

# *Avis de Tempête*

## *Un scénario pour Deadlands*

Commis par Julie Chevron

POUR LA

*Convention 2009*

*Pirates of Lambert*

*Commendité par*

*Les Héraults de Lambert*

## *J Prologue: Nous étions quelques matelots dans le Great Maze de Lost Angels, YoHo!*

Notre histoire commence dans le Great Maze de Lost Angels en 1879. Le Capitaine Big Tool et ses hommes appareillent vers le large pour chasser un navire aperçu par la vigie. Ils se dirigent vers la haute mer et, après avoir perdu de vue le navire, décident de rentrer à la crique de Dusty Bones sur les bords du Maze pour guetter les éventuels bateaux qui passeraient à proximité. L'humeur de l'équipage est plutôt sombre car cette proie qui vient de leur échapper n'est pas la première.

Ils se rapprochent du Maze lorsqu'une tempête se lève brusquement, prenant tout l'équipage au dépourvu et déroutant complètement le bâtiment. Les marins s'activent du mieux qu'ils peuvent pour ne pas perdre le navire, manipulent les voiles de la manière la plus efficace et se démènent comme des beaux diables. La tempête fait rage et les marins perdent toute notion du temps, les heures se suivent et l'équipage est absolument épuisé lorsque la tempête s'apaise aussi soudainement qu'elle s'était levée. Le capitaine commence à faire l'état des troupes et c'est à ce moment là que notre scénario commence.

### *JJ Je crois qu'on n'est plus à Lost Angels, Coco. (non, le deuxième nom du capitaine n'est pas Dorothy)*

Le capitaine convoque donc ses troupes et les examine, apparemment il n'y a pas de mort et le bateau n'a subi aucun dommage. A ce moment là, peut être, quelqu'un se rendra compte qu'ils ne sont plus sur la mer mais sur un lac, le Lac de Lakeside, assez éloigné du Maze. Ne le leur dites pas avant l'intro, laissez-les s'en rendre compte lorsqu'un d'eux demandera un truc du genre « et la mer, elle est calme? » Ou « On sait où on est? » ou encore « qu'est-ce que je vois au large » (pff: Quel large?). Enfin, vous faites ce que vous voulez...

Il est largement temps que nous présentions les persos:

\*[Le Capitaine Shawn O'Tool dit Big Tool](#), grosse brute rousse de 100 kg environ avec une voix hénooooorme et un caractère de capitaine pirate (haurrrrible). Il a un perroquet sur l'épaule en tout temps. Un très bel oiseau nommé Coco (oui, c'est original, merci).

**Pour le Mj seulement:** Coco a un passé mystérieux : il a l'atout possédé et est possédé par un esprit de la nature (du vent), il peut, une fois dans le scénario utiliser la faveur vitesse du vent, alias vitesse du loup pour un des PJ gratuitement.

\*[Gamashima Mamura dit Yellow Marine](#), navigateur, d'origine japonaise, d'un naturel taciturne et renfermé, il peut vite s'échauffer s'il est un peu trop ennuyé. Déteste être traité de sous-marin.

#### **Pour le Mj seulement**

Le personnage a le knack (don) né à Halloween (ou plutôt, son équivalent japonais) il peut utiliser une pépite blanche pour sentir la magie aux alentours bien entendu, il n'a pas pleine conscience de ce don. A utiliser s'il demande, par exemple, s'il a un sentiment bizarre ou s'il y quelque chose d'étrange. S'il utilise une pépite rouge, il peut, en plus avoir une idées des sentiments ou des buts de la créature repérée.

\*[Parker Parker-Smythe \(prononcer semailless\) dit Doc Doc](#), docteur de bord, gentleman anglais d'un naturel calme et raisonné, ancien prisonnier des pirates plus ou moins atteint du syndrome de Stockholm, il est parfois assez embarrassé par l'attitude de ses camarades.

\*[Tim dit Tiny Tim](#), mousse. Il est d'un naturel assez naïf et est étonné en permanence. Il n'a pas son pareil pour tout ce qui est du domaine de l'agilité et de la dextérité.

