DEAD MAN'S PASS

Jeu complet Insta-Role®
50 aventures de 2 heures



Français

FLATLINED GAMES

INSTA-ROLE

Livre de règles Insta-Role®



Insta-Role®

V.1.21 - Eric Hanuise ©2016-2026

Insta-Role®est une marque déposée de Flatlined SRL, tous droits réservés.

Avertissement : Des outils d'intelligence artificielle ont été utilisés durant la conception de ce produit.

Table des matières

Présentation....4
Matériel....5
Mise en place....6
Les personnages....7
Le système de jeu....11
Tests obstacles et épreuves....11
Tests simples....11
Obstacles passifs....12
Obstacles actifs et adversaires....14
Combats....15
Echelle de résultats....16
Compétences et bonus....17
La fatigue, les blessures et la mort....19
Les jetons destin - partage de l'autorité narrative....20
Le rôle du référent règles....24
Le rôle du Conteur....24
La gestion du temps....25
Gestion des sessions....26
Les Univers....28
Fiche Univers....28
Fiche Organisation....30
Fiche mise en situation....30
Fiches scénario....31
Autres fiches....31
Fiche de personnage....32
Aide de jeu....33

Présentation

Un jeu de rôles sans préparation: ajoutez juste des joueurs.

Insta-Role® est un jeu de rôles 'sans préparation' qui permet à un maître de jeu (le Conteur) expérimenté de mener une session de jeu de rôles sans aucune préparation préalable. La durée est fixée avant de commencer la session, de manière à permettre une pratique toujours adaptée aux joueurs présents, et à offrir aux joueurs un challenge en temps limité.

Insta-Role® est un jeu de rôle 'traditionnel' en ce sens qu'un Conteur y fait vivre un scénario pré-écrit à un groupe de personnages gérés par des joueurs, en s'appuyant sur des règles de simulation pour résoudre les obstacles et oppositions rencontrés par les personnages durant la partie. Il intègre aussi des éléments plus modernes, comme le partage de l'autorité narrative.

Insta-Role® s'inscrit dans des univers issus de la pop culture dans lesquels les joueurs peuvent se projeter immédiatement. Les micro-scénarios, indépendants et librement combinables, permettent de moduler la durée des parties en fonction des disponibilités des joueurs.

Le Conteur ou un des joueurs sera le référent règles. Il doit avoir lu et intégré les règles avant de lancer une partie. Les autres joueurs pour leur part ne doivent pas nécessairement connaître les règles: le référent règles peut leur expliquer le minimum avant de démarrer et élaborer en cours de partie, en introduisant les règle dans le contexte quand elles deviennent nécessaires. Aucune autre préparation n'est requise: une fois les règles intégrées, le Conteur peut lancer une partie immédiatement!

NB: Insta-Role® n'a pas vocation d'être un jeu d'initiation, mais un Conteur expérimenté pourra sans problème l'utiliser pour initier des joueurs novices à la pratique du jeu de rôles.

Nombre de joueurs et durée des parties

Insta-Role® est conçu pour un Conteur et de 2 à 5 joueurs. Il est possible de jouer en tête à tête où à plus de 6, mais cela rend la tâche du Conteur plus complexe et demande un peu plus d'expérience.

Insta-Role® est spécifiquement prévu pour des parties improvisées et rapides: Le respect de la durée convenue est un aspect très important du jeu. Les scénarios sont conçus spécifiquement pour fonctionner en temps

limité. Si vous recherchez des parties ouvertes sans limite de temps, il existe quantité d'autres jeux de rôles sur le marché qui rencontrent mieux ce besoin

Il est naturellement possible d'enchaîner plusieurs parties en mode 'campagne' en gardant les mêmes personnages et le même univers de partie en partie.

Public cible

Insta-Role® est conçu pour des rôlistes expérimentés qui manquent d'occasions de pratiquer le jeu de rôle.

Insta-Role® s'adressant à des Conteurs expérimentés, une introduction au jeu de rôle n'est pas prévue dans ce livret de règles. Il en va de même pour tout ce qui concerne la sécurité émotionnelle et des éventuels thèmes délicats abordés en jeu: nous partons du principe que ce jeu s'adresse à des joueurs expérimentés qui maîtrisent déjà ces points. Chaque groupe de joueurs est invité à adapter le jeu à ses besoins et à sa pratique.

But du jeu

Pour rappel, il n'y a pas vraiment de gagnants ou de perdants dans un jeu de rôle. Le vrai but du jeu est de passer un bon moment et de construire tous ensemble une histoire intéressante et cohérente, dont on se souviendra. A ce titre, il est d'ailleurs possible d'échouer lamentablement à un scénario, mais que la partie soit une franche réussite en termes de plaisir de jeu et de souvenirs mémorables.

Chaque partie est en quelque sorte l'équivalent d'écrire un film ou un roman ensemble, et jouer une campagne peut très bien être comparé à l'écriture d'une saison de série télévisée.

Matériel

Insta-Role® est constitué du présent livret de règles, ainsi que d'une série d'univers, qui sont disponibles individuellement.

Ce livret contient toutes les informations nécessaires pour organiser une partie dans un des univers, ainsi que des fiches 'personnage' et 'aide de jeu' (n'hésitez pas à les photocopier!)

Les livrets univers, disponibles séparément, contiennent chacun la description complète d'un univers, avec une série de personnages et lieux importants, des Organisations auxquelles les personnages peuvent

appartenir, diverses aides de jeu, et surtout un grand nombre de scénarios courts pour jouer dans cet univers.

Matériel additionnel (non fourni)

Vous aurez besoin de quelques accessoires en plus du livre de règles et de l'univers choisi, dont vous disposez probablement déjà :

- Des jetons 'Destin' et 'Blessure' utilisés pour garder trace des éléments variables (Utilisez ce que vous avez sous la main: jetons de poker, pièces de monnaie, allumettes, haricots, cubes en bois, ...) Au pire, vous pouvez noter et tenir le compte sur un bout de papier.

- Un dé à dix faces (d10). Si vous n'avez pas de d10 sous la main, vous pouvez utiliser le chiffre des secondes sur une horloge digitale, ou le dernier chiffre du N° de page d'un livre ouvert au hasard, ou tout autre système de génération aléatoire 1-10 que le Conteur et les joueurs acceptent.

- Quelques feuilles vierges et de quoi écrire pour chaque joueur

- Quelques copies des fiches de personnage et aides de jeu pour les joueurs

Mise en place

Un des joueurs est le 'Conteur' et sera le narrateur pour la partie. Le Conteur doit avoir l'expérience de la maîtrise d'une partie de jeu de rôles, et être capable d'improviser un peu. **Le conteur et le référent règles doivent avoir lu et assimilé les règles du jeu avant la partie.** Le conteur est aussi responsable de la gestion du temps de jeu. (Rassurez-vous, cela s'acquiert vite avec la pratique. Dans le doute, lancez-vous!)

1° Le conteur et les joueurs commencent par fixer ensemble la durée de la partie. (Voir 'gestion du temps' dans le rôle du Conteur.) 2h est recommandé pour les premières parties.

2° Le Conteur lit ensuite à tous la présentation de l'univers joué, et la description de l'organisation dont seront membres tous leurs personnages. (Chaque groupe de personnages est lié à une seule organisation.)

3° Il invite ensuite les joueurs à créer puis à présenter leurs personnages, pour constituer le groupe.

4° Il met enfin les personnages en situation et lance le ou les scénarios.

Toute cette mise en place doit durer moins de 15 minutes!

Certains univers peuvent introduire des règles spécifiques qui complètent ou remplacent les règles normales, comme par exemple des règles de gestion de la folie dans un univers "horreur gothique". Le conteur veillera à leur application.

Les personnages

Les personnages disposent de trois caractéristiques: **Physique**, **Intellect**, **Technique et Intuition**, qui peuvent aller de 1 à 10.

Physique (P) représente la force physique du personnage, ses muscles et son agilité. Physique représente aussi sa capacité à résister aux dégâts (points de vie).

Intellect (I) représente son intelligence, ses connaissances et son esprit d'à propos.

Technique et Intuition (TI) représente son intuition, la magie dans les univers ou elle existe, et/ou la technologie (qui s'apparente à de la magie pour les profanes) dans les univers ou elle existe.

Un humain 'normal' aurait P5, I5, TI5. Des niveaux au-delà de 7 correspondent à des êtres surhumains et ne sont à priori pas acceptables pour des personnages joueurs.

Répartition des caractéristiques et jetons Destin

- Chaque joueur répartit 15 points entre les caractéristiques de son personnage, avec un minimum de 2 et un maximum de 7. Elles ne pourront normalement pas dépasser ces niveaux de départ.

- Le joueur note cette répartition de référence sur sa fiche de personnage.

- Les joueurs commencent chaque session avec un pool de 2 Jetons Destin par joueur participant à la session. (6 jetons pour 3 joueurs.)

- Le Conteur commence pour sa part avec 1 Jeton Destin par joueur participant à la session.

Les joueurs et le Conteur pourront utiliser ces Jetons Destin pour influencer le cours narratif de la session (voir plus bas).

Les jetons non utilisés ne sont pas conservés de session en session! Les jetons circulent en circuit fermé entre le Conteur et les joueurs durant la session.

Description et but dans la vie

Chaque joueur décrit brièvement son personnage au groupe, son ou ses buts dans la vie. Ceci permet de construire le référentiel commun dans lequel va se jouer la partie, et d'avoir une idée claire et commune du groupe de personnages joués.

Le Conteur et le groupe valident ensemble les personnages, de manière à ce que tout le monde soit en accord sur le groupe: Les 'cavaliers seuls' et personnages nécessitant de nombreux apartés ne sont pas adaptés à ce système de jeu conçu pour des parties courtes et fluides. Il faut si nécessaire faire quelques concessions pour que tout le monde à table puisse passer un bon moment. Le Conteur tranchera en cas de désaccord.

Organisation

Dans chaque univers, les personnages appartiennent à une même organisation, ce qui fournit un moteur scénaristique et assure la cohésion du groupe même si les personnages sont très différents.

Les joueurs et le Conteur décident ensuite ensemble des circonstances qui ont réuni les personnages, dans le contexte de l'organisation à laquelle ils appartiennent. Ceci aidera le Conteur à construire un monde cohérent pour ce groupe.



Exemple

Un groupe composé d'un médecin, d'un pompier, d'une écolière et d'un retraité. Ils s'intéressent tous de près à l'occultisme et se sont connus à la librairie locale, ou ils consultaient régulièrement les mêmes ouvrages.

Ils appartiennent tous à la même organisation, le cercle Crowley (branche Ardéchoise), qui réunit les amateurs d'occultisme à travers le monde.

Matériel et équipement des personnages

Le Conteur créera librement en cours de jeu le matériel et l'équipement disponibles pour les personnages, l'argent utilisé, etc. Nous vous recommandons d'utiliser des feuilles volantes ou des fiches cartonnées pour matérialiser cet équipement et sa description. Seuls les objets les plus importants sont concernés, il n'est pas question de créer des inventaires détaillés. Le système se veut léger et non-simulationniste, pour mettre l'accent sur le rôle plus que sur des listes interminables d'équipements ou de compétences.

Les armes, explosifs, véhicules, objets magiques et autres super-ordinateurs ou trucs balaises sont naturellement toujours soumis à l'approbation préalable du Conteur en début de session.

Quand un objet important est mis en jeu, le Conteur décrira ses effets exacts aux joueurs, si du moins il les connaissent.

Exemple 1: information ouverte

Vous trouvez une potion de soin. Vous savez pour en avoir souvent utilisé qu'elle est à usage unique, et que la boire vous permet de revenir immédiatement à votre maximum en 'physique'.



Exemple 2: information fermée

Vous trouvez une puce de données pour decker. Vous n'avez aucune idée des programmes qu'elle contient, mais vous savez que des virus peuvent parfois se trouver sur ces puces. (Le Conteur sait exactement quels programmes et protections se trouvent sur la carte, mais les joueurs devront le découvrir en jeu.)



Le système de jeu

Tests, obstacles et épreuves

Le système de jeu se base sur des tests. Un test implique toujours une caractéristique et un jet de dé, et peut inclure un modificateur (appelé facteur de difficulté, ou modificateur).

Tests simples

Lors de la partie, le Conteur pourra demander aux joueurs d'effectuer des tests simples. Ces tests sont utilisés pour vérifier que le personnage réussit une action suffisamment complexe pour nécessiter un test, ou qu'il réussit à surmonter un obstacle passif.

Pour effectuer un test simple le Conteur indique la caractéristique à utiliser, et fixe un seuil de réussite.

Exemples de seuils de réussite :

Action automatique : pas de test nécessaire.

Action facile : 10+

Action moyenne : 15+

Action difficile : 17+

Action impossible : 20+

Ces seuils sont juste fournis à titre d'exemples, le Conteur fixe librement les seuils en fonction des tests et des capacités des personnages. Il ne communique pas le seuil aux joueurs, il leur indique uniquement s'il s'agit d'un test facile, moyen, ou difficile. Si le Conteur ajoute des modificateurs pour des choses dont les personnages ne peuvent pas avoir conscience, il le fait secrètement.

Le Joueur lance [1d10 + caractéristique] et doit obtenir pour réussir un résultat supérieur ou égal au seuil. Un résultat de 1 sur le d10 est toujours un échec et est appelé 'Échec critique'.

Le Conteur déterminera les conséquences de l'échec critique à sa meilleure convenance. Un tel échec devrait avoir des conséquences spectaculaires, sans toutefois amener à un échec irrémédiable du scénario.

Obstacles Passifs

Les personnages des joueurs peuvent être confrontés à des **obstacles passifs** durant leurs aventures. Par exemple une porte bloquée, ou un mur à escalader. Ces obstacles se résolvent de manière générale par un test simple.

Le Conteur mettra en scène l'obstacle pour les joueurs, et leur indiquera la caractéristique à utiliser et le seuil pour le surmonter. Certains obstacles peuvent être surmontés collectivement et d'autres doivent être surmontés individuellement, à la discrétiondu Conteur.

Si le Conteur le permet, les joueurs dont les personnages sont impliqués peuvent déclarer qu'il mettent leurs caractéristiques en commun pour agir de concert. On fait alors un seul test, en utilisant la caractéristique la plus élevée des personnages du groupe comme base, avec un +1 par participant. Si le Conteur estime que l'action entreprise ne se prête pas à une action conjointe, il refusera cette coopération et exigera un test individuel.

Un Conteur expérimenté pourra aussi décider de laisser la liberté aux joueurs de proposer des manières alternatives de surmonter l'obstacle, et désigner une caractéristique et un seuil alternatifs. Il peut même décider d'un coût autre, tel que des Jetons Destin ou une perte de réputation, en fonction de la situation.



Exemple 1:

Les personnages recherchent une formule ancienne établie par un alchimiste de renom. Ils mettent la main sur un livre écrit par un de ses

disciples, qui pourrait receler la précieuse formule. Le livre est rédigé dans un code ésotérique, et parsemé d'illustrations incompréhensibles. Il s'agit d'un code, que les personnages vont tenter de déchiffrer.

Le Conteur leur indique que ce code est un obstacle à résoudre collectivement, avec un seuil de 15, en utilisant la caractéristique Intellect et/ou Technique et Intuition.

Les joueurs se concertent et se rappellent que leurs personnages ont rencontré précédemment un expert qui pourrait être capable de déchiffrer ce code. Ils demandent au Conteur de faire appel à l'expert plutôt que de tenter de décoder eux-mêmes le livre. Le Conteur évalue la situation et leur indique que l'expert acceptera de décoder l'ouvrage contre un payement de 100 pièces d'or. Les personnages des joueurs disposent des 100 pièces d'or et décident de payer l'expert pour surmonter cet obstacle.



Exemple 2:

Un personnage est enfermé dans le sas d'un vaisseau spatial. Les personnages décident de tenter de modifier le circuit de contrôle du sas pour le libérer. Le Conteur leur indique qu'il s'agit d'un obstacle qui ne peut être résolu que par un seul personnage, moyennant un test en Technique et Intuition avec un seuil de difficulté de 12. Un des joueurs dont le personnage à une caractéristique Technique et Intuition de 5, obtient un 7 sur le dé (5+7=12), et libère ainsi le captif de justesse.

Exemple 3:

Les personnages sont au pied d'un dojo, qu'ils décident d'escalader. Le

Conteur leur indique qu'il s'agit d'un obstacle assez facile qu'ils doivent résoudre individuellement, avec un seuil de 12 en Physique. Les personnages proposent de s'entraider en se faisant la courte échelle, et en utilisant les premiers personnages à avoir escaladé pour tirer les autres vers le haut du mur. Le Conteur leur accorde une réduction du seuil à 10 pour tenir compte de leur entraide.



Obstacles actifs et adversaires : tests en opposition

Les personnages des joueurs peuvent être confrontés à des **adversaires** ou à des **obstacles actifs** durant leurs aventures. Par exemple un ennemi décidé à leur bloquer le passage, une intelligence artificielle dont les buts ne sont pas alignés à ceux des joueurs, ou même le personnage d'un autre joueur s'opposant à ses actions.

Lorsqu'il est nécessaire de résoudre un test en opposition, le Conteur indique la caractéristique à utiliser pour cette épreuve. On procède alors à un test en opposition entre le ou les personnages impliqués et le Conteur (ou entre les personnages en opposition).

Les joueurs opposés additionnent la caractéristique et les modificateurs à utiliser, et 1d10. Le Conteur joue les obstacles actifs ou les ennemis de la même manière. Le total le plus élevé l'emporte.

Le gagnant indique au Conteur la manière dont il souhaite que l'action soit résolue, et le Conteur la reprend dans le fil de l'histoire en cours en tenant compte du scénario et de l'univers. En cas d'égalité, personne ne l'emporte clairement et le Conteur décrit le résultat de l'action tentée, avec un résultat mitigé.

Combats

Ce système de tests en opposition est utilisé notamment pour tous les combats.

Chaque combat est résolu par un seul test pour le groupe. Gardez à l'esprit qu'il s'agit d'un système de jeu ou la narration et l'histoire sont bien plus importants que la simulation et les détails tactiques.

le Conteur décrit la situation précisément aux joueurs, qui décrivent ensuite chacun à leur tour la manière dont leur personnage va aborder le combat. Le Conteur détermine ensuite les seuils et modificateurs, et le combat est résolu en un seul test. Le Conteur interprète le résultat et le décrit aux joueurs.

Exemple 1:



Un ours attaque le groupe de personnages des joueurs.

Le Conteur leur indique qu'il s'agit d'une opposition à résoudre avec la caractéristique Physique. Il a une base de Physique 4 pour l'Ours.

Un des personnages est magicien, il n'a que 3 en physique mais il dispose d'un sort lui permettant de dépenser un Jeton Destin pour ajouter durant 20 minutes 7 à sa caractéristique Physique, pour un total de 10.

Le magicien s'interpose devant l'animal et remporte l'opposition avec un jet de 6 sur le d10 pour un total de 16, contre un jet de 6 pour le Conteur pour un total de 10.

Le Conteur reçoit le jeton dépensé par le magicien pour lancer le sort.

Exemple 2:

Le groupe de personnages des joueurs a trouvé une ancienne statue couverte de runes étranges, qui brille d'une légère aura pourpre. Certains des personnages veulent détruire la statue qui leur paraît maléfique, et d'autres veulent la laisser intacte, estimant qu'il serait dangereux de la détruire.

La discussion dure un moment, et le Conteur tranche en leur indiquant qu'ils devront résoudre cette décision comme une épreuve de type intellect entre eux, puisqu'il s'agit d'un débat. Les joueurs forment deux groupes opposés, et finalement les partisans de détruire la statue l'emportent.

Les personnages détruisent la statue, et le Conteur note mentalement qu'ils sont dorénavant tous maudits pour le reste de l'aventure...

Échelle de résultats



Le Conteur peut s'aider de l'échelle de résultats pour qualifier les réussites et échecs des tests et actions entreprises par les personnages des joueurs et leurs conséquences :

Résultat: description

Catastrophe: L'action échoue, et la situation s'empire de manière imprévue

Échec: L'action échoue

Échec partiel: L'action échoue mais la situation s'améliore légèrement

Égalité: L'action n'est pas résolue de manière satisfaisante, et la

situation stagne.

Réussite partielle: L'action réussit, mais la situation s'empire un peu

Réussite: L'action réussit

Réussite exceptionnelle: L'action réussit, et la situation s'améliore de manière imprévue

(Nous ne fournissons volontairement pas de chiffres dans cette échelle, c'est au Conteur de déterminer selon les circonstances en jeu et selon le style de jeu souhaité le résultat le plus approprié.)

Compétences et modificateurs

Insta-Role® n'utilise pas de compétences, uniquement 3 caractéristiques. Cependant, des modificateurs peuvent s'appliquer, créés par le Conteur, ou prédéfinis dans le scénario.

Des objets ou équipements qui apportent un bonus ou un malus peuvent être gagnés en jeu. Certains de ces objets ou équipements seront à usage unique (une potion par exemple), d'autres auront un coût en Jetons Destin pour un effet donné, et d'autres enfin auront un effet permanent.

En pratique, le Conteur indiquera sur une fiche ce que le personnage sait de l'objet, et il la remettra au joueur pour matérialiser l'objet. En termes de jeu, le personnage du joueur qui détient la fiche est le porteur de l'objet.

Exemple1:

Un révolver, donne +4 dans le combat armé. Usage limité à 1x/scène de combat. Selon le type de jeu souhaité, la question des munitions sera



totalement ignorée ou au contraire scrupuleusement prise en compte par le Conteur.

Exemple 2:

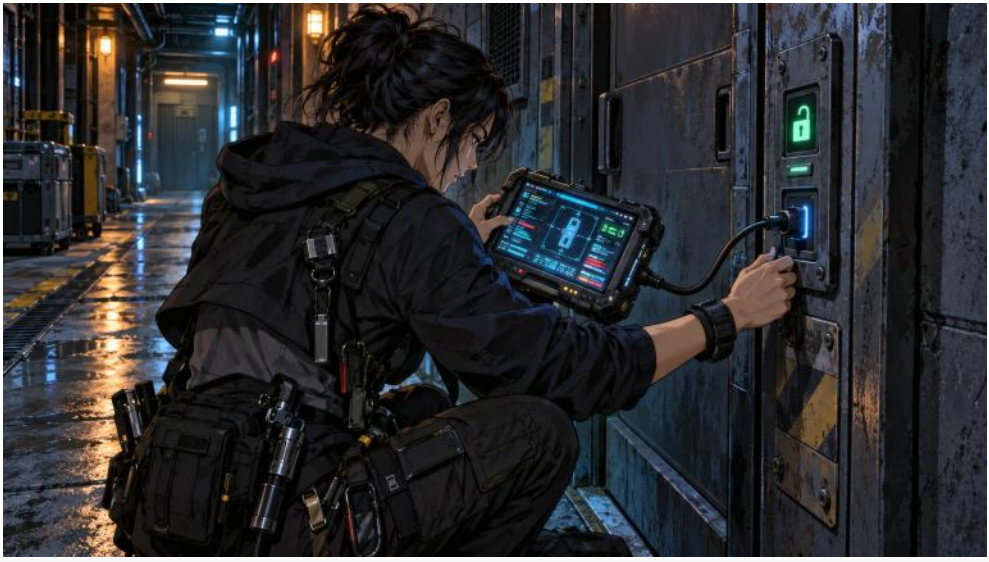
Une ‘potion de Physique’, qui ajoute +3 en Physique au personnage qui la boit (Il peut dépasser temporairement son maximum mais redescendra à



sa caractéristique normale après 4h). Usage unique.

Exemple 3:

Une console portable de decker, qui permet de réduire (-1) le seuil d’un obstacle utilisant la caractéristique Technique et Intuition. Usage 1x/



obstacle.

La fatigue, les blessures et la mort

Lorsqu'un personnage échoue à un test en opposition durant un combat, ou échoue à un test dans une situation dont l'échec peut occasionner des blessures, il reçoit un Jeton Blessure. Dans le cas d'un échec critique (1 sur le jet de dés ou échec catastrophique), il reçoit deux Jetons Blessures.

Quand un personnage a reçu un nombre de Jetons Blessures égal ou supérieur à sa caractéristique Physique, il perd connaissance, et s'il est 'en négatif' (a reçu plus de blessures que son Physique) il continue de saigner jusqu'à ce qu'il soit stabilisé ou soigné: Il reçoit un jeton Blessure pour chaque heure passée sans avoir été stabilisé ou soigné.

Pour stabiliser un blessé qui est 'en négatif', des compétences et du matériel médical sont nécessaires! Le Conteur peut, s'il le juge approprié, accorder un test de Technique et Intuition pour compenser le manque de compétences et/ou de matériel.

Quand un personnage a accumulé un nombre de Jetons Blessures égal ou supérieur à son [Physique x 2], il meurt. Selon l'univers joué, la mort peut avoir un caractère définitif ou n'être qu'un désagrément temporaire.

Quand les personnages se soignent ou se reposent, le Conteur leur permettra de défausser des Jetons Blessures. Le Conteur déterminera librement le rythme de guérison selon les besoins de la narration. Une base de 1 jeton blessure par 4 heures de repos convient pour des humains dans un univers réaliste.

Si un personnage meurt, une fois l'action ayant causé la mort du personnage résolue, le Conteur fera une courte pause pour recréer un personnage et une petite ellipse pour intégrer le nouveau personnage au groupe existant. Considérez que le nouveau personnage était en retrait depuis le début, ou qu'il est envoyé comme remplaçant par l'organisation dont les personnages sont membres par exemple. Comme le jeu se joue en sessions courtes avec une durée fixée, il est préférable de privilégier le retour rapide du joueur en jeu à un réalisme strict.

Les jetons Destin - partage de l'autorité narrative

Le 'partage de l'autorité narrative' signifie que le Conteur n'est pas le seul maître à bord, et que tous les joueurs vont pouvoir intervenir

activement dans la manière dont l'histoire va se dérouler.

Les jetons Destin sont une monnaie d'échange entre le Conteur et les joueurs, et devraient circuler assez librement en cours de partie. Les joueurs conservent leurs jetons Destin dans une réserve commune, utilisable par tout le groupe. En cas de désaccord des joueurs sur l'utilisation des jetons, les joueurs votent, et le Conteur tranche si besoin.

Les joueurs et le Conteur dépensent librement leurs jetons Destin en cours de jeu pour changer le cours de la partie.

Les joueurs peuvent dépenser un jeton Destin pour :

• Activer une capacité qui demande la dépense d'un jeton Destin, comme par exemple le lancement d'un sort ou l'activation d'une capacité qui requiert une telle dépense.

• Suggérer une évolution de l'histoire, que le Conteur acceptera ou pas. (Le jeton n'est pas dépensé si le Conteur refuse.)

• Réussir automatiquement une action de difficulté normale sans effectuer de test.

• Pouvoir tenter un test pour une action qui serait normalement en dehors de ses capacités (Bonus de +10 au jet de dé. Le jeton est dépensé AVANT de lancer le dé).

• "Retour à la dernière sauvegarde" : Annuler un événement qui vient de se produire (et qui n'implique pas un test raté!). En pratique, c'est un 'retour en arrière' dans l'histoire, offrant une seconde chance, soumise à l'accord du Conteur.

• Obtenir un gros 'coup de pouce' de la part du Conteur : assistance providentielle d'un passant, trouver un indice important négligé jusque là, ...

• Éviter la mort d'un personnage. Ce cas précis coûte tous les jetons Destin restants du groupe, avec un minimum de 1.

Ces dépenses sont toujours soumises à l'approbation du conteur!

En pratique, à tout moment, un joueur peut interrompre le cours de la partie pour suggérer une évolution de l'histoire au Conteur. Il fait sa proposition et propose un Jeton Destin, si le groupe est d'accord. Le Conteur peut accepter la proposition et empocher le jeton, ou la refuser et rendre le jeton.

Le Conteur décidera de ce qui est ou n'est pas acceptable en fonction de l'univers et du scénario, en veillant à être bienveillant, et à priori

favorable aux joueurs.

Les jetons dépensés par les joueurs sont donnés au Conteur, qui les ajoute aux siens.

Le Conteur peut pour sa part proposer aux joueurs de récupérer des jetons Destin, généralement en acceptant des effets négatifs :

• Rater automatiquement un test (au lieu de lancer le dé).

• Accepter un effet ou une évolution négative proposée par le Conteur.

• Laisser s'enfuir un ennemi capturé.

• Les joueurs peuvent aussi proposer eux-même au Conteur de subir des effets négatifs pour récupérer des jetons Destin.

• Il peut enfin librement donner un jeton Destin aux joueurs pour récompenser une bonne action / idée / initiative d'un joueur.

Exemple 1:

Le groupe de personnages se rend à la banque du village pour y rencontrer le directeur. Un des joueurs propose de dépenser un jeton Destin et dit 'Oh, oh... Ça sent le braquage à plein nez cette scène'. Les joueurs marquent spontanément leur accord.

Le Conteur ne s'oppose pas à cette proposition, empoche le jeton Destin et enchaîne en expliquant aux joueurs que deux bandits font irruption dans la banque alors qu'ils sont dans le bureau du directeur.



Exemple 2 :

Un personnage essaye de pénétrer dans l'ordinateur d'un journaliste. Le Conteur lui demande un test de Technique et Intuition pour ce piratage, qu'il réussit. Le Conteur lui indique qu'il n'y a pas d'informations très utiles dans le disque de l'ordinateur. Le joueur propose de dépenser un jeton Destin pour avoir de la chance. Le groupe accepte. Le Conteur prend le jeton et lui indique qu'en y regardant mieux, il trouve dans les favoris du navigateur un lien d'accès au système informatique du journal pour lequel il travaille, avec une session active, qui contient les informations recherchées.





Exemple 3 :

Les personnages recherchent des informations sur un prospecteur d'or qui est mort récemment. Un des joueurs dépose un jeton sur la table et annonce 'Vu qu'il a disparu, son esprit va probablement essayer de nous contacter pour nous indiquer ce qu'il est advenu du prospecteur'. Les joueurs acceptent. Le Conteur rend le jeton et déclare 'Désolé, mais on est dans le far-west historique, et le fantômes ça n'existe pas ici'. Le Conteur refuse la demande car elle sort du cadre défini pour la partie.

Exemple 4 :

Les personnages viennent de visiter par effraction les bureaux d'une personne sur laquelle ils enquêtent. Quand ils quittent les lieux, un des joueurs propose au Conteur de récupérer un jeton Destin en échange du fait qu'ils aient été filmé à leur insu par une caméra de surveillance, et y soient identifiables. Le groupe accepte. Le Conteur accepte et leur donne un jeton Destin de sa réserve.

Le lendemain, ils auront à fournir des explications à la police, à moins que le propriétaire des bureaux ne préfère leur envoyer quelques gros bras...





Exemple 5 :

Après une longue enquête, les personnages ont finalement réussi à faire arrêter un dangereux criminel, qui est devenu leur ennemi juré. Au terme du procès, le Conteur propose aux joueurs de recevoir deux jetons Destin par joueur s'ils acceptent que leur ennemi s'évade lors de son transfert vers la prison. Les joueurs acceptent, sachant qu'ils devront continuer à le traquer pendant encore longtemps.

Le rôle du Référent règles

Son rôle consiste à assurer l'application équitable des règles du jeu et à informer les joueurs et le Conteur des points de règles utiles en cours de partie. C'est avant tout un facilitateur, qui veille au bon déroulement de l'aspect purement mécanique de la partie.

Le référent règles ne doit pas nécessairement être le Conteur. Cela permet de décharger le Conteur et de lui permettre de bien lire le scénario et préparer la partie pendant que le référent règles gère la création des personnages et l'explication des règles du jeu.

Le Conteur à toujours le dernier mot pour les résolutions, fixer les seuils, les modificateurs, etc.

Le rôle du Conteur

Le Conteur est plus **un animateur, un arbitre et un narrateur** qu'un 'Maître de jeu': il veillera à faire vivre l'univers et les scénarios, tout en tenant compte des suggestions et de la perception des autres joueurs.

C'est aussi le **gardien du temps**. Il assurera aussi le respect du temps fixé au début de la session, ainsi que l'arbitrage des égalités et points de désaccord. Une fois le temps imparti écoulé, il annoncera aux joueurs que la session se termine, et il improvisera une fin au scénario qui tienne compte de ce qui a été joué. Le Conteur veillera à ne pas accepter d'extension ou de prolongation de la session : le temps est fixé en début de session et doit être respecté.

Le format spécifique d'Insta-Role® permet de changer facilement de Conteur d'une session à l'autre, pour assurer une rotation au sein d'un groupe de joueurs.

Gestion du temps

Insta-Role® se joue en temps limité! La durée de la session est fixée au début et doit être strictement respectée.

En début de session, le Conteur et les joueurs déterminent le temps que durera la session (durée, ou heure de fin de la partie).

Le Conteur veillera en cours de partie à tenir compte du temps de jeu restant et à l'indiquer aux joueurs. N'hésitez pas à mettre une minuterie visible de tous sur la table.

Le Conteur gère dynamiquement la difficulté pour tenir compte du temps restant : S'il reste peu de temps disponible, le Conteur fournira plus d'indices aux personnages pour les aider à avancer plus vite. Ou il les laissera au contraire patauger et leur indiquera qu'ils risquent d'échouer faute de temps pour les mettre sous pression... Chaque Conteur selon son propre style.

Le Conteur doit prendre très au sérieux son rôle de 'gardien du temps' et mettre un point d'honneur à respecter strictement le temps de partie convenu en début de session. Le temps de jeu limité est un élément de tension intéressant dans le jeu. De plus, les scénarios sont conçus pour fonctionner dans un temps de jeu limité, afin de proposer des parties dynamiques. Si les joueurs veulent continuer, rien n'empêche de lancer ensuite une nouvelle session.

Le Conteur veillera aussi à mettre en jeu un nombre de scénarios adapté au temps de jeu convenu. Les scénarios sont conçus de manière à pouvoir facilement être combinés dans le même univers. Pour une session courte, un seul suffira, et pour un week-end complet de jeu plusieurs scénarios seront utilisés. Il est possible de lancer plusieurs scénarios en parallèle ou de les combiner, mais gardez à l'esprit que combiner les scénarios plutôt que les jouer en séquence augmentera le

temps de jeu car les joueurs devront faire eux-même le tri des informations de plusieurs scénarios parallèles. C'est voulu : Les scénarios d'un même univers sont conçus pour créer de la confusion entre les scénarios quand on les combine entre eux, ce qui allonge la durée des sessions mais renforce l'immersion.

Le système se veut totalement modulaire à cet égard. Il vous faudra en tant que Conteur apprendre à gérer cet aspect 'maître du temps' de partie en partie. Pour une session courte, mieux vaut linéariser l'aventure : Pour une partie d'une heure, utilisez une seule fiche scénario. Pour 2 ou 3 heures, utilisez deux fiches mais attendez que le premier scénario soit résolu avant de lancer le second. Pour des parties de quatre à huit heures, lancez d'entrée deux scénarios combinés, et ajoutez-en un troisième en cours de route si besoin, et ainsi de suite.

Le rôle du Conteur est clair : mener à une résolution du scénario, positive ou négative, juste au terme du temps alloué à la session. **Si l'échéance arrive et que le scénario n'est pas résolu, le Conteur improvisera une conclusion pour terminer la session.** Pas de rallonges, pas d'extensions, juste une petite histoire et puis dodo.

Gestion des sessions

Insta-Role® est un jeu conçu pour des parties courtes sans planification préalable, en 'one-shot', bien qu'il soit aussi possible de jouer en campagne.

Comme le temps de jeu est limité, le Conteur doit veiller à ce que le temps disponible offre aux joueurs un maximum d'immersion et d'aventure.

- Réduisez au strict minimum le temps utilisé pour l'introduction à l'univers et la création des personnages. 10-15 minutes devraient suffire pour créer le groupe et démarrer la session. Il sera toujours possible de préciser les détails manquants en cours de partie.

- Faites-vous aider si possible d'un joueur référent règles, qui vous permettra de vous concentrer sur le scénario et le cours de la session pendant que le référent règles gère l'explication des règles, la mise en place et la création des personnages avec les joueurs.

- En début de session, plongez immédiatement les joueurs dans l'action. **"De l'action, maintenant."** Pas question ici de passer une heure à visiter tous les habitants de la ville avant de décider quoi faire, l'action doit être immédiatement au rendez-vous : le saloon brûle, les vikings attaquent le village, les lumière s'éteignent et des bruits bizarres

proviennent de la cave, un coup de feu retentit, ... Inspirez-vous des techniques du cinéma et de la télévision pour planter rapidement le décor et lancer les joueurs dans la partie. Dans le doute, privilégiez l'action.

- Réduisez au minimum les discussions sur les éléments non diégétiques (tout ce qui n'est pas 'en jeu') tels que les questions techniques sur le système de jeu, les détails de l'équipement possédé par les personnages, les digressions ciné et foot, etc. Seul ce qui apporte du jeu et de l'immersion à tout le groupe mérite vraiment qu'on y consacre du temps. Le conteur tranche en cas de besoin, en rappelant aux joueurs qu'on est dans un jeu 'one shot' avec une durée limitée, et on reprend rapidement le cours du jeu.

- Gardez à l'esprit qu'une scène entière de combat se règle sur un seul test. Pas de découpage en initiative, tours d'action, etc. Décrivez la situation, faites un rapide tour de table pour avoir les actions de tous les personnages présents, évaluez les caractéristiques et modificateurs à utiliser, et résolvez rapidement le conflit en un seul jet. Les aspects mécaniques ne sont qu'un soutien à l'histoire et doivent rester en second plan. L'important n'est pas de savoir exactement combien de balles il reste dans le révolver du méchant, mais juste de savoir s'il est arrêté ou s'il arrive à s'enfuir, si l'entrepôt est en feu, etc.

- Si les joueurs tergiversent ou sont en désaccord, demandez-leur de faire un jet en opposition entre eux pour débloquer la situation, et enchaînez.

- Soyez attentif aux temps morts et relancez systématiquement l'action. Sur une partie de une ou deux heures, il est important de maintenir un rythme soutenu. Ce n'est que sur des parties plus longues que le Conteur peut offrir à ses joueurs le luxe de l'ennui. Lorsque les joueurs se lancent dans des actions qui prennent du temps, utilisez des ellipses pour passer rapidement ces phases de jeu : "Vous passez trois jours à questionner l'administration locale et à faire des recherches en bibliothèques et vous trouvez les éléments suivants..."

- Pour les aspects enquête et recherches, le Conteur veillera à ne pas ralentir le rythme de la session, en simplifiant ces phases de jeu pour laisser plus de temps à l'action. Le Conteur demande aux joueurs le type de recherches/enquêtes qu'ils comptent effectuer, éventuellement assorties d'un test, et il leur fournit les résultats.

Les univers

Un univers Insta-Role® se matérialise essentiellement par une série de fiches à l'attention du Conteur. Elles sont groupées sous forme d'un livre, mais elles sont indépendantes:

Fiche Univers

Elle présente une description de l'univers dans lequel les scénarios prennent place: western, médiéval fantastique, robots géants, space opera, dessin animé,...

Le Conteur ou le référent règles la lit aux joueurs en début de session, de manière à ce que tous sachent dans quel monde leurs personnages vont évoluer. Les présentations sont volontairement succinctes et ne fournissent au Conteur qu'une base sur laquelle développer et faire vivre cet univers à sa manière.

Elles sont basées sur des univers connus de la pop culture, de manière à faciliter la projection immédiate des joueurs dans le jeu. Le Conteur veillera à être réceptif à la vision des joueurs de l'univers joué, sans nécessairement imposer la sienne, et à aider le groupe à construire une vision commune de l'univers joué.

Avant une première partie avec un groupe dans un univers donné, il est opportun de faire un rapide tour de table pour répondre aux questions des joueurs sur l'univers qui sera joué.

Il est possible pour un Conteur expérimenté et aventureux de mélanger des univers pour des parties plus originales. Le Conteur devra alors en



permanence adapter l'univers et le scénario pour refléter la combinaison des univers utilisés. Il lira les fiches univers utilisées aux joueurs et leur indiquera brièvement comment il compte combiner ces univers pour la session à venir.

Exemple 1:

Le Conteur indique au groupe avant de commencer la session qu'il compte mélanger deux univers : un univers futuriste ou Mars est activement colonisé, et un univers western/ruée vers l'or. Il indique aux joueurs que les scénarios proviendront indifféremment des deux univers, et que tout sera présenté sous l'angle Mars futur proche, en adaptant à cet univers les scénarios Western.



Exemple 2 :

Le Conteur indique au groupe avant de commencer la session qu'il compte mélanger deux univers : Un univers 'Bikers américains' et un univers 'Trois mousquetaires'. Il indique aux joueurs que les scénarios proviendront indifféremment des deux univers, et que tout sera présenté sous l'angle d'un futur proche ou une nouvelle génération de clubs de motards s'inspire fortement de la période des mousquetaires, et les scénarios mousquetaires seront transposé dans l'univers de motards.



Exemple 3:

Le Conteur indique au groupe avant de commencer la session qu'il compte mélanger deux univers : Un univers 'Londres victorien' et un univers 'Kaijus et robots géants'. Il indique aux joueurs que les scénarios proviendront indifféremment des deux univers, et que tout sera présenté sous l'angle de l'Angleterre victorienne, ou des inventeurs fous tentent de détruire la ville avec des robots à vapeur et des monstres de laboratoire.

Fiche Organisation

Chaque univers fournit aussi un cadre général pour assurer la cohérence des parties et aider le Conteur à structurer les parties.

Les personnages seront toujours membres d'une même organisation (agence gouvernementale, société secrète, clan, club, corporation, secte, structure hiérarchique, ...) qui leur fixe des buts communs à moyen et à long terme.

Le conteur décidera l'Organisation la plus appropriée dans celles de l'univers joué lors de la création des personnages. Lors du début d'une partie ou d'une campagne, le Conteur invitera les joueurs à préciser la situation et les buts de leur personnage au sein de l'organisation.

Fiche Mise en situation

Elles permettent de plonger de suite les personnages en jeu dans un univers. Elles constituent l'introduction de la session, l'entrée en matière. Pour une campagne, une mise en situation sera utilisée pour la

première session et ensuite le Conteur improvisera si besoin en début de session pour se raccorder aux parties précédentes. Ces fiches sont totalement optionnelles et conçues pour faciliter un démarrage rapide.

Fiche Scénario

Chaque fiche scénario contient un mini-scénario complet qui devrait pouvoir se résoudre en deux heures de jeu environ. Les scénarios d'un même univers sont écrits pour former un tout cohérent et peuvent être joués dans n'importe quel ordre. Il ne devrait pas y avoir d'éléments contradictoires entre les scénarios d'un même univers.

La fiche se compose de deux parties : une partie publique et une partie secrète. Les informations reprises dans la partie publique sont lues ou paraphrasées aux joueurs par le Conteur, qui les introduira en jeu. Les informations dans la partie secrète sont connues seulement du Conteur et lui fournissent les dessous de ce mini-scénario.

Lors d'un jeu en campagne, après chaque scénario réussi, le Conteur est encouragé à récompenser les personnages de la manière qui lui semblera la plus adaptée: ressources (argent, outils, armes, ...); promotions au sein de l'organisation; contacts ou personnages disposés à leur rendre des services; ou même leur offrir des Jetons Destin de sa réserve en début de partie.

Les caractéristiques des personnages ne devraient quant à elles pas évoluer d'une session à l'autre, pour éviter une montée en puissance rapide des personnages.

Autres Fiches

L'Univers peut aussi comporter d’autres fiches : personnages récurrents, lieux et objets spécifiques, cartes de la région, articles de journaux, rumeurs, illustrations, etc. Le Conteur les utilisera librement pour étoffer les parties. Le Conteur peut aussi créer en cours de partie des fiches spécifiques s’il l’estime utile ou nécessaire.

Insta-Role® fiche de Personnage

Joueur _____

Nom du Personnage _____

Organisation _____

Couverture _____

Description _____

_____

_____

(création : répartir 15 points, min. 2 max. 7)

_____ **PHYSIQUE**

_____ **INTELLECT**

_____ **Technique et Intuition**

Notes : _____

Insta-Role® aide de jeu

Tests : [1d10 + caractéristique + modificateurs] >= seuil

Oppositions : [caractéristique + 1d10 + modificateurs]

Échelle de résultat

- **Catastrophe:** L'action échoue, et la situation s'empire de manière imprévue
- **Échec:** L'action échoue
- **Échec partiel:** L'action échoue mais la situation s'améliore légèrement
- **Egalité:** L'action n'est pas résolue de manière satisfaisante, et la situation stagne.
- **Réussite partielle:** L'action réussit, mais la situation s'empire un peu
- **Réussite:** L'action réussit
- **Réussite exceptionnelle:** L'action réussit, et la situation s'améliore de manière imprévue.

Blessures

[Physique] = coma 2 x [Physique] = mort repos = 1 par 4h

Jetons Destin - Joueurs

- Suggérer une évolution de l'histoire
- Réussir automatiquement une action de difficulté normale
- Tenter une action normalement trop difficile (+10 au jet de dé)
- Annuler un événement qui vient de se produire (et qui n'implique pas un test raté).
- Obtenir un gros 'coup de pouce' de la part du Conteur
- Éviter la mort d'un personnage. Cela coûte tous les jetons Destin du groupe (minimum 1).
- Proposer au Conteur d'accepter un effet négatif pour récupérer un jeton

Jetons Destin - Conteur

- Accepter de rater automatiquement un test
- Accepter un effet ou une évolution négative
- Récompenser une initiative/action intéressante
- Laisser s'enfuir un ennemi

Jouez, maintenant.

Un Conteur expérimenté, quelques amis, une table, et c'est parti! Insta-Role® est le jeu de rôle conçu pour ces moments où l'envie de jouer est là, mais pas la préparation. Tout est prêt pour jouer immédiatement. Pour ceux qui aiment improviser ou profiter d'une session sur le pouce, c'est l'idéal. Une fois les règles connues, vous pouvez jouer en quinze minutes.

Des sessions de 2h ou chaque minute compte

Chaque scénario est conçu pour une session de deux heures : On sait dès le début combien de temps va durer la partie. Un format parfait pour jouer sans empiéter sur le reste de la soirée, ou pour enchaîner les parties dans une campagne improvisée.

Un système épuré, taillé pour l'impro

Chaque personnage est défini par trois caractéristiques, et un seul jet de dé suffit pour faire avancer l'action. Le système reste discret : sans compétences à cocher ni tableaux à consulter, il laisse toute la place à l'histoire. Le Conteur s'appuie sur les éléments fournis pour improviser, et la narration coule de source. Le résultat ? Une expérience spontanée, vivante, centrée sur l'essentiel : le jeu.

Un jeu où les joueurs façonnent l'histoire

Grâce aux Jetons Destin, les joueurs prennent part à la narration : influencer l'histoire, proposer des retournements de situation, ou déclencher des coups du sort. L'autorité narrative est partagée entre le Conteur et les Joueurs.

Une immersion instantanée, dans l'univers de votre choix

Chaque univers d'Insta-Role® contient une cinquantaine de scénarios de 2 heures prêts à jouer. Western surnaturel, science-fiction dystopique, horreur gothique, fantasy pulp, espionnage vintage, cyberpunk néon. Découvrez de nouveaux univers à chaque partie ou explorez votre préféré.

Insta-Role®, c'est le jeu de rôle qui s'adapte à votre vie.
Pas de préparation, pas d'attente, pas de frustration.
Juste l'envie de jouer, quelques amis et une histoire à vivre.

DEAD MAN'S PASS

Jeu complet Insta-Role®
50 aventures de 2 heures



Français

FLATLINED GAMES

INSTA-ROLE

Bienvenue à Dead Man's Pass

Vous trouverez dans ce livret une présentation complète de cet univers, structurée pour vous accompagner tout au long de vos parties. Cette section vous propose un aperçu global du monde dans lequel se dérouleront les aventures, en présentant les personnages et lieux emblématiques, et les organisations qui s'inscrivent dans cet univers. Elle est suivie d'une série de scénarios directement jouables dans cet univers.

Cette section est conçue comme un outil de référence pour le Conteur : il n'est pas nécessaire de la lire intégralement avant de jouer, mais elle pourra enrichir vos improvisations et renforcer l'immersion au fil des parties. L'ensemble des scénarios présentés a été conçu sur base de ces éléments, afin de former un tout cohérent. Cette base commune est également utile pour créer de nouvelles aventures dans cet univers.

Table des matières

Dead Man's Pass....1
Bienvenue à Dead Man's Pass....1
Présentation pour le Conteur....1
Personnages centraux....5
Lieux emblématiques....27
Organisations influentes....48
Mises en situation....72
Scénarios....76
La Trahison des Pinkertons....77
Docteur Mekaniqq....80
Le pacte du diable....83
Les enfants disparus....86
Les Extraterrestres Volent le Bétail....89
L'Enfant du Wendigo....92
Pétrole et Disparitions à Dead Man's Pass....96
La Fausse Accusation....99
La Malédiction des Pionniers....102
La mine abandonnée....105
Le duel à l'aube....110
Embuscade à Fort Eldridge....114
Le spectre du juge itinérant....117
Le Train Fantôme....120
La Fugitive du Fort Eldridge....124
La Vengeance des Opprimés....127
Le Duel Truqué....130
Les Jeux de la Mort....133
Les maudits du Silver Spur....136
Un Pacte avec le Diable....139
Le Convoi Fantôme....143

Mystérieux incendies nocturnes....147
La vengeance du ranch Douglas....151
Le testament volé....154
La rivière ensorcelée....158
Le Dernier Télégramme....161
Sabotage ferroviaire....164
Le retour du marshal disparu....167
La Légende du Prospecteur....170
Le Convoi d'armes disparu....173
Le Sabotage du chemin de fer....177
Le shérif assiégé....181
Les revenants du cimetière....185
L'Ombre du Coyote....189
Le convoi en danger....193
Le secret du ranch Douglas....196
L'ombre des Pinkertons....199
Attentat à l'église San Miguel....203
Les Cavaliers Sans Visage....207
Course contre la Mort....211
Le Chaman trahi....214
Le faux shérif....217
La vengeance de Chogan Black Bear....221
Attaque nocturne sur la réserve Paiute....225
Mystérieux Vol à la Banque Wilkinson....228
Les chiens de guerre....232
Trahison au sein des Pinkerton....236
Piège à la banque....239
La malédiction du ranch perdu....242
La Tombe Oubliée....245
Fiche de personnage....249
Aide de jeu....250



Présentation de l'univers pour le Conteur

Dead Man's Pass est une ville minière en pleine effervescence située dans le nord de la Californie, entre 1866 et 1890. À l'origine simple point de passage pour les convois de colons et de chercheurs d'or, la découverte de riches filons aurifères dans les collines environnantes a rapidement transformé ce lieu en une ville grouillante d'activité. Les prospecteurs affluent en masse, espérant trouver fortune avant que les grandes compagnies minières ne s'approprient totalement la région. La construction du chemin de fer attire également son lot d'ouvriers, d'ingénieurs et de commerçants, tandis que des hors-la-loi profitent du chaos ambiant pour prospérer dans l'ombre.

La ville est un carrefour entre la civilisation et les territoires sauvages encore largement contrôlés par les tribus indigènes, en particulier les Paiutes, qui voient leurs terres se réduire inexorablement. Ces derniers oscillent entre résistance et négociation avec les colons et les forces fédérales. L'armée américaine, stationnée au fort Eldridge, est souvent appelée à arbitrer ces conflits, mais ses décisions sont rarement justes et alimentent les tensions déjà explosives.

L'autorité de Dead Man's Pass repose en grande partie sur son shérif, John "Lame" Carter, un homme usé mais incorruptible. Aidé par quelques adjoints et le soutien sporadique des Pinkertons, il tente de maintenir l'ordre face à une criminalité en constante évolution. Les hors-la-loi, menés par des figures telles que Billy "Red" Murphy, imposent leur propre loi dans les zones reculées, où la justice officielle n'a que peu d'influence. L'essor des banques et des infrastructures commerciales, sous l'impulsion de figures influentes comme Ezra P. Wilkinson, introduit un jeu de pouvoir subtil entre légal et illégal.

Mais Dead Man's Pass cache aussi des secrets plus anciens. Les montagnes environnantes, théâtre d'étranges disparitions et d'histoires d'or maudit, abritent des forces occultes que seuls les chamanes indigènes semblent comprendre. Chogan Black Bear, respecté parmi les Paiutes, met en garde contre les esprits réveillés par les forages incessants des mineurs, mais peu l'écoutent. Certains chercheurs d'or, trop avides, se sont déjà aventurés trop loin et n'en sont jamais revenus.

Les tensions sociales sont omniprésentes : anciens soldats confédérés et nordistes coexistent difficilement, et la présence croissante d'immigrants, principalement chinois et mexicains, exacerbe encore les divisions. Entre les rêves de fortune, les conflits de territoire et la menace omniprésente de la violence, Dead Man's Pass est un terrain fertile pour les aventures de toutes sortes. Qu'il s'agisse d'un règlement

de comptes au Silver Spur, d'une course contre la montre pour empêcher un convoi d'armes de tomber aux mains de hors-la-loi, ou d'une enquête sur une série de disparitions inexpliquées, la ville offre un cadre dynamique et impitoyable où seuls les plus rusés et les plus déterminés survivent.

Présentation de l'univers à lire ou paraphraser aux Joueurs

Bienvenue à Dead Man's Pass, l'endroit où tout peut arriver – et où tout finit généralement mal pour ceux qui ne savent pas s'adapter. Si vous êtes ici, c'est que vous cherchez quelque chose. De l'or, peut-être ? Ou bien un nouveau départ, une planque, un coup facile à monter ? Quoi qu'il en soit, sachez ceci : cette ville ne pardonne rien, et elle ne fait de cadeaux à personne.

Il y a à peine quelques années, ce n'était qu'un simple relais pour les diligences. Un coin perdu où les voyageurs faisaient halte avant d'affronter les montagnes. Puis quelqu'un a eu la bonne idée de creuser, et il s'est avéré que la terre regorgeait d'or. Depuis, la ville a grandi plus vite qu'un feu de prairie. Les saloons, les banques, les bordels et les hôtels ont fleuri presque du jour au lendemain. Mais avec l'or est venue la convoitise, et avec la convoitise, la violence. Dead Man's Pass est un vrai nid de vipères : prospecteurs désespérés, hors-la-loi impitoyables, Pinkertons aux méthodes douteuses, militaires sur les nerfs et natifs enragés contre l'invasion de leurs terres. Ajoutez à cela des rumeurs de malédictions anciennes et d'esprits vengeurs, et vous comprendrez vite que ce n'est pas une ville pour les âmes sensibles.

Si vous avez besoin d'un verre et d'un coin pour écouter les rumeurs locales, poussez les portes du Silver Spur. C'est là que tout se passe, et où tout commence. Mary Whitmore, la tenancière, sait tout sur tout le monde, mais elle ne parle pas gratuitement. Si vous cherchez à faire affaire avec des gens plus recommandables, vous pourriez tenter la banque de Wilkinson... mais attention, ce type a des amis puissants, et il n'aime pas les mauvais payeurs.

La loi ? Elle tient debout grâce au shérif Carter, un homme droit, mais usé par les années. Son bureau est plein de mandats d'arrêt qu'il n'aura jamais les moyens d'exécuter. Ce n'est pas qu'il manque de courage – il manque simplement d'hommes et de balles pour faire régner l'ordre sur une ville où la justice est un luxe que peu peuvent s'offrir.

Vous voulez de l'action ? Allez creuser dans les mines, mais ne soyez pas surpris si vous tombez sur autre chose que de l'or. Certains disent qu'il y

a des tunnels que personne n'a creusés, et que ceux qui s'y aventurent disparaissent sans laisser de trace. Si vous êtes du genre à aimer les défis, vous pourriez aussi tenter de récupérer une prime sur la tête d'un hors-la-loi... mais souvenez-vous que ces types sont tout aussi rapides à tirer que vous, sinon plus.

Bref, Dead Man's Pass, c'est l'Amérique en plein bouleversement et la ruée vers l'or. Les opportunités sont grandes, mais le risque est encore plus grand. Alors ouvrez l'œil, tenez votre revolver prêt, et surtout, ne faites confiance à personne. Dans cette ville, la seule loi qui compte, c'est celle du plus malin.

Personnages centraux

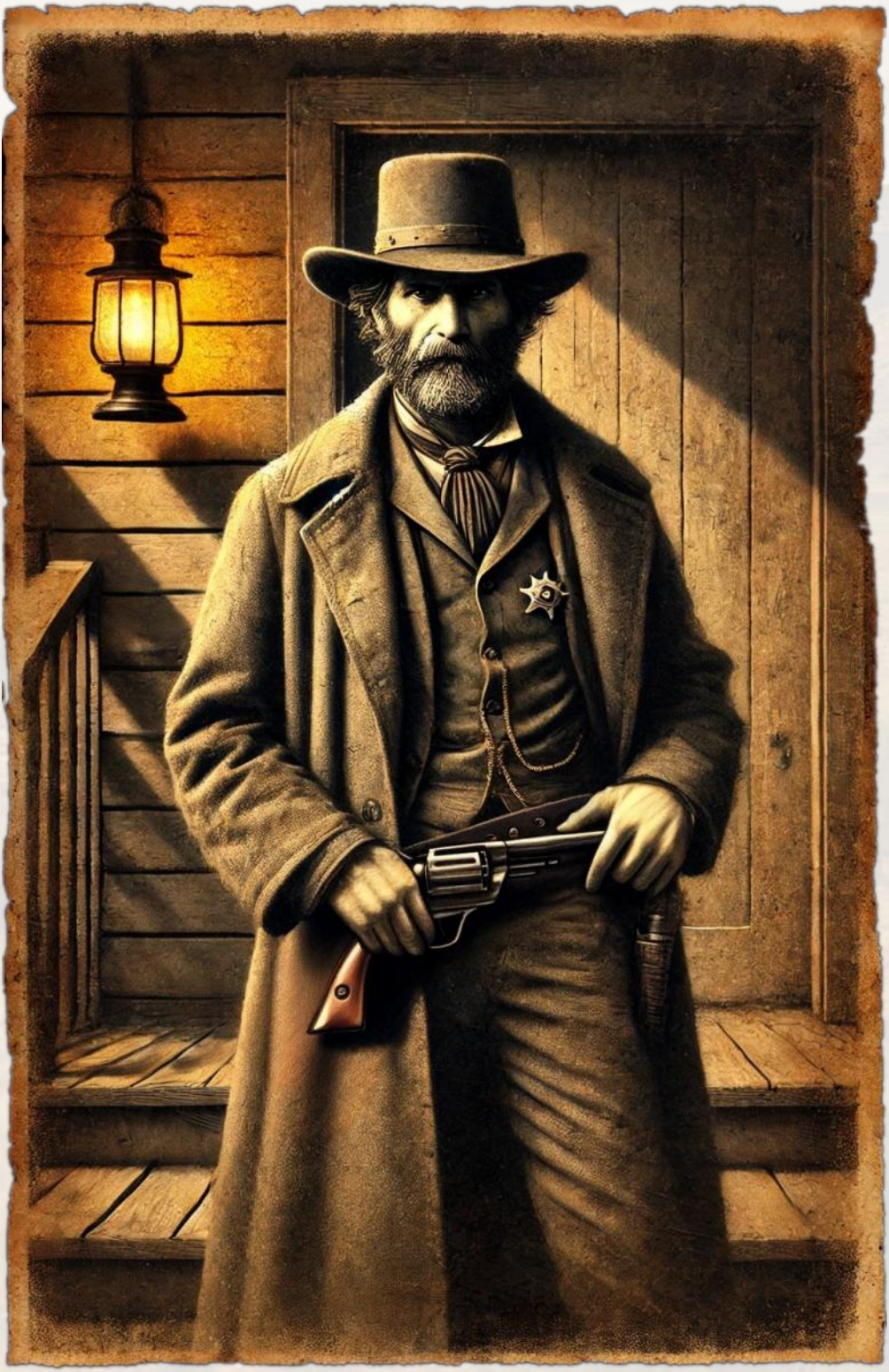
Dans cette section, vous ferez la connaissance des personnages centraux de l'univers de jeu. Certains sont connus, d'autres plus discrets, mais tous ont un rôle à jouer. Ils peuvent croiser la route des Personnages joueurs, les aider ou les contrarier, et deviendront des figures récurrentes dans leurs aventures.

Chaque personnage présenté dans cette section est accompagné d'une fiche complète à destination du Conteur. Elle comprend : son nom et prénom, sa fonction dans la société ou sa couverture s'il mène une double vie, une brève description physique, un aperçu de son caractère et de sa réputation, ainsi que ses motivations principales, et un éventuel sombre secret. Le texte détaille aussi, lorsque c'est pertinent, ses relations avec d'autres personnages ou organisations de l'univers. Ces portraits sont conçus pour être directement exploitables en partie ou servir d'inspiration à de nouvelles intrigues.

John "Lame" Carter – Shérif de Dead Man's Pass

John Carter, surnommé "Lame" à cause d'une vieille blessure de guerre, est l'homme qui tente de maintenir l'ordre à Dead Man's Pass. Ancien soldat nordiste ayant survécu à la guerre civile, il est arrivé ici en cherchant un endroit où reconstruire sa vie. Sa jambe droite raide l'empêche de galoper comme avant, mais il compense ce handicap par une patience et une détermination à toute épreuve. À quarante-cinq ans, il a vu trop de violence pour se faire des illusions sur la nature humaine.

Physiquement, Carter est un homme massif, au visage buriné par le soleil et la poussière. Son regard acéré ne laisse rien passer, et sa voix grave impose le respect. Il porte un vieil uniforme bleu de l'armée nordiste sous son long manteau poussiéreux, un souvenir de ses années de service. Son colt, usé mais toujours fonctionnel, repose à sa hanche,



prêt à être dégainé en cas de besoin.

En ville, il est perçu comme un rempart fragile contre le chaos ambiant. La population respecte son intégrité, mais certains jugent qu'il est trop seul et trop fatigué pour faire une réelle différence. Il a quelques adjoints, mais aucun n'a son expérience, et plusieurs se laissent facilement corrompre. L'ombre des Pinkertons plane au-dessus de lui, ces mercenaires n'attendant qu'une occasion de prendre le contrôle du maintien de l'ordre.

Malgré tout, Carter ne plie pas. Il sait que Dead Man's Pass a besoin d'une justice, même vacillante. Son objectif est simple : empêcher la ville de sombrer complètement dans la violence et l'anarchie. Il marche sur un fil ténu entre les politiciens véreux, les compagnies minières cupides, les hors-la-loi et les natifs révoltés. Son seul véritable allié est peut-être Mary Whitmore, la tenancière du saloon, qui lui fournit des informations cruciales à l'occasion.

Mais Carter cache un secret : durant la guerre, il a commis des actes dont il n'est pas fier. Une nuit, après avoir trop bu, il a laissé échapper des bribes d'un passé trouble. Certains disent qu'il aurait participé à une expédition punitive contre un village sudiste, d'autres murmurent qu'il aurait fait des choses encore pires dans le chaos des batailles. Peu savent la vérité, mais certains ennemis pourraient bien l'exploiter contre lui.

Pour Carter, Dead Man's Pass est son dernier combat. Tant qu'il sera shérif, il fera tout pour empêcher cette ville de devenir un enfer sans foi ni loi. Mais il sait qu'un jour ou l'autre, un homme plus rapide que lui sortira son revolver... et ce jour-là, il devra affronter la poussière du désert, comme tant d'autres avant lui.

Mary Whitmore – Propriétaire du Silver Spur

Mary Whitmore est la femme la plus influente de Dead Man's Pass, bien que personne ne le dise à voix haute. En tant que propriétaire du Silver Spur, le plus grand saloon de la ville, elle contrôle un flux constant d'argent, d'informations et d'alcools divers. Le saloon est plus qu'un simple lieu de détente pour les mineurs et les voyageurs fatigués : c'est un centre névralgique où se font et se défont des alliances, où des duels sont provoqués et où l'avenir de certains hommes se joue autour d'une table de poker.

Mary n'a pas toujours été ici. Les rumeurs sur son passé sont nombreuses et contradictoires. Certains disent qu'elle était mariée à un riche marchand à San Francisco avant qu'un scandale ne la pousse à fuir. D'autres jurent qu'elle était la compagne d'un hors-la-loi notoire, et


SILVER S
Mary Mary Wintmore

qu'après sa pendaison, elle a utilisé l'or caché du gang pour racheter le saloon. Elle-même ne confirme ni n'infirme ces histoires, préférant garder un voile de mystère. Ce qui est certain, c'est qu'elle sait gérer son affaire avec une poigne de fer.

Physiquement, Mary est une femme d'une quarantaine d'années, élancée, toujours impeccablement habillée. Ses cheveux bruns sont noués dans un chignon strict, et son regard perçant trahit une intelligence acérée. Elle ne porte jamais d'armes visibles, mais ceux qui la sous-estiment réalisent rapidement qu'elle a toujours des hommes prêts à la défendre. Son etablissement est bien gardé, et elle sait à qui faire appel si quelqu'un cherche à lui nuire.

Elle entretient des relations ambiguës avec plusieurs figures de Dead Man's Pass. Avec le shérif Carter, elle partage un respect mutuel. Il sait qu'elle en sait plus qu'elle ne le laisse entendre et qu'elle peut être une alliée précieuse... mais il reste méfiant. Avec Ezra P. Wilkinson, le banquier, c'est une autre histoire : ils se tolèrent par nécessité, mais Mary méprise son arrogance et son avidité. Les hors-la-loi, comme Billy "Red" Murphy, la respectent mais savent que son saloon n'est pas un repaire pour leurs affaires douteuses.

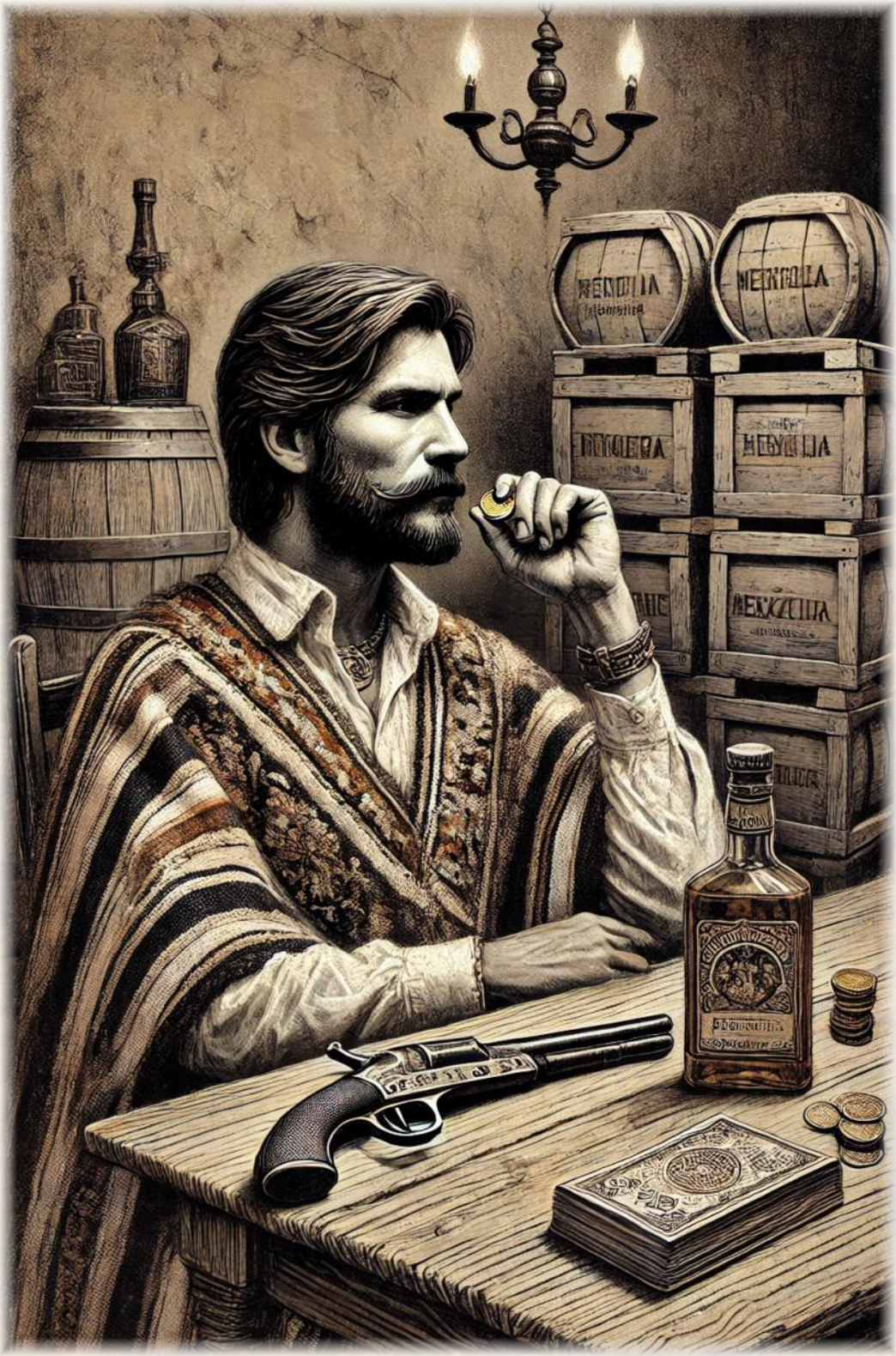
Mary joue un jeu dangereux. Son coffre, caché sous le plancher du Silver Spur, contient plus qu'une fortune en or : il renferme des documents compromettants sur des figures influentes de la ville. Lettres, contrats frauduleux, confessions écrites... elle a de quoi faire tomber plusieurs puissants. Ce secret est son assurance, mais aussi son plus grand risque. Si quelqu'un venait à découvrir ce qu'elle détient, elle deviendrait une cible immédiate.

Sa motivation principale est simple : survivre et prospérer. Dans une ville où les hommes pensent détenir le pouvoir, Mary sait que l'information est la vraie monnaie d'échange. Son objectif est de s'assurer une position intouchable. Elle finance discrètement certaines entreprises en ville, veille à ce que ses employés soient loyaux et garde toujours une porte de sortie prête en cas de coup dur.

