

Les Damnés de la Terre

Ce scénario a été écrit pour un univers de type western non fantastique et prévu pour les quatre personnages pré-tirés en annexe.

Néanmoins, il est adaptable à quasiment tout type d'univers,
avec relativement peu de travail de la part du MJ

Les caractéristiques techniques fournies sont prévues pour la version française de la troisième édition de GURPS et son supplément GURPS Western

Auteurs : Laurent « FaenyX » Lepleux et Frédéric Vallat

On embauche !

Les personnages, qu'ils se connaissent de longue date ou pas, sont recrutés par **Caine Whitman**, se présentant comme un « homme d'affaires ». La mission qu'il leur propose est simple et bien rémunérée : l'accompagner jusqu'à Heaven, un village du Nevada situé près d'une mine d'argent, où il doit « régler quelques affaires ».

En route !

Le trajet jusqu'à Heaven est, normalement, dénué d'embûches. Le MJ pourra, si l'envie lui en prend, confronter les PJ à des rencontres plus ou moins agréables, mais ils doivent arriver à Heaven en pleine possession de leurs moyens. La route est longue et conduira la troupe sur des terres inhospitalières, peu peuplées, où les rencontres peuvent s'avérer dangereuses : entre les animaux sauvages et les brigands errant dans les parages, les périls sont bien réels.

Voici quelques suggestions de rencontres, plus ou moins périlleuses (le MJ y piochera à sa guise) :

- Une troupe de bandits en errance entre deux mauvais coups, qui voient dans la petite troupe une proie facile.
- Une troupe de soldats patrouillant dans la région : selon l'humeur du MJ, ils pourront se contenter de vérifier l'identité des PJ ou s'en prendre à eux (pour peu que l'un d'entre eux soit recherché).
- La piste (montagnarde) que suivent les PJ a été coupée par un éboulement, il faut soit se hasarder sur les rochers instables, soit faire un détour en espérant ne pas se perdre.
- Un cheval devient boiteux, il lui faudrait des soins et plusieurs jours de repos (mais pas question de s'arrêter aussi longtemps car Whitman est pressé).
- Les PJ découvrent un cadavre en partie dévoré par les coyotes.
- Les PJ découvrent un cadavre encore en relativement bon état. La mort semble être due à une balle...
- Arrivée près d'un camp de prospecteurs, qui voient les PJ d'un sale œil, craignant qu'ils ne soient des bandits ou des voleurs de claims.

Au cours du voyage, Whitman peut leur en dire plus sur son véritable but. Il décrira rapidement Heaven (voir plus loin) et expliquera qu'il compte y prendre la place qui lui est due : il prétend en effet être le légitime héritier de l'exploitation argentifère située là-bas et compte, grâce aux PJ, faire valoir son droit.

Le décor

Le but du voyage est une curiosité à plus d'un titre. Le filon argentifère à l'origine de tout, découvert fortuitement il y a une quinzaine d'années sur ses pâturages par **Samuel Jones**, alors un simple rancher sans le sou, a fait surgir du sol un village surnommé « Hell », peuplé par ceux qui, chaque jour, creusent les entrailles de la terre. Jones, le véritable propriétaire de ce territoire (et employeur des mineurs) est désigné par tous du sobriquet ronflant de « Baron » et réside, avec ses proches et quelques hommes de main, dans un domaine nommé « Heaven ». Celui-ci, édifié autour des bâtiments du ranch grâce aux profits tirés de la mine, est situé au sommet d'une combe rocheuse, au fond de laquelle le petit village de mineurs contraste fortement avec les demeures du « haut ». Autour de la grande habitation du « Baron » se trouvent plusieurs édifices, formant une véritable bourgade.

L'enfer sous terre

Au fond de la combe, par contre, le contraste est saisissant : Hell est constitué de cabanes de fortune où les mineurs tentent de survivre tant bien que mal. L'argent qu'ils extraient des galeries s'enfonçant sous terre ne leur profite guère, puisque c'est le Baron et ses hommes qui se chargent de son négoce. Toute révolte est tuée dans l'œuf et les tentatives de fuite sont vouées à l'échec. Le

Baron a, pour s'en assurer, introduit plusieurs hommes dans la communauté des mineurs. Comme si cela ne suffisait pas, la populace de Hell doit affronter un mal redoutable, puisqu'une forte proportion souffre d'affections pulmonaires, dues aux conditions de travail dans la mine (silicose, pneumonie).