**Pour le MJ seulement:** Tim a le knack (don) né coiffé, il ne peut pas être surpris s'il lui reste une

pépite blanche, de plus, il pourra avoir deux visions durant le scénar, lui donnant des indications sur l'avenir (joker du MJ pour débloquer les situations tendues).

De plus, ses parents habitent Lakeside, ce sont Mr et Mrs Beck, les PJ pourront éventuellement s'en rendre compte avec un jet de Scruter SD 11. Ils se rappellent parfaitement de l'avoir abandonné et seront ravis de le retrouver éventuellement. Il peut arriver que Mr ou Mrs Beck s'en rende compte, à vous de jouer, ils l'ont abandonné car né hors du mariage.

\*Sidney Rum: Mad Sid, vieux loup de mer, second du capitaine, le genre qui raconte des histoires horribles de vaisseau fantôme, de serpents de mer et de sirènes. Vieille épave ayant navigué sur tous les océans du globe, il connaît la mer mieux que personne, ce qui va lui être particulièrement utile durant ce scénar (hahahahaha!!!)

\*Lieutenant Dan Brawn dit Mr Schrimp, un lieutenant arriviste et comploteur qui cherche par tous les moyens à assurer sa place et à devenir capitaine à la place du capitaine. Brutal et cruel, c'est celui à qui on confie les basses besognes.

En réalité, les PJ se retrouvent donc à Lakeside dans le Wisconsin, charmante petite ville peuplée par de braves fermiers, de quelques pêcheurs et autres bûcherons. Les locaux sont à peu près autant éberlués que nos pauvres PJ. Ces derniers vont devoir expliquer ce qu'ils font là aux gens et, en particulier au maire: Mr Bachendrach, important propriétaire terrien, rougeaud et un peu (beaucoup) dépassé par les événements. Une fois admis que tout cela est une étrange farce de la nature et du destin, le maire les invitera à passer la nuit dans l'hôtel saloon de la ville avant de trouver une solution pour repartir.

La nuit passe et les PJ acceptent l'invitation du maire, d'autant plus que l'hôtel fait aussi un peu bastringue...

Le matin, les PJ sont tirés de leur sommeil profond et aviné par une horde de citoyens furieux et avides de lynchage. Ils sont sauvés *in extremis* par le shérif. On leur apprend alors qu'une des jeunes filles de la ville a été retrouvée égorgée, atrocement mutilée et baignant dans son sang et que, bien entendu, l'équipage est fortement suspecté.

S'ils se débrouillent correctement, les PJ devraient réussir à convaincre les autorités de leur innocence en donnant leurs alibis au moment du crime, ce qui n'est sans doute pas le cas de tout l'équipage. Les PJ vont devoir innocenter leurs camarades.

### *III Où l'équipage enquête sur les événements étranges survenus dans la nuit*

Les pirates poseront sans doute quelques difficultés pour enquêter et aider la population de Lakeside. Le shérif leur propose un deal : soit il les embauche comme adjoints ce qui les met à l'abri des braves citoyens de Lakeside pour un moment, soit ils refusent, auquel cas il ne peut leur assurer aucune protection et ils risquent fort d'être pendus. Les PJ ne devraient pas être trop réticents (hormis Mr Shrimp) : Doc Doc et Tim sont curieux et le capitaine Big Tool ne souhaite pas laisser son navire au milieu du lac.

Les Pj devraient donc sortir du bureau du shérif avec leur étoile d'adjoints et une tronche de 2 km de long (sauf pour Doc Doc et Tiny Tim qui sont moins piratesques que les autres persos). Les Pj sont chargés de l'enquête et aident le shérif dans sa tâche (PNJ qui aide les persos pour les infos délicates et certains cas foireux, à la discrétion du MJ...)