Mais tout pouvoir a son prix. Mary sait que chaque nuit à Dead Man's Pass pourrait être sa dernière.

Jedediah "Goldtooth" Jackson – Ancien prospecteur devenu contrebandier

Jedediah Jackson, surnommé "Goldtooth", est une figure incontournable de Dead Man's Pass. Ancien prospecteur ayant fait fortune avec un filon aurifère, il a perdu sa richesse aussi vite qu'il l'avait acquise, à cause de



mauvais investissements, de jeux de hasard et d'une confiance excessive envers des associés douteux. Contraint de se réinventer, il a utilisé ses connaissances du terrain et ses contacts pour se lancer dans un autre commerce tout aussi lucratif : la contrebande.

Aujourd'hui, Goldtooth contrôle un vaste réseau de trafic d'alcool, d'armes et d'autres marchandises illégales transitant entre la Californie, le Mexique et les territoires autochtones. Il connaît tous les sentiers cachés de la région et sait exactement à qui graisser la patte pour faire passer une cargaison en toute discrétion. Son influence dépasse largement la ville : il a des accords avec des bandits, des contrebandiers mexicains et même certains soldats du Fort Eldridge, trop contents de toucher quelques pièces en échange d'un regard détourné.

Goldtooth doit son surnom à une dent en or scintillante, résultat d'un pari perdu où il s'est retrouvé forcé d'arracher une molaire et de la remplacer par une prothèse coûteuse. Il en a fait un symbole de richesse et de défiance, affichant un sourire carnassier qui ne laisse personne indifférent. Son physique robuste, son teint tanné par le soleil et sa longue barbe grisonnante lui donnent l'apparence d'un vétéran de la ruée vers l'or. Mais sous son apparence de vieil aventurier, c'est un homme rusé, impitoyable et toujours prêt à frapper en premier.

Goldtooth est connu pour ne jamais laisser une dette impayée. Quiconque le trahit ou tente de le doubler finit par disparaître dans le désert. Il préfère résoudre les problèmes avec des mots, mais n'hésite pas à faire parler la poudre si nécessaire. Il joue sur plusieurs tableaux : il fournit discrètement des armes aux Paiutes, tout en vendant de l'alcool aux soldats du Fort Eldridge. Il entretient des liens avec Billy "Red" Murphy, le célèbre hors-la-loi, tout en gardant un pied dans la société respectable via certains accords secrets avec Ezra P. Wilkinson.

Son plus grand secret ? Un filon d'or perdu qu'il a découvert et dissimulé dans les montagnes. Peu de gens savent que Goldtooth a toujours accès à une immense fortune, mais qu'il ne l'a pas exploitée, préférant maintenir une façade d'homme en quête de nouveaux coups. Il attend le bon moment pour récupérer cette richesse et s'en aller, mais les rumeurs commencent à courir. Plusieurs groupes, y compris la Bande de Billy Murphy et les Pinkertons, soupçonnent qu'il cache quelque chose et surveillent ses moindres faits et gestes.

Goldtooth n'a qu'une règle : ne jamais se faire avoir deux fois. Si quelqu'un le trahit, il ne prend jamais le risque de laisser une deuxième chance. Pour lui, Dead Man's Pass n'est qu'un terrain de jeu, et il compte bien être celui qui ramasse la mise finale.



Capitaine Thomas Eldridge – Officier de la cavalerie stationné au fort voisin

Le capitaine Thomas Eldridge est un homme de devoir, un militaire dont la loyauté indéfectible à l'armée des États-Unis est à la fois sa force et sa faiblesse. À quarante-deux ans, il commande la garnison stationnée au Fort Eldridge, un poste avancé conçu pour maintenir l'ordre dans la région et gérer les tensions croissantes avec les tribus Paiutes. Fervent patriote et officier rigide, il croit fermement à la mission civilisatrice de l'armée, ce qui le met souvent en conflit avec la population locale, qu'elle soit indigène ou colons récalcitrants.

Physiquement, Eldridge est un homme élancé, à la posture impeccable et au regard perçant. Son uniforme est toujours méticuleusement entretenu, et il exige le même degré de discipline de ses hommes. Ses cheveux bruns grisonnent aux tempes, et il arbore une fine moustache taillée avec précision. Sa voix autoritaire ne laisse aucune place à l'ambiguïté : il donne des ordres, il ne négocie pas.

Il a servi durant la guerre de Sécession, où il a mené des opérations contre les Confédérés en Louisiane. Certains disent que cette expérience l'a endurci à un point extrême. Il ne tolère ni la faiblesse ni la contestation, et il considère les négociations comme une perte de temps. Pour lui, les tribus indigènes sont un obstacle à l'expansion américaine et doivent être soumises ou éliminées. Il applique une politique de répression sévère, ce qui le rend détesté des Paiutes et de leurs alliés.

Son influence dépasse largement les murs du Fort Eldridge. Il entretient des liens étroits avec la Compagnie Ferroviaire Union Pacific, qui pousse à l'expansion du chemin de fer à travers le territoire autochtone. Ses ordres sont souvent exécutés sans consultation avec les autorités locales, y compris le shérif Carter, qu'il considère trop mou et trop idéaliste. Cela génère des tensions constantes entre eux.

Eldridge n'a pas d'alliés véritables en ville, mais il inspire la crainte et le respect. Il sait que son autorité ne repose que sur la force de ses hommes et sur sa capacité à imposer sa vision des choses. Il méprise les mercenaires des Pinkertons, qu'il juge trop motivés par l'argent et non par l'honneur militaire.

Son plus grand secret est lié à une expédition menée dans les montagnes, où plusieurs de ses soldats ont disparu. Officiellement, ils ont été tués lors d'un accrochage avec des bandits ou des indigènes. Mais la vérité est plus inquiétante : quelque chose d'inexplicable s'est produit, quelque chose qu'il refuse d'admettre. Depuis, il évite de retourner sur

les lieux et fait taire quiconque pose trop de questions.

Dans son esprit, Dead Man's Pass n'est qu'un avant-poste temporaire. Son ambition est claire : gravir les échelons de l'armée et obtenir un poste prestigieux à Washington. Mais tant que la situation en ville demeure instable, il est coincé ici, en guerre contre un ennemi qu'il ne comprend pas totalement.

Chogan Black Bear – Chaman de la tribu Paiute, détenteur d'anciens savoirs mystiques

Chogan Black Bear est l'un des derniers grands chamanes de la tribu Paiute, un homme respecté autant pour ses connaissances ancestrales que pour son implication dans la lutte contre les colons. À cinquante-huit ans, il est devenu le gardien des traditions et l'un des rares à encore pratiquer les anciens rituels interdits par l'Église et l'armée américaine. Son nom est murmuré avec respect et crainte, car certains le disent capable de parler aux esprits des montagnes et de contrôler des forces que l'homme blanc ne peut comprendre.

Il est grand et élancé, son visage marqué par le temps et les épreuves. Sa peau brune est creusée de rides profondes, et ses yeux noirs reflètent une sagesse millénaire. Il porte une robe en peau de bison, décorée de perles et de plumes représentant son clan. Ses cheveux longs, tressés avec soin, sont souvent ornés de petits ossements et de pierres sacrées.

Chogan n'a jamais fait confiance aux Blancs, et pour cause : il a vu son peuple massacré et ses terres volées. Il se bat pour la survie de sa culture, mais sait que les armes ne suffiront pas. Sa guerre est spirituelle autant que physique. Il prédit que Dead Man's Pass sera consumée par sa propre avidité, et il met en garde ceux qui l'écoutent contre les dangers qu'ils ont réveillés dans les mines.

Il est l'ennemi déclaré du Capitaine Eldridge, qu'il considère comme un tyran aveuglé par son orgueil. À l'inverse, il respecte le shérif Carter, même s'il doute que l'homme ait le courage d'agir pour protéger son peuple. Il n'apprécie pas Jedediah "Goldtooth" Jackson, qu'il accuse de piller les ressources naturelles de la terre sacrée.

Son grand secret est qu'il a entrevu l'avenir lors d'une vision chamanique, et ce qu'il a vu le terrifie : Dead Man's Pass sera le théâtre d'un événement surnaturel dévastateur. Mais il ignore encore comment l'empêcher. Il cherche désespérément des signes qui pourraient lui révéler quelle est la menace qui approche.

Les jeunes guerriers de sa tribu veulent prendre les armes, mais Chogan



hésite. Il sait que si les Paiutes entrent en guerre ouverte contre les colons, son peuple sera exterminé. Il joue donc une partie complexe, entre négociations secrètes, menaces voilées et rituels pour tenter d'influencer l'avenir.

Il ne se bat pas uniquement pour son peuple, mais pour l'équilibre même du monde. Ce qui se cache sous les montagnes ne doit pas être réveillé... et pourtant, il sent que les Blancs ont déjà trop creusé.

Ezra P. Wilkinson – Banquier influent, aux liens douteux avec Pinkerton

Ezra P. Wilkinson est l'un des hommes les plus riches et influents de Dead Man's Pass. À cinquante-deux ans, ce banquier au sourire carnassier a bâti un empire financier dans une ville où la vie ne vaut parfois pas plus qu'une poignée de dollars. Sa banque est la plus sécurisée de la région, et quiconque cherche à placer son or ou obtenir un prêt doit passer par lui. Mais ceux qui échouent à rembourser découvrent rapidement que Wilkinson ne pardonne pas les dettes.

D'un point de vue physique, Wilkinson est un homme maigre et nerveux, au visage anguleux et aux traits marqués par des années de stress et de calculs constants. Il porte des costumes impeccablement taillés, toujours avec une montre à gousset en or qu'il consulte à intervalles réguliers. Ses yeux perçants évaluent toujours la valeur de tout ce qu'il regarde – que ce soit une propriété, un contrat ou une vie humaine.

Il est profondément pragmatique, un homme d'affaires froid et calculateur, dénué de tout romantisme ou idéalisme. Il ne croit pas à la chance, seulement à la planification et au pouvoir de l'argent. Contrairement à beaucoup de figures influentes de la ville, il n'use jamais directement de la violence : il laisse ce soin à d'autres. Il a des accords tacites avec la Pinkerton Agency, qui veille discrètement sur ses affaires en échange d'une rémunération substantielle.

Sa relation avec le shérif Carter est ambiguë. Il sait que Carter n'est pas corruptible, mais cela ne l'empêche pas d'essayer d'influencer les lois de la ville par d'autres moyens. Avec Mary Whitmore, la propriétaire du Silver Spur, il entretient une rivalité teintée de respect : ils ont tous deux une influence considérable, et aucun ne veut donner l'avantage à l'autre.

Son plus grand secret est qu'il finance en sous-main l'expansion de la Compagnie Ferroviaire Union Pacific, et qu'il a racheté des parcelles de terres autour de la ville sous des noms différents. Il sait que l'arrivée du chemin de fer fera exploser la valeur de ces terrains et qu'il pourra bâtir un empire bien au-delà de Dead Man's Pass. Mais il doit agir avec



prudence, car si cette information venait à fuiter, il deviendrait une cible pour des politiciens véreux, des hors-la-loi cupides et même certains de ses propres associés.

Il joue un jeu dangereux, mais il est convaincu d'une chose : les balles peuvent tuer un homme, mais l'argent peut acheter des armées.

Père Emilio Santiago – Prêtre missionnaire, défenseur des populations autochtones

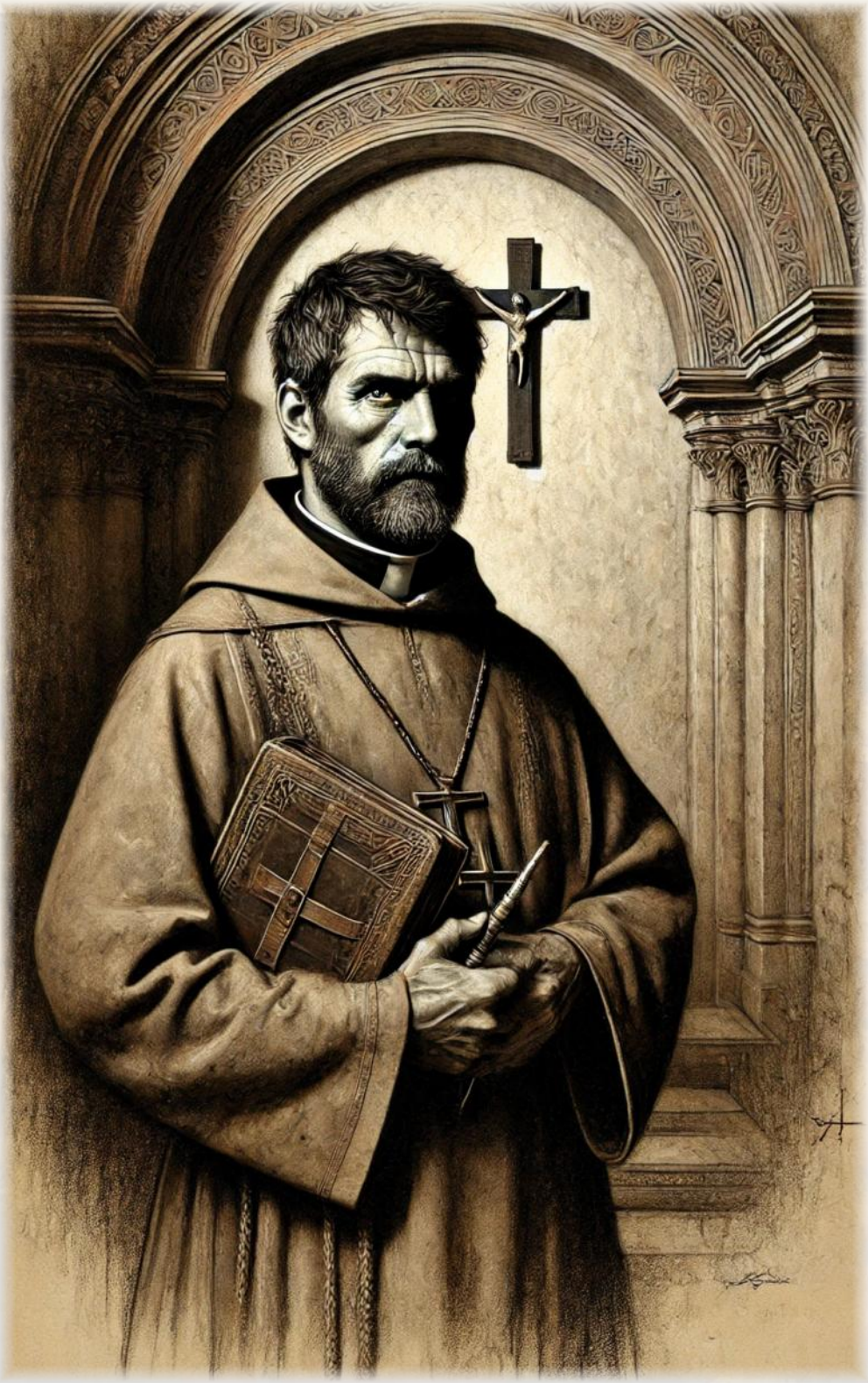
Le Père Emilio Santiago est un homme de foi, mais aussi un homme de combat, même s'il refuse d'utiliser les armes. Missionnaire catholique, il a été envoyé à Dead Man's Pass pour évangéliser les autochtones et apporter un semblant de moralité dans une ville gangrenée par la violence et la cupidité. Mais après plusieurs années sur place, il sait que son combat est presque perdu d'avance.

D'origine mexicaine, Emilio Santiago a grandi dans les rues poussiéreuses de Mexico, avant d'être envoyé aux États-Unis pour étudier la théologie. Il a rapidement compris que le monde était plus complexe que ce que l'Église lui avait enseigné. En Californie, il a vu des indigènes persécutés, des familles déchirées par la guerre et des hommes prêts à tuer pour quelques pépites d'or. Lorsqu'il est arrivé à Dead Man's Pass, il s'attendait à devoir convaincre des âmes perdues de revenir à Dieu. Il n'avait pas prévu que la ville elle-même serait une épreuve.

Physiquement, le Père Santiago est grand et robuste, avec des épaules larges et une posture droite. Ses cheveux noirs commencent à grisonner, et sa barbe courte encadre un visage buriné par le soleil. Ses yeux sombres reflètent autant la compassion que la fatigue, témoins des horreurs qu'il a vues. Il porte une soutane noire élimée, trop chaude pour le désert californien, et une croix en argent qui pend à son cou. Contrairement à beaucoup d'hommes de foi, il ne parle pas fort et ne prêche pas avec excès. Il écoute plus qu'il ne parle, et lorsqu'il le fait, ses mots sont pesés avec soin.

Santiago a gagné le respect des Paiutes, notamment Chogan Black Bear, bien que leur relation reste ambiguë. Il veut les aider, mais refuse d'accepter leurs croyances chamaniques, qu'il considère comme païennes et superstitieuses. Il leur enseigne les Évangiles, mais en retour, ils lui enseignent les histoires anciennes du territoire. Cette dualité le hante : il ne sait plus quelle vérité est la bonne, et chaque jour érode un peu plus ses certitudes.

Sa présence en ville lui vaut de nombreux ennemis. Le capitaine Eldridge le considère comme un agitateur, un obstacle à la pacification des



territoires indigènes. Les Pinkertons voient en lui un homme dangereux car il prêche contre l'avidité et la corruption, des valeurs qui menacent leurs employeurs. Mais le plus grand danger vient de Ezra P. Wilkinson, le banquier, qui soupçonne Santiago d'accumuler des preuves contre lui et ses alliés.

Car le Père Santiago cache un secret : un journal qu'il remplit depuis son arrivée, où il consigne les crimes et abus commis à Dead Man's Pass. Il note les exactions militaires, les massacres dissimulés, les transactions douteuses des grandes fortunes de la ville. Son but est d'envoyer ce document à l'Évêché de San Francisco, en espérant que l'Église ou le gouvernement fédéral finira par agir. Mais il sait qu'il pourrait être tué avant que ce journal ne quitte Dead Man's Pass.

Malgré tout, il refuse de partir. Il croit encore en la rédemption, même dans un endroit aussi damnable que cette ville. Mais il sait qu'un jour, il devra choisir entre son serment de non-violence et la nécessité d'agir.

Billy "Red" Murphy – Chef d'une bande de hors-la-loi, recherché dans plusieurs États

Billy "Red" Murphy est un nom qui inspire la peur dans tout le nord de la Californie. À trente-sept ans, il est l'un des criminels les plus recherchés de l'Ouest, un chef de gang impitoyable qui ne laisse derrière lui que des cendres et des cadavres. Sa bande, connue sous le nom des "Fils du Diablo", est responsable de dizaines de braquages, de pillages et de meurtres à travers l'État. Mais c'est à Dead Man's Pass qu'il revient toujours, comme un spectre malveillant qui refuse de disparaître.

Physiquement, Murphy est grand et sec, avec des traits anguleux et une barbe rousse qui lui a valu son surnom. Son regard bleu acier est froid et calculateur, et son sourire dévoile des dents tachées par le tabac et la violence. Il porte toujours un long manteau en cuir noir, criblé d'impacts de balles, et un revolver à crosse en ivoire qui a déjà fauché plus d'hommes qu'on ne peut en compter.

Né dans une famille de fermiers en Louisiane, Murphy a tout perdu pendant la guerre civile. À dix-sept ans, il a rejoint un régiment de guérilla confédérée, apprenant l'art du combat irrégulier et du pillage organisé. Après la guerre, incapable de réintégrer une société qu'il méprisait, il s'est tourné vers le crime, rassemblant une bande d'anciens soldats et de marginaux. Il croit que le monde appartient à ceux qui osent le prendre et ne respecte que la force brute.

À Dead Man's Pass, il est autant un fléau qu'un mythe. Certains le voient comme un démon incarné, d'autres comme un homme qui a simplement


Billy Red Murphy

refusé d'être une victime. Ce qui est sûr, c'est qu'il a des ennemis partout. Le shérif Carter a juré de le capturer ou de l'abattre, mais il sait que Murphy est toujours un coup d'avance. Les Pinkertons ont mis sa tête à prix, et même Jedediah "Goldtooth" Jackson, avec qui il collabore parfois, sait que Murphy ne peut être réellement contrôlé.

Son plus grand secret est qu'il sait que ses jours sont comptés. Le monde change, et il sent que l'ère des hors-la-loi touche à sa fin. Avec le chemin de fer et les banques fédérales, il devient de plus en plus difficile pour des hommes comme lui de survivre. Il a un dernier grand coup en tête, un braquage d'envergure qui lui permettrait de disparaître à jamais. Mais il sait aussi que chaque erreur pourrait être la dernière.

Son plan ? Faire sauter la banque de Wilkinson, récupérer une fortune en or et fuir au Mexique. Mais pour cela, il aura besoin d'hommes loyaux, et la loyauté est une chose rare à Dead Man's Pass.

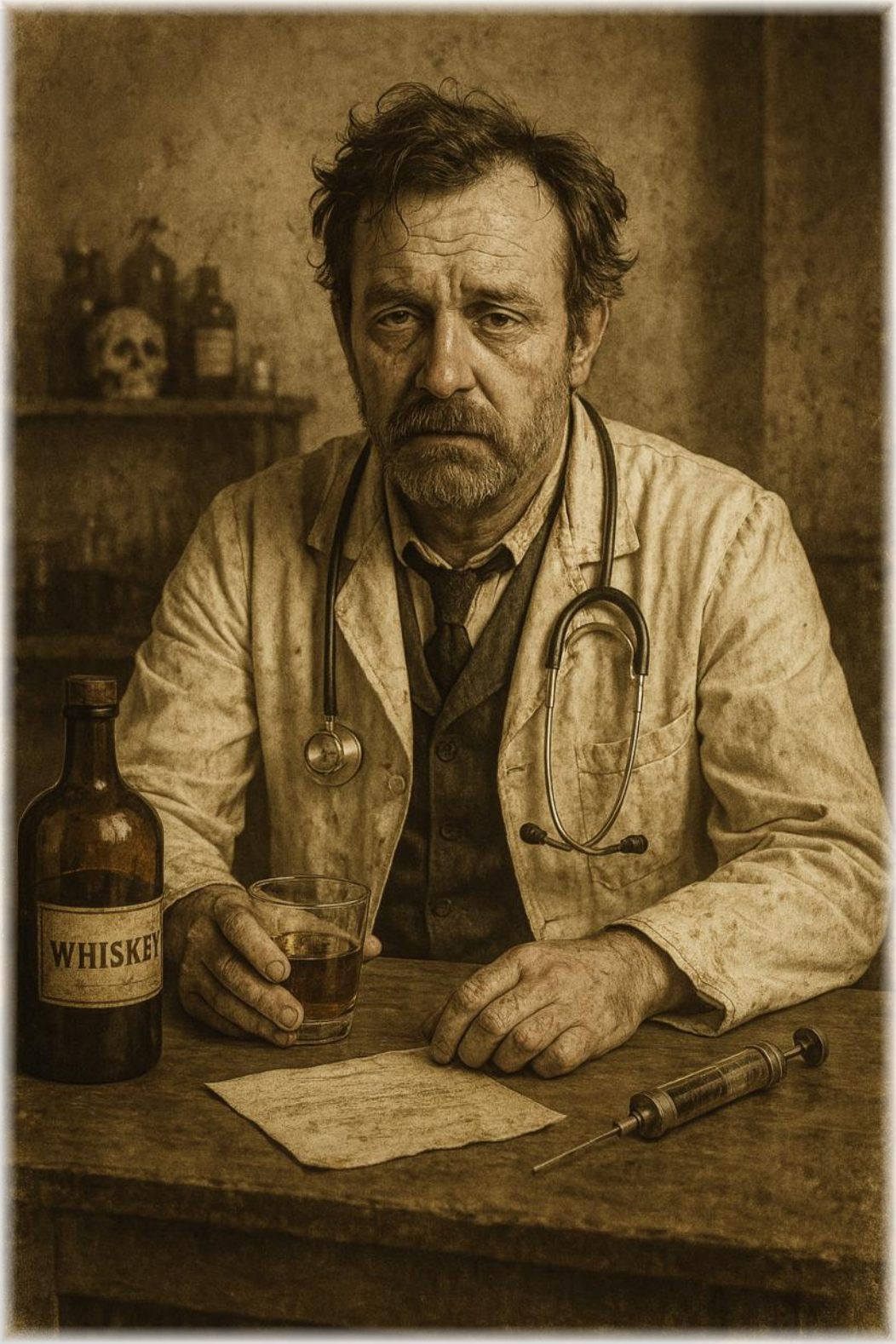
Doc. Harold Mayfield – Médecin et alcoolique notoire, mais génie des bistouris

Le docteur Harold Mayfield est à la fois une bénédiction et une malédiction pour Dead Man's Pass. C'est le seul médecin compétent à des kilomètres à la ronde, et pourtant, il est souvent trop ivre pour tenir un scalpel. Génie de la chirurgie, il pourrait exercer dans les plus grandes villes de la côte Est s'il n'était pas rongé par la culpabilité et l'alcool.

Mayfield est un homme trapu, la cinquantaine bien avancée, avec des cheveux gris en bataille et une barbe mal taillée qui trahit son manque de soin personnel. Son haleine empeste le whisky, et ses yeux injectés de sang portent les stigmates de nuits sans sommeil, passées à boire pour oublier. Il porte en permanence une veste de médecin autrefois blanche, aujourd'hui maculée de sang et de sueur, et un pistolet à barillet dont il ne se sert jamais, mais dont la présence indique qu'il sait qu'un jour, il devra peut-être en finir lui-même.

Ancien chirurgien de l'armée nordiste, Mayfield a vu plus d'horreurs qu'il ne peut en supporter. Il a amputé des centaines de soldats blessés, souvent sans anesthésie, tenant leur jambe d'une main et une bouteille de bourbon de l'autre. Après la guerre, il n'a jamais réussi à retrouver une vie normale. Il s'est exilé dans l'Ouest, pensant pouvoir tout recommencer à zéro. Mais Dead Man's Pass n'a fait qu'accentuer ses vices.

Malgré son état lamentable, tout le monde vient le voir en cas de blessure grave. Il peut récupérer une balle coincée dans un intestin ou rafistoler un bras tranché, et ses mains, bien que tremblantes à cause de


WHISKEY

l'alcool, retrouvent toujours leur précision chirurgicale quand il est question de sauver une vie.

Le shérif Carter le tolère, mais lui a interdit d'exercer en étant saoul. Wilkinson, lui, le tient par la dette, lui fournissant de l'alcool à crédit en échange de services médicaux en toute discrétion. Chogan Black Bear, le chaman Paiute, le méprise profondément, le voyant comme le symbole même de la dégénérescence des Blancs.

Ce que personne ne sait, c'est que Mayfield a un secret bien plus lourd à porter. Dans un carnet caché sous son lit, il note toutes ses expériences médicales. Il y détaille des tentatives de greffes, des opérations expérimentales et des techniques interdites qu'il a développées dans l'ombre. Il pense avoir découvert une méthode pour cautériser instantanément les plaies graves, mais il n'ose pas tester ses théories sur un patient vivant... pas encore.

Il est conscient que son corps ne tiendra plus très longtemps. Son foie est en lambeaux, son souffle de plus en plus court. Mais il refuse de mourir comme un simple ivrogne. Son plus grand rêve serait de laisser une marque dans l'histoire de la médecine. Mais pour cela, il lui faudrait un dernier éclat de lucidité, une dernière chance de prouver qu'il est plus qu'un homme brisé.

La question est : trouvera-t-il cette rédemption avant qu'il ne soit trop tard ?

Catherine "Cat" Douglas – Éleveuse et propriétaire d'un ranch prospère

Catherine "Cat" Douglas est une femme que personne n'ose sous-estimer. Dans un monde où les hommes dictent la loi, elle s'est imposée par la force, la ruse et la ténacité. À trente-quatre ans, elle dirige le plus grand ranch de la région, un domaine que son père, Robert Douglas, a construit de ses propres mains. Après sa mort mystérieuse il y a trois ans, elle a pris les rênes de l'exploitation, refusant de laisser qui que ce soit lui dicter sa conduite.

Physiquement, Cat est grande et athlétique, avec une posture assurée qui impose naturellement le respect. Ses cheveux noirs, souvent attachés en queue-de-cheval, lui tombent parfois devant son regard perçant, un regard qui ne pardonne rien. Son visage est marqué par la rudesse de la vie dans l'Ouest, mais il est aussi plein de détermination. Elle porte des bottes poussiéreuses, un pantalon en cuir tanné par le soleil, et un foulard rouge serré autour du cou. Sa carabine Winchester, constamment entretenue, est son compagnon le plus fidèle.



Cat a appris à survivre seule. Après la mort de son père, elle a dû affronter les vautours : Ezra P. Wilkinson a essayé de lui racheter ses terres pour une misère, lui assurant que le chemin de fer rendrait bientôt son ranch inutile. Les Pinkertons sont venus rôder, peut-être sous ordre de Wilkinson, ou peut-être pour d'autres intérêts cachés. Même Billy "Red" Murphy a tenté de la convaincre d'utiliser son ranch pour sa contrebande, mais elle l'a envoyé paître avec une balle tirée juste au-dessus de sa tête.

Mais la véritable menace ne vient pas de l'extérieur. Cat sait que la mort de son père n'était pas un simple accident. Il aurait été tué par des voleurs de bétail, mais quelque chose cloche. Juste avant sa mort, il lui a laissé une lettre, qu'elle garde cachée sous une latte du plancher de sa chambre.

Dans cette lettre, son père évoque une trahison imminente. Il y écrit :

"Cat, si tu lis ces mots, c'est que quelque chose s'est mal passé. Il y a des hommes en ville qui veulent voir disparaître notre nom. Ce n'est pas une histoire de bétail, ce n'est pas une histoire d'or. C'est plus grand que ça. Je pensais avoir des alliés, mais je me suis trompé. Quelqu'un que nous connaissons bien est impliqué. Fais attention à Wilkinson, il manœuvre dans l'ombre, mais il n'est pas seul. Il y a d'autres forces en jeu, plus anciennes, plus dangereuses. Si tu veux survivre, ne leur fais confiance sous aucun prétexte. Et surtout, n'ouvre jamais la vieille grange au nord du ranch. Je t'aime, ne laisse pas Douglas Ranch leur appartenir."

Depuis trois ans, Cat cherche à comprendre ces mots. Qui a réellement commandité la mort de son père ? Qui sont ces forces cachées qu'il mentionne ? Et surtout, qu'y a-t-il dans cette vieille grange qu'elle n'a jamais osé ouvrir ?

Elle sait que quelque chose lui échappe, mais elle est prête à tout pour découvrir la vérité. Et si cela implique de tuer, alors soit.

Ce qui s'est réellement passé avec le père de Cat et ce que contient la grange

Robert Douglas a été assassiné sur ordre d'Ezra P. Wilkinson et de la Compagnie Ferroviaire Union Pacific. Douglas refusait de vendre ses terres, qui bloquaient l'extension du chemin de fer à Dead Man's Pass. Après plusieurs tentatives d'intimidation, Wilkinson a soudoyé un groupe de Pinkertons corrompus pour le faire éliminer sous couvert d'un vol de bétail. Douglas a été abattu d'une balle dans le dos, et ses meurtriers ont mis en scène une attaque de hors-la-loi pour masquer leur implication.

Quant à la grange au nord du ranch, elle cache les preuves du crime. Avant sa mort, Robert Douglas avait découvert les plans ferroviaires de Wilkinson, prouvant que la banque et la compagnie minière avaient déjà signé des accords pour acheter illégalement des terres sous des identités fictives. Il y avait également un registre des pots-de-vin versés aux juges et aux Pinkertons pour couvrir les assassinats de propriétaires récalcitrants. Sachant qu'il était en danger, Douglas a dissimulé ces documents dans la grange, sous une trappe cachée sous le sol en bois, espérant que sa fille les trouverait un jour.

Cat n'a jamais osé ouvrir la grange jusque-là, par respect pour les derniers mots de son père. Mais si elle le fait, elle aura enfin les preuves pour confronter Wilkinson et faire payer les responsables. La seule question est : vivra-t-elle assez longtemps pour s'en servir ?

Lieux emblématiques

Dans cette section, vous découvrirez les lieux emblématiques qui structurent l'univers de jeu. Certains sont vastes et connus de tous, d'autres plus secrets ou oubliés, mais tous peuvent accueillir des événements marquants. Ils peuvent servir de décor à une scène, de point de passage récurrent ou d'enjeu central dans une intrigue, et deviendront rapidement mémorables dans vos aventures.

Chaque lieu est présenté avec son nom, sa localisation, sa fonction dans l'univers, une description immersive et évocatrice, ainsi que les secrets ou tensions qui l'animent. Si le lieu est lié à un personnage ou à une organisation, ces relations sont clairement indiquées, afin d'offrir au Conteur un maximum de matière pour créer des connexions en jeu.

Le saloon Silver Spur

Le Silver Spur est plus qu'un simple saloon, c'est le cœur battant de Dead Man's Pass, l'endroit où tout se sait, où tout se négocie et où bien des destins se jouent autour d'un verre de whisky ou d'une partie de poker. Situé à l'angle de Main Street et de la Grand-Place, il s'élève fièrement avec sa façade en bois massif, ses grandes fenêtres derrière lesquelles filtre une lumière tamisée, et son enseigne ornée d'un éperon en argent, symbole de la maison. L'odeur du tabac, du cuir et de l'alcool bon marché imprègne l'air dès qu'on franchit les portes battantes, tandis que les éclats de rires, les tintements de verres et les notes d'un vieux piano s'échappent en continu.

À l'origine, le Silver Spur n'était qu'une cabane misérable, un comptoir improvisé tenu par un prospecteur trop vieux pour creuser mais encore

assez malin pour vendre de l'alcool à ceux qui s'échinaient à chercher fortune dans les collines environnantes. C'était en 1867, alors que la ville n'était qu'un regroupement anarchique de tentes et de chariots. L'endroit a grandi avec la ville, s'adaptant à son effervescence, attirant toujours plus de clients, du chercheur d'or sans le sou au riche investisseur venu de San Francisco. Lorsque la ruée vers l'or a transformé Dead Man's Pass en une véritable cité, le Silver Spur a suivi le mouvement.

En 1872, la propriétaire actuelle, Mary Whitmore, a racheté l'établissement et entrepris de lui donner une nouvelle dimension. Issue des bas-fonds de la côte Est, ancienne danseuse et femme d'affaires redoutable, elle savait mieux que quiconque que dans une ville comme celle-ci, le pouvoir ne se trouvait pas dans un badge de shérif, mais dans les murs où les décisions importantes étaient prises. Grâce à des financements mystérieux, elle a doublé la taille du bâtiment, ajoutant un étage, des salons privés où les plus grosses transactions se concluent en toute discrétion, et même une scène où se produisent des artistes itinérants pour attirer les foules.

Aujourd'hui, le Silver Spur est l'institution incontournable de Dead Man's Pass. C'est ici que les cow-boys viennent noyer leur fatigue après une longue journée de travail, que les prospecteurs dilapident en une soirée ce qu'ils ont mis des mois à extraire de la terre, que les politiciens locaux et les notables de la ville se rencontrent pour discuter de l'avenir de la région. Le shérif John Carter y passe régulièrement, non pas pour boire, mais pour écouter les rumeurs et garder un œil sur les va-et-vient. Jedediah "Goldtooth" Jackson, l'ancien prospecteur devenu contrebandier, y possède sa table attitrée et y reçoit ses associés sous l'œil attentif de Mary, qui ne tolère ni bagarre ni trouble dans son établissement.

Mais derrière son vernis de respectabilité, le Silver Spur cache aussi bien des secrets. Des accords clandestins s'y concluent chaque soir, qu'il s'agisse de marchés illégaux, de rançons négociées, ou de duels décidés en coulisses. Certains disent que les Pinkerton eux-mêmes y ont leurs informateurs, et que Mary Whitmore, malgré son apparente neutralité, n'hésite pas à vendre des informations aux plus offrants. On raconte aussi que la cave du Silver Spur renferme plus qu'un simple stock d'alcool. Quelques curieux auraient aperçu des passages souterrains menant à des tunnels oubliés, et d'autres parlent d'un coffre bien gardé contenant des lettres compromettantes et des objets de valeur dont l'histoire remonte à bien avant la fondation de la ville.

Ce n'est pas simplement un lieu où l'on boit et où l'on joue : c'est l'âme

de Dead Man's Pass, un lieu où les alliances se font et se défont, où les secrets les mieux gardés ne le restent jamais bien longtemps. Que l'on y vienne pour une affaire sérieuse ou simplement pour se divertir, le Silver Spur laisse toujours une empreinte sur ceux qui en franchissent les portes.

Le Bureau du Shérif – Dernier Rempart de la Loi

Le bureau du shérif de Dead Man's Pass se dresse à l'angle de Main Street et de Railroad Avenue, à quelques pas de la banque et du saloon. C'est un bâtiment modeste, construit en bois brut, avec une façade austère surmontée d'une enseigne marquée "Sheriff's Office". Deux larges fenêtres encadrent la porte principale, l'une toujours obstruée par des avis de recherche jaunis par le soleil et l'autre, plus souvent brisée que complète, laissant filtrer la lumière tamisée de la lampe à huile qui brûle en permanence à l'intérieur.

L'endroit est spartiate, sans fioritures, fonctionnel avant tout. Une large pièce principale fait office de salle de réception, avec un vieux bureau marqué par les impacts de cigares écrasés et les entailles d'anciens duels de couteaux. Derrière ce bureau, une chaise usée trône, souvent occupée par John "Lame" Carter, le shérif de la ville, un vétéran fatigué mais incorruptible qui a vu passer bien trop d'hommes morts pour s'émouvoir encore du sang versé. Le bureau est jonché de rapports inachevés, de bouteilles vides et de cendriers débordants. Un registre officiel, rarement à jour, trône sur une étagère poussiéreuse, témoignage des maigres efforts d'administration dans cette ville où la loi est une notion fluctuante.

Sur le côté, une porte mène aux cellules de détention, trois cages de fer installées dans une annexe mal isolée où la chaleur étouffante de l'été et le froid mordant de l'hiver sont de véritables tortures supplémentaires pour ceux qui y séjournent. Les barreaux portent les marques des nombreuses tentatives d'évasion – éraflures de lime, restes de lames brisées, et même quelques impacts de balles datant de l'époque où les règlements de comptes se faisaient sans passer par le tribunal. Un vieil Indien, Joe que tout le monde croit à moitié fou, affirme qu'un fantôme rôde dans ces cellules, celui d'un hors-la-loi pendu par erreur. Une légende que Carter méprise autant qu'il méprise les juges corrompus et les hommes de loi à vendre.

À l'arrière du bâtiment, une porte dérobée donne sur une petite cour où sont attachés les chevaux des adjoints. C'est aussi par là que les Pinkertons ou certains notables viennent discuter avec le shérif sans être vus. Carter n'est pas dupe : Ezra P. Wilkinson, le banquier local,

tente régulièrement d'influencer la loi à son avantage, et Mary Whitmore, du Silver Spur, semble toujours au courant des enquêtes avant même qu'elles ne soient ouvertes. Mais tant qu'il porte l'étoile, Carter s'accroche à l'illusion qu'il peut encore empêcher la ville de sombrer complètement dans le chaos.

Le bureau du shérif est un point névralgique de la ville. C'est ici que sont rédigés les mandats d'arrêt, où les délits sont signalés et où les citoyens viennent chercher protection. Pourtant, tout le monde sait que la loi ici est un combat perdu d'avance. Carter ne peut compter que sur une poignée d'adjoints, dont certains sont à peine plus honnêtes que les criminels qu'ils arrêtent. Face aux gangs de hors-la-loi, aux barons du rail, aux propriétaires sans scrupules et aux indigènes en colère, la police locale est souvent dépassée.

Et pourtant, c'est le dernier rempart avant l'anarchie totale. Lorsque des prisonniers sont enfermés ici, leurs alliés tentent souvent de les libérer, et lorsqu'un duel est prévu, c'est Carter qui est chargé d'enregistrer les volontés des combattants avant qu'ils ne s'entretuent. Il y a aussi ces histoires que personne n'ose mentionner à voix haute : des cadavres abandonnés devant la porte en pleine nuit, des messages anonymes glissés sous l'entrée, et ces nuits où le shérif reste seul dans son bureau, revolver chargé sur la table, à fixer la porte en attendant que quelqu'un vienne réclamer sa tête.

Le bureau du shérif est donc bien plus qu'un simple bâtiment administratif : c'est une poudrière prête à exploser, un lieu où chaque décision peut peser sur l'équilibre fragile de Dead Man's Pass. Carter sait que sa retraite approche, et qu'après lui, il n'y aura probablement plus personne pour empêcher la ville de sombrer. Mais tant qu'il est en poste, il fait ce qu'il peut, avec les moyens du bord, dans une ville où la justice ne pèse pas bien lourd face à l'or et aux balles.

La Mine d'or de Dead Man's Pass – La Malédiction du Filon

Nichée au creux des collines escarpées qui bordent Dead Man's Pass, la mine d'or est le cœur économique de la ville, mais aussi la source de ses plus grands conflits. Ce n'était autrefois qu'une faille rocheuse insignifiante, un passage étroit où seuls les chasseurs et les nomades indigènes osaient s'aventurer. Pourtant, lorsque les premiers éclats dorés furent découverts en 1868, tout changea brutalement. En moins d'un an, un essaim de prospecteurs afflua, creusant la montagne avec une frénésie digne des grandes ruées vers l'or. Des concessions furent revendiquées, des compagnies minières s'installèrent, et très vite, le sol de Dead Man's Pass s'ouvrit pour révéler ses trésors... ainsi que ses

dangers.

Aujourd'hui, la mine principale appartient officiellement à un consortium d'investisseurs basés à San Francisco, dont l'influence est portée localement par Ezra P. Wilkinson, le banquier de la ville. Cependant, une multitude de concessions individuelles parsèment les environs, appartenant à des chercheurs d'or plus ou moins chanceux, à des hommes qui ont parié leur dernier dollar sur un filon hypothétique. La zone qui entoure l'entrée principale ressemble plus à une fourmilière anarchique qu'à un site industriel organisé : des tentes de fortune, des cabanes précaires et des installations de fortune y ont poussé en désordre. Chaque matin, des dizaines de mineurs descendent dans les galeries, pioches et lanternes en main, espérant revenir avec un sac rempli de pépites.

Mais les accidents sont fréquents, et certains parlent même de malédiction. Plusieurs galeries se sont effondrées, piégeant des hommes sous des tonnes de roche. Des corps jamais retrouvés hantent ces couloirs souterrains, et les plus superstitieux murmurent que les esprits des indigènes assassinés pour le contrôle de ces terres réclament vengeance. On dit que parfois, la nuit, des lueurs étranges dansent entre les pieux de soutènement, et que ceux qui s'égarent trop profondément n'en ressortent jamais.

Les conditions de travail dans la mine sont effroyables. L'air y est vicié, les températures étouffantes en été et glaciales en hiver. Les mineurs, qu'ils soient engagés par la compagnie principale ou indépendants, travaillent pour une misère et risquent leur vie quotidiennement. Certains sont payés en bons échangeables uniquement dans les commerces appartenant aux employeurs, les enfermant dans un cycle d'endettement permanent. La révolte gronde parmi ces hommes, et le syndicat des Prospecteurs, une organisation naissante, tente d'organiser une résistance face aux abus des propriétaires. Mais toute contestation est sévèrement réprimée : les briseurs de grève engagés par Wilkinson n'hésitent pas à utiliser la force, et certains meneurs syndicaux ont disparu dans des circonstances suspectes.

Le shérif John Carter évite autant que possible de s'impliquer dans ces conflits : la mine est une poudrière où le moindre incident peut dégénérer en bain de sang. Pourtant, il sait que les tensions sont devenues explosives. Récemment, un jeune prospecteur du nom de Tommy Grayson a été retrouvé mort, la gorge tranchée, près de l'entrée du puits principal. Officiellement, il s'agissait d'une bagarre entre chercheurs d'or, mais tout le monde sait qu'il s'apprêtait à témoigner contre la compagnie minière avant d'être réduit au silence.

Outre les conflits sociaux, la mine est aussi le théâtre de trafics en tout genre. Jedediah "Goldtooth" Jackson, ancien prospecteur reconverti dans la contrebande, profite des tunnels pour dissimuler des cargaisons d'alcool et d'armes. Des rumeurs circulent sur l'existence d'un passage souterrain secret reliant la mine à un vieux puits derrière le Silver Spur, utilisé pour échapper aux descentes de la cavalerie. Personne ne peut confirmer son existence, mais les plus téméraires cherchent encore l'entrée de ce tunnel caché, persuadés qu'il renferme bien plus qu'une simple sortie de secours.

Le mystère du puits N° 3

Mais la plus grande crainte des mineurs n'est ni l'effondrement des galeries, ni les coups de fouet des surveillants, ni même la menace des hors-la-loi qui rôdent en quête d'un butin facile. C'est ce qu'ils ont découvert au fond du puits numéro 3. L'excavation d'une nouvelle galerie a révélé un espace ancien, un gouffre immense où des inscriptions indéchiffrables couvrent les parois. Certains disent qu'il s'agit d'une ancienne chambre funéraire Paiute, d'autres prétendent que ce sont les vestiges d'une civilisation oubliée. Une chose est sûre : depuis cette découverte, les disparitions se sont multipliées. Des hommes ont commencé à parler dans leur sommeil, à graver des symboles étranges sur les murs, avant de disparaître dans les tunnels sans laisser de traces.

Les inscriptions découvertes dans le puits numéro 3 ne sont ni un hasard ni une simple curiosité archéologique. Il s'agit des vestiges d'un ancien sanctuaire secret, un lieu interdit datant de plusieurs siècles, bien avant l'arrivée des colons européens. Les tribus Paiute locales connaissent son existence sous le nom de "La Gueule de l'Ombre", un lieu dont leurs ancêtres interdisaient l'accès sous peine de réveiller les dormeurs d'en bas.

D'après les quelques fragments d'histoire orale retransmis par les anciens de la réserve, cette grotte aurait été creusée il y a plusieurs siècles par une civilisation antérieure aux tribus actuelles, un peuple oublié qui vivait autrefois dans ces montagnes. Ce peuple, dont l'existence même est aujourd'hui contestée, aurait vénéré une entité souterraine qu'ils croyaient être un dieu ou un esprit ancien, capable d'accorder des visions et du pouvoir à ceux qui l'écoutaient. Mais quelque chose s'est mal passé. Les inscriptions retrouvées indiquent une fermeture forcée de la grotte, comme si les bâtisseurs avaient tenté d'enfermer quelque chose à l'intérieur. Ils ont scellé l'entrée avec d'énormes pierres gravées de symboles occultes, certains semblant représenter des avertissements, d'autres des prières désespérées.

Mais aujourd'hui, ces sceaux ont été brisés par les mineurs, qui ont ouvert à nouveau la Gueule de l'Ombre sans comprendre ce qu'ils libéraient. Depuis lors, ceux qui descendent dans la galerie numéro 3 rapportent des murmures étranges, des ombres mouvantes dans l'obscurité et des rêves envahissants peuplés d'images de visages rongés par le temps et de mains griffues tapies sous la roche. Les plus superstitieux affirment que ceux qui disparaissent ne se perdent pas dans les tunnels, mais sont happés par quelque chose qui attendait son heure depuis des siècles.

Certains tentent encore de faire taire ces rumeurs, mais les anciens Paiute, eux, ont cessé de s'approcher de la ville, murmurant que la montagne elle-même a recommencé à respirer.

La Banque de Wilkinson – Le Cœur Battant de la Corruption

Au centre de Dead Man's Pass, entre le bureau du shérif et le Silver Spur, se dresse la banque de Wilkinson, un édifice massif en pierre taillée, contrastant avec les constructions en bois rudimentaires qui l'entourent. Son allure imposante, avec ses colonnes d'entrée et ses lourdes portes en fer, inspire à la fois la confiance et la crainte. C'est ici que l'or extrait des mines est entreposé avant d'être expédié vers les grandes villes de l'Est. Mais sous cette façade respectable, la banque est bien plus qu'un simple coffre-fort : c'est une place centrale de la manipulation financière et politique, contrôlée d'une main de fer par Ezra P. Wilkinson, son propriétaire.

Avant d'arriver à Dead Man's Pass, Wilkinson était un financier sans scrupules ayant échappé de justesse à un scandale bancaire à San Francisco. Fort de cette expérience, il s'est assuré de bâtir son empire sur des bases solides mais opaques. Ses liens étroits avec l'agence Pinkerton lui garantissent une protection de fer, tandis que ses connexions avec la Compagnie Ferroviaire Union Pacific lui assurent un pouvoir de négociation quasi absolu sur les terrains et les concessions minières locales. Quiconque souhaite s'installer durablement en ville finit par passer sous sa coupe, que ce soit en contractant un prêt, en sécurisant ses gains ou en acceptant son "aide" dans une affaire litigieuse.

Le hall principal de la banque est un espace sobre mais élégant : des guichets en bois sombre, protégés par des grilles de fer ouvragé, s'alignent le long des murs, tandis qu'un escalier discret mène aux bureaux privés où Wilkinson reçoit ses clients les plus influents. Derrière une lourde porte blindée, le coffre principal, réputé inviolable, abrite des

lingots d'or, des contrats de propriété et des documents compromettants qui, s'ils venaient à être dévoilés, feraient tomber plusieurs figures de la ville. Wilkinson conserve également une liste noire des débiteurs, une compilation méticuleuse des dettes en souffrance et des faiblesses de ses "partenaires".

Les transactions illégales sont monnaie courante entre ces murs. De nombreux mineurs indépendants, incapables de payer leurs redevances, se retrouvent endettés à vie, contraints de vendre leurs concessions à vil prix. Des marchands d'armes et de whisky mexicains utilisent les comptes anonymes de la banque pour blanchir leur argent, tandis que certains hors-la-loi plus prudents préfèrent y déposer leur butin plutôt que de le cacher dans le désert. Wilkinson ne se salit jamais les mains directement, mais il sait tout, contrôle tout, et a toujours un coup d'avance sur ceux qui croient pouvoir le doubler.

Le shérif Carter sait pertinemment que Wilkinson tire les ficelles de la ville, mais il ne peut rien prouver. Il a déjà tenté d'interroger d'anciens employés de la banque, mais la plupart ont disparu ou refusent de parler, par crainte des représailles. De son côté, Mary Whitmore, du Silver Spur, semble entretenir une relation ambiguë avec Wilkinson. Ils sont rivaux sur certains terrains, mais des rumeurs persistent sur des transactions secrètes entre eux, peut-être liées à des affaires bien plus grandes que le simple contrôle de Dead Man's Pass.

En sous-sol, des galeries dissimulées mènent à une salle inconnue du public, où Wilkinson organise des réunions privées avec des investisseurs mystérieux, peut-être des politiciens corrompus ou des agents du gouvernement aux intentions troubles. Certains prétendent que des négociations sur l'expansion du chemin de fer s'y déroulent dans l'ombre, impliquant des achats frauduleux de terres autochtones, des accidents miniers suspects et des assassinats déguisés en règlements de comptes.

Pour les citoyens de Dead Man's Pass, la banque est un mal nécessaire. Elle permet aux plus malins de prospérer, mais pour la majorité, elle est une prison dorée où le rêve de fortune se transforme peu à peu en cauchemar d'endettement et de servitude.

Le Fort Eldridge – La Main de l'Armée sur Dead Man's Pass

À quelques kilomètres au nord de Dead Man's Pass, le Fort Eldridge domine la vallée depuis un promontoire rocheux, surveillant la ville et les terres environnantes avec une vigilance militaire. Construit en 1865, juste après la fin de la guerre de Sécession, il avait pour mission initiale

d'assurer la sécurité des convois de colons et de protéger les routes commerciales menant vers la Californie. Aujourd'hui, il sert surtout de bastion militaire, où stationnent une centaine de soldats sous le commandement du Capitaine Thomas Eldridge, un officier aux méthodes brutales et aux convictions inébranlables.

Le fort est une structure massive en bois et en pierre, avec des remparts de rondins pointus et un fossé peu profond destiné à ralentir d'éventuels assaillants. Une tour de guet s'élève au centre du complexe, permettant aux sentinelles de scruter l'horizon jour et nuit. L'intérieur du fort est organisé autour d'une grande cour où les soldats s'entraînent quotidiennement. Un bâtiment central abrite le quartier du commandement, les bureaux du capitaine, une infirmerie rudimentaire et une petite prison où sont détenus les prisonniers militaires et les civils jugés dangereux par l'armée.

Bien que sa mission officielle soit la protection des colons, la présence du fort est source de tensions constantes avec les tribus Paiute, qui considèrent ces terres comme sacrées. Le capitaine Eldridge voit les autochtones comme une menace et prône une répression systématique de toute opposition. Ses hommes ont mené plusieurs raids punitifs contre des villages soupçonnés d'abriter des rebelles, et de nombreuses rumeurs circulent sur des exécutions sommaires ordonnées sans procès. Cette attitude impitoyable lui a valu la haine des Paiute, mais aussi l'inquiétude des habitants de Dead Man's Pass, qui craignent que ses actions ne déclenchent un conflit ouvert.

Le fort ne se contente pas de maintenir l'ordre : il joue aussi un rôle économique majeur. Les soldats dépensent leur solde dans les commerces de la ville, et certains officiers ont des accords tacites avec Ezra P. Wilkinson pour sécuriser l'acheminement de l'or extrait des mines. Officiellement, l'armée ne se mêle pas des affaires locales, mais il est de notoriété publique que des transactions discrètes ont lieu entre Wilkinson, Mary Whitmore et Eldridge, où des documents, des concessions et des promesses de protection changent de main.

Si la garnison veille sur les routes commerciales, elle est aussi impliquée dans le contrôle des fugitifs et des criminels recherchés. Certains bandits capturés sont envoyés au fort plutôt qu'en prison, et on raconte que ceux qui ne peuvent payer leur caution disparaissent dans des "missions spéciales" dont ils ne reviennent jamais. Une aile isolée du fort est réservée à des opérations secrètes, et des témoins affirment avoir vu des prisonniers transportés là en pleine nuit, pour ne jamais en ressortir.

Eldridge a également un intérêt personnel dans les terres au sud de Dead

Man’s Pass, une région riche en ressources naturelles. Il cherche à les exproprier des derniers fermiers et éleveurs qui s’y accrochent, probablement sous l’influence de la Compagnie Ferroviaire Union Pacific, qui voudrait y faire passer une nouvelle ligne. Cela l’oppose directement à Catherine "Cat" Douglas, propriétaire du ranch le plus prospère du secteur, qui refuse de vendre ses terres. Leur rivalité pourrait bien dégénérer en un conflit armé si l’armée décide d’imposer son autorité.

Le Fort Eldridge est ainsi bien plus qu’une simple garnison : c’est une forteresse d’influence et de pouvoir, un bastion de l’armée fédérale, mais aussi un foyer de corruption et de mystères dont la véritable portée dépasse de loin ce que les habitants de Dead Man’s Pass peuvent imaginer.

L'artefact ancien du fort Eldridge

Mais le véritable secret du fort réside dans ses sous-sols, où l’on murmure qu’une expédition militaire a récemment ramené un artefact étrange découvert dans les montagnes. Certains soldats affirment avoir entendu des bruits étranges émanant des caves, et des hommes auraient quitté leur poste après avoir aperçu des ombres mouvantes sous terre. Eldridge, bien que sceptique, aurait fait renforcer la garde autour de cette zone, interdisant l’accès même à ses officiers les plus fidèles.

L’artefact en question a été découvert par une expédition militaire envoyée dans les montagnes au nord de Dead Man’s Pass sous prétexte d’y cartographier le terrain et de repérer d’éventuels camps hostiles Paiute. En réalité, l’expédition suivait des indications trouvées dans de vieux rapports d’explorateurs espagnols du XVIe siècle, qui mentionnaient un temple perdu bâti par une civilisation oubliée, antérieure aux tribus locales. Ce temple, enfoui sous un éboulement depuis des siècles, aurait été un lieu de culte dédié à une entité mystérieuse, vénérée non comme un dieu bienveillant, mais comme un esprit scellé, une force qu’il fallait à tout prix maintenir enfermée.

L’artefact ramené au Fort Eldridge est une idole de pierre noire, vestige d’une civilisation disparue qui l’a scellé dans un temple effondré il y a des siècles. Cet objet n’est pas simplement un symbole religieux : il emprisonne une conscience ancienne, une entité que les chamans Paiute appellent "Celui-qui-Écoute", une force immatérielle capable de s’immiscer dans les pensées de ceux qui s’en approchent. Contrairement aux superstitions locales, il ne s’agit pas d’un démon au sens chrétien du terme, mais d’une volonté parasite, une présence qui s’infiltre dans les rêves, amplifie les doutes et manipule les décisions de ceux qui y sont

exposés trop longtemps.

Lorsque les soldats d'Eldridge ont pénétré dans la grotte, ils ont trouvé l'idole brisée en deux, mais encore imprégnée d'une énergie étrange, presque tangible. Depuis son transport au Fort Eldridge, des phénomènes inquiétants ont commencé à se manifester : des cauchemars récurrents parmi les soldats de garde, des bruits de pas dans les couloirs déserts, et des lampes à huile qui s'éteignent sans raison. Certains hommes ont commencé à souffrir de visions étranges, décrivant des silhouettes dansantes dans l'ombre et des voix murmurant en une langue incompréhensible. Deux soldats ont déserté après avoir passé une nuit en faction près de la cave où l'objet est conservé, affirmant qu'ils avaient vu quelque chose bouger sous la pierre, comme si la forteresse elle-même respirait.

Plusieurs factions s'intéressent désormais à l'artefact. Le Cercle des Chamanes Paiute sait ce qui a été réveillé et veut le voir définitivement détruit avant qu'il ne soit trop tard, mais ils manquent de moyens pour infiltrer le fort. De son côté, l'Ordre du Calice Sacré, une société secrète religieuse opérant dans l'ombre, croit que l'idole contient une puissance antique pouvant être exploitée et aurait secrètement envoyé un émissaire pour négocier son acquisition. Wilkinson, qui a eu vent de l'affaire grâce à ses espions, y voit une opportunité commerciale et politique, et pourrait bien chercher à s'en emparer via des mercenaires.

Le capitaine Eldridge lui-même reste sceptique, mais son comportement change : il dort peu, parle seul dans son bureau et semble hanté par des doutes qu'il n'exprimait pas auparavant. Il a ordonné un renforcement des patrouilles, mais n'a encore informé aucune autorité fédérale de la découverte. Certains de ses officiers pensent qu'il veut comprendre par lui-même ce qu'il a ramené, ou peut-être que l'idole murmure à son oreille, influençant peu à peu ses décisions.

Si l'idole reste au fort, l'influence de Celui-qui-Écoute grandira jusqu'à ce qu'il trouve un véritable hôte humain à posséder, et Eldridge est le candidat idéal.

L'Église San Miguel – Un Sanctuaire Entre Deux Mondes

Située à la périphérie sud de Dead Man's Pass, l'église San Miguel se dresse sur une petite colline surplombant la ville, son clocher solitaire se découpant sur l'horizon poussiéreux. Construite en 1871 par des missionnaires catholiques mexicains, elle était à l'origine destinée à évangéliser les colons et les tribus locales. Aujourd'hui, elle est bien plus qu'un simple lieu de culte : c'est un point de convergence entre les

croyances européennes et les traditions spirituelles autochtones, un terrain neutre où les tensions religieuses et culturelles trouvent un fragile équilibre.

Le bâtiment est modeste mais solide, bâti en adobe et en pierre, avec un toit en tuiles rouges et une façade ornée de fresques usées par le temps, représentant des scènes bibliques entremêlées d'éléments visiblement inspirés de l'iconographie indigène. L'intérieur, baigné d'une lumière dorée filtrant à travers des vitraux rudimentaires, offre un contraste frappant avec le tumulte de la ville : des bancs en bois brut, un autel simple surmonté d'une statue de l'archange Michel et une série de cierges allumés en permanence, en témoignage des prières laissées par des âmes en quête de réconfort.

L'église est dirigée par le père Emilio Santiago, un prêtre missionnaire d'origine mexicaine dont la foi inébranlable en fait à la fois un guide spirituel et un médiateur dans les conflits locaux. Contrairement à d'autres hommes d'église, Santiago ne se contente pas de prêcher : il offre refuge aux plus démunis, soigne les blessés et tente, malgré l'hostilité ambiante, d'instaurer un dialogue entre les colons et les Paiute. Mais son engagement en faveur des populations autochtones lui a valu de puissants ennemis. Ezra P. Wilkinson, qui voit en lui un obstacle à ses ambitions, et le capitaine Eldridge, qui considère sa clémence envers les indigènes comme une trahison, cherchent à le discréditer ou à le faire partir.

San Miguel est aussi un sanctuaire pour ceux qui fuient la violence de Dead Man's Pass. Des mineurs endettés, des femmes victimes de mauvais traitements ou des criminels repentis viennent y chercher protection. Le shérif Carter, bien qu'il respecte Santiago, sait que cette politique d'asile attire des ennuis : des bandits recherchant leurs proies ont déjà tenté d'incendier l'église, et des hommes de main de Wilkinson ont été aperçus rôdant autour du sanctuaire, sans doute en quête d'un prétexte pour le fermer définitivement.

Mais l'église cache aussi des secrets bien plus anciens que la présence des missionnaires. Sous son autel principal, une cave dissimulée renferme un reliquaire mystérieux, scellé par des inscriptions en latin et des symboles ésotériques mêlant christianisme et iconographie précolombienne. Santiago prétend ignorer son origine, mais certains anciens Paiute, comme Chogan Black Bear, chaman de la tribu, murmurent que l'église a été bâtie sur un site sacré oublié, un lieu où les anciens pratiquaient des rituels pour entrer en contact avec leurs ancêtres.

Le reliquaire caché sous l'autel de l'église San Miguel ne date pas de l'époque des missionnaires espagnols, mais bien d'une période beaucoup plus ancienne, remontant aux civilisations indigènes précolombiennes. Bien avant l'arrivée des Européens, ce site était un sanctuaire sacré des Paiute, utilisé pour des rituels chamaniques visant à communiquer avec les ancêtres.

Ce lieu de prière reposait sur un puits naturel, une faille dans la roche où, selon les croyances Paiute, les âmes des défunts pouvaient être entendues par ceux qui savaient écouter. Pour éviter que des esprits malveillants ne franchissent cette frontière, les anciens chamans ont fabriqué un artefact rituel, une pierre gravée de symboles tribaux, enfermée dans un contenant en os et en cuir tanné. Cet objet ne servait pas à sceller une force maléfique, mais à maintenir l'équilibre entre le monde des vivants et celui des esprits, empêchant les âmes perdues de hanter les vivants.

Lorsque les missionnaires espagnols sont arrivés au XVIIIe siècle, ils ont bâti l'église directement sur ce site, ignorant ou méprisant son importance spirituelle pour les Paiute. Les chamans ont alors scellé leur reliquaire sous l'autel, espérant que la présence chrétienne ne dérangerait pas les anciens esprits. Mais au fil du temps, ce sceau spirituel s'affaiblit, et des signes troublants commencent à se manifester : rêves partagés, visions de figures fantomatiques et murmures dans les murs.

Si le reliquaire venait à être déplacé ou détruit, il n'y aurait plus rien pour contenir les forces errantes du passé, et l'église pourrait bien devenir un véritable point de rupture entre les deux mondes.

Des signes troublants commencent à apparaître : des visions inexpliquées chez les fidèles, des rêves partagés entre ceux qui dorment sous son toit, et une étrange marque gravée dans la pierre de l'autel, qui ne figurait pas dans les plans originaux de la mission. Est-ce un miracle, une malédiction ou un avertissement du passé ? Santiago refuse d'y voir un signe de danger, mais certaines nuits, alors que le vent souffle à travers les collines, il lui semble entendre des voix prier dans une langue oubliée, résonnant dans les murs mêmes de l'église.

Entre les ambitions politiques, les tensions ethniques et les mystères cachés sous ses fondations, San Miguel est bien plus qu'un lieu de culte. C'est un champ de bataille silencieux, où la foi, l'histoire et les ombres du passé s'affrontent dans un équilibre précaire.

Le Cimetière des Colons – Un Terrain de Repos et de Mystères

À l'écart de la ville, sur une colline balayée par les vents, s'étend le cimetière des colons, un lieu aussi chargé d'histoires que de secrets. Créé en 1868, lors des premières vagues d'installation, il abrite les tombes des pionniers, des mineurs malchanceux, des soldats tombés au combat et des nombreux anonymes ayant péri dans l'indifférence générale. À première vue, ce n'est qu'un simple champ de croix en bois, de stèles brisées et de dalles de pierre poussiéreuses, mais ceux qui s'y attardent trop longtemps sentent vite un malaise diffus, comme si chaque pierre tombale murmurait encore les récits de ceux qui reposent en dessous.

Les tombes sont dispersées sans réelle organisation, les plus récentes à l'entrée et les plus anciennes reléguées au fond du terrain, là où la terre est plus instable et où les cercueils parfois remontent après les grandes pluies. Une section particulière est réservée aux victimes d'épidémies, notamment une vague de choléra qui a ravagé la région il y a quelques années, fauchant des dizaines de vies en quelques semaines. Les croix marquant ces tombes sont plus sombres, comme si le bois lui-même avait absorbé le malheur des âmes enterrées ici. Les habitants évitent cette zone, persuadés que la maladie pourrait encore y dormir, prête à frapper de nouveau.

Le gardien du cimetière, un vieil homme taciturne nommé Elias Crowley, est l'un des seuls à s'y aventurer après la tombée de la nuit. Il affirme avoir vu des ombres se déplacer entre les pierres tombales, et entendu des voix chuchoter dans une langue inconnue. Peu de gens le prennent au sérieux, mais même les plus sceptiques évitent de pénétrer dans le cimetière après le crépuscule. Un cavalier aurait vu, une nuit, un homme en manteau noir creuser une tombe vide, avant de disparaître sans laisser de trace.

Le cimetière est aussi un point de rendez-vous discret pour certains habitants de Dead Man's Pass. Des transactions illégales s'y déroulent, loin des regards du shérif, et les hors-la-loi viennent parfois y cacher leurs butins, profitant des tombes négligées pour dissimuler leurs richesses. Jedediah "Goldtooth" Jackson serait responsable de plusieurs de ces caches, enterrant des sacs d'or sous des croix anonymes avant de les récupérer plus tard. Mais il semblerait que toutes ses caches ne soient pas restées intactes – certaines ont été retrouvées éventrées, leur contenu disparu, sans qu'aucune trace de pas ne mène à l'auteur du vol.

Le périmètre extérieur du cimetière longe une vieille piste abandonnée, qui aurait autrefois servi de route aux tribus indigènes avant la

colonisation. Il se murmure que cette piste suit un tracé bien plus ancien, peut-être même sacré, et que quiconque trouble les âmes enterrées ici pourrait réveiller des forces oubliées. Chogan Black Bear, le chaman Paiute, refuse de s'approcher de la colline, affirmant que la terre y est « brisée » et que certaines âmes ne sont jamais parvenues à trouver le repos.

Que l'on y vienne pour rendre hommage, pour marchander ou pour fouiller à la recherche de richesses cachées, une chose est certaine : le cimetière des colons n'est pas un simple lieu de repos. Il est un livre d'histoires inachevées, une frontière entre les vivants et les morts, où certains secrets refusent d'être oubliés.

L'obélisque

Non loin du centre du cimetière, une tombe se distingue des autres. Un obélisque de pierre noire, dont les inscriptions ont été effacées par le temps, trône au milieu des sépultures les plus anciennes. Personne ne sait exactement qui y repose, mais les rumeurs abondent. Certains disent qu'il s'agit d'un riche prospecteur ayant accumulé une fortune avant de mourir mystérieusement, d'autres prétendent que c'est la dernière demeure d'un ancien sorcier Paiute, enterré vivant après avoir été accusé de jeter des malédictions sur les colons. Il arrive que des passants trouvent des offrandes rudimentaires déposées au pied du monument – des ossements d'animaux, des pierres peintes, des symboles gravés dans la terre – preuve que certaines traditions persistent malgré les années.

L'obélisque de pierre noire du cimetière de Dead Man's Pass est un vestige d'une époque révolue, bien antérieure à l'arrivée des colons. Il a été érigé par un ancien groupe de chamanes Paiute, à la fin du XVIIe siècle, lorsque leur peuple vivait encore librement sur ces terres. Ce monument n'est pas une simple tombe : il s'agit d'un sceau rituel, destiné à emprisonner l'esprit d'un traître, un homme dont le nom a été effacé des mémoires, mais dont l'histoire hante encore les plus anciens des Paiute.

Selon les traditions orales, cet homme était autrefois un shaman puissant, initié aux mystères des esprits et respecté parmi les siens. Mais, aveuglé par l'ambition et la soif de pouvoir, il aurait tenté de manipuler des forces interdites, cherchant à établir un contact direct avec des entités de l'autre monde. Il aurait utilisé des rituels oubliés pour ouvrir un passage entre le monde des vivants et celui des esprits, espérant gagner en puissance. Ce qu'il a invoqué n'était pas un simple esprit ancestral, mais quelque chose de plus ancien, un murmure sans visage, un regard dans l'ombre, qui a commencé à s'insinuer dans son

esprit.

Les autres chamans, comprenant trop tard la menace, ont capturé leur frère déchu et l'ont conduit sur une colline isolée – celle qui allait devenir, des décennies plus tard, le cimetière des colons. Là, ils l'ont enterré vivant sous une stèle de pierre noire, scellant son corps et son esprit sous une série de gravures rituelles censées empêcher son influence de s'étendre au-delà de sa tombe. Ces inscriptions sacrées, aujourd'hui effacées par le temps et l'érosion, formaient un véritable verrou spirituel, un avertissement à ceux qui oseraient perturber son repos.