L'exploitation de la mine d'argent a demandé au Baron de gros investissements. Leur promettant un toit et un travail, il a attiré de nombreux émigrants (en majorité des Irlandais), à qui il a fait signer des contrats de travail abusifs et, depuis, profite sans vergogne de l'argent qu'ils extraient pour lui. Les mineurs s'exténuent à creuser de profondes galeries où la chaleur étouffante atteint 40 à 50 °C et où l'humidité due aux infiltrations d'eau rend les conditions encore plus pénibles. Travaillant presque nus, leurs pieds protégés par de gros godillots, ils sont couverts de sueur, de poussière, et de l'eau dont ils s'aspergent fréquemment pour se rafraîchir, ce qui leur fait risquer la pneumonie à chaque retour à la surface. La ventilation insuffisante, le gaz carbonique et les poussières de quartz et d'argent aggravent les choses et presque tous ces forçats sont touchés par la silicose, un mal insidieux qui emporte tôt ou tard ceux qui ont échappé aux explosions et aux effondrements de galeries mal étayées.

Une fois extrait, le minerai est concassé par des presses métalliques bruyantes. Le Baron se charge ensuite de la vente, ne payant aux mineurs qu'un salaire de misère dont il déduit encore le loyer des masures qu'il leur permet d'édifier pour s'abriter. Pendant qu'ils se tuent à la tâche (ou succombent à la maladie), le Baron reçoit confortablement les négociants en argent dans son domaine.

Le mécontentement gronde à Hell, mais entre la présence des hommes de main du Baron (sans compter ceux qu'il paie pour surveiller le village de l'intérieur), la résignation de la plupart (qui finissent par se contenter de cette vie de misère) et la maladie, nul n'a encore eu le cran ou la vigueur de se soulever.

Les damnés

Pour peu qu'ils en prennent le temps, les PJ peuvent découvrir un peu plus Hell (même si cela sort du cadre de leur mission). Quand ils ne se tuent pas à la tâche, les ouvriers, très majoritairement venus d'Irlande, prennent un peu de repos dans les cabanes indignes dont ils disposent, près des galeries. Il règne une grande solidarité dans la communauté des mineurs : l'union fait la force, ou au moins rend l'enfer moins difficile à supporter.

Ce passage dans la communauté peut être l'occasion de rencontrer quelques figures marquantes de Hell :

- **Hugh Glenson**, grand gaillard à l'impressionnante barbe rousse : c'est l'un des leaders de la cause des mineurs. A l'écouter, la communauté de Hell devrait se soulever et renverser le Baron et sa clique. Il balaie d'un revers de main toute argument lié à la légalité : les mineurs ont suffisamment payé, selon lui. Ses partisans ne sont qu'une dizaine, mais ne reculeront devant rien quand viendra l'heure d'agir.
- **James O'Connel** est plus pragmatique et rallie plus de partisans que Glenson. S'il pense qu'un changement est inévitable et souhaitable, il préfère envisager des négociations et sait qu'elles ne pourront avoir lieu que lorsque Jessica (voir plus loin) aura pris les rênes de Heaven. Prêt à beaucoup de compromis, il sait renoncer quand il le faut.
- **Fergus Sloane**, cousin de James O'Connel, n'a plus la même foi depuis qu'il a vu sa femme et ses enfants emportés par la pneumonie l'an dernier. Il a été approché, il y a quelques mois, par les hommes du Baron et renseigne dorénavant ceux-ci sur les agissements des habitants de Hell, permettant une surveillance discrète mais efficace. En échange de sa trahison, Fergus reçoit une belle somme, ainsi que la promesse de pouvoir un jour résider parmi ceux de « là-haut ». Sous l'apparence d'un homme désabusé et sombre se cache donc un dangereux traître.
- **Stuart O'Riordan**, solide jeune homme séduisant (sous sa crasse), est un idéaliste rêvant

d'une vie meilleure. Il a cependant vu trop des siens se tuer à la tâche. Pour l'heure, il veille sur son vieux père malade, en essayant de ne pas lui reprocher d'avoir acquis ce bout de terrain auprès de Jones. Il a croisé plusieurs fois la jolie Jessica et n'est pas insensible à son charme, même s'il ne se fait guère d'illusions...

