



## Le Puits du Coyote

jeudi 4 février 2010, par [Kameha](#)

### Résumé

Un héros hérite de la concession d'un arrière arrière arrière grand-oncle par le biais d'une lettre retrouvée par les services postaux. Mais des agents de la Reine des Ténèbres qui ont tué l'ancêtre en 1850 guettaient ce moment et volent le titre de propriété. Aux héros de partir dans le temps et de retrouver les affreux au moment où ils mettent en place la dernière pièce d'un puits de pétrole infernal transtemporel. Un moyen pour vos joueurs de gagner un site.

Un conseil pour mettre l'ambiance, révisez vos description cinématographiques : décrivez les scènes depuis des angles de vue en grands angles, panoramiques, et gros plans sur les visages des as de la gachette. Un peu de musique western comme leitmotiv à chaque arrivée des desperados est un bon moyen de poser les personnages.

### Prologue

#### Mon postier est un professionnel

Un héros occupé à faire la fête dans un grand bal costumé à Venise est prévenu par un des hôtes qu'un postier le demande. En haut du grand escalier de rigueur, il rencontre un jeune homme en livrée de Fedex avec une enveloppe cachetée dans sa sacoche. Après lui avoir demandé son identité, il lui demande de signer un reçu et lui explique : des randonneurs ont retrouvé le cadavre d'un employé du Pony Express dans les Montagnes Rocheuses américaines, avec sa sacoche de lettres affranchies, il y a plus d'un siècle (en 1850). D'après les archéologues, le pauvre a été abattu. Fidèle à sa devise "Livraison assurée" sa compagnie assure la

transmission des lettres aux descendants des destinataires.

Là-dessus, il lui donne l'enveloppe usée et défraîchie mais toujours cachetée. Elle contient un titre de propriété et une lettre pour son arrière arrière arrière grand-tante de la part de son frère Herbertnetzer. Il explique qu'il a commencé une nouvelle vie aux Amériques et qu'il vit seul dans les Montagnes Rocheuses, il possède une concession dans un coin inconnu sur laquelle il espère trouver de l'or jaune ou noir. Les indiens appellent l'endroit "le Puits du Coyote". Mais une bande de sales types, dont un charlatan médecin, essayent de le faire vendre son terrain. Par précaution, il lui envoie son titre de propriété signé du juge ElRoy Field de Billings, pour le mettre à l'abri.

#### Gondoles et caches-poussière

Absorbé par la lecture, notre héros ne voit pas arriver un homme déguisé en desperados, le cache-poussière de cuir noir et le foulard sur le visage. Il émerge des fêtards et sort un colt en argent pour lui tirer dessus.

Deux desperados sont présents : Quicksilver et BlakJackie, leur but est de dérober le titre de propriété. Vous pouvez imaginer que le postier se prend la balle à la place de l'héritier et que QuickSilver dérobe la lettre tombée à terre.

- un jeu de cache-cache déguisé dans l'hôtel particulier vénitien au milieu des invités.
- au moment de tirer le héros se rend compte qu'il tient une arme à feu factice, pour donner une chance de s'échapper aux desperados.
- un saut par la fenêtre dans un hors-bord au moteur qui tourne avec un complice à la barre.
- une course poursuite dans les canaux et sous les



ponts, sauts et vitesse au rendez-vous.

Au final les desperados disparaissent par un passage vers l'Outremonde situé dans les canaux sous une vieille bâtisse, le bateau est garni de dynamite et ferme le passage après eux à l'arrivée des héros. [Dommages 25 diminués par la marge d'un Jet de Réflexes de difficulté 10 pour se jeter à l'abri]

## Action

Les héros vont se demander se qu'il se passe. Connaissant la ville où le juge qui a établi le titre, indiquée sur la lettre, il est possible de localiser le lieu dit "le Puits du Coyote" dans le parc de Yellowstone dans le Wyoming, la grande ville la plus proche est Casper.

Maintenant, il faut identifier la bonne époque, car ce sont les desperados qui ont tenté de faire vendre son ancêtre et qui ont abattus le postier en voulant récupérer la lettre. Malheureusement il est tombé dans une ravine, et le courant l'a emporté. C'est pourquoi, après avoir tué l'ancêtre de rage froide, ils ont traversé l'Outremonde et identifié le descendant par divination à la Pagode de Ténèbres. Selon la décision des héros, ils peuvent se rendre à la concession à l'époque contemporaine, ou en 1850 en passant par un des passages qu'ils connaissent. Passez sur ces périples et lâchez-les à Casper, au terminus de la gare la plus proche (2 jours de cheval, 6 heures de 4X4).