Mais le sceau s'affaiblit avec les siècles. Certains signes laissent penser que l'esprit enfermé sous l'obélisque tente de se libérer : des chuchotements entendus par les fossoyeurs, des rêves fiévreux frappant ceux qui dorment à proximité, et ces offrandes anonymes, laissées par des descendants des Paiute qui, bien que méprisés par les colons, continuent d'honorer les traditions anciennes par crainte plutôt que par respect.

Si le sceau venait à être totalement brisé – par le temps, l'avidité d'un pilleur de tombes ou l'ignorance d'un curieux –, l'esprit emprisonné pourrait trouver un nouvel hôte parmi les vivants, poursuivant l'œuvre interrompue il y a plus d'un siècle. Les anciens Paiute veillent toujours de loin, surveillant la pierre, sachant que certains secrets doivent rester enfouis, sous peine de réveiller une ombre qu'aucun exorcisme ne pourrait chasser.

La Réserve Paiute – Dernier Bastion d'un Peuple en Survie

À quelques kilomètres à l'ouest de Dead Man's Pass, dissimulée entre des vallées rocheuses et des plaines arides, se trouve la réserve Paiute, une terre pauvre et inhospitalière où les membres de la tribu ont été relégués par les autorités locales. Ce territoire n'a pas été choisi au hasard : il est sec, difficile à cultiver, et éloigné des routes commerciales, rendant la survie de ses habitants presque impossible sans dépendre du bon vouloir des marchands et des colons. Pourtant, les Paiute qui y vivent refusent de quitter ces terres, voyant en elles le dernier rempart face à l'effacement de leur culture et de leur identité.

Le cœur de la réserve est un village de huttes en adobe et de tipis, regroupé autour d'une source d'eau souterraine précieuse, mais insuffisante pour subvenir aux besoins de toute la communauté. De nombreux Paiute vivent dans des conditions précaires, dépendant des maigres ressources de la chasse et du troc avec les rares colons

bienveillants. Certains jeunes, désespérés par la situation, quittent la réserve pour chercher du travail dans les ranchs ou dans les mines de Dead Man's Pass, souvent exploités pour des salaires misérables, voire trompés par des contrats abusifs.

Le chef spirituel du village est Chogan Black Bear, un chaman respecté qui tente de préserver les traditions de son peuple malgré les pressions croissantes des colons et des autorités militaires. Il enseigne aux jeunes les rituels anciens, les légendes et l'importance de protéger les lieux sacrés de la région, notamment les montagnes au nord, que les anciens considèrent comme habitées par des esprits protecteurs. Mais depuis quelques mois, les rumeurs d'activités militaires dans ces montagnes inquiètent la tribu : le capitaine Thomas Eldridge, commandant du Fort Eldridge, mène des expéditions dans ces terres, sous prétexte de sécuriser les routes. Les anciens savent que ce n'est pas qu'une question de sécurité : l'armée cherche quelque chose.

Les tensions entre la réserve et la ville sont constantes. Les éleveurs du Syndicat des Ranchers accusent régulièrement les Paiute de voler du bétail, souvent sans preuve, et organisent des représailles violentes contre les familles vivant près des frontières de la réserve. Les autorités locales, influencées par Wilkinson et les intérêts économiques des colons, ferment les yeux sur ces violences. Les Pinkerton, quant à eux, commencent à infiltrer la région, cherchant à identifier les meneurs de la résistance indigène et à les neutraliser discrètement.

Mais la réserve n'est pas qu'un lieu de misère et de tensions : c'est aussi un refuge pour les natifs cherchant à échapper à la persécution, et un point de ralliement pour ceux qui refusent de plier face à l'expansion des colons. Certains jeunes guerriers forment des groupes de résistance clandestins, sabotant les infrastructures minières et ferroviaires, menant des raids nocturnes pour harceler les convois marchands. Ces actes, bien que sporadiques, risquent de déclencher une réaction militaire brutale, et nombreux sont ceux qui craignent que le Fort Eldridge ne prépare une offensive contre la réserve sous couvert de représailles.

Dans les nuits les plus sombres, des feux rituels brûlent au sommet des collines, des chants anciens résonnent à travers la plaine, et des silhouettes furtives se déplacent entre les ombres. Les anciens savent que la terre elle-même veille, et que si les colons vont trop loin, ils réveilleront des forces qu'ils ne peuvent comprendre.

Le Relais de Diligences – Dernière Halte Avant l'Inconnu

À la lisière est de Dead Man's Pass, là où la route poussiéreuse s'étire vers les plaines arides et les montagnes lointaines, se trouve le relais de diligences, un point de passage stratégique pour voyageurs, marchands et fugitifs. Ce bâtiment en bois massif, renforcé par des madriers pour résister aux tempêtes et aux attaques, est le dernier endroit où l'on peut trouver du repos, de la nourriture et des informations avant d'affronter les dangers du désert. C'est aussi un lieu de tensions et de transactions, où se croisent les messagers du gouvernement, les chasseurs de primes, les contrebandiers et les desperados cherchant à disparaître.

Construit par un ancien éclaireur du Pony Express, Horace "Old Man" Finnegan, ce relais a depuis été agrandi et fortifié, devenant une véritable bastide pour les voyageurs de passage. L'auberge principale, un bâtiment à deux étages, abrite une salle commune enfumée, où l'odeur du café rance et du tabac se mêle aux éclats de voix des joueurs de cartes. Un comptoir en chêne massif est tenu par Margaret Finnegan, la fille du fondateur, une femme au caractère trempé qui connaît chaque rumeur circulant entre les villes et les routes isolées.

Le relais dispose également d'un hangar pour les diligences, où les chevaux peuvent être abreuvés et ferrés, ainsi qu'un petit atelier où un maréchal-ferrant, Ezekiel Boone, s'occupe des réparations urgentes. Certains disent que Boone travaille aussi pour des clients plus discrets, cachant parfois dans le bois des véhicules des compartiments secrets pour l'or volé ou les documents compromettants.

Le relais n'est pas seulement un point de repos : c'est un carrefour d'informations pour ceux qui savent écouter. Les Pinkerton y font parfois halte pour interroger les voyageurs, cherchant des indices sur des fugitifs en fuite. Les gangs de hors-la-loi, comme la bande de Billy "Red" Murphy, envoient des éclaireurs pour observer les allées et venues, cherchant des convois à attaquer. Wilkinson, le banquier de la ville, garde un œil sur ce lieu à travers des informateurs, s'assurant que ses affaires et ses richesses transitent en toute sécurité.

Mais le relais de diligences cache aussi ses propres mystères. Depuis quelques mois, plusieurs voitures de transport ont disparu après avoir quitté l'établissement, sans laisser de trace. Certains accusent des bandes de pillards, mais d'autres pensent que quelque chose rôde dans le désert, une présence invisible qui frappe la nuit. Margaret Finnegan elle-même a trouvé des chevaux errants, affolés, sans aucun signe de leurs cavaliers.

Les anciens de la région racontent qu'avant l'arrivée des colons, ce lieu était un point de passage pour les Paiute, un endroit où les voyageurs indigènes priaient les esprits du vent avant d'entreprendre de longs périples. Certains pensent que les colons ont perturbé un équilibre ancien, et que quelque chose d'invisible observe toujours ceux qui traversent ces terres, attendant le bon moment pour réclamer son dû.

Le Ranch Douglas – L'Empire du Bétail de Dead Man's Pass

À quelques kilomètres au sud de Dead Man's Pass, dans une vallée bordée de collines arides et de ruisseaux saisonniers, s'étend le ranch Douglas, le plus grand et le plus prospère de la région. C'est un territoire immense, couvrant plusieurs centaines d'hectares de prairies sauvages et de pâturages, où des centaines de têtes de bétail broutent sous la surveillance de cow-boys expérimentés. Fondé en 1845 par un ancien trappeur écossais, Robert Douglas, il est aujourd'hui dirigé par sa fille, Catherine "Cat" Douglas, une femme à la poigne de fer qui a su imposer son autorité dans un monde dominé par les hommes.

Le ranch est le principal fournisseur de viande et de cuir de la région, un acteur économique clé qui fait la pluie et le beau temps sur les marchés locaux. Les caravaniers, les compagnies ferroviaires et même l'armée du Fort Eldridge dépendent des troupeaux de Douglas pour leur approvisionnement. Cette position dominante a valu à Catherine de puissants alliés, mais aussi de redoutables ennemis. Ezra P. Wilkinson, qui contrôle la banque de la ville, cherche à faire pression sur elle pour qu'elle vende une partie de ses terres, tandis que le capitaine Eldridge du Fort Eldridge lorgne sur ses pâturages, envisageant une expropriation sous couvert de nécessité militaire.

Le ranch Douglas est structuré autour d'un corral principal, où sont regroupés les troupeaux avant leur transport vers la ville ou les acheteurs. Un grand bâtiment en bois, à la fois maison familiale et bureau, domine la propriété, flanqué de baraquements pour les ouvriers, d'une forge et d'un atelier de réparation pour les chariots et les selles. La grange, immense, abrite du fourrage pour l'hiver, ainsi que quelques réserves secrètes d'armes et de provisions, au cas où la situation dégénérerait en conflit armé.

Mais le ranch est aussi une poudrière : les tensions entre éleveurs et fermiers sont de plus en plus vives. Des petits propriétaires, accusant Douglas de monopole sur les points d'eau, commencent à se regrouper pour contester son autorité. Des sabotages ont déjà eu lieu : des enclos brûlés, des bêtes empoisonnées, des chevaux volés. Les cow-boys du ranch patrouillent jour et nuit, surveillant les clôtures et traquant les

saboteurs, mais la menace est grandissante. Certains accusent les Paiute, d'autres soupçonnent les hommes de Wilkinson, cherchant à provoquer une crise pour forcer Catherine à vendre.

Les rumeurs ne manquent pas autour du ranch. Il se dit que, dans les collines alentour, il existe des grottes où des bandits en fuite trouvent refuge, et que certains ouvriers du ranch auraient des accords secrets avec ces hors-la-loi. Certains affirment même que des feux étranges sont parfois visibles sur les crêtes la nuit, des signaux qui ne seraient ni ceux des cow-boys, ni ceux des indigènes, mais peut-être de quelque chose d'encore plus ancien, qui veille sur ces terres depuis bien avant l'arrivée des colons.

Entre les jeux de pouvoir, les tentatives d'intimidation et les conflits territoriaux, le ranch Douglas est bien plus qu'une simple exploitation agricole : c'est un champ de bataille économique, politique et mystique, où chaque décision peut déclencher une guerre ouverte.





Organisations influentes

Dans cette section, vous ferez la connaissance des organisations qui influencent l'univers de jeu. Certaines sont connues de tous, d'autres agissent dans l'ombre, mais toutes jouent un rôle dans l'équilibre – ou le déséquilibre – du monde. Elles relient les Personnages joueurs, et deviendront des entités récurrentes au fil des aventures.

Chaque organisation est présentée avec son nom, son but général, ses activités principales, sa structure interne, ainsi que ce que le grand public sait d'elle... et ce qu'il ignore. Les raisons qui peuvent pousser des Personnages joueurs à en faire partie sont précisées, tout comme ses liens éventuels avec les autres éléments de l'univers. Ces descriptions offrent des appuis solides pour intégrer ces groupes dans vos scénarios de manière fluide et crédible.

Agence Pinkerton – Les Hommes de l'Ombre

L'Agence Pinkerton est un acteur incontournable de Dead Man's Pass, aussi craint que respecté. Officiellement, il s'agit d'une agence de détectives privés spécialisée dans la protection des convois d'or, la sécurité des banques et la traque des hors-la-loi. En réalité, Pinkerton est bien plus qu'un simple service de surveillance : c'est une organisation militarisée et structurée, utilisée par les grandes compagnies minières, ferroviaires et financières pour assurer leur domination économique et politique sur les régions en pleine expansion.

L'agence a été fondée en 1850 par Allan Pinkerton, et elle s'est rapidement imposée comme le bras armé des puissants dans l'Ouest. En Californie, son influence s'est renforcée avec l'essor des compagnies minières et ferroviaires, qui avaient besoin d'hommes capables de briser les grèves, surveiller les travailleurs et neutraliser les menaces à leur profit. À Dead Man's Pass, Pinkerton est particulièrement actif, ayant été engagé par Ezra P. Wilkinson, le banquier local, pour protéger ses intérêts et assurer le contrôle de l'or extrait dans la région.

La structure de Pinkerton est paramilitaire, avec une hiérarchie stricte et des missions confiées à des agents expérimentés. À Dead Man's Pass, l'agence opère sous la direction de Nathaniel Grayson, un homme austère et méthodique, dont les ordres viennent directement du bureau régional de San Francisco. Grayson dispose d'une équipe permanente de dix agents, soutenus par des mercenaires et des informateurs locaux, qui permettent à Pinkerton d'exercer une surveillance omniprésente. L'agence utilise une couverture officielle de détectives privés et d'escortes armées, mais ses véritables activités vont bien au-delà.

Les agents de Pinkerton patrouillent dans la ville, observent les allées et venues des figures influentes, et infiltrent les cercles criminels pour identifier les menaces avant qu'elles ne prennent de l'ampleur. Leur présence est particulièrement marquée autour de la banque de Wilkinson, des mines et des grandes transactions commerciales. Mais ils n'hésitent pas non plus à intervenir directement dans les conflits locaux, manipulant les tensions pour servir leurs employeurs.

Leur rôle dépasse la simple protection des biens et des personnes : Pinkerton infiltre, manipule et élimine. Ils maintiennent des dossiers détaillés sur les figures influentes de Dead Man's Pass, recensant les faiblesses, dettes et secrets de chacun. Ces informations sont utilisées pour influencer les décisions locales, assurant que toute opposition aux intérêts des compagnies minières et ferroviaires soit neutralisée avant même d'avoir une chance d'émerger.

L'agence n'est pas exempte d'ennemis. Le Syndicat des Prospecteurs, qui défend les mineurs exploités, voit en eux des assassins à la solde des patrons. Plusieurs leaders syndicaux ont disparu ou ont été arrêtés après avoir tenté de défier Wilkinson et Pinkerton. Le shérif Carter, bien que méfiant, ne peut pas les expulser sans risquer de perdre son autorité déjà fragile. Même le capitaine Eldridge, du Fort voisin, préfère éviter les conflits directs avec l'agence, sachant que Pinkerton a des contacts bien plus haut placés que lui.

L'Agence Pinkerton ne recule devant rien pour maintenir l'ordre établi. Leur présence à Dead Man's Pass n'est pas temporaire : ils sont là pour façonner la ville à leur image, imposant un contrôle absolu sur l'or, le pouvoir et l'avenir de la région.

Le Syndicat des Prospecteurs – La Lutte des Ouvriers de la Mine

Le sous-sol de Dead Man's Pass regorge d'or, mais ceux qui l'extraient ne voient que rarement la couleur de leur travail. Écrasés par les taxes, les dettes et les conditions de travail inhumaines, les mineurs indépendants et ouvriers des concessions ont fini par se regrouper pour défendre leurs droits. Ainsi est né le Syndicat des Prospecteurs, une organisation qui tente d'offrir aux travailleurs une chance de survie face aux grandes compagnies minières et aux banques qui contrôlent la ville.

Les racines du syndicat remontent à plusieurs années, lorsque les premiers prospecteurs se sont retrouvés dépouillés par les spéculateurs qui achetaient à bas prix leurs concessions, souvent obtenues au prix d'un labeur exténuant. Wilkinson, le banquier influent, a verrouillé le



marché de l'or, forçant les mineurs à vendre exclusivement à sa banque, à des prix inférieurs à ceux du marché. Peu à peu, des voix se sont élevées contre ce système. Ce qui commença comme des réunions clandestines dans les arrière-salles de saloons est devenu une organisation structurée, comptant aujourd'hui des centaines de membres actifs, allant des simples ouvriers aux propriétaires de petites concessions cherchant à protéger leur indépendance.

Le syndicat est dirigé par Luther McBride, un ancien prospecteur endurci par les injustices qu'il a subies. Anciennement naïf face aux lois de l'Ouest, il a appris que les riches ne partagent pas et que les promesses de prospérité ne concernent que ceux qui détiennent déjà le pouvoir. Sous sa direction, le syndicat s'est organisé en cellules autonomes, chaque groupe ayant un responsable chargé de collecter les doléances, d'organiser les grèves et d'assurer la résistance.

Les revendications du syndicat sont simples mais difficiles à obtenir : des salaires justes, la fin des taxes abusives, et le droit de vendre l'or sans passer par Wilkinson. Ils exigent également des conditions de travail plus sûres, car les éboulements et les accidents sont fréquents et rarement indemnisés.

Face à cette montée en puissance, les compagnies minières et Pinkerton réagissent violemment. Les meneurs syndicaux sont arrêtés sous de faux prétextes, des descentes sont organisées pour briser les grèves par la force, et certains membres du syndicat ont disparu sans laisser de traces. Pourtant, la résistance ne faiblit pas : des sabotages de matériel, des fuites organisées de minerai et des négociations secrètes avec certains notables fragilisent progressivement le monopole de Wilkinson.

Le syndicat est aujourd'hui au bord de l'affrontement direct avec les autorités locales et les compagnies. Certains membres prônent une action radicale, tandis que d'autres espèrent encore trouver un compromis. Mais si rien ne change, il ne fait aucun doute qu'un bain de sang éclatera sous terre, là où personne ne pourra entendre les cris.

Les Frères du Sentier – Gardiens du Lieu Oublié

Loin de l'agitation de Dead Man's Pass, au cœur des montagnes, un réseau discret veille sur un lieu interdit, un site sacré dont l'existence même est ignorée de la plupart des habitants de la ville. Les Frères du Sentier ne sont ni une secte ni un groupe de mercenaires : ils sont les derniers dépositaires d'un savoir ancien, un savoir qu'ils protègent non pour le contrôler, mais pour éviter qu'il ne tombe entre de mauvaises mains. Il s'agit de la branche locale d'une organisation nationale, les



frères du sentier protègent de nombreux sites préhistoriques sur toute la nation.

L'origine des Frères du Sentier remonte bien avant l'arrivée des colons. Selon les récits des légendes Paiute, un événement inexplicable s'est produit dans les montagnes à une époque immémoriale. Certains parlent d'une rencontre avec des êtres venus d'ailleurs, d'autres évoquent une porte entre les mondes qui aurait été ouverte par erreur. Peu importe la vérité, ce qui est certain, c'est que des traces de cet événement subsistent encore sous la roche. Lors des premières expéditions espagnoles, des moines franciscains ont trouvé des gravures impossibles à interpréter, des formations rocheuses qui semblaient taillées par des mains inconnues, et des restes d'une architecture qui ne correspondait ni aux indigènes locaux ni aux cultures connues. Face à ces découvertes, ils ont scellé l'entrée de la grotte et brûlé tous leurs relevés, avant de fuir la région.

Les Frères du Sentier actuels sont les héritiers de plusieurs lignées de gardiens, issus à la fois des tribus locales et de pionniers européens qui ont eu accès à ces vérités interdites. Ils opèrent en secret, infiltrés dans la vie quotidienne de Dead Man's Pass sous différentes couvertures : certains sont des mineurs, d'autres des cartographes, quelques-uns travaillent comme éclaireurs pour les caravanes. Leur réseau est cloisonné, chaque membre ne connaissant que deux ou trois autres initiés afin d'éviter toute compromission si l'un d'eux venait à être capturé ou retourné par l'ennemi.

Leur objectif principal est simple : protéger le site interdit. Pour cela, ils emploient plusieurs méthodes :

- Désinformation : Ils propagent des légendes locales sur des malédictions, des esprits vengeurs, et des dangers invisibles pour décourager les explorateurs et les prospecteurs.

- Sabotage discret : Si une excavation menace de percer le secret des montagnes, ils interviennent en falsifiant des cartes, en provoquant des accidents "fortuits", ou en corrompant des ouvriers pour ralentir les travaux.

- Infiltration et observation : Ils surveillent les Pinkerton, les compagnies minières, et les groupes de chercheurs qui pourraient par inadvertance s'approcher trop près.

Leur plus grande menace vient de deux groupes opposés :

- L'Ordre du Calice Sacré, qui cherche à découvrir et récupérer ces artefacts, pensant qu'ils détiennent une vérité cachée sur l'histoire du

monde.

- La Compagnie Ferroviaire Union Pacific, dont les ingénieurs pourraient, sans même en avoir conscience, ouvrir l'accès au site interdit en creusant un tunnel dans la mauvaise direction.

Le temps joue contre eux. Les Frères du Sentier savent que chaque année qui passe rapproche le moment où quelqu'un ira trop loin. Et si cela arrive, ils seront les seuls à se dresser entre l'inconnu enfoui sous les montagnes et le reste du monde.

L'Ordre du Calice Sacré – Les Gardiens des Vérités Interdites

Dans les ruelles poussiéreuses de Dead Man's Pass, sous le regard indifférent des chercheurs d'or et des cow-boys, une lutte silencieuse se joue entre des hommes qui ne cherchent ni la fortune ni le pouvoir politique, mais quelque chose de bien plus ancien et plus insaisissable. L'Ordre du Calice Sacré, une confrérie secrète opérant sous l'apparence de missionnaires et d'érudits, est à la recherche de reliques oubliées, persuadée que des fragments de vérité ont été dispersés et cachés à travers l'histoire.

L'Ordre ne se contente pas de préserver des reliques chrétiennes ou de documenter les traces des premiers missionnaires espagnols en Californie. Ses membres sont convaincus que l'Histoire mondiale a été falsifiée, que certaines découvertes ont été enterrées pour ne jamais être révélées, et que le savoir détenu par certains peuples anciens pourrait réécrire la place de l'Homme dans l'univers. C'est cette obsession qui a conduit l'Ordre à s'établir discrètement à Dead Man's Pass. Les rumeurs concernant des vestiges mystérieux découverts dans les montagnes, les légendes indigènes sur des êtres non humains ayant foulé ces terres, et les objets inexpliqués trouvés par les mineurs ont fait de cette ville un foyer d'intérêt prioritaire pour la confrérie.

À la tête des opérations locales, le père Emilio Santiago, prêtre de l'église San Miguel, est bien plus qu'un simple homme de foi. Officiellement, il est ici pour évangéliser les colons et protéger les indigènes contre l'oppression des compagnies minières et de l'armée. Mais dans l'ombre, il orchestre une chasse aux artefacts qui l'amène à interagir avec les prospecteurs, les chamanes Paiute et même certains criminels locaux. Lorsqu'un objet ancien est découvert – qu'il s'agisse d'une inscription sur une pierre, d'un bijou au symbolisme inconnu ou d'un texte gravé dans une langue oubliée –, Santiago est toujours le premier informé. Par le biais de dons généreux, d'alliances avec des érudits ou de promesses



de salut, il récupère ces objets avant qu'ils ne puissent être étudiés par des étrangers.

L'Ordre du Calice Sacré agit avec subtilité et influence. Il ne peut pas se permettre d'employer la force brute comme Pinkerton, ni de se montrer trop visible comme les compagnies minières. Ses méthodes reposent sur trois axes principaux : le rachat, la dissimulation et l'élimination de toute trace compromettante. Lorsqu'un prospecteur met la main sur un objet d'intérêt, il est d'abord approché pacifiquement et incité à le vendre. Si l'argent ne suffit pas, l'Ordre emploie d'autres moyens : la pression religieuse, la menace voilée d'excommunication, ou, si nécessaire, l'orchestration d'un malheur "accidentel" pour que l'objet tombe entre de meilleures mains.

Mais cette quête du savoir absolu n'est pas sans danger. Certains membres de l'Ordre, obsédés par les reliques qu'ils découvrent, ont commencé à douter des fondements mêmes de leur foi. Si les mythes Paiute disent vrai, si ces objets ne viennent ni de Dieu ni du Diable, alors quelle place l'humanité occupe-t-elle réellement ? Des tensions internes secouent la confrérie : faut-il continuer à cacher ces découvertes ou chercher à en exploiter les secrets ?

L'Ordre n'est pas seul à Dead Man's Pass. La section locale des Frères du Sentier, qui cherche à enterrer le passé plutôt qu'à l'exhumer, est un obstacle majeur. Les deux organisations opèrent dans un jeu d'influence constant, chacune tentant de manipuler les autorités locales et de contrôler les découvertes avant l'autre. Ezra P. Wilkinson, le banquier de la ville, commence lui aussi à s'intéresser de près aux recherches de l'Ordre, voyant dans ces reliques une opportunité financière dont il pourrait tirer parti.

Loin d'être de simples gardiens de la foi, les membres de l'Ordre du Calice Sacré sont des hommes tiraillés entre leur croyance, leur mission et leurs doutes grandissants. Ils cherchent à percer des mystères dont ils n'ont pas encore mesuré toute la portée. Mais à force de vouloir comprendre l'inexplicable, ils risquent de révéler des vérités qu'aucun d'eux n'est prêt à affronter.

La Bande de Billy "Red" Murphy – Les Loups du Désert

Si Dead Man's Pass est le théâtre d'une lutte entre colons, mineurs et autorités, c'est aussi une ville où la loi du plus fort s'écrit à la poudre et au sang. Et peu d'hommes incarnent mieux cette loi que Billy "Red" Murphy, un hors-la-loi dont le nom est murmuré avec crainte dans tous les comptoirs de la région. Sa bande, une trentaine d'individus endurcis



par la vie dans le désert, est une véritable meute de loups : rapide, brutale, et insaisissable. Si les Personnages joueurs sont membres de cette bande, le Conteur veillera à adapter les scénarios pour tenir compte du fait que les Personnages ne sont pas les gentils dans cette histoire. Cette organisation est spécifiquement locale, mais évidemment le chef à des contacts avec d'autres organisations criminelles plus établies nationalement.

Ancien soldat confédéré, Murphy a vu la guerre de Sécession anéantir tout ce qu'il avait. Déserteur recherché, il a erré dans l'Ouest, vivant de rapines et de petits boulots ingrats, avant de comprendre une vérité simple : les hommes obéissent à ceux qui frappent le plus fort. Il s'est alors constitué une bande de pillards et de mercenaires sans scrupules, attirant autour de lui d'anciens soldats en disgrâce, des criminels fuyant la corde du bourreau, et des marginaux sans attache.

Les attaques de la bande de Murphy sont précises et organisées, contrairement aux groupes de hors-la-loi plus chaotiques qui pullulent dans la région. Leurs cibles de prédilection sont les convois de diligence, surtout ceux transportant de l'or ou des fonds pour la banque de Wilkinson. Les convois de ravitaillement pour les garnisons militaires sont aussi des prises de choix, car la bande sait que l'armée ne négocie pas avec des brigands : si un détachement de cavalerie se lance à leur poursuite, ils n'ont d'autre choix que de les exterminer ou disparaître dans le désert.

Murphy n'est pas un simple bandit de grand chemin. Il a établi des contacts dans Dead Man's Pass, des informateurs qui lui signalent les mouvements des convois et les opportunités lucratives. Certains pensent même qu'il a des liens secrets avec Wilkinson lui-même, qui pourrait utiliser la bande pour saboter des concurrents ou créer un climat d'insécurité favorisant son monopole sur les transactions financières. D'autres murmurent qu'il entretient une relation tumultueuse avec Mary Whitmore, la tenancière du Silver Spur, et qu'elle pourrait être son seul point faible.

Mais la bande de Murphy n'est pas invincible. Si ses attaques sont rapides et brutales, elles lui ont valu une liste d'ennemis toujours plus longue. Pinkerton a juré de l'éliminer, la cavalerie du Fort Eldridge met à prix sa tête, et même d'autres gangs de hors-la-loi commencent à voir en lui un obstacle. Un homme comme Murphy sait que son règne ne durera pas éternellement. Mais tant qu'il est en selle, il fera en sorte que son nom soit gravé dans la légende... ou sur la pierre tombale de ceux qui auront essayé de le défier. Tous les membres de la bande ont une prime pour leur capture, morts ou vifs.



La Compagnie Ferroviaire Union Pacific – L'Empire du Rail

À Dead Man's Pass, les conflits entre prospecteurs, marchands et hors-la-loi rythment le quotidien. Mais une force bien plus imposante avance inexorablement vers la ville, une force que ni la poudre ni l'or ne peuvent arrêter : le chemin de fer. La Compagnie Ferroviaire Union Pacific, colosse industriel soutenu par les puissances économiques de l'Est, est en pleine expansion, et Dead Man's Pass est sur sa route.

L'Union Pacific n'est pas une simple entreprise ferroviaire. Elle est un empire tentaculaire, soutenu par les banques, les industriels et même certains cercles politiques à Washington. Son objectif est de relier l'Ouest à l'Est, en déployant des kilomètres de rails à travers les plaines et les montagnes, peu importe qui se trouve sur son chemin. Là où elle s'installe, elle ne laisse aucune place pour les petites entreprises, les éleveurs indépendants ou les communautés locales. Ses ouvriers avancent comme une armée, détruisant les terres, effaçant les villages et redéfinissant les frontières au profit de l'acier et du charbon, au nom du progrès instoppable de la nation.

Dead Man's Pass n'a pas encore été totalement absorbée, mais les premiers signes sont déjà visibles. Wilkinson, le banquier influent de la ville, soutient activement la compagnie, finançant des achats de terres sous des noms d'emprunt, rachetant discrètement des concessions minières et faisant pression sur les éleveurs pour qu'ils cèdent leurs pâturages. À travers ces manœuvres, l'Union Pacific se prépare à un contrôle total de la région.

La compagnie ne recule devant rien pour imposer son avancée. Elle emploie des avocats et des législateurs pour forcer les ventes de terrains à bas prix, mais aussi des hommes de main et des mercenaires pour intimider ceux qui refusent de coopérer. Officiellement, elle ne commet aucun crime : chaque transaction est légale, chaque terrain racheté suit les règles établies. Mais dans l'ombre, ceux qui s'opposent trop violemment à la compagnie disparaissent, subissent des sabotages ou des accidents malheureux.

L'Union Pacific se heurte à plusieurs obstacles à Dead Man's Pass. Les ranchers, qui dépendent des vastes plaines pour leurs troupeaux, refusent de céder leurs terres, menaçant d'unir leurs forces contre la compagnie. Les Paiute, dont la réserve est directement menacée par le tracé du rail, commencent à organiser des raids contre les équipes de construction et les convois de ravitaillement. Le shérif Carter, bien que conscient du danger que représente la compagnie, ne peut pas agir sans preuve formelle, et doit composer avec des forces bien plus grandes que

lui.

À terme, il est inévitable que l'Union Pacific prenne possession de Dead Man's Pass, comme elle l'a fait avec d'autres villes avant elle. Mais la question est de savoir à quel prix. Si les conflits s'intensifient, la compagnie pourrait être contrainte de recourir à la force armée, déclenchant une guerre ouverte entre ses hommes et les habitants de la ville.

Pour l'instant, ses agents travaillent dans l'ombre, observant, achetant, soudoyant. Le chemin de fer arrivera à Dead Man's Pass, qu'on le veuille ou non. Et ceux qui refusent de s'adapter seront écrasés sous le poids de son avancée.

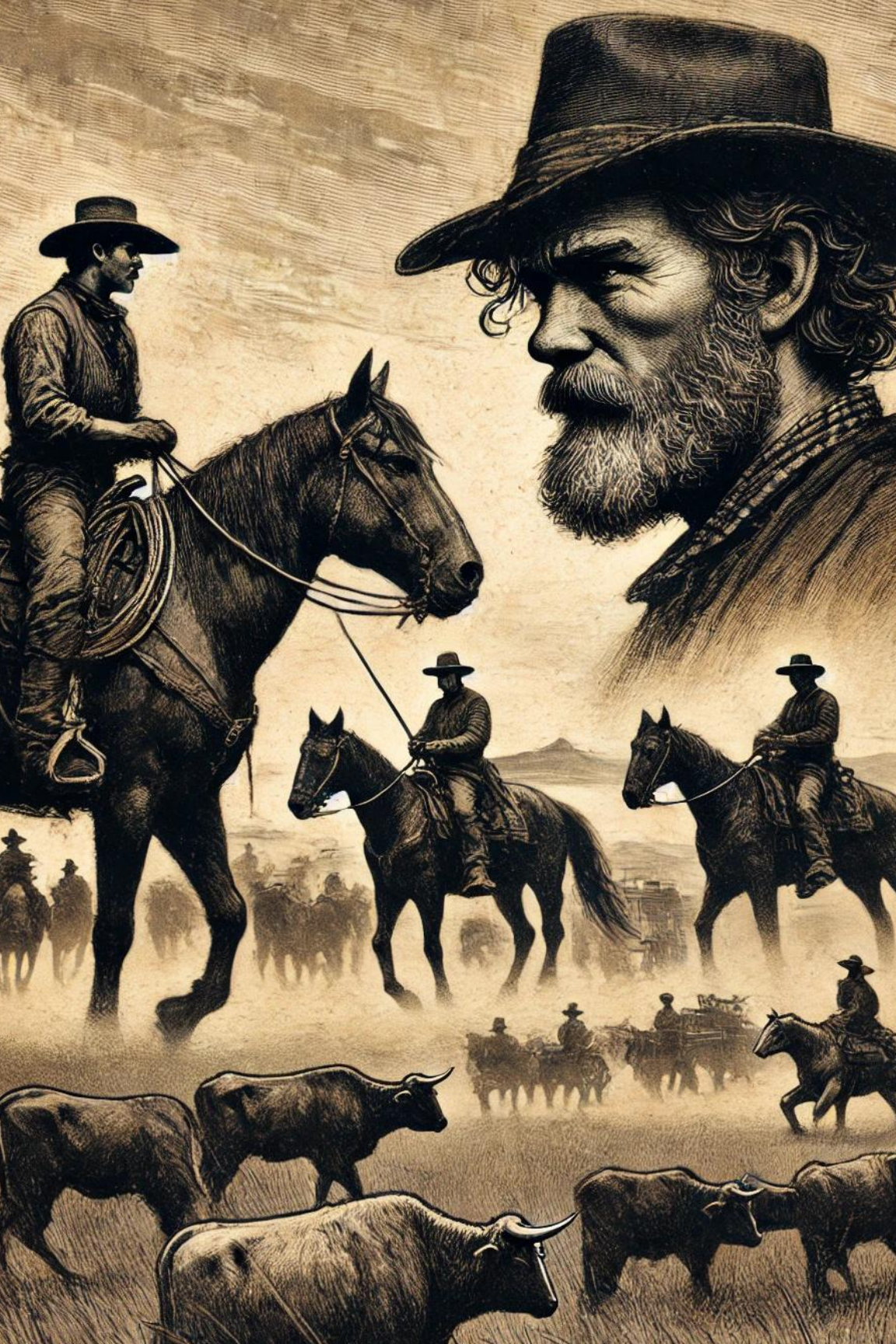
Le Syndicat des Ranchers – L'Ultime Rempart

Bien avant l'arrivée des prospecteurs et des banquiers, les terres autour de Dead Man's Pass appartenaient aux éleveurs. Ces immenses plaines, parsemées de rivières et de collines, étaient le royaume des ranchers, des hommes et des femmes qui ont bâti leur fortune sur l'élevage et le commerce du bétail. Mais aujourd'hui, ces terres sont convoitées. Le développement du chemin de fer, la montée en puissance des compagnies minières et la voracité des banquiers menacent l'existence même des ranchs indépendants.

Face à cette menace, les plus grands propriétaires terriens se sont unis, formant une alliance autant économique que militaire : le Syndicat des Ranchers. Ce n'est pas un simple regroupement d'éleveurs. C'est une force organisée, prête à tout pour défendre ses intérêts.

Sous la direction de Catherine "Cat" Douglas, une femme aussi impitoyable que respectée, le syndicat impose ses propres lois. Il fixe les prix du bétail, contrôle l'accès aux points d'eau, et veille à ce que les terres des ranchers restent entre leurs mains. Tout rancher indépendant doit respecter ses règles, sous peine de se retrouver isolé, ruiné... ou pire.

La compagnie Union Pacific est la plus grande menace pour les ranchers. Si le rail atteint la ville, les troupeaux perdront de la valeur en raison des importations et de la concurrence accrue, et les éleveurs perdront leur influence sur l'économie locale. Cat Douglas et les siens savent que ce n'est pas qu'une question de commerce, mais une question de survie. Ils ont donc commencé à riposter.



Le Syndicat utilise différentes méthodes pour ralentir l'expansion du rail:

- Blocus commerciaux : Ils refusent de vendre du bétail aux marchands affiliés à la compagnie ferroviaire.

- Corruption et alliances : Certains juges itinérants et politiciens locaux reçoivent des pots-de-vin pour retarder ou invalider les acquisitions de l'Union Pacific.

- Intimidation : Des "accidents" surviennent sur les terres convoitées. Des clôtures sont arrachées, des puits empoisonnés, des entrepôts brûlés dans des incendies mystérieux.

- Actions directes : Certains membres du syndicat ne reculent pas devant l'élimination physique des traîtres et des agents du rail.

Cependant, toutes les menaces ne viennent pas du chemin de fer. En interne, les tensions grandissent. Certains ranchers, séduits par les promesses de fortune faites par les financiers de l'Union Pacific, envisagent de vendre. D'autres estiment que la guerre ouverte avec le rail est une erreur et qu'un compromis doit être trouvé. Cat Douglas se retrouve donc face à un dilemme : unifier les ranchers sous une seule bannière, ou voir leur empire s'effondrer de l'intérieur.

L'armée du Fort Eldridge surveille également les tensions grandissantes. Si le conflit entre le rail et les éleveurs devient incontrôlable, la cavalerie pourrait intervenir, ce qui changerait définitivement l'équilibre des forces à Dead Man's Pass.

Le Syndicat des Ranchers est un bastion de résistance, l'ultime rempart contre l'expansion industrielle. Mais il ne pourra pas tenir éternellement face à la machine infernale du progrès. Cat Douglas et ses alliés devront choisir leur camp : se battre jusqu'au bout, ou pactiser avec l'ennemi qu'ils haïssent.

La Ligue de Vertu de Dead Man's Pass – Les Justiciers du Moralisme

Dans une ville comme Dead Man's Pass, où la loi est encore fragile et l'ordre dépend souvent de la puissance financière ou des revolvers les plus rapides, certains citoyens ont décidé de prendre les choses en main. La montée de la criminalité, la prolifération du jeu, de l'alcool et de la prostitution ont poussé une partie de la population à former un mouvement de réforme, une organisation se voulant garante des valeurs traditionnelles et de la justice morale : la Ligue de Vertu.



À première vue, il s'agit d'un simple collectif de citoyens bien-pensants, prônant un retour aux valeurs chrétiennes et à la droiture. Mais sous cette façade se cache un groupe organisé et influent, prêt à user de l'intimidation, de la violence et de la pression sociale pour imposer sa vision de l'ordre. La Ligue de Vertu ne se contente pas de sermons et de pétitions, elle agence des représailles, fomente des campagnes de calomnie, et mobilise des foules en colère pour faire fermer des établissements jugés indésirables.

Son leader, Nathaniel Barlow, un riche marchand et fervent défenseur de la discipline morale, orchestre les actions de la Ligue depuis son bureau situé au-dessus de son comptoir commercial. Officiellement, il est un simple homme d'affaires préoccupé par le bien-être de la ville, mais en coulisses, il contrôle des milices locales, financées par ses propres fonds et ceux de sympathisants influents. Ces groupes de pression s'attaquent aux salons de jeu, aux maisons closes, et même à certains commerces accusés d'encourager la débauche.

Les méthodes de la Ligue sont variées et souvent brutales. Ils utilisent la propagande religieuse, affichant des tracts et criant des sermons incendiaires sur les places publiques. Ils exercent une pression sur les autorités, poussant le shérif à fermer les yeux sur certaines actions punitives. Parfois, ils organisent des descentes nocturnes, où des établissements entiers sont saccagés sous prétexte de "purification".

Mais la Ligue ne s'attaque pas uniquement aux vices apparents. Elle surveille également les comportements individuels, dénonçant les citoyens qui ne respecteraient pas la moralité imposée. Une simple accusation peut ruiner une réputation : un commerçant soupçonné d'avoir des liens avec la pègre peut voir ses clients fuir en une nuit, un mineur accusé de comportements impurs peut être exclu des cercles de la ville, et un notable critiqué par la Ligue peut se retrouver isolé socialement.

Malgré son influence, la Ligue de Vertu n'est pas invincible. Elle a de nombreux ennemis :

- Mary Whitmore, propriétaire du Silver Spur, lutte ouvertement contre leurs actions, refusant de plier devant leurs exigences.

- Les mineurs et ouvriers, qui voient en eux des moralistes cherchant à interdire leurs seuls loisirs.

- Le shérif Carter, qui, bien que contraint de tolérer leur influence, n'apprécie pas leurs méthodes et cherche à limiter leur pouvoir.

À mesure que la ville grandit, le combat de la Ligue devient plus agressif.

Le conflit entre les défenseurs d'un monde ancien et les tenants du progrès ne fait que commencer, et Dead Man's Pass pourrait bien devenir le théâtre d'une guerre idéologique dont l'issue est incertaine.

Les 'Cousins' du Mexique – Le Réseau de Contrebande

Le commerce officiel de Dead Man's Pass repose sur l'or, le bétail et les marchandises venues des grandes villes de Californie. Mais sous cette façade légale prospère un marché clandestin tout aussi florissant, alimenté par des hommes dont les noms ne figurent sur aucun registre officiel. Ces hommes, opérant dans l'ombre des collines et des canyons, transportent des cargaisons précieuses et interdites, nourrissant les désirs et les besoins d'une population qui ne peut ou ne veut pas dépendre des canaux officiels. Ils sont appelés les 'Cousins', et leur réseau s'étend bien au-delà de la ville.

Depuis les plaines du nord du Mexique jusqu'aux vallées reculées de la Californie, ces contrebandiers ont parfaitement organisé leurs routes, utilisant des sentiers oubliés, des rivières discrètes et des caches dissimulées dans des ranchs isolés. Le désert est leur allié autant que leur prison : ils savent comment traverser ces étendues arides sans laisser de traces, comment éviter les patrouilles militaires, et surtout, comment s'assurer que leurs clients restent discrets. À Dead Man's Pass, ils fournissent ce que l'on ne peut pas obtenir par les voies officielles : de l'alcool pour les saloons, des armes pour les hors-la-loi, et parfois même des hommes pour ceux qui cherchent à disparaître.

Le réseau est dirigé par Miguel Herrera, un ancien officier de l'armée mexicaine qui a abandonné son uniforme pour embrasser la liberté offerte par le commerce illégal. D'une intelligence aiguisée et d'un charisme redoutable, il ne laisse rien au hasard. Il ne se contente pas de gérer le transport des marchandises : il s'assure que les bons hommes occupent les bons postes, que les sentiers restent ouverts, que les pots-de-vin arrivent aux bonnes personnes. Rien ne doit interrompre la fluidité du commerce. Un wagon intercepté par la cavalerie ? Une cargaison saisie par des douaniers trop zélés ? Il veille à ce que les responsables paient leur erreur... ou disparaissent avant de pouvoir recommencer.

Les 'Cousins' ont infiltré chaque recoin de la ville, intégrant leurs hommes parmi les ouvriers des mines, les employés des entrepôts et les marchands ambulants. Certains tiennent de modestes échoppes où l'on peut acheter bien plus que ce qui est exposé sur les étagères. D'autres travaillent dans les ranchs environnants, s'assurant que des stocks d'armes et de whisky restent cachés dans les granges jusqu'à leur



expédition. Leur présence est invisible pour qui ne sait pas où regarder, mais tout le monde, à Dead Man's Pass, connaît quelqu'un qui connaît quelqu'un qui peut se procurer ce qu'il faut.

Leur principale marchandise reste l'alcool. Les saloons de la ville sont toujours avides de whisky de qualité, et les clients des maisons de jeu n'ont aucune envie que la loi impose des restrictions sur leur consommation. Mais ce sont les armes qui font la véritable richesse du réseau. Fusils et revolvers circulent discrètement à travers la frontière, trouvant leur chemin entre les mains des hors-la-loi, des gangs de la région et parfois même des éleveurs cherchant à protéger leurs terres contre les agents du chemin de fer. Certains de ces fusils ont déjà été utilisés pour tuer des soldats américains. D'autres finiront entre les mains des guerriers Paiute, prêts à défendre leurs dernières terres.

L'existence des 'Cousins' n'est cependant pas sans péril. L'armée stationnée au Fort Eldridge a bien compris que la contrebande ne cessera pas tant qu'elle ne frappera pas à la racine. Des patrouilles sont envoyées régulièrement pour surveiller les routes commerciales, des convois sont interceptés, des passeurs capturés. Mais l'armée n'est pas leur seul problème. L'Union Pacific, cherchant à établir un contrôle total sur l'économie locale, commence à voir d'un mauvais œil cette concurrence illégale qui prospère dans l'ombre. Si le chemin de fer doit faire de Dead Man's Pass un centre économique majeur, alors il faudra éliminer toute alternative non régulée, et les 'Cousins' sont les premiers sur la liste des obstacles à faire disparaître.

Herrera sait que son réseau est en péril. La ville grandit, et avec elle viennent de nouveaux regards, de nouvelles lois, de nouvelles autorités cherchant à établir leur propre contrôle. Il ne peut pas se contenter de fonctionner comme il l'a toujours fait. Certains de ses hommes plaident pour des mesures plus agressives : corrompre plus de fonctionnaires, éliminer des opposants, imposer une présence plus forte dans les saloons et les lieux de pouvoir. D'autres pensent qu'il est temps de trouver un terrain d'entente avec les puissances montantes, en particulier Wilkinson et l'Union Pacific. Car si les contrebandiers savent s'adapter, ils savent aussi qu'une guerre ouverte avec l'ordre établi ne finit jamais bien pour ceux qui tiennent les armes.

Pour l'instant, les 'Cousins' continuent d'opérer comme ils l'ont toujours fait : dans l'ombre, avec discrétion et efficacité. Tant qu'il y aura des clients, tant qu'il y aura des besoins que la loi ne peut satisfaire, leur présence sera nécessaire. Mais combien de temps encore pourront-ils rester invisibles avant que la ville ne les écrase sous son avancée inexorable vers la modernité



Le Cercle des Chamanes – Les Gardiens des Esprits Anciens

Bien avant que les mines ne transforment Dead Man's Pass en un foyer de richesse et de violence, bien avant que le premier chariot de colons ne traverse ces plaines, ces terres étaient vivantes. Elles appartenaient aux esprits du vent, aux gardiens de la roche et de l'eau, et aux peuples qui les vénéraient. Parmi eux, certains étaient désignés pour écouter, comprendre et préserver l'équilibre du monde. Aujourd'hui, ces hommes et ces femmes existent encore : ils forment le Cercle des Chamanes, une société secrète et spirituelle vouée à la préservation des lieux sacrés et à la protection des traditions ancestrales.

Le Cercle est un réseau dispersé mais influent, regroupant les derniers chamanes Paiute et quelques autres sages, issus de tribus plus lointaines, qui refusent de voir leur culture disparaître sous le poids du progrès et de l'avidité. Le Cercle ne fonctionne pas comme une organisation classique : il n'a ni chef unique, ni centre de pouvoir défini, mais repose sur des traditions orales, des rites initiatiques et des alliances entre ses membres. Ceux qui en font partie n'ont pas tous la même vision du combat à mener : certains prônent la diplomatie avec les colons et les autorités, d'autres estiment que la guerre et la révolte sont les seules solutions.

Le rôle du Cercle est multiple. Il veille à protéger les lieux sacrés, notamment les grottes et les montagnes où les ancêtres ont laissé leurs marques. Il surveille les actions des colons, des militaires et des compagnies minières, et agit lorsque ces derniers menacent de briser des barrières qui ne devraient pas être franchies. Il sert aussi de refuge pour ceux qui fuient la destruction de leur mode de vie : de jeunes Paiute, arrachés à leur terre par la force, viennent y apprendre les anciennes traditions avant qu'elles ne disparaissent. Certains guérisseurs du Cercle pratiquent encore une médecine que même les colons commencent à respecter, utilisant plantes et rituels là où la science moderne échoue.

Mais au sein du Cercle, un grand débat déchire ses membres. Certains estiment qu'il faut s'adapter, négocier, survivre au sein de cette nouvelle ère en acceptant que les colons ne repartiront jamais. Chogan Black Bear, l'un des derniers grands chamanes Paiute, prône cette vision, convaincu que le Cercle doit exister dans l'ombre, préserver ce qu'il peut et influencer subtilement les événements. D'autres, plus jeunes et plus enragés, refusent toute forme de soumission. Ils veulent lancer des attaques contre les infrastructures des colons, brûler les camps miniers et terroriser ceux qui souillent les terres sacrées. Cette division met en

péril la survie même du Cercle, car si les factions se déchirent entre elles, leurs ennemis n'auront plus besoin de les combattre : ils disparaîtront d'eux-mêmes.

Pour des étrangers, entrer dans le Cercle n'est pas une chose aisée. Cette organisation est d'abord tribale, enracinée dans une culture que peu comprennent. Pourtant, le monde change, et certains de ses membres commencent à voir en des individus venus de l'extérieur une opportunité. Ceux qui ont prouvé leur respect des traditions, qui ont aidé le Cercle dans ses missions ou montré qu'ils étaient dignes de confiance, peuvent être initiés aux savoirs anciens. Des éclaireurs, des guérisseurs, des érudits, et même des mercenaires ont déjà été acceptés à titre exceptionnel, car le Cercle sait que pour survivre à l'extinction, il doit parfois ouvrir ses portes à ceux qui partagent son combat.

Un groupe de joueurs pourrait rejoindre le Cercle par plusieurs biais :

- Après avoir sauvé un membre en danger, prouvant ainsi leur valeur.

- En étant guidés par Chogan Black Bear, qui pourrait voir en eux des esprits alliés, venus d'un autre chemin mais partageant la même mission.

- En ayant des origines métissées, un parent natif qui leur aurait transmis un lien avec ces traditions oubliées.

- En étant des mercenaires engagés par le Cercle, pour protéger un site sacré ou enquêter sur une menace venue de la ville.

Le Cercle des Chamanes est une organisation à la fois secrète et puissante, tenant entre ses mains un savoir que les colons méprisent, mais dont ils ne mesurent pas l'ampleur. Leur lutte est une guerre silencieuse, menée dans les esprits autant que dans les montagnes. Leur existence même dépendra de leur capacité à s'adapter à ce monde qui cherche à les effacer.

Mises en situation

Dans cette section, vous trouverez une série de mises en situation conçues pour permettre à un groupe de Personnages joueurs de commencer immédiatement une aventure dans cet univers. Chacune explique comment les Personnages sont arrivés ensemble en jeu et les laisse libres de toute obligation, prêts pour l'aventure.

Chaque mise en situation est rédigée sous forme d'un court texte à lire ou paraphraser au début de la session. Le Conteur y trouvera un outil utile pour démarrer rapidement une partie, sans avoir à justifier longuement la présence ou la coopération des Personnages.

Fin de convoi

Deux semaines que le convoi serpente les pistes arides du sud, deux semaines de poussière, de bétail nerveux, de nuits froides et de tensions retenues. Le contrat était simple : escorter une caravane de chariots appartenant à la compagnie Hartman & Bales jusqu'à Dead Man's Pass, avec à son bord matériel, vivres, quelques outils et une poignée de familles venues tenter leur chance dans l'Ouest. Vous faisiez partie de l'escorte – par intérêt, nécessité ou habitude – et aujourd'hui, la mission touche à sa fin.

Le convoi est entré en ville ce matin, les roues crissant sur les planches disjointes de la rue principale. Les enfants ont couru vers la pompe à eau, les mères ont demandé où loger, et le contremaître vous a tendu une poignée de billets poussiéreux en guise de paiement. Quelques mots, un signe de tête, et c'était terminé. Le travail est fini, chacun est libre.

Vous vous retrouvez ensemble au croisement de deux rues, à l'ombre d'un porche, regardant cette ville que vous ne connaissez pas encore. Dead Man's Pass n'est pas grande, mais elle a cet air nerveux qu'ont les lieux où les choses bougent vite et mal. Un saloon vous fait de l'œil, les écuries ont déjà récupéré les bêtes, et les chariots de Hartman & Bales s'éloignent, laissant dans leur sillage une impression de vacarme interrompu.

Rien ne vous lie plus à la caravane. Vous êtes ensemble parce que les routes vous ont réunis, et qu'il est plus sûr de marcher à plusieurs. À présent, vous êtes face à une ville qui ne sait rien de vous, et qui vous offrira ce que vous saurez lui prendre. On murmure que la sécheresse a commencé à toucher les puits, que les prospecteurs s'agitent dans les collines, que la garnison du Fort Eldridge recrute de plus en plus de main-d'œuvre pour des raisons peu claires. L'ambiance est tendue, le shérif a l'œil sur tout ce qui bouge, et les notables comme Wilkinson sont toujours à l'affût de nouveaux pions à placer.

Vous voilà donc, payés, désengagés, libres. Aucun contrat ne vous retient. Vous pouvez boire un verre, chercher un toit, ou simplement vous laisser entraîner par les courants troubles qui agitent la ville. Les rues sont pleines de regards curieux, de chariots bringuebalants et de chevaux nerveux. Quelque chose gronde dans l'air. Et vous êtes au bon endroit, au bon moment, pour y plonger tête la première.

Recrutement ferroviaire

Le ciel est bas, la chaleur poisseuse. Depuis trois semaines, vous accompagnez un groupe d'ingénieurs et de géomètres envoyés par l'Union Pacific pour effectuer les premiers relevés en vue d'un tracé ferroviaire entre Fort Eldridge et la frontière sud. Vous avez été recrutés comme escorte : gardes, éclaireurs, manutentionnaires, tireurs d'élite. Le genre de profils utiles dans une région où les problèmes se règlent parfois au colt.

Mais ce matin, tout a changé. Dans le petit camp dressé à deux kilomètres de Dead Man's Pass, le chef de l'équipe, un certain Whitlow, vous a réunis au lever du jour. Avec une nervosité palpable, il a annoncé que le projet est suspendu jusqu'à nouvel ordre. Pressions locales, manœuvres politiques, menaces voilées… l'Union Pacific préfère battre en retraite. La solde est payée, le contrat rompu. Vous voilà libres et désœuvrés.

Whitlow vous a conseillé de rester dans les environs, "au cas où", avant de repartir avec les autres ingénieurs vers l'est. Vous êtes désormais les seuls à rester. En fin de matinée, vous avez rejoint la ville, vos effets sur le dos, vos chevaux poussiéreux, vos armes à portée. La rue principale est animée, entre cris de vendeurs, claquements de sabots et tintements de bouteilles. Vous attirez quelques regards, mais rien de bien appuyé.

Dead Man's Pass a l'habitude de voir passer des étrangers, de les jauger, de les mettre à l'épreuve. On dit qu'elle avale les âmes et qu'elle recrache les plus tenaces. Vous avez encore quelques pièces, un peu d'énergie, et aucune attache. Devant vous, une ville qui ne vous attendait pas, mais qui pourrait bien avoir besoin de vous. Derrière, une mission avortée. Autour, un monde en tension. À vous de décider ce que vous ferez de cette journée… et des suivantes.

Sortie de prison

Il y a trois jours encore, vous étiez enfermés derrière les murs gris de la prison de Fort Carron. Votre peine a été purgée, vos effets et armes vous ont été rendus. Une poignée de dollars dans la main, on vous a conduits sous escorte jusqu'à la première gare. Dead Man's Pass. Terminus pour les

oubliés, nouveau départ pour les âmes cabossées. Aucun de vous n'a choisi cette ville – mais c'est ici que vous avez été déposés, ensemble, le regard brûlé par le soleil et les muscles engourdis par des mois de silence et de surveillance.

La route qui relie la gare à la ville est sèche, poussiéreuse, bordée de silence. Vous marchez en groupe par réflexe : c'est plus sûr, plus familier. Les uniformes sont restés derrière, mais la méfiance, elle, est toujours là. Vous êtes entrés ensemble, et pour l'instant, rien ne vous pousse à vous séparer. La ville s'ouvre devant vous avec son lot de regards en coin, de conversations étouffées, de jurons crachés à la volée. Certains vous reconnaissent peut-être. D'autres s'en fichent. Ce qui est certain, c'est que vous n'avez aucun engagement, aucune attache, et un besoin urgent de prouver – ou de dissimuler – qui vous êtes vraiment.

Dead Man's Pass est connue pour son accueil rugueux. Mais elle offre des opportunités à ceux qui savent les saisir, à ceux qui n'ont rien à perdre. Le saloon, la mission, la mine, la garnison... tous cherchent des bras, parfois sans poser trop de questions. Et puis il y a les affaires qui se traitent dans l'ombre, les jeux de pouvoir entre les notables, les tensions latentes entre communautés. En restant ensemble, vous augmenterez vos chances. Les rues de cette ville ne sont pas tendres avec les solitaires.

Ce matin-là, vous entrez dans Dead Man's Pass à pied, sac en travers de l'épaule, armes encore bien huilées malgré les mois d'inaction. Vous avez vos raisons d'être là. Peut-être fuir. Peut-être recommencer. Peut-être simplement survivre. Quoi qu'il en soit, personne ne vous attend. Mais tout peut commencer ici, maintenant.

Caravane brisée

La poussière est partout : sur vos bottes, sur vos armes, dans vos bouches sèches. Il y a quatre jours, vous faisiez encore partie d'un grand convoi de colons remontant depuis la frontière sud. Une quarantaine d'âmes, quelques familles entassées dans des chariots branlants, des bêtes amaigries et des rêves d'un monde meilleur. Puis les pillards sont venus. Une attaque rapide, brutale. Vous avez résisté, couvert la fuite des civils, récupéré ce que vous pouviez, pleuré vos compagnons morts au combat. Et puis vous avez continué vers le nord, guidant ce qui restait de la caravane.

Aujourd'hui, vous entrez dans Dead Man's Pass. Les survivants ont été confiés à la mission catholique, les blessés à la petite officine du docteur Mayfield. Vous, vous restez debout, fatigués, couverts de poussière, mais ensemble. Le convoi n'existe plus, les contrats sont rompus, les chefs sont

morts ou partis. Vous n'avez plus de mission, plus d'objectif. Mais vous êtes vivants. C'est toujours ca. Ce qui s'est passé sur la route vous a liés plus sûrement que n'importe quelle promesse.

La ville bruisse de rumeurs. La guerre dans les collines. Les mines qui rouvrent. Le Fort qui recrute. Les notables qui complotent. Vous avez le choix. Et cette fois, sans personne pour vous dire quoi faire. Le désert vous a pris beaucoup. Il ne tiendra qu'à vous de décider ce que la ville vous rendra.

Passage obligé

Ils vous cherchaient. La loi, une bande rivale, une dette trop ancienne. Peu importe. Vous avez suivi la piste la moins exposée, changé d'itinéraire, traversé la frontière de l'État. Et ce matin, vous avez mis pied à terre dans Dead Man's Pass. Ce n'était pas le plan, juste une halte. Mais peut-être que cette ville perdue entre canyons et poussière est ce qu'il vous fallait.

Vous vous connaissez depuis un moment. Partenaires d'affaires, d'armes ou de silence. Le genre de groupe qui ne parle pas trop, mais qui sait agir quand il le faut. Vous arrivez ensemble, par la route sud, un nuage de sable dans votre sillage. Aucun de vous ne parle. Les chevaux sont fatigués, et vous aussi. Mais vous êtes encore debout, et ensemble.

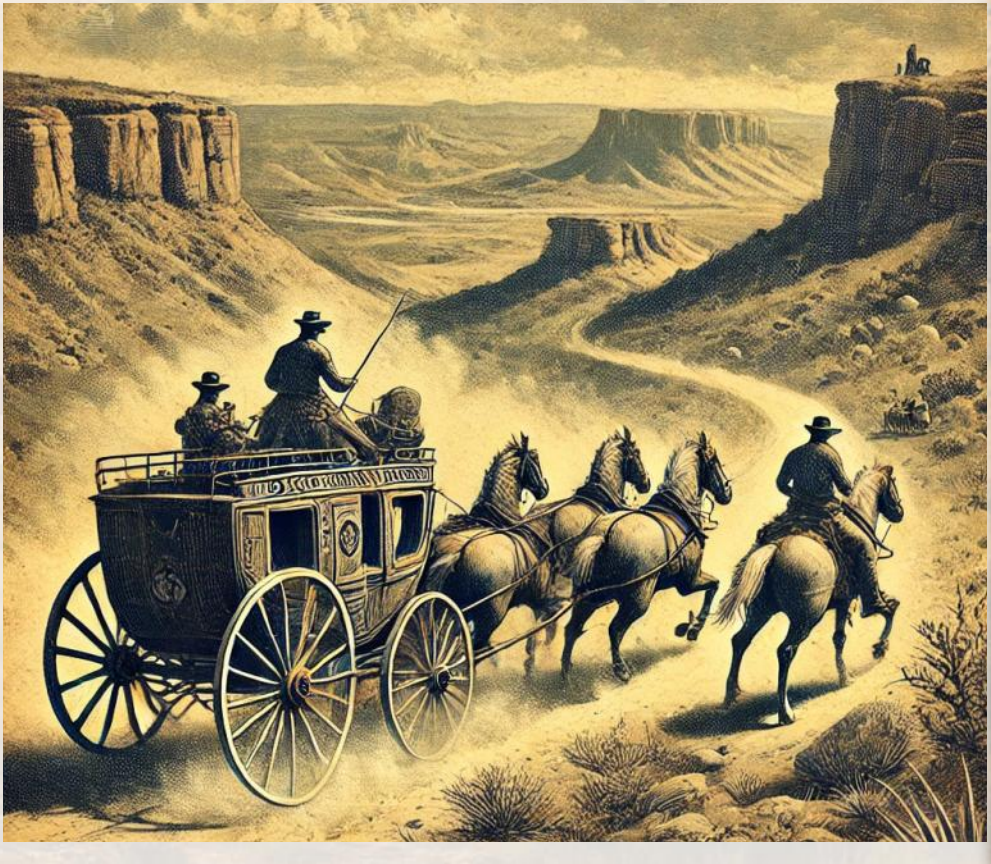
La ville ne vous attendait pas, mais elle ne vous rejette pas non plus. Elle en a vu d'autres. Des visages fermés, des regards fatigués, des armes bien entretenues. Ici, tout se monnaie : la loyauté, la force, l'information. On dit que Wilkinson cherche des hommes. Que la garnison a besoin de recrues. Que le saloon engage parfois sans poser trop de questions.

Vous êtes libres, pour l'instant. Rien ne vous lie à Dead Man's Pass. Mais chaque pas dans cette ville peut devenir le début d'une histoire – ou sa fin. Et vous le savez : rester groupés vous a sauvés plus d'une fois. Ce n'est pas maintenant que ça changera.

Scénarios

Cette section constitue le cœur de ce jeu : vous y trouverez une sélection d'une cinquantaine de scénarios conçus pour être joués sans préparation (Le Conteur doit avoir lu les règles du jeu avant de lancer une partie). Ils sont autonomes mais fermement ancrés dans l'univers présenté et se basent tous sur les personnages, lieux et organisations décrits précédemment.

Chaque scénario débute au cœur de l'action, afin de lancer la partie immédiatement. Il est structuré en plusieurs sections destinées à guider le Conteur : les faits pour le conteur, une introduction à lire ou paraphraser aux joueurs, les pistes de résolution, les critères de réussite et d'échec, et une chronologie indicative. Ces éléments sont pensés pour permettre une prise en main immédiate. Chaque scénario est prêt à l'emploi, se lit en 5-7 minutes, et est jouable sans préparation. Tous les éléments principaux de chaque scénario sont clairement définis, le Conteur pourra facilement improviser tout le reste et s'approprier l'intrigue.



La Trahison des Pinkertons

Les faits pour le Conteur

Le corps d'un agent Pinkerton, James T. Calloway, a été retrouvé pendu derrière le Silver Spur, le plus grand saloon de Dead Man's Pass. Son cadavre, encore frais, oscille au bout d'une corde attachée à une poutre, et une pancarte portant l'inscription "Espion du patronat" a été clouée sur son torse.

L'agence Pinkerton, présente en ville pour assurer la sécurité des exploitations minières, accuse immédiatement les mineurs de cet assassinat, affirmant qu'il s'agit d'un acte de sédition destiné à intimider les compagnies qui contrôlent les gisements. Wilkinson, le banquier influent de la ville, soutient cette version et presse les autorités locales d'agir rapidement. Il exige une exécution exemplaire, menaçant de fermer les mines et de couper les salaires si les coupables ne sont pas livrés.

Mais les choses ne sont pas aussi simples qu'elles en ont l'air. Calloway n'était pas apprécié parmi les mineurs, mais aucun d'eux n'aurait choisi de le tuer de cette manière. Des habitants avaient entendu Calloway dans les jours précédant sa mort. Il menait une enquête discrète depuis plusieurs semaines, posant des questions sur les finances de Wilkinson et sur certaines transactions suspectes autour des concessions minières. Il semblait trop curieux pour quelqu'un censé simplement "protéger les intérêts des investisseurs".

En vérité, Calloway a été trahi par ses propres supérieurs. Il avait découvert que l'agence Pinkerton, en collaboration avec Wilkinson, falsifiait des documents pour revendre des concessions déjà exploitées à de nouveaux investisseurs, ruinant ainsi des dizaines de victimes. Il comptait dénoncer ces fraudes, mais ses employeurs ont décidé d'éliminer cet agent devenu trop gênant. Son meurtre a été maquillé en acte de révolte pour justifier une répression brutale contre les mineurs et éliminer toute tentative de contestation.

Le shérif John Carter, méfiant à l'égard des Pinkertons, demande aux Personnages d'enquêter discrètement avant que la ville ne sombre dans une purge sanglante. Mais le temps presse : des exécutions des mineurs sont prévues au lever du soleil.

Intro pour les joueurs

Le matin est lourd de tension à Dead Man's Pass. Devant le Silver Spur, un corps oscille doucement sous la brise matinale, accroché à une poutre derrière le bâtiment. Le chapeau de James Calloway est tombé à ses pieds, et son visage figé reflète l'horreur de ses derniers instants. Autour de lui, les badauds murmurent tandis que des agents Pinkertons armés encerclent la zone, le regard dur et le doigt sur la gâchette.

Le shérif John Carter vous fait signe d'approcher, visiblement préoccupé.

"Les Pinkertons veulent du sang. Ils disent que les mineurs ont fait ça et qu'ils comptent bien leur faire payer. Je ne sais pas si c'est vrai, mais une chose est sûre : s'ils ne trouvent pas un coupable d'ici ce soir, ils vont en désigner un au hasard."

Wilkinson, arrivé sur place en veste élégante, s'exprime d'un ton tranchant.

"Messieurs, nous avons une ville à protéger. Si nous laissons ces brutes tuer nos protecteurs sans réagir, ce sera la fin de toute autorité. Nous devons montrer un exemple."

Plus loin, les représentants des mineurs se rassemblent, inquiets mais furieux. Leurs regards se tournent vers vous.

Résolution

L'enquête commence sur les lieux du crime, où un examen du corps révèle des marques de lutte sur les poignets et des traces de corde sur ses chevilles, suggérant que Calloway a été ligoté avant d'être pendu. Il n'a donc pas été exécuté en pleine rue, mais transporté sur place après sa mort. Si les Personnages ratent cette information, le médecin légiste ou le croque mort pourra leur expliquer, s'ils l'interrogent.

En fouillant la chambre de Calloway à l'hôtel, les Personnages trouvent des notes détaillées sur Wilkinson et des documents confidentiels mentionnant des transactions frauduleuses impliquant des concessions minières vendues à plusieurs investisseurs simultanément. Ces preuves indiquent que Calloway n'enquêtait pas sur les mineurs, mais sur ses propres employeurs, Pinkerton.

Une autre piste mène à un indicateur local, un ancien voleur nommé Jeb Rawlins, qui prétend avoir vu Calloway se faire enlever par deux hommes en costume la veille de sa mort. Il raconte que ces hommes ont traîné Calloway derrière l'entrepôt de la compagnie minière, un bâtiment sécurisé par Wilkinson et les Pinkertons.

S'ils infiltrent l'entrepôt, les Personnages découvrent une pièce cachée contenant du matériel de torture et des registres falsifiés. Calloway n'a pas été tué par les mineurs, mais interrogé par ses propres collègues, avant que son corps ne soit mis en scène pour justifier une répression brutale.

Les Personnages doivent alors décider comment exploiter ces informations. Affronter directement les Pinkertons est une option suicidaire, mais faire fuiter les preuves à la presse ou aux investisseurs de l'Est pourrait suffire à mettre Wilkinson en difficulté.

Si les preuves sont révélées avant l'exécution des mineurs, Wilkinson et les Pinkertons sont discrédités, et la ville évite un massacre. Mais s'ils échouent ou agissent trop tard, les exécutions ont lieu, et Dead Man's Pass bascule dans une guerre entre travailleurs et forces privées.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages rassemblent des preuves solides et les exposent avant l'exécution des mineurs, les pendaisons sont annulées, et les Pinkertons sont contraints de reculer. Wilkinson perd une grande partie de son influence, et une enquête externe est ouverte sur les fraudes minières. Il en sortira naturellement indemne, grâce à ses contacts dans le milieu judiciaire.

S'ils trouvent la vérité mais n'agissent pas assez vite, des mineurs sont pendus, et la ville sombre dans un cycle de violence. Les travailleurs se révoltent, et les Pinkertons imposent un état de terreur, exécutant sommairement les meneurs de la contestation.

Si les Personnages ignorent l'enquête et laissent les événements suivre leur cours, Wilkinson renforce son emprise sur Dead Man's Pass, les Pinkertons écrasent toute opposition, et la ville devient un fief corporatiste où la loi appartient aux plus riches.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Pinkertons ont publiquement accusé les mineurs et annoncé des exécutions pour le coucher du soleil, provoquant stupeur et agitation dans toute la ville.

Après 60 minutes de jeu, Wilkinson a convaincu les notables de hâter le procès, et un échafaud a été monté sur la Grand-Rue, accentuant l'urgence et la peur.

Après 90 minutes de jeu, un premier homme a été pendu : un contremaître connu pour son implication dans la création d'un syndicat.