- **Maureen Callaghan**, veuve d'une quarantaine d'années, a perdu son mari lors d'un effondrement dans la mine l'an dernier. Depuis, elle subsiste en assurant le rôle d'institutrice à Hell. Sous son autorité, une trentaine de gamins (entre deux et huit ans) reçoivent les préceptes indispensables à tout bon catholique. Sous des dehors autoritaires, Maureen cache une femme blessée, et profondément seule. Elle voue une haine féroce au Baron, à qui elle attribue son veuvage.

La fin d'un règne

Ironie du sort, le Baron a, de son côté, contracté une phtisie (tuberculose pulmonaire), transmise par le lait d'une des vaches de son étable, porteuse du bacille de Koch (non encore découvert à l'époque). Il est soigné par le **Docteur Brown**, plus proche du charlatan que du véritable praticien et qui teste sur lui des remèdes à base de mercure, en fait plus nocifs qu'efficaces. Dans l'entourage du Baron, l'inquiétude prévaut : le vieil homme est moribond et sa succession pourrait bien signifier la fin de Heaven : sa seule héritière est **Jessica**, sa nièce (dont les parents sont décédés quand elle était enfant). Si elle a de l'aplomb et de l'intelligence à revendre, Jessica est cependant sensible au sort des mineurs et il y a fort à parier qu'elle agira en leur faveur sitôt en possession du domaine.

Pour compliquer le tout, la belle est célibataire. Son oncle aimerait la voir épouser **Charles Davidson**, le chef de sa milice privée, et espère la convaincre avant de trépasser. Ses deux autres prétendants sérieux sont **Henry Goddard**, un ancien camelot dont Heaven est un des ports d'attache (il est justement présent quand les PJ arrivent) et Stuart O'Riordan, qui ne se fait cependant guère d'illusions sur ses chances auprès de la belle.

Le bon Docteur Brown

Sans le moindre diplôme en poche, Brown doit sa position auprès du Baron à son pouvoir de persuasion. S'il est compétent pour soigner plaies, bosses et entorses, il se lance, lorsqu'il faut affronter des affections plus graves, dans des expérimentations douteuses. Persuadé du pouvoir curatif du mercure, il en a fait l'un des traitements sensés vaincre la phtisie de son patient. Évidemment, ce remède n'a en rien amélioré l'état du malade, et a même commencé à provoquer des troubles nerveux (le Baron a d'étranges moments d'errance mentale), ainsi que des problèmes rénaux.

En voyant les symptômes s'aggraver, Brown a fini par comprendre son erreur et a modifié sa prescription, ne donnant plus à son patient que des traitements à base de plantes. Le mal est cependant déjà fait : son patient n'a plus que quelques jours à vivre. D'une parfaite mauvaise foi, Brown niera toute implication dans l'état de santé du Baron. A l'entendre, il a lutté de son mieux contre un mal incurable.

Quand Whitman et son escorte (les PJ) entrent dans Heaven, en fin de journée, les forces en présence sont en place et tous (ou presque) n'attendaient plus que la mort du « vieux », mais les arrivants viennent changer la donne.

Arrivée à Heaven

Entouré d'une grande palissade, le domaine du Baron est bien gardé : une vingtaine d'hommes de main en surveillent l'entrée avec vigilance. Les PJ seront invités à laisser leurs armes au poste de garde (un derringier ou un revolver bien dissimulé pourront échapper à l'œil des cerbères ou à une fouille grossière), et leurs noms, ainsi que la raison de leur venue, seront enregistrés avant qu'on ne

leur laisse franchir le cordon de sécurité. Une fois dans le domaine, ils pourront découvrir un microcosme réservé à l'élite : autour de la maison du Baron, on trouve en effet un saloon tenant également lieu d'hôtel, des écuries et étables remarquablement bien tenues, et plusieurs bâtiments destinés à loger les employés du maître des lieux. Tout est ici propre et lisse, la sérénité règne : autant dire que les PJ peuvent s'étonner de l'existence de pareil endroit, où tout n'est qu'ordre et beauté, luxe, calme et volupté.