### Le Puits du Coyote

Le Puits du Coyote est un site feng shui lové dans une cuvette sur un plateau recouvert de pins des montagnes rocheuses, il est centré sur une source chaude. Les sols et les roches de la région sont friables et colorées de jaune, les cours d'eau ont creusé des ravins vertigineux. C'est dû à la faible épaisseur de la croûte terrestre à cet endroit, les geysers sont nombreux et l'odeur de soufre est fréquente. A savoir qu'à l'époque, personne ne croyait les racontars des quelques prospecteurs qui s'y sont risqué, il a fallu attendre 1871 pour que des

scientifiques "découvrent" ce qui deviendra le parc naturel de Yellowstone.

Les agents de la Reine des Ténèbres ont commencé à prendre le site, il peuvent enfin s'harmoniser avec lui et utiliser ses particularités pour préparer leur projet : Jumeler le site à travers les époques et pouvoir s'en servir comme d'un passage.

### La cabane du vieux prospecteur en 1850

En 1850, le site se compose d'une cabane en bois digne d'un trappeur célibataire et d'une source chaude à la couleur fauve, les indiens disent qu'un coyote s'y est baigné et que ses poil ont déteint, d'où le nom. Au nord une tribu indienne Arapahoe voit d'un mauvais œil l'implantation des desperados, qui contrairement à l'ancêtre, défendent le site à coup de colts.

### Dark Oil INC en 1996

En 1996, déjà assurés de récupérer le site, les hommes de la Reine des Ténèbres ont installé une société d'exploitation "Dark Oil INC" sur le site, sous couvert d'un puits de pétrole bidon. Une quarantaine d'ouvriers Sud Américains dont la moitié est endoctrinée par la reine s'affairent. Ils ont grillagé et électrifié toute la zone. Une base de mobil home et tout un matériel de chantier défigurent le lieu, au milieu un étrange derrick sombre avec des sculptures macabres sur les poutrelles trône au dessus d'une zone dallée, la zone de passage. Sur le poste de contrôle sur pilotis des ingénieurs en blouses s'affairent. Un container de métal rempli de barbelés, de 3 grosses motos et de réserves est prêt à être envoyé en 1850. (Elles l'ont déjà été si les héros arrivent en 1850)

### Piège à au milieu des Geysers

Si l'aventure se passe en 1850, les héros peuvent goûter aux joies du cheval et rencontrer un jeune indien qui surveille les desperados pour sa tribu et qui pourra leur raconter l'étrange comportement du vieux prospecteur.

Un piège se prépare, le Zélote de peau térébrante aura pris l'apparence de l'ancêtre, viendra à leur



rencontre et profitera de l'émotion pour attirer les héros sur une zone de Geysers. Ses complices déboulent en moto, effrayant les chevaux, et essayent de traîner les héros au lasso dans un geyser pour les transformer en beignet frits [dommage 14 plus une jolie projection dans les airs]. Ils s'éclipsent ensuite très vite pour fortifier le site. Un petite poursuite à cheval et à moto le long des ravines ça vous tente ?

### **Infiltration dans la base secrète**

Si ça se passe en 1996, les héros peuvent enquêter auprès des autorités, mais le plus efficace est de se rendre sur place et d'essayer de s'introduire dans la base. Par la même occasion ils peuvent rencontrer un jeune indien militant écologiste, caché dans les arbres et jumelles au cou, qui se plaint des exactions de l'entreprise pétrolière sur des terres sacrée et pourra leur donner des conseils pour s'introduire sur le site.

- voler les uniformes d'ouvriers sortis en ville, escalader les arbres pour passer la clôture, faire diversion d'un côté en enfonçant le poste de garde avec leur véhicule de location...

Une fois à l'intérieur, Les héros devront user de tromperie s'ils croisent QuickSilver le chasseur de prime qui peut les reconnaître. Ils assisteront au passage du container (histoire de comprendre le fonctionnement du compte à rebours et d'identifier le bouton sur lequel appuyer pour le déclencher). Pourquoi ne pas se cacher dans le prochain container pour débarquer en 1850, ou bien dynamiter les installations et déclencher le passage pour disparaître au dernier moment (minutage serré). Au passage suivant, ils seront invariablement accompagnés au dernier moment par le chasseur de prime.

### **La baston finale : Règlement de comptes à OK Coyote**

La fin se présente comme un duel au sommet pour reprendre le site en 1850. Les desperados sont très retors. Si les héros bénéficient de l'aide de quelques indiens, le passage peut livrer une douzaine d'ouvriers armés de pioches et de flingues, scotchés

aux champignons mexicains, prêts à mourir pour leur Reine. [6 points de vie au lieu de 5, pas d'esquive active]

- tirs à couvert par les fenêtres de la cabane, quelques litres de gnôle peuvent s'enflammer ou être ingurgités par un spécialiste de la boxe du vieux maître bourré.