Docteur Mekaniqq

Les faits pour le Conteur

Dans l'un des canyons les plus reculés de la région, à l'écart des pistes connues, le Docteur Mekaniqq a entrepris la construction d'un barrage monumental. Ce savant aussi brillant que dérangé n'agit pas par philanthropie : son objectif est de détourner le cours principal de la rivière alimentant Dead Man's Pass, la réserve Paiute et le Fort Eldridge. En asséchant la région, il entend imposer son monopole sur l'eau potable et contrôler la population par la soif. Mais ce n'est pas tout : Mekaniqq vise également à générer de l'électricité à grande échelle grâce à des turbines expérimentales, espérant ainsi devenir l'unique fournisseur d'énergie de tout l'ouest de la Californie.

Le projet est déjà bien avancé. Dans les gorges escarpées, sous la surveillance étroite de mercenaires sans foi ni loi, des ouvriers épuisés manipulent sans relâche pierres, poutres d'acier et machines à vapeur conçues par Mekaniqq lui-même. Les mécanismes sont alimentés par des générateurs de foudre, tandis que des automates rudimentaires, parfois capricieux, assistent les gardes dans la surveillance du chantier. Le bruit assourdissant des travaux, des explosions contrôlées et des détonations d'essai, résonne jusque dans les montagnes.

En ville, la population subit déjà les effets du chantier : les puits sont bas, les sources tarissent, et les tensions sont palpables. Wilkinson, banquier avide et pragmatique, envisage sérieusement de soutenir Mekaniqq dans l'espoir de tirer profit du contrôle de l'eau. De leur côté, les Paiutes dénoncent la profanation de leurs terres sacrées et s'apprêtent à agir, quitte à déclencher un conflit. Le shérif Carter peine à maintenir l'ordre, coincé entre la colère des habitants, les tractations des notables et la peur d'une guerre ouverte.

Plusieurs factions contactent discrètement les Personnages. Fermiers ruinés par la sécheresse, officiers du Fort Eldridge soucieux de protéger leurs hommes, commerçants menacés par la pénurie, voire des concurrents de Mekaniqq, tous cherchent à recruter des individus capables d'intervenir avant l'achèvement du barrage. Le chantier est si avancé qu'il reste peu de temps avant que la rivière ne soit définitivement détournée et que Dead Man's Pass ne tombe sous la coupe du Docteur.

Intro pour les joueurs

L'arrière-salle du Silver Spur est plongée dans la pénombre. L'odeur de tabac et de whisky imprègne les murs, et les rumeurs de la ville filtrent à travers les planches disjointes. Autour d'une table bancale, Jedediah "Goldtooth" Jackson vous attend, l'air grave. « Vous l'avez remarqué, j'parie. La rivière se meurt, et ce n'est pas la faute du ciel. Un certain Mekaniqq est en train de barrer la rivière dans un coin bien caché. S'il réussit, on n'aura plus d'eau, et la ville sera à genoux. J'cherche des gens pour aller voir ce qu'il fabrique, et si possible, l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard. Vous en êtes ? »

Résolution

Le chantier du barrage est défendu par une trentaine de mercenaires expérimentés, répartis entre les abords du canyon, le site principal et les postes d'observation. Des automates de garde, propulsés par la vapeur, effectuent des rondes à intervalles irréguliers, compliquant toute infiltration. Le barrage repose sur des fondations précaires, affaiblies par l'utilisation de matériaux de récupération et par la configuration même du canyon. En repérant ces failles, les Personnages peuvent planifier un sabotage ciblé capable de provoquer un effondrement massif, sans nécessiter de dynamiter toute la structure.

Les générateurs de foudre, installés dans un entrepôt blindé en contrebas, alimentent les machines lourdes et les systèmes de défense automatisés. Saboter ou détruire ces installations pourrait immobiliser l'ensemble du chantier, ralentissant considérablement les travaux. Cette zone est cependant l'une des mieux défendues, protégée par des ingénieurs armés et des automates fixes.

Les Personnages peuvent aussi attiser la colère des ouvriers, déjà épuisés et terrorisés. Certains contremaîtres, méfiants envers Mekaniqq, sont sensibles à l'idée d'une mutinerie si on leur offre une issue réaliste face aux représailles des mercenaires. En gagnant leur confiance ou en leur fournissant un plan d'évacuation, les Personnages peuvent déclencher un soulèvement qui désorganisera totalement la défense du site.

Enfin, des documents techniques, conservés dans le bureau de Mekaniqq ou entre les mains de ses lieutenants, révèlent l'instabilité du barrage et le danger qu'il représente pour toute la région. En ramenant ces preuves à Wilkinson ou à d'autres investisseurs, les Personnages pourraient faire cesser le projet en tarissant son financement. Ces documents sont cependant bien gardés, et les récupérer sans alerter Mekaniqq demandera ruse et précision.

Critères de réussite et d’échec

Si les Personnages parviennent à stopper le chantier ou à rendre son achèvement impossible, la ville et ses habitants respirent de nouveau. L’eau coule à nouveau dans les puits, les tensions avec les Paiutes se calment, et Mekaniqq disparaît, furieux mais impuissant, laissant derrière lui rumeurs et craintes d’un futur retour.

Si les Personnages ne parviennent qu’à ralentir les travaux, Mekaniqq conserve assez de ressources et de soutiens pour reprendre l’œuvre à moyen terme, condamnant la ville à un sursis incertain.

Si Mekaniqq n'est pas inquiété la rivière est détournée, l’eau devient un bien rare contrôlé par Mekaniqq, et Dead Man’s Pass sombre dans la pauvreté, l’exil ou la soumission. La ville est perdue, et l’avenir appartient à l’ingénieur.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages apprennent que les patrouilles du chantier sont doublées. Le Docteur craint des interférences et ordonne un renforcement général de la sécurité.

Après 60 minutes de jeu, Mekaniqq organise un premier essai des turbines du barrage. Le succès de cette étape renforce la confiance des ouvriers et accélère le rythme des travaux. Le chantier est presque prêt.

Après 90 minutes de jeu, Mekaniqq ordonne la fermeture progressive du lit naturel de la rivière. Si aucune action décisive n’est menée avant la fin de la partie, le barrage est mis en service avant que la ville ne puisse réagir efficacement, et les conséquences seront irrémédiables.

Le Pacte du Diable

Les faits pour le Conteur

Jasper "Black Hand" Crowley fut autrefois le plus redoutable tireur de Dead Man's Pass, connu pour ne jamais refuser un duel et pour remporter chacun d'eux sans la moindre faille. Cependant, sa réputation de tireur d'élite repose sur un secret plus sinistre qu'un simple talent : Crowley aurait scellé un pacte avec un prêcheur venu de l'Est, un homme inquiétant au regard d'un bleu surnaturel, lui garantissant la victoire contre la promesse d'un fragment de son âme. Ce pacte occulte lui assura pendant des années une invincibilité redoutée de tous.

Mais à mesure que Crowley gagnait en réputation, il attisait la crainte des puissants notables de la ville, parmi lesquels Ezra P. Wilkinson. Redoutant l'influence croissante de ce pistolero incontrôlable, ces hommes fomentèrent un plan pour se débarrasser de lui. Ils commanditèrent un duel truqué, et alors que Crowley dominait son adversaire, un coup traître dans le dos mit fin à sa légende. Il fut enterré à la hâte, loin de la ville, dans une zone que les Paiutes évitaient, redoutant l'esprit qui y sommeillait.

Vingt ans plus tard, sous une lune voilée, sa tombe s'est ouverte. Le pacte inachevé a ramené Crowley d'entre les morts, animé d'un besoin irrépressible d'accomplir le duel final. Depuis trois nuits, il revient défier les meilleurs tireurs de Dead Man's Pass. Ses victimes, incapables de le blesser, tombent sous ses balles ou sont retrouvées mortes de peur s'ils refusent le duel. Wilkinson est clairement sa cible, mais Crowley semble décidé à abattre tous ceux qui pourraient se dresser sur sa route. Les Personnages devront démêler les fils de cette malédiction, comprendre le rôle du prêcheur, l'histoire de l'arme de Crowley, et découvrir comment briser ce cycle funeste avant que la ville ne soit entièrement vidée de ses vivants.

Intro pour les joueurs

Le Silver Spur est inhabituellement silencieux. Mary Whitmore évite votre regard, et les habitués vous dévisagent avec crainte. Près de la fenêtre, un vieillard lisse sa barbe d'une main tremblante. « Vous l'avez vu, hein ? Crowley. Il est revenu. » Son chuchotement glace la salle. « Hier, Tom McGraw a tiré le premier. Ses balles ont traversé Crowley comme du vent. Ce matin, on l'a retrouvé mort, figé de peur. » Il baisse les yeux. « Ce soir, un autre tombera. » Dans la rue, l'ombre d'un homme passe lentement. La nuit commence, et avec elle, le funeste rituel de Crowley.

Résolution

Les Personnages peuvent découvrir en enquêtant sur la tombe de Crowley que le cercueil est éventré, marqué de symboles gravés et partiellement ouvert. L'examen du site révèle que le corps s'est relevé, laissant derrière lui des signes inquiétants qui témoignent d'une résurrection surnaturelle. Des témoins âgés, les archives du shérif, ou certains Paiutes révèlent progressivement l'histoire du pacte entre Crowley et le mystérieux prêcheur de l'Est. Ce pacte n'avait qu'une condition : Crowley devait triompher loyalement lors de chaque duel. La trahison orchestrée par Wilkinson a empêché l'accomplissement de cet engagement, condamnant l'âme du tireur à revenir pour le terminer.

En poursuivant l'enquête, les Personnages découvrent dans les archives du shérif ou par le témoignage d'un vieil habitant que Crowley possédait autrefois une arme singulière, forgée par un forgeron versé dans l'occultisme : L'Œil du Jugement. Son dernier détenteur connu fut Jonas Eddington, ancien adjoint du shérif, qui disparut peu après la mort de Crowley. En retrouvant sa trace et en explorant le relais isolé où il s'était réfugié, les Personnages peuvent mettre la main sur le revolver et une balle unique gravée de symboles anciens. Le journal d'Eddington explique que pour briser la malédiction, il faudra affronter Crowley en duel, le laisser tirer le premier, puis l'atteindre exactement à l'endroit de sa blessure originelle.

Les Personnages peuvent aussi découvrir, en interrogeant Chogan Black Bear ou d'autres anciens Paiutes, l'existence d'un ancien rituel de rupture capable de dissoudre le lien entre Crowley et le pacte. Cette solution exige des ingrédients rares, un lieu précis et la compréhension des symboles gravés sur l'arme et sur la tombe.

Crowley est toujours vêtu de ses anciens habits de duel, couverts de poussière, la marque de sa trahison encore visible à sa poitrine. Il reste silencieux et distant, ne prenant la parole que pour formuler ses défis. Il

ignore les tentatives d'intimidation ou de négociation et ne répond qu'aux sujets liés au duel, à son pacte ou au prêcheur. Lorsqu'il croise les Personnages, il les observe sans agir tant qu'ils ne le provoquent pas. Seuls les tireurs reconnus ou ceux qui cherchent à l'arrêter attirent réellement son attention.

Critères de réussite ou d'échec

Si les Personnages parviennent à utiliser L'Œil du Jugement en respectant précisément les conditions du duel ou à mener à bien le rituel connu des Paiutes, Crowley disparaît définitivement et la ville est libérée de son emprise.

Si les Personnages échouent à obtenir l'arme, à rassembler les composants du rituel, ou ne parviennent pas à exécuter correctement l'une de ces solutions, Crowley poursuivra son cycle de duels meurtriers.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, Crowley provoque et abat un nouveau tireur, alimentant la panique.

Après 60 minutes de jeu, les Personnages découvrent l'existence du pacte et obtiennent des pistes concrètes pour le briser.

Après 90 minutes de jeu, Crowley devient incontrôlable : les duels cessent d'être formels et il tue sans distinction.

Après 120 minutes de jeu, Crowley passe à l'action sans retenue, traquant et tuant quiconque reste en ville, marquant l'emprise définitive de la malédiction.

Les Enfants Disparus

Les faits pour le Conteur

La disparition de quatre enfants de colons à la lisière de la réserve Paiute fait grimper la tension à Dead Man's Pass. Les colons, inquiets, accusent la tribu d'enlèvement. En réaction, les Paiutes, dirigés par Chogan Black Bear, nient catégoriquement et menacent de riposter si une expédition punitive devait avoir lieu. La Ligue de Vertu, un groupe fanatique anti-autochtone, profite de la situation pour attiser la haine et semer la discorde. Le shérif John Carter, dépassé, fait appel aux Personnages pour enquêter et éviter un conflit sanglant.

Les enfants — Elsie Garner (9 ans), Nathaniel "Nate" Ellis (11 ans), Miriam Duval (10 ans) et Tommy Bell (8 ans) — étaient amis et avaient l'habitude d'explorer les environs ensemble. Leurs familles sont bouleversées : Joseph Garner crie à la vengeance, le révérend Ellis prône la modération, Lucille Duval est discrète mais affectée, et Helen Bell cherche activement des pistes. Quelques jours avant leur disparition, les enfants parlaient d'un lieu secret dans les collines.

En réalité, ils sont enfermés dans un ancien site rituel, protégé par une barrière mystique réactivée accidentellement en manipulant une stèle. Coincés entre les mondes, ils sont visibles depuis l'extérieur comme des ombres, mais inaccessibles. Seule la reconstitution du rituel d'ouverture peut briser le sceau et les libérer. Si les Personnages échouent, la ville sombrera dans la violence et les enfants périront, oubliés derrière la barrière. Ils ne connaissent pas la faim et le froid mais leur temps est compté.

Intro pour les joueurs

La tension est palpable dans la rue principale de Dead Man's Pass. Une foule de colons s'agglutine devant le bureau du shérif, visiblement prête à en découdre. Des silhouettes armées apparaissent aussi du côté de la colline, là où les Paiutes observent en silence.

Le shérif John Carter vous fait signe d'approcher et s'adresse à vous d'un ton sec : « Quatre enfants ont disparu. Les colons crient à l'enlèvement, les Paiutes nient tout, et la Ligue de Vertu souffle sur les braises. » Il marque une pause, inquiet.

« Je ne tiendrai pas cette foule bien longtemps. La situation est explosive, et je ne peux pas enquêter et garder le calme dans la ville en même temps. »

Il vous fixe un instant avant de conclure, plus calme : « J'ai besoin d'adjoints pour cette affaire. Vous seriez prêts à m'aider ? »

Résolution

L'enquête démarre autour des lieux où les enfants ont été vus pour la dernière fois. En interrogeant leurs familles, les Personnages apprennent que les enfants jouaient souvent ensemble et évoquaient un "repaire secret" découvert dans les collines. Une fouille minutieuse révèle des objets égarés, menant à un ancien sentier. Ce chemin mène vers un site reculé, connu des anciens Paiutes comme un lieu de passage entre les mondes.

En consultant les anciens de la tribu, notamment Chogan Black Bear, les Personnages obtiennent des révélations : le site est protégé par une barrière mystique activée par des symboles rituels. Les enfants y sont piégés depuis qu'ils ont déclenché un ancien sceau en manipulant une stèle.

Le site est une clairière entourée de pierres gravées. Une barrière invisible en interdit l'entrée. Les silhouettes des enfants y sont visibles, mais intouchables et inaudibles. Pour les libérer, les Personnages doivent effectuer le rituel d'ouverture, mais il nécessite une amulette particulière, relique d'un ancien chef spirituel Paiute.

Les Personnages pourront entendre parler du rituel en gagnant la confiance de Chogan Black Bear ou en consultant anciens de la tribu au sujet du lieu. Une fois le site découvert, ils devront identifier l'élément déclencheur du sceau magique, lié à un motif déplacé sur la stèle centrale, comprendre le fonctionnement de la stèle dont chaque gravure représente une étape du rituel, et réunir les composantes nécessaires à l'ouverture de la barrière : l'amulette, une offrande de paix acceptée par la terre et un mot sacré oublié, à retrouver dans les récits Paiutes ou sur les pierres du site. Chogan pourra les assister si les Personnages prouvent leur sincérité et leur volonté d'éviter le conflit. Il demandera cependant à rester discret pour ne pas attiser les tensions.

Si le rituel est exécuté correctement avec l'amulette, la barrière s'efface et les enfants sont sauvés.

Si les Personnages échouent à agir avant qu'il ne soit trop tard, une attaque éclate et les enfants restent prisonniers du site, livrés à une lente agonie hors du temps.

Critères de réussite ou d’échec

Si les Personnages désactivent la barrière à temps et ramènent les enfants sains et saufs, la vérité éclate, les tensions s’apaisent et la Ligue de Vertu est discréditée.

Si les enfants sont retrouvés mais que le conflit éclate malgré tout, le sauvetage est terni par un affrontement meurtrier entre colons et Paiutes, laissant des traces durables dans la région.

Si rien n'est fait les enfants périssent, oubliés, alors que Dead Man’s Pass sombre dans la guerre civile. La réserve est attaquée, les représailles sont sanglantes, et la ville ne s’en relève pas.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les colons s’arment sérieusement. La tension devient critique.

Après 60 minutes de jeu, un membre de la Ligue de Vertu organise une expédition punitive. L’attaque devient imminente.

Après 90 minutes de jeu, sans preuve ou intervention décisive, un coup de feu est tiré. Le conflit éclate.

Les Extraterrestres Volent le Bétail

Les faits pour le Conteur

Depuis plusieurs nuits, des ranchers de Dead Man's Pass signalent la disparition inexpliquée de leur bétail. Le phénomène touche plusieurs domaines autour des collines à l'ouest. Les témoignages sont troublants : pas de traces normales, mais des marques de brûlures sur l'herbe, des empreintes irrégulières, et des bruits mécaniques entendus au loin. Des lueurs bleutées sont rapportées, ainsi que de brèves apparitions de silhouettes sombres.

L'inquiétude gagne la population. Les ranchers les plus nerveux organisent des rondes armées. Le Syndicat des Ranchers tente de minimiser les faits pour éviter la panique, tandis que le shérif Carter, bien que sceptique, charge les Personnages d'enquêter pour éviter que la situation ne dégénère. Une expédition punitive est déjà en discussion.

En réalité, les disparitions sont causées par les Frères du Sentier, un groupe ésotérique ancien qui cherche à protéger un site rituel dans les collines. Ils utilisent des dispositifs technologiques ou rituels pour générer des illusions et des sons inquiétants. Leur objectif est de dissuader l'implantation de bétail sur ce territoire jugé sacré. Le bétail effrayé est détourné, puis relâché ailleurs ou utilisé dans des rites obscurs.

Un de leurs dispositifs, endommagé, est retrouvé sur un site touché : une sphère métallique partiellement enfouie, cliquetante, pulsant faiblement. L'analyse de cet objet, par sa structure inhabituelle et ses motifs, oriente l'enquête vers un groupe organisé opérant dans les collines. En recoupant d'autres indices — symboles gravés, témoignages d'anciens colons et objets similaires évoqués dans des récits locaux — les Personnages peuvent identifier un lieu isolé lié à ces manifestations : caché dans les collines et protégé par des rituels d'intimidation. Cette zone est sensible : les frères du Sentier l'utilisent pour fabriquer et entretenir leurs étranges machines qu'ils utilisent pour éloigner les curieux.

Si des Personnages sont membres des Frères, le Conteur devra inverser la dynamique : leur objectif sera de détourner l'enquête et de protéger leur sanctuaire sans exposer leur ordre.

Intro pour les joueurs

L'atmosphère est lourde devant le bureau du shérif. Une dizaine de ranchers s'y sont rassemblés dès l'aube. Les voix montent : disparitions de bétail, traces étranges, lumières anormales. Certains brandissent des armes, d'autres exigent que le shérif agisse immédiatement.

Lorsque vous approchez, John Carter vous fait signe. Il semble épuisé. « Je suppose que vous avez entendu parler des bêtes qui disparaissent ? Des histoires de lueurs dans le ciel, de bruits de métal, de sabots qui s'effacent dans le néant… Moi, je vois surtout des hommes prêts à tirer sur tout ce qui bouge. »

Il vous observe un instant. « J'ai besoin de gens capables de chercher des faits. Si vous acceptez, commencez par le ranch de Grady Turner. Douze têtes envolées. Et si vous pouvez empêcher ces imbéciles de monter une expédition ce soir, vous me rendrez un sacré service. »

Résolution

Le ranch Turner est le point de départ. Sur place, les Personnages trouvent plusieurs anomalies : herbe brûlée, traces impossibles à identifier, un silence pesant… et surtout un dispositif partiellement dissimulé : un cylindre métallique fissuré, comportant des rainures complexes, qui pulse faiblement. S'ils en parlent à un artisan ou ancien militaire local, celui-ci confirmera que l'objet n'a rien d'un outil connu.

D'autres témoignages pointent vers la zone des collines : une vieille piste de chasse y mène, rarement empruntée. Certains mentionnent un homme étrange, Ezra Whitlow, vivant seul près de cette zone. En fouillant sa cabane ou en observant ses habitudes, les Personnages peuvent relever des indices de son appartenance : des symboles identiques à ceux gravés sur l'objet trouvé au ranch, des notes codées évoquant des rituels anciens, ou des outils similaires à ceux utilisés pour les illusions. En le confrontant, ils peuvent pousser Ezra à révéler ses liens avec les Frères du Sentier, à condition d'agir avec tact ou sous pression. S'il est mis en confiance, il les mènera au camp. S'ils le traquent, il tentera de fuir ou de les piéger.

Le camp des Frères est une enclave isolée, organisée autour d'un cercle de pierres et de machines rituelles. Les Frères préparent une nouvelle illusion à grande échelle. Ils ne sont pas hostiles par défaut mais ils sont intransigeants sur la défense du site sacré. Une confrontation ouverte entraînera des pertes. Une négociation est possible, si les Personnages respectent les rites ou proposent une solution durable.

Le Conteur devra gérer cette phase comme une diplomatie tendue, où chaque faux pas peut déclencher la panique ou l'effondrement du plan des Personnages.

Critères de réussite ou d'échec

Si les Personnages révèlent la vérité au bon moment et désamorcent les tensions, le calme revient. Les ranchers, rassurés, renoncent à étendre leurs pâturages sur les zones concernées, au moins temporairement. Les Frères restent cachés mais cessent leurs opérations.

Si un accord est trouvé avec les Frères sans exposer publiquement leur existence, les disparitions cessent, mais les Personnages devront mentir ou manipuler les colons pour protéger la zone.

En cas d'échec, la paranoïa se généralise. Une expédition armée attaque les collines, confondant Frères, Paiutes et innocents. Plusieurs morts s'ensuivent, et Dead Man's Pass sombre dans la peur et les représailles.

Si les Personnages échouent à convaincre qui que ce soit, des boucs émissaires sont lynchés. La ville devient un lieu de tension permanente où plus personne ne fait confiance à personne.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les premiers ranchers évoquent sérieusement une expédition punitive. Le shérif hésite à les freiner, partagé entre le maintien de l'ordre et la pression populaire.

Après 60 minutes de jeu, une délégation armée quitte la ville en direction des collines. Si les Personnages ne les arrêtent pas ou ne parviennent pas à calmer la situation, le risque d'escalade devient imminent.

Après 90 minutes de jeu, des tirs sont échangés dans les collines. Ezra Whitlow disparaît et les Frères du Sentier activent les protections de leur camp. La peur s'intensifie.

L’Enfant du Wendigo

Les faits pour le Conteur

Elias Harper a été trouvé six ans plus tôt, seul dans la neige, par un trappeur du nom de Jonah Griggs. L’enfant, âgé d’environ quatre ans, ne portait qu’une robe de lin et ne semblait souffrir ni du froid ni de la faim. Aucun souvenir ne lui restait de sa vie antérieure. Il fut adopté par un couple de fermiers, Daniel et Rebecca Harper, qui l’élevèrent comme leur propre fils. Depuis, Elias a grandi à Dead Man’s Pass, sans histoire apparente. Mais son comportement intrigue : il semble parfois absent, comme s’il percevait des choses invisibles, et des phénomènes étranges sont régulièrement signalés autour de lui.

Ce que la ville ignore, c’est qu’Elias est né au sein d’une tribu montagnarde retirée, fils d’une chamane du nom de Nahima. Dès sa naissance, les anciens le désignèrent comme « marqué », né sous une aurore boréale, signe d’un lien entre les vivants et les esprits. Très jeune, des phénomènes troublants se produisirent autour de lui : la neige fondait sous ses pas, les animaux s’agitaient sans raison, et il semblait converser seul la nuit dans une langue inconnue. Après une succession d’accidents, les anciens conclurent qu’il était lié au Wendigo, entité de faim et de malheur. Sa mère fut contrainte de procéder à un ancien rituel de séparation et de l’abandonner à la montagne. Selon la tradition, l’enfant devait périr ou disparaître dans le monde des esprits. Mais il survécut.

Aujourd’hui, Mukwooru, un ancien respecté de la tribu, arrive à Dead Man’s Pass avec un petit groupe de guerriers pour réclamer l’enfant. Selon lui, Elias n’aurait jamais dû être sauvé : en rompant l’équilibre ancien, les colons ont condamné la région à subir la vengeance du Wendigo. Des signes commencent à apparaître : bétail malade, naissances difformes, courants d’air glacés dans les maisons. Le shérif Carter, pris au dépourvu, craint que le conflit ne dégénère. Il sollicite l’aide des Personnages pour comprendre l’origine d’Elias, et surtout, déterminer comment prévenir la catastrophe annoncée. Elias, lui, est calme mais rêve souvent de montagnes noires et d’ombres silencieuses.



Intro pour les joueurs

Sur la Grand-Rue, une foule nerveuse s'est rassemblée. Devant l'église, Daniel Harper et Mukwooru se font face. Entre eux, Elias, dix ans, observe la scène, perdu.

Le shérif Carter vous hèle. « Mukwooru veut emmener l'enfant. Il parle de malédiction. Harper est prêt à se battre. Ça peut déraper vite. »

À voix haute, Mukwooru déclare : « Cet enfant a été abandonné. Il devait rejoindre les esprits. Vous avez rompu l'équilibre. S'il reste ici, le mal s'abattra sur vous. »

Harper réplique avec rage : « C'est mon fils. Je l'ai adopté. Il reste avec moi ! »

Les voix montent, les regards se croisent, et la foule se tend. Un mot de trop, et tout peut basculer.

Résolution

Les Personnages peuvent interroger les Harper. Ils apprennent qu'Elias est insensible au froid, guérit vite, et parle parfois en dormant dans une langue inconnue. Certains voisins disent l'avoir vu parler à des bêtes ou figé dans la neige les yeux grands ouverts. D'autres affirment qu'il déclenche des rêves étranges dans sa maison. Des plantes se fanent à son approche, et un chat du voisinage a disparu après l'avoir suivi.

Un voyage vers la réserve permet de rencontrer Mukwooru. Il révèle qu'Elias fut marqué dès sa naissance et abandonné selon un ancien rite. Sa survie brisa l'ordre naturel. La tribu croit que l'enfant attire le Wendigo à travers lui. Il exige qu'un rituel de purification soit accompli dans les montagnes, ou qu'Elias soit confié aux esprits pour qu'ils décident de son sort.

Les Personnages peuvent aussi retrouver un vieil éclaireur du fort Eldridge. Il évoque un cas semblable, des années plus tôt. Un enfant recueilli par des colons avait été suivi de catastrophes : morts inexpliquées, maladies, disparition de gibier. Le cycle semble se répéter.

En consultant les anciens de la tribu, les Personnages apprennent que le rituel de séparation peut être refait ou annulé à travers une cérémonie complexe, rarement pratiquée. Une autre voie est de démontrer qu'Elias n'est pas lié à l'esprit en le confrontant à des symboles ou des lieux que la tradition considère comme révélateurs d'une influence maléfique — tels qu'un cercle de sel brisé, un totem de purification ou un bois marqué par les esprits —, dans l'espoir qu'il réagisse ou que la vérité se

manifeste. Une épreuve pourrait être organisée pour convaincre Mukwooru.

Plusieurs approches s'offrent aux Personnages : remettre Elias à la tribu, organiser un rituel collectif, ou défier la superstition en confrontant les présages.

Critères de réussite ou d'échec

Si les Personnages calment la situation et négocient un rituel accepté par la tribu, Elias peut rester. Mukwooru accepte d'épargner Elias à condition qu'il soit confié à sa garde. Il invoque un ancien droit d'accueil : tant qu'il vivra sous la protection du chamane comme apprenti, Elias ne sera plus perçu comme une menace, mais comme un esprit en formation. Le lien avec le Wendigo pourra être affaibli avec le temps, à mesure qu'il apprend à maîtriser ce qu'il est. La paix est maintenue, mais l'enfant doit quitter sa famille adoptive, ce qui brise le cœur des Harper.

S'ils refusent toute solution spirituelle, la peur s'installe. Le bétail tombe malade, les gens murmurent des prières. Des incidents étranges se multiplient. L'enfant devient un paria. Sa vie est en danger.

En cas d'inaction ou d'échec diplomatique, un affrontement éclate. La violence se propage, et Dead Man's Pass devient un symbole de malédiction. Les survivants fuient ou restent hantés.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les premières provocations fusent entre les deux camps. Certains appellent à prendre les armes.

Après 60 minutes de jeu, sans avancée, une altercation éclate. Une menace ou un geste brusque fait tout vaciller. La tension est à son comble.

Après 90 minutes de jeu, un coup de feu part. Un mort tombe. Le chaos s'installe.

Pétrole et Disparitions à Dead Man's Pass

Les faits pour le Conteur

Thomas Welles, l'instituteur de Dead Man's Pass, menait depuis plusieurs mois des recherches géologiques discrètes. Officiellement à visée pédagogique, ses études visaient en réalité à confirmer la présence de pétrole dans le sous-sol de la région. Il avait observé des signes intrigants : dépôts noirs dans les puits, odeurs atypiques dans les lits de rivière après les crues. Pour vérifier son hypothèse, il s'associa à Benjamin Harcourt, un industriel de la côte Est, en visite discrète. Harcourt, flairant un potentiel énorme, finança les recherches de Welles en échange d'un accord de silence.

Mais cette discrétion ne fut pas suffisante. Les absences répétées de Welles, ses changements d'habitudes et son intérêt soudain pour les terres au nord éveillèrent les soupçons. Ezra P. Wilkinson, banquier tout-puissant à Dead Man's Pass, sentit que quelque chose échappait à son contrôle. Il connaissait Harcourt de réputation et redoutait qu'un projet de forage mette fin à l'hégémonie minière qu'il entretenait.

Trois jours avant le début du scénario, Welles disparaît après avoir été enlevé par des hommes à la solde de Wilkinson. Son cheval est resté à l'écurie, sa maison est intacte, mais une carte annotée retrouvée sur son bureau signale des zones précises dans les collines. Un jeune éleveur dit avoir vu des cavaliers escorter un homme ligoté hors de la ville au crépuscule. Les rumeurs vont bon train : fuite, enlèvement, accident... mais personne n'ose en parler trop fort.

Le shérif John Carter, usé mais lucide, ne croit pas à une disparition volontaire. Il soupçonne une intervention orchestrée. Wilkinson fait pression pour que l'affaire soit classée. Harcourt est introuvable.

Intro pour les joueurs

Le silence règne autour de l'école fermée. Depuis trois jours, personne n'a vu Thomas Welles. Le soleil tape sur les volets clos, et la poussière s'accumule sur les marches. L'atmosphère est pesante.

Au bureau du shérif, John Carter vous reçoit d'un air sombre.

« Vous avez entendu ? L'instituteur a disparu. Ce n'est pas un homme qu'on croise au saloon ou sur les routes. Mais depuis quelque temps, il fouillait la terre comme un chercheur d'or. Et il a probablement trouvé quelque chose. »

Il vous montre une carte griffonnée à la main. Plusieurs croix encerclent

des zones au nord.

« Un gamin m'a dit l'avoir vu étudier ça la veille de sa disparition. Puis plus rien. Pas un mot, pas un message. Son cheval est resté. Sa maison est en ordre. Et des gens commencent à poser des questions... ou à en faire disparaître. Ca sent l'huile et la poudre. »

« voulez-vous m'aider et enquêter sur la disparition de Welles? Je préfère que ce soit vous qui le retrouviez plutôt que des hommes de Wilkinson, ou pire. Si vous acceptez, et qu'il est encore vivant, vous déciderez de la suite. Et s'il ne l'est plus... il faudra trouver qui a voulu le faire taire. »

Résolution

Les Personnages peuvent enquêter dans différents lieux : l'école, la maison de Welles, l'hôtel où il a rencontré Harcourt, les écuries ou encore les collines mentionnées sur la carte. Ils découvrent rapidement que Welles travaillait en secret avec un ancien prospecteur, Jedediah "Goldtooth" Jackson. Ce dernier l'a aidé à analyser les échantillons. Jackson peut confirmer que Welles semblait convaincu d'avoir localisé un gisement exploitable.

Certains témoins mentionnent un groupe d'étrangers arrivés récemment, logés dans une dépendance abandonnée de la scierie. Une surveillance de leurs déplacements permet de découvrir qu'ils quittent discrètement la ville à la tombée du jour. En recoupant les indices et en suivant les traces de chevaux, les Personnages identifient un ancien chemin de contrebande menant vers un canyon isolé. Là, ils découvrent un campement de fortune, gardé par plusieurs mercenaires. Welles est détenu, ligoté mais vivant, dans une cabane rudimentaire. Le chef du groupe attend un signal de Wilkinson pour l'exécuter. L'un des hommes, Caleb Bowers, doute de la mission et peut être influencé.

Si les Personnages libèrent Welles, il leur révèle que le sol de Dead Man's Pass contient un gisement de pétrole de taille moyenne, suffisamment important pour attirer les convoitises.

Une fois libéré, plusieurs voies s'ouvrent : l'escorter hors de la ville, convaincre Harcourt de le protéger, ou publier les résultats sur place. Mais Wilkinson ne reste pas passif. Si les Personnages sont identifiés, ils deviennent des cibles.

Critères de réussite et d’échec

Si Welles est secouru et sa découverte transmise, Dead Man’s Pass entre dans une nouvelle ère. Des investisseurs arrivent, les mines déclinent, et une guerre économique s’annonce. Wilkinson perd de son pouvoir mais conserve des leviers. L’équilibre des forces est rompu, et la ville s’apprête à changer brutalement.

Si Welles reste en ville, protégé par les Personnages, la tension grimpe. Wilkinson mobilise ses hommes et fait pression sur les autorités. Des commerçants et mineurs prennent position, alimentant tensions et divisions. Des soutiens inattendus peuvent émerger, mais les trahisons sont tout aussi probables.

Si Welles meurt, le secret disparaît avec lui. Wilkinson renforce son emprise. Les Personnages sont vus comme des gêneurs. Ils risquent la mort ou l’exil. Les notes de Welles sont détruites. L’espoir s’éteint.

En cas d’erreur, les Personnages peuvent être accusés d'être complices. Ils deviennent des fugitifs, traqués par Wilkinson et ses alliés. La vérité reste enfouie.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages identifient les premiers témoins et lieux à fouiller. Les premières rumeurs évoquent Wilkinson. Certains parlent d’un homme vu ligoté.

Après 60 minutes, les Personnages reconstituent les déplacements de Welles. Ils découvrent la piste vers les collines et les mercenaires. Un campement suspect est mentionné par un éclaireur inquiet.

Après 90 minutes, le campement est localisé. L’assaut ou l’infiltration s’organise. Bowers peut hésiter, la tension monte.

La Fausse Accusation

Les faits pour le Conteur

Dans la nuit, Thomas Caldwell, inspecteur de la Compagnie Ferroviaire Union Pacific, est retrouvé mort dans une ruelle derrière le Silver Spur. Son corps présente une balle en pleine poitrine, un revolver est au sol, et un tablier de serveuse imbibé de sang évoque une implication du saloon. Alerté par Joshua Lorne, un mineur, le shérif John Carter procède à l'arrestation de Mary, la propriétaire du saloon.

Mais la scène est truquée. Caldwell a en réalité été tué ailleurs, dans une maison appartenant à la compagnie ferroviaire. Il enquêtait sur un réseau de fraudes orchestré par Ezra P. Wilkinson, le banquier. Ce dernier, aidé de Jedediah "Goldtooth" Jackson, un contrebandier notoire, a fait assassiner Caldwell pour l'empêcher de transmettre ses découvertes aux autorités fédérales. Jackson et ses hommes ont déplacé le cadavre et fabriqué de toutes pièces une scène impliquant Mary.

Les témoignages à charge sont faux. Joshua Lorne, sous pression de Jackson, affirme avoir vu Mary fuir la scène. Lucy Harper, employée de banque et complice de Wilkinson, soutient que Mary avait contracté des dettes et que Caldwell était venu les réclamer. Tout est inventé. Mary n'a jamais eu de dettes, mais si elle est reconnue coupable, Wilkinson pourra faire main basse sur le Silver Spur à prix cassé.

En parallèle, Wilkinson et Jackson alimentent les tensions. Ils soudoient des notables et manipulent la foule. Une exécution sans procès est en préparation, sous couvert de justice populaire. Le shérif Carter, qui soupçonne un coup monté mais n'a pas assez d'éléments pour agir ouvertement, sollicite discrètement les Personnages pour découvrir la vérité.

Mary, enfermée dans une cellule, clame son innocence mais refuse de fuir. Elle sait que partir l'accablerait encore plus. D'autres témoins, comme Doc Mayfield ou Jedediah Jackson lui-même, pourraient être approchés par les Personnages, mais chaque action risque d'être observée par les sbires de Wilkinson. Si personne n'intervient à temps, Mary sera pendue. Wilkinson renforcera son emprise sur la ville, et l'enquête sur Caldwell disparaîtra avec elle.

Intro pour les joueurs

Le jour se lève à peine sur Dead Man's Pass. Une foule inquiète s'amasse devant le bureau du shérif. Des rumeurs parlent de meurtre, d'arrestation, de pendaison.

Le shérif Carter vous fait entrer. Son bureau est en désordre, son regard fatigué.

« Mary Whitmore est accusée d'avoir tué un inspecteur de l'Union Pacific. Tout semble trop évident. J'y crois pas. »

Il vous montre les dépositions.

« Quelqu'un veut la voir morte, vite. Vous pouvez m'aider sur ce coup ?»

Dehors, un cri : « Pendez-la ! »

Le shérif se lève.

« Si elle est coupable, elle sera jugée. Mais je ne veux pas pendre une innocente! »

Jedediah Jackson entre avec trois hommes.

« Carter, les gens en ont assez d'attendre. »

Le shérif ne répond pas. Tout dépend de vous.

Résolution

Pour sauver Mary, les Personnages doivent révéler la supercherie. Ils doivent investiguer rapidement et sans se faire remarquer, car les alliés de Wilkinson sont partout. La situation est tendue et les témoins peuvent être intimidés ou soudoyés à tout moment.

Le premier axe d'enquête est le corps de Caldwell. Une visite à Doc Mayfield permet de révéler que la plaie ne correspond pas au revolver trouvé. Le calibre et l'angle sont incompatibles. De la boue rouge sur ses bottes évoque un autre lieu, probablement une maison appartenant à la compagnie ferroviaire. Si les Personnages insistent, Doc peut aussi révéler que le corps est resté rigide anormalement longtemps, preuve qu'il a été déplacé plusieurs heures après la mort.

Deuxième piste : les témoins. Joshua Lorne peut être retourné, sous pression ou avec protection. Il avouera que Jackson l'a forcé à mentir, mais il exigera une garantie pour sa sécurité. Lucy Harper possède des documents internes falsifiés. Une fouille discrète dans son bureau ou une confrontation peut révéler la manipulation, surtout si les Personnages obtiennent des copies ou trouvent une preuve qu'elle a falsifié d'autres

comptes pour Wilkinson.

En retraçant les derniers mouvements de Caldwell, les Personnages peuvent identifier une maison abandonnée dans les faubourgs. À l'intérieur : douilles, traces de lutte, et sang séché. Il devient évident que l'homme a été tué ici, puis transporté. Une marque d'impact sur le mur et la présence d'un gant ensanglanté donnent une preuve irréfutable que la scène du Silver Spur est une mise en scène.

Une fois les preuves réunies, les Personnages doivent agir vite. Ils peuvent tenter de convaincre Carter, exposer les preuves publiquement ou défier directement Wilkinson et Jackson. Ces derniers tenteront de bloquer toute initiative : propagande, pressions sur Carter, voire agression physique. Le risque d'émeute est réel, surtout si la foule apprend que des preuves sont dissimulées.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages prouvent l'innocence de Mary à temps, elle est libérée et un procès est engagé. Wilkinson et Jackson sont discrédités, la ville retrouve un semblant de calme, et Mary garde le Silver Spur.

Si les preuves sont partielles ou tardives, Carter retarde l'exécution mais la tension reste forte. Mary est relâchée sous escorte, Wilkinson prépare sa revanche et la ville reste instable.

En cas d'échec, Mary est pendue, Wilkinson prend le contrôle du saloon et la peur s'installe à Dead Man's Pass. Les Personnages deviennent suspects ou doivent fuir pour survivre.

Chronologie

Au bout de 30 minutes de jeu, le shérif Carter expose la situation et invite les Personnages à s'impliquer. Ils peuvent consulter les premiers témoins et enquêter autour de la scène de crime.

À 60 minutes de jeu, les premiers doutes apparaissent. Les témoins commencent à faiblir, des incohérences émergent, et les Personnages découvrent des éléments troublants. La foule se fait plus menaçante.

À 90 minutes, les preuves convergent. Le véritable lieu du meurtre est identifié, mais Jackson tente de faire pression. Des groupes de citoyens réclament une exécution immédiate. Toute confrontation devient risquée.

La Malédiction des Pionniers

Les faits pour le Conteur

Le village de Hollow Creek, situé à une journée de cheval de Dead Man's Pass, a été retrouvé désert par un éclaireur. Les maisons sont intactes, les rations encore en place, les feux éteints mais récents. Pourtant, le village est figé. Les habitants sont pétrifiés, leurs corps raidis, les traits déformés par la peur. Deux adjoints du shérif envoyés sur place n'ont jamais réapparu. Seuls leurs chevaux sont revenus, affolés. Depuis, les rumeurs de malédiction se propagent, la peur gagne la ville.

Quelques mois plus tôt, un prêcheur itinérant nommé Elias Crowley avait été accueilli à Hollow Creek. Charismatique et exalté, il prétendait avoir reçu une révélation divine : les terres de la vallée étaient maudites. Il assurait que seul un acte de purification spirituelle pouvait empêcher la venue d'un grand mal. Les pionniers, d'abord sceptiques, avaient fini par l'écouter, désespérés par les mauvaises récoltes, les maladies et la mort de plusieurs enfants.

Crowley avait découvert une grotte ancienne non loin du village, contenant des tablettes gravées de symboles oubliés, bien antérieurs à la présence des Paiutes dans la région. Il affirmait qu'il s'agissait d'écrits sacrés lui permettant de communiquer avec une force supérieure. En réalité, il s'agissait d'un rite interdit lié à une entité surnaturelle, longtemps enfermée dans un entre-deux monde. Obsédé par son "éveil", Crowley a brisé le sceau qui retenait l'entité.

Lors de son dernier rituel, la brèche a été ouverte. L'entité a envahi Hollow Creek en silence, figeant ses habitants sur place, leurs âmes capturées dans un entre-deux spectral. Crowley, lui, a été transformé : son corps est partiellement intangible, son esprit instable. Il erre encore dans la grotte, répétant des fragments de prières, tourmenté par les voix des villageois qu'il a condamnés.

Si personne n'agit, la brèche continuera de s'élargir. Les premiers signes apparaissent déjà à Dead Man's Pass : reflets animés, voix dans le vent, silhouettes immobiles dans l'ombre. Le passage est instable, et la présence de l'entité s'étend.

Introduction pour les joueurs

Un cavalier arrive en hâte à Dead Man's Pass. Ben McCall, éclaireur connu, débarque, le regard hanté. Il raconte au shérif avoir trouvé Hollow Creek déserté, ses habitants figés, comme figés dans la peur. Aucune trace de combat. Aucun survivant. « Ils sont debout, figés, les yeux grands ouverts... »

John Carter, visiblement inquiet, fait signe aux Personnages de le suivre à l'écart. Il baisse la voix.

« J'ai déjà envoyé deux hommes. Ils ne sont jamais revenus. Leurs chevaux sont rentrés seuls, couverts d'écume. »

Il marque une pause, regarde la rue d'un œil sombre.

« Je n'ai pas les moyens d'envoyer encore des adjoints. Mais si vous acceptez d'y aller, je peux vous promettre une récompense, et toute la reconnaissance que Dead Man's Pass peut offrir. Trouvez ce qui s'est passé. Et si c'est dangereux... empêchez que ça nous atteigne. »

Résolution

Les Personnages découvrent Hollow Creek figé dans un silence spectral. Les villageois sont pétrifiés en pleine action : l'un lève une hache, un autre serre un enfant contre lui, un troisième s'agenouille, les mains jointes. Leur peau grise et dure semble minérale. À la tombée du jour, un halo bleuté les entoure, et une brume froide descend sur le village.

La maison de prière contient des symboles gravés dans le bois, formant un cercle partiellement effacé. Des notes signées « E. Crowley » évoquent un sanctuaire ancien dans les collines, « là où les esprits parlent par la pierre ».

En suivant ces indications, les Personnages trouvent un sentier menant à une grotte dissimulée dans les rochers. L'air y est glacial, les parois recouvertes de symboles inconnus, et une faible lumière spectrale palpite entre les pierres.

Crowley erre dans la grotte. Son corps translucide oscille entre matérialité et absence. Il marmonne des prières brisées, fixant les murs ou parlant à voix basse à des absents. Il ne réagit pas à la parole, mais perçoit l'hostilité : il devient agité à l'approche de symboles rituels ou si l'on tente d'interagir avec la brèche.

Toucher Crowley n'a pas d'effet physique : le contact traverse son corps, provoquant un froid intense et une vision brève du néant. Il ne blesse pas mais perturbe profondément les sens : vertige, silence, confusion. Sa

silhouette devient difficile à suivre, glissant d'un point à l'autre.

Pour fermer la brèche, les Personnages doivent étudier les symboles et compléter le cercle avec un mélange de cendres et de poussière rituelle. Pendant ce temps, d'autres doivent repousser Crowley avec des objets sacrés, ou de la lumière. Hors du cercle, son lien à l'entité faiblit.

Si le rituel réussit, la brèche se referme. Les âmes sont libérées, Crowley disparaît. Sinon, elle reste ouverte et la malédiction s'étend.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à refermer la brèche, l'entité est repoussée. Les âmes sont libérées, Crowley disparaît. Hollow Creek reste vide mais inoffensif. Les Personnages sont soit accueillis comme des sauveurs, soit perçus avec crainte, selon la manière dont ils ont géré le rituel et interagi avec les forces en présence.

Si le rituel échoue, la brèche reste ouverte. Des signes de la malédiction apparaissent à Dead Man's Pass, des habitants disparaissent, la peur s'installe. Le village devient un foyer instable.

Si les Personnages abandonnent ou fuient, la brèche s'étend lentement. La vallée devient maudite, et les gens fuient la ville.

S'ils choisissent de détruire la grotte, la brèche est scellée de force mais non refermée. Le site reste actif et dangereux, un point de passage entre les mondes.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages découvrent les corps figés dans Hollow Creek et repèrent les premières traces du rituel dans la maison de prière. La lumière baisse anormalement vite et une brume glacée s'installe entre les bâtiments.

Après 60 minutes de jeu, les Personnages atteignent la grotte. Ils y trouvent les inscriptions gravées et perçoivent la présence instable de Crowley. Les murs vibrent légèrement et des murmures se font entendre dans l'obscurité.

Après 90 minutes de jeu, l'influence de l'entité devient tangible. La lumière vacille, Crowley devient plus agressif et l'énergie de la brèche perturbe toute tentative de fermeture. Si rien n'est accompli, la malédiction devient incontrôlable.

La mine abandonnée

Les faits pour le Conteur

Au nord de Dead Man's Pass, nichée dans les contreforts de la Pine Ridge, une ancienne mine d'argent, connue sous le nom de Silver Sky, avait été abandonnée depuis près de vingt ans après un effondrement qui avait coûté la vie à plusieurs mineurs. Depuis, le site était resté intact, considéré comme dangereux et maudit par certains anciens du village. Pourtant, sous la pression croissante de la demande en métaux précieux, le Syndicat des Prospecteurs, dirigé par le puissant et influent Caleb Hornwright, a décidé de rouvrir la mine en espérant relancer l'activité minière dans la région.

À peine les premiers tunnels déblayés, les mineurs découvrent des artefacts anciens : poteries, outils, symboles gravés et sculptures de pierre. Très vite, ces objets sont identifiés par Chogan Black Bear comme étant des reliques sacrées des Paiutes, vestiges d'un ancien sanctuaire funéraire intégré aux profondeurs de la montagne. Chogan et son conseil spirituel sont formels : la mine n'était pas simplement un gisement d'argent, mais un lieu sacré, gardien de la mémoire et des esprits de leur peuple.

La nouvelle se répand rapidement. Le Syndicat, poussé par la cupidité et la pression économique, refuse d'arrêter l'exploitation. Caleb Hornwright, calculateur, prétend qu'il ne s'agit que d'objets anciens sans valeur réelle et qu'aucun traité officiel ne protège les Paiutes sur ces terres. Cependant, plusieurs mineurs sont mal à l'aise face à ces découvertes et certains abandonnent discrètement le chantier après avoir rapporté des phénomènes étranges : chuchotements dans l'obscurité, silhouettes furtives, échos de voix inconnues, ou encore outils déplacés sans explication.

Chogan, inquiet, tente d'obtenir l'arrêt des travaux par la voie diplomatique, en passant par le shérif John Carter et les autorités de Dead Man's Pass. Mais le Syndicat est soutenu par plusieurs notables et commerçants locaux qui espèrent profiter de la relance minière. Certains colons et prospecteurs, de plus en plus nerveux, redoutent également l'escalade et craignent qu'une intervention des Paiutes ne dégénère en guerre ouverte.

Caleb Hornwright, de son côté, envisage même de sécuriser la mine par la force, en recrutant des mercenaires pour protéger le site et intimider les autochtones. Dans l'ombre, certains membres du Syndicat espèrent discrètement que Chogan et son peuple, provoqués, déclencheront les

hostilités, légitimant ainsi l'appropriation définitive du site et l'expulsion des Paiutes des vallées alentours.

Les tensions sont à leur comble. Si rien n'est fait, le conflit sera inévitable. Les Paiutes, désespérés, sont prêts à défendre leur sanctuaire, même au prix du sang, et les prospecteurs sont armés et persuadés d'agir pour le bien de Dead Man's Pass. La situation pourrait basculer d'un instant à l'autre.

Intro pour les joueurs

Depuis quelques jours, la ville bruisse d'inquiétude. Des mineurs quittent discrètement Dead Man's Pass, refusant de retourner à la Silver Sky, la vieille mine que le Syndicat vient de rouvrir. Les conversations au saloon tournent toutes autour de rumeurs de découvertes étranges : des poteries anciennes, des gravures mystérieuses et même des ossements soigneusement disposés.

Sur la place principale, Chogan Black Bear discute fermement avec le shérif John Carter, sous le regard attentif de quelques curieux.

"C'est un lieu sacré. Si vous profanez davantage, les esprits vous répondront, prévient Chogan d'un ton grave."

Face à lui, Caleb Hornwright, flanqué de plusieurs prospecteurs et notables, affiche un sourire méprisant.

"Ce ne sont que des cailloux et des babioles de sauvages. Cette mine, c'est l'avenir de Dead Man's Pass."

Des murmures parcourent la foule. Certains redoutent ce qui pourrait arriver si les travaux continuent, d'autres espèrent les bénéfices d'une nouvelle ruée vers l'argent.

La mine est à quelques heures de cheval, mais le temps presse. Si personne n'agit rapidement, la tension risque de se transformer en conflit ouvert.

Résolution

Les Personnages devront trouver un moyen d'empêcher l'escalade sans provoquer directement un bain de sang. Plusieurs pistes s'offrent à eux.

En enquêtant dans la mine, ils peuvent confirmer que le site est bel et bien un sanctuaire ancestral : ils y trouvent des chambres funéraires, des artefacts cérémoniels, et les restes d'un autel voué aux esprits du désert. Certains prospecteurs quittent la mine en apprenant la vérité, surtout en constatant les phénomènes étranges qui s'y intensifient la nuit.

Ils peuvent tenter de convaincre le shérif et quelques notables d'arrêter

temporairement l'exploitation, notamment en révélant l'ampleur du site et les risques d'un soulèvement Paiute. D'autres Personnages peuvent chercher à infiltrer le Syndicat pour semer la dissension, certains membres commençant à douter des méthodes brutales de Hornwright.

Si Caleb Hornwright sent son projet menacé, il pourra tenter d'engager des mercenaires pour forcer le passage, ou même provoquer volontairement un incident sanglant pour justifier l'expulsion des autochtones.

La solution pacifique passe par la reconnaissance officielle du site comme terre sacrée, négociée auprès de l'administration de Fort Eldridge ou d'autres figures d'autorité capables de faire pression sur le Syndicat. Ce chemin est difficile, mais pas impossible, si les Personnages rassemblent suffisamment de preuves et d'alliés.

Si aucune action n'est menée, ou si les Personnages échouent, le conflit éclatera. Les Paiutes attaqueront pour protéger le sanctuaire, et les prospecteurs riposteront avec l'aide d'hommes armés. La mine sera souillée de sang et la vallée restera marquée par cette trahison.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à convaincre le Syndicat ou à obtenir une reconnaissance officielle du site sacré, la mine sera scellée, et la paix préservée, même si certains prospecteurs et commerçants garderont rancune. Les relations entre Paiutes et colons se renforceront légèrement.

Si les Personnages échouent mais limitent les dégâts en évitant un affrontement massif, le sanctuaire sera partiellement protégé, mais la région restera sous tension, et l'équilibre fragile pourra être remis en cause à la moindre étincelle.

Si aucune action n'est entreprise ou que la négociation échoue totalement, la guerre éclate. La vallée est le théâtre d'un affrontement brutal. Les Paiutes subissent de lourdes pertes, mais infligent aussi des dégâts aux prospecteurs. La mine est exploitée malgré tout, mais à quel prix : meurtres, malédictions, et terreur gagnent les habitants de Dead Man's Pass.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages prennent connaissance de la réouverture de la mine et de la découverte d'artefacts sacrés. Les rumeurs circulent dans Dead Man's Pass, et les premières tensions sont palpables.

Après 60 minutes de jeu, enquête dans la mine et autour de la ville. Premiers signes de dissensions au sein du Syndicat. Les Personnages peuvent rassembler des preuves et tenter d'influencer les notables ou les mineurs.

Après 90 minutes de jeu, tentatives de négociation ou d'intervention directe. Hornwright renforce sa position ou montre ses intentions de recourir à la force.





Le duel à l'aube

Les faits pour le Conteur

Depuis quelques semaines, Beauregard Finch, ancien capitaine confédéré connu pour sa discipline et ses duels, est de retour. Parti il y a dix ans après la chute des États confédérés, il avait laissé dettes, rancunes et quelques morts. Son retour, d'abord discret, attire vite l'attention : en uniforme fané, il arpente la ville à la recherche de Victor Langley, banquier influent du Syndicat des Notables.

Ce que la population ignore, c'est que Finch et Langley ont un lourd passé commun. Pendant la guerre, Langley qui était commissaire aux vivres de l'armée confédérée, détourna de l'or et du matériel, causant la mort de soldats sous le commandement de Finch. Depuis, il voue à Langley une haine tenace.

Finch est revenu pour demander réparation et a provoqué Langley en duel, selon le code sudiste, exigeant un affrontement à l'aube au centre de Dead Man's Pass. Bien que le shérif John Carter tente d'éviter l'escalade, Langley accepte, persuadé que son expérience le protégera.

Mais derrière ce duel se joue un enjeu plus grand. Un étranger vêtu de noir, discret depuis quelques jours, observe la scène. Ce cavalier solitaire, Mr. Blackthorn, est un chasseur d'âmes envoyé par une société occulte. Il est là pour juger Finch et Langley, attendant que l'un succombe à la violence ou à la lâcheté pour lui prendre son âme.

Le shérif Carter, quant à lui, craint que l'événement ne mette définitivement en péril la fragile stabilité de la ville, déjà sous pression à cause des tensions entre le Syndicat des Notables, le Syndicat des Ranchers et les incidents récents dans les fermes voisines. Si le duel a lieu, quelle qu'en soit l'issue, les conséquences dépasseront largement le simple affrontement entre deux hommes.

Intro pour les joueurs

En cette fin d'après-midi, la tension pèse sur Dead Man's Pass. Sur la place, le shérif John Carter échange vivement avec deux conseillers, tandis qu'un attroupement se forme devant le saloon : une note signée Beauregard Finch y annonce un duel à l'aube contre Victor Langley.

Les habitants s'agitent. Certains se souviennent de Finch comme d'un officier redouté, d'autres évoquent le pouvoir de Langley, banquier du Syndicat. Le duel divise : archaïsme pour les uns, justice pour les autres.

Un homme vêtu de noir intrigue. Discret, il observe Finch depuis plusieurs

jours. Vu près de l'église ou discutant avec les anciens, il alimente les rumeurs.

Tout le monde semble attendre que quelqu'un agisse.

Résolution

Les Personnages peuvent tenter de faire échouer le duel en convainquant l'un ou l'autre des duellistes de renoncer, ou bien en réunissant des preuves de la trahison passée de Langley pour retourner l'opinion publique contre lui. S'ils cherchent à interroger Finch ou Langley, ils découvriront que chacun reste fidèle à sa version, l'un réclamant justice, l'autre niant toute implication dans les faits d'autrefois.

Si les Personnages enquêtent plus en profondeur, ils peuvent découvrir que Finch détient un journal de campagne détaillant la trahison de Langley, mais aussi qu'une partie du Syndicat des Notables a tout intérêt à faire disparaître cette histoire. Le mystérieux Mr. Blackthorn, lui, semble toujours apparaître là où les tensions sont les plus vives, observant silencieusement, sans jamais intervenir.

Les Personnages peuvent tenter de dévoiler publiquement la vérité avant l'aube, brisant ainsi l'honneur de Langley ou amenant Finch à renoncer, apaisant ainsi la situation. Mais s'ils échouent ou ne font rien, le duel aura lieu.

Si Finch l'emporte, les partisans du Syndicat réclameront vengeance, déclenchant une crise ouverte. Si Langley gagne, l'opinion se retournera contre lui, suspectant un duel truqué, et la légitimité du Syndicat s'en trouvera fragilisée. Dans tous les cas, Mr. Blackthorn prendra ce qu'il était venu chercher, et un des deux hommes verra son âme happée par cet être énigmatique.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à empêcher le duel, en révélant la vérité ou en apaisant les tensions, la stabilité de Dead Man's Pass est préservée. Finch quitte la ville, et Langley, bien que déshonoré, conserve son influence, amoindrie.

Si le duel a lieu, mais que les Personnages parviennent à en limiter les conséquences — en contrôlant la population ou en révélant partiellement les manœuvres du Syndicat — les troubles sont contenus, mais le climat reste tendu et marqué durablement par cet affrontement.

Si les Personnages échouent ou choisissent de ne pas intervenir, le duel

dégénère. Quel que soit le vainqueur, les répercussions sont graves : émeutes, règlements de comptes, divisions ouvertes dans la ville. De plus, la présence et l'intervention de Mr. Blackthorn laissent des traces que certains, dans la ville, percevront comme un mauvais présage.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages prennent connaissance du duel annoncé et constatent les tensions croissantes dans la ville, marquées par une population divisée et une atmosphère de plus en plus tendue.

Après 60 minutes de jeu, ils enquêtent sur le passé de Finch et Langley, découvrent le journal de campagne et aperçoivent pour la première fois Mr. Blackthorn, rôdant dans les rues ou aux abords du cimetière.

Après 90 minutes de jeu, les pressions du Syndicat s'intensifient tandis que les Personnages doivent décider s'ils interviennent pour empêcher le duel ou en limiter les conséquences.

Monsieur Blackthorn, chasseur d'âmes

Mr. Blackthorn est un homme discret, vêtu d'un long manteau noir poussiéreux, coiffé d'un large chapeau sombre et toujours ganté. Sa silhouette droite, son visage pâle aux traits figés, et ses yeux gris perçants lui donnent une prestance inquiétante. Il marche calmement, sans bruit, et ceux qui le croisent ont souvent l'étrange impression qu'il ne laisse aucune trace derrière lui.

De tempérament froid et distant, Blackthorn ne s'emporte jamais et parle avec le détachement d'un homme venu d'ailleurs. Son regard scrutateur met souvent mal à l'aise, renforcé par sa présence fréquente aux pires instants. Ses paroles, rares et pesées, sont parfois teintées d'un fatalisme désabusé, mais sans jamais devenir agressives. Il ne rit ni ne sourit, et reste courtois, même défié.

Personne à Dead Man's Pass ne connaît vraiment cet homme. Certains disent l'avoir vu autrefois dans d'autres villes, juste avant qu'un drame ou une catastrophe ne s'abatte. Ces souvenirs restent flous, presque incertains, comme si le temps même rechignait à enregistrer sa présence. Pour la plupart des habitants, ce n'est qu'un étranger de plus, mais les plus attentifs sentent qu'il ne s'agit pas d'un simple voyageur.

En réalité, Blackthorn est au service d'une société occulte surnommée la Fraternité des Comptables, chargée de prélever les âmes de ceux dont les dettes morales sont devenues irrémédiables. Il n'intervient jamais directement, mais guette les moments où les fautes des hommes les condamnent d'eux-mêmes. Son rôle n'est pas de juger ou d'influencer,

mais d'attendre, implacablement, que le poids des choix mène à l'inéluctable.

Derrière cette façade impassible, Blackthorn cache un pouvoir inquiétant, dont les habitants n'ont qu'un soupçon lorsqu'ils remarquent qu'il semble toujours présent lorsque la mort frappe sans prévenir. Certains anciens du désert murmurent qu'il n'est peut-être même plus tout à fait humain.

Blackthorn ne tue pas et ne force jamais la main de ses cibles. Son rôle n'est pas celui d'un bourreau, mais d'un collecteur. Lorsqu'un acte de trahison, de lâcheté ou un crime irrémédiable rend une âme vulnérable, il lui suffit d'être là. S'il est assez proche, un simple regard au moment de la chute ou de la mort suffit à détacher l'âme. L'instant est imperceptible : la victime meurt banalement - balle, chute, crise cardiaque - mais l'âme, elle, est happée dans l'ombre de Blackthorn, sans cri ni lutte.

Cette collecte laisse parfois un subtil indice : un frisson glacial dans l'air, un murmure à peine audible dans le vent, ou la sensation, pour les plus sensibles, d'un vide immédiat dans la pièce ou la rue.

Les âmes ainsi récoltées ne sont pas détruites mais remises à la Fraternité des Comptables, à laquelle Blackthorn est lié. Leur destination exacte demeure inconnue, même pour ceux qui connaissent cette société occulte. Certains anciens affirment qu'elles sont pesées, classées ou utilisées dans de sombres rituels pour préserver un équilibre cosmique oublié. D'autres pensent qu'elles sont simplement conservées dans un entre-deux, privées de jugement, de pardon et de repos.

Blackthorn n'a besoin d'aucune cérémonie, objet ou préparation : sa seule présence suffit, pourvu que le fautif ait scellé son sort par ses actes. Il ne peut cependant rien contre un innocent ou contre ceux qui acceptent leurs fautes sans tenter de s'y soustraire, même face à la mort. Ces âmes lui échappent.

Les bénédictions, armes ou amulettes n'ont aucun effet sur lui, sauf si elles proviennent de rites anciens capables d'agir sur l'ordre des âmes - savoirs rares, presque disparus, transmis par certaines traditions autochtones ou sociétés secrètes oubliées.

Blackthorn est humain et mortel, P4 I5 T&I 6.

Embuscade à Fort Eldridge

Les faits pour le Conteur

Au nord de Dead Man's Pass, le petit poste militaire de Fort Eldridge a récemment été réactivé pour surveiller les vallées frontalières, en raison des tensions croissantes entre colons, commerçants et groupes autochtones. Le capitaine Thomas Eldridge, vétéran rigide mais loyal, y commande une vingtaine d'hommes. Parmi eux se trouvent de jeunes recrues encore peu expérimentées et quelques officiers plus zélés, notamment le lieutenant Granger, un homme inflexible et convaincu que seule la force peut garantir l'ordre.

Deux jours plus tôt, une patrouille dirigée par Eldridge a été attaquée dans une gorge étroite à l'est du fort. L'embuscade a laissé plusieurs soldats blessés, et l'un d'eux est mort de ses blessures dans la nuit suivante. Les assaillants portaient des tenues imitant celles des guerriers paiutes, mais d'une manière trop sommaire : peintures maladroites, plumes cousues de travers sur des vestes militaires, et bottes de colons grossièrement dissimulées sous des peaux mal ajustées. Eldridge, homme de terrain, a tout de suite perçu des incohérences, doutant de l'authenticité de ces assaillants.

En réalité, l'attaque a été organisée par une bande de mercenaires anonymes liés à un groupe de spéculateurs cherchant à s'emparer de terres ou à affaiblir la présence militaire pour leur profit. Leur mise en scène visait à faire accuser les Paiutes, provoquer une guerre et ainsi créer un climat favorable à leurs intérêts. Les responsables ont disparu sans laisser de traces, laissant derrière eux une scène volontairement confuse.

Malgré les doutes du capitaine, le lieutenant Granger a immédiatement lancé l'alerte dans toute la région, affirmant que les Paiutes avaient rompu le fragile accord de paix. Il exige des représailles rapides. Cette prise de position tranchée a rapidement enflammé les esprits dans les fermes isolées et les villages voisins. Des colons commencent à s'organiser pour se défendre ou se venger, tandis que la peur monte chez les plus vulnérables. Les tensions raciales et territoriales, déjà présentes, s'en trouvent ravivées.

La tribu paiute, installée plus au nord, a catégoriquement nié toute implication dans l'attaque. Leur chef a envoyé un émissaire respecté, Tahu, un homme de parole et de paix, pour apaiser les tensions et plaider leur innocence devant le commandement du fort. Bien qu'il parle avec calme et clarté, Tahu sait que cela ne suffira pas face à la colère et

aux préjugés ambiants. Il est prêt à collaborer, mais il craint que sa voix soit étouffée.

La région est au bord de l'embrasement : un mot, une action, ou un faux pas pourrait déclencher une guerre sanglante. Le temps presse, et les Personnages sont peut-être les seuls capables d'éviter le pire.

Intro pour les joueurs

L'air est lourd à Dead Man's Pass. Les rumeurs sur une embuscade contre une patrouille de Fort Eldridge se répandent, et certains indices évoquent une attaque menée par des Paiutes. Pourtant, plusieurs détails sont troublants, et rien ne permet de conclure avec certitude.

Le shérif John Carter vous a fait transmettre un message. Il ne croit pas à la culpabilité des Paiutes, mais sa voix est couverte par celles, plus bruyantes, qui réclament vengeance. Il espère que vous accepterez de mener votre propre enquête. Rien ne vous y oblige, mais si vous décidez d'agir, vous pourriez être les seuls à pouvoir empêcher un conflit dont les conséquences seraient irréversibles.

Résolution

Les Personnages peuvent se rendre à Fort Eldridge pour observer l'ambiance, interroger les soldats et s'entretenir avec le capitaine Eldridge. Ce dernier, bien que marqué par les événements, reste ouvert au dialogue. Il doute de la culpabilité des Paiutes, mais subit une forte pression interne. Le lieutenant Granger ne cache pas son impatience et tente de rallier d'autres officiers à une intervention rapide.

En interrogeant les blessés ou en consultant les rapports, les Personnages peuvent confirmer certaines incohérences dans le récit officiel. En se rendant sur les lieux de l'embuscade, ils découvrent des éléments suspects : traces de bottes coloniales, restes d'un attelage abandonné, objets factices. Tout indique une mise en scène grossière visant à désigner faussement les Paiutes.

En parallèle, leur enquête en ville peut les mener vers un marchand ayant vendu récemment du matériel à un groupe louche, ou vers un informateur ayant aperçu des hommes suspects quitter Dead Man's Pass en direction des gorges. Peu à peu, un portrait se dessine : une bande de mercenaires ou d'agitateurs a orchestré cette attaque pour provoquer une guerre, dans l'espoir d'en tirer profit en s'appropriant des terres ou en affaiblissant l'autorité du fort.

Les Personnages peuvent alors tenter de rallier des témoins crédibles, rassembler les preuves et convaincre Eldridge de suspendre toute

opération. S'ils tardent ou sont contrecarrés, Granger pourrait forcer la main au capitaine et précipiter les événements. Une confrontation avec le lieutenant ou ses partisans est envisageable. Tout dépendra de la capacité des Personnages à faire éclater la vérité et à neutraliser les fauteurs de guerre.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages réussissent à exposer la supercherie et convaincre le capitaine Eldridge d'attendre, la guerre est évitée. Le fort se retire, les relations avec la tribu sont apaisées, et Tahu repart avec gratitude. La tension retombe progressivement.

En cas de réussite partielle, les preuves sont découvertes trop tard. Une escarmouche a lieu, causant des blessés de part et d'autre, mais le conflit reste contenu. Les autorités militaires restent méfiantes, et les Paiutes exigent réparation.

En cas d'échec, les preuves ne suffisent pas ou sont ignorées. Granger obtient l'autorisation ou prend l'initiative de frapper. Les combats éclatent, les pertes sont lourdes, et la guerre s'installe. Fort Eldridge devient le symbole d'un désastre évitable, et la haine s'enracine durablement.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages sont informés de l'attaque, rencontrent le shérif Carter, et prennent connaissance des enjeux. Ils commencent à recueillir les premiers témoignages et à organiser leur déplacement.

Après 60 minutes de jeu, ils enquêtent sur les lieux de l'embuscade, découvrent des preuves troublantes, croisent Tahu, et remontent la piste des véritables coupables à travers les indices accumulés.