Caine, à son arrivée, demandera une entrevue « pour affaires » avec le Baron. Celle-ci lui sera accordée pour le lendemain, en fin de matinée. D'ici là, lui et les PJ peuvent disposer de leur temps libre pour se restaurer (après leur périple, un bain, un repas copieux et une bonne nuit sont les bienvenus) ou découvrir un peu plus les lieux. Il leur apparaîtra bien vite que Heaven est une cage, aussi dorée soit-elle : les hommes de main du Baron sont omniprésents et gare à ceux qui se font remarquer par leurs actes ou leurs questions. Quant à ressortir du domaine pour aller, par exemple, jeter un œil au village de mineurs, c'est fortement déconseillé (les gardes n'hésitent pas à évoquer la maladie qui règne « en bas »), mais pas impossible. Il est d'ailleurs possible que les PJ aient pris le temps de passer par Hell avant d'aller à Heaven.

La soirée et les heures qui précèdent la rencontre avec le Baron doivent être l'occasion pour les PJ de faire l'état des lieux des forces et enjeux en présence. Ils peuvent rencontrer quelques-uns des acteurs majeurs du drame qui va se dérouler bientôt (Jessica, Davidson, Goddard, les différents employés du domaine, voire les mineurs s'ils vont jusqu'à visiter Hell) et seront sans doute amenés à se demander ce que leur employeur vient faire ici. Ils seront fixés dès le lendemain matin...

Derniers préparatifs

Caine Whitman attendra le dernier moment pour dévoiler aux PJ le véritable but de sa venue. Il leur révélera se nommer en réalité **Aleister Jones**. Il est le fils du Baron et, l'âge et la maladie ayant rattrapé son père (avec qui il était en froid depuis de longues années), est revenu pour assurer son héritage. Il attend des PJ qu'ils le soutiennent (et éventuellement le protègent) alors qu'il fera signer au vieillard le testament qu'il a préparé pour lui (d'où la présence de Moore (voir pré-tirés)). Si les PJ rechignent, il pourra jouer de la promesse (en augmentant la prime prévue pour eux) comme de la menace (les hommes de main du Baron ont la détente facile).

L'entrevue

Le jour suivant, Aleister et les PJ (du moins ceux dont la présence est acceptable à ce moment), après avoir été une nouvelle fois fouillés, sont admis dans le salon où les attend le Baron, en présence de deux de ses gardes et de Jessica. Visiblement fort mal en point (il respire avec peine et est sujet à de violentes quintes de toux agrémentées de crachats de sang), le maître de Heaven est un vieillard dans les yeux duquel brille encore l'intelligence. Cependant, l'arrivée de son fils et sa demande lui causeront visiblement un grand trouble, au point qu'il faudra appeler son médecin personnel, le Docteur Brown, qui fera sortir tout le monde pendant quelques instants, afin d'apaiser son patient.

Peu après, Brown autorisera les protagonistes à entrer de nouveau, à condition qu'ils ménagent le vieil homme. Interrogé, le docteur confiera sans peine que les jours, voire les heures, du Baron sont comptés. Aleister n'hésitera pas un instant et brandira le testament qu'il a préparé pour son père.

Endossant sans vergogne le rôle du fils prodigue (quitte à faire montre d'un chagrin inattendu de sa part), il explique à son père qu'il est son seul héritier réel et, surtout, le seul capable de faire perdurer l'œuvre d'une vie. Blême, Jessica serre les dents et se contente d'éponger le front de son oncle mourant, visiblement choquée par les dires et les actes de son cousin.

Le Baron, après quelques minutes de réflexion (et de souffrance), finit par prendre sa décision. Le sort a voulu que son fils lui revienne avant qu'il ne meure : c'est sans doute un signe. Son domaine lui survivra, il peut partir en paix. Conscient de vivre ses derniers instants, il gribouillera sa signature au bas du document. Ravi, Aleister, entraînant les PJ derrière lui, quittera les lieux.