La première victime est Paula Wissowi fille de Gerhart et Helga Wissowi. C'était une jeune fille de 19 ans fiancée à James Balder, elle est sans antécédents et sans histoire. Les PJ pourront interroger ses amies: Bertha Bethelheim et Jenny Steel qui ne leur apporteront assez peu d'informations. Elles leur diront que Paula Wissowi est fiancée à Balder et que ce dernier est parfois un peu soupe au lait et à éventuellement des tendances violentes(ce qui est faux, il est assez nerveux et brute mais ne tape pas sur les filles). Elles pourront éventuellement dire que Balder et Paula se

sont disputés dans la semaine (vrai).

Les parents sont bien entendu désespérés et bouleversés, ils savent que [Balder](#) et leur fille se fréquentaient et le considèrent comme un gendre assez convenable. Ils ne savent rien des disputes de leur fille et du garçon. Si les PJ leur parlent des rumeurs récoltées auprès des amies de Paula, cela peut énerver le père qui risque d'aller s'expliquer directement auprès de Balder.

L'autopsie, menée par le docteur [Freund](#) (et peut-être avec l'aide de Doc Doc), révélera que la jeune fille a été lacérée par des sortes de fils barbelés ou des ronces. Si l'un des deux réussit un jet de Médecine ou de Perception dif 9, ils trouveront un morceau d'épine fichée dans les blessures de Paula. Elle portait des chaussures rouges, était habillée de façon assez élégante et portait un peu de maquillage.

La jeune fille a disparu près de la forêt alors qu'elle se rendait chez [Balder](#). En réalité, c'est un monstre qui se cache dans le lac, près de la forêt, [un diable de mer](#) (équivalent maritime du diable de poussière) celui qui a amené les pirates à Lakeside, qui l'a tuée. Si vous vous demandez pourquoi un diable de mer les a amené dans le coin, les monstres aussi peuvent faire des fumbles. Ce monstre a voulu attaquer le navire et s'est projeté sur sa proie mais entraînée par son élan, la créature a soulevé le navire plus qu'il n'aurait dû et a été prise dans des courants chauds, provoquant une tempête et un ouragan dans lequel elle a été aspirée (si vous avez un Romejko en puissance à la table qui vous dit que ce n'est pas possible, envoyez-le se faire foutre). Ils ont atterri à Lakeside quand la tempête s'est apaisée et que le diable a réussi à se poser. Dérouté par une présence étrange dans les environs (Mr [Hinzelmann](#)), il s'est caché à l'endroit où le lac est couvert par la forêt et guette toutes les proies qui passent dans les environs pour leur sauter dessus et les tuer sauvagement.

La deuxième victime est [Mrs Beck](#), l'épouse du propriétaire du Général Store, elle a disparu alors qu'elle apportait des provisions chez la veuve Baker. Elle a été intriguée par un bruit venant du lac, comme des pleurs de bébé. Elle est allée y jeter un oeil et a été massacrée par le diable de mer.

L'autopsie révélera sensiblement les mêmes choses que la première s'ils ont trouvé une épine ils devront faire un jet SD7 pour en retrouver une dans les blessures de cette victime. Sinon, ils pourront toujours faire un test SD 9 pour la trouver quand même. Elle portait ses habits de travail.

La troisième victime est Mrs Bent tuée pendant qu'elle allait voir son amie Mrs Walters. Mêmes constatations pour l'autopsie. Elle était habillée de façon habituelle.

La quatrième victime est Mrs Balder elle-même. Au quatrième meurtre, les citoyens de Lakeside pendront les PJ, malgré l'intervention du shérif et quoiqu'il puisse se passer. A la limite, avec un jet d'Eloquence ou de Persuasion en opposition, les PJ auront une chance de s'échapper sans tambour ni trompettes.