Après 90 minutes de jeu, ils retournent au fort pour confronter Eldridge, résister aux pressions de Granger, et tenter de stopper l'engrenage. L'ultimatum approche, et chaque décision peut faire pencher la balance entre paix et guerre.

Le spectre du juge itinérant

Les faits pour le Conteur

Ambrose Greely était un juge itinérant, célèbre dans tout l'Ouest pour sa sévérité et ses jugements sans appel. Redouté des hors-la-loi comme des notables corrompus, il sillonnait les villes isolées à cheval, tenant audience dans les saloons ou les églises désertées, toujours vêtu de noir. Il est arrivé à Dead Man's Pass il y a une semaine, logeant dans une chambre austère au-dessus du bureau du télégraphe, avec pour but déclaré de juger plusieurs affaires en souffrance : des litiges fonciers, des abus d'autorité, et le cas controversé de Billy Murphy, un jeune homme récemment arrêté pour agression contre un notable local.

Trois jours après son arrivée, Greely a été retrouvé mort, le crâne brisé, au pied de la vieille prison abandonnée. Officiellement, il aurait chuté d'un escalier, mais les circonstances sont troubles. Sa mallette a disparu. Aucun témoin ne s'est manifesté. Le shérif John Carter, visiblement embarrassé, a clos l'affaire comme un accident, sous la pression du Syndicat des Notables.

En réalité, Greely a été assassiné par deux hommes de main à la solde d'Elias Dorr, un propriétaire terrien très influent. Dorr craignait que Greely, déjà en possession de preuves contre lui, ne rende un jugement accablant. Avant le meurtre, Dorr a fait libérer Billy Murphy sous caution grâce à un faux témoin, pour détourner l'attention de l'affaire et brouiller les pistes en le rendant suspect.

Depuis, chaque nuit, une silhouette spectrale apparaît près du tribunal désaffecté. Des chevaux paniquent à la tombée de la nuit, des chiens hurlent, et une angoisse sourde gagne la ville. Les notables ne sortent plus après la tombée du jour, et même le saloon ferme ses portes plus tôt. Ceux qui l'ont aperçu décrivent une silhouette imposante drapée dans une toge noire, tenant un marteau de juge terni, le visage masqué d'une ombre froide et figée.

Le spectre est immatériel : il ne peut pas être touché ni physiquement blessé, et les armes passent à travers lui sans effet. Il ne peut pas parler distinctement mais murmure des noms dans un souffle glacial, audible uniquement par les personnes concernées. Il ne traverse pas les murs ni les portes closes, mais se déplace silencieusement dans les rues et les bâtiments ouverts. Bien qu'il n'ait encore blessé personne, sa présence devient plus pesante chaque nuit. Pour l'instant, il ne peut pas infliger de blessures physiques directes : toute tentative de l'affronter ou de le contenir échoue, les coups passant à travers lui sans effet. Cependant,

certains signes – verre brisé, flammes vacillantes, horloges figées – suggèrent qu'il influence progressivement la matière. Il pourrait devenir capable d'interactions plus violentes, comme déclencher des incendies ou provoquer des accidents.

Le shérif Carter, bien que sceptique, reconnaît que quelque chose trouble la ville. Une vieille femme, Abigail Monroe, ancienne greffière du tribunal, approche les Personnages. Elle leur confie ses soupçons sur Elias Dorr, et pense que le fantôme réclame justice.

Intro pour les joueurs

La nuit est tombée sur Dead Man's Pass. Un frisson court dans les rues, les fenêtres se ferment, les lampes s'éteignent plus tôt que d'ordinaire. Vous arrivez dans une ville aux abois. On raconte qu'un juge a trouvé la mort ici il y a quelques jours, et que depuis, son fantôme revient chaque nuit, appelant ceux qu'il juge coupables.

Un matin, une vieille femme du nom d'Abigail Monroe vous aborde discrètement. Elle affirme que la ville est en train d'être jugée, et que l'esprit du juge ne trouvera pas la paix tant que la vérité n'aura pas été exposée. Elle vous supplie d'enquêter. Vous êtes libres de refuser, mais si elle a raison, le spectre ne s'arrêtera pas tant que le vrai coupable n'aura pas été désigné.

Résolution

Les Personnages peuvent commencer par enquêter sur la mort du juge : examiner la prison abandonnée, consulter les registres, interroger les témoins qui l'ont vu les derniers jours. Le shérif reste évasif, mentionne un accident mais refuse de répondre à certaines questions. Le médecin de la ville, quant à lui, avoue en privé que les blessures ne correspondent pas à une chute.

En interrogeant Billy Murphy, les Personnages découvrent un jeune homme troublé, partagé entre peur et rancune. Il nie toute implication, mais laisse entendre qu'il a été mêlé à des affaires qui dépassent sa volonté. En recoupant les déclarations du médecin, les absences du shérif, les circonstances douteuses de la libération de Murphy, et certains témoignages de domestiques travaillant pour Elias Dorr, les Personnages peuvent remonter jusqu'au véritable commanditaire. Dorr, que Greely s'apprêtait à inculper pour extorsion et manipulation de témoins, apparaît alors comme le principal bénéficiaire du meurtre. Plusieurs témoins indirects, domestiques ou employés, peuvent fournir des éléments si les Personnages gagnent leur confiance.

Si les preuves sont réunies et rendues publiques, ou si le nom du coupable est proclamé là où le spectre apparaît, l'apparition disparaît, laissant un silence paisible. Si les Personnages choisissent d'ignorer l'appel ou d'accuser un innocent, les manifestations s'intensifient, la ville sombre dans la panique, et le spectre devient plus agressif, brisant vitres et lanternes, déclenchant des incendies.

Une autre possibilité est d'aider le spectre à juger lui-même les coupables en les amenant sur les lieux, mais cela implique de céder à une forme de justice occulte, avec des conséquences imprévisibles sur la ville.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages révèlent le nom du commanditaire du meurtre et le confrontent publiquement, l'apparition cesse, et la ville retrouve son calme. Le shérif est contraint d'agir, et le Syndicat perd de son influence. Abigail remercie les Personnages, et une atmosphère de soulagement s'installe.

En cas de réussite partielle, les Personnages identifient le coupable mais ne parviennent pas à le faire arrêter ou juger. Le spectre disparaît malgré tout, mais la population reste divisée. Certains parlent de justice rendue, d'autres d'une vengeance inachevée. L'équilibre de la ville reste fragile.

En cas d'échec, les Personnages ne découvrent pas la vérité ou ne parviennent pas à convaincre. Le spectre revient nuit après nuit, devenant plus menaçant. Plusieurs habitants fuient la ville, le commerce s'effondre, et Dead Man's Pass devient une ville-fantôme au sens propre comme au figuré.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages entendent parler de la mort du juge et des apparitions nocturnes. Abigail les contacte et leur propose d'enquêter.

Après 60 minutes de jeu, ils explorent la scène du crime, interrogent Billy Murphy et découvrent des incohérences dans la version officielle.

Après 90 minutes de jeu, ils confrontent les notables impliqués, rassemblent les preuves et doivent décider s'ils rendent justice eux-mêmes ou révèlent la vérité publiquement.

Le Train Fantôme

Les faits pour le Conteur

Depuis plusieurs semaines, une rumeur étrange circule parmi les habitants de Dead Man's Pass. Certains prétendent avoir vu, au cœur de la nuit, une locomotive errer sur les rails abandonnés de l'ancienne ligne ferroviaire. Sans conducteur visible, elle traverse le désert dans un silence sinistre, ne laissant derrière elle qu'un vent glacé et un sifflement spectral. D'autres assurent que des silhouettes sombres peuvent être aperçues dans les wagons délabrés, comme si des passagers invisibles continuaient leur voyage à travers le néant.

Les incidents se multiplient. Un convoi de ravitaillement redirigé sur un tronçon de la voie désaffectée a inexplicablement déraillé suite à une collision avec l'apparition qui s'est ensuite évaporée. Une diligence transportant des voyageurs vers l'Est a failli être percutée en traversant un passage à niveau pourtant inutilisé depuis des années. La peur commence à gagner les esprits, et les plus superstitieux murmurent que ce train est maudit, porteur d'une vengeance d'outre-tombe.

Derrière cette légende se cache une tragédie oubliée. Il y a dix ans, un conducteur du nom d'Ezekiel Morrow a été blessé lors d'un déraillement sur cette ligne. L'accident a été causé par un manque d'entretien de la voie, et des économies sur les équipements de sécurité tels que les freins et les barres anti-torsion des blocs de roues, et n'aurait pas pu être évité par le conducteur. Accusé à tort d'avoir provoqué l'accident par négligence, il a ensuite été lynché par une foule en colère avant d'avoir pu prouver son innocence. Son corps a été enterré dans le désert sans aucun marquage, et depuis lors des signes troublants suggèrent que son esprit n'a jamais quitté la voie ferrée. Certains disent que son spectre rôde encore, cherchant à faire payer ceux qui l'ont condamné sans preuve.

Les Personnages sont engagés pour enquêter sur ces événements et découvrir la vérité derrière cette manifestation surnaturelle. Que ce soit pour le compte du shérif Carter, soucieux de calmer la panique, ou d'un riche propriétaire de mines voulant sécuriser ses routes commerciales, ils doivent percer le mystère avant que de nouvelles victimes ne viennent s'ajouter à la légende du train fantôme.

Intro pour les joueurs

La nuit est tombée sur Dead Man's Pass, et avec elle, une tension difficile à ignorer. Dans le saloon, les conversations s'arrêtent dès que le sujet du train est abordé. Certains rient nerveusement, refusant d'y croire, tandis que d'autres se signent discrètement, comme pour conjurer un mal ancien. Mary Whitmore, la tenancière du Silver Spur, essuie un verre d'un geste absent avant de poser les coudes sur le comptoir.

Elle vous observe un instant, puis se penche légèrement vers vous, sa voix plus basse que d'ordinaire.

"On dit que la vieille locomotive de Morrow est de retour. Qu'elle roule seule la nuit, sans personne à bord, et que ceux qui croisent son chemin n'en reviennent jamais."

Elle jette un regard inquiet vers la rue, comme si elle s'attendait à voir la silhouette d'un train passer devant la fenêtre.

"Le shérif aimerait bien que quelqu'un aille voir ce qu'il en est. Mais moi, si j'étais vous, je resterais loin des rails une fois le soleil couché."

L'air est lourd de superstitions et de non-dits. La tâche vous attend, qu'il s'agisse de confirmer une légende ou de prouver qu'il ne s'agit que d'une machination.

Résolution

Explorer l'ancienne voie ferrée permet aux Personnages de trouver des indices troublants. Les rails portent encore les marques du déraillement survenu dix ans plus tôt, et certains vestiges du train accidenté sont toujours visibles, mangés par la rouille et les éléments. Une inspection minutieuse révèle des inscriptions gravées dans le métal, des mots répétés inlassablement : "Innocent. Vengeance."

En interrogeant les anciens de la ville, ils apprennent l'histoire d'Ezekiel Morrow. Son nom, autrefois synonyme de honte et d'incompétence, est désormais muré dans le silence. Ceux qui étaient présents au moment de son lynchage évitent le sujet, mais quelques verres bien placés peuvent délier les langues. Certains confessent que les preuves contre lui étaient minces, et que sa mort a été précipitée par la panique plus que par la justice.

Une nuit d'observation près des rails permet d'assister à l'apparition de la locomotive, comme surgie d'un autre temps, sa cheminée ne rejetant aucune fumée et ses roues ne produisant aucun bruit sur les rails. L'image d'Ezekiel Morrow est parfois visible à la lueur de la lune, son

regard vide fixé sur ceux qui l'observent. Il ne parle jamais, mais fixe longuement les Personnages avec une expression impassible, chargée de reproche. Il ne répond à aucune question et disparaît dès qu'on tente de l'approcher physiquement.

Les attaques directes contre l'apparition sont sans effet : les balles traversent sa forme spectrale sans le perturber. Si les Personnages insistent dans cette voie, l'apparition devient plus agressive : le train peut surgir soudainement en pleine course, aspirer les Personnages dans un souffle glacial ou projeter des objets alentour avec violence. Ces manifestations ne visent pas à tuer, mais à chasser ou effrayer, comme une réponse instinctive à une intrusion.

La communication avec Ezekiel est extrêmement difficile : il ne parle pas, ne répond pas aux questions, et semble prisonnier d'un cycle spectral. Toutefois, il est sensible aux gestes symboliques. Une tentative de dialogue menée lors d'un acte de réparation, comme placer une lanterne près du site du déraillement ou prononcer son nom au moment où la locomotive surgit, peut entraîner une réaction — un ralentissement du train, un changement d'attitude du spectre, ou une apparition prolongée de sa silhouette. Cela permet aux Personnages de comprendre qu'il perçoit leur démarche, sans qu'un véritable échange verbal ne soit possible.

L'affronter nécessite de comprendre son tourment et de collecter suffisamment d'éléments pour reconstituer les circonstances exactes de l'accident. Les Personnages peuvent obtenir ces informations en interrogeant certains anciens, en fouillant les archives municipales ou celles de la compagnie ferroviaire, ou en inspectant les restes de la locomotive pour mettre en évidence les défauts de construction ou d'entretien. Une fois ces preuves réunies, ils doivent convaincre un Personnage d'autorité local — comme le shérif ou le maire — de rendre publique cette vérité, par une annonce officielle ou une cérémonie de réhabilitation. Si cette démarche est accomplie avec suffisamment d'éclat, l'esprit d'Ezekiel trouve enfin le repos et cesse d'apparaître. À l'inverse, s'ils tentent de l'affronter directement sans chercher à comprendre son histoire, ou s'ils ignorent les indices qui leur sont présentés, la malédiction s'intensifie et la locomotive continue de hanter les nuits de Dead Man's Pass.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages découvrent la vérité et réhabilitent le nom d'Ezekiel Morrow, l'apparition cesse. La ville retrouve son calme et le train ne hante plus les rails. Certains témoins jurent avoir vu, une dernière fois, la silhouette du conducteur lever son chapeau avant de disparaître définitivement.

S'ils échouent à prouver l'innocence de Morrow mais parviennent à convaincre la ville que la présence du train est une menace, la ligne ferroviaire est condamnée et les habitants évitent désormais cette route. Le train continue de hanter la nuit, mais plus personne ne s'en approche, et les accidents cessent.

S'ils ne trouvent aucune explication ou ignorent les avertissements, la malédiction s'intensifie. Le train devient plus agressif, apparaissant de plus en plus souvent et provoquant de nouvelles catastrophes. Dead Man's Pass apprend à vivre avec la peur d'un sifflement venu d'outre-tombe.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages ont rassemblé plusieurs témoignages inquiétants : l'apparition du train semble de plus en plus crédible, et la peur commence à se répandre dans la ville.

Après 60 minutes de jeu, un événement concret survient : un convoi de marchandises est attaqué par l'apparition, provoquant des dégâts et des blessés. Si les Personnages n'interviennent pas rapidement, la situation empire.

Après 90 minutes de jeu, les autorités locales perdent patience. Des figures influentes exigent une solution immédiate. Certains préconisent d'utiliser des explosifs pour neutraliser le danger, d'autres envisagent de confier la situation aux Pinkertons, quitte à aggraver les tensions locales.

La Fugitive du Fort Eldridge

Les faits pour le Conteur

Tawodi, une jeune femme Paiute d'une vingtaine d'années, est une messagère et éclaireuse de sa tribu, connue pour son intelligence et sa connaissance des routes cachées à travers le désert. Elle n'a jamais pris les armes contre l'armée fédérale, mais elle détenait des informations compromettantes sur les agissements du Fort Eldridge : Il y a un mois, elle a été capturée par une patrouille après avoir surpris une exécution sommaire perpétrée par des soldats du fort. Un groupe de civils Paiutes, qui négociait pacifiquement avec un officier militaire, a été abattu dans une embuscade tendue par Eldridge. Tawodi a échappé au massacre, mais elle savait que si la vérité se répandait, cela provoquerait un scandale et possiblement une guerre entre les autochtones et les forces fédérales.

Le capitaine Thomas Eldridge, soucieux d'enterrer cette affaire avant qu'elle ne parvienne aux autorités supérieures, a fait emprisonner Tawodi sans procès, la désignant comme une espionne et une agitatrice. Son plan était simple : la maintenir captive jusqu'à ce que la tension retombe, puis organiser sa "disparition" dans le désert sous prétexte d'une tentative d'évasion.

Mais avant que ce plan ne soit mis en œuvre, Tawodi a réussi à s'évader du fort en blessant un garde et en profitant d'une tempête de sable pour masquer sa fuite. Désormais traquée, elle cherche refuge en ville, mais elle sait que nulle part n'est réellement sûr. Eldridge veut absolument la récupérer vivante, non pas pour la juger, mais pour s'assurer qu'elle ne parle jamais. Il a discrètement envoyé des hommes en civil à Dead Man's Pass pour surveiller les allées et venues, prêt à intervenir dès qu'un indice sur Tawodi remonte, tout en évitant d'attirer l'attention qui pourrait éveiller les soupçons sur ses agissements.

Les Personnages se retrouvent donc face à un dilemme moral et stratégique : aider une femme innocente et risquer la colère de l'armée, ou la livrer pour protéger la ville, au prix d'une injustice irréversible ?

Intro pour les joueurs

L'air est étouffant dans la Grand-Rue, non pas en raison de la chaleur, mais bien de la tension qui est palpable. Devant le bureau du télégraphe, le capitaine Eldridge s'adresse à la foule, sa voix dure et implacable.

"Une criminelle indienne s'est échappée du Fort Eldridge. Elle est dangereuse et doit être arrêtée immédiatement."

Son regard glisse lentement sur l'assemblée, cherchant à capter les réactions.

"Si elle est livrée sans délai, cette ville n'aura rien à craindre. Mais si elle trouve refuge ici..." Il marque une pause, laissant le silence peser comme une menace. "Je me verrai contraint de considérer Dead Man's Pass comme hostile aux forces fédérales."

Dans la ruelle derrière le Silver Spur, une silhouette se cache dans l'ombre. Tawodi, la femme que tout le monde recherche, est là, blessée et essoufflée. Lorsque vous l'approchez, elle lève un regard plein de défi, mais ses mains tremblent.

"Je ne suis pas une criminelle", murmure-t-elle. "Mais si vous me livrez, je mourrai avant le lever du soleil."

Les Personnages doivent choisir leur camp avant que la peur ne transforme la ville en un champ de bataille.

Résolution

S'ils décident de capturer Tawodi et de la remettre aux soldats, ils évitent une confrontation directe avec le fort. Toutefois, ils n'obtiendront jamais la vérité sur ce qui s'est réellement passé et verront les conséquences de leur choix lorsqu'ils apprendront que la prisonnière a été exécutée sans procès. Le Conteur peut enchaîner immédiatement sur un autre scénario, celui-ci étant considéré comme échoué.

S'ils cherchent à comprendre pourquoi elle a été emprisonnée, plusieurs pistes s'offrent à eux. En interrogeant des habitants qui ont travaillé récemment au fort, ils apprennent que Tawodi n'est pas une criminelle ordinaire. Elle était prisonnière après avoir dénoncé l'exécution illégale de plusieurs membres de sa tribu par des soldats du fort. Elle a été témoin des agissements de certains officiers, ce qui expliquerait pourquoi Eldridge la veut en captivité à tout prix.

Une autre piste mène à un garde du fort, un homme en désaccord avec les méthodes de ses supérieurs. Sous pression, il révèle que Tawodi devait être jugée sommairement et exécutée avant que la vérité ne s'ébruite. En l'aidant à s'échapper, ils ont une chance d'exposer la corruption du fort et d'éviter un massacre inutile.

Si les Personnages choisissent de protéger Tawodi, ils doivent trouver un moyen de la faire quitter la ville sans être repérés. Une diversion, une cachette temporaire ou un affrontement direct avec les soldats sont des options possibles.

Mais quoi qu'ils décident, le capitaine Eldridge ne laissera pas cette affaire sans réponse.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à faire évader Tawodi discrètement, ils sauvent une innocente et exposent la vérité sur les agissements du fort. Toutefois, le capitaine Eldridge ne pardonnera pas cette humiliation et gardera Dead Man's Pass sous surveillance.

S'ils tentent de négocier sa libération en prouvant son innocence, ils doivent convaincre les notables de la ville, qui ont intérêt à éviter une guerre ouverte avec l'armée. Cela pourrait forcer Eldridge à reculer, mais à quel prix ?

S'ils échouent à empêcher sa capture, Tawodi est ramenée au fort et exécutée discrètement. Peu après, des tensions émergent entre les Paiutes et l'armée, et Dead Man's Pass devient un champ de tensions grandissantes.

Si les Personnages choisissent de s'opposer directement aux forces du fort, un affrontement éclate en ville. Peu importe l'issue, Dead Man's Pass sera désormais dans le viseur de l'armée fédérale, et la vie y deviendra plus difficile.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les soldats du fort commencent à fouiller la ville de manière méthodique, interrogeant les habitants avec insistance. Tawodi se terre quelque part, mais ses traces sont fraîches et les patrouilles resserrent progressivement leur étau.

Après 60 minutes de jeu, un climat de peur et de paranoïa s'installe : des citoyens, craignant les représailles de l'armée, forment spontanément une milice locale pour soutenir les recherches. Certains commerces ferment et les rues se vident, tandis que les dénonciations anonymes se multiplient.

Après 90 minutes de jeu, si Tawodi n'a pas été mise à l'abri ou exfiltrée, elle est localisée par les forces fédérales, capturée et immédiatement ramenée au fort. Une fois là-bas, elle disparaît sans laisser de traces, et la ville comprend trop tard qu'aucune explication ne sera jamais donnée sur son sort.

La Vengeance des Opprimés

Les faits pour le Conteur

Depuis plusieurs mois, Elias Roarke, un propriétaire terrien sans scrupules, étend son emprise sur les terres agricoles situées à la périphérie de Dead Man's Pass. Par achats frauduleux, intimidations et sabotages il force de petits fermiers à lui vendre leurs exploitations pour une bouchée de pain. Ceux qui refusent voient leurs récoltes brûlées, leurs puits empoisonnés ou leurs clôtures détruites par des hommes de main anonymes.

Les autorités locales restent passives, soit par crainte, soit parce que Roarke a acheté leur silence. Même le shérif John Carter, pourtant réputé pour son intégrité, hésite à agir sans preuves concrètes. La population est divisée : certains considèrent Roarke comme un homme d'affaires légitime, tandis que d'autres murmurent qu'il se comporte comme un tyran qui croit pouvoir posséder toute la vallée.

Désespérés, un groupe de fermiers ruinés s'est tourné vers une solution plus radicale. Ils ont réuni leurs maigres économies pour embaucher une protection armée. Un groupe de mercenaires a été contacté pour chasser les hommes de Roarke, et certains fermiers parlent même de l'exécuter. Une autre rumeur prétend qu'ils ont engagé un justicier solitaire, un tireur d'élite légendaire cherchant vengeance contre Roarke pour une dette du passé.

Roarke, apprenant cette initiative, prépare une riposte brutale. Il engage à son tour une bande de pistoleros pour écraser toute tentative de rébellion et imposer son autorité une fois pour toutes. Si rien n'est fait, Dead Man's Pass deviendra bientôt le théâtre d'un bain de sang.

Intro pour les joueurs

Le silence règne dans le Silver Spur lorsque vous entrez. À une table du fond, un petit groupe de fermiers parle à voix basse, les visages tirés par la fatigue et la colère. Lorsque vous approchez du comptoir, Mary Whitmore, la tenancière, vous sert un verre d'un geste mécanique et glisse quelques mots à voix basse.

"Ils sont au bout du rouleau. Roarke les dépouille un à un, et le shérif ne peut rien faire. Ils l'accusent de menaces, sabotages, intimidations, et tout un tas d'autres magouilles avec les terrains et les parcelles mais ils ne peuvent rien prouver."

Elle pose une bouteille devant vous et continue en chuchotant.

"Ils disent qu'ils ont trouvé une solution. Qu'ils ont embauché du monde pour régler le problème... à leur manière."

À l'autre bout du saloon, un étranger solitaire boit en silence, la main posée sur son revolver. Ses bottes poussiéreuses et son manteau élimé trahissent un homme qui a vu trop de combats. Son regard sombre traverse la pièce, jaugeant les fermiers sans mot dire.

Le shérif John Carter pousse la porte du saloon et s'approche de vous, l'air grave.

"J'ai besoin de savoir ce qu'il se trame. Si Roarke apprend que ces fermiers ont engagé du monde, il ripostera. Et si ces mercenaires sont aussi dangereux que je le crains, alors Dead Man's Pass risque de connaître le pire bain de sang de son histoire."

Le choix est vôtre : laisser la situation dégénérer ou intervenir avant qu'il ne soit trop tard.

Résolution

Les Personnages peuvent enquêter sur la situation en interrogeant les fermiers, qui décrivent en détail les actes de sabotage, les contrats forcés et les menaces reçues. En fouillant les terres concernées, ils peuvent trouver des preuves matérielles : des outils sabotés, des puits empoisonnés, ou des registres falsifiés. Ils peuvent aussi parler à un clerc de la mairie ayant été témoin d'une transaction illégale, ou à un vétéran parmi les fermiers qui a surpris une conversation entre deux hommes de Roarke.

Ils peuvent également infiltrer ou suivre les mercenaires recrutés, et observer leurs préparatifs : cela leur permet de dresser un profil de leur commandement, d'identifier ceux qui sont encore ouverts au dialogue, et ceux qui ne cherchent que le conflit.

Le justicier Isaac Graves peut être approché discrètement ; en fouillant sa chambre ou ses affaires, les Personnages peuvent découvrir une lettre jamais envoyée à sa sœur, évoquant son désir de vengeance. L'interroger à cœur ouvert, ou confronter sa mémoire avec les faits, peut ouvrir une possibilité de le convaincre.

Enfin, les Personnages peuvent construire un dossier solide à remettre au shérif en recueillant des témoignages cohérents, des contrats suspects, ou une preuve d'intimidation par un homme de main de Roarke pris sur le fait. Ce travail d'enquête peut aussi être renforcé en amenant les notables de la ville à témoigner sous pression publique ou par chantage moral. Mais Roarke n'est pas du genre à se rendre sans

combattre.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à organiser la défense des fermiers sans que cela ne tourne en bain de sang, Roarke perd son emprise et quitte la région, son pouvoir brisé. La ville reste debout, et la justice l'emporte sans un conflit sanglant.

S'ils ne contrôlent pas les mercenaires, les attaques contre les hommes de Roarke deviennent incontrôlables, et Dead Man's Pass sombre dans une spirale de représailles et de violence brute.

Si Isaac Graves tue Roarke, il disparaît rapidement et discrètement, laissant la ville entre les mains de ceux qui ont les armes, où la violence prime sur toute forme d'ordre établi et où les notables, paniqués, appellent à l'intervention extérieure pour rétablir le contrôle. Les Pinkertons et les investisseurs réagiront durement, envoyant des troupes pour rétablir l'ordre à leur manière.

Si les Personnages ne font rien, Roarke écrase la rébellion des fermiers, expulsant ou exécutant les meneurs et consolidant son pouvoir. Dead Man's Pass devient un territoire dominé par la terreur, où les faibles n'ont plus leur place.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, Roarke est informé que les fermiers ont engagé des mercenaires. En réponse, il ordonne discrètement à ses hommes de mener une attaque préventive contre une ferme isolée, espérant intimider les autres avant qu'ils ne prennent les armes.

Après 60 minutes de jeu, les mercenaires arrivent à Dead Man's Pass. Tandis qu'ils s'installent, certains prennent contact avec les fermiers, mais d'autres semblent davantage attirés par le chaos à venir. S'ils ne sont pas encadrés par les Personnages Personnages, ils pourraient déclencher des violences incontrôlées.

Après 90 minutes de jeu, Isaac Graves tente d'approcher Roarke pour l'abattre. S'il réussit, cela provoque une escalade immédiate : les pistoleros de Roarke cherchent à venger leur employeur, les fermiers paniquent, et les notables de la ville s'enferment dans le silence par peur des représailles. Une guerre ouverte se profile dans les rues poussiéreuses de Dead Man's Pass.

Le Duel Truqué

Les Faits pour le Conteur

Dead Man's Pass est en effervescence. Demain à midi, le shérif John Carter affrontera Jed "Blackjack" Marston en duel sur la place centrale. Cette confrontation, en apparence un simple règlement de comptes, est en réalité un piège soigneusement orchestré par Ezra P. Wilkinson, qui cherche à éliminer Carter sans exposer sa responsabilité.

Depuis plusieurs semaines, Wilkinson alimente la rumeur que Carter est dépassé. Il engage Marston pour provoquer un duel public, convaincu qu'un shérif qui refuse perdra toute autorité. Marston accepte en échange d'un duel truqué, d'une forte somme et d'un sauf-conduit hors de la ville.

Le plan de Wilkinson repose sur plusieurs éléments. Un complice dissimulé dans la foule utilisera un miroir pour aveugler Carter au moment critique. Si cela échoue, des tireurs postés sur les toits tireront dès le premier coup de feu. Un arbitre sous influence, Henry Caldwell, a imposé l'emplacement précis du duel pour garantir l'angle de tir idéal. Il pourra aussi ralentir ou manipuler les règles si besoin.

Caldwell est un ancien juge acquis à Wilkinson. Il niera toute implication à moins d'être acculé par des preuves. Si il est démasqué, il cherchera à fuir. Cela pourrait contraindre Wilkinson à précipiter le duel.

Sans intervention extérieure, Carter mourra et Wilkinson prendra le contrôle de la ville. Les Personnages Personnages peuvent percevoir des signes suspects dans la mise en place du duel, les mouvements des hommes de Wilkinson, ou le comportement des notables influencés.

S'ils choisissent d'intervenir, les Personnages devront agir vite. Ils peuvent tenter de localiser les tireurs embusqués et saboter leur intervention, repérer l'homme au miroir et l'empêcher d'exécuter son rôle, ou exposer publiquement la manipulation avant le duel, provoquant un tumulte suffisant pour empêcher la confrontation. Le temps est compté : une fois que Carter et Marston se feront face, il sera trop tard pour agir.

Intro pour les joueurs

Depuis l'aube, Dead Man's Pass est en effervescence. Le duel prévu entre le shérif Carter et Jed Marston occupe toutes les conversations. Les paris vont bon train, mais l'ambiance est étrange. Wilkinson affiche une confiance inquiétante et ses hommes surveillent les toits avec plus d'attention que de coutume.

Dans les rues, certains commerçants semblent nerveux. Une marchande remballe son étal précipitamment. Au Silver Spur, Mary Whitmore vous fait discrètement signe. "Wilkinson tient plus à ce duel qu'il ne le dit. Marston n'agit pas seul. Si j'étais vous, je poserais des questions."

Quelque chose ne tourne pas rond. Si personne ne fouille ce qui se prépare, demain à midi, ce duel pourrait bien être le début de quelque chose de bien plus sombre. Si vous laissez faire, demain à midi, Dead Man's Pass pourrait assister à bien plus qu'un duel.

Résolution

Les Personnages peuvent suivre plusieurs pistes pour déjouer le piège. Mary Whitmore leur révèle que Marston agit sur commande et que Wilkinson a précipité l'organisation du duel. En l'interrogeant davantage, ils apprennent qu'un complice est chargé d'aveugler Carter avec un miroir au moment du tir.

En observant la grand-place, ils identifient des caisses suspectes sur les toits. Des ouvriers armés agissent discrètement. Un marchand, après hésitation, avoue avoir vu ces hommes prendre position et indique leurs emplacements. Un des hommes de Wilkinson, trop bavard, confirme qu'ils sont prêts à intervenir.

Les Personnages peuvent saboter l'installation des tireurs, intercepter l'homme au miroir ou alerter discrètement Carter pour qu'il change de position. Ils peuvent aussi chercher à impliquer Henry Caldwell, l'arbitre du duel. Pour cela, ils devront obtenir des preuves concrètes : une copie d'un message transmis entre lui et Wilkinson retrouvé dans les registres du télégraphe, ou un témoignage direct de l'un des tireurs qu'il aurait recrutés. Ces éléments peuvent être découverts s'ils infiltrent le bureau du télégraphe sous couverture ou convainquent un tireur hésitant de parler en échange de protection.. Ils peuvent aussi provoquer une agitation publique avant le duel, rendant le tir difficile.

S'ils échouent à temps, Carter est tué et Wilkinson s'impose. S'ils parviennent à perturber le plan, le duel peut basculer en faveur de Carter ou être annulé, révélant au grand jour la tentative de

manipulation.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à neutraliser les tireurs et à empêcher l'éblouissement de Carter, le duel se jouera à la loyale. Marston, privé de son avantage, aura peu de chances contre le shérif et finira probablement abattu ou en fuite. Wilkinson, bien qu'ébranlé, ne sera pas directement impliqué mais perdra de son influence sur la ville.

Si les Personnages exposent publiquement le complot, le duel sera annulé sous la pression populaire. Wilkinson tentera de minimiser l'incident, mais son contrôle sur Dead Man's Pass sera affaibli. Marston pourrait fuir pour éviter d'être exécuté en place publique.

Si les Personnages échouent à intervenir ou agissent trop tard, Carter mourra. Wilkinson placera un homme de confiance au poste de shérif et prendra un contrôle absolu sur la ville. Toute tentative de résistance deviendra bien plus risquée à l'avenir.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages peuvent repérer des comportements inhabituels, entendre des rumeurs inquiétantes et identifier les premières anomalies logistiques liées au duel. Certains témoins évoquent des allées et venues nocturnes sur les toits ou des hommes inconnus observant la grand-place.

Après 60 minutes de jeu, les tireurs embusqués prennent position tandis que l'homme chargé du miroir est repéré dans la foule. Wilkinson, présent en ville, commence à recevoir des rapports de ses hommes et ses sbires surveillent activement les curieux. Toute action devient plus risquée, mais les Personnages peuvent encore manœuvrer en toute discrétion.

Après 90 minutes de jeu, tous les éléments du piège sont en place : l'arbitre est arrivé, l'homme au miroir attend son signal et les tireurs ont verrouillé leurs angles. La foule s'agite, et la moindre intervention pourrait provoquer une panique générale. Les Personnages n'ont plus qu'un instant pour agir avant le déclenchement du duel.

Les Jeux de la Mort

Les Faits pour le Conteur

Depuis plusieurs mois, un duel clandestin de gladiateurs prospère dans les bas-fonds de Dead Man's Pass. Officiellement, la ville est calme, mais en réalité, un circuit de combats à mort attire une clientèle riche qui parie sur des affrontements sanglants. Derrière cette organisation se cache Liang Zhu, un entrepreneur respecté en façade, mais qui gère un réseau illégal depuis son restaurant-blanchisserie. Il bénéficie de la protection d'Ezra P. Wilkinson, qui tolère ces activités tant qu'elles génèrent des profits.

Les combats ont lieu sous un entrepôt désaffecté. Certains participants s'y rendent volontairement, d'autres y sont contraints : travailleurs endettés, voyageurs capturés, marginaux. Une fois enfermés, ils doivent tuer pour survivre. L'arène est gardée par les hommes de Zhu, armés et loyaux. Des notables de la ville y assistent discrètement.

Les Personnages sont alertés lorsque disparaît une connaissance locale : un employé du saloon qu'ils connaissaient personnellement, Tom Holsgrove. Criblé de dettes, il s'est résolu à entrer dans l'arène. Des rumeurs relient sa disparition à l'établissement de Zhu. D'autres disparitions ont eu lieu. Tous les disparus ont été vus près du restaurant, souvent tard la nuit. L'accès à certaines pièces y est restreint, et des employés ne sortent jamais le jour.

Les autorités ne réagissent pas. Carter affirme manquer de preuves, Wilkinson détourne le regard, et personne n'ose parler. Les témoins évoquent une arrière-salle suspecte, des allées nocturnes, des portes toujours entrouvertes. Il semble qu'un secret connu de tous circule à voix basse, sans que personne n'ose l'affronter. Les Personnages peuvent ignorer ces signes, mais s'ils décident d'enquêter, ils s'exposent à un monde où la violence est un spectacle, et où la vérité peut coûter la vie.

Intro pour les joueurs

L'agitation en ville est inhabituelle. Ce ne sont pas les rumeurs de bandits en maraude ou les disputes entre mineurs qui font courir les bruits cette fois, mais des disparitions inexpliquées. Plusieurs hommes ont quitté leur travail ou leur table de jeu et ne sont jamais rentrés chez eux. Aucun corps n'a été retrouvé, aucune piste ne semble mener à des fugitifs ou à des bandits. Juste des silhouettes qui s'effacent dans la nuit, sans un mot.

Les autorités n'ont rien fait. Wilkinson a d'autres préoccupations, le shérif Carter prétend manquer de preuves, et personne n'ose parler.

Pourtant, ceux qui observent la ville de plus près sentent que quelque chose ne tourne pas rond. À certaines heures de la nuit, des allées et venues suspectes ont lieu près du restaurant de Liang Zhu, un établissement respecté qui ne ferme jamais complètement ses portes. Certains employés ne sortent jamais en plein jour, et ceux qui disparaissent semblent toujours avoir été vus pour la dernière fois à proximité.

Résolution

Les Personnages peuvent enquêter en interrogeant les habitants. Des rumeurs circulent sur des combats secrets. Un serveur du Silver Spur mentionne des paris douteux. Une servante murmure que certains clients du restaurant ne ressortent jamais. Un blanchisseur a vu des prisonniers escortés de nuit. En observant l'établissement, les Personnages remarqueront des zones interdites et des mouvements suspects. En s'infiltrant discrètement ou en se faisant passer pour des clients, ils pourront découvrir un accès aux entrepôts et localiser les cellules où sont retenus les combattants.

Ils peuvent aussi approcher les cercles de paris clandestins. En gagnant la confiance des parieurs, ils assisteront peut-être à un combat. Sur place, ils verront le fonctionnement du réseau : captifs enfermés, combats organisés, sécurité armée. En analysant les lieux, ils pourront planifier une évasion ou un sabotage.

Une autre approche est de se faire passer pour des combattants. Cela permet de pénétrer directement dans le système, d'observer les failles de l'intérieur et d'entrer en contact avec les autres captifs. Cela leur offre la possibilité de préparer une révolte ou de libérer les prisonniers avant un combat. Cette approche est risquée, car ils risqueront leur vie dans l'arène.

Ils peuvent aussi attaquer les soutiens politiques et financiers du réseau. En réunissant des preuves contre Wilkinson ou en exposant publiquement ses liens avec Zhu, ils pourraient couper les ressources et isoler l'organisation. Une opération publique, un soulèvement ou une libération ciblée peuvent faire tomber l'ensemble du dispositif.

S'ils échouent, ils seront capturés et forcés à combattre, et le réseau survivra.

Critères de réussite et d'échec

SI les Personnages parviennent à exposer publiquement les responsables du réseau et à démanteler l'arène de combat, Zhu est arrêté ou forcé à

fuir, Wilkinson discrédité, et les notables complices sont révélés. L'opinion publique bascule et les disparitions cessent. La ville retrouve une forme d'équilibre, même précaire.

Si les Personnages libèrent des prisonniers ou perturbent l'organisation sans pouvoir la démanteler entièrement, Zhu peut s'échapper ou déplacer ses opérations ailleurs. Les combats cessent temporairement à Dead Man's Pass, mais la menace persiste en filigrane. Le Conteur peut réutiliser l'organisation dans un autre scénario.

La capture des Personnages et leur participation forcée aux combats marque un échec total du scénario. Leur survie dépend de leur ruse ou de leur force. Si tous échouent, l'arène continue de fonctionner sans opposition, Zhu renforce son emprise et la peur se répand. La ville s'enfonce dans une complicité silencieuse où la loi du silence domine.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages auront commencé à recueillir des indices sur les disparitions en interrogeant les témoins. Ils découvriront que plusieurs hommes vus pour la dernière fois près du restaurant blanchisserie de Liang Zhu n'ont jamais été revus, et que certains employés y travaillent exclusivement la nuit.

Après 60 minutes de jeu, ils auront établi un lien entre le restaurant et les activités clandestines. Ils devront alors décider de leur méthode d'action : infiltration comme spectateurs en gagnant la confiance des parieurs, participation directe comme combattants, ou attaque frontale contre les infrastructures de l'organisation.

Après 90 minutes de jeu, l'accès à l'arène devient possible. Ceux qui ont opté pour l'infiltration observeront les combats en spectateurs, découvrant la brutalité du système et repérant les figures clés du réseau. Ceux qui se sont fait passer pour des combattants seront enfermés dans les cellules, en contact avec d'autres captifs, et pourront préparer leur évasion ou leur action de l'intérieur.

Les maudits du Silver Spur

Les Faits pour le Conteur

Depuis plusieurs semaines, plusieurs clients du Silver Spur sont morts peu après avoir perdu une partie de poker contre Luther Voss, un joueur solitaire arrivé sans passé ni recommandation. Les morts ne suivent aucun schéma visible : certains s'effondrent dans la rue, d'autres sombrent dans une lente agonie faite d'accidents absurdes, de faillites, ou de comportements suicidaires. Tous ont en commun une défaite récente contre Voss, lors d'une partie menée sans accroc ni triche apparente.

Luther Voss joue avec rigueur, choisissant ses adversaires avec soin. Il s'intéresse à ceux qui ont du potentiel, du charisme ou une chance manifeste. Lorsqu'il remporte une partie, quelque chose d'immatériel se produit : l'air se fige, les lumières vacillent, un froid bref traverse la salle. Son pouvoir, qu'il appelle "l'empreinte du hasard", absorbe symboliquement la fortune de son adversaire. Ce transfert le nourrit, le rend plus vif, plus présent, plus envoûtant, tandis que sa victime se vide peu à peu de toute volonté.

Ce processus n'est pas immédiat. La victime semble inchangée pendant un jour ou deux, puis commence à perdre au jeu, à mal dormir, à se replier sur elle-même. Vient ensuite une phase d'épuisement mental et physique qui se termine souvent par une disparition sociale ou une mort brutale. Voss reste toujours proche, comme un spectateur du déclin qu'il a semé.

Il a déjà répété ce cycle ailleurs. Il change de nom, d'apparence, mais pas de méthode. Il cherche une proie idéale, un joueur dont la défaite amplifiera durablement son pouvoir. Il sait qu'il est vulnérable en cas de défaite publique, surtout face à un adversaire préparé. Lorsqu'il perd, l'effet de l'empreinte du hasard se retourne contre lui : la vitalité qu'il a absorbée se dissipe brutalement, et il entre dans un état de faiblesse extrême. Ses traits s'altèrent, et ceux qui l'observent remarquent une brève perte d'assurance, comme si son apparence et sa présence se ternissaient soudainement. Il devient pâle, fébrile, et sa voix semble perdre de son autorité. S'il se sait observé dans cet état, il quitte précipitamment les lieux avant que les soupçons ne prennent forme. Cette faiblesse le force à louvoyer, à provoquer sans se compromettre, à éviter les pièges tout en pressant ses cibles vers la table.

À Dead Man's Pass, le shérif ne peut rien prouver. Mary Whitmore, la tenancière du Silver Spur, a vu l'état de ses clients se dégrader. Elle n'a

pas de preuve, mais sait que Voss est au cœur du problème. Les Personnages peuvent être liés à une victime, ou simplement intrigués par l'aura inquiétante du joueur. La ville entière observe Voss, mais aucun ne comprend ce qu'il est vraiment. Le piège est déjà tendu.

Intro pour les joueurs

Depuis quelques jours, des rumeurs étranges circulent autour du Silver Spur. Plusieurs joueurs réguliers sont morts ou ont sombré dans une folie soudaine après avoir perdu contre un certain Luther Voss. L'ambiance au saloon est tendue, et même les habitués évitent désormais certaines tables.

Mary Whitmore vous prend à part. Elle vous confie ses doutes : les victimes n'étaient pas seulement malchanceuses, elles semblaient vidées de toute volonté. Elle vous demande de garder l'œil ouvert.

Vous êtes présents ce soir. Luther Voss est à sa table, impassible, attendant son prochain adversaire. Le mystère l'entoure, la peur flotte. Et la partie ne fait que commencer.

Résolution

Les Personnages pourront d'abord examiner les corps des victimes. Un médecin ou un croque-mort confirmera l'absence de causes visibles : ni poison, ni blessures, ni marques. Tous semblaient épuisés, vidés de leur force, comme s'ils s'étaient fanés de l'intérieur. En interrogeant les témoins, les Personnages découvriront que les morts ont toutes suivi une défaite contre Luther Voss, et qu'elles ont été précédées d'épisodes de malchance extrême, de rêves étranges ou de sentiments de vide.

Un ancien joueur itinérant reconnaîtra Voss sous un autre nom : Ethan Blake. Il l'a vu à Carson City, où des morts similaires avaient frappé. Il racontera que seule une défaite publique infligée à Blake avait interrompu les morts. Ce témoignage oriente les Personnages vers une piste : le pouvoir de Voss semble lié à ses victoires, et un échec en public pourrait l'affaiblir ou le briser.

Les Personnages pourront tenter d'organiser une partie piégée, en préparant un joueur capable de battre Voss, sous le regard de témoins clés. Ils pourront aussi saboter le jeu ou créer des conditions où Voss est contraint de fuir. S'ils parviennent à provoquer une défaite publique claire et incontestable, son pouvoir se dissipera.

Une autre piste consiste à empêcher Voss de jouer pendant plusieurs jours. Sans victoires, Voss s'épuise lentement.

Un troisième choix est d'attiser la peur dans la ville pour forcer son expulsion ou provoquer un lynchage. Chaque option repose sur les informations récoltées et la capacité des Personnages à mobiliser leur environnement contre lui.

S'ils échouent à agir à temps, Voss achèvera son rituel en défiant un adversaire à sa mesure, et quittera la ville à la recherche d'autres adversaires de qualité.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages forcent Voss à une défaite réelle et publique, son pouvoir se dissipera temporairement. Il deviendra vulnérable, visiblement affaibli, et contraint de fuir ou de disparaître pour se régénérer. Cette perte d'influence sera perçue par ceux qui l'observent comme un effondrement de son assurance, une sorte de déséquilibre dans son aura. Voss cherchera alors à quitter la ville et à reconstruire lentement sa puissance ailleurs, comme il l'a déjà fait dans le passé.

S'ils réussissent à l'empêcher de jouer pendant plusieurs jours, il perdra de sa force et fuira avant d'être totalement exposé, incapable de finir son œuvre à Dead Man's Pass.

S'ils réussissent à soulever la population, Voss s'enfuira de justesse avant un lynchage public.

S'ils échouent à comprendre son mode opératoire ou s'ils prennent trop de temps, Voss achèvera son rituel et quittera la ville, laissant derrière lui une série de morts et une réputation qui hantera Dead Man's Pass pour longtemps.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages auront interrogé les témoins et examiné les corps des victimes, découvrant qu'aucune cause physique n'explique les morts, mais que tous semblaient vidés d'énergie.

Après 60 minutes de jeu, ils auront compris que Voss absorbe quelque chose de ses adversaires au moment où il gagne une partie. Ils commenceront à relier cette capacité à un rituel plus vaste et prendront conscience qu'il cherche une cible bien précise.

Après 90 minutes de jeu, les Personnages devront agir : tendre un piège à Voss en le forçant à perdre, saboter ses tentatives de jeu pour affaiblir son pouvoir, ou mobiliser la population contre lui avant qu'il ne réussisse à achever son rituel.

Un Pacte avec le Diable

Les Faits pour le Conteur

Un mystérieux marchand du nom de Silas Harrow est arrivé à Dead Man's Pass, installé avec sa carriole en bordure de la ville. Contrairement aux colporteurs habituels, il ne vend ni provisions ni outils, mais des objets anciens et précieux, souvent ornés de symboles étranges ou gravés de motifs incompréhensibles. Il prétend qu'ils viennent de trésors cachés, de ruines oubliées et de légendes d'un autre âge, offrant à ses clients des promesses de chance, de pouvoir ou de protection. Mais ces objets ne sont pas ordinaires : ils portent tous une malédiction.

Silas Harrow est bien plus qu'un simple marchand. Il est un initié de l'Ordre du Calice Sacré, une secte ancienne qui, autrefois, pratiquait des rituels impies pour lier des âmes aux artefacts. Ces objets ne sont pas simplement maudits, ils sont des vaisseaux d'énergies anciennes et incontrôlables. Harrow a été chargé par l'Ordre de répandre ces artefacts, car leur pouvoir grandit chaque fois qu'un nouveau propriétaire accepte volontairement un marché avec lui.

Harrow est conscient du mal qu'il propage, mais il ne voit pas cela comme un crime. Pour lui, chacun fait son propre choix, et il ne trompe jamais ses clients : il leur vend un rêve, un espoir, un pouvoir qu'ils désirent plus que tout. Si cet espoir se retourne contre eux, ce n'est pas sa faute, mais celle de leur propre avidité. Son objectif ultime est de répandre ces objets à travers la région, pour nourrir l'influence du Calice Sacré et permettre à ses maîtres d'affermir leur emprise sur le monde.

Chaque artefact vendu par Harrow est conçu pour exaucer un souhait, mais à un prix que son propriétaire ne comprendra que trop tard. Un revolver qui ne rate jamais son tir finira par forcer son porteur à tuer ceux qu'il aime. Une montre à gousset qui révèle l'avenir conduira son utilisateur à des visions si atroces qu'il en deviendra fou. Un médaillon qui apporte chance et prospérité finira par réclamer la vie d'un proche en échange.

Harrow n'impose jamais ses objets aux autres. Il les propose, les fait miroiter, attise la convoitise et la curiosité. Il sait que l'humain est faible face à l'appât du gain et que le simple désir d'un objet peut suffire à sceller un destin funeste. Il reste toujours calme, poli et charismatique, convaincu qu'il ne fait que donner aux gens ce qu'ils veulent réellement.

Si personne ne l'arrête, les objets maudits vont se répandre dans la ville, et leurs effets grandiront avec le temps. Les premiers acheteurs

connaîtront des incidents isolés, puis, progressivement, Dead Man's Pass deviendra un lieu hanté par la folie, la peur et la mort. Harrow, lui, disparaîtra avant d'être confronté, laissant derrière lui une ville brisée et un ordre occulte plus puissant que jamais.

Les Personnages devront découvrir qui est vraiment Harrow, comment ses objets fonctionnent, et comment stopper leur propagation avant que Dead Man's Pass ne devienne une cité maudite dont personne ne pourra réchapper.

Intro pour les joueurs

Depuis quelques jours, un marchand au sourire énigmatique s'est installé près du marché de Dead Man's Pass. Ses objets rares et étrangement attirants séduisent les passants : bijoux gravés, montres anciennes, armes parfaites. Certains se disent chanceux depuis leur achat, d'autres changent brutalement de comportement. Personne ne sait qui est vraiment Silas Harrow, mais les rumeurs se propagent. On chuchote qu'il vend plus que des objets : peut-être des fragments de destin, ou pire. Et chaque jour, un nouvel acheteur s'ajoute à la liste.

Ce matin, vous apercevez un jeune homme nerveux quitter la carriole de Harrow en serrant un petit coffret noir contre lui. Quelques instants plus tard, il trébuche en pleine rue, fixant l'objet avec un mélange de fascination et de terreur. Autour de vous, les regards se détournent. Personne ne semble vouloir commenter la scène.

Résolution

Les Personnages doivent découvrir la nature réelle des artefacts vendus par Silas Harrow et empêcher leur propagation. En interrogeant les acheteurs, ils obtiennent des témoignages contrastés : certains y voient des miracles, d'autres des malheurs inexplicables. Ces objets provoquent toujours une forme de contrepartie dramatique, et un symbole gravé les relie tous à l'Ordre du Calice Sacré, une secte oubliée.

Ils peuvent tenter d'exposer Harrow publiquement en rassemblant preuves et témoins. Cela demandera de gagner la confiance de victimes prêtes à parler et de créer une scène d'accusation crédible. Harrow répondra avec calme, retournant les accusations ou semant le doute sur les intentions des Personnages.

Une autre piste est la destruction des objets, mais cela nécessite un rituel spécifique, que les Personnages peuvent trouver dans les possessions de Harrow, dans un grimoire ou un carnet dissimulé dans sa carriole. En détruisant le lien central entre les artefacts, ils pourraient inverser les

effets.

Ils peuvent aussi choisir d'affronter Harrow directement. Celui-ci dispose de moyens surnaturels et d'artefacts défensifs. Il propose aux Personnages un marché : rejoindre son œuvre ou s'opposer à lui. En cas de confrontation ouverte, il utilisera les objets à son avantage. S'il est vaincu, il s'enfuira, mais laissera derrière lui ses créations, encore actives. Sans rituel de purge, la ville restera marquée par son influence.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages réussissent à exposer publiquement Harrow en prouvant que ses artefacts sont maudits, il perdra toute influence sur la ville. Ses clients, pris de panique, tenteront de se débarrasser des objets, et il sera contraint de fuir sans pouvoir accomplir son objectif. Cela mettra un terme à la propagation des malédictions, mais les objets déjà en circulation resteront dangereux. Les Personnages devront alors trouver un moyen de neutraliser ces artefacts avant qu'ils ne causent plus de ravages.

S'ils parviennent à découvrir et détruire la source du pouvoir de Harrow, comme un objet central qui lie tous les artefacts ou un rituel permettant d'inverser les pactes, ils pourront briser la connexion avec l'Ordre du Calice Sacré. Cela demandera des connaissances en occultisme ou des recherches dans des documents oubliés, mais c'est le seul moyen de neutraliser définitivement la menace et de s'assurer que la ville ne subira pas les effets à long terme des objets maudits.

Si les Personnages affrontent directement Harrow et parviennent à le vaincre, il mourra en laissant derrière lui son stock d'artefacts, mais la malédiction ne disparaîtra pas avec lui. Il faudra alors brûler ses possessions avec un rituel précis ou les sceller loin de la ville pour empêcher de nouveaux drames.

S'ils échouent à l'arrêter ou s'ils prennent trop de temps, Harrow aura vendu suffisamment d'objets pour que la ville soit irrémédiablement corrompue. Il disparaîtra avant qu'on puisse l'attraper, mais les artefacts restants continueront de causer des morts inexpliquées et des tragédies inévitables. À long terme, Dead Man's Pass pourrait devenir une ville hantée par ses propres erreurs, où plus personne n'ose toucher un objet sans craindre qu'il soit maudit.

Enfin, si les Personnages sont eux-mêmes pris dans un marché avec Harrow, leur victoire sera ambiguë. Ils auront peut-être repoussé le marchand, mais au prix d'une dette dont ils ignorent encore les conséquences.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages auront enquêté sur les premiers acheteurs, relevé les incidents étranges et identifié une marque commune sur les objets, posant les bases d'une force occulte à l'œuvre.

Après 60 minutes de jeu, ils auront découvert le lien entre les artefacts et l'Ordre du Calice Sacré, et identifié Harrow comme l'origine des malédictions. Ils devront alors choisir une stratégie pour l'arrêter : exposer la vérité, détruire les objets ou affronter le marchand.

Après 90 minutes de jeu, les effets des artefacts s'intensifieront dans la ville : morts mystérieuses, folie, manifestations. Le dénouement dépendra de leur action : soit Harrow sera vaincu ou chassé, soit la ville sombrera dans une malédiction durable.



Le Convoi Fantôme

Les faits pour le Conteur

Le convoi de ravitaillement du Fort Eldridge, composé de quatre chariots et douze soldats en escorte, a quitté Dead Man's Pass au lever du soleil, transportant des provisions, des munitions et un coffre contenant la paye militaire en pièces d'or, destinée aux troupes du fort. Sous le commandement du lieutenant Andrew Forsythe, un officier méthodique et respecté, le convoi a pris la route habituelle à travers les plaines arides, en direction du fort situé à une demi-journée de route. Il n'est jamais arrivé.

Trois jours plus tard, des cavaliers envoyés en reconnaissance ont retrouvé six chevaux errants, encore sellés, près d'un ancien relais de diligence abandonné. Il n'y avait aucun signe des soldats ni des chariots. Aucune trace de combat, aucun cadavre, rien qui explique ce qui a pu arriver. Pourtant, les chevaux, bien que visiblement épuisés, n'étaient pas blessés.

En réalité, le convoi a été attaqué par une bande de pillards menés par Billy "Red" Murphy, un ancien éclaireur confédéré devenu hors-la-loi. Mais il ne s'agissait pas d'un simple pillage. Red Murphy savait que la paye militaire du Fort Eldridge transitait par ce convoi, et plutôt que d'affronter l'escorte en combat ouvert, il a mis en place un guet-apens surnaturel.

Red a conclu un pacte avec une chamane mystique, Isabella Nocturne, une femme au passé trouble qui prétend pouvoir invoquer les esprits du désert. Elle a exécuté un rituel de confusion sur le convoi, créant des illusions fantomatiques et des murmures dans le vent qui ont semé la panique parmi les soldats. Certains ont tiré sur leurs propres ombres, d'autres ont fui en abandonnant leurs montures. Ceux qui ont résisté ont été éliminés un par un, incapables de discerner leurs adversaires réels des apparitions créées par Isabella.

Les chariots et les corps ont été transportés vers une gorge dissimulée à l'écart des routes, un ancien campement abandonné où Murphy et sa bande comptent démonter les chariots, revendre les provisions et fondre l'or en lingots pour le rendre intraçable. Isabella, de son côté, continue d'exécuter des rituels pour masquer leur présence et effrayer quiconque tenterait de suivre leur piste.

Si les Personnages n'agissent pas rapidement, le convoi sera définitivement démantelé, et les indices disparaîtront avec lui. De plus, si l'armée du Fort Eldridge ne reçoit pas sa solde, le capitaine Thomas

Eldridge prendra cela comme un acte d'agression et pourrait ordonner une expédition punitive contre les tribus locales, convaincu qu'il s'agit d'un coup des Paiutes.

Intro pour les joueurs

Le soleil tape fort sur Dead Man's Pass alors que l'agitation grandit devant le bureau du shérif. Plusieurs soldats du Fort Eldridge sont en ville, visiblement nerveux. L'un d'eux, le sergent Nathan Briggs, frappe du poing sur le comptoir du saloon, exigeant des réponses.

"Le convoi aurait dû arriver depuis trois jours ! Où sont nos hommes ?"

Personne n'a de réponse. Certains colons murmurent que c'est un mauvais présage. D'autres commencent déjà à accuser les Paiutes de l'avoir attaqué.

Plus loin, un homme en uniforme de lieutenant observe discrètement la scène avec un regard calculateur. Andrew Forsythe, chef du convoi disparu, est censé être mort... mais est-il possible qu'il ait survécu ? L'armée veut des réponses, et vite.

Un soldat vous approche.

" Le capitaine Eldridge veut savoir si vous pouvez retrouver ce convoi. On ne veut pas d'un massacre inutile. Mais si on ne trouve rien d'ici demain, il enverra ses hommes en représailles."

Dans un coin, un vieil éclaireur fixe les soldats d'un air sombre avant de cracher dans la poussière.

" Si vous voulez mon avis, ce n'est pas une attaque ordinaire. Des chevaux sans cavalier, pas un seul corps ? Ça sent la sorcellerie..."

Résolution

Les Personnages doivent localiser la gorge cachée où les pillards ont transporté les chariots et neutraliser Billy "Red" Murphy et Isabella Nocturne avant qu'ils ne fassent disparaître définitivement la cargaison.

Une première piste repose sur les chevaux errants retrouvés en périphérie de la ville. En examinant leurs sabots et leur état, un éclaireur expérimenté peut déterminer qu'ils ont fui à pleine vitesse sur une distance bien plus longue qu'annoncé, indiquant que le convoi a été attaqué bien avant la position supposée. Les marques au sol sont étranges : des traces de pas disparaissent subitement, comme si des hommes s'étaient volatilisés. En interrogeant les Paiutes du Cercle des Chamanes, les Personnages peuvent apprendre que ces signes

correspondent à un rituel de confusion ancien, utilisé pour désorienter les voyageurs et leur faire perdre leur chemin.

Pour retrouver l'ancien campement abandonné, les Personnages peuvent exploiter plusieurs éléments. Un témoin affirme avoir vu de la fumée au nord de la vallée, sans savoir qu'en fait les hommes de Murphy brûlaient des uniformes et des documents militaires. Un mercenaire capturé mentionne qu'un rituel est en cours pour masquer le campement. Une étude attentive des pistes révèle qu'un groupe a quitté la route principale avec des chariots, empruntant un passage dissimulé.

À l'approche de la gorge, le terrain semble vide, mais des sons étouffés et des ombres trahissent une présence invisible. Un test rudimentaire avec du sable jeté ou un miroir révèlera une barrière d'illusion. Pour la dissiper, les Personnages peuvent perturber les autels rituels ou interrompre la concentration d'Isabella. Cela rend le campement visible, exposant Mallory et ses hommes. Un affrontement peut suivre, mais une infiltration ou la trahison d'un des pillards peut offrir une alternative plus subtile.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages retrouvent la cargaison et neutralisent Murphy, l'armée récupère sa solde, et le capitaine Eldridge n'a plus aucune raison de mener des représailles. Forsythe, s'il a survécu, peut témoigner de l'attaque, ce qui empêche toute fausse accusation contre les Paiutes.

Si les Personnages ne récupèrent que des preuves partielles, l'armée accepte de retarder son expédition, mais la méfiance demeure. Wilkinson pourrait profiter de l'incident pour pousser à l'installation d'une force militaire plus permanente en ville, ce qui changerait l'équilibre des pouvoirs à Dead Man's Pass.

Si les Personnages échouent complètement, le convoi est perdu et l'armée passe à l'action. Une expédition militaire est envoyée contre les Paiutes, déclenchant un conflit sanglant qui envenime définitivement les relations entre la garnison et les autochtones.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages auront identifié les chevaux errants, relevé les anomalies dans les traces et commencé à entendre les rumeurs évoquant des rituels ou des sorcelleries liées à la disparition.

Après 60 minutes de jeu, ils auront rassemblé assez d'indices pour soupçonner l'implication de forces surnaturelles et localiser la gorge dissimulée. La tension avec l'armée sera plus forte, la menace de représailles imminente.

Après 90 minutes de jeu, les Personnages seront face au campement masqué de Murphy, devront franchir les protections magiques et choisir entre attaque frontale, infiltration ou négociation pour empêcher un bain de sang.



Mystérieux incendies nocturnes

Les faits pour le Conteur

Depuis une semaine, Dead Man's Pass est secouée par une série d'incendies inexpliqués qui touchent exclusivement des bâtiments en périphérie de la ville. Chaque nuit, une nouvelle construction est réduite en cendres : un entrepôt de ravitaillement, une vieille grange, la remise du relais de diligence. Les flammes apparaissent sans témoins directs, et à chaque fois, aucun signe d'huile ou de torche n'est retrouvé. Les rumeurs vont bon train. Certains parlent de malédiction, d'autres évoquent un acte de sabotage.

Le Cercle des Chamanes, un groupe d'anciens Paiutes encore respectés par certains habitants de la ville, est persuadé que ces incendies ne sont pas naturels. Chogan Black Bear, leur chef spirituel, affirme que les flammes sont d'origine mystique. Des marques étranges ont été retrouvées près des lieux incendiés : des empreintes de pas calcinées dans la terre, des morceaux de bois brûlés portant des motifs tribaux déformés. Il met en garde contre une force spirituelle enragée qui aurait été réveillée par les colons.

En réalité, ces incendies ne sont pas l'œuvre d'un rituel maléfique, mais d'un jeune garçon pyrokinétique, Billy Crane, âgé de douze ans. Billy vit en périphérie de la ville avec son oncle, un fermier violent qui le bat régulièrement. Il a découvert par accident qu'il pouvait contrôler les flammes lorsqu'il est en état de détresse émotionnelle intense. Effrayé par ce pouvoir, mais aussi fasciné, il s'éclipse chaque nuit pour allumer de petits feux qu'il regarde danser avant qu'ils ne deviennent incontrôlables. Il ne comprend pas l'ampleur de ce qu'il fait et ne sait pas comment arrêter.

Les incendies ont cependant attiré l'attention de forces bien réelles. Wilkinson, le banquier, envisage d'utiliser la situation pour faire pression sur les fermiers et les petits propriétaires afin qu'ils vendent leurs terres. Jedediah "Goldtooth" Jackson, de son côté, commence à soupçonner un complot plus large et pourrait accuser les Paiutes, déclenchant une escalade de violence.

Si les Personnages ne découvrent pas la vérité à temps, la ville plongera dans une paranoïa incontrôlable. Un incendie plus important pourrait détruire un bâtiment central de la ville, et Billy pourrait être accusé de sorcellerie ou traqué par les colons enragés.

Intro pour les joueurs

L'odeur de bois brûlé flotte encore dans l'air du matin tandis que les habitants de Dead Man's Pass se rassemblent autour des décombres fumants d'une grange. C'est la troisième nuit d'affilée qu'un bâtiment part en fumée sans explication. Les conversations sont tendues.

- C'est une malédiction, je vous dis ! grogne un vieil éleveur en pointant du doigt le Cercle des Chamanes. Ils ont fait quelque chose, et maintenant la terre se venge !

Plus loin, Chogan Black Bear observe la scène en silence, le visage impassible. Lorsqu'il croise votre regard, il s'approche, ignorant les murmures qui s'élèvent sur son passage.

- Vous avez vu les traces cette fois ? demande-t-il d'une voix calme. Ce n'est pas un simple incendie. Ces flammes ne sont pas naturelles.

Le shérif John Carter, posté non loin, secoue la tête, exaspéré.

- J'veux bien croire à beaucoup de choses, mais j'ai besoin de preuves solides avant d'accuser qui que ce soit. Si c'est un homme qui met ces feux, trouvez-le. Si c'est autre chose... j'préfère ne pas y penser.

Un cri attire soudain votre attention. Un groupe d'hommes s'agite, tirant un garçon aux vêtements couverts de cendres vers le centre du rassemblement.

- On l'a trouvé près des flammes ! hurle un fermier. Ce sale gosse les a allumées, c'est sûr !

Le gamin, apeuré, se débat, les yeux écarquillés par la panique.

- C'est pas moi ! balbutie-t-il. C'est... c'est pas ma faute...

L'atmosphère devient électrique. D'ici quelques instants, la foule pourrait bien décider de rendre sa propre justice.

Résolution

Les Personnages doivent comprendre ce qui se passe avant que Billy ne soit lynché par la population en colère ou que les incendies ne prennent une ampleur incontrôlable.

Le premier élément clé sont les empreintes carbonisées retrouvées autour des zones incendiées. Elles sont de petite taille et trop légères pour appartenir à un adulte. En enquêtant plus en détail, les Personnages peuvent découvrir que Billy a déjà été aperçu plusieurs fois près des lieux du crime avant les incendies. Un témoignage de Maggie Lorne, une commerçante qui connaît bien le garçon, peut les mettre sur

la piste.

Ensuite, Billy lui-même est à interroger. Mais le jeune garçon est terrorisé et persuadé que les flammes le poursuivent. Il ne sait pas qu'il est la cause des incendies et pense être hanté par une force incontrôlable. Si les Personnages le poussent trop violemment, il risque d'être submergé par la peur et de déclencher un incendie involontairement en pleine ville. Pour obtenir la vérité, il faudra gagner sa confiance et le calmer.

Chogan Black Bear peut être un allié précieux. Il comprend ce qui arrive à Billy et sait que certains jeunes médiums, sans le vouloir, peuvent canaliser des forces qu'ils ne maîtrisent pas. Il propose un rituel de purification pour l'aider à contenir ses capacités, mais cela demande que Billy accepte volontairement de participer.

Une autre option est de le cacher en dehors de la ville jusqu'à ce que les choses se calment, mais cela signifie qu'il ne contrôlera jamais vraiment ses pouvoirs et qu'il pourrait causer d'autres catastrophes à l'avenir.

Si les Personnages ne trouvent pas rapidement une solution, les tensions en ville explosent. Wilkinson et Goldtooth manipulent la situation pour détourner la colère de la population contre les Paiutes, prétendant qu'ils utilisent la sorcellerie pour chasser les colons. Une expédition punitive pourrait être lancée contre eux, entraînant un bain de sang inutile.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à prouver que Billy est le responsable et trouvent une solution pour l'empêcher de provoquer d'autres incendies, la menace est contenue. Chogan Black Bear propose un rituel pour calmer l'énergie qui l'habite et lui apprendre à contrôler son don, mais cela nécessite que Billy coopère. Une autre solution est de l'envoyer loin de Dead Man's Pass, sous une nouvelle identité, pour lui éviter d'être lynché. Les incendies cessent définitivement et la tension retombe.

Si les Personnages enquêtent trop lentement ou ne rassemblent pas assez de preuves, Billy est accusé publiquement mais sans certitude absolue. Le shérif hésite à prendre une décision, et Wilkinson en profite pour attiser la paranoïa. Chogan et son peuple sont accusés de protéger un enfant "ensorcelé", et une partie des colons exige leur expulsion. Si les Personnages tentent encore de défendre Billy sans preuves concrètes, ils risquent d'être assimilés à ses complices et de se faire des ennemis parmi les notables de la ville.

Si les Personnages échouent complètement à démontrer la vérité, Billy

est lynché par la foule, et son pouvoir disparaît avec lui. Mais la situation ne s’apaise pas pour autant. L'exécution sauvage choque la ville, et des tensions éclatent entre ceux qui voulaient un procès et ceux qui ont pris part au meurtre. Wilkinson utilise l’anarchie qui s’ensuit pour affermir son contrôle sur Dead Man’s Pass en rachetant les terres de ceux qui fuient le chaos. Goldtooth, de son côté, accuse les Paiutes d’avoir "maudit" l’enfant pour exacerber les tensions.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages auront exploré le site du dernier incendie, confronté les discours contradictoires du shérif et de Chogan, et senti croître l’agitation parmi les habitants.

Après 60 minutes de jeu, Billy aura été capturé par des colons furieux. Les Personnages auront obtenu des témoignages révélateurs et commencé à comprendre que l’enfant est lié aux feux, sans en être totalement maître.

Après 90 minutes de jeu, les manipulations de Wilkinson et Goldtooth feront basculer la population dans la paranoïa. Les Personnages devront agir vite pour sauver Billy et éviter une flambée de violence contre les Paiutes.