Faux départ

Maintenant qu'il a obtenu ce qu'il voulait, Aleister soldera ses comptes avec les PJ et les encouragera à reprendre la route. D'ici peu de temps, il sera le nouveau Baron (il compte bien reprendre ce titre) et n'aura plus besoin d'eux. La demande est polie, mais ferme.

C'est logiquement avec de l'amertume que les PJ doivent se préparer à partir. Leur mission est accomplie, leurs poches sont pleines, mais ils doivent avoir le sentiment de n'être pas tout à fait du « bon » côté.

C'est au moment où ils vont franchir les barrières de Heaven que le fracas d'une explosion (venue de l'intérieur du domaine) secouera tout le monde. Ce qui s'est passé va s'éclaircir peu à peu, malgré la panique ambiante :

- Des « bandits » venus de Hell et ayant réussi à déjouer la sécurité ont voulu faire sauter la maison du Baron.
- Deux des gardes ont réussi à les abattre avant qu'ils ne pénètrent dans la bâtisse, mais l'un d'eux a cependant fait sauter la charge explosive dont il disposait.
- Un des gardes personnels du Baron est mort, ainsi que deux des trois assaillants.
- Le dernier « bandit », gravement blessé, a été capturé.
- Le Baron, bien qu'éprouvé par l'attaque, n'a pas été blessé.

Cessant ses palabres avec les PJ, Aleister va faire montre de son autorité et se positionner : son père est mourant, voilà l'occasion rêvée de prendre le pouvoir. Brandissant si nécessaire le testament, il va prendre les dispositions nécessaires au maintien de l'ordre : pour commencer, il va interroger lui-même l'attaquant survivant, tout en ordonnant que la sécurité soit renforcée.

L'heure des doutes

Qu'ils assistent à la scène ou qu'ils n'en aient que des échos, les PJ vont avoir un aperçu des « talents » d'Aleister : le « bandit », qui a pris une balle dans l'épaule, va subir un interrogatoire dont il ne sortira pas vivant. Il s'agit (s'ils se sont rendus à Hell plus tôt) d'un des mineurs leur ayant fait part de leur existence misérable : la présence des PJ lors de la séance de torture risque donc de faire basculer leur opinion sur la situation. Après avoir subi de terribles sévices, le malheureux lâchera quelques noms. Sans hésiter un instant, Aleister enverra des hommes s'emparer de ceux-ci, qui seront pendus haut et court sans plus de jugement.

Si les PJ osent s'opposer à la décision de leur ancien commanditaire, ce dernier les chassera de Heaven. Qu'ils refusent et ils s'exposent à sa vindicte : n'oublions pas qu'ils sont désarmés...

S'ils font preuve de prudence, ils peuvent cependant réussir à prévenir les quelques hommes dont le nom a été livré par le « bandit » et, ainsi, les sauver. C'est cependant reculer pour mieux sauter, puisque Jones ordonnera que dix habitants de Hell lui soient livrés, afin que justice soit faite.

Rester à Heaven est extrêmement périlleux : Aleister et ses hommes verrouillent le domaine et les rares autres habitants (quelques négociants de passage et les employés qui assurent le fonctionnement de ce petit monde) n'ont pas le courage (ni l'envie) de leur faire face.

De Charybde en Scylla

En tout logique, les PJ devraient donc quitter Heaven avec le sentiment d'avoir participé à une injustice. Ils peuvent, évidemment, tourner bride et repartir vers de nouvelles aventures (et le scénario s'arrête là sans avoir vraiment commencé, sur une étrange impression d'échec) ou tenter de « réparer ».

Pour cela, il leur faut se rendre à Hell, malgré la présence des agents du Baron et celle des hommes dépêchés là par Aleister. C'est l'étape la plus dangereuse, puisqu'ils avancent en terrain miné.

Si les PJ ont soif de justice, ils peuvent essayer de pousser les habitants de Hell à la révolte. S'ils ne sont pas armés, ils ont pour eux le nombre et la détermination. Les gardes au service du Baron (ou

plutôt de son fils, à ce stade du scénario) peuvent céder devant le nombre et même les menaces d'Aleister ne suffiront pas à faire reculer la plèbe en colère.