A chaque crime, le niveau de terreur grimpe d'un point, même si [Hinzelmann](#) combat le [diable de mer](#) sur ce plan. Ainsi, chaque matin, le niveau de terreur entre le moment de la découverte du corps et midi, gagne un point. Ainsi, après la 1<sup>o</sup> découverte et jusqu'à midi on est à 1 point de terreur, ensuite à 0 jusqu'à la nuit et à 1, de nouveau, après. Après la 2<sup>o</sup> découverte, on est à 2 le matin, 1 l'après midi et Hinzelmann arrive à maintenir le niveau à 1. La 3<sup>o</sup>: 2 puis 1 puis 2 la nuit. Le 4<sup>o</sup> meurtre monte le niveau de terreur à 3. Cette progression rapide s'explique par la présence d'Hinzelmann, qui réagit bizarrement avec la terreur inspirée par le monstre.

Parallèlement, les réactions des habitants de Lakeside envers les pirates deviendront de plus en plus hostiles en fonction du niveau de terreur car les habitants les croient responsables des meurtres et commencent à les soupçonner de plus en plus. Comptez une pénalité de -1 par niveau de

terreur à tous les jets d'interaction sociale des PJ. Hinzelmann est le seul immunisé contre cet effet.

Bien entendu, le niveau de terreur influe sur l'apparence de [Lakeside](#), la ville a l'air plus glauque, plus sombre et plus poussiéreux en fonction de la terreur.

En ce qui concerne les actions que peuvent tenter les PJ pour stopper les meurtres, on a l'embarras du choix. Ils peuvent déterminer que les meurtres ont tous eu lieu à proximité de la forêt et en déduire que le responsable s'y cache. On peut donc organiser une battue. Ils peuvent également se cacher et attendre que la créature attaque, auquel cas, il faudra que les personnages soient à peu près discrets. Ils peuvent aussi organiser un couvre-feu qui ne fera que repousser le problème mais qui permettra, du moins que le seuil de terreur n'augmente pas et leur laissera davantage de temps pour enquêter; mais, bien entendu, les victimes peuvent désobéir.

S'ils trouvent le [#diable de mer](#) les PJ doivent encore le tuer, ce qui n'est pas simple. Toutefois, il est possible que Mad Sid en aie rencontré et aie des informations sur la bête.

Mr [Hinzelman](#) peut apporter son aide aux PJ et les seconder dans leur tâche, il ne se battra pas mais pourra leur permettre d'ignorer le seuil de terreur, il suffit qu'ils lui parlent de leur projet. Des citoyens concernés armés de faux et de torches pourront aussi participer au combat.

Une fois le monstre vaincu, un récit des PJ et, en particulier de Mad Sid pourra faire redescendre le seuil de terreur de quelques points. Mr Hinzelman fera le reste.

### *TV Les personnages importants de Lakeside.*

**Mr Kurt Bachendrach:** Maire de Lakeside, propriétaire du plus grand ranch des environs, très important, très massif, très blond et très influençable. Il lâche les PJ dès que la populace se tourne contre eux. C'est un homme assez jovial, très anxieux dès les premiers problèmes et totalement lâche. Il a tendance à se dire pragmatique et pieds sur terre. Il aime beaucoup parler de lui, de ses bêtes, de sa réussite et de sa fortune. Son épouse, si les PJ viennent à la croiser est aussi insupportable que son mari. Très vaniteuse et avec une cervelle de moineau, elle a une carrure imposante est blonde avec des anglaises et a les yeux bleus et vides, elle est assez vulgaire.

#### *Caractéristiques:*

##### *Mentales:*

**Perception 2d6:** scruter 2, détecter2, Orientation2.

**Connaissances 3d6:** connaissance des territoires (Lakeside et région) 3, Métier: Cattle King 5.

**Charisme 3d4:** Autorité 1, Dressage 5, Intimider 2.

**Astuce 3d10:** Bluff 4, Dénicher 2, Jeux 4.

**Ame 4d4:** Foi 2, Tripes 1.

##### *Physiques:*

**Dextérité 3d6 :** Tirer (Carabine) 3, Tirer (Pistolet) 3.

**Agilité 3d8:** Attelage 3, Combat (Bagarre) 2, Equitation 3, Esquiver: 2, Nager1, Grimper 1.

**Force 3d8:**

**Rapidité 2d6:**

**Vigueur 3d10.**

**Mr Herbert Willson:** Shérif de Lakeside, intelligent et raisonnable, c'est un homme d'une quarantaine d'années qui a été shérif dans de nombreux endroits et s'est installé ici parce que c'est une ville tranquille et qu'il existe un certain nombre d'horreurs auxquelles un homme peut assister sans devenir timbré. Le shérif estime s'être essuyé les pieds sur le seuil de la folie avant de décider