La vengeance du ranch Douglas

Les faits pour le Conteur

Depuis plusieurs années, Catherine Douglas dirige l'un des plus vastes et prospères ranchs de la région, le Douglas Ranch, installé à l'ouest de Dead Man's Pass. Issue d'une famille de pionniers, elle a su maintenir son exploitation à flot malgré les difficultés, les sécheresses et les tensions croissantes avec le Syndicat des Ranchers, dirigé par l'ambitieux et influent Jared Olsen. Ce syndicat, formé des principaux éleveurs de la région, prétend défendre les intérêts communs, mais agit souvent comme une organisation de pression pour contrôler les terres, les troupeaux et le commerce du bétail.

Depuis quelques mois, Catherine Douglas s'oppose frontalement à Jared Olsen et à ses méthodes. Elle a refusé d'intégrer formellement son ranch au syndicat et s'est portée garante de plusieurs petits éleveurs qui refusaient de céder à la pression d'Olsen. Cette opposition a provoqué l'hostilité ouverte d'une partie des membres du Syndicat, mais la situation s'est détériorée lorsque Benjamin Olsen, frère cadet de Jared, a vu ses propres troupeaux frappés par une maladie et sa réputation ruinée auprès des autres membres du syndicat. Accusant Catherine Douglas de lui avoir porté malchance et d'avoir sapé son autorité au sein du Syndicat, Benjamin a décidé d'agir dans l'ombre.

En secret, Benjamin a recruté quelques hommes de main fidèles et a planifié l'incendie criminel du ranch. Profitant d'une nuit sans lune et d'un vent soutenu, ils ont mis le feu à l'aile est du domaine, brûlant plusieurs granges, des pâturages, et anéantissant une partie du cheptel. Catherine, bien qu'ébranlée, a réussi à contenir l'incendie avec l'aide de ses cow-boys et de quelques voisins, mais les dégâts sont lourds. Pour la plupart des habitants, l'origine du sinistre est incertaine, et certains croient encore à un accident dû à la sécheresse ou à l'imprudence de l'un des employés.

En réalité, Benjamin espère pousser Catherine à bout et l'amener à réagir de manière brutale pour provoquer une vendetta ouverte. Son objectif est double : déclencher un conflit sanglant qui justifierait l'intervention armée du Syndicat et discréditer Catherine aux yeux de la population et du shérif Carter. Jared Olsen, de son côté, ignore officiellement les actes de son frère, mais ne cherche pas à l'arrêter, espérant secrètement tirer profit de la situation sans s'impliquer directement.

Dans l'ombre, Benjamin continue de manœuvrer, envoyant de faux messages et répandant des rumeurs pour envenimer la situation.

Si rien n'est fait, la violence est inévitable.

Intro pour les joueurs

Deux jours après un incendie dévastateur au Douglas Ranch, vous arrivez à Dead Man's Pass. Partout, les langues vont bon train : accident ? sabotage ? vengeance ? Catherine Douglas a sauvé son domaine de justesse, mais les dégâts sont lourds. Certains y voient la main du Syndicat des Ranchers.

Au saloon, l'ambiance est électrique. Les cow-boys du ranch, silencieux et armés, observent la salle, tandis que des murmures évoquent des représailles. Sur la place, le shérif Carter tente d'apaiser les esprits. Non loin, Catherine échange brièvement avec ses hommes, le visage fermé. La tension est palpable, et chacun, en croisant votre route, semble attendre de voir quelle direction vous prendrez dans cette affaire.

Résolution

Plusieurs pistes s'offrent aux Personnages. Ils peuvent chercher à identifier les coupables de l'incendie. En interrogeant les employés du ranch, les petits éleveurs et les habitants de Dead Man's Pass, ils pourront apprendre qu'un petit groupe d'hommes a été aperçu, quelques jours avant le drame, rôdant près du ranch, parmi lesquels on aurait reconnu l'un des hommes de Benjamin Olsen. En examinant les ruines, des indices matériels peuvent également remonter jusqu'à Benjamin : une marque de fer forgé typique de son ranch retrouvée partiellement fondue, ou des traces de sabot menant vers la vallée qu'il contrôle.

Par ailleurs, certains membres du Syndicat sont eux-mêmes inquiets de la tournure des événements. Bien qu'ils soient liés par leur allégeance à Jared, tous ne souhaitent pas une guerre ouverte, qui mettrait en péril leurs affaires. Les Personnages peuvent tenter de négocier avec eux, de recueillir leur témoignage ou même de provoquer des dissensions internes, isolant ainsi Benjamin et ses partisans.

Benjamin, conscient de la précarité de sa position, n'hésitera pas à accélérer la montée des tensions. Il fera circuler de faux messages et tentera d'organiser une embuscade contre des cow-boys de Catherine pour forcer un bain de sang. Si les Personnages parviennent à intercepter ou déjouer cette manœuvre, ils peuvent empêcher l'engrenage de la violence.

Reste encore à faire face à Jared Olsen. Officiellement en retrait, il joue double jeu. Si les Personnages réunissent suffisamment de preuves et obtiennent l'appui de certains membres du Syndicat, Jared pourra être

contraint de désavouer publiquement son frère pour éviter de perdre son influence. Faute de quoi, il pourrait se laisser entraîner dans la vendetta et mobiliser l'ensemble du Syndicat contre le ranch Douglas.

Si aucune action n'est menée rapidement, les hommes de Catherine risquent de lancer leur propre expédition punitive contre Benjamin, provoquant la riposte brutale d'Olsen et de ses alliés, transformant la vallée en un véritable champ de bataille.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à prouver l'implication de Benjamin et à rallier certains membres du Syndicat à leur cause, Jared Olsen sera contraint de l'abandonner pour préserver l'unité du Syndicat. Catherine, bien que marquée par l'épreuve, conservera son ranch et la paix reviendra, au moins temporairement.

Si le complot est découvert mais que Jared refuse de céder, ou si Benjamin parvient à déclencher un affrontement, un conflit armé éclate. La violence coûtera cher aux deux camps, mais les Personnages pourront encore limiter les pertes en négociant après coup ou en forçant une trêve.

Si aucune preuve n'est trouvée ou que les Personnages tardent à agir, les hommes du ranch Douglas déclencheront une attaque vengeresse, provoquant la mobilisation complète du Syndicat. La guerre éclatera, laissant derrière elle des terres dévastées, des fermes en ruines, et de nombreux morts de part et d'autre. Dead Man's Pass restera prisonnière de cette rivalité meurtrière.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages auront pris la mesure de la tension entre le Douglas Ranch et le Syndicat, entendu les rumeurs au saloon et perçu la menace d'un conflit imminent.

Après 60 minutes de jeu, ils auront collecté des indices sur l'incendie, remonté la piste de Benjamin Olsen et commencé à interagir avec les membres du Syndicat pour jauger leurs positions respectives.

Après 90 minutes de jeu, l'étau se resserre : Benjamin tente de provoquer un affrontement direct et les Personnages doivent agir pour éviter une vendetta sanglante ou rassembler assez de preuves pour contraindre Jared à réagir.

Le testament volé

Les faits pour le Conteur

Samuel Whitaker, patriarche du ranch Twin Rivers, est l'un des derniers propriétaires indépendants de la vallée à résister à l'expansion du Syndicat des Ranchers. Son influence locale, sa droiture et sa méfiance envers Wilkinson en ont fait un obstacle gênant pour le Syndicat. Sentant sa fin approcher, malade et affaibli, Whitaker consulte Marcus Bell. C'est un avocat réputé pour son intégrité qu'il charge de rédiger un testament désignant sa nièce Elizabeth Hawthorne comme unique héritière. Le document est prêt mais pas encore signé officiellement. Il est conservé dans un coffre discret de la chambre de Whitaker, qui convient avec Bell de le valider formellement trois jours plus tard.

La veille de la signature, Samuel meurt subitement, officiellement d'une crise cardiaque. Mais certains détails intriguent : la fenêtre est entrouverte malgré le froid, le tapis est taché de boue séchée, le coffre vidé. Le médecin local, lié au Syndicat, signe le certificat de décès sans autopsie. Dès le lendemain, Ezra Wilkinson fait valoir une dette ancienne prétendument non remboursée et obtient, grâce à un juge complaisant, la réquisition immédiate du ranch. Il brandit un acte de saisie prêt depuis des semaines, sans même consulter Elizabeth.

En vérité, Wilkinson a appris l'existence du testament par l'intermédiaire d'un domestique corrompu, Harry Malden. Il envoie deux hommes de main, Cole Barrett et Frank Leary, qui s'introduisent de nuit dans la maison. Samuel, affaibli par l'âge et la maladie, est surpris et succombe sur le coup à une violente crise cardiaque. Les hommes fouillent méthodiquement les lieux, s'emparent du testament et s'évanouissent dans la nuit. Le document est dissimulé dans une grange éloignée, appartenant à un associé du Syndicat, protégée par deux sentinelles.

Elizabeth tente de faire entendre sa version, mais sans preuves, elle est accusée de vouloir profiter de la mort de son oncle. Marcus Bell détient une copie de travail du testament, sans signature, donc inexploitable. Le shérif Carter refuse d'intervenir sans faits établis. La ville est divisée. Certains soutiennent la parole d'Elizabeth, d'autres estiment que Wilkinson apporte la stabilité. Les Personnages peuvent être impliqués comme témoins de la scène, alliés d'Elizabeth, représentants de la loi ou simples curieux attirés par l'agitation autour du ranch.

Intro pour les joueurs

Le vent d'hiver souffle sur Dead Man's Pass. La ville s'éveille lentement sous un ciel bas, alourdi par les nouvelles venues dans la nuit : Samuel Whitaker, propriétaire du ranch Twin Rivers, est mort. On parle d'une crise cardiaque, survenue dans son bureau. Mais dans les rues, personne ne semble prêt à confirmer quoi que ce soit.

Au saloon, l'ambiance est pesante. Des chuchotements traversent la salle, et plusieurs clients lancent des regards furtifs vers le comptoir, où les représentants du Syndicat des Ranchers se sont déjà installés. On parle d'une fenêtre laissée ouverte malgré le froid, de traces de boue dans le bureau. Pourtant, la version officielle reste intacte, renforcée par l'annonce publique du Syndicat : le ranch revient légalement à Wilkinson pour solder d'anciennes dettes.

Sur la place, Elizabeth Hawthorne tente de rassembler des soutiens. Fatiguée mais déterminée, elle affirme que son oncle avait rédigé un testament en sa faveur. Sans preuve, la loi est contre elle. Vous observez les visages qui l'entourent : certains détournent le regard, d'autres sourient froidement. La ville est à l'équilibre, et votre présence pourrait bien faire pencher la balance.

Résolution

La mort de Samuel Whitaker a déclenché une manœuvre orchestrée de longue date par Wilkinson : s'emparer du ranch pour le compte du Syndicat. Le testament disparu constitue l'unique obstacle, mais son absence permet à Wilkinson d'avancer ses pions sans entrave. Il utilise l'influence du Syndicat pour faire pression sur les autorités locales. La majorité des habitants, bien que méfiants, n'osent s'opposer publiquement à lui.

Elizabeth, seule ou avec l'aide des Personnages, tente de faire reconnaître ses droits. La position du shérif Carter est ambiguë : il hésite à se mêler de l'affaire sans éléments tangibles. Marcus Bell, quant à lui, confirme avoir rédigé un testament, mais n'en détient qu'une copie non signée, sans valeur juridique. Les Personnages peuvent enquêter sur les circonstances entourant la mort de Whitaker. Leurs recherches les mènent à interroger les domestiques, examiner le bureau du défunt et suivre la piste de deux hommes de main du Syndicat.

Les Personnages peuvent choisir d'enquêter discrètement dans la ville et autour du ranch. Plusieurs indices leur permettront d'identifier les circonstances réelles du drame. Ils apprendront que deux hommes proches du Syndicat, Cole Barrett et Frank Leary, ont été vus rôdant aux

abords du ranch la nuit du décès. Les indices s'accumulent : des empreintes, des témoignages, des objets déplacés dans la pièce où Samuel a été retrouvé. Tout semble indiquer une intrusion. Si les Personnages interrogent certains anciens employés du ranch ou les voisins, ils pourront entendre des bribes de conversations sur ces deux hommes, connus pour exécuter les basses œuvres de Wilkinson.

En suivant cette piste, les Personnages découvriront que Barrett et Leary fréquentent une grange isolée appartenant discrètement au Syndicat, dissimulée à la lisière des collines au sud. En fouillant les lieux, ils pourront retrouver le testament, caché dans un double-fond d'une malle verrouillée. La tâche ne sera pas aisée, car la grange est régulièrement visitée et parfois surveillée par d'autres hommes du Syndicat, méfiants et brutaux.

Reste à présenter le document aux bonnes personnes, au bon moment. Le juge local, sous influence, pourrait néanmoins se ranger à l'évidence si suffisamment de témoins soutiennent la version d'Elizabeth. Le shérif, convaincu, décidera alors de rétablir l'ordre légal. L'opinion publique, jusqu'alors passive, pourrait alors basculer en faveur de la jeune femme.

Mais si les Personnages échouent à rassembler des preuves ou se heurtent à des obstacles insurmontables, Wilkinson conservera l'avantage. Il pourra même faire accuser Elizabeth d'usurpation ou de subversion. La situation peut également dégénérer si les Personnages tentent une action illégale : vol, enlèvement, confrontation armée. Ils seront dès lors considérés comme hors-la-loi. Le ranch ne pourra être libéré qu'au prix d'une opposition durable, peut-être sanglante.

Critères de réussite et d'échec

Pour que le ranch revienne légitimement à Elizabeth, les Personnages devront non seulement retrouver le testament volé, mais aussi réunir assez d'éléments probants pour démontrer les manœuvres du Syndicat : témoignages de témoins indirects, complicité du domestique, et surtout le soutien public de l'avocat Marcus Bell, capable d'attester formellement que ce testament était bien conforme à la volonté de Samuel Whitaker, même sans sa signature finale.

S'ils agissent efficacement et à temps Elizabeth obtient alors la pleine possession du ranch. Le Syndicat, bien qu'humilié, ne disparaît pas pour autant, mais Wilkinson est temporairement affaibli, et les Personnages gagnent en réputation. La ville, elle, retrouve un fragile équilibre.

Si les Personnages ne parviennent ni à rassembler les preuves, ni à retrouver le testament avant la finalisation des procédures menées par

Wilkinson, le ranch passe officiellement sous le contrôle du Syndicat. Elizabeth, dépossédée, devra quitter la région ou se résigner à la dépendance. Le pouvoir du Syndicat s'accroît durablement, et Dead Man's Pass bascule un peu plus sous la coupe d'Ezra Wilkinson.

Il est aussi possible que les Personnages agissent de manière précipitée ou brutale, par exemple en volant le testament sans pouvoir l'authentifier ou en affrontant directement les hommes du Syndicat sans soutien légal. Une telle issue pourrait conduire à des représailles immédiates, à l'accusation des Personnages de vol ou de violence, et à l'instauration d'un climat de peur renforçant le pouvoir de Wilkinson. Même Elizabeth pourrait être contrainte à l'exil, incapable de faire valoir ses droits.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages apprennent la mort de Whitaker, les tensions autour de l'héritage et la version diffusée par Wilkinson.

Après 60 minutes de jeu, ils identifient les hommes du Syndicat, repèrent les indices d'effraction et localisent la cachette du testament.

Après 90 minutes de jeu, ils doivent agir : récupérer le document, convaincre les autorités ou affronter directement les forces de Wilkinson.



La rivière ensorcelée

Les faits pour le Conteur

Depuis plusieurs semaines, des habitants de Dead Man's Pass présentent des symptômes alarmants : fièvre, crampes, vomissements, puis déshydratation extrême. La rumeur enfle : la rivière du nord serait maudite. Des hallucinations nocturnes, des morts subites et des cris déments dans les collines alimentent la peur. Certains accusent un mauvais sort indien, d'autres suspectent une ancienne mine oubliée. En réalité, la rivière est contaminée par un cadavre de coyote en décomposition coincé dans un arbre mort, en amont de la ville, à proximité d'un ancien campement de prospecteurs abandonné.

Tout commence lorsqu'un coyote malade, peut-être blessé ou empoisonné par des restes abandonnés, meurt naturellement et dérive jusqu'à un bras secondaire de la rivière, où son cadavre reste coincé dans une zone stagnante. L'eau stagnante diffuse lentement ses bactéries en aval. Ce phénomène, invisible et lent, passe inaperçu jusqu'à ce que plusieurs familles tombent malades en l'espace de quelques jours. Le docteur Mayfield, trop ivre pour établir un lien cohérent, évoque des fièvres saisonnières. Le capitaine Eldridge, lui, accuse les Paiutes d'empoisonnement rituel et réclame une intervention militaire. Le shérif Carter, débordé, tente d'éviter un bain de sang tout en cherchant une cause rationnelle. Mary Whitmore, au Silver Spur, commence à distribuer de l'eau de pluie à ses clients, ce qui ne fait qu'amplifier la panique.

Le coyote mort, gonflé et iridescent, gît sous des branchages. Si personne n'agit, l'épidémie s'étend rapidement, menaçant l'approvisionnement de la ville en eau potable, et alimentant la panique générale. Certains habitants se préparent déjà à fuir, d'autres organisent des expéditions punitives contre les tribus locales. Le père Santiago tente de prêcher le calme, mais même ses fidèles doutent de l'efficacité de la prière.

Intro pour les joueurs

Une rumeur tenace empoisonne l'air de Dead Man's Pass : l'eau de la rivière rendrait fou. On parle d'un enfant pris de convulsions après s'être abreuvé, d'un vieillard mort en criant qu'il voyait son propre cadavre, d'un couple de fermiers retrouvé délirant, attachés dans leur propre grange. Sur la grand-place, des colporteurs vendent des amulettes contre les « esprits de la rivière », et le prêtre Santiago appelle à la prière. Des panneaux sont même apparus à l'entrée de la ville, gravés à la main, avertissant les visiteurs de ne pas toucher à l'eau.

Le shérif Carter vous fait appeler discrètement. Il ne croit pas aux malédictions, mais il craint une flambée de violence. Il vous demande si vous accepteriez d'enquêter loin des regards, avant que la peur ne fasse imploser la ville. Tout ce qu'il sait, c'est que tous les malades ont bu dans la partie nord de la rivière. Carter vous remet une liste de noms : trois familles touchées, un jeune prospecteur mort dans sa tente, et une vieille femme venue chercher de l'eau près du camp indien. Il espère que vous trouverez un lien avant que les Pinkertons ou Eldridge n'agissent de leur propre chef.

Résolution

En suivant les indices laissés par les malades ou les témoins, les Personnages établissent une corrélation entre les points d'eau contaminés et une zone reculée de la rivière. Une vieille femme dit avoir vu un animal gonflé coincé sous les racines d'un arbre. Un enfant raconte qu'il a vu l'eau « briller » à un endroit précis. En explorant la rive nord, les Personnages remarquent une odeur nauséabonde émanant d'un méandre isolé de la rivière. Ils peuvent aussi interroger un trappeur qui évite ce secteur, affirmant que « la nature y est en colère ». les Personnages remontent progressivement jusqu'à un bras secondaire de la rivière, peu visible et difficile d'accès. Ils y découvrent des branchages déplacés, une forte odeur persistante et une nappe huileuse à la surface de l'eau. En examinant les abords, ils trouvent des poils emmêlés, des traces de griffes dans la boue, et une concentration anormale d'insectes tournant autour d'un enchevêtrement de racines immergées. Le cadavre du coyote, gonflé par les eaux, est logé dans les branchages mais visible.

Doc Mayfield peut identifier la source du danger. S'il est sobre ou assisté, il reconnaît les signes d'une pathologie de type choléra. Il peut aussi être aiguillé par le père Santiago ou par une piste annexe : une fillette qui parle d'un animal mort qui « pleure dans l'eau ». Un test réussi en Technique et Intuition permet de reconstituer la chaîne de contamination.

Les Personnages doivent alors agir vite : convaincre le shérif d'interdire l'accès à l'eau, organiser un assainissement de fortune ou détourner l'écoulement de la rivière. Le capitaine Eldridge, prêt à accuser les Paiutes, peut être calmé par des preuves tangibles. En revanche s'il s'impatiente, il pourrait lancer une offensive punitive déclenchant une guerre ouverte. Une solution pacifique exigera diplomatie, coordination et rapidité. Une solution violente peut dégénérer rapidement.

Le retour à la normale passe par l'assainissement de la source, l'éloignement du cadavre, et une déclaration officielle du shérif ou du

médecin pour restaurer la confiance. Un soutien du père Santiago ou de Mary Whitmore peut accélérer ce retour au calme. Mais si les preuves sont mal présentées ou si la panique continue de croître, la ville pourrait sombrer dans une spirale de peur incontrôlable.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à identifier la source de la contamination et à prendre des mesures efficaces pour assainir la rivière, la ville sera sauvée. Le shérif Carter pourra déclarer l'incident clos et restaurer l'ordre. Le médecin Mayfield, aidé de la population, pourra limiter les victimes et prévenir une épidémie à plus grande échelle. Le Père Santiago ou Mary Whitmore pourraient également jouer un rôle clé pour calmer la population et prévenir la panique.

Si les Personnages échouent à agir à temps, la contamination se propagera et la ville sera condamnée à une pénurie d'eau. La peur se propagera rapidement, et les tensions sociales grimperont.

Enfin, si les Personnages n'arrivent qu'à ralentir les effets de la contamination sans l'arrêter complètement, l'épidémie pourrait se calmer à court terme, mais la situation demeurera fragile. L'eau pourrait être temporairement désinfectée, mais la ville restera vulnérable à une nouvelle crise si l'origine de la contamination n'est pas définitivement réglée.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages découvrent les premiers cas et rumeurs de malédiction, et rencontrent le shérif Carter. Ils commencent leur enquête.

Après 60 minutes de jeu, les Personnages recueillent des témoignages et se dirigent vers le nord, vers le campement abandonné.

Après 90 minutes de jeu, exploration des lieux, confrontation avec les responsables, et décisions importantes concernant l'intervention à mener.

Le Dernier Télégramme

Les faits pour le Conteur

Le 17 octobre 1878, à l'aube. Elijah Burr, opérateur télégraphique remplaçant en poste à Dead Man's Pass, intercepte un message partiellement crypté émis en direction du fort Eldridge. Le contenu est alarmant : il annonce une attaque imminente sans préciser la cible ni l'origine. Le message est signé « Salamandre », un indicatif abandonné depuis la fin de la guerre de Sécession, jadis utilisé par un ancien bataillon spécialisé dans les opérations clandestines. Ce bataillon a été dissous douze ans plus tôt, et son indicatif radié.

Le shérif John « Lame » Carter, alerté, ne peut pas négliger ce message, bien qu'il suspecte une mystification. Il contacte le capitaine Eldridge au fort, qui nie toute implication et refuse de déplacer ses hommes sans éléments tangibles. En parallèle, Mary Whitmore, propriétaire du Silver Spur, évoque le nom d'Amos Jebediah King, ancien opérateur militaire disparu depuis des années, réputé paranoïaque et convaincu que l'armée cache encore des complots actifs. Il aurait été aperçu récemment rôdant près des relais isolés au nord.

King a longtemps travaillé sur les lignes militaires expérimentales du réseau de l'Union. Retourné à la vie civile, il a disparu après avoir dénoncé un supposé programme de surveillance initié par les Pinkertons. Depuis, il vivrait reclus dans les collines, tout en continuant à intercepter des transmissions.

Des éclaireurs civils rapportent avoir vu un groupe armé non identifié se déplacer en formation militaire dans les collines. Après recoupement avec des rapports anciens, il s'avère qu'il s'agit probablement d'un noyau de vétérans sudistes récemment aperçus dans la région, qui auraient été approchés par des agents liés aux intérêts ferroviaires. Aucun signe concret ne confirme l'implication des Paiutes ou des Pinkertons à ce stade.

La population, inquiète, commence à s'organiser en milices. Des membres influents du conseil municipal discutent discrètement de l'opportunité de demander une présence permanente de l'armée dans la ville. Les tensions augmentent à mesure que le message se répand discrètement parmi les notables. Carter, isolé, doit envoyer une équipe discrète pour comprendre si la menace est réelle, si elle vise la ville, le fort, ou s'il s'agit d'un leurre orchestré pour précipiter le chaos.

Intro pour les joueurs

Vous êtes convoqués à la première heure par John Carter au bureau du shérif. Un message crypté, émis dans la nuit, annonce une attaque imminente. Personne ne sait d'où il vient, ni qui est visé. Le capitaine du fort nie toute implication. Les rumeurs se répandent et les colons s'alarment. Carter, dont la position devient de plus en plus précaire, cherche des individus capables d'enquêter sans provoquer la panique. Il ne vous donne pas d'ordre : il vous demande si vous êtes prêts à l'aider, ou s'il doit chercher ailleurs — mais il n'aura peut-être pas le temps de le faire.

Les rues de Dead Man's Pass sont déjà tendues. Certains commerçants ferment boutique, des hommes s'arment, et les regards se font méfiants. Au Silver Spur, les conversations s'interrompent à votre passage. La nouvelle du télégramme n'a pas encore filtré, mais les plus lucides sentent qu'un engrenage s'est enclenché.

La peur, ici, peut tuer aussi sûrement qu'une balle. Si le message est authentique, il faut comprendre qui menace qui, et pourquoi. Si ce n'est qu'un leurre, alors quelqu'un cherche à semer la discorde — et il est peut-être encore en ville.

Résolution

Les Personnages peuvent remonter jusqu'à Amos Jebediah King en croisant les observations locales, les témoignages d'ouvriers télégraphistes ayant aperçu des anomalies près de certains relais et les rumeurs circulant en ville. Une piste fiable mène à une grotte aménagée dans les collines, accessible uniquement à ceux qui savent ce qu'ils cherchent.

Une fois sur place, ils devront établir clairement la nature des intentions d'Amos Jebediah King. Une fouille approfondie de sa grotte révèle des brouillons de télégrammes, une carte annotée des alentours du fort Eldridge, ainsi que des extraits codés de transmissions. Ces éléments, correctement interprétés, confirment qu'il a intercepté des messages planifiant une attaque réelle menée par un petit groupe de vétérans sudistes radicaux, installés dans les collines à l'ouest. Ils disposent d'armes volées, et prévoient de s'en prendre au dépôt militaire dans les deux jours à venir. Les Personnages peuvent alors alerter le fort, piéger le groupe dans un canyon stratégique, ou monter une opération préventive en collaboration avec Carter.

S'ils ne parviennent pas à localiser King à temps, ils peuvent suivre la piste d'un informateur civil, un ancien camarade de King maintenant

serveur au Silver Spur, qui détient une copie partielle du télégramme et peut les conduire à un abri de relais secondaire où King a entreposé ses notes. Cela permet de reconstruire le fil des événements et d'identifier l'un des agitateurs, un ancien officier confédéré nommé Lyle Harcrow, connu de certains Pinkertons mais toujours en liberté. Son repaire se situe dans une ancienne mine effondrée au nord de la passe. Une infiltration ou une attaque ciblée peuvent désamorcer la menace.

En l'absence d'actions rapides ou coordonnées, l'attaque a lieu : les vétérans incendient un convoi militaire, provoquant une réaction brutale du fort, et les Pinkertons en profitent pour imposer une loi d'exception sur Dead Man's Pass.

Critères de réussite et d'échec

L'objectif pour les Personnages est de découvrir l'origine et la nature réelle du message avant qu'il ne provoque une réponse désastreuse. S'ils agissent rapidement, en identifiant le véritable émetteur et en empêchant une attaque ou une répression injustifiée, la ville retrouve son équilibre fragile.

Si les informations sont obtenues trop tard, ou partiellement comprises, des tensions éclatent, des actions violentes sont engagées, et des innocents peuvent en payer le prix, même si une issue plus grave est évitée.

En cas d'échec, l'attaque se produit, menant à des morts, une mise sous tutelle de Dead Man's Pass et un gain de pouvoir pour les Pinkertons. Les choix faits laissent une empreinte durable dans l'équilibre des forces locales.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages ont perçu que le message intercepté pourrait ne pas être ce qu'il semble et ont commencé à entrevoir des pistes contradictoires.

Après 60 minutes de jeu, l'atmosphère en ville s'est tendue, certains habitants s'arment, tandis que les indices sur Amos King ou une faction clandestine se précisent.

Après 90 minutes de jeu, les Personnages se retrouvent face à un dilemme stratégique où leur décision pèsera sur l'issue de la crise : contenir l'agitation, agir préventivement ou risquer de commettre une erreur lourde de conséquences.

Sabotage ferroviaire

Les faits pour le Conteur

Depuis trois semaines, des actes de sabotage répétés visent la construction du chemin de fer de l'Union Pacific près de Dead Man's Pass. Explosifs posés sur les rails, équipements détruits, et rumeurs de disparitions nocturnes sèment la panique. Chaque semaine, un nouveau méfait ralentit les travaux et crée des tensions entre les ouvriers, les colons et les militaires. Les pistes sont brouillées, les responsables se dérobent, et la méfiance s'installe.

La Compagnie Ferroviaire fait pression pour que l'enquête avance, tandis que la ville se divise. Des colons et commerçants accusent sans fondement les populations autochtones, et des milices spontanées se forment dans les quartiers périphériques. Le capitaine Eldridge, en poste au Fort du même nom, menace d'intervenir sans l'accord du shérif Carter, ce qui risquerait de déclencher une escalade violente.

En réalité, ces sabotages sont organisés par un groupe de contrebandiers mexicains surnommés les « Cousins ». Leur but est de ralentir l'avancée du rail pour maintenir un passage stratégique libre à travers les collines : une ancienne piste de contrebande qui sera bloquée dès que la voie ferrée sera active. Le chef du groupe, Tomas Ortega, a installé un dépôt dans un entrepôt abandonné à proximité du relais de diligence. Le lieu est discret mais gardé, et l'approvisionnement en explosifs transite par des relais complices situés au sud de la ville.

Un ouvrier récemment renvoyé, Silas Moore, en froid avec Ortega depuis un partage de butin litigieux, pourrait trahir ses anciens associés s'il reçoit une garantie de protection. Il connaît les allées et venues autour de l'entrepôt, les horaires des saboteurs et même les noms de plusieurs intermédiaires encore actifs dans les bars de la ville basse. Il a toutefois peur de parler sans assurance qu'il sera ensuite mis à l'abri.

Intro pour les joueurs

Le chantier de la ligne Union Pacific est à l'arrêt, figé après une explosion violente dans la colline voisine. Des silhouettes s'agitent, des ouvriers crient, et les rumeurs vont bon train. Cette fois, un témoin aurait aperçu une silhouette s'enfuir avec une caisse en direction du relais de diligence.

Dans une roulotte aménagée à l'écart du tumulte, le shérif Carter vous fait signe d'approcher. Il garde la voix basse mais tendue : « On marche sur de la poudre. La Compagnie veut des coupables. L'armée est prête à fondre sur les camps indigènes, mais je sens que c'est pas eux. » Il vous

fixe un instant, puis ajoute : « Si vous êtes prêts à fouiner un peu dans cette affaire, je peux vous couvrir. Solde d'assistants. »

Résolution

Les Personnages peuvent suivre plusieurs pistes : interroger les ouvriers du chantier, surveiller les environs du relais de diligence, ou remonter une rumeur persistante parlant de livraisons suspectes de caisses volumineuses. En croisant ces indices, ils peuvent localiser l'entrepôt servant de base logistique aux Cousins.

Le bâtiment semble abandonné, mais il est régulièrement visité par deux hommes. Son rez-de-chaussée est vide, une trappe mène à une cave renforcée contenant des caisses de dynamite, des uniformes de chantier, des cartes annotées du parcours du train, et des documents codés évoquant des transactions. Une inspection attentive révèle aussi des restes de repas récents et des traces de va-et-vient en direction d'une piste secondaire. L'endroit présente des signes d'activité récente, avec des outils nettoyés, des empreintes fraîches et une lanterne encore tiède.

Silas Moore, s'il est identifié grâce à des confidences recueillies auprès d'un ouvrier blessé ayant reconnu l'un des saboteurs, ou à la découverte de notes manuscrites retrouvées dans une cache du relais indiquant son nom en lien avec des transactions suspectes, puis approché avec tact et rassuré sur sa sécurité, confirme que Tomas Ortega organise un nouveau sabotage pour la veille de l'inauguration officielle du tronçon. En gagnant sa confiance, les Personnages apprennent que les Cousins attendent une cargaison de détonateurs importés, livrée dans une charrette banalisée en provenance du sud. Ils disposent également d'un complice infiltré parmi les ouvriers du chantier, chargé de signaler le moment opportun pour déclencher les charges.

Les Personnages devront faire preuve de stratégie et de sang-froid : piéger l'entrepôt, organiser une arrestation avec le shérif Carter ou prendre les saboteurs en filature sont autant de possibilités. Une action précipitée pourrait compromettre les preuves ou provoquer une explosion prématurée. Une intervention trop tardive pourrait en revanche entraîner l'attaque réussie d'un pont ferroviaire et relancer l'escalade militaire. La précision, la coordination et la prudence sont les clés d'un dénouement favorable.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages identifient clairement les saboteurs, rassemblent les preuves et coordonnent une arrestation avec le shérif, les responsables sont neutralisés avant leur prochain coup. L'armée est contrainte de battre en retraite, les tensions retombent, et les accusations infondées à l'égard des autochtones sont levées publiquement. La Compagnie Ferroviaire, soulagée, publie un avis de remerciement et relance les travaux avec une nouvelle vigilance. Les Personnages sont reconnus pour leur rôle décisif, et des portes s'ouvrent à eux dans les milieux d'influence locaux.

En cas de réussite partielle, un ou plusieurs saboteurs parviennent à s'enfuir. Les preuves sont néanmoins suffisantes pour stopper l'intervention militaire. Des tensions persistent, mais l'opinion publique commence à changer. Les Personnages sont vus comme des médiateurs efficaces, bien qu'ils restent sous surveillance.

En cas d'échec, les saboteurs frappent encore une fois, causant de lourds dégâts à une section du chantier. L'armée lance alors une opération punitive contre les camps voisins, malgré l'absence de preuves tangibles. Des violences éclatent, et les saboteurs profitent du chaos pour disparaître. Le chantier est suspendu, la ville est sous tension, et les colons réclament justice à tout prix.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, une réunion publique agite la ville. Des ouvriers et commerçants exigent des mesures fortes. Le shérif Carter cherche un moyen d'éviter que la Compagnie n'appelle l'armée.

Après 60 minutes de jeu, un commis de la Compagnie Ferroviaire est attaqué près du chantier. Une foule s'agglutine, les rumeurs accusent les Paiutes. Le capitaine Eldridge prépare une expédition armée.

Après 90 minutes de jeu, un saboteur est repéré près d'un dépôt. Si aucune intervention n'est menée rapidement, l'explosion se produit et provoque des dégâts irréversibles. L'armée lance une offensive à l'aube.

Le retour du marshal disparu

Les faits pour le Conteur

Le marshal fédéral Roy Callahan a disparu il y a cinq semaines lors d'une mission de transfert de prisonnier entre Dead Man's Pass et le fort Eldridge. Le prisonnier, un ancien agent des Pinkertons, détenait des informations compromettantes sur certaines opérations secrètes menées dans l'intérêt de la Compagnie ferroviaire. L'embuscade eut lieu dans une gorge isolée : un éboulement déclenché à distance bloqua le passage, suivi d'un gaz soporifique diffusé par un mécanisme rudimentaire. Callahan et son prisonnier furent capturés et conduits dans un ancien réseau minier abandonné, connu des prospecteurs mais depuis longtemps condamné.

Ce réseau avait été réaménagé par des hommes de main au service d'Horace Black, un agent senior des Pinkertons dont la réputation dans les cercles privés repose sur sa capacité à "résoudre" les affaires sensibles avec discrétion. Black avait reçu pour mission non officielle de faire disparaître toute trace du prisonnier devenu gênant, tout en discréditant Callahan en l'accusant de désertion. Les galeries de la mine, envahies de champignons luminescents, ont servi à créer un environnement propice à l'illusion. Callahan fut exposé à des spores provoquant hallucinations, désorientation et troubles de la mémoire. Ses ravisseurs, masqués et protégés, avaient également disposé sur place des artefacts grossiers, des outils anciens, et des ossements mis en scène pour simuler une présence non humaine, évoquant une forme de rituel oublié.

Après plusieurs semaines de détention dans des conditions extrêmes, un éboulement permit à Callahan de s'échapper par un boyau secondaire. Errant dans les collines sans vivres, affaibli et encore sous l'influence des toxines, il parvint jusqu'aux abords de Dead Man's Pass. Il raconta alors avoir été capturé par des entités inconnues dans une caverne. Son témoignage, incohérent par endroits mais constant dans son fil narratif, déclencha des rumeurs de plus en plus folles, entre enlèvement surnaturel, délire traumatique et conspiration fédérale.

Horace Black, persuadé que Callahan ne survivrait pas, revient précipitamment en ville dès l'annonce de son retour. Il dirige un groupe réduit de Pinkertons avec pour objectif d'effacer toute preuve, de museler les témoins et de faire enfermer Callahan avant qu'il ne parle trop. Le discours officiel évoque une désertion maquillée et un syndrome post-traumatique dû à un isolement prolongé, tout en insistant sur l'état

mental instable du marshal.

Le shérif local demande un examen médical. La doctoresse Abigail Lorne, de passage dans la région pour une tournée de soin, diagnostique chez Callahan des lésions atypiques, une grande sensibilité à la lumière, et des troubles sensoriels marqués. En parallèle, la population évoque des phénomènes étranges dans la vallée : halos verdâtres dans la nuit, cris inexpliqués, animaux affolés quittant leur enclos ou se blessant dans la panique. Ces manifestations proviennent des spores libérées par les champignons, dérivant dans les bois voisins depuis les fissures créées par l'éboulement. Les cris sont dus aux chauves-souris, dérangées par le dégagement de gaz et de poussières, qui perturbent leur colonie dans la partie supérieure de la mine.

Callahan est finalement placé sous surveillance dans une aile de la mission. L'opinion publique oscille entre fascination, peur et scepticisme. Les Pinkertons verrouillent les accès à la gorge, menacent les curieux, et affirment que la santé mentale du marshal, présentée comme instable, justifie leur intervention pour préserver un semblant d'ordre en ville.

Intro pour les joueurs

La salle du Silver Spur est inhabituellement silencieuse. Des regards inquiets se croisent à travers la fumée des lampes. Mary, la tenancière, vous fait signe d'approcher en murmurant : « Vous avez vu Callahan ? Il est revenu. » Elle baisse encore la voix. « Il raconte qu'il a été capturé par des créatures... Des choses venues d'un trou dans la roche. Et maintenant, les Pinkertons veulent le faire interner. » Elle vous fixe longuement. « Ce qu'il dit est peut-être vrai. Ou peut-être qu'on nous ment à tous. Vous pourriez probablement démêler ce sac de nœuds. »

Résolution

Les Personnages peuvent interroger Callahan. Son récit, confus mais constant, évoque des grottes, une lumière étrange, et une surveillance invisible. Il dessine parfois des formes abstraites ou murmure des phrases incohérentes dans son sommeil. En recoupant ses paroles et ses croquis, les Personnages peuvent remonter jusqu'à la gorge isolée, où ils trouvent des traces de campement, une descente effondrée, et des objets militaires dispersés. Les galeries souterraines sont instables et parcourues d'échos inquiétants. L'air chargé en spores trouble leur perception, provoquant vertiges ou visions fugaces.

Les Pinkertons cherchent à étouffer l'affaire. L'agent Bramley, jeune recrue mal à l'aise avec les méthodes de Black, peut fournir des renseignements si on gagne sa confiance. Il connaît l'existence du tunnel piégé et a entendu parler d'un dépôt utilisé pour stocker du matériel en contrebande. La doctoresse Lorne note chez Callahan des symptômes compatibles avec une exposition prolongée à certaines toxines naturelles. En recoupant leurs découvertes, les Personnages peuvent établir l'origine des hallucinations, comprendre ce qui s'est passé dans le camp, et démontrer une manipulation orchestrée.

Une cavité isolée contient des objets volontairement placés là pour créer la confusion : outils hors d'usage, fragments de squelette, inscriptions peintes récemment sur des parois anciennes. Les Personnages peuvent choisir de tout révéler publiquement, en convoquant témoins et presse locale, ou d'utiliser leurs informations pour discréditer les Pinkertons en coulisses en gagnant l'appui d'un notable ou d'un responsable judiciaire de passage.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages prouvent l'enlèvement et dénoncent la mise en scène, les Pinkertons se retirent. Callahan est réhabilité, les commanditaires sont discrédités, et la ville retrouve un équilibre fragile. Le marshal peut devenir un allié durable, voire un contact régulier pour d'autres affaires sensibles.

En cas de réussite partielle, Callahan est protégé mais reste discrédité. L'affaire s'étouffe peu à peu. Les Personnages conservent certains appuis, mais leur rôle reste ambigu aux yeux de beaucoup. Une partie de la population continue de croire à l'existence d'un complot ou d'une menace plus vaste.

En cas d'échec, les Pinkertons reprennent le contrôle. Callahan est interné, les preuves disparaissent, et la ville s'enfonce dans la paranoïa. Les Personnages deviennent des parias surveillés ou contraints à l'exil, et leurs tentatives d'alerte sont tournées en dérision.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, la tension monte autour de la mission : les Pinkertons filtrent les visiteurs.

Après 60 minutes, Callahan subit une crise et tente de fuir. Les autorités envisagent une sédation permanente.

Après 90 minutes, Horace Black annonce que l'affaire est close. Sans réaction immédiate, Callahan disparaît.

La Légende du Prospecteur

Les faits pour le Conteur

Le vieil homme retrouvé mort dans l'arrière-cour de la mission s'appelait Eustace "Old Dusty" Keel. Ancien prospecteur solitaire, il avait disparu depuis plus de deux mois après avoir quitté Dead Man's Pass en jurant de chercher un dernier filon avant l'hiver. Personne ne s'attendait à le revoir. Sa réapparition en ville, la veille au soir, avait semé le trouble. Hagard, couvert de boue séchée et visiblement affaibli, il a proclamé dans le saloon avoir découvert un gisement d'or énorme dans une faille au nord du massif. Il a laissé entendre qu'il était traqué, sans préciser par qui, puis s'est effondré de fatigue. Son discours incohérent mêlait or, tunnels vivants, et murmures dans la pierre.

Dans la nuit, il a quitté l'abri qu'on lui avait prêté et son corps a été découvert au petit matin, les membres déchiquetés, le torse ouvert comme par une griffe géante. Aucune trace humaine autour du cadavre, mais les empreintes irrégulières d'un sabot large et fendu, remontant vers les collines. Le shérif a rapidement fait évacuer la zone, évoquant un animal sauvage. Mais les rumeurs se sont multipliées : certains parlent d'une créature des légendes indiennes, d'autres prétendent que Dusty avait réveillé quelque chose qui devait rester enfoui. Une femme dit avoir vu une ombre ailée au-dessus de la rivière, tandis qu'un enfant affirme avoir aperçu une aile membraneuse, plus grande que son bras.

En réalité, Keel avait bel et bien découvert un ancien tunnel de mine, effondré depuis des décennies, ouvert par une coulée de boue récente. Au fond de ce boyau, il avait trouvé des vestiges d'extraction ancienne, mais surtout une série de galeries creusées à même une veine aurifère très pure, d'une taille inhabituelle. Mais cette galerie touche également une cavité naturelle renfermant le nid d'un chiroptère géant. Son agitation a été provoquée par l'humidité et la lumière introduite par Keel. Privé de ses repères et blessé par un outil de forage, il s'est échappé.

La créature, une chauve-souris colossale au squelette étrange, s'est aventurée jusqu'à la ville. Elle a tué Keel par panique ou réflexe, puis a fui. Son comportement erratique la rend difficile à traquer. Les PJ, s'ils mènent l'enquête, peuvent retrouver la faille, les restes de l'équipement de Keel, et des traces de griffures, d'empreintes, d'excréments organiques anormaux et d'ossements d'animaux morts. La galerie, instable, menace de s'effondrer à la moindre secousse. Des gaz souterrains peuvent aussi altérer la perception des visiteurs.

Les Pinkertons, alertés par des rapports de fièvre aurifère et de troubles civils, envoient une patrouille armée sous les ordres de Rawley Finch. Leur mission officielle est la sécurisation du site pour étude géologique. Leur but réel est d'enclencher une expropriation du secteur. Finch est loyal mais dur ; ses hommes sont divisés entre obéissance et appât du gain.

Intro pour les joueurs

Dans le saloon, la tension est vive. L'odeur du sang ne s'est pas encore dissipée. Sur le comptoir, Mary essuie nerveusement un verre. « Old Dusty... Il était là hier soir, il disait qu'il avait trouvé l'or. Un filon pur. Mais ce matin... ils l'ont retrouvé éventré comme un cerf. » Elle vous fixe. « Je sais pas ce qu'il a vu là-haut, mais il avait l'air vraiment effrayé. Il disait que la roche bougeait, qu'il entendait des cris. Si vous y allez pas, d'autres le feront. Et certains ne reviendront pas. »

Résolution

Les Personnages peuvent inspecter le lieu du meurtre, parler aux derniers témoins de Keel, examiner ses affaires, et interroger un vieil indien, Errant-lune, qui mentionne dans ses légendes une "ombre ailée des grottes" liée à d'anciens massacres de mineurs. Il évoque aussi le "souffle noir" que seuls les anciens craignent encore. En suivant les indices, les PJ peuvent atteindre la faille : le terrain est instable, raviné, les parois suintent encore de l'humidité des pluies récentes, et des champignons phosphorescents ont commencé à s'y développer.

Dans les galeries, ils trouvent les marques de griffes, une lampe brisée, un carnet détrempé avec des esquisses de la créature et des annotations enragées. L'odeur est forte, animale. Plus loin, dans une salle naturelle, repose un squelette de bête ailée, des restes d'animaux empilés, et des amas de toile et de peau séchée, ressemblant à des nids rudimentaires pour des jeunes. La créature est encore vivante. Blessée, elle tente de fuir, mais pourrait devenir agressive si acculée. Si tuée, son sang acide déstabilise le sol ; si laissée en paix, elle s'envole dans les ténèbres.

Pendant ce temps, les Pinkertons arrivent. Leur chef, Rawley Finch, déclare la zone sous autorité fédérale. Il menace d'arrêter les PJ, et ordonne la fermeture immédiate de la galerie. Mais certains de ses hommes, déjà équipés de sacs à dos, prospectent discrètement. Une confrontation est possible, par la ruse, la négociation ou la force. Si la galerie s'effondre, tout le monde est piégé.

Critères de réussite et d'échec

Si les PJ parviennent à négocier l'accès, éliminer ou repousser la créature, et cartographier la galerie sans provoquer son effondrement, ils peuvent convaincre Finch d'une mise sous quarantaine. Ils repartent avec des échantillons, la gratitude du shérif, et quelques grammes d'or discret. L'or reste caché, et les rumeurs s'estompent.

En cas de demi-succès, les PJ survivent mais le site s'effondre. Les Pinkertons repartent sans preuve. L'histoire de Keel devient une légende de plus. Quelques semaines plus tard, une autre bête blessée est retrouvée dans une grange abandonnée, mais rien ne relie l'incident aux galeries.

En cas d'échec, les PJ sont arrêtés, blessés, ou tués. La créature reste libre, et des chercheurs d'or et du betail disparaissent dans les semaines suivantes. La ville ferme les yeux. Le site est déclaré zone militaire, et plus personne ne peut l'approcher.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, une autre équipe de chercheurs d'or part discrètement vers les collines.

Après 60 minutes, les Pinkertons installent une barricade et interdisent les accès. Finch organise une inspection armée.

Après 90 minutes, la créature attaque à nouveau, dans ou hors de la galerie, selon les actions des Personnages joueurs. S'ils ne sont pas présents, l'événement sème la panique en ville.



Le Convoi d'armes disparu

Les faits pour le Conteur

Il y a cinq jours, un convoi de quatre chariots transportant des caisses d'armes, de munitions et de matériel militaire en direction du fort Eldridge a quitté le centre de triage de Dry Hollow. Escorté par un détachement de cavalerie réduit, il devait emprunter la passe de Red Bluff, un itinéraire escarpé mais plus rapide que la route principale. Le convoi n'est jamais arrivé. Le fort attendait ces renforts pour sécuriser la région en proie à de récents raids.

Le dernier point de contact remonte à une station de relais isolée où les conducteurs ont passé la nuit. Le matin suivant, ils ont pris la route avant l'aube et ont disparu après avoir quitté le canyon. Le fort, en état d'alerte, a dépêché une première patrouille qui a retrouvé des traces discontinues dans un ravin latéral, puis plus rien. L'armée a imposé la censure sur l'incident pour éviter la panique et les convoitises. Des rumeurs commencent toutefois à circuler chez les contrebandiers et les prospecteurs.

Le vol a en réalité été organisé par un groupe de déserteurs mêlés à des bandits locaux, menés par Jeb Carter, un ancien sergent dégradé pour violences et détournement de fonds. Informé du convoi par un contact au dépôt, Carter a monté une embuscade avec précision : troncs abattus, éboulements déclenchés, et chevaux effrayés pour semer le désordre. Les soldats survivants ont été tués ou contraints de fuir dans les hauteurs. Les chariots ont été conduits dans une gorge inaccessible, dissimulés dans une caverne camouflée sous une cascade saisonnière. Des sentinelles se relaient pour surveiller les alentours.

Leur plan est de revendre les armes à une milice privée opérant au sud de la frontière, en échange d'or et de protection. Mais l'opération prend du retard. Les conditions de transport sont précaires, le point de passage est surveillé, et le contact tarde à se présenter. Des tensions internes apparaissent. Plusieurs complices commencent à douter, certains veulent fuir avec leur part. L'un d'eux, soupçonné par Carter d'avoir trahi en contactant une connaissance en ville, a été retrouvé mort, poignardé dans son sommeil. Carter laisse planer le doute, espérant renforcer la peur comme moyen de contrôle. Un climat de suspicion s'installe dans la bande.

La situation devient critique : sans les armes, le fort ne peut sécuriser ses patrouilles ni tenir sa position en cas d'attaque. Le capitaine Wilkes, contraint par le secret, fait discrètement appel à des civils. Il choisit des

individus extérieurs à la chaîne de commandement, pour éviter les fuites.

Un certain Old Mac, trappeur solitaire, aurait aperçu un convoi détourné plusieurs jours plus tôt mais n'a pas été pris au sérieux. Il prétend avoir vu des silhouettes porter des caisses vers un bois au nord, puis les lanternes disparaître sous les arbres.

Un jeune éclaireur Paiute, Takoma, découvre des traces inhabituelles dans la forêt : de la sciure fraiche, signal d'un abattage récent ; des odeurs de poudre à canon, provenant d'un feu trop vif ; et des haillons militaires accrochés à des branchages, déchirés comme si quelqu'un s'était déplacé précipitamment à travers les broussailles.

Pendant ce temps, les complices de Carter tentent d'éliminer les témoins potentiels. Ils incendient une cabane de berger où un éclaireur de l'armée, blessé et dissimulé, aurait pu donner l'alerte.

Intro pour les joueurs

Dans l'arrière-salle du saloon, le capitaine Wilkes vous parle à voix basse. « On a perdu un convoi. Armes, munitions, tout un stock pour Eldridge. Officiellement, il y a eu un retard. En vérité, on n'a plus de contact depuis cinq jours. L'armée ne peut pas enquêter ouvertement sans attirer les vautours ou éveiller la curiosité de ceux qui convoitent la cargaison. Si on laisse filtrer l'information, ce sera la ruée vers les collines. » Il marque une pause, croise les bras. « J'ai besoin d'un groupe discret. Autonome. Qui sait marcher hors des sentiers et fermer sa gueule quand il le faut. »

Il jette un regard vers la porte. « Des pistes mènent vers Red Bluff. Et un vieux fou, Mac, jure avoir vu les chariots bifurquer vers les collines. On l'a ignoré. Peut-être à tort. Il connaît les sentiers, et il n'a pas de raisons d'inventer des histoires. »

Il vous fixe longuement. « Je vous paierai. Pas comme officiers. Pas comme soldats. Comme fantômes. Personne ne doit savoir. Vous partez ce soir. »

Résolution

Les Personnages peuvent interroger Old Mac, qui décrit un bruit de sabot dans la nuit, des lanternes couvertes, et des voix nerveuses. Il leur montre un sentier non balisé menant à un ancien camp de bûcherons, aujourd'hui envahi par les ronces. En chemin, ils croisent Takoma, inquiet de signes récents : des sabots ferrés sans attelage, des feux mal éteints, et des restes d'emballages militaires. En suivant ces indices, les Personnages arrivent dans une zone de roche rouge marquée par un effondrement : les traces de roues disparaissent près d'un ruisseau

saisonnier.

Une fouille minutieuse permet de découvrir un passage dissimulé derrière une chute d'eau. À l'intérieur, les chariots sont camouflés sous des bâches, gardés par trois hommes armés. D'autres complices se trouvent dans les hauteurs, surveillant les environs. La configuration du site rend tout affrontement risqué : les hauteurs offrent un avantage aux gardes. Les Personnages peuvent se déguiser, feindre être des messagers, ou tenter une infiltration. Une diversion (incendie, cri de bête, chute de rochers) peut forcer les gardes à se disperser.

Une fois à l'intérieur, les Personnages peuvent inspecter les chariots, identifier les types d'armes, et trouver des documents codés décrivant l'accord de vente et une carte annotée de la frontière. Un cahier de notes évoque un paiement partiel reçu, et un acheteur se préparant à passer la frontière d'ici deux jours. En fouillant les sacs personnels, ils découvrent que certains gardes ont prévu de fuir avec leur part. Cela peut servir à diviser les complices.

Si ils sont capturés, les bandits parlent sous pression. Carter se trouve dans un hameau abandonné plus haut, avec le reste des caisses, deux hommes fidèles, et une lampe pour émettre un signal destiné au contact. Une course contre la montre s'engage : soit empêcher la transaction, soit intercepter le convoi de l'acheteur, attendu au crépuscule. Les Personnages peuvent aussi piéger la route de sortie pour retourner l'embuscade.

La situation finale peut évoluer vers une fusillade dans le hameau, une traque dans les collines, ou une négociation en terrain miné. Si Carter tente de fuir, il dispose d'un cheval prêt dans une remise. Une tempête approche : la pluie peut effacer les pistes ou déclencher un éboulement. Si les PJ exploitent les faiblesses des bandits et la météo, ils peuvent retourner l'assaut contre leurs adversaires.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages localisent les armes et les remettent à l'armée sans déclencher d'alerte, ils gagnent la reconnaissance de Wilkes et une récompense substantielle. Le trafic est brisé, et Carter capturé ou tué. Le fort peut reprendre ses opérations dans la région, et les Personnages deviennent des contacts privilégiés.

En cas de réussite partielle, les armes sont récupérées mais certains bandits s'échappent. L'armée couvre l'affaire mais reste vulnérable. Une enquête interne est ouverte, et des tensions naissent entre officiers sur la sécurité des convois.

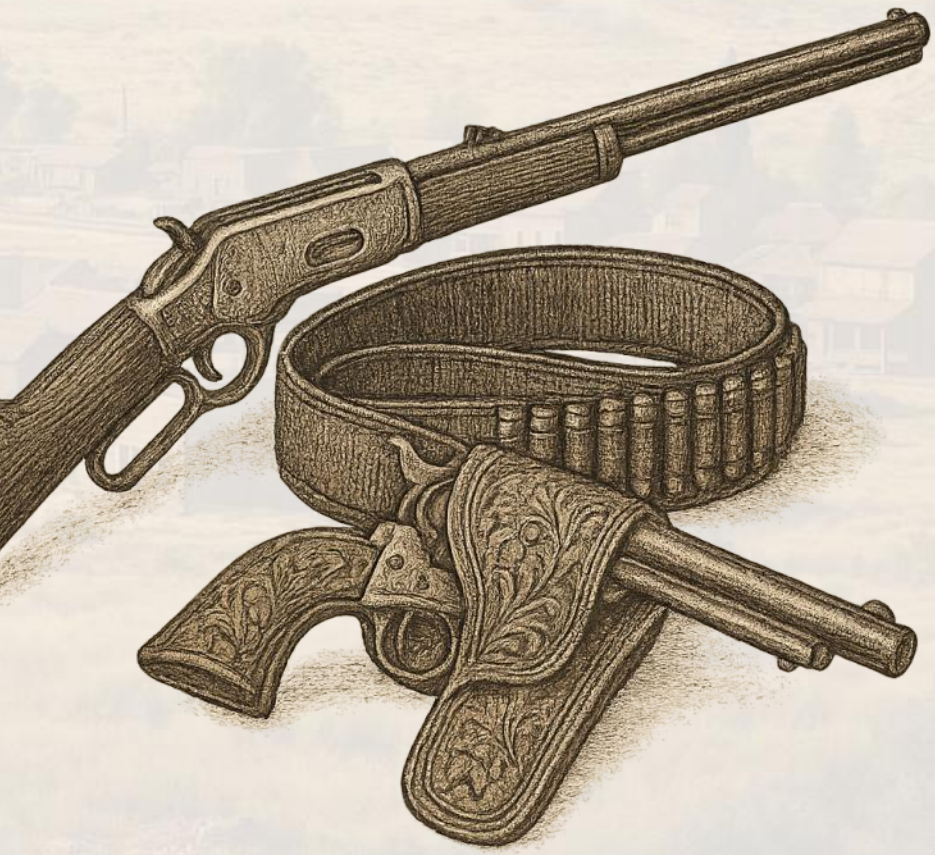
En cas d'échec, les armes passent la frontière. Le fort est attaqué quelques semaines plus tard. Les Personnages sont soupçonnés d'avoir été manipulés ou compromis. Ils doivent fuir, ou prouver leur innocence au risque de représailles.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, un éclaireur des bandits aperçoit de loin des mouvements suspects et retourne prévenir ses compagnons, sans identifier clairement les Personnages ni confirmer leur position.

Après 60 minutes, la relève armée approche du camp caché. Une tempête menace, rendant les déplacements plus difficiles.

Après 90 minutes, Carter déclenche l'évacuation des armes restantes par un sentier secret. Les Personnages doivent agir immédiatement pour intercepter ou abandonner.



Le Sabotage du chemin de fer

Les faits pour le Conteur

L'explosion survenue en pleine nuit à proximité du fort Eldridge a réduit en miettes un tronçon crucial de la voie ferrée reliant Dead Man's Pass au reste du territoire. Cet acte de sabotage d'une rare précision a immédiatement provoqué une onde de choc dans toute la région. L'armée, sous l'autorité du capitaine Thomas Eldridge, a accusé sans tarder les Paiutes, arguant d'anciens différends et d'une prétendue hostilité manifeste. Cette version arrange bien certains officiers désireux d'en finir avec les négociations interminables, ainsi que la compagnie ferroviaire qui y voit une opportunité pour réclamer une protection militaire accrue et des compensations financières.

En vérité, l'attentat a été planifié et exécuté par une faction extrémiste du Syndicat des Ranchers, menée en sous-main par le puissant Orville Sloane. Cette minorité radicale s'oppose farouchement à la construction du chemin de fer, qu'elle perçoit comme une intrusion gouvernementale menaçant leur mainmise sur les pâturages et l'autonomie des grands propriétaires. Ils espèrent qu'un conflit armé entre l'armée et les indigènes affaiblira durablement les deux forces, permettant aux ranchers de reprendre la main sur la région. La réussite de leur plan repose sur la discrétion et la rapidité : toute preuve de leur implication doit disparaître, et les soupçons doivent absolument être dirigés vers les autochtones.

Les saboteurs ont utilisé des explosifs, probablement volés à la mine ou subtilisés dans un dépôt militaire. Après l'explosion, ils ont soigneusement maquillé la scène : des flèches grossièrement fabriquées ont été plantées dans des arbres, des traces de mocassins ont été imprimées à l'aide de semelles factices, et un message de revendication a été laissé dans un dialecte Paiute imparfait, truffé d'erreurs évidentes pour un Paiute. Quelques témoins locaux commencent à douter de cette version, mais n'osent pas parler, craignant les représailles. Certains commerçants proches de la communauté indigène soupçonnent la supercherie, mais gardent leurs observations pour eux.

Le capitaine Eldridge, sous pression de ses supérieurs, prépare une représaille sur les territoires Paiutes. C'est un homme de principes, mais sa loyauté envers l'armée le force à agir rapidement. Le shérif Carter, bien que dubitatif, est contraint de coopérer faute de preuves solides contredisant l'armée. Une course contre la montre s'engage alors, car si les véritables responsables ne sont pas identifiés rapidement, un bain de

sang est inévitable. Certains soldats de rang intermédiaire, des commerçants locaux et quelques éleveurs modérés pourraient s'avérer être des alliés précieux, à condition de gagner leur confiance et de ne pas brusquer leur sens de la loyauté.

Intro pour les joueurs

Un grondement sourd a secoué la terre cette nuit. Au matin, les rumeurs vont bon train dans les rues poussiéreuses de Dead Man's Pass. Une portion de la ligne de chemin de fer a été soufflée non loin du fort Eldridge. Dans le Silver Spur, les murmures fébriles côtoient les regards inquiets. Certains évoquent déjà la guerre. Mary Whitmore garde le silence, mais son expression trahit son inquiétude. L'atmosphère est tendue comme une corde de piano. L'explosion n'a pas seulement endommagé des rails : elle a ébranlé tout l'équilibre fragile de la ville.

Lorsque vous entrez, le shérif Carter vous fait signe d'approcher discrètement. Il semble préoccupé, presque abattu. « La voie est coupée. Les vivres, les munitions... tout est bloqué. L'armée est sur les dents. Ils pensent que ce sont les Paiutes. Et l'état-major veut réagir vite. Trop vite. » Il vous fixe avec intensité, ses traits burinés contractés par l'angoisse. « Si ce ne sont pas eux, il faut le prouver. Vite. Sinon, ce soir, la cavalerie marchera sur la réserve. Et ce sera un massacre. » Derrière lui, un télégramme chiffonné traîne sur le bureau, signé du commandant régional et confirmant que l'ordre d'attaque doit être déclenché sans délai si aucune preuve ne disculpe les Paiutes.

Résolution

Les Personnages peuvent suivre plusieurs pistes. Un examen attentif des lieux de l'explosion révèle la présence de résidus de dynamite et de poudre noire, typiques des explosifs utilisés dans les exploitations minières de la région ou dans les dépôts de l'armée. L'analyse des débris révèle une mise en œuvre précise, nécessitant des compétences avancées en manipulation d'explosifs et un accès à des stocks strictement contrôlés, comme ceux d'une mine ou d'un dépôt militaire, des ressources manifestement hors de portée d'un groupe isolé de Paiutes. En interrogeant les ouvriers de la ligne, certains rapportent avoir vu des silhouettes inconnues rôder plusieurs jours auparavant. Un artisan de la ville peut identifier l'origine des détonateurs utilisés, un entrepôt tenu par des membres du Syndicat. L'un des charretiers pourrait se souvenir d'une cargaison inhabituelle transportée de nuit vers le nord.

La clé réside dans un petit ranch isolé appartenant à un associé discret d'Orville Sloane. En s'y rendant, les Personnages peuvent trouver des

stocks d'explosifs identiques, des plans griffonnés de la voie ferrée, ainsi qu'un journal codé relatant les préparatifs du sabotage. Un registre de comptes mentionne aussi l'achat anonyme d'une quantité inhabituelle de poudre noire. S'ils parviennent à faire parler un des saboteurs sous pression ou à subtiliser ces documents, ils disposeront de preuves solides.

Ils peuvent également convaincre l'un des officiers du fort, le lieutenant Braddock, homme de terrain intègre mais hésitant, de vérifier les informations avant l'attaque. Pour cela, il faut lui présenter des éléments clairs et irréfutables. Son témoignage pourrait peser lourd dans la balance et forcer le capitaine à suspendre l'assaut.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à prouver l'implication du Syndicat des Ranchers dans le sabotage, la ville sera sauvée d'un bain de sang. Le shérif Carter pourra empêcher l'assaut contre les Paiutes, et la situation reviendra à la normale. Cependant, des tensions demeureront entre les factions locales et le Syndicat, qui pourrait chercher à se venger. La victoire des Personnages restaurera la paix, mais les liens entre les différentes communautés seront désormais plus fragiles.

Si les Personnages échouent à identifier les véritables coupables ou ne parviennent pas à fournir des preuves suffisantes pour contester la version officielle, l'armée attaquera la réserve Paiute. Ce massacre déclenchera une réaction violente, non seulement de la part des Paiutes, mais aussi de nombreux habitants de Dead Man's Pass, qui verront leur ville mise à feu et à sang. Les Personnages devront assumer la responsabilité d'avoir échoué à prévenir la guerre.

En cas de réussite partielle, où les Personnages parviennent à ralentir l'attaque mais ne l'empêchent pas totalement, la violence sera limitée, mais les dommages seront lourds. L'armée pourrait se retirer temporairement, mais la méfiance entre les communautés atteindra un sommet. Les Personnages auront gagné du temps, mais la situation reste extrêmement volatile.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, un messager militaire fait son entrée au Silver Spur avec des nouvelles préoccupantes : le capitaine Eldridge réunit ses officiers en vue d'une action armée. Une fenêtre de négociation reste ouverte, mais elle s'amenuise rapidement.

Après 60 minutes de jeu, des anomalies sont relevées sur le site de l'explosion. Une flèche grossièrement taillée intrigue les Personnages, tandis qu'un témoin mentionne une silhouette suspecte la nuit de l'incident. L'hypothèse d'une mise en scène prend forme.

Après 90 minutes de jeu, la tension monte d'un cran. Un petit groupe de soldats quitte le fort sans ordre officiel, bien décidés à venger l'attaque. Les Personnages doivent les arrêter ou alerter le shérif avant qu'il ne soit trop tard. Si rien n'est fait, l'assaut devient imminent en fin de partie.



Le shérif assiégé

Les faits pour le Conteur

Dead Man's Pass traverse une période particulièrement tendue. Depuis quelques semaines, Billy "Red" Murphy et sa bande des "Fils du Diablo" rôdent aux abords de la ville, commettant vols, intimidations et meurtres isolés. Leur objectif final est clair : prendre le contrôle de Dead Man's Pass pour y établir une base opérationnelle afin d'étendre leur influence dans toute la région. John "Lame" Carter, le shérif vieillissant et respecté, a lancé plusieurs appels à l'aide vers Fort Eldridge et les autorités voisines, mais aucune réponse n'est encore parvenue. La bande, bien organisée et composée d'une vingtaine de membres armés et expérimentés, bloque les accès principaux à la ville pour dissuader tout renfort.

Murphy a envoyé un ultimatum au shérif Carter : abandonner la ville sans résistance, ou subir une attaque totale au coucher du soleil. Carter, incorruptible et déterminé, refuse catégoriquement de céder, conscient que l'abandon signifierait la ruine et l'asservissement des habitants. Pourtant, en raison de son intégrité et des faibles ressources locales, il se retrouve seul face au danger immédiat. Les habitants, terrifiés et impuissants, hésitent à prendre parti, craignant les représailles si Carter échoue.

Par ailleurs, certains habitants influents, notamment Ezra P. Wilkinson, le banquier, voient en secret une opportunité d'accroître leur influence en négociant discrètement avec Murphy, prêts à trahir le shérif pour assurer leur propre survie et conserver leurs biens. Ce double jeu complique davantage la situation, mettant en danger toute tentative d'unification des habitants contre les assaillants. Wilkinson a discrètement financé une partie de la bande de Murphy, espérant jouer sur les deux tableaux pour ce conflit.

Le shérif Carter dispose toutefois de quelques atouts discrets : il a caché plusieurs armes, ainsi que des réserves limitées de munitions et d'explosifs dans son bureau. Il connaît bien les points faibles tactiques de la ville et a placé discrètement quelques pièges dans les rues principales pour ralentir une éventuelle attaque. Son objectif immédiat est de résister jusqu'à l'arrivée hypothétique d'une aide extérieure, tout en évitant au maximum les pertes civiles.

Cependant, Carter sait qu'il ne peut pas compter uniquement sur les pièges et les armes cachées. Les citoyens, bien qu'effrayés, sont capables de se défendre si on les motive à s'unir. Il pourrait faire appel aux

leaders locaux pour rassembler les habitants et les convaincre de prendre les armes. Mais un sentiment de peur généralisée et de méfiance persiste parmi la population, d'autant plus que certains notables, comme Wilkinson, tentent de manipuler les événements en leur faveur.

Intro pour les joueurs

Le soleil décline sur Dead Man's Pass, baignant les rues d'une lumière rougeâtre inquiétante. Devant le bureau du shérif, John Carter se tient droit, le regard fixé vers les collines environnantes, conscient du danger imminent. Il se tourne vers vous, sa voix calme mais ferme : « Billy Murphy veut prendre la ville avant la nuit. Je n'ai personne pour m'aider, mais si quelqu'un ici tient à Dead Man's Pass, c'est le moment de le prouver. Ensemble, nous avons une chance d'organiser une défense. Sans vous, la ville sera perdue avant l'aube. »

Résolution

Les Personnages joueurs doivent agir rapidement pour aider le shérif Carter à organiser la défense de la ville. Dès les premiers signes d'attaque, ils doivent soit rallier les citoyens en leur expliquant la gravité de la situation, soit commencer à organiser les ressources limitées de la ville, telles que les armes et les pièges. Ils peuvent aider à convaincre les habitants de prendre part à la résistance, en s'adressant aux leaders locaux comme Mary Whitmore, qui possède une certaine influence sur la population. Si les Personnages réussissent à convaincre la majorité des habitants de se battre, cela pourrait donner un grand coup de pouce à la défense de la ville.