Une ambiance explosive

Tous sont en place : Aleister s'est assis dans le fauteuil de son père, sans même attendre qu'il rende son dernier souffle, tandis que sa cousine (forte de quelques appuis dans la place et pouvant jouer du beau parti qu'elle représente) entend bien ne pas se laisser priver de ce qu'elle lui estime dû. Dans l'enfer au pied de Heaven, la révolte gronde, mais pourrait fort bien être étouffée dans l'œuf. Pour que tout cela s'embrace, il suffit d'une étincelle.

Elle a lieu lorsque, le matin suivant, la mort du Baron est (enfin) annoncée.

Résolution, révolution ?

Le dernier acte dépend de l'implication des PJ et de leurs décisions. Par conséquent, il repose sur la capacité d'improvisation du MJ. En fonction des choix et des actes des PJ, les possibilités sont multiples.

En voici quelques-unes :

- Considérant leur mission accomplie (et ayant reçu leur prime), les PJ repartent vers de nouvelles aventures. Aleister, nouveau Baron, va inaugurer son « règne » dans le sang, comme on l'a vu. Les temps à venir vont être durs pour la communauté de Hell.
- Choqués par l'oppression dont ils ont été témoins, ils prennent le parti des mineurs et les assistent dans ce qui s'apparente à une révolte. L'affaire n'est pas gagnée, Heaven disposant d'une véritable force de frappe avec les hommes de main du Baron. Si certains sont « retournables » (voire corruptibles), la plupart sont fidèles à la main qui les nourrit et n'ont guère de scrupules à tuer. C'est dans une lutte à l'issue incertaine (i.e. dépendant des bonnes idées des joueurs) que s'engagent donc les PJ.
- Aleister, afin d'assurer sa suprématie sur la région, peut demander aux PJ de l'assister, quitte à les rémunérer grassement, s'il sent qu'il a affaire à des individus plus soucieux de leur fortune que de leur conscience. Pour riches qu'ils en deviennent, les PJ pourront-ils se regarder dans la glace par la suite ?
- Ils peuvent se rallier à la cause de Jessica, plus progressiste que son cousin. Pour être écoutés d'elle, il leur faudra beaucoup d'efforts : n'oublions pas qu'ils accompagnaient Aleister et sont suspects à ses yeux. La débarrasser de Charles Davidson, qui compte bien obtenir sa main (quitte à la contraindre) peut être une opportunité de gagner sa confiance.
- La voie de la diplomatie est, elle aussi, envisageable, pour des PJ désireux d'éviter le bain de sang qui s'annonce : les mineurs disposent de peu d'atouts (hormis le fait qu'ils sont la main d'œuvre nécessaire), mais peuvent se faire entendre par Jessica (surtout si Stuart plaide leur cause).
- Enfin, le pire des cas est celui du bain de sang général, avec tous les camps en présence s'entre-tuant à qui mieux mieux : parmi les quelques survivants, il y aura toujours un ou deux individus plus intelligents que la moyenne (ce pourrait être l'un des PJ, d'ailleurs), qui finira par prendre les choses en main. Reste à savoir s'il ne s'agira pas d'un nouveau Baron.

Légitimé par le testament du Baron, Aleister a pour lui le droit et la force (même si nombre des hommes de main obéiraient aussi à Jessica). C'est seulement s'il se sent définitivement perdu qu'il cherchera le salut dans la fuite. Tant qu'il pense avoir une chance de se maintenir au pouvoir, il se bat (ou plutôt, envoie ses troupes au combat) avec acharnement.

De son côté, Jessica, si elle se sent légitimement héritière de son oncle (pour lui avoir consacré ses plus belles années) préfère la paix à la guerre. Dès qu'une solution pacifique (ou avec un minimum de dégâts) lui paraît compromise, elle se retire et quitte Heaven. Si le MJ souhaite exploiter cette piste (et – qui sait ?- donner une suite à ce scénario), elle ira même, dans un élan de bonté, jusqu'à

s'installer à Hell, pour soulager la misère des mineurs, aux côtés de Stuart O'Riordan. On peut imaginer qu'ils finissent par prendre la tête de la contestation ou se chargent de futures négociations (si elles sont encore envisageables).