de ne pas entrer, finalement. Il a été alcoolique mais depuis qu'il est à Lakeside, il n'a pas touché une goutte d'alcool. Il vit les événements dramatiques avec résignation et sagesse. Son but, c'est de mettre fin à tout ça, coûte que coûte. C'est le dernier rempart entre les PJ et la potence. Il a vu quelques trucs louches dans son passé et ne sera pas très surpris si c'est un truc irrationnel qui vient perturber sa ville.

Il est brun, les yeux gris, l'air sympathique et un peu débonnaire il a une belle moustache qui lui tombe sur les coins de la bouche. Toujours très calme, il sait garder son sang froid en toutes circonstances.

***Caractéristiques:***

***Mentales:***

**Perception 4d10:** Détecter 3, Pister 3, Orientation 3, Scruter 3.

**Connaissances 3d6:** connaissance des territoires (Lakeside et région) 3, Carrière: shérif, Langue maternelle 2,

**Charisme 3d10:** Autorité 3, Eloquence 3, Persuasion 3.

**Astuce 3d10:** Bluff 3, Connaissance de la rue 3, Dénicher 2, Jeux 2.

**Ame 3d12:** Foi 1, Tripes 3.

***Physiques:***

**Dextérité 3d10 :** Tirer (Carabine) 3, Tirer (Pistolet) 3, Recharge rapide 2.

**Agilité 3d6:** Attelage 3, Combat (Bagarre) 3, Equitation 3, Esquiver: 3, Nager2, Grimper 2.

**Force 3d8:**

**Rapidité 4d10:**

**Vigueur 3d10.**

**Mr James Balder:** Le fiancé de Paula, la première victime. C'est un jeune homme pas très intelligent, plutôt bovin en temps normal mais qui peut se mettre dans des colères noires et se mettre à taper dur. Il ne frappera jamais une fille mais il peut être assez effrayant quand il se met en colère. Il a vingt ans, une carrure impressionnante et un cerveau un peu lent mais lorsqu'il a une idée fixe, il ne la lâche pas. Il ne pense pas que ce sont les PJ qui ont tué Paula et il les aidera tant qu'il peut à tuer le monstre. Il a un physique très commun avec un front assez large pour y cultiver des betteraves, des yeux un peu vides. Ses cheveux sont blonds et courts et il a des yeux gris clair et . Il a tendance à plisser le front quand il ne comprend pas quelque chose (assez régulièrement).

***Caractéristiques:***

***Mentales:***

**Perception 3d6:** Détecter 1, Pister 3, Orientation 2, Scruter 1.

**Connaissances 2d4:** connaissance des territoires (Lakeside et région) 3, Métier: fermier, Langue maternelle 2.

**Charisme 2d6:** Dressage 2, Intimider 2.

**Astuce 2d6:** Bidouiller 2, Survie nature 2.

**Ame 3d10:** Foi 2, Tripes 3.

***Physiques:***

**Dextérité 2d6 :** Tirer (Carabine) 3.

**Agilité 3d10:** Attelage 2, Combat (Bagarre) 4, Equitation 3, Esquiver: 3, Nager 2, Grimper 2.

**Force 4d12:**

**Rapidité 3d8:**

**Vigueur 3d12:**

**Mr Hinzelmann:** A priori, ce personnage restera globalement dans les coulisses du scénario. Mr Hinzelmann est un des personnages du livre *American Gods* de Neil Gaiman. Dans ce livre,