Une fois les habitants mobilisés, les Personnages peuvent organiser la défense des bâtiments clés de la ville. Le bureau du shérif, la banque et le Silver Spur sont les points névralgiques, et les Personnages devront mettre en place des barricades, surveiller les accès et établir des points de résistance. Ils auront aussi à leur disposition les pièges préparés par Carter pour ralentir l'attaque et semer la confusion parmi les assaillants. S'ils réussissent à exploiter ces pièges correctement, cela pourrait infliger des pertes importantes à la bande de Murphy avant même qu'ils n'atteignent les points stratégiques.

Parallèlement, les Personnages devront mener une enquête discrète pour identifier les traîtres éventuels au sein de la ville. En découvrant les intentions secrètes de Wilkinson ou d'autres notables, ils pourront exposer la duplicité de ces derniers, ce qui désorganiserait encore davantage les assaillants et rallierait les habitants à la cause du shérif. Les Personnages pourront utiliser des indices tels que des conversations

secrètes, des documents interceptés ou des témoins qui pourraient avoir vu Wilkinson discuter avec des membres de la bande de Murphy. Si les Personnages réussissent à dénoncer les traîtres, cela renforcerait le moral de la défense et déstabiliserait les assaillants.

La bande de Murphy, bien que déterminée, commencera à douter et à se désorganiser si elle constate que les défenseurs résistent avec force et que la population se rallie à la cause. Si les Personnages parviennent à semer la panique chez les assaillants, soit en perturbant leur approvisionnement, soit en tuant ou en capturant des membres importants de leur groupe, cela pourrait faire basculer la situation en faveur de la ville.

Si les Personnages réussissent à résister assez longtemps, des renforts du Fort Eldridge arriveront enfin, repoussant les assaillants et permettant de sauver Dead Man's Pass. Cependant, si la résistance faiblit ou si la trahison interne n'est pas identifiée et contrôlée, la ville tombe rapidement sous le contrôle de la bande de Murphy, et Carter devra fuir s'il survit, laissant une partie de la population sous le joug des criminels.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages réussissent à défendre efficacement la ville, à déjouer les plans internes des traîtres et à survivre jusqu'à l'arrivée des renforts du Fort Eldridge, Dead Man's Pass restera libre, renforçant la réputation et le prestige du shérif Carter. Les habitants réaliseront l'importance d'une communauté unie face aux menaces extérieures, et les complices de Murphy seront discrédités et isolés socialement.

Si les Personnages échouent à coordonner une défense efficace ou à empêcher les traîtrises internes, la ville tombera rapidement entre les mains de Murphy. Le shérif Carter, s'il survit, deviendra un fugitif cherchant à regrouper une résistance, mais l'emprise des "Fils du Diablo" sera brutale et difficile à renverser. La population sera soumise à une règle violente, et tout espoir de rébellion sera étouffé.

En cas d'échec partiel, où la ville est préservée mais avec d'importants dégâts humains ou matériels, Dead Man's Pass deviendra une ville plus sombre, méfiante et divisée, laissant les survivants face à une difficile reconstruction morale et physique.

Chronologie

Au bout de 30 minutes, les Personnages organisent la défense, rassemblent les habitants et se préparent à l'attaque imminente. Ils prennent connaissance de la situation et commencent à utiliser les ressources disponibles pour renforcer les points stratégiques de la ville.

Après 60 minutes, la bande de Murphy commence son assaut, avec des premiers assauts qui ciblent les bâtiments clés. Les Personnages devront gérer les vagues d'attaque et utiliser les pièges préparés pour ralentir les assaillants. En parallèle, des signes de trahison commencent à émerger, et les Personnages devront agir rapidement pour neutraliser cette menace interne.

Après 90 minutes, les renforts du Fort Eldridge commencent à arriver, mais la situation est encore fragile. Si les Personnages réussissent à maintenir le moral des habitants et à organiser la défense efficacement, les assaillants commenceront à douter de leur victoire. S'ils échouent, la bande de Murphy pourrait prendre le dessus et forcer les défenseurs à se replier.



Les revenants du cimetière

Les faits pour le Conteur

Depuis quelques semaines, les tombes les plus anciennes du cimetière de Dead Man's Pass se retrouvent béantes. Rien ne laisse supposer une profanation classique : le sol s'est affaissé de l'intérieur, et les cercueils sont vides. Le gardien parle de silhouettes rôdant entre les pierres au crépuscule. Deux colons ont été retrouvés morts dans leur maison verrouillée, le visage déformé par la peur. Le médecin, impuissant, évoque un arrêt cardiaque brutal. Une fenêtre arrière était restée entrouverte. Tout indique qu'ils ont été surpris par un revenant à l'intérieur de leur chambre. L'émotion dans la ville est palpable.

À l'origine de ces phénomènes se trouve l'Ordre du Calice Sacré. Sous couvert de spiritualité, ses membres ont initié un rituel visant à expier les fautes des morts. Le but était de permettre aux esprits d'achever symboliquement ce qui n'a pas été accompli de leur vivant. Mais la pratique a échappé à ses créateurs : des corps se relèvent, vidés de conscience, et rejouent mécaniquement des bribes de leur passé. Ces morts ne parlent pas, n'agissent pas de leur propre chef, mais peuvent errer dans un ancien lieu familier.

Le lien entre ces créatures et leur sépulture passe par des sceaux occultes, dissimulés sous certaines pierres tombales. Ces symboles ont été tracés à la main, à l'encre de fiel et au sang, par les acolytes de l'Ordre. Les Personnages peuvent soupçonner l'existence des sceaux en observant les tombes ouvertes : certaines présentent des symboles gravés dans la pierre ou des traces de fluides séchés autour du socle. Une comparaison attentive entre les tombes violées et celles intactes permet de déduire un schéma, suggérant un acte volontaire et rituel. L'analyse de symboles ou de résidus spécifiques sur certaines tombes peut également orienter les Personnages.

Les morts ne combattent pas. Ils errent, lentement, comme appelés par un écho intérieur. Leur chair est glacée, leur regard vide. Si l'un d'eux est saisi ou bloqué, il se débat sans hostilité. Une lumière vive, un jet de sel ou un choc sonore peuvent le désorienter temporairement. Seule la destruction du sceau correspondant à sa stèle l'immobilise définitivement.

L'Ordre opère depuis la crypte murée de la chapelle de la Colline Blanche. Ce lieu maudit, fermé depuis des décennies, a été réinvesti en secret. Frère Malachie, qui mène le culte, croit que la ville doit renaître en assumant les fautes non expiées de ses morts. Des notables influents

sont adeptes et protègeront l'Ordre.

Le shérif Carter, dépassé, reçoit des plaintes qu'il ne comprend plus. Quelques enfants disparaissent une nuit avant de réapparaître hagards à l'aube, marqués d'une peur muette. Aucune agression n'a été constatée, mais plusieurs d'entre eux décrivent, par bribes, des souvenirs de marche dans le noir ou de chants anciens entendus dans leur sommeil. Fait troublant, ces errances nocturnes suivent parfois les tracés oubliés des anciens cortèges funéraires de la ville. Des chiens refusent d'approcher certaines maisons proches des tombes actives. Plusieurs familles rapportent avoir fait les mêmes rêves, dans lesquels des visages familiers les fixaient depuis les miroirs. Des lampes s'éteignent soudainement, sans courant d'air, et des reflets apparaissent dans les vitres, même dans l'obscurité. Ces signes, encore discrets, contribuent à installer une tension sourde dans toute la ville.

Intro pour les joueurs

Le vent soulève la poussière entre les croix inclinées. Le gardien vous attend, les traits tirés. « Encore une tombe vide... Regardez : le bois est brisé de l'intérieur. » Il tremble. « C'est la troisième cette semaine. Et cette nuit, j'ai vu Henry Morrow... il marchait près du portail. Mort depuis février, ce garçon. »

Plus loin, le shérif Carter vous fait signe. « On m'a parlé de vous. Si ce vieux fou dit vrai, j'ai besoin de discrétion. La ville ne doit pas paniquer. » Il baisse la voix. « Deux témoins sont déjà morts de peur. Ce n'est plus une enquête, c'est un appel à l'aide. »

Résolution

L'enquête débute par l'examen des tombes ouvertes. Les Personnages remarquent rapidement que certaines stèles portent des symboles occultes, gravés à la base ou dissimulés dans les ornementations. Autour de ces pierres, des traces de fluides séchés forment parfois des cercles irréguliers. Ces éléments, absents des autres tombes, laissent penser à un rituel

Le croque-mort, si on lui parle, évoque une affaire ancienne. Trente ans plus tôt, après des profanations similaires, une rumeur avait circulé sur un groupe réalisant des rituels à la chapelle de la Colline Blanche. Il conserve un carnet de notes de son prédécesseur, avec des croquis des marques retrouvées à l'époque, ressemblant à celles visibles aujourd'hui.

En croisant ces indices avec des archives locales, les Personnages peuvent découvrir que plusieurs notables actuels sont liés aux anciennes

rénovations de la chapelle. Des registres de travaux révèlent des noms et des dépenses. Une fois la piste de la chapelle établie, ils peuvent y repérer des signes d'activité récente : outils déplacés, traces dans la poussière, cadenas forcés ou refermés. Une surveillance ou une fouille de nuit permet d'apercevoir un homme en robe sombre, déposant des objets à l'intérieur. En le suivant discrètement, ils peuvent l'identifier comme un membre de l'Ordre.

L'interroger ou fouiller son domicile permet de confirmer l'existence de l'Ordre et d'obtenir des détails sur le rituel en cours. La crypte sous la chapelle abrite un autel noir, des fresques symboliques, des corps suspendus et un cercle de pierres. Un manuscrit y expose la finalité du rituel : ouvrir un passage permanent entre le monde des morts et celui des vivants, car l'Ordre croit que les âmes des morts injustement jugées détiennent un savoir oublié, capable de révéler la vérité sur les origines occultes de la ville. En rassemblant ces âmes et en maintenant leur présence dans le monde des vivants, ils espèrent obtenir des révélations interdites, capables de modifier l'histoire connue de Dead Man's Pass et de renverser l'ordre actuel.

Les Personnages disposent de plusieurs leviers pour tenter d'interrompre le rituel. En détruisant les sceaux visibles sur les tombes identifiées, ils peuvent stopper l'animation des revenants associés et ainsi perturber le processus global.

Une infiltration dans la crypte leur permettrait de détruire les artefacts nécessaires à la stabilisation du passage entre les mondes, ce qui entraîne l'effondrement du rituel.

Enfin, s'ils parviennent à établir des liens probants entre l'Ordre et certains notables, une action publique pourrait déstabiliser le réseau de soutien du culte.

Critères de réussite ou d'échec

Si les Personnages parviennent à interrompre le rituel avant la lune noire, à briser les sceaux et à mettre au jour les instigateurs, les morts re-tombent et les manifestations cessent. Le calme revient à Dead Man's Pass, bien que les autorités préfèrent étouffer l'affaire pour éviter toute panique.

Dans le cas où le rituel serait stoppé mais que l'Ordre n'est pas pleinement démantelé, des revenants continuent de rôder dans certaines zones. Les notables impliqués restent intouchables, et un climat d'inquiétude persiste. La population tente de reprendre une vie normale, mais le malaise est palpable.

Si les Personnages échouent à empêcher l'achèvement du rituel, la lune noire marque l'éveil massif des morts. Dead Man's Pass sombre dans la panique, la population fuit, et l'Ordre s'impose en secret comme une force occulte. La région toute entière entre alors dans une période de chaos surnaturel.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, une nouvelle tombe est retrouvée vide. La panique s'installe au Silver Spur.

Après 60 minutes de jeu, un Personnage aperçoit une silhouette familière dans une rue déserte. L'angoisse monte.

Après 90 minutes de jeu, un membre de l'Ordre tente d'éliminer les enquêteurs. Si rien n'est fait, le rituel s'accomplit à la tombée de la nuit.



L’Ombre du Coyote

Les faits pour le conteur

Depuis une semaine, Dead Man’s Pass est frappée par une série d’événements inquiétants : des chevaux en parfaite santé sont retrouvés morts et décharnés au matin, les récoltes noircissent sans explication, et l’eau de plusieurs puits devient nauséabonde. Les colons parlent de murmures entendus la nuit, de voix dans le vent et de la silhouette d’un coyote noir qui rôde sur les crêtes. Le climat de peur s’installe rapidement. Certains y voient un châtiment divin, d’autres accusent les Paiutes de sorcellerie. Le shérif John Carter tente de contenir les tensions, mais Ezra Wilkinson instrumentalise la panique pour inciter à la violence. Des réunions se tiennent en secret, et des armes circulent discrètement dans les rues.

En réalité, ces phénomènes marquent la libération de l’esprit d’Ohanzee, ancien sorcier Paiute banni par Chogan Black Bear pour ses pratiques interdites. Ohanzee est mort depuis longtemps, mais son essence spectrale avait été contenue dans les confins du désert par un artefact sacré : la Griffe du Coyote. Ce talisman faisait office de sceau spirituel, maintenant l’esprit hors du monde des vivants et empêchant son influence de se répandre. Tant que la Griffe reposait dans son sanctuaire, l’équilibre était préservé.

La rupture de ce sceau a libéré l’influence d’Ohanzee. L’origine du désastre remonte à Jedediah "Goldtooth" Jackson, un homme d’affaires opportuniste qui avait entendu parler d’un artefact mystique susceptible de rapporter gros. Pensant flairer une bonne affaire, il ordonna à ses hommes de profaner une grotte sacrée afin de s’emparer de la Griffe du Coyote. Ignorant la véritable nature de l’objet, il le dissimula dans son entrepôt, en attendant de le revendre. Par ce geste irréfléchi, Jackson a brisé un équilibre ancien et libéré une force spirituelle qui aurait dû rester scellée à jamais.

Incapable de se manifester physiquement, Ohanzee agit comme une force diffuse : apparitions, corruption de la faune et de la flore, visions, fièvres, cauchemars et troubles psychiques. Sa présence nourrit les tensions, attise les ressentiments et pousse la ville au bord du gouffre. Libéré, il déchaîne la Fureur du Coyote, une malédiction rampante et incontrôlable. Il ne cherche pas l’affrontement, mais veut empêcher toute tentative de renvoi. Il cherche à récupérer la Griffe ou, à défaut, à briser toute possibilité de restauration du sceau.

Intro pour les joueurs

Le vent souffle une odeur de charogne sur la plaine. Près d'un enclos, des fermiers se rassemblent autour d'un cheval mort, décomposé en quelques heures. Les visages sont tendus, les murmures inquiets. Un silence pesant s'abat sur la scène, rompu seulement par les mouches et les bruits secs des bottes dans la poussière. Une atmosphère pesante plane, emplie d'incompréhension et de superstition.

« C'est l'diable en personne », marmonne un vieil homme, en traçant un signe religieux maladroit dans l'air.

Sur une colline voisine, un coyote au pelage noir fixe la scène. Il ne fuit pas, ne tremble pas. Il regarde, et disparaît. Le shérif John Carter s'approche lentement, le front plissé et les traits tirés par la fatigue et l'inquiétude.

« Sept chevaux en deux jours. Le blé qui tourne au noir. Les puits empestent. Maintenant, certains disent qu'on est maudits. »

Un éleveur bondit hors de la foule.

« C'est ces Paiutes ! J'ai vu un des leurs rôder hier soir ! Qu'est-ce qu'on attend ?! »

Les regards se tournent vers Chogan Black Bear, qui observe en silence. Il s'avance alors d'un pas calme, mais ferme.

« Ce n'est pas notre magie. Mais je crains que l'esprit d'un sorcier que j'ai exilé soit revenu. Ohanzee est de retour. »

Résolution

Les Personnages devront identifier la source de la malédiction et tenter de la contrer avant qu'un conflit armé n'éclate ou que la ville ne s'effondre. Chogan pourra leur fournir des éléments sur le passé d'Ohanzee, son bannissement, et les dangers liés à la Griffe du Coyote, ainsi que la localisation approximative de la grotte où elle était conservée. En se rendant sur place, les Personnages peuvent constater que le site sacré a été profané récemment : des traces d'effraction, des outils abandonnés et un fragment de toile portant la marque commerciale d'un fournisseur connu pour travailler avec Jackson.

De retour en ville, ils pourront recouper ces éléments avec d'autres rumeurs ou documents (inventaires, témoins ayant vu du matériel étrange circuler vers les entrepôts de Jackson), ce qui éveillera les soupçons à son égard. Ils pourront alors tenter de soutirer des informations à ses hommes, d'observer discrètement ses allées et venues

ou de pénétrer dans son entrepôt pour y chercher des preuves. Jackson niera toute implication, mais des preuves matérielles ou des témoignages indirects l'accableront peu à peu.

Une fois la Griffe localisée et récupérée, les Personnages pourront tenter de comprendre son lien avec la malédiction. Certains symboles sur les parois de la grotte profanée et les récits de Chogan Black Bear, s'il est mis en confiance, leur révéleront que la Griffe ne détenait pas un pouvoir actif, mais agissait comme un sceau banissant Ohanzee du monde des vivants. Ce dernier, ancien sorcier Paiute et ennemi de Chogan, est en réalité mort depuis longtemps, et son esprit n'a survécu que sous une forme spectrale, prisonnier du désert.

Ohanzee ne peut pas être localisé, ni affronté physiquement : sa présence se manifeste uniquement à travers des visions, des murmures ou des phénomènes surnaturels. Pour refermer le sceau, il est nécessaire d'utiliser la Griffe dans le cadre d'un rituel dirigé par Chogan, destiné à repousser définitivement l'esprit d'Ohanzee. Ce rituel demande un lieu sacré et l'implication volontaire des Personnages.

Si la Griffe est détruite, la malédiction s'aggrave brutalement. La terre se fissure, des hallucinations collectives apparaissent, et l'influence d'Ohanzee s'étend à toute la région. Il existe alors un autre rituel, plus ancien et dangereux, permettant de couper définitivement le lien avec l'esprit. Ce rituel, également dirigé par Chogan, exige un sacrifice humain volontaire : seul un tel acte peut restaurer l'équilibre brisé par la profanation.

Parallèlement, le révérend Ezekiel Thatcher cherche à s'approprier la Griffe pour la purifier selon les rites bibliques. Aveuglé par sa foi, il ignore les avertissements. S'il réussit, la malédiction s'aggrave. S'il échoue, il dénonce les Personnages comme agents du Mal. Wilkinson pousse quant à lui pour mobiliser les colons, organiser une expédition punitive contre les Paiutes et rétablir un ordre fondé sur la terreur.

Critères de réussite ou d'échec

Si la Griffe du Coyote est récupérée intacte et utilisée dans un rituel conduit par Chogan Black Bear, l'esprit d'Ohanzee est repoussé et la malédiction se dissipe progressivement. Les animaux cessent de mourir, la terre redevient fertile, et la population commence à retrouver un équilibre fragile. Chogan reconnaît publiquement l'aide des Personnages et leur rôle dans la restauration du sceau ancestral.

Si la Griffe a été détruite, les Personnages peuvent tenter un rituel de rupture plus ancien, nécessitant un sacrifice humain volontaire. Si ce

rituel est mené à bien, la malédiction prend fin mais laisse derrière elle une cicatrice spirituelle : le lieu du sacrifice devient maudit, et la mémoire de ce geste divise durablement les habitants.

En cas d'inaction, de désorganisation ou d'échec du rituel, la malédiction s'étend sans limite. Ohanzee, bien que non incarné, consume les esprits des vivants. La ville se vide peu à peu sous l'effet de la folie, de la peur ou de la mort. Wilkinson et ses partisans accusent les autochtones, déclenchent une expédition sanglante et scellent la haine durablement. Toute tentative de purification menée par le Révérend Thatcher conduit à l'aggravation du fléau, voire à l'annihilation du pouvoir de la Griffe si elle tombe entre ses mains.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, la ville est plongée dans la peur alors que les animaux meurent, les récoltes dépérissent et les tensions s'accroissent entre colons et Paiutes, poussant Chogan à parler d'Ohanzee.

Après 60 minutes de jeu, les Personnages découvrent que Jackson a volé la Griffe du Coyote, provoquant un déséquilibre spirituel, tandis que Wilkinson incite les colons à la violence.

Après 90 minutes de jeu, les Personnages réalisent un rituel avec la Griffe ou doivent envisager un sacrifice pour enrayer la malédiction, déclenchant soit l'apaisement, soit une calamité surnaturelle qui décidera du sort de Dead Man's Pass.

Le convoi en danger

Les faits pour le Conteur

Le convoi est parti de Sacramento il y a six jours, sous une couverture civile. L'armée, pour éviter d'attirer l'attention, a maquillé l'expédition en livraison de matériel ferroviaire. À son bord, dissimulés sous des caisses banalisées, se trouvent plusieurs dizaines de fusils automatiques, à destination de la garnison du Fort Eldridge. Le capitaine Thomas Eldridge lui-même en a ordonné le transport discret, jugeant la situation locale trop instable pour un convoi militaire classique. Cependant, cette précaution s'est retournée contre eux : l'itinéraire a été transmis à la bande de Billy "Red" Murphy par un indic anonyme, sans doute payé par les contrebandiers liés à Goldtooth Jackson qui profiteront indirectement de tout trafic d'armes.

L'attaque s'est produite dans un passage étroit, en fin de journée. Deux gardes ont été tués, les conducteurs capturés ou dispersés, et les bandits contrôlent désormais le site. Leur objectif est clair : revendre les armes à des factions hostiles ou les redistribuer, pour semer le chaos et affaiblir la présence militaire. Les mules de Goldtooth sont en route pour récupérer la marchandise avant la nuit. Certains survivants du convoi se sont réfugiés dans la forêt environnante.

Le temps presse, et si personne n'intervient, les armes seront perdues, et avec elles, l'équilibre déjà fragile de la région. Le shérif Carter n'est pas informé du contenu réel du convoi mais commence à suspecter qu'il ne s'agissait pas d'une simple cargaison de pièces détachées. Mary Whitmore, quant à elle, semble en savoir davantage qu'elle ne le laisse paraître. Elle a été informée officieusement par l'un de ses contacts dans les entrepôts de Sacramento qu'un chargement sensible transitait vers Dead Man's Pass, et a fait surveiller discrètement la route pour en savoir plus. Bien qu'elle n'ait pas directement alerté les autorités, elle suit de près les événements, prête à intervenir si cela peut servir ses intérêts ou renforcer son influence dans la ville. L'inaction aurait des conséquences dramatiques : une hausse des attaques de convois, une escalade des tensions dans la région et une perte de contrôle sur la ville par les autorités légales. La situation est explosive et chaque minute compte.

Intro pour les joueurs

La porte du Silver Spur claque sous l'impulsion d'un cavalier essoufflé, son manteau couvert de poussière et son regard hanté par la peur. « Le convoi a été attaqué dans les hauteurs ! Ils ont besoin d'aide, vite ! » lance-t-il d'une voix haletante, attirant immédiatement l'attention des clients du saloon. Un silence pesant s'installe, aussitôt rempli par le cliquetis de verres posés précipitamment sur le comptoir et le raclement d'une chaise qu'on repousse pour se lever. L'air chargé de poussière, de peur et d'urgence pèse dans la pièce, comme suspendu. Le shérif Carter, déjà debout près de la porte, essuie lentement son front et observe les visages autour de lui, à la recherche d'une étincelle de courage. « J'peux pas quitter la ville, pas maintenant. Mais vous, vous avez des chevaux... et une chance de faire la différence. » Il marque une pause. « Ce convoi, c'est peut-être plus important que des marchandises.»

Résolution

Les Personnages peuvent emprunter une piste de contrebandiers connue d'un des locaux, qui mène aux hauteurs par l'ouest. En observant le camp, ils repèrent trois postes de guet et un groupe armé rassemblé autour des caisses. Ils peuvent choisir d'attendre la nuit pour tenter une infiltration, déclencher une diversion dans la vallée en faisant appel à des complices, ou engager directement le combat.

Une fois sur place, la surprise est leur meilleur atout : les bandits ne s'attendent pas à une réaction rapide. S'ils libèrent les survivants, ceux-ci peuvent leur fournir des informations précieuses sur l'agencement du camp et la position des armes. En inspectant les caisses, les Personnages découvrent leur contenu réel.

Ils doivent alors faire un choix stratégique : terminer eux-mêmes la livraison, envoyer un messager au fort, ou négocier une escorte via Mary Whitmore, qui pourrait mobiliser ses propres réseaux.

Une autre option consiste à tendre un piège à Goldtooth en simulant un double jeu, afin de provoquer une confrontation entre factions rivales.

Selon leurs méthodes, les Personnages peuvent découvrir l'identité de l'indic, compromettant ainsi une chaîne plus large de corruption. En interrogeant les survivants du convoi, ils peuvent apprendre qu'un des conducteurs a semblé particulièrement nerveux avant l'attaque, posant des questions insistantes sur l'itinéraire. Une fouille approfondie du camp des bandits peut révéler une note chiffonnée contenant les horaires exacts du départ, annotée de la main d'un employé des entrepôts de Sacramento. De retour en ville, une confrontation avec ce

suspect ou une enquête discrète dans les registres du bureau de poste permet d'établir un lien : des télégrammes codés envoyés à une adresse connue de Goldtooth. Cette preuve établit formellement l'implication de l'indic et expose un réseau de collusion entre transporteurs civils, contrebandiers et factions criminelles.

Si les bandits parviennent à s'enfuir avec les armes, une vague d'attaques coordonnées s'abattra sur la région. Le scénario doit maintenir une pression constante tout en permettant aux Personnages d'agir selon leurs compétences et affinités.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à reprendre le contrôle du convoi, à sécuriser l'ensemble des caisses et à les livrer directement au Fort Eldridge avant la tombée de la nuit, leur intervention est saluée par les autorités militaires. Le capitaine Thomas Eldridge leur accorde une récompense officielle et leur assure une protection renforcée pour l'avenir. Cette opération renforce temporairement l'autorité du shérif et restaure l'équilibre militaire dans la région.

Si les Personnages neutralisent les assaillants mais laissent le convoi sur place, ou s'ils confient sa protection à des tiers peu fiables, les armes sont récupérées mais leur acheminement au fort reste incertain. Le commandement militaire manifeste de la méfiance envers les méthodes employées, et l'alliance entre les autorités locales et le Fort Eldridge s'en trouve fragilisée. Des tensions persistent, et le soutien promis n'est pas pleinement accordé.

Si les Personnages échouent à empêcher la fuite des bandits avec les armes, la région est rapidement confrontée à une recrudescence de violence. Des attaques ciblées visent les avant-postes de la milice et les relais commerciaux. Le shérif Carter perd le contrôle de plusieurs zones, tandis que Goldtooth Jackson renforce son influence par l'intermédiaire d'un marché noir florissant. La population vit dans la peur et l'armée se prépare à une intervention plus radicale.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les survivants cachés du convoi sont repérés par un éclaireur qui revient avec deux hommes armés.

Après 60 minutes de jeu, les caisses sont transférées sur les mules qui débutent la descente vers le relais de contrebande.

Après 90 minutes de jeu, Billy "Red" Murphy arrive pour superviser le départ, prenant personnellement le commandement de l'escorte.

Le secret du ranch Douglas

Les faits pour le Conteur

Depuis plusieurs semaines, le ranch de Catherine "Cat" Douglas est la cible d'actes de malveillance répétés : clôtures tranchées, bétail affolé, réserves d'eau contaminées, outils retrouvés brisés comme par une force invisible. Ces événements perturbent fortement l'activité du ranch. Il est situé à bonne distance de la ville, en lisière d'un ancien site sacré Paiute.

Catherine a d'abord cru à une vengeance de concurrents ou d'un ancien employé, mais aucun mobile ne semble correspondre à ces faits. Un soir, elle aperçoit une silhouette encapuchonnée rôdant près du puits familial, puis elle trouve un symbole ancien gravé sur une pierre du corral.

En interrogeant un vieil érudit de Dead Man's Pass, elle apprend que le domaine repose sur les ruines d'un sanctuaire oublié. Son grand-père, Silas Douglas, aurait découvert et scellé un artefact lors de la construction du ranch. Cet objet ancien suscite l'attention d'une faction ésotérique affiliée aux Frères du Sentier. Ces derniers sont persuadés qu'il s'agit d'un « cœur de terre », une relique renfermant un pouvoir ancien.

Troublée, elle se tourne vers Chogan Black Bear pour vérifier cette hypothèse. Celui-ci reconnaît le motif comme une marque utilisée pour signaler des lieux investis par une force sacrée. En recoupant avec les récits laissés par son grand-père Silas, Catherine accepte l'idée qu'un élément ancien et dangereux pourrait être enfoui sur ses terres. C'est alors qu'elle décide de faire appel à des personnes extérieures au ranch.

Les agresseurs, adeptes d'un culte syncrétique mêlant occultisme et rituels indigènes détournés, cherchent à localiser précisément l'artefact. Leurs actions sont coordonnées. Ils opèrent de façon discrète et cherchent à éviter toute confrontation ouverte. Leur meneur, un certain Eliphas Narek, se fait passer pour un herboriste ambulant et recrute discrètement des fidèles en exploitant les superstitions locales.

L'artefact se trouve dans une crypte souterraine scellée, dissimulée sous l'ancien cellier en pierre du ranch, enfoui à proximité de la maison et protégé par un sceau minéral encore actif. Ce sceau est un assemblage complexe de cristaux, alimenté par des cycles lunaires spécifiques. Si le groupe n'intervient pas, le sceau sera brisé à la prochaine lune noire, libérant un pouvoir incontrôlable.

Le shérif Carter ignore tout de l'affaire, mais Mary Whitmore a entendu

parler de la présence d'étrangers cherchant une vieille carte ésotérique, récemment dérobée à la bibliothèque de la mission. Cette carte, une reproduction d'un relevé topographique annoté par Silas Douglas, est la clef pour localiser exactement l'entrée du caveau sacré. Elle a été dérobée il y a deux semaines à la bibliothèque de la mission par un individu resté non identifié, probablement lié au culte. D'après Mary Whitmore, elle pourrait se trouver entre les mains d'un certain Eliphas Narek ou conservée dans un repaire temporaire que les fidèles utilisent près de l'ancien relais postal désaffecté à la sortie nord de Dead Man's Pass.

Intro pour les joueurs

Le soleil décline sur la plaine lorsqu'un cavalier s'arrête devant votre table. Sa selle porte les couleurs du ranch Douglas. Il descend en silence, ôte son chapeau et vous fixe, l'air sombre. « Madame Douglas aimerait vous parler. Y'a quelque chose qui se passe sur ses terres. Et c'est pas l'œuvre de simples voleurs. » Il marque une pause. « Trois nuits d'affilée que les bêtes hurlent sans raison, que les barrières se brisent sans traces de lutte. On dit que le sol tremble sous les bottes, et certains ont vu des lumières bleutées flotter entre les collines. Elle pense que quelqu'un cherche quelque chose. Et elle préfère avoir affaire à des gens qui savent ce qu'ils font. »

Résolution

Les Personnages peuvent retrouver la carte en interrogeant Mary Whitmore. Elle oriente les Personnages vers le père Clancy, responsable de la mission, qui confirme qu'un plan ancien a été volé récemment. En interrogeant les habitués de la mission, ils apprennent qu'un inconnu, possiblement un membre du culte, venait consulter les archives. Ce dernier logeait dans l'ancien relais postal. En fouillant les lieux, ils peuvent retrouver une copie annotée de la carte, cachée dans un coffret sous une latte disjointe du plancher.

Ils peuvent inspecter le ranch. Une fouille attentive révèle des traces humaines, des résidus de craie rituelle et une marque spiralée gravée sur la pierre du puits. Ce motif, lié à l'entité Kahetuma, évoque une présence ancienne. Des recherches complémentaires ou l'aide de Chogan Black Bear révèlent que l'artefact est protégé par un sceau, probablement composé de quartz et de glyphes minéraux. Toutefois, sans la carte, localiser l'entrée du caveau reste très difficile.

Une fois l'entrée identifiée, les Personnages peuvent décider de prendre l'artefact ou de protéger à nouveau le caveau. Ils peuvent également

envisager de déplacer l'artefact vers un lieu plus sûr, bien que ce transport comporte des risques d'instabilité magique et que toute manipulation imprudente puisse affaiblir les protections encore actives autour de l'objet.

Dans le même temps, les agresseurs intensifient leur présence aux abords du ranch. Des sentinelles sont aperçues à la tombée de la nuit, observant les bâtiments depuis les hauteurs. Une bergerie abandonnée en lisière du domaine semble avoir été réquisitionnée comme point de ralliement. Les Personnages peuvent surprendre un échange discret entre deux fidèles ou tomber sur une monture attachée sans propriétaire apparent. En suivant ces pistes et en explorant les alentours, ils découvrent que le culte prévoit une incursion armée pour s'emparer de l'artefact de force. Une confrontation directe devient alors inévitable si les Personnages ne prennent pas l'initiative d'agir en amont.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages identifient les coupables et neutralisent leur opération avant que le sceau ne soit brisé, l'artefact reste enfoui et le ranch retrouve sa tranquillité. Catherine gagne leur confiance et peut devenir une alliée dans d'autres événements surnaturels.

Si les Personnages interviennent trop tard mais parviennent à reprendre l'artefact après sa libération, ils empêchent le culte de l'utiliser, mais une instabilité magique se manifeste : visions, animaux agités, et terre qui gronde.

En cas d'inaction ou de mauvais choix, le culte met la main sur l'objet, déclenchant une série de perturbations dans les collines, attirant d'autres factions ou créatures vers Dead Man's Pass.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, un nouvel acte de sabotage se produit : l'écurie est incendiée dans la nuit, et une ombre fuit vers la frontière boisée.

Après 60 minutes de jeu, les Personnages découvrent des éléments confirmant l'origine surnaturelle du site et localisent le caveau protégé.

Après 90 minutes de jeu, le culte réunit ses membres près du ranch pour tenter d'ouvrir le sceau à l'aide d'un rituel partiellement corrompu.

L’ombre des Pinkertons

Les faits pour le Conteur

Il y a trois semaines, Caleb Rourke, commis aux archives de la Northern Gauge Railroad Company, a disparu à la suite d’un incendie volontaire dans un dépôt de la compagnie à Flagstone. Rourke a été accusé d’avoir volé des documents confidentiels, mais en réalité, il avait découvert l’existence d’un réseau d’expropriation illégale visant des familles indigènes vivant le long d’un tracé de future ligne de chemin de fer. Les documents volés incluent des copies de faux actes de vente, des lettres compromettantes entre dirigeants de la compagnie et des investisseurs privés, et des relevés de paiement à des intermédiaires locaux. Craignant pour sa vie, Rourke a détecté qu'il était surveillé, et a fui vers Dead Man’s Pass, une ville qu’il connaissait pour y avoir de la famille éloignée.

Le véritable commanditaire n’est pas la Northern Gauge, mais Elias Brawley, un banquier influent de Chicago ayant investi massivement dans les projets d’expansion. Brawley utilise l’agence Pinkerton pour retrouver Rourke et surtout récupérer ou détruire les preuves avant qu’elles ne soient rendues publiques. Trois agents sont actuellement sur place, opérant en civil : Edward Mears, Ruth Malone et Silas Croft. Bien qu’ils se présentent comme chasseurs de primes et évitent toute interaction officielle avec le shérif Carter, leur moustache réglementaire, leur manière de se tenir et leur attitude méthodique trahissent leur appartenance à l’agence Pinkerton aux yeux des observateurs attentifs. Mary Whitmore, informée par ses réseaux, a rapidement compris que leur présence à Dead Man’s Pass cachait autre chose. Elle suit l’affaire discrètement.

Rourke se cache dans un grenier désaffecté appartenant à un ancien mineur, Abel Ryman, à la périphérie nord de la ville. Il est blessé à la jambe, souffre de fièvre, et n’a pour seules ressources qu’un sac contenant des feuillets protégés dans une boîte métallique. Il hésite à faire confiance à quiconque, mais sait que sa seule chance est d’impliquer des inconnus capables de le protéger, et surtout de porter les documents aux bonnes personnes. Si personne n’intervient, les Pinkertons finiront par le retrouver. Le contenu des documents sera détruit, et l’opération d’expropriation pourra reprendre dans l’ombre.

Intro pour les joueurs

La pluie tambourine sur le toit du saloon quand Mary Whitmore s'approche de votre table, un regard rapide vers l'entrée. Sans s'asseoir, elle vous fait un signe discret et s'éloigne vers l'arrière-salle. Si vous la suivez, elle vous entraîne à l'écart, dans un recoin sombre où le vacarme ne couvre qu'en partie ses murmures : « Des Pinkertons posent des questions à qui veut bien répondre, mais jamais devant un témoin. Il y a un homme qui se cache. Pas un bandit, plutôt quelqu'un qu'il faudrait écouter, avant qu'on le fasse taire pour de bon. » Elle vous fixe un instant, puis s'éloigne comme si de rien n'était.

Résolution

Les Personnages peuvent commencer par surveiller les allées et venues des Pinkertons. Edward Mears se rend régulièrement à la poste pour récupérer des missives codées. Ruth Malone passe ses journées à interroger discrètement des habitants sous prétexte de recherches généalogiques. En les suivant, les Personnages apprennent que les agents restreignent leur périmètre de recherche au quartier nord, près des anciens ateliers miniers.

Un garçon d'écurie mentionne avoir aidé un homme blessé à monter un escalier en colimaçon derrière un hangar désaffecté. Cette indication peut mener les Personnages au grenier où Rourke est caché. Une fois localisé, ils doivent convaincre Rourke qu'ils ne sont pas liés à la Northern Gauge. Il est méfiant, mais accepte un échange s'ils prouvent qu'ils veulent l'aider.

Les Personnages peuvent décider de contacter Mary Whitmore pour organiser la fuite de Rourke par une ancienne route commerciale peu surveillée. Ils peuvent aussi choisir d'impliquer le shérif Carter, bien qu'il soit réticent à s'opposer aux Pinkertons sans preuves concrètes. Une troisième possibilité est d'organiser un leurre pour détourner les agents du véritable itinéraire de sortie.

Si les Personnages décident de livrer Rourke aux Pinkertons, celui-ci tente de détruire les documents dans un ultime geste de panique.

Si au contraire ils parviennent à faire sortir Rourke et les preuves, ils peuvent transmettre le tout à un contact de Mary en route pour Flagstone, où un avocat fédéral intègre est prêt à ouvrir une enquête.

La résolution repose sur leur capacité à protéger le fugitif tout en assurant la transmission des pièces à conviction, avant la prochaine arrivée d'un renfort de Pinkerton.

Si Rourke est remis au shérif, la pression politique monte. Si Mary intervient, les documents peuvent quitter la ville, mais son réseau devient une cible.

S'ils affrontent les agents, le conflit devient public. Dans tous les cas, si les documents tombent entre de mauvaises mains, le scandale sera étouffé. La survie de Rourke et la diffusion des preuves doivent être assurées ensemble.

Critères de réussite et d'échec

Pour que Caleb Rourke parvienne à survivre et que les documents compromettants soient diffusés, les Personnages devront à la fois le protéger et trouver un moyen sûr de faire parvenir les preuves aux bonnes personnes, sans attirer l'attention des Pinkertons. Si les Personnages parviennent à remplir ces deux conditions, l'enquête fédérale est ouverte, les projets d'expropriation sont suspendus, et la Northern Gauge subit des répercussions publiques. Leur intervention fait basculer le rapport de force dans la région, révélant au grand jour les manœuvres illégales de la compagnie et contraignant les autorités à réagir publiquement.

Si seule l'une des deux actions est accomplie, protéger Rourke ou faire parvenir les documents aux bonnes personnes, l'affaire a moins d'impact. La compagnie peut encore manœuvrer pour dissimuler l'affaire, et les Personnages auront sauvé une vie sans infléchir le système, ou inversément.

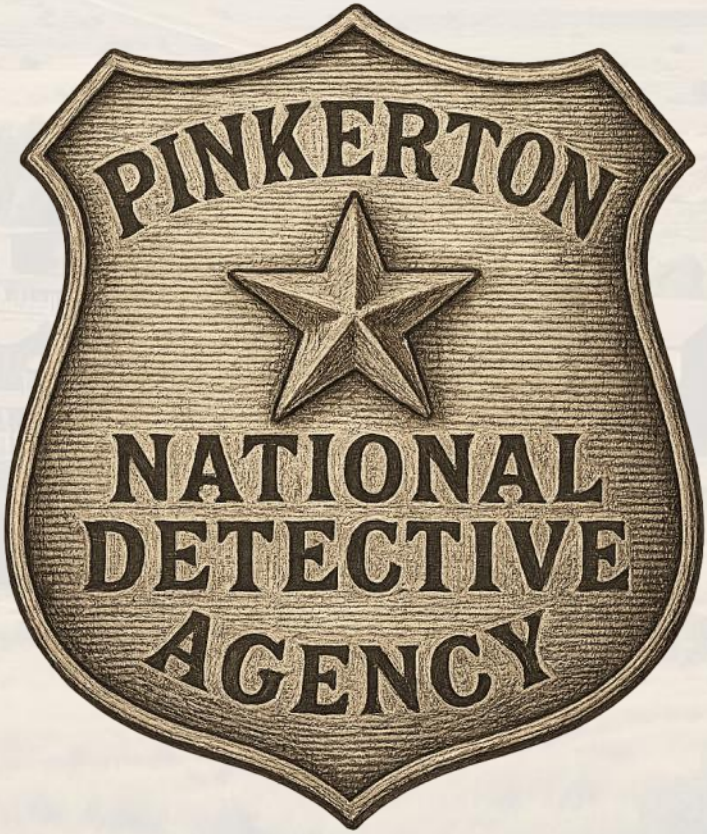
Si Rourke est repris ou tué et que les documents sont perdus ou détruits, le réseau d'expropriation reste actif, les Pinkertons nettoient les traces, et Mary Whitmore perd confiance dans toute aide extérieure. Les Personnages sont marginalisés ou considérés comme responsables de la disparition d'un témoin clé.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, Ruth Malone commence à interroger les commerçants du quartier nord, tandis qu'Edward Mears récupère un message scellé à la poste.

Après 60 minutes de jeu, un témoin signale la présence d'un homme blessé dans un grenier dissimulé au-dessus d'un ancien atelier, ce qui permet aux Personnages de localiser Rourke.

Après 90 minutes de jeu, les agents Pinkerton se rapprochent dangereusement du refuge, forçant les Personnages à choisir entre l'affrontement, la fuite, ou une tentative de diversion.



Attentat à l'église San Miguel

Les faits pour le Conteur

Le matin de la grande messe dominicale, alors que les fidèles s'étaient rassemblés dans l'église San Miguel, une explosion a déchiré les murs de pierre et projeté des éclats de bois et de verre à travers la nef. Le père Santiago, figure respectée de Dead Man's Pass, a été grièvement blessé, et plusieurs paroissiens ont été touchés par la déflagration. La panique a rapidement envahi la ville, et déjà les rumeurs circulent, alimentées par la peur et la colère.

Le Syndicat des Ranchers, toujours à l'affût d'une opportunité pour asseoir son influence, accuse les Paiutes d'être derrière cette attaque. William Grant, porte-parole du syndicat, clame que cet attentat n'est qu'une preuve supplémentaire de la barbarie des autochtones et exige leur expulsion immédiate des terres environnantes. De leur côté, les Paiutes, représentés par Chogan Black Bear, nient toute implication et dénoncent une tentative de manipulation destinée à justifier leur déplacement forcé.

Mais cette attaque n'est pas l'œuvre des Paiutes. Derrière cette explosion se cache une manœuvre bien plus insidieuse orchestrée par des hommes au service d'Ezra P. Wilkinson, le banquier influent de la ville. Wilkinson voit dans cette attaque une opportunité parfaite pour racheter les terres Paiutes à bas prix sous couvert de mesures de sécurité. Son but est simple : faire pression sur les autorités locales et obtenir une justification légale pour l'expropriation des terres tribales, qu'il pourra ensuite revendre aux compagnies minières.

Le shérif John Carter est sous pression. Il sait que si la foule est laissée à elle-même, une vendetta sanglante éclatera avant même que la fumée ne se dissipe. Il a besoin de preuves, et vite. Si personne ne découvre rapidement la vérité, la violence déferlera sur la ville et les Paiutes seront chassés sans espoir de retour.

Intro pour les joueurs

Les cloches de l'église San Miguel ne sonnent plus. À leur place, un silence oppressant règne sur la mission, seulement troublé par les cris de douleur et les murmures des habitants encore sous le choc. L'explosion a secoué Dead Man's Pass comme un coup de tonnerre, brisant les vitraux de l'église et projetant des débris jusqu'au parvis. Les volutes de poussière n'ont pas encore complètement disparu lorsque vous arrivez sur les lieux.

Devant les portes béantes du lieu saint, une foule s'est rassemblée. Les

regards échangés sont lourds de colère et de suspicion. D'un côté, William Grant, l'homme de fer du Syndicat des Ranchers, harangue ses hommes d'une voix forte et assurée.

"Voilà où nous en sommes ! Des sauvages qui osent s'en prendre à notre église, à notre prêtre !"

Face à lui, Chogan Black Bear et plusieurs guerriers Paiutes restent silencieux, le regard sombre. Leur dignité contraste avec la clameur des ranchers, mais la tension est palpable.

Le shérif Carter, posté entre les deux groupes, jette un regard désespéré en votre direction avant de vous faire signe d'approcher. Il parle d'un ton bas et pressant.

"Tout le monde veut du sang. Grant veut une pendaison avant le coucher du soleil, et les Paiutes n'ont aucune intention de se laisser faire. Si on ne trouve pas qui a vraiment posé cette bombe, la ville va brûler.

Il est interrompu par un gémissement. Sur le perron de l'église, le père Santiago, couché sur un banc de bois et entouré de quelques paroissiens, lutte pour rester conscient.

"On est à bout de temps. Si vous avez une piste, suivez-la. Mais il me faut du solide avant que tout ça ne parte en vrille."

La foule murmure, s'agite, les esprits s'échauffent. Il ne faudra pas grand-chose pour que la situation dégénère.

Résolution

L'enquête doit être menée rapidement, avant que la colère des ranchers ne se transforme en lynchage.

Une première inspection de l'église permet de constater que la bombe était placée sous le pupitre du père Santiago, ce qui signifie que l'attentat visait directement l'homme de foi. Un examen attentif des débris permet d'identifier des résidus de poudre noire et de cuivre, dans un assemblage plus sophistiqué que les pots en terre remplis de poudre que les Paiutes utilisent d'ordinaire.

Si les Personnages interrogent les témoins présents au moment de l'explosion, certains mentionnent avoir vu un homme encapuchonné quitter l'église précipitamment quelques instants avant la détonation. En poursuivant cette piste, ils peuvent apprendre qu'un individu correspondant à cette description a été aperçu près des entrepôts de Wilkinson la nuit précédente.

En posant des questions au sujet des explosifs au personnel de la mine et

au fort Elridge, ils découvrent que Jedediah "Goldtooth" Jackson, un trafiquant bien connu, a récemment vendu un lot d'obus à un acheteur anonyme. En le pressant, il finira par avouer que la commande a été passée par un intermédiaire qu'il soupçonne de travailler indirectement pour Wilkinson.

En rassemblant ces indices, les Personnages peuvent organiser une confrontation publique, par exemple au bureau du shérif ou dans le saloon, en présence de témoins clés comme Mary Whitmore ou John Carter. En présentant les faits dans l'ordre — l'achat d'explosifs par un intermédiaire, le lien avec les entrepôts de Wilkinson, et la localisation précise de la bombe — ils peuvent déclencher une réaction de Wilkinson. Pris à revers, celui-ci pourrait perdre son sang-froid, se contredire ou menacer un témoin, fournissant ainsi un aveu indirect exploitable.

Pour disculper les Paiutes, les Personnages devront mettre en évidence les différences techniques entre les explosifs utilisés et ceux connus pour provenir de la réserve. En comparant les fragments récupérés dans l'église avec ceux trouvés dans des stocks militaires ou achetés à Goldtooth, ils peuvent montrer que les Paiutes ne possèdent ni les matériaux ni le savoir-faire nécessaires pour fabriquer une telle bombe. Présenter ces conclusions à des figures d'autorité ou lors d'une réunion de crise permettra de briser la rumeur et de retourner l'opinion publique en leur faveur.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages réunissent les preuves et les présentent à temps, le Syndicat des Ranchers est contraint de battre en retraite, et les Paiutes échappent au massacre. Wilkinson, bien que pris en défaut, trouvera sans doute une autre façon de poursuivre ses ambitions, mais pour l'instant, son plan est mis en échec.

S'ils découvrent la vérité mais ne parviennent pas à l'exposer publiquement, la foule ne les écoutera pas. L'attaque contre les Paiutes aura lieu, provoquant une flambée de violence qui laissera la ville meurtrie.

S'ils échouent totalement ou s'ils perdent trop de temps, la situation dégénère en guerre ouverte. Les ranchers lancent une expédition punitive contre la réserve, et la ville est marquée à jamais par ce bain de sang. Wilkinson, dans l'ombre, observe les événements se dérouler selon ses plans et tire profit du chaos ambiant.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les tensions montent brusquement alors que William Grant commence à mobiliser ses hommes pour une expédition punitive, faisant craindre une attaque imminente sur la réserve Paiute.

Après 60 minutes de jeu, le père Santiago, revenu brièvement à lui, murmure quelques mots confus qui orientent les soupçons vers un groupe extérieur aux deux factions, renforçant l'urgence d'obtenir des preuves tangibles.

Après 90 minutes de jeu, des rumeurs enflent sur la place publique et un premier groupe armé quitte la ville en direction des collines; Sans intervention rapide, la violence éclatera avant la fin de la session.



Les Cavaliers Sans Visage

Les Faits pour le Conteur

Depuis plusieurs semaines, les routes autour de Dead Man's Pass sont le théâtre d'attaques brutales. Des convois de marchands, de colons et même des patrouilles armées ont été pris pour cible par un groupe de cavaliers masqués opérant avec une précision militaire. Vêtus de noir et portant des masques, ils laissent derrière eux des témoins en état de choc, et des traces organisées comme celles d'une armée en campagne.

Ces assaillants ne se contentent pas de piller ou d'effrayer. Ils sélectionnent méthodiquement certaines cibles, épargnent des convois riches pour attaquer des transports ordinaires, et semblent rechercher des documents ou des passagers spécifiques.

Plusieurs victimes ont été exécutées à bout portant, ciblées en raison de leur rôle dans l'administration militaire ou de leurs liens passés avec l'armée de l'Union. Chaque cible figure sur une liste obtenue par Rourke à partir d'un vieux registre de communication militaire intercepté, et ces exécutions sont destinées à désorganiser les réseaux logistiques fédéraux tout en éliminant les détenteurs potentiels d'informations sur le convoi à venir. Le mode opératoire et la discipline des cavaliers trahissent une formation militaire.

Ces cavaliers masqués sont d'anciens soldats confédérés dirigés par le Colonel Elias T. Rourke, un officier sudiste, réputé mort au combat. Porté disparu à la fin de la guerre, il a reconstitué en secret un réseau de vétérans refusant la reddition. Ils vivent dans les collines reculées entre les territoires tribaux et les zones militaires mal surveillées. Il les a formés à une méthode d'insurrection discrète et leur a promis un retour en force du Sud.

Leur cible est un document militaire transporté par un émissaire fédéral sous couverture, qui liste des cellules confédérées dormantes encore actives dans l'Ouest. Rourke est déterminé à intercepter ce convoi avant que ces informations ne parviennent à Fort Eldridge. En sa possession, ces données pourraient relancer la cause sudiste. Il ne cherche ni l'or, ni les armes : il veut la guerre.

Si personne n'arrête les cavaliers, ils atteindront leur cible dans les trois jours à venir. Leurs attaques ne visent qu'à effacer les témoins et à brouiller les pistes. L'unique piste fiable est le survivant d'une embuscade récente, retrouvé vivant mais grièvement blessé après avoir assisté impuissant à l'exécution méthodique de ses compagnons. Il a été

épargné uniquement parce qu'il avait perdu connaissance trop tôt pour que les assaillants le remarquent. Depuis, il murmure en boucle quelques mots énigmatiques et effrayés, évoquant des "ordres scellés", des "hommes sans visages", et une phrase répétée : "L'union tombera dans le silence."

Intro pour les joueurs

Depuis plusieurs jours, vous entendez des récits de violence sur les routes qui encerclent Dead Man's Pass. Des attaques nocturnes, des hommes masqués, des exécutions ciblées. Ceux qui en réchappent n'ont pas grand-chose à dire, si ce n'est que les assaillants frappent sans un mot et disparaissent comme des fantômes. Ce matin, une diligence éventrée est arrivée à l'entrée de la ville. Le cocher a été tué net. À l'intérieur, un seul survivant : un messager en uniforme, couvert de sang, qui balbutie entre deux convulsions : « Ils ont pris les papiers... Ils ont tué Pratt... »

Résolution

Les Personnages peuvent commencer par interroger le survivant, dont le délire contient des bribes utiles : une description des masques, un fragment de mot de passe, une expression militaire oubliée. En recoupant ses propos avec ceux d'anciens soldats en ville, ils peuvent relier l'affaire à un ancien régiment confédéré porté disparu.

Sur les lieux d'attaque, ils découvriront des détails révélateurs : positions de tir, discipline, choix tactiques précis. Ces éléments pointent vers une opération militaire planifiée, non un acte de banditisme. Les victimes n'ont pas été volées, mais ciblées. Un des sites contient une douille gravée d'un insigne sudiste oublié, correspondant à un régiment dissous à la fin de la guerre. Ce marquage n'a pas été laissé au hasard : il s'agit d'un signe de reconnaissance pour les autres membres de la cellule de Rourke, leur indiquant que la cible a été atteinte et que l'opération peut se poursuivre comme prévu.

Un contact du Fort Eldridge approche discrètement les Personnages. Il se dit inquiet : un messager militaire transportant une lettre confidentielle a été envoyé récemment vers Dead Man's Pass, mais il n'a pas reçu de confirmation de son arrivée. L'homme devait voyager incognito, caché dans l'une des diligences à venir. Le contact n'a pas plus d'informations sur son identité ou sur la date précise du trajet, mais craint qu'un groupe hostile soit déjà sur sa piste.

Les Personnages peuvent identifier les trajets les plus probables pour les prochaines diligences, en croisant les indices collectés en ville avec les

itinéraires connus. Ils peuvent se positionner à des points stratégiques le long de ces routes et surveiller les environs pour repérer d'éventuels mouvements suspects. Dès qu'un convoi est attaqué ou menacé, ils peuvent intervenir rapidement pour le défendre ou capturer un assaillant, espérant ainsi intercepter les cavaliers avant qu'ils n'atteignent leur véritable cible.

Une autre option consiste à localiser l'éclaireur qui prépare les attaques. Celui-ci observe les convois, repérant les habitudes et les escortes, puis transmet les informations sans attirer l'attention. S'ils parviennent à intercepter cet homme, ils peuvent remonter la chaîne de commandement jusqu'à une grotte fortifiée utilisée par Rourke.

En confrontant Rourke ou ses officiers, les Personnages peuvent désorganiser la chaîne de commandement, déclencher une mutinerie ou semer le doute par une contre-information habile. Rourke, bien qu'inflexible, reste un homme rationnel : toute perturbation sérieuse de sa logistique ou de son autorité peut compromettre sa mission. Mais une attaque mal préparée contre ses hommes risque de provoquer un massacre. Rourke dispose d'une vingtaine de vétérans disciplinés, bien armés et entraînés, installés dans un campement retranché doté de réserves de munitions, de chevaux de rechange et d'une ligne de fuite vers les collines. Toute tentative frontale sans préparation risquerait d'être immédiatement repoussée par un feu croisé bien organisé.

Les choix des Personnages détermineront s'ils parviennent à sauver les informations sensibles et à démanteler la menace, ou s'ils ne font que retarder un conflit plus vaste.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à empêcher l'interception du document par les cavaliers, que ce soit en protégeant la diligence, en éliminant les assaillants, ou en désorganisant leur commandement, les informations sensibles restent aux mains des autorités fédérales. Le convoi atteint Fort Eldridge, le groupe de Rourke se disperse, et l'opération clandestine sudiste échoue sans avoir pu se propager.

Si le convoi survit mais que Rourke parvient à fuir, ou si une partie seulement du plan des cavaliers est déjouée, les tensions persistent. L'armée fédérale redouble de vigilance, la région est placée sous surveillance, et même si l'insurrection est évitée, le danger n'est pas complètement écarté. Les Personnages sont reconnus pour leur

intervention, mais le climat reste incertain.

Si les sudistes parviennent à s'emparer du document ou à tuer son porteur, les conséquences sont immédiates : les informations tombent entre les mains de Rourke, qui peut alors organiser d'autres actions coordonnées dans l'Ouest. La panique s'installe, les autorités réagissent par des mesures autoritaires, et Dead Man's Pass devient un point stratégique sous pression militaire constante.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, un témoin traumatisé révèle que les assaillants cherchaient quelque chose de précis et mentionne un nom de code entendu lors de l'attaque.

Après 60 minutes de jeu, les Personnages identifient l'itinéraire du convoi ou localisent un éclaireur lié aux cavaliers, ouvrant une piste vers leur base.

Après 90 minutes de jeu, l'attaque se déclenche : soit le convoi est intercepté, soit l'infiltration est découverte, forçant les Personnages à agir dans l'urgence pour empêcher le pire.



Course contre la Mort

Les Faits pour le Conteur

Un incident diplomatique majeur menace d'éclater à Dead Man's Pass après un accident dramatique survenu en pleine zone frontière. Naiche, fils du chef Paiute Wana'ka, a été grièvement blessé lors d'une chute sur les hauteurs boisées surplombant les terres occupées par les colons. Sa jambe est gravement fracturée, et la blessure nécessite d'être réduite et stabilisée dans les heures à venir par un professionnel, sans quoi la gangrène ou une infection systémique pourrait s'installer rapidement. Bravant la méfiance de son peuple envers les colons, Wana'ka a dépêché un messager pour solliciter l'aide du Docteur Harold Mayfield, seul médecin expérimenté dans la région. Mais au moment de la requête, Mayfield est introuvable.

Médecin compétent mais rongé par la culpabilité et les excès, Mayfield a replongé dans l'alcool. La veille au soir, il a été vu au Silver Spur, titubant, humilié publiquement après une altercation avec un créancier. Certains témoins affirment qu'il a quitté le saloon seul, d'autres qu'il a été escorté de force par deux hommes. Les témoignages évoquent un différend avec Ethan Boyle, un usurier local connu pour sa brutalité. Boyle aurait ordonné à ses hommes de s'emparer du médecin, dans l'intention de faire pression sur lui pour rembourser ses dettes en nature ou le revendre à qui paiera plus. Boyle possède plusieurs propriétés hors de la ville, dont une grange servant à l'occasion de planque pour ses hommes.

Le shérif a entendu des rumeurs mais refuse de s'impliquer. Les notables de la ville, conscients de l'enjeu, ferment les yeux. La population, elle, commence à craindre que le refus d'intervenir provoque une guerre ouverte avec les tribus. Les marchands suspendent les convois, les mineurs évitent les chemins proches des collines. Le climat se tend à vue d'œil.

Wana'ka, chef ancien et respecté, tente de contenir ses jeunes guerriers, ulcérés par l'absence de réponse et déjà persuadés que les colons laissent mourir l'enfant par vengeance ou mépris. Si Naiche meurt, l'équilibre fragile entre les communautés s'effondre, et les représailles deviendront inévitables. Une attaque rapide et violente sur Dead Man's Pass pourrait alors être lancée avant même que les autorités militaires fédérales ne puissent réagir. Mais si Mayfield est retrouvé et opère à temps, cela pourrait restaurer la confiance et repousser la guerre.

Intro pour les joueurs

Les sabots des chevaux Paiutes soulèvent une fine poussière à l'entrée de Dead Man's Pass. Une vingtaine de cavaliers attendent, en silence, observant la ville sans bouger. À l'aube, l'un d'eux a remis un message : le fils du chef Wana'ka est entre la vie et la mort, et seul le docteur Mayfield peut encore le sauver. Mais Mayfield a disparu.

Des rumeurs circulent : certains disent qu'il a sombré dans l'alcool, d'autres qu'il a été enlevé par des créanciers. Le nom d'un certain Boyle revient souvent. Le shérif détourne le regard, les notables gardent le silence.

C'est vers vous que les regards se tournent désormais. Le shérif ne bouge pas, les notables se taisent, mais chacun sait que si quelqu'un peut retrouver Mayfield à temps, ce sera vous. Les minutes passent. Naiche est mourant. Et dehors, la tension monte.

Résolution

Les Personnages peuvent commencer leur recherche au Silver Spur. En interrogeant la serveuse, un joueur de poker ou un videur, ils obtiennent une série d'indices convergents : Mayfield a été humilié, frappé, puis escorté discrètement par deux hommes vers les écuries. Un témoin parle d'une grange isolée au nord de la ville, connue pour servir de planque aux hommes de Boyle. En filant cette piste, les Personnages peuvent découvrir la cache et observer la situation avant d'intervenir.

La grange est gardée par deux hommes de main. Mayfield est enfermé à l'intérieur, inconscient, attaché à un poteau. Boyle est parfois présent dans la grange pour surveiller la situation ou obliger Mayfield à soigner des complices blessés, rédiger de faux certificats, ou rembourser sa dette en fournissant des produits médicaux. Les Personnages peuvent tenter une infiltration discrète, une diversion ou une attaque frontale, mais chaque option comporte des risques. Une négociation est envisageable, mais le prix sera élevé, en argent ou en service. Il est également possible d'exploiter la peur de Boyle d'un scandale public ou d'une vengeance Paiute imminente.

Une fois libéré, Mayfield est encore sous l'effet de l'alcool. Il se débat, délire, refuse de coopérer. Les Personnages doivent trouver un moyen de le rendre opérationnel. Il faudra ensuite le convaincre, lui rappeler les serments de sa profession ou, si cela échoue, le menacer ou le forcer.

Le voyage jusqu'au campement Paiute est court mais risqué. Des éclaireurs surveillent les approches. Il est possible que les Personnages

soient interceptés et interrogés avant d'atteindre la tente de Naiche. Une fois sur place, l'atmosphère est glaciale. Le médecin devra opérer sous le regard de dix guerriers armés, entouré d'un silence pesant. Le moindre faux mouvement ou la moindre hésitation pourrait être interprété comme un acte de mépris ou d'hostilité.

Mais chaque étape peut échouer. Si Boyle blesse Mayfield ou s'il meurt dans la fuite, s'il s'écroule avant d'arriver ou s'il refuse d'agir malgré tous les efforts, l'enfant mourra. Dans ce cas, aucun discours ne suffira à contenir la colère des jeunes guerriers. La ville pourrait être prise d'assaut dans l'heure.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à identifier la cache, extraire Mayfield en vie, le remettre sur pied et l'escorter à temps jusqu'à l'enfant, l'opération réussit. Naiche survit, les tensions s'apaisent, et Wana'ka ordonne à ses hommes de se retirer. Un canal de négociation est rouvert, et la réputation des Personnages auprès des autorités locales et tribales s'en trouve renforcée.

Si Mayfield est retrouvé mais arrive trop tard, ou s'il parvient au camp dans un état insuffisant pour opérer correctement, l'enfant meurt. Les tensions explosent malgré la tentative des Personnages. Des représailles isolées débutent, la ville se barricade, et une garnison militaire est appelée en renfort. L'équilibre de la région devient instable, et les conséquences se feront sentir pendant des mois.

Si Mayfield n'est jamais retrouvé, meurt, ou échoue à intervenir, l'enfant succombe sans aide. Wana'ka ne peut contenir la colère de son peuple. Une attaque est déclenchée dans les heures qui suivent. Dead Man's Pass est ravagée ou désertée, les survivants fuient, et la région bascule dans un conflit ouvert.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages identifient l'implication de Boyle et la piste de la grange est confirmée.

Après 60 minutes de jeu, ils parviennent à localiser la cache, évaluer les forces en présence et engager l'opération de récupération de Mayfield.

Après 90 minutes de jeu, le médecin est désintoxiqué et escorté jusqu'au camp, où il tente l'opération ou constate l'échec.

Le Chaman Trahi

Les Faits pour le Conteur

Il y a plusieurs mois, Chogan Black Bear et Ezra Wilkinson ont conclu un pacte en présence de trois témoins : Horace Milligan, un avocat de la ville qui a consigné l'échange dans ses notes, Samuel "Red" Duggan, un contremaître travaillant pour Wilkinson à l'époque, et Sœur Abigail, une missionnaire chrétienne qui assistait à l'entretien en tant que médiatrice neutre. L'accord portait sur la cession d'une ancienne parcelle minière, abandonnée depuis plusieurs années, que Wilkinson promettait de restituer aux Paiutes en échange de leur retrait pacifique d'une autre zone convoitée par les colons.

Mais alors que l'année touche à sa fin, Wilkinson trahit sa parole. Il a revendu cette concession à un groupe de prospecteurs indépendants et a envoyé des hommes de main armés pour sécuriser le site et empêcher toute réclamation des Paiutes. Lorsqu'il est confronté, Wilkinson nie en bloc et prétend que l'accord n'a jamais existé, affirmant qu'il n'était qu'un engagement verbal sans valeur légale. Il s'appuie sur des documents falsifiés pour affirmer que la concession a toujours été sous son contrôle.

Chogan est furieux. Son peuple est divisé entre ceux qui veulent reprendre la terre par la force et ceux qui craignent que toute révolte ne provoque des représailles terribles de la part des colons et de l'armée. Wilkinson, de son côté, manipule l'opinion publique en prétendant que les Paiutes tentent de revendiquer illégalement des terres riches en or, et pousse la ville à exiger leur expulsion.

Milligan évite de prendre parti, conscient que Wilkinson pourrait ruiner sa carrière s'il venait à témoigner contre lui. Ses notes existent toujours, rangées dans son étude, mais il faudra le convaincre de les produire.

Samuel Duggan, quant à lui, a été licencié peu après la signature de l'accord et a quitté Dead Man's Pass pour travailler dans un relais de diligence à une journée de route. Il est amer envers Wilkinson et pourrait témoigner, s'il est retrouvé à temps.

Enfin, Sœur Abigail est toujours en ville, mais elle croit que la justice divine punira Wilkinson, en son temps. Elle pourrait être convaincue d'intercéder publiquement en faveur des Paiutes.

Si personne n'intervient, les tensions dégénéreront. Les Paiutes pourraient être expropriés de force, ou certains guerriers excédés pourraient attaquer la concession, justifiant une riposte sanglante.

Intro pour les joueurs

Le vent soulève la poussière devant la banque de Wilkinson, où une foule s'est rassemblée. D'un côté, des colons inquiets et des prospecteurs avides de richesses. De l'autre, un groupe de Paiutes silencieux, la mâchoire crispée.

Au centre, Chogan Black Bear, le regard dur, fait face à Ezra Wilkinson, installé confortablement sur le perron de sa banque.

« Tu as donné ta parole. »

Wilkinson hausse les épaules, un sourire en coin.

« Je n'ai signé aucun papier. »

Un murmure parcourt la foule. Certains se tournent vers le shérif John Carter, qui observe la scène en silence, les bras croisés.

« Le ciel et la terre ont entendu ce serment, et trois témoins l'ont entendu aussi : Milligan, Duggan et sœur Abigail. Tu ne pourras pas l'effacer. »

Wilkinson soupire, lève une main pour calmer la foule et parle d'un ton affable :

« Voyons, Chogan… Si tu as des preuves, montre-les. Sinon, va-t'en. »

Un silence pesant s'installe. Les regards se tournent vers vous.

Résolution

Les Personnages doivent désamorcer le conflit ou choisir un camp.

S'ils décident d'obtenir des preuves du pacte, ils peuvent enquêter sur Horace Milligan, un avocat de la ville qui a consigné l'accord dans ses notes privées. Milligan, bien qu'intimidé par Wilkinson, pourrait être convaincu de révéler son contenu, notamment s'il est protégé d'éventuelles représailles. Une fois ces preuves en main, les Personnages peuvent les présenter publiquement, obligeant Wilkinson à reculer.

Duggan et sœur Abigail pourront révéler les dessous de l'affaire et témoigner du pacte conclu s'ils sont retrouvés et interrogés.

Une autre piste mène aux prospecteurs qui exploitent la terre. La plupart ignorent qu'ils ont été manipulés. Jedediah "Goldtooth" Jackson, qui gère la surveillance du site, possède une fausse concession fournie par Wilkinson. Si les Personnages parviennent à la récupérer ou à démontrer qu'elle est frauduleuse, la ville elle-même pourrait exiger que Wilkinson rende les terres aux Paiutes pour éviter un scandale.

Si aucune solution légale n'aboutit, Chogan pourrait être tenté de

récupérer la terre par la force, entraînant une révolte qui provoquerait une riposte sanglante des colons et des soldats du Fort Eldridge. Les Personnages peuvent tenter de calmer les guerriers Paiutes en leur offrant une alternative, ou au contraire les aider dans une attaque risquée contre les hommes de Wilkinson.

Si les Personnages choisissent de soutenir Wilkinson, ils devront discréditer Chogan publiquement et empêcher la divulgation des preuves. Cela renforce le pouvoir de Wilkinson et écrase définitivement toute revendication des Paiutes, mais au prix de tensions accrues en ville et de nouvelles expropriations, voire d'une guerre avec les Paiutes.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages obtiennent les preuves du pacte et exposent Wilkinson, la ville est forcée de reconnaître la trahison et de lui retirer la concession. Chogan récupère les terres, et les tensions s'apaisent, bien que Wilkinson cherche une vengeance plus subtile.

Si les preuves sont découvertes mais rejetées, Wilkinson manipule l'opinion publique pour présenter l'affaire comme une tentative d'usurpation. Chogan et son peuple sont définitivement privés de tout droit sur leurs terres, et Wilkinson devient encore plus puissant.

Si les Personnages échouent ou ne prennent pas position, la situation dégénère en un conflit ouvert. Wilkinson, sentant la menace, pousse à une intervention militaire pour expulser les Paiutes de la région. La violence éclate, et la réputation des Personnages en ville dépendra de la manière dont ils ont agi.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages identifient Milligan comme détenteur de notes compromettantes et envisagent de contacter Duggan ou sœur Abigail.