Avec les PJ (et quelques hommes) à ses côtés, elle peut éliminer son cousin (ou le forcer à l'exil) : un nouvel âge commencera pour Heaven et Hell.

Conclusion

Que les personnages s'en sortent ou pas (leur mort est envisageable, on l'a vu), Heaven et Hell ne seront plus les mêmes après les événements qui s'y déroulent durant ces journées. L'implication des PJ peut fortement influencer sur l'avenir de ces morceaux de paradis (artificiel) et d'enfer (bien réel) sur Terre.

FIN

ANNEXES

Caractéristiques des principaux PNJ :

Aleister Jones (alias Caine Whitman)

F 10

DX 10

QI 12

S 10

Lâcheté, Sadisme, Sanguinaire

Armes à feu (Pistolet) 11

Monte (Cheval) 12

Charles Davidson

F 11

DX 12

QI 10

S 12

Vivacité +1

Bègue, Brute, Caractériel

Armes à feu (Fusil) 12

Armes à feu (Pistolet) 13

Combat à mains nues 12

Dégainer rapidement (Pistolet) 12

Monte (Cheval) 12

Jessica Jones

F 8

DX 12

QI 12

S 10

Apparence attirante

Sens du devoir (Heaven et son oncle)

Armes à feu (Pistolet) 10

Monte (Cheval) 12

Garde typique

F 10

DX 11

QI 10

S 10

Dépendance (tabac)

Armes à feu (Pistolet) 11

Combat à mains nues 10

Dégainer rapidement (Pistolet) 10

Monte (Cheval) 10

Mineur typique

F 11

DX 10

QI 10

S 10

Disgrâce sociale (Irlandais)

Combat à mains nues 11

Hache / Masse 11

Personnages pré-tirés :

Henry Watson

Âgé de 36 ans, c'est un « homme des montagnes », faisant occasionnellement office de guide à travers les Rocheuses. Il est déjà passé une fois par Heaven, mais c'était il y a bien longtemps, avant la découverte du filon d'argent et la construction de Hell. Plus à son aise en pleine nature qu'en société, il tient de l'ours par bien des aspects. Il est armé d'une bonne carabine de chasse et d'un couteau Bowie.

Caractéristiques :

F 12 [20]

DX 13 [30]

QI 11 [10]

S 12 [20]

Avantages :

Immunité à la maladie [10]

Sens de l'orientation [5]

Sixième sens [15]

Vivacité +1 [5]

Désavantages :

Avarice [-10]

Entêtement [-5]

Illettré [-10]

Pauvreté (sous-payé) [-10]

Travers :

Préfère dormir à la belle étoile qu'à l'intérieur d'un bâtiment [-1]

Mal à l'aise en société [-1]

Complexé par son analphabétisme, qu'il s'efforce de cacher [-1]

Compétences :

Armes à feu (Fusil) 14 [1]

Combat à mains nues 13 [1]

Connaissance du milieu (Montagnes Rocheuses) 12 [2]

Escalade 12 [1]

Monte (Cheval) 12 [1]

Nage 13 [1]

Pièges 12 [4]

Pistage 12 [4]

Premiers secours 11 [1]

Prospection 10 [1]

Survie (Forêts) 11 [2]

Survie (Montagnes) 12 [4]

Benedict Moore

Âgé de 28 ans, cet homme de loi rusé et beau parleur accompagne « Whitman » afin de s'assurer que l'acte de succession qui sera signé soit légalement valable, et si nécessaire lui apporter les modifications de dernière minute exigées par la situation. Il est le seul des PJ à connaître la véritable identité de leur employeur.

Ses parents, ouvriers agricoles, ont vécu dans la misère, exploités jusqu'à la mort par un propriétaire terrien, et il s'est juré de ne jamais vivre lui-même ce genre d'existence (raison pour laquelle il a travaillé à l'école et étudié le droit). Confronté à la situation dans laquelle vivent les mineurs de Hell, il est susceptible de prendre leur parti... mais plus dans un prétoire que l'arme au poing. Évidemment, s'il a un avantage financier à en retirer, sa motivation sera d'autant plus grande.