Hinzelmann est une ancienne divinité qui a élu domicile à Lakeside et qui dont l'influence permet à cette ville d'être à l'abri de la plupart des inconvénients qui touchent la région. Les PJ pourront le rencontrer au saloon de Lakeside et il pourra éventuellement discuter avec eux de tout et de rien. Il pourra aussi les aiguiller discrètement sur la piste du diable des mers. C'est un petit vieux affable qui aime bien raconter des histoires fantaisistes et des blagues en tout genre. Il me reste toutefois à vous prévenir qu'une fois dans l'année (en hiver), il tue un enfant pour renforcer ses pouvoirs. Il est possible que Yellow Marine aie une drôle d'impression à son contact, mais une impression malgré tout assez agréable. Personne ne se rappelle quand Hinzelmann est né, on l'a toujours vu là et il y toujours eu un membre de la famille Hinzelmann à Lakeside si vous demandez.

***Caractéristiques:***

***Mentales:***

**Perception 4d12:** Détecter 3, Orientation 3, Scruter 3.

**Connaissances 3d12:** connaissance des territoires (Lakeside et région) 3, Universalis (Occultisme) 3

**Charisme 3d10:** Autorité 3, Eloquence 3, Persuasion 3.

**Astuce 3d10:** Bluff 3, Dénicher 2, Jeux 2.

**Ame 3d12:** Foi 4, Tripes 3.

***Physiques:***

**Dextérité 3d8 :** Passe passe 3,

**Agilité 3d8:** Attelage 3, Combat (Bagarre) 2, Furtivité 4

**Force 3d8:**

**Rapidité 2d6:**

**Vigueur 3d10.**

**Capacité spéciale, s'il est à moins de 20m des PJ lorsqu'ils affrontent le diable de mer, il peut annuler leur malus dû à la terreur.**

**Il peut aussi dénicher tout ce que les PJ lui demande en deux heures 3 fois dans le scénario (le MJ peut toutefois décider de ce qu'il peut réellement trouver.**

**Dr Georges Freund:** Médecin de Lakeside, il a une trentaine d'années et connaît à peu près tous les habitants de Lakeside. C'est un homme assez calme et cérémonieux. Il fait aussi office de croque mort. Il prend les choses avec détachement et froideur et évite de trop s'impliquer dans les affaires de la ville. Il a un visage impassible, les yeux bleus et les cheveux blonds tirant sur le gris.

***Caractéristiques:***

***Mentales:***

**Perception 3d6:** Détecter2, Scruter 2.

**Connaissances 3d12 :** Connaissance des territoires (Lakeside) 2, Langue maternelle 3, Langues (Allemand) 2, Médecine: Générale3, Chirurgie: 3, Vétérinaire: 2, Sciences: biologie 2.

**Charisme 2d6:** Autorité 2, Persuasion 3.

**Astuce 2d6:** Bidouiller 2.

**Ame 3d6:** Foi 1, Tripes 3.

***Physiques:***

**Dextérité 3d6 :** Tirer (Pistolet) 2.

**Agilité 3d6:** Equitation 3, Nager1, Grimper1/

**Force 2d6:**

**Rapidité 4d6:**

**Vigueur 3d6.**

**Mr Neville Gailan:** Le propriétaire du Saloon « Le Golden Fish », un homme d'une quarantaine d'années, solide, calme et raisonnable, c'est le barman, propriétaire de saloon commun. Toujours calme du moment qu'on ne fout pas le bazar dans son établissement. Il a toujours sa winchester sous le comptoir au cas où un client ne serait pas raisonnable. Élégant, avec une grosse moustache brune, des yeux malins, les cheveux bruns et coupés court, il est souvent en train de causer avec les clients.