Après 60 minutes de jeu, ils obtiennent un témoignage ou un document clé, ou déclenchent une confrontation avec les partisans de Wilkinson.

Après 90 minutes de jeu, ils rendent les preuves publiques ou assistent à une action directe des Paiutes selon la voie choisie.

Le faux shérif

Les faits pour le Conteur

Walter Crane a appris par l'intermédiaire d'un ancien contact militaire que le shérif John Carter avait été récemment appelé en mission temporaire hors de Dead Man's Pass, dans le cadre d'une opération de transfert sécuritaire.

Il profite de cette absence, confirmée mais aux raisons secrètes, pour se présenter en ville avec une lettre d'accréditation signée d'un colonel fédéral affirmant qu'il a été nommé shérif pour couvrir l'absence de Carter.

L'homme est bien vêtu, charismatique, et maîtrise parfaitement les codes de l'autorité militaire. Il a été accueilli sans suspicion par les notables de la ville, en quête d'ordre après une période de tensions avec les prospecteurs et les bandes de hors-la-loi.

Crane a rapidement pris le contrôle du poste de shérif, donné des ordres à la milice locale, et lancé une série d'enquêtes contre ses opposants. Il a ordonné l'arrestation d'un aubergiste influent, fermé la salle de jeu d'un notable criblé de dettes, et décrété la mise sous séquestre d'une cargaison d'or sous prétexte d'irrégularités fiscales. Ces actions, bien qu'apparemment légales, favorisent en réalité un petit cercle d'associés à Crane. Il a commencé à redistribuer les droits de patrouille à des hommes de sa propre faction, et propose déjà un projet de loi pour renforcer les pouvoirs de la milice.

En vérité, Walter Crane est un faussaire et un criminel recherché dans plusieurs États sous des identités variées. Sa lettre est falsifiée, et le colonel mentionné est mort depuis des années. Il exploite l'isolement administratif de Dead Man's Pass et la lenteur des communications pour asseoir son autorité avant qu'un véritable représentant de l'armée ne vienne inspecter la ville. Il est soutenu par deux complices : Louise « Big Lou » Thompson, une femme imposante et armée, qui sert de garde du corps et fait régner la peur, et Terrence Moss, un ancien greffier militaire passé du mauvais côté de la loi, qui manipule les registres et cache les preuves.

L'ancien adjoint du précédent shérif, un certain Ellis Fry, a commencé à avoir des doutes. Discret et loyal, il ne possède aucune preuve directe, mais cherche de l'aide pour enquêter sans attirer l'attention. Il sait que toute contestation ouverte de l'autorité de Crane se heurtera à la violence immédiate ou à des représailles judiciaires.

Si personne n'intervient, Crane aura consolidé son pouvoir dans moins d'une semaine. Il pourra piller les ressources de la ville, imposer de faux procès, et déclencher une purge visant tous ceux qui doutent de lui. Les conséquences seront irréversibles.

Intro pour les joueurs

L'écriteau du bureau du shérif vient d'être remplacé. Walter Crane, nouvellement arrivé, assure avoir été nommé par les autorités fédérales pour ramener l'ordre à Dead Man's Pass. Il a déjà ordonné plusieurs arrestations, fermé des établissements, et confisqué une cargaison entière sous prétexte d'enquête. Certains applaudissent ce retour à l'ordre. D'autres se taisent, la mâchoire serrée.

Ce matin, Ellis Fry, l'ancien adjoint, vous a glissé quelques mots à l'écart du saloon. Il ne sait pas si Crane est vraiment ce qu'il prétend, mais il jure que quelque chose cloche. La ville n'a jamais été aussi calme... ni aussi tendue.

Résolution

Les Personnages peuvent choisir d'enquêter discrètement sur Walter Crane et ses associés. En interrogeant les employés du bureau du télégraphe, ils peuvent découvrir que le colonel mentionné est officiellement décédé depuis quelques années, ce qui remet en cause toute la légitimité du nouveau shérif. Cette information peut être obtenue par un télégraphiste, un rapport militaire abandonné ou une source familière avec l'armée. Si les Personnages parviennent à comparer les registres ou à obtenir une copie de la lettre, ils peuvent prouver la supercherie.

En infiltrant le bureau de Terrence Moss, ils découvrent une cache contenant plusieurs documents contrefaits, de faux ordres de réquisition, des lettres de menace, et une version de la lettre falsifiée.

Concernant Big Lou, des avis de recherche oubliés dans les archives judiciaires permettent de relier sa véritable identité à des crimes violents commis dans d'autres comtés. Des voyageurs ou chasseurs de primes présents en ville peuvent la reconnaître si les Personnages les incitent à parler. Une confrontation publique permettrait d'ébranler l'autorité de Crane.

Les Personnages peuvent aussi s'introduire dans le réseau de la milice pour en extirper des informations compromettantes : ordre de missions injustifiés, exécutions sommaires ou détournement de fonds. En exposant ces abus, ils sapent les fondements de la propagande de Crane.

La protection d'Ellis Fry s'avère cruciale. En le gardant mobile et en limitant ses apparitions publiques, les Personnages peuvent éviter qu'il soit capturé. Il peut rédiger un rapport circonstancié appuyé de pièces à conviction que les Personnages achemineront par un itinéraire détourné jusqu'à Fort Eldridge. Un messager fiable ou un relais postal indépendant permettra d'éviter la surveillance de Moss. Le déclenchement d'une enquête militaire suspendra l'autorité de Crane, permettant à la ville de retrouver un semblant d'équilibre.

L'usurpation d'autorité fédérale constitue un crime grave : si les preuves sont transmises aux autorités compétentes, elles peuvent déclencher une procédure judiciaire fédérale. En l'absence immédiate de l'armée, les Personnages peuvent aussi faire appel à une agence privée comme les Pinkerton pour préparer une arrestation en bonne et due forme.

Si les Personnages choisissent une approche plus frontale, ils peuvent provoquer une réunion des notables et y confronter Crane avec les preuves réunies. Cette initiative nécessite que le climat soit suffisamment tendu pour que la population doute déjà du nouveau shérif. En cas de réussite, cela peut pousser ses alliés à le trahir ou l'abandonner. Si au contraire ils préfèrent négocier, ils peuvent obtenir des aveux ou un retrait en échange de leur silence. Cette option exige des concessions et n'éteint pas totalement la menace, mais elle évite le bain de sang et préserve l'ordre local jusqu'à l'arrivée de l'armée.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à recueillir des preuves irréfutables, à sécuriser la transmission du dossier au Fort Eldridge, à affaiblir publiquement les alliés de Crane et à rallier une majorité des notables à leur cause, le faux shérif est neutralisé sans effusion de sang. Ellis Fry est reconnu comme remplaçant légitime, l'ordre est rétabli et les Personnages obtiennent la gratitude des habitants, des autorités et potentiellement une position d'influence locale ou régionale.

Si certains éléments sont réunis mais que la diffusion des preuves traîne trop, ou si les notables restent divisés, Crane peut tenter de fuir avant d'être arrêté. Dans ce cas, il parvient à emporter une partie de l'or détourné et laisse derrière lui une ville déchirée entre ceux qui l'ont soutenu et ceux qui l'ont combattu. Fry assure l'intérim mais reste contesté, et les Personnages doivent composer avec des tensions durables.

Si les Personnages échouent à démontrer la fraude ou sont neutralisés avant d'avoir pu agir, Crane consolide sa position. Il lance une purge

contre ses opposants, verrouille les communications avec Fort Eldridge, et fait exécuter ou enfermer toute voix dissidente. Fry disparaît, les Personnages sont contraints à la fuite, et Dead Man's Pass tombe sous une dictature locale brutale, isolée du reste du territoire jusqu'à intervention militaire.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages reçoivent l'alerte discrète d'Ellis Fry et commencent à vérifier les premiers éléments suspects.

Après 60 minutes de jeu, ils confrontent l'un des complices ou interceptent un document compromettant.

Après 90 minutes de jeu, ils orchestrent une révélation publique ou un acte décisif qui expose ou affronte Crane.



La vengeance de Chogan Black Bear

Les faits pour le Conteur

Il y a trois semaines, Samuel R. Mayfield, entrepreneur ambitieux sans lien avec le docteur Mayfield, a établi un chantier sur Omen Hill, un ancien site funéraire Paiute à une demi-journée de marche de Dead Man's Pass. Malgré les mises en garde des autochtones, il a dynamité une section du site pour accéder à une veine de granit, officiellement pour bâtir une banque. Des sources évoquent plutôt l'exploitation d'un filon de tellure, plus rentable. Ce projet, soutenu par le juge Elridge et l'apothicaire Mavis Holt, vise à relancer l'économie locale.

Chogan Black Bear, chaman respecté des Paiutes et gardien du site, a tenté d'alerter les autorités de Dead Man's Pass. Il a été repoussé, humilié publiquement, et battu par des hommes de main de Mayfield. Depuis cet incident, il a quitté les villages pour se retirer dans les canyons, d'où il a entamé des rituels anciens que même sa propre tribu juge dangereux. Trois témoins Paiutes, anciens apprentis du chaman, affirment qu'il a réveillé des forces anciennes liées aux ancêtres du désert et à la protection des terres sacrées. Ils refusent désormais de l'approcher. L'un d'eux, Shodo, dit avoir vu Chogan peindre des symboles avec son propre sang sur une stèle effondrée.

Les manifestations ont commencé doucement : brume stagnante, animaux fuyants, silences anormaux. Puis, les charrettes ont été retrouvées renversées sans trace d'agression, des puits taris en une nuit, et une femme a été retrouvée en état de choc, le regard vide, incapable de parler. Des machines du chantier se sont arrêtées inexplicablement, leurs mécanismes bloqués par du sable mouillé en pleine sécheresse. Des enfants affirment avoir vu des silhouettes fantomatiques dans les collines. Les notables évoquent une épidémie de panique ou une hallucination collective. Les prospecteurs, eux, commencent à fuir la région.

Chogan Black Bear reste introuvable, mais des signes rituels ont été observés près de trois lieux : le chantier de Mayfield, le puits ancien du ranch Kelso, et l'entrée d'un ancien sentier Paiute abandonné. Ces marques correspondent à un rite de condamnation majeure, qui, selon la tradition orale, ne peut être interrompu que par l'intervention d'un médiateur extérieur au conflit, prêt à sacrifier quelque chose de valeur. La tension monte à Dead Man's Pass. Mayfield a engagé deux tireurs pour protéger son chantier. La communauté Paiute est en deuil, mais ne veut pas entrer en conflit ouvert. Le conseil des anciens a décidé de ne

pas intervenir, sauf si des étrangers prennent l'initiative de comprendre ce qui se passe et de calmer les esprits avant qu'il ne soit trop tard.

Intro pour les joueurs

Le vent semble s'être figé au-dessus d'Omen Hill. A Dead man's pass, depuis le saloon jusqu'aux porches des maisons en bordure du désert, chacun parle à voix basse d'une colère ancienne qui hanterait les collines. Plusieurs prospecteurs ont quitté la ville sans même réclamer leur paye, et les charretiers évitent désormais certains chemins au crépuscule. C'est dans ce climat tendu qu'un membre de la communauté Paiute, Shodo, vient discrètement vous trouver. Il dit que les anciens refusent de bouger, que les notables sont sourds, mais que quelque chose de grave est en cours. Il ne vous donne qu'un nom, à mi-voix : Chogan Black Bear.

Le chaman s'est retranché dans les hauteurs, et ceux qui s'approchent parlent de visions, de murmures, de terre qui vibre sous leurs pas. On dit que ce n'est plus un homme, mais un lien vivant entre les vivants et les morts, qu'il a commencé une condamnation rituelle et que seul un sacrifice sincère peut l'arrêter. Shodo vous demande de l'aider.

Résolution

Les Personnages peuvent choisir d'approcher l'un des trois lieux marqués par les symboles rituels afin d'enquêter sur l'ampleur des forces en jeu. À Omen Hill, les manifestations sont les plus fortes : une aura surnaturelle y trouble les sens, la végétation y semble figée, et les hommes de Mayfield évitent le site, malgré leurs ordres. En observant les marques et en consultant les rares témoins oculaires, les Personnages peuvent comprendre qu'un rituel complexe est en cours, destiné à condamner symboliquement l'ensemble du territoire de Dead Man's Pass.

Au puits du ranch Kelso, ils peuvent découvrir que l'eau a été remplacée par un liquide noirâtre d'odeur âcre. Une analyse ou une comparaison avec les traditions orales Paiutes révèle qu'il s'agit d'une étape avancée du rituel, où les ressources vitales sont corrompues. En interrogeant des membres de la tribu, ou en consultant les archives locales, les Personnages apprennent qu'il existe un contre-rite oublié : une offrande volontaire faite à un esprit protecteur, scellée par un geste de réconciliation. Pour fonctionner, cette offrande doit être authentique, précieuse, et visible. Il ne suffit pas de déposer un objet : l'acte doit être accompagné d'un renoncement ou d'une reconnaissance publique de la faute.

S’ils parviennent à retrouver Chogan Black Bear dans les canyons, les Personnages pourront tenter de le convaincre d’interrompre le rituel. Il refusera toute négociation s’il perçoit la démarche comme intéressée ou tactique. En revanche, un acte sincère de réparation, comme prendre publiquement position contre Mayfield, défendre un site sacré ou remettre un objet personnel important, peut éveiller chez lui une volonté de dialogue. Le rituel pourrait alors être inversé ou transformé en cérémonie de purification.

Si les Personnages optent pour une approche violente, ils peuvent détruire les artefacts rituels, disperser les marques ou même attaquer Chogan. Cela interrompt le rituel, mais provoque des conséquences imprévisibles : troubles naturels, malédiction persistante, hostilité accrue des Paiutes. Une telle voie coupe toute possibilité de réconciliation durable, et expose la ville à des représailles spirituelles ou politiques dans les semaines suivantes.

Critères de réussite et d’échec

Si les Personnages parviennent à comprendre la nature du rituel, à rencontrer Chogan Black Bear et à accomplir un geste de réparation sincère et public, le chaman accepte de suspendre la malédiction. Les esprits sont apaisés, le territoire libéré de l’hostilité rituelle, et une forme fragile de paix est restaurée entre la communauté Paiute et les habitants de Dead Man’s Pass. La réputation des Personnages s’en trouve renforcée dans les deux camps.

Si les Personnages désamorçent le rituel sans intervention directe de Chogan, ou obtiennent le retrait de Mayfield par la pression, une accalmie temporaire s’installe. Mais les symboles demeurent visibles, et la peur subsiste dans les esprits. Les tensions entre autochtones et colons sont réduites mais non résolues.

Si les Personnages choisissent la confrontation ou ignorent les signes, le rituel s’achève sans interruption. Une série de phénomènes anormaux s’abat sur la ville : fièvres, avortements, famines localisées. Le territoire est perçu comme maudit. Les relations avec les autochtones deviennent hostiles, et Dead Man’s Pass entre dans une période de déclin durable. Les Personnages peuvent être tenus pour responsables de n’avoir rien fait ou d’avoir aggravé la situation.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages reçoivent des témoignages sur les effets étranges autour d'Omen Hill et commencent à identifier les lieux liés au rituel.

Après 60 minutes de jeu, ils peuvent localiser Chogan Black Bear ou découvrir les éléments nécessaires à une offrande rituelle susceptible d'apaiser les esprits.

Après 90 minutes de jeu, ils prennent une décision cruciale : accomplir un geste de réparation, affronter Chogan ou tenter d'interrompre le rituel par la force, déclenchant les conséquences durables du scénario.



Attaque nocturne sur la réserve Paiute

Les faits pour le Conteur

La nuit dernière, sous un ciel voilé, la réserve Paiute a été la cible d'une attaque brutale. Des cavaliers ont surgi à l'aube, incendiant des tipis et des habitations, abattant du bétail et semant la panique parmi les familles endormies. Lorsqu'ils ont disparu dans l'obscurité, ils laissaient derrière eux plusieurs morts, des blessés et une communauté en état de choc. Au matin, la colère gronde parmi les survivants, et déjà, les regards se tournent vers les ranchers locaux, avec qui les Paiutes sont en conflit depuis des années.

Mais cette attaque est une mise en scène savamment orchestrée. Billy "Red" Murphy et sa bande sont les véritables coupables. Leur objectif est simple : provoquer un conflit sanglant entre les Paiutes et les colons pour détourner l'attention de leur véritable coup. Alors que la ville et le shérif seront occupés à gérer une guerre imminente, Murphy prévoit de s'attaquer à un convoi d'or qui passera par la région dans deux jours. Une confrontation entre les ranchers et les autochtones laisserait Dead Man's Pass sans défense et permettrait aux bandits d'agir sans opposition.

Ce matin, la situation est explosive. Les Paiutes, menés par Chogan Black Bear, exigent justice et réclament des représailles immédiates. En ville, le Syndicat des Ranchers, représenté par William Grant, nie toute implication mais mobilise déjà des hommes, persuadé qu'une attaque des Paiutes est imminente. Entre ces deux groupes, le shérif John Carter tente de calmer les esprits, mais il est seul, et il sait que la violence peut éclater à tout moment.

Si personne ne découvre rapidement la vérité, un massacre est inévitable. Les Personnages doivent démasquer les véritables coupables, exposer leurs motivations et empêcher la guerre avant qu'elle ne commence.

Intro pour les joueurs

La tension est palpable dans Dead Man's Pass. Dès l'aube, des cris ont envahi la rue principale, et déjà, une foule en colère s'est rassemblée devant le bureau du shérif. D'un côté, les Paiutes, visages peints de cendres en signe de deuil, réclament vengeance pour leurs morts. De l'autre, les ranchers, fusils en main, jurent qu'ils n'ont rien à voir avec cette attaque mais se disent prêts à défendre leurs terres par tous les moyens nécessaires.

Le shérif John Carter est au centre de cette confrontation, bras écartés pour empêcher qu'une première balle ne soit tirée. Lorsqu'il vous aperçoit, il vous fait signe d'approcher, sa mâchoire serrée trahissant son inquiétude.

"Ça va mal finir", dit-il en vous fixant. "Quelqu'un a attaqué la réserve cette nuit, et tout le monde est persuadé que ce sont les ranchers."

Il jette un regard vers William Grant, le représentant du Syndicat des Ranchers, qui serre les poings.

"On n'a rien à voir avec ça !" grogne ce dernier. "Mais si ces sauvages veulent la guerre, on va leur donner."

De l'autre côté, Chogan Black Bear s'avance, la voix dure comme la pierre.

"Ils ont brûlé nos maisons. Ils ont tué nos enfants. Nous ne laisserons pas cet affront sans réponse."

Le shérif tourne à nouveau les yeux vers vous.

"J'ai besoin de preuves. Pas de rumeurs, pas de suppositions. Si vous ne trouvez pas qui a fait ça, cette ville sera un champ de bataille avant la nuit. Je dois rester ici pour calmer les esprits"

L'enquête ne fait que commencer, mais le temps joue contre vous.

Résolution

Les Personnages doivent rassembler des preuves et exposer la vérité avant que le premier coup de feu ne soit tiré. S'ils se rendent sur les lieux de l'attaque, ils peuvent examiner les traces laissées par les assaillants. Un jet de Technique et Intuition permet de constater que les balles utilisées ne correspondent pas aux armes habituelles des ranchers, mais plutôt à celles que l'on trouve sur le marché noir. En observant les empreintes, ils peuvent noter que les chevaux avaient des fers usés de manière irrégulière, une marque caractéristique des montures de la bande de Murphy, due aux rochers des canyons.

En posant des questions en ville, ils apprennent que Jedediah "Goldtooth" Jackson, un trafiquant d'armes bien connu, a vendu récemment une caisse de fusils à un acheteur anonyme. En le pressant, ils peuvent obtenir un nom : Hank Mercer, un des lieutenants de Murphy.

S'ils parviennent à localiser Hank Mercer, ils le trouvent avec deux autres hommes dans un saloon en périphérie de la ville, en train de fêter leur coup. Une confrontation verbale ou physique permet de lui arracher un aveu : Murphy a orchestré l'attaque pour détourner l'attention de son

prochain coup.

Une fois ces preuves en main, ils peuvent empêcher l'affrontement. Le shérif Carter acceptera d'intervenir si les éléments sont solides, mais les Paiutes et les ranchers refuseront peut-être d'écouter la raison. Convaincre Black Bear et Grant demandera des mots justes et une démonstration claire. Si les Personnages échouent, une guerre éclatera malgré tout.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages exposent la vérité à temps et empêchent l'affrontement, les tensions retombent progressivement. Murphy, voyant son plan échouer, abandonne l'attaque du convoi et disparaît dans la nature. Le shérif Carter et la ville leur seront reconnaissants.

S'ils découvrent les preuves mais ne parviennent pas à convaincre les factions opposées, une bataille éclate malgré tout. Même si Murphy est démasqué plus tard, les dégâts seront irréparables, et la ville restera marquée par ce bain de sang.

S'ils échouent totalement à découvrir la vérité ou s'ils prennent trop de temps, les Paiutes et les ranchers s'affrontent dans une guerre ouverte. La ville devient un champ de bataille, et l'attaque du convoi d'or par Murphy se déroule sans accroc.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, la ville est en ébullition, les premiers témoins parlent, mais aucune preuve concrète n'a encore été découverte.

Après 60 minutes de jeu, les tensions montent d'un cran : les ranchers mobilisent une milice, et les Paiutes préparent leurs armes, prêts à se défendre.

Après 90 minutes de jeu, si les Personnages n'ont pas encore agi efficacement, des coups de feu éclatent à la périphérie de la ville et la guerre devient inévitable à moins d'une intervention immédiate avec des preuves solides.

Mystérieux Vol à la Banque Wilkinson

Les faits pour le Conteur

La banque Wilkinson, réputée pour être la plus sécurisée de Dead Man's Pass, a été braquée au cours de la nuit, mais aucune effraction visible n'a été constatée. Le coffre-fort, pourtant scellé et surveillé, a été vidé de son contenu sans qu'aucun garde n'ait entendu quoi que ce soit. Les Pinkertons, appelés immédiatement par Wilkinson pour enquêter, sont déconcertés par l'absence d'indices classiques : aucune trace de forçage, aucun tunnel souterrain, et aucun témoin pouvant expliquer ce qui s'est passé.

Devant l'ampleur du mystère, les Pinkertons, pragmatiques en apparence mais enclins à voir des complots partout, accusent ouvertement le Cercle des Chamanes, un groupe discret de Paiutes pratiquant des rituels anciens. Selon eux, seuls des moyens surnaturels pourraient expliquer un vol aussi parfait. Wilkinson, furieux d'avoir perdu une somme colossale, encourage cette théorie et menace de mobiliser les forces locales contre les Paiute si personne ne prouve le contraire.

La vérité est bien plus rationnelle, mais tout aussi impressionnante. Le vol a été réalisé par une équipe de professionnels utilisant une méthode inédite : un dispositif expérimental de perçage à onde sonore. Les braqueurs, se faisant passer pour des inspecteurs de sécurité quelques jours plus tôt, ont repéré les lieux et obtenu discrètement une copie de la clé du sas arrière, conservée dans le bureau de Wilkinson. Ils sont revenus de nuit, ont neutralisé un garde par une fléchette sédative et sont entrés par la porte arrière sans faire de bruit, grâce à une étude bien planifiée des rondes. Ils ont ensuite utilisé leur appareil pour ouvrir le coffre sans alerter personne.

Lors de l'opération, l'un des braqueurs a mal calibré le dispositif de perçage à ondes sonores, provoquant une fissure interne dans le mécanisme. Sachant qu'il ne fonctionnerait plus et qu'il serait trop risqué de le transporter dans leur fuite, les voleurs ont choisi de le dissimuler sous le plancher, espérant que personne ne le remarque. En enquêtant minutieusement sur les lieux du crime, les Personnages peuvent trouver des traces d'un liquide étrange suintant du mécanisme, ou des résidus métalliques brûlés, indiquant sur un test réussi de Technique et intuition que l'appareil a subi une surcharge. Cette découverte permet non seulement de comprendre comment le vol a été commis, mais aussi de remonter la piste du fabricant de l'outil, ce qui les

mènera aux véritables coupables.

Les Personnages sont engagés pour retrouver les coupables et désamorcer la situation avant qu'un conflit interculturel n'éclate et ne plonge la ville dans la violence.

Intro pour les joueurs

Dès l'aube, Dead Man's Pass est en ébullition. Devant la banque Wilkinson, un attroupement s'est formé. Des hommes en vestons sombres, arborant le badge des Pinkertons, montent la garde pendant que Wilkinson lui-même fulmine sur le perron.

Le shérif John Carter vous repère et vous hèle.

"Ça pue les ennuis." Il baisse la voix et jette un regard inquiet vers les Pinkertons. "La banque a été vidée cette nuit. Aucun signe d'effraction, aucun tunnel, rien. Et eux..." Il désigne les détectives engagés par Wilkinson d'un signe de tête. "...accusent déjà les Paiutes d'avoir utilisé leur "sorcellerie"."

Il secoue la tête, frustré.

"Je ne suis pas un expert en coffres-forts, mais je sais reconnaître un sacré foutoir quand j'en vois un. Si vous ne m'aidez pas à trouver ce qui s'est réellement passé avant que les choses dégénèrent, la ville risque de s'embraser."

Plus loin, des Pinkertons interrogent des témoins d'un ton menaçant, tandis qu'un commerçant chuchote déjà que "les Indiens ont jeté un sort au coffre pour qu'il s'ouvre tout seul".

Le temps est compté.

Résolution

Les Personnages peuvent commencer leur enquête par une fouille minutieuse des lieux du crime. Une inspection attentive permettrait de révéler des microfissures invisibles à l'œil nu sur le cadre du coffre, indiquant que le métal a vibré sous une force inconnue. Caché sous le plancher, un petit dispositif métallique abandonné, composé de tubes de verre et de filaments de cuivre, laisse entendre un léger grésillement.

En interrogeant des artisans et des ingénieurs locaux, les Personnages peuvent apprendre que ce type de technologie n'est pas accessible au commun des mortels. L'un des inventeurs de la ville, Samuel "Twitch" Holbrook, pourrait évoquer une invention expérimentale capable de "casser un coffre sans le toucher". Ce genre d'appareil exigerait

cependant des connaissances avancées et un investissement financier considérable.

Les Personnages peuvent remonter la piste du dispositif endommagé trouvé sur les lieux du crime. En questionnant un marchand de pièces mécaniques ou en consultant les registres de commande d'un quincailler spécialisé, ils pourraient découvrir la trace d'un achat récent de composants rares, effectué sous un faux nom. Cette piste les conduirait à un receleur établi en périphérie de la ville qui, sous pression ou après négociation, pourrait révéler avoir vendu les éléments à un Luther "Fox" Rawlings.

Les coupables sont une bande de braqueurs dirigée par Rawlings, un ancien artificier de l'armée ayant volé les plans d'un inventeur militaire. Leur stratégie repose sur des vols apparemment impossibles, destinés à semer la confusion et détourner toute enquête sérieuse.

Si les Personnages ne progressent pas assez rapidement, les tensions entre colons et Paiutes risquent de s'aggraver. Wilkinson pourrait ordonner des arrestations injustifiées, précipitant une crise difficile à contenir.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages révèlent le vrai coupable et exposent la technologie utilisée, les accusations contre les Paiutes s'effondrent. Wilkinson est contraint d'accepter la vérité, bien qu'il ne soit pas ravi que la sécurité de sa banque ait été publiquement compromise.

S'ils découvrent les coupables mais tardent trop à agir, les Pinkertons forcent une confrontation avec les Paiutes. Même en innocentant ces derniers, les tensions ne disparaissent pas complètement, et la ville garde une cicatrice de cette affaire.

Si les Personnages échouent à trouver la vérité, la Ligue de Vertu et le Syndicat des Ranchers en profitent pour alimenter les tensions raciales. Wilkinson, convaincu de l'implication des Paiutes, tente de les faire expulser de la région sous la pression des forces locales.

Si les Personnages se laissent convaincre par les accusations des Pinkertons, ils participent à une répression violente. Mais des semaines plus tard, une autre banque subira un vol similaire dans une ville voisine, prouvant que la vérité était toute autre. Il sera alors trop tard pour réparer l'injustice.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages découvrent les premières anomalies sur le coffre et entendent les rumeurs d'une accusation contre les Paiutes.

Après 60 minutes de jeu, ils mettent la main sur le dispositif défectueux dissimulé sous le plancher et entament la traque des composants rares auprès des artisans locaux.

Après 90 minutes de jeu, ils localisent le repaire de Luther Rawlings et de ses hommes, et doivent décider d'intervenir directement ou de rapporter leurs preuves avant que les Pinkertons ne déclenchent une vague d'arrestations.



Les Chiens de Guerre

Les faits pour le Conteur

Depuis plusieurs semaines, les pistes autour de Dead Man's Pass sont parcourues par des cavaliers armés, brutaux et organisés. Ce groupe, connu sous le nom des Chiens de Guerre, est dirigé par Abel Redd, un ancien sergent de cavalerie renvoyé pour insubordination. Charismatique et implacable, Redd a rassemblé autour de lui une vingtaine d'hommes aguerris, anciens soldats, déserteurs ou criminels endurcis. Ce gang a entamé une campagne de terreur, éliminant systématiquement tous les groupes qui osaient encore rivaliser pour le contrôle des routes et des ressources de la région.

Les fermes isolées, relais et petits comptoirs sont tombés l'un après l'autre, leurs propriétaires abattus ou contraints de fuir. Les Autumn Brothers, bande de pillards locale, ont été massacrés sans pitié dans leur propre camp. Des témoins racontent que les Chiens de Guerre se déplacent toujours en formation militaire, frappant vite et fort avant de disparaître. Ils s'emparent des armes, des vivres, des chevaux et exigent la soumission complète de ceux qui restent. Ceux qui acceptent sont marqués du signe des Chiens, une entaille en forme de croc sur l'avant-bras, sous peine d'être considérés comme des ennemis.

Redd n'a pas d'ambitions désordonnées : il veut instaurer un contrôle militaire sur la région, où les fermiers, prospecteurs et commerçants obéiront à ses lois. Sa stratégie est méthodique : sécuriser les routes commerciales, soumettre les exploitations et éliminer toute résistance. Sa base d'opérations se situe dans un canyon difficile d'accès, fortifié avec les armes récupérées.

La situation de Dead Man's Pass est critique. La ville est encore épargnée, mais Redd envoie déjà des émissaires anonymes pour proposer un marché : la soumission contre la sécurité. Plusieurs notables, dont Wilkinson et certains éleveurs, envisagent d'accepter. Le shérif Carter est dépassé par l'ampleur de la menace et refuse d'agir ouvertement, de peur de déclencher un bain de sang prématuré.

De plus, certains colons commencent à céder à la peur et rejoignent les rangs de Redd, espérant sauver leur peau ou obtenir une part du pouvoir. Parmi eux, Tom Burrows, un ancien éleveur respecté de la région, devenu lieutenant de Redd, qui connaît parfaitement les habitudes de la ville et pourrait préparer son assaut.

Si personne n'intervient, Redd prendra Dead Man's Pass sans combat, en

s'appuyant sur les trahisons intérieures et l'intimidation. La ville deviendra la pièce maîtresse de son autorité, et la région tombera sous un régime de terreur organisé.

Intro pour les joueurs

L'atmosphère de Dead Man's Pass est lourde et inquiétante. Les rues sont désertes, les volets souvent clos, et même les bavardages du saloon se sont tus. Depuis quelques jours, les nouvelles qui circulent sont de plus en plus alarmantes. Des fermes isolées ont été brûlées, des familles entières portées disparues, et des pistes jadis sûres sont devenues dangereuses. Partout, on parle d'hommes en armes rôdant dans les environs, frappant vite, laissant derrière eux ruines et cadavres.

Dans les rues poussiéreuses, quelques cavaliers apeurés descendent de leur selle, chargés de biens sauvés à la hâte. Les récits sont toujours les mêmes : un groupe armé, bien équipé, discipliné, marchant sous les ordres d'un certain Abel Redd, ancien soldat devenu chef de guerre, et de sa bande que l'on surnomme déjà les Chiens de Guerre. On dit qu'ils écrasent sans pitié toute opposition et marquent de leur croc ceux qui se soumettent.

Au comptoir du saloon, les visages sont tendus. Le shérif John Carter, le regard sombre, écoute d'une oreille un messager essoufflé raconter que le poste de relais des Autumn Brothers n'est plus qu'un tas de cendres. Plus personne ne doute que la bande se rapproche. Certains murmurent que Wilkinson et d'autres notables sont déjà en train de négocier en secret pour sauver ce qu'ils peuvent.

Dans les fermes alentours, les travailleurs barricadent portes et fenêtres, tandis que d'autres rassemblent leurs affaires et se préparent à fuir avant la tempête. Pourtant, pour Dead Man's Pass, il semble déjà trop tard.

Résolution

Les Personnages doivent décider comment réagir face à la menace grandissante. Les Chiens de Guerre se préparent à frapper. Ils sont bien armés, organisés, et bénéficient déjà du soutien tacite de certains colons désespérés ou opportunistes. Un assaut direct contre leur base dans le canyon est quasiment impossible sans préparation, mais les Personnages peuvent encore tenter d'affaiblir Redd avant l'attaque, en semant la discorde, en coupant ses lignes de ravitaillement ou en trouvant des alliés parmi les fermiers et les exclus.

Le shérif Carter, bien qu'hésitant, est prêt à soutenir discrètement toute

tentative d'organiser une défense, mais refuse de risquer directement la vie de ses adjoints sans garanties. Plusieurs éleveurs et commerçants influents, dont Wilkinson, cherchent déjà à sauver leurs intérêts en négociant avec Redd et pourraient trahir la ville au moindre signe de faiblesse.

Si les Personnages parviennent à trouver et convaincre les quelques résistants cachés dans la région, en fouillant les anciens réseaux d'entraide établis pendant les conflits précédents ou en repérant les fermes où les Chiens de Guerre n'ont pas encore imposé leur marque, ils peuvent organiser des embuscades sur les routes fréquentées par les Chiens de Guerre, coordonner des attaques ciblées sur les convois de ravitaillement, et diffuser de fausses informations pour semer la méfiance entre les lieutenants de Redd, brisant ainsi la cohésion du gang. Ils auront alors une chance d'empêcher la prise de la ville.

Une trahison de Tom Burrows, lieutenant de Redd, peut aussi jouer un rôle décisif s'il est confronté à ses anciens liens avec la communauté ou menacé par l'effondrement du gang.

Si les Personnages échouent à s'organiser ou perdent trop de temps, Redd lancera l'assaut. Il bénéficiera d'appuis internes, et la ville tombera sans véritable résistance, soumise à la loi impitoyable des Chiens de Guerre. La population sera réduite au silence, et la région passera sous un contrôle militaire de fait.

Critères de réussite et d'échec

Si Redd est neutralisé, soit par la mort, soit par la dissolution de sa bande, Dead Man's Pass échappe à l'occupation. La victoire n'efface pas les pertes, mais la ville conserve son indépendance, et les survivants, marqués par les événements, commencent à reconstruire.

Si le gang est affaibli mais pas détruit, la ville reste sous la menace. Certains fermiers cèdent et paient un tribut, d'autres tentent de résister. La ville survit, mais divisée et affaiblie, tandis que les routes restent sous le contrôle partiel des Chiens de Guerre.

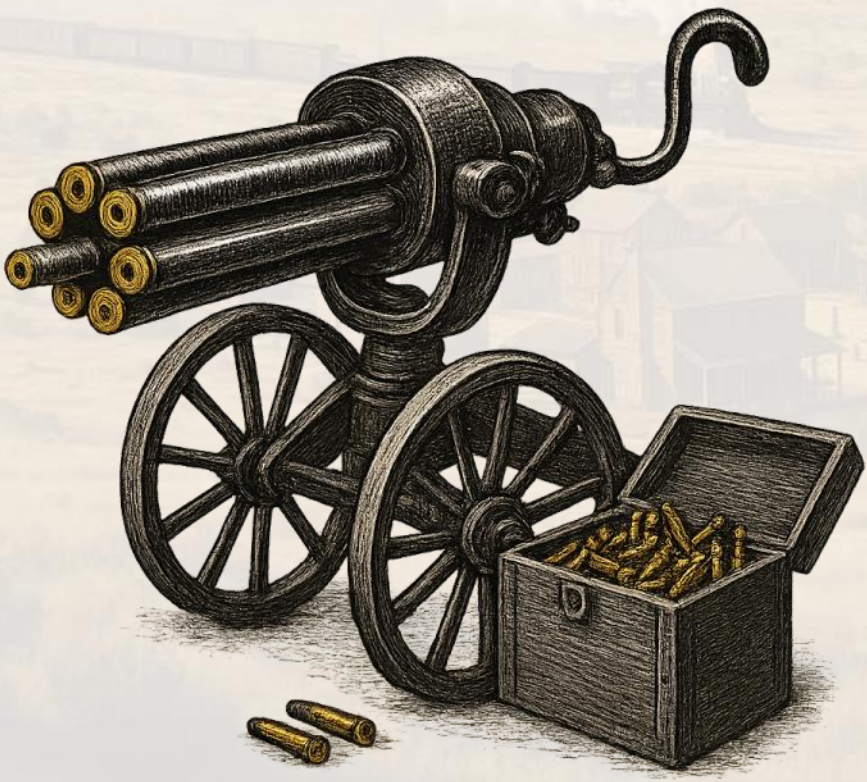
Si Redd l'emporte, Dead Man's Pass devient un avant-poste sous sa domination. Les habitants sont désarmés, les opposants exécutés ou exilés, et les partisans du nouvel ordre imposent leur autorité. Le shérif est destitué ou éliminé, Wilkinson et d'autres notables s'adaptent à la situation, et l'avenir de la ville s'écrit désormais sous la loi des Chiens.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages constatent l'état de tension extrême à Dead Man's Pass, apprennent les menaces formulées par les émissaires de Redd et prennent conscience de l'urgence de la situation.

Après 60 minutes de jeu, ils peuvent repérer les appuis dont bénéficie le gang en ville, tenter de rallier des résistants ou préparer des actions de sabotage contre les Chiens de Guerre.

Après 90 minutes de jeu, l'assaut contre la ville se précise, et les Personnages doivent agir immédiatement pour provoquer une mutinerie, intercepter une attaque ou organiser une ultime ligne de défense.



Trahison au sein des Pinkerton

Les faits pour le Conteur

Depuis plusieurs mois, l'agence Pinkerton multiplie les missions confidentielles dans la région de Dead Man's Pass. Officiellement chargés de protéger les convois et d'enquêter sur les réseaux de contrebande, leurs agents interviennent de plus en plus dans les affaires civiles, surveillent les notables et influencent les décisions du conseil municipal. Plusieurs habitants évoquent des intimidations, des arrestations arbitraires ou des disparitions non élucidées. L'omniprésence de l'agence commence à inquiéter les habitants, sans que personne n'ose vraiment s'y opposer.

L'agent Henry Talbott, vétéran respecté de l'agence, a récemment changé de comportement. Après avoir découvert que ses supérieurs utilisent l'agence pour manipuler les élections locales et couvrir des transferts illégaux de fonds, il a commencé à collecter des preuves. Il a contacté discrètement une journaliste indépendante, Sarah Donnelly, à qui il prévoit de remettre un dossier explosif contenant des noms, des documents et des enregistrements. Talbott craint pour sa vie. Il sait que l'agence ne tolérera pas une telle trahison. Il a choisi Dead Man's Pass comme lieu de rendez-vous avec la journaliste, pensant qu'il y serait plus facile de se dissimuler parmi la foule et les voyageurs.

Deux agents Pinkerton, Lewis Kerrigan et Doyle Hatch, ont été envoyés pour le retrouver. Officiellement, ils sont chargés de son extraction, mais leur véritable mission est de l'empêcher de parler. Ils ignorent encore précisément où se cache Talbott, mais ont commencé à interroger les commerçants, fouiller les chambres de la pension et surveiller la gare. Une rumeur se répand selon laquelle un agent serait en fuite avec des documents compromettants. La tension monte.

Sarah Donnelly, la journaliste, est déjà en ville, mais ne connaît pas l'identité de Talbott ni l'endroit exact du rendez-vous. Elle attend un signal. Les Pinkertons resserrent leur emprise. Wilkinson, toujours bien informé et soucieux de préserver sa position, hésite à intervenir, ne sachant pas si Talbott est un danger ou une opportunité. Si personne ne protège Talbott, il sera capturé ou tué avant de parler. Si le dossier disparaît, l'agence sortira renforcée et plus incontrôlable que jamais.

Intro pour les joueurs

La chaleur étouffante de l'après-midi pèse sur Dead Man's Pass. Depuis le quai de la gare, les Personnages aperçoivent deux moustachus en manteaux sombres circulant entre les passants, jetant des regards scrutateurs aux visages qu'ils croisent. Au saloon, le ton est plus bas que d'habitude, et les conversations s'interrompent à l'approche des inconnus. Les habitants semblent nerveux, comme si quelque chose se préparait.

En remontant la rue principale, une vieille connaissance, l'aubergiste Mallory, fait signe aux Personnages depuis sa terrasse. "Vous avez encore des contacts du côté de Fort Eldridge ?" murmure-t-il. "Parce qu'un type louche est venu me poser des questions sur mes clients, et pas comme un marshall. J'crois que ça chauffe. Si vous avez envie de rendre service à quelqu'un qui est das leur collimateur, y a peut-être un coup de main à donner... mais faut agir vite."

Résolution

Les Personnages peuvent commencer par enquêter discrètement sur la présence des Pinkertons, observer leurs mouvements et interroger les commerçants qui ont été questionnés. En suivant la piste des agents, ils peuvent identifier leur objectif principal : retrouver un homme seul, récemment arrivé, qui évite tout contact. Ils peuvent aussi croiser Sarah Donnelly, qui se présente comme journaliste mais évite de révéler la raison de sa visite. Une approche diplomatique ou intuitive permettrait de faire le lien entre elle et Talbott.

Si les Personnages réussissent à entrer en contact avec Talbott avant les agents, celui-ci leur confiera ses craintes. Il possède des preuves solides : lettres signées, retranscriptions, rapports de mission falsifiés. Il souhaite quitter la ville vivant et faire parvenir le dossier à Sarah, mais refuse de se montrer en public tant qu'il n'est pas certain de pouvoir lui remettre les documents sans être intercepté.

Les Personnages peuvent organiser un faux échange pour piéger les agents, semer la confusion dans la ville ou détourner l'attention avec une diversion. Ils peuvent également tenter d'obtenir l'aide discrète du shérif ou d'un notable méfiant de l'agence. Toute action trop visible risque de déclencher une confrontation armée.

S'ils échouent à sécuriser le rendez-vous, Talbott pourrait être capturé et interrogé. Le dossier, s'il tombe entre de mauvaises mains, sera détruit ou utilisé pour faire chanter les personnes impliquées. En revanche, si les Personnages réussissent à protéger Talbott et remettre le dossier à Sarah, l'affaire éclatera à Fort Eldridge, affaiblissant

durablement l'influence des Pinkertons dans la région.

Critères de réussite et d'échec

Si Talbott parvient à s'échapper sain et sauf avec la journaliste et que les preuves sont rendues publiques, les conséquences sont immédiates : plusieurs agents sont rappelés à Fort Eldridge, et les manœuvres illégales de l'agence sont dénoncées. La ville retrouve une forme d'autonomie, et les Personnages sont discrètement salués par les opposants de l'ordre établi.

Si Talbott survit mais que les preuves sont compromises ou incomplètes, l'impact est plus limité. L'agence est forcée de se réorganiser, et certains agents sont relevés de leurs fonctions, mais l'ensemble du réseau reste actif. Talbott disparaît, et la population reste divisée sur la véracité de ses accusations.

Si Talbott est capturé ou tué, et que le dossier est perdu, les Pinkertons renforcent leur autorité. Toute tentative de dissidence devient plus risquée, et la ville sombre dans une surveillance accrue. Les Personnages peuvent être suspectés d'avoir aidé un traître et devront composer avec les représailles de l'agence.

Si Talbott est tué mais que la journaliste parvient à s'enfuir avec le dossier, elle publie son contenu sous forme d'un article explosif relayé jusqu'à Fort Eldridge. La mort de Talbott fait de lui un martyr aux yeux de certains, et le scandale affaiblit partiellement l'agence, provoquant des remaniements internes. Toutefois, les représailles sont violentes à Dead Man's Pass, et les Personnages doivent faire profil bas pendant un temps.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages identifient la présence inhabituelle des Pinkertons et peuvent entendre parler d'un fugitif recherché.

Après 60 minutes de jeu, ils peuvent localiser Talbott ou comprendre le rôle de la journaliste, et envisager une stratégie pour organiser la transmission des preuves.

Après 90 minutes de jeu, la tension atteint son comble : les agents se rapprochent, et les Personnages doivent agir immédiatement pour sauver Talbott et permettre la fuite de Sarah Donnelly.

Piège à la banque

Les faits pour le Conteur

Depuis plusieurs semaines, la banque Wilkinson connaît des mouvements inhabituels : transferts de fonds vers Fort Eldridge, arrivées massives de lingots censés être redistribués à des exploitants miniers, et anomalies dans les livres de compte.

Un groupe de quatre bandits extérieurs à la ville a été informé par un caissier complice du moment exact où les coffres contiendraient plusieurs jours de dépôts non encore transférés. Ce caissier nommé William Smalls a été engagé récemment. Il a convaincu les braqueurs que la sécurité serait minimale à cette date en raison du départ la veille d'un convoi escorté par les Pinkertons.

Le casse a lieu en pleine journée. Tandis que deux des assaillants font irruption dans la salle principale pour maintenir le personnel au sol, les deux autres pénètrent par la ruelle arrière avec l'aide de Smalls, qui leur a remis une clef d'entretien. Ils utilisent un mélange rudimentaire de nitroglycérine et de poudre noire pour ouvrir le coffre. L'explosion est modérée, mais retentit dans toute la ville. Leur plan consiste à forcer l'ouverture du coffre, à récupérer l'or et à quitter la banque par la ruelle, où deux chevaux sellés les attendent. En cas de blocage, ils comptent utiliser les otages pour exiger un sauf-conduit et fuir à travers les entrepôts qui longent les voies du télégraphe, vers l'ouest.

Le shérif Carter est parti escorter un prisonnier et il a confié la sécurité à son adjoint Lane Travers. Celui-ci essaie de mobiliser quelques volontaires mais il doute de leur efficacité. La banque est au centre de la ville donc un échange de tirs risquerait de toucher des innocents. Des passants disent avoir vu des enfants courir vers l'école. Des balles ont déjà fracassé les vitres de la mercerie. Cette situation rend Travers nerveux. Il craint de devoir annoncer la mort d'innocents.

Une foule s'amasse dans la rue. Les bandits réclament un sauf-conduit pour quitter la ville. Smalls reste caché dans l'arrière-salle. Il tente de trouver une sortie sans croiser de témoins. Wilkinson et quelques notables veulent éviter le chaos. Ils préfèrent ouvrir des négociations.

Un des braqueurs est identifié : Graham Poe est un criminel déjà recherché. Si les Personnages n'agissent pas vite, les voleurs pourraient s'enfuir avec l'argent. Cela nuirait à la réputation de la ville et de sa banque.

Intro pour les joueurs

À l'ombre du porche de la quincaillerie, un bruit sourd retentit dans la rue. Puis un nuage de poussière s'élève du côté de la banque Wilkinson, suivi de cris paniqués. Les chevaux hennissent, les passants se jettent au sol. Des voix hurlent depuis l'intérieur : des ordres, des menaces.

Lane Travers surgit de la rue latérale, fusil à la main. "On dirait qu'ils ont fait sauter le coffre !" crie-t-il à la cantonade. "Venez nous aider !"

Autour, la panique laisse place à une tension suspendue. Les regards se tournent vers les Personnages. Personne n'ose avancer. Une décision rapide peut tout changer.

Résolution

Les Personnages peuvent commencer par sécuriser les abords de la banque, organiser l'évacuation des civils, établir des lignes de tir sûres et déterminer le nombre exact de braqueurs présents.

Ils peuvent aussi remarquer des empreintes fraîches menant à une porte secondaire, ou observer un mouvement suspect dans les bâtiments voisins, laissant supposer une possible fuite planifiée. Une approche discrète leur permettrait d'accéder à la ruelle arrière et d'observer les mouvements à l'intérieur sans être repérés. Les toits sont une autre option.

Ils peuvent tenter une négociation pour gagner du temps ou piéger les bandits. Des indices laissés par le caissier complice (une clef manquante, des papiers abandonnés) peuvent éveiller les soupçons sur une aide interne. En interrogeant les employés à l'écart, ils pourraient isoler Smalls, dont le comportement nerveux trahit son implication. Une fois identifié, Smalls pourrait être convaincu ou contraint de coopérer pour faciliter l'intervention.

Si les Personnages choisissent l'assaut, ils doivent manœuvrer avec précision : les assaillants sont armés et utilisent les otages, employés et clients comme boucliers humains. Une approche trop frontale entraînerait des pertes, car les assaillants ont renforcé les accès avec des comptoirs retournés, calés contre les portes, et des sacs de sable prévus à l'avance. Chaque entrée est couverte par un tireur prêt à riposter à la moindre provocation. Ils peuvent aussi organiser une diversion, créer une entrée de fortune ou neutraliser discrètement un des braqueurs isolé.

Si les Personnages parviennent à capturer les bandits, des documents récupérés sur eux ou les aveux de Smalls permettront de relier l'affaire à

un réseau plus vaste, impliquant d'autres complices dans la région. En cas d'échec, les survivants fuiront vers l'ouest, et la banque, discréditée, verra ses clients retirer leurs fonds.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à capturer tous les braqueurs sans perte civile et à prouver l'implication de Smalls, la banque est sauvée du scandale, et leur efficacité est saluée. L'enquête ouvre sur un réseau inter-états de braquages, et Dead Man's Pass renforce sa réputation de ville sécurisée.

Si certains des braqueurs sont capturés mais qu'un ou plusieurs otages sont blessés ou tués, les conséquences sont plus ambiguës. Bien que le casse soit partiellement déjoué, la population est profondément marquée par les pertes. Une enquête parallèle est ouverte pour déterminer les responsabilités, et les Personnages peuvent faire l'objet de critiques ou de suspicion selon leurs choix.

Si seuls certains des braqueurs sont capturés et que Smalls parvient à s'enfuir, le casse est évité de justesse. Des rumeurs persistent sur l'inefficacité des autorités, et Wilkinson suspend temporairement l'activité de sa banque, le temps d'une inspection menée par un expert envoyé de Fort Eldridge. Des tensions éclatent entre les clients ruinés et les employés sous pression, et les Personnages peuvent être convoqués pour témoigner de leur rôle dans l'affaire ou participer à la protection des documents sensibles.

Si les braqueurs s'enfuient avec l'argent et que le complice n'est pas identifié, la banque est ruinée, et les habitants perdent confiance dans la sécurité de la ville. Le nom de Dead Man's Pass devient synonyme d'impuissance face au crime organisé.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages peuvent établir la situation, identifier les points de vulnérabilité et envisager un plan d'action.

Après 60 minutes de jeu, ils peuvent découvrir les traces de complicité interne et préparer une infiltration ou une diversion selon les informations récoltées.

Après 90 minutes de jeu, les braqueurs préparent leur fuite et menacent de tirer sur les otages si aucune solution ne leur est proposée immédiatement.

La malédiction du ranch perdu

Les faits pour le Conteur

Le ranch Callahan à l'ouest de Dead Man's Pass était l'une des plus grandes exploitations de la région. Silas Callahan, sa femme Martha et leurs deux fils Evan et Jonas y vivaient. La famille prospérait malgré les conditions difficiles. Puis des événements étranges commencèrent à frapper le domaine. Du bétail fut retrouvé mort, vidé de son sang sans blessure visible. Plusieurs granges furent détruites par des incendies inexpliqués. Malgré les avertissements du shérif Carter et des voisins, les Callahan refusèrent de partir.

La tragédie culmina lors d'une nuit sans lune, lorsqu'un incendie majeur ravagea la partie est du ranch. Le lendemain, les voisins et les hommes du shérif découvrirent les corps de Silas, Martha, Evan et Jonas. Tous étaient morts dans des postures figées de terreur. Leur peau était grisâtre et dure comme de la pierre, sans brûlure apparente. L'intérieur de la maison et des granges montrait des signes de lutte, mais aucun agresseur n'était identifiable. Les témoignages recueillis parlaient d'ombres et de lueurs étranges aperçues durant la nuit, mais rien de tangible n'expliqua ces morts.

Les enquêteurs trouvèrent sous le plancher de la grange une stèle gravée enfouie dans les fondations. Personne ne sut déterminer son origine exacte, mais les Paiutes du cercle de Chogan Black Bear ont identifié les motifs comme un sceau sacré, destiné à protéger un très ancien lieu de sépulture. Silas, sans le savoir, avait bâti son ranch sur un site rituel oublié.

Après ces événements, le ranch fut abandonné. Officiellement, il n'appartient plus à personne, les Callahan n'ayant aucun héritier connu. Le Syndicat des Ranchers, sous l'autorité de Jared Olsen, revendique officieusement les terres, bien que le shérif Carter refuse de valider l'annexion, par respect pour la mémoire de la famille et par crainte des superstitions locales.

Depuis peu, un groupe de prospecteurs a investi les ruines du ranch pour en faire un campement. Lors de leurs travaux, ils ont déterré la stèle et l'ont dressée au centre de la cour, ignorant les avertissements. Depuis, les anciens signes sont réapparus : bétail affolé, puits taris, silhouettes furtives, et des lueurs apparaissent chaque nuit. Certains prospecteurs ont fui. D'autres semblent fascinés par la stèle et restent sur place. Ils errent sans dormir en murmurant des mots incompréhensibles.

Les Paiutes savent que le sceau a été rompu, libérant les esprits du lieu, mais refusent d'agir directement, considérant que la faute revient aux colons. Le Syndicat, de son côté, y voit l'occasion d'occuper légalement les terres sous prétexte de sécuriser la région. Si la stèle n'est pas replacée rituellement à son emplacement d'origine, la malédiction risque de s'étendre, provoquant le flétrissement des terres, la mort du bétail, puis celle des hommes, jusqu'à ce que Dead Man's Pass ne soit à son tour frappée.

Intro pour les joueurs

Le vent souffle sur Dead Man's Pass et soulève des nuées de poussière qui voilent les collines. Une tension inhabituelle s'est installée dans la ville. Les conversations se font discrètes, surtout au sujet du ranch Callahan. Abandonné depuis cinq ans, il redevient soudain le centre des discussions.

Les rumeurs abondent. Certains disent que le bétail refuse d'approcher les environs du ranch et que les chevaux s'y cabrent sans raison. Des femmes affirment avoir vu des lueurs nocturnes danser entre les ruines, mouvantes comme des lanternes secouées par le vent. D'autres parlent de hurlements étranges et d'une silhouette massive observée depuis la crête.

Quelques mineurs racontent qu'un groupe de prospecteurs venus de l'est a installé son camp sur le site, ignorant les mises en garde. Ils auraient exhumé une pierre gravée et l'auraient dressée au centre de la cour, la prenant pour un objet ancien sans valeur. La stèle, haute de six pieds (180Cm), est taillée dans une roche sombre veinée de rouge. Sa surface porte des figures animales et des symboles abstraits. En son centre, un arbre inversé, branches vers le sol, impose un malaise palpable. Même sous le soleil, la pierre reste glacée au toucher.

Le shérif John Carter reste silencieux mais ses gestes trahissent sa nervosité. Chogan Black Bear est de retour en ville accompagné de deux anciens. Sa présence inhabituelle fait croire à certains que la vieille malédiction n'est pas un simple mythe. Dans les rues poussiéreuses de Dead Man's Pass, l'inquiétude monte.

Résolution

Les Personnages doivent comprendre ce qui se passe au ranch Callahan avant que la malédiction ne gagne le reste de la région. En explorant les lieux, ils découvrent que la stèle dressée par les prospecteurs est un ancien sceau rituel. Ce dernier retenait les esprits liés à un vieux sanctuaire autochtone. La famille Callahan avait construit sans le savoir ses bâtiments au-dessus. La stèle enterrée agissait comme un verrou

fragile. Son extraction a libéré les forces qu'elle contenait.

Les manifestations surnaturelles ne sont qu'un début. Les esprits libérés cherchent à étendre leur influence au-delà du ranch, vers les pâturages et peut-être jusqu'à Dead Man's Pass. En consultant Chogan Black Bear ou d'autres anciens Paiutes, les Personnages peuvent apprendre qu'un rituel complet est nécessaire pour refermer la brèche. Il faut replacer la stèle à son emplacement exact et accomplir un rite inspiré des traditions anciennes. Si Chogan leur accorde sa confiance, il les aidera à retrouver les gestes et paroles oubliés du rituel.

Le Syndicat des Ranchers dirigé par Jared Olsen veut s'emparer des terres Callahan. Il refuse toute intervention des Paiutes et s'oppose à ce que ces terres deviennent sanctuaires. Le Syndicat pourrait envoyer des hommes pour bloquer le rituel ou revendiquer la zone en invoquant l'ordre public.

Si le rituel réussit, la stèle refermera les esprits. La vallée sera apaisée et les phénomènes cesseront. Mais si les Personnages échouent ou prennent trop de temps, la malédiction s'enracinera. Les terres deviendront stériles, les sources se tariront, et les premières morts humaines confirmeront que le mal a repris possession du lieu.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, les Personnages prennent la mesure de l'inquiétude locale, entendent parler des prospecteurs installés sur le ranch Callahan et découvrent les premiers signes surnaturels liés à la stèle dressée.

Après 60 minutes de jeu, ils peuvent explorer les ruines, interroger les survivants, identifier la stèle comme un sceau rituel, et commencer à comprendre la nature de la malédiction.

Après 90 minutes de jeu, ils peuvent obtenir l'aide des Paiutes pour reconstituer le rituel, tout en affrontant les tentatives du Syndicat pour bloquer l'intervention et profiter du chaos.

La Tombe Oubliée

Les faits pour le Conteur

Les travaux pour agrandir le cimetière des colons à l'ouest de Dead Man's Pass ont été interrompus après une découverte troublante. En creusant une nouvelle rangée de tombes, des ouvriers ont découvert une sépulture anonyme enfouie plus profondément que les autres. En l'ouvrant, ils ont découvert des objets anciens et des symboles gravés sur les parois, des marques que personne en ville ne sait identifier. Depuis ce jour, plusieurs ouvriers ont disparu. Ceux qui restent refusent de revenir sur le site.

Les anciens murmurent qu'il s'agirait d'une tombe oubliée, datant peut-être d'avant les premiers colons. Certains pensent que la terre du cimetière était déjà maudite avant l'arrivée des hommes blancs. Les Paiutes, eux, refusent d'en parler et se détournent lorsque la question est abordée.

Il y a plus d'un siècle, bien avant que Dead Man's Pass ne devienne une ville prospère, cette terre était déjà un lieu de passage, un territoire disputé entre différentes tribus autochtones et les premiers explorateurs. La tombe découverte sous le cimetière date de cette époque ancienne. Elle n'était pas une sépulture ordinaire. C'était une prison rituelle conçue pour enfermer un être jugé dangereux par les Paiutes.

L'homme enterré ici n'était pas un guerrier ni un chef de tribu, mais un chaman déchu, un sorcier rejeté par son propre peuple. Connu sous le nom de Celui-qui-marche-entre-les-mondes, il aurait défié les traditions de son peuple en tentant d'utiliser des pratiques interdites pour prolonger sa propre vie. Obsédé par l'immortalité, il a manipulé des forces qu'il ne comprenait pas. Ses frères l'ont exilé et condamné à être enterré vivant dans une tombe scellée par des symboles pour l'enfermer entre les vivants et les esprits.

Au fil du temps, le sol s'est refermé sur la sépulture, et sa présence a été oubliée, jusqu'à ce que les ouvriers du cimetière la mettent au jour en creusant pour l'agrandissement du site funéraire. Lorsqu'ils ont ouvert la tombe, ils ont trouvé un squelette parfaitement conservé, vêtu de parures anciennes et entouré d'objets rituels dont la signification leur échappait. Parmi ces artefacts se trouvait un masque sculpté dans une pierre noire, un talisman que le chaman portait lors de ses rituels, et qui, selon les légendes Paiutes, renfermait encore une partie de son pouvoir.

Lorsque l'un des ouvriers, par curiosité ou par inconscience, l'a retiré du crâne du défunt, quelque chose s'est réveillé. Les témoins ont affirmé avoir ressenti une brise glaciale surgir du sol, malgré la chaleur du désert. Depuis ce jour les hommes ayant participé à l'excavation ont commencé à disparaître un par un. Ceux qui ont été retrouvés erraient sans but dans le désert, incapables de parler, leurs yeux fixant un point invisible. Certains ont fini par mourir, leurs corps retrouvés sans aucune marque de blessure, comme si leur vie avait été simplement drainée.

Ce qui a été réveillé n'est pas un fantôme traditionnel, mais une présence qui ne devrait pas exister dans ce monde. Sans son masque, l'âme du chaman cherche désespérément à se réincarner, influençant ceux qui ont ouvert sa tombe pour les attirer dans un état de transe où il peut les posséder peu à peu. Si rien n'est fait, la présence qui rôde dans l'ombre de Dead Man's Pass deviendra plus forte, et les disparitions ne se limiteront plus aux ouvriers du cimetière.

Le shérif John Carter ne croit pas aux superstitions, mais il sait reconnaître une menace. Il n'a pas d'explication logique à ce qui se passe, mais il voit bien que la peur se répand. Il craint que la ville tout entière soit gagnée par la paranoïa si une solution n'est pas trouvée rapidement. Il engage les Personnages pour retrouver le masque disparu, comprendre comment refermer la tombe et stopper l'influence grandissante du chaman maudit avant que la ville ne sombre dans la folie.

Intro pour les joueurs

L'air est lourd dans la Grand-Rue de Dead Man's Pass. La température est normale mais une lourde impression pèse sur la ville. Les conversations sont plus discrètes, les regards plus fuyants. Lorsque vous passez devant le Silver Spur, Mary Whitmore vous interpelle à voix basse depuis le perron.

"Vous avez entendu parler de ce qui se passe au cimetière ?"

Elle regarde autour d'elle avec inquiétude puis vous fait signe d'approcher.

"Les ouvriers qui creusaient là-bas ont trouvé une tombe ancienne qu'ils n'auraient jamais dû ouvrir. Depuis, certains ont disparu, et ceux qui sont revenus ne sont plus les mêmes."

Elle s'interrompt en voyant un homme au loin, errant comme un fantôme le long des bâtiments. Ses vêtements sont couverts de terre, son regard vide fixé sur un point invisible. Lorsqu'il passe près de vous, vous

entendez un murmure étrange. Ce langage n'a rien d'humain. Il est clairement dans un état mental altéré.

Mary Whitmore déglutit et vous fixe à nouveau.

"On va tous y passer."

Résolution

L'enquête commence au cimetière, où la tombe anonyme a été découverte. Le site est abandonné par les ouvriers, mais les traces de leur travail sont encore visibles. En examinant les gravures sur la pierre, les Personnages peuvent remarquer des symboles inconnus. Ces glyphes ne ressemblent ni à ceux des colons ni à ceux des Paiutes. Une fouille plus approfondie révèle un objet ancien encore partiellement enterré, une amulette métallique froide au toucher, gravée de symboles similaires à ceux de la tombe.

En questionnant les survivants parmi les ouvriers, ils peuvent apprendre que tous ceux qui ont touché les objets trouvés dans la tombe ont commencé à ressentir des présences la nuit suivante. Certains ont entendu des murmures pendant leur sommeil. D'autres ont vu des ombres dans leur chambre. Ceux qui ont disparu parlaient de cauchemars récurrents avant de perdre la raison. Physiquement ils sont en bonne santé, mais mentalement ils sont traumatisés.

Les Personnages peuvent chercher des réponses auprès des anciens Paiutes, mais la plupart refusent de parler. Finalement, un vieil homme accepte de leur révéler ce qu'il sait : la terre sur laquelle le cimetière a été construit n'a jamais été vierge. Bien avant les colons, un groupe de parias, exilés de leur propre peuple, avait trouvé refuge ici. Ils vénéraient une force ancienne. Leur chef, nommé Celui-qui-marche-entre-les-mondes, fut enterré vivant dans cette tombe comme punition. Son esprit, lié à l'amulette retrouvée, était condamné à errer entre les mondes, incapable de trouver le repos.

Si les Personnages n'agissent pas, la présence deviendra plus forte et les habitants sombreront lentement dans la folie. Pour stopper l'influence de la tombe, l'amulette doit être replacée à l'intérieur et la tombe refermée selon un rituel précis que certains anciens Paiute connaissent. Il faudra être diplomates et convaincants.

Critères de réussite et d'échec

Si les Personnages parviennent à refermer la tombe avec le rituel correct et à y replacer l'amulette, la menace est contenue, et l'influence du passé disparaît progressivement. Les ouvriers retrouvent peu à peu leurs esprits. La ville redevient calme, mais certains resteront hantés par leurs cauchemars.

S'ils tardent trop, la malédiction s'étend, et les disparitions se multiplient. Bientôt, des habitants commencent à errer dans les rues la nuit, leurs esprits brisés par des murmures d'un autre monde.

Si la tombe reste ouverte et l'amulette déplacée, l'esprit autrefois piégé est libéré, prenant forme dans la nuit et errant dans la ville à la recherche de nouvelles âmes à emmener avec lui. À partir de ce moment, Dead Man's Pass n'est plus qu'une ville en sursis.

Chronologie

Après 30 minutes de jeu, un nouvel ouvrier disparaît sans laisser de trace et la peur gagne les habitants de Dead Man's Pass.

Après 60 minutes de jeu, des témoins rapportent avoir vu des ombres errantes dans les rues, mais toute tentative d'approche se solde par leur disparition.

Après 90 minutes de jeu, les Personnages peuvent localiser l'amulette, retrouver un ancien Paiute et tenter de lancer le rituel pour refermer la tombe avant que l'esprit du chaman ne devienne incontrôlable.

Insta-Role® fiche de Personnage

Joueur _____

Nom du Personnage _____

Organisation _____

Couverture _____

Description _____

_____

_____

(création : répartir 15 points, min. 2 max. 7)

_____ **PHYSIQUE**

_____ **INTELLECT**

_____ **Technique et Intuition**

Notes : _____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Insta-Role® aide de jeu

Tests : [1d10 + caractéristique + modificateurs] >= seuil

Oppositions : [caractéristique + 1d10 + modificateurs]

Échelle de résultat

- **Catastrophe:** L'action échoue, et la situation s'empire de manière imprévue
- **Échec:** L'action échoue
- **Échec partiel:** L'action échoue mais la situation s'améliore légèrement
- **Egalité:** L'action n'est pas résolue de manière satisfaisante, et la situation stagne.
- **Réussite partielle:** L'action réussit, mais la situation s'empire un peu
- **Réussite:** L'action réussit
- **Réussite exceptionnelle:** L'action réussit, et la situation s'améliore de manière imprévue.

Blessures

[Physique] = coma 2 x [Physique] = mort repos = 1 par 4h

Jetons Destin - Joueurs

- Suggérer une évolution de l'histoire
- Réussir automatiquement une action de difficulté normale
- Tenter une action normalement trop difficile (+10 au jet de dé)
- Annuler un événement qui vient de se produire (et qui n'implique pas un test raté).
- Obtenir un gros 'coup de pouce' de la part du Conteur
- Éviter la mort d'un personnage. Cela coûte tous les jetons Destin du groupe (minimum 1).
- Proposer au Conteur d'accepter un effet négatif pour récupérer un jeton

Jetons Destin - Conteur

- Accepter de rater automatiquement un test
- Accepter un effet ou une évolution négative
- Récompenser une initiative/action intéressante
- Laisser s'enfuir un ennemi





Jouez maintenant

Un Conteur expérimenté, quelques amis, une table, et c'est parti!
Insta-Role® est un jeu de rôle conçu pour jouer sans préparation. Tout est pensé pour lancer une session en quinze minutes, une fois les règles connues.

Des parties intenses, en deux heures

Chaque scénario est calibré pour deux heures de jeu. Vous connaissez la durée dès le départ : un format idéal pour des soirées maîtrisées ou des campagnes improvisées.

Un système minimaliste, pour une narration fluide

Trois caractéristiques, un système simplissime. Sans compétences à gérer ni calculs complexes. La mécanique s'efface au profit de l'histoire. Le Conteur a toute l'information nécessaire pour une improvisation immersive et mémorable.

Une narration partagée

Avec les **Jetons Destin** les joueurs peuvent influencer l'histoire, renverser une situation ou provoquer un coup du sort. Tout le monde participe à construire le récit.

Bienvenue à Dead Man's Pass

Dead Man's Pass est une ville minière en pleine ruée vers l'or, rongée par la corruption, les tensions raciales, et la peur de ce qui rôde dans les montagnes. À la frontière entre civilisation et chaos, elle attire les ambitieux, les fuyards, les opportunistes et les fanatiques. Hors-la-loi impitoyables, agents Pinkerton, chamanes mystérieux, militaires sur les nerfs et sociétés occultes choabitent dans un équilibre précaire. Ici, chacun lutte pour survivre, imposer sa loi, ou exhumer des secrets que la terre aurait préféré garder enfouis.
Certains cherchent la rédemption, d'autres une revanche, et quelques rares idéalistes rêvent même encore de justice. Mais voilà, même les meilleures intentions peuvent finir dans la poussière et le sang à Dead man's pass.

JEU COMPLET - contient tout le nécessaire pour jouer.
Ce livret contient les règles du jeu, une description de la ville et de ses habitants, et 50 scénarios de deux heures prêts à jouer.

Insta-Role®, c'est le jeu de rôle qui s'adapte à votre vie.
Pas de préparation, pas d'attente, pas de frustration.
Juste l'envie de jouer, quelques amis et une histoire à vivre.

Un jeu de Eric Hanuise, édité par Flatlined Games
©2016-2026 Flatlined SRL, tous droits réservés.
Avertissement : L'intelligence artificielle a été utilisée durant la conception et l'illustration de cet ouvrage.