Pour le voyage, il porte un revolver à la ceinture. En société il le pose, mais il ne se sépare jamais de son petit derringer dissimulé.

Caractéristiques :

F 9 [-10]

DX 11 [10]

QI 13 [30]

S 10 [0]

Avantages :

Alphabétisation [0]

Apparence attirante [5]

Charisme +1 [5]

Mémoire infailible [30]

Désavantages :

Cupidité [-15]

Compétences :

Agronomie 11 [½]

Armes à feu (Pistolet) 12 [½]

Baratin 15 [6]

Barde 14 [4]

Combat à mains nues 10 [½]

Commerce 13 [2]

Comptabilité 11 [1]

Connaissance de la rue 13 [2]

Détection de mensonges 12 [2]

Diplomatie 14 [6]

Dressage (Mulets) 10 [½]

Droit 15 [8]

Monte (Cheval) 11 [2]

Psychologie 11 [1]

Savoir-vivre 14 [2]

Sensualité 12 [6]

Théologie 11 [1]

Garrett O'Keefe

Engagé comme « garde du corps » pour le voyage jusqu'à Heaven, ce costaud dur à cuire âgé de 31 ans est irlandais et fier de l'être, ce qui pourrait l'amener à prendre le parti de ses compatriotes mineurs. Il est armé d'un fusil et d'un revolver.

Caractéristiques :

F 13 [30]

DX 12 [20]

QI 10 [0]

S 12 [20]

Avantages :

Alphabétisation [0]

Réflexes de combat [15]

Résistance à la douleur [10]

Volonté de fer +2 [8]

Désavantages :

Caractériel [-10]

Dépendance (tabac) [-5]

Disgrâce sociale (Irlandais) [-10]

Entêtement [-5]

Gloutonnerie [-5]

Respect de la vérité [-5]

Travers :

Chique en permanence et crache souvent [-1]

Jure par Saint Patrick [-1]

Légèrement superstitieux [-1]

Compétences :

Armes à feu (Fusil) 14 [2]

Armes à feu (Pistolet) 15 [4]

Combat à mains nues 14 [4]

Connaissance de la rue 10 [2]

Conduite d'attelage (Chevaux) 9 [1]

Dégainer rapidement (Pistolet) 13 [2]

Démolition 10 [2]

Dressage (Chevaux) 12 [8]

Escalade 11 [1]

Festoyer 12 [2]

Jeu 10 [2]

Lancer 11 [2]

Menuiserie 10 [1]

Monte (Cheval) 13 [4]

Premiers secours 10 [1]

Sensualité 11 [1]

Survie (Plaines) 9 [1]

Alan Sanders

L'autre « garde du corps » recruté par Whitman est un jeune as du pistolet de 19 ans, à peine adulte, rêveur et très fleur bleue, qui espère échapper à la morne vie de garçon vacher en devenant une légende du flingue (et en prétendant en être déjà une). Il est armé de deux revolvers.

Caractéristiques :

F 10 [0]

DX 13 [30]

QI 11 [10]

S 10 [0]

Avantages :

Alphabétisation [0]

Ambidextre [10]

Apparence attirante [5]

Chance [15]

Réflexes de combat [15]

Vision périphérique [15]

Désavantages :

Monomanie (passe son temps à démonter, nettoyer, remonter et dégainer ses revolvers) [-5]

Luxure [-15]

Orgueil [-10]

Compétences :

Armes à feu (Pistolet) 16 [4]

Baratin 10 [1]

Dressage (Chevaux) 10 [2]

Chant 13 [1]

Chargement rapide (Revolver) 13 [1]

Combat à mains nues 14 [2]

Danse 12 [1]

Dégainer rapidement (Pistolet) 15 [4]

Escalade 12 [1]

Festoyer 9 [1]

Filature 10 [1]

Furtivité 13 [2]

Jeu 10 [1]

Lasso 12 [1]

Monte (Cheval) 14 [4]

Nage 13 [1]

Sensualité 10 [2]