**Caractéristiques:**

**Mentales:**

**Perception 4d8:** Scruter 3.

**Connaissances 3d6:** Territoires (Lakeside) 2, Langue maternelle 2,

**Charisme 3d6:** Autorité 1, Persuasion 3.

**Astuce 3d10:** Bluff 3, Connaissance de la rue 4, Dénicher 2, Jeux 2.

**Ame 3d6:** Foi 1, Tripes 2.

**Physiques:**

**Dextérité 3d8 :** Tirer (Carabine) 3, Recharge rapide 2.

**Agilité 2d8:** Attelage 3, Combat (Bagarre) 3, Equitation 2, Esquiver: 3, Nager1, Grimper 1.

**Force 3d8:**

**Rapidité 4d8:**

**Vigueur 3d6.**

**Pasteur John Chase :** Le pasteur Chase est un homme calme et placide qui veille sur ses ouailles avec bonté et bienveillance. Il est assez vieux, une cinquantaine d'années, les cheveux blancs, glabre et les yeux marrons, de corpulence moyenne. Il a une voix posée et raisonnable. Il ne soupçonnera pas forcément les PJ dès le début mais il pourra y venir avec le temps. Les meurtres l'ont très profondément affecté et il est totalement dépassé par les événements. En quelques jours, il paraîtra avoir pris 10 ans en quelques jours.

**Caractéristiques:**

**Mentales:**

**Perception 4d8:** Scruter 3.

**Connaissances 3d10:** Territoires (Lakeside) 2, Langue maternelle 2, Métier (théologie) 3, Universalis (Philosophie) 2,

**Charisme 3d8:** Autorité 1, Persuasion 3.

**Astuce 3d10:** Bluff 1.

**Ame 3d6:** Foi 3, Tripes 1

**Physiques:**

**Dextérité 2d6 :** Tirer (Carabine) 2.

**Agilité 2d6:** Attelage 3, Equitation 2, Esquiver: 2, Nager1, Grimper 1.

**Force 3d4:**

**Rapidité 2d6:**

**Vigueur 3d6.**

**Il a deux faveurs au choix, à vous de décider lesquelles.**

**Miss Jenny Bluebird:** Fille de saloon, chanteuse et danseuse c'est elle qui mène le spectacle de danse du saloon, ça vaut ce que ça vaut, à savoir pas grand'chose. Elle ne sait quasiment rien sur les événements. Blonde aux yeux marrons, en train de vieillir à vue d'oeil, elle est en fin de carrière et ne sait pas vers quoi se tourner. Un peu désabusée, elle traîne au saloon même en dehors de ses heures de boulot.

Profil, prendre celui des citoyens sauf 4d8 charisme (3 spectacle danse et chant) et dextérité ( 2



Dérober, 2 Passe passe)

**Mr Wissowi:** Le père de la première victime, une cinquantaine d'année, forte carrure, il est blond aux yeux marrons. Il est absolument effondré par la mort de sa fille unique et n'a aucune idée sur le coupable potentiel. (profil citoyen de Lakeside)

**Mrs Wissowi:** Aussi effondrée que son mari, elle est petite, menue et discrète. Les yeux toujours au bord des larmes depuis le meurtre.

**Mr Beck:** Propriétaire du General Store, il affiche une certaine méfiance envers les PJ et montre même une franche hostilité à leur égard après la mort de sa femme. C'est un homme d'une bonne trentaine d'années les yeux durs, assez bavard. Direct et pragmatique, quand il a quelque chose à dire, il le dit. (profil des citoyens de lakeside). Cependant il est possible qu'il reconnaisse Tiny Tim pour son fils.

