

- Vigueur : 3d10

- Force : 4d8

- Tripes : 4d10

- Attaque : Fusil 4d10 / 4d8 (Winchester '73) -
Bagarre 4d10 / FOR(4d8)

- Défense : Bagarre 4

- Rituels : Danse, Cicatrices, Tatouages, Vœu,
Peintures Sacrées.

- Faveurs : Vent Favorable, Foudre Fatale, Pacte,
Planer avec les Aigles.

L'escorte de Sanglier Ardent

- Mental : 3d8

- Physique : 4d10

- Rapidité : 4d8

- Vigueur : 3d8

- Force : 4d8

- Tripes : 4d10

- Attaque : Fusil 4d8 / 4d8 (Winchester '73) -
Bagarre 4d10 / FOR(4d8)

- Défense : Bagarre 4

- Spécial : Ils sont complètement fanatisés par l'aura
de Sanglier Ardent, et en sa présence, ils semblent
en état second. En conséquence, en présence du
chaman ils ignorent deux degrés de blessure
(comme s'ils étaient des déterrés).

N.B. : Je suis conscient que mes PNJ's ne font pas
rire... mais mes joueurs ne font pas rire non plus. Si
vous les trouvez un peu trop solides, libre à vous de
les « dégonfler » un peu...