- la carriole du médecin charlatan renferme des dizaines de fioles de chimie amusante

- la source chaude du Puits du Coyote permet de cuire des langoustes en peu de temps [Dom 8, suffisant pour un anonyme]

- match de boxe des gros bras au milieu d'un cercle d'anonymes des deux camps qui encouragent bruyamment.

- le container contient assez de matériel pour s'essayer aux joies du lasso barbelé.

- le titre de propriété est en possession de BlakJackie, en dernier recours, elle peut décider de trahir un peu sa Reine et proposer de le jouer au poker contre la promesse de la laisser fuir.

## **Epilogue**

Si tout se passe bien, l'héritier possèdera officiellement un site, il lui restera à faire expulser légalement la société "Black Oil INC" en 1996 et à passer un accord avec les tribus des réserves à proximité pour assurer la surveillance de son site. Il est arrivé dans nos parties que le jeune indien contemporain les accompagne dans un container et devienne un chef indien compétent en 1850 pour organiser la lutte contre les visages pâles...

N'oubliez pas que la Reine des Ténèbres ne va pas du tout apprécier, vos héros vont se retrouver en haut de sa liste noire.

## **Les personnages**

### **Desperados des Ténèbres**

#### **QuickSilver - Chasseur de Primes**



### QuickSilver - Chasseur de Primes

"Tiens, tu me fais tellement suer que je vais te tuer gratuitement !"

Le plus sergio-leonéens des chasseurs de primes, le poil râpeux et le cigarillo au bec. Habillé de cuir noir avec des gants et une paire de colts d'argent. Attention, il est rapide et extrêmement dur à surprendre, c'est aussi un traqueur implacable.

Physique 7

Chi 0

Esprit 6

Réflexes 8 (Vitesse 9)

Sixième sens [+4 perception = 10]

Tir Rapide [+3 initiative = 12]

Flingues 14 Colts en argent [10/3/6]

Coup de santiag 11 [9]

Conduire 13

Détective 8

Info/Primes 8

"50\$ pour voir, je suis sûre que tu bluffes gringo !"

Une redoutable blonde, en bottines et jupes longues, mais ne vous trompez pas, elle n'a aucun scrupules, elle a été formée à la Pagode des Ténèbres et connaît les passages vers les meilleurs casinos de toutes les époques.

Physique 6

Chi 0 (Chance 7)

Esprit 9 (Charisme 10, Volonté 10)

Réflexes 7

Flingues 13 Arme personnelle - petit derringer de manche [12/1/4]

Arts Martiaux 9 Couteau [8]

Jouer 15

Séduction 13

Tromperie 9

Sabotage 10 Dynamite mèche courte [18]

### L'Ecorcheur - Zélote de peau térébrante

### Black Jackie - Joueuse professionnelle



### L'Ecorcheur - Zélote de peau térébrante

"Goûtez-moi ça, c'est ra-di-cal"

Cette créature des ténèbres qui vole la peau des humains pour se vêtir fait partie des bestioles de la Reine des Ténèbres. Si on frappe fort, sa peau se déchire et révèle des profondeurs insondables. Il possède le costume d'un médecin, chapeau melon et redingote, mais aussi la peau du vieux Herbertnetzer avec la barbe hirsute, la salopette, il recouvre son crâne d'un chapeau pour cacher une belle estafilade mal recousue.

Physique 6 (Mouvement 8)

Chi 0 (Magie 9)

Esprit 5

Réflexes 7

Pouvoir de Créature 10

Ecorcher à coup d'ongles 9

Tromperie 12

Ongles démesurés - Pointes abyssales [8]

Lacération de l'esprit \*2 [10] (surtout ne pas le regarder dans le fond des yeux)

Doppelganger (enfile la peau de ses victimes pour se faire passer pour eux)

Immunité aux armes à feu (et oui, il s'en contrefout)

### Indiens Arapahoe peinturlurés

"Vous êtes sur la terre sacrée de nos ancêtres"

Très motivés par le scalpage d'envahisseurs pâles, ils sont prêts à s'allier à des héros respectueux.

Physique 5

Chi 2

Esprit 5

Réflexes 6

Arc 8 [7/5/1]

Tomahawk 8 [7]

Intrusion 7

### Ouvriers Sud Américains endoctrinés

"Pour la Déesse, nous versons le sang"

Avec leurs uniformes et leurs casques de chantier ils sont chou, mais le mieux c'est leurs grosses moustaches.

Physique 6

Chi 0

Esprit 3

Réflexes 5

Revolvers 6 [9/3/6]

Pioches 7 [8]

### Anonymes