## Profil pour les citoyens de Lakeside

### *Caractéristiques:*

#### *Mentales:*

**Perception 3d6:** Détecter 2, Pister 2, Orientation 2, Scruter 2.

**Connaissances 3d6:** connaissance des territoires (Lakeside et région) 3, Langue maternelle 2,

**Charisme 2d6:** Dressage 2, .

**Astuce 3d6:** Bluff 3, Connaissance de la rue 1, Dénicher 2, Jeux 2.

**Ame 3d6:** foi 1, Tripes 1.

#### *Physiques:*

**Dextérité 3d8 :** Tirer (Carabine) 3 ou Tirer (Pistolet) 3.

**Agilité 3d6:** Attelage 3, Combat (Bagarre) 2, Equitation 1, Esquiver: 2, Nager2, Grimper 2.

**Force 3d8:**

**Rapidité 3d6:**

**Vigueur 3d6.**

**Diable de Mer:** Le diable de mer est un monstre dont le profil est sensiblement le même que celui du Diable de poussière présenté dans le livre de base. C'est une créature qui se fond totalement dans la nature lorsqu'il est au repos et qui, dès la nuit tombée se met en quête de sa proie. Lorsque sa victime passe à proximité, elle se met à tourbillonner très vite avant de fondre sur sa proie et de la lacérer avec son corps qui a la consistance d'une algue épineuse et acérée (ses membres sont semblables à la Cheraphys marina, une algue épineuse assez répandue dans le Great Maze jet connaissance Maze SD 9 ou Biologie 9 pour la reconnaître) elle lacère la peau de sa victime et la déchiquette.

La créature crée un tourbillon, il est donc assez difficile de la toucher. Un PJ doit réussir un tir avec une pénalité de -8 pour atteindre la créature. S'il manque sa cible, la balle ricoche et est rejetée aléatoirement (jeter un d12 pour déterminer la direction comme sur une montre (ex un 12 fera que la balle traversera le tourbillon, sur un 6 la balle reviendra à l'envoyeur etc.) pour déterminer si des victimes innocentes sont touchées.

La dynamite inflige les dégâts normaux mais la mèche s'éteint 9 fois sur 10 à cause de l'humidité et du vent.

Un personnage s'attaquant à la créature avec sa compétence de combat doit réussir un jet de Force

en opposition sans quoi il ne peut pas s'approcher de la créature et est repoussé par le tourbillon de la créature.

**Caractéristiques:**

**Mentales:**

**Perception 2d10**

**Connaissances 1d4.**

**Charisme 1d12:**

**Astuce 1d6:**

**Ame 1d4:** Foi 1, Tripes 2.

**Physiques:**

**Dextérité 1d4**

**Agilité 1d12+2:** Combat (Bagarre) 5d12+2

**Force 1d12+2**

**Rapidité 1d10**

**Vigueur 1d8.**

*V<sup>o</sup> Visitez Lakeside, la ville aux mille surprises.*

**Lakeside:** Lakeside est une ville d'environ 5000 habitants très tranquille et sans problème jusqu'à maintenant. Elle doit son nom au lac immense à côté duquel elle a été construite. Ce lac fait environ 500 m de long et est de forme ovale, d'un bleu profond. Ses berges ont en parties couvertes de forêt. Il est riche en poisson et assez profond. Les habitants vivent principalement de la pêche, de l'agriculture et de l'exploitation des forêts environnantes. De nombreuses spécialités locales sont à base de poissons qu'on peut trouver dans le lac et une vingtaine de familles vivent de la pêche. Le bétail est élevé là où la forêt a été défrichée. Le plus grand ranch de la ville est celui de Mr Bachendrach au nord de la ville, il emploie un grand nombre d'habitants. Son exploitation a permis à Bachendrach de devenir maire de Lakeside. Il y a également une vingtaine de familles qui ont fondé leur propre ferme, plus ou moins grande, et qui vivent un peu à l'écart de la ville. La forêt couvre une zone assez importante des environs et permet à quelques bûcherons de vivre. Il reste également une portion de cette forêt dans Lakeside. C'est donc une ville de taille moyenne pour le Wisconsin de cette époque, il y règne une atmosphère très agréable et une véritable joie de vivre s'en dégage. Les habitants sont tous relativement courtois et accueillants, du moins avant les premiers meurtres. Les maisons sont propres et bien entretenues pour la plupart. Les rues se dirigent pour la plupart vers le lac. Le climat est tempéré et doux, la végétation abondante et vivace. L'herbe y pousse sans peine et les cultures y prospèrent. On n'entend presque que les cris des oiseaux, les rires des enfants, les clapotis de l'eau et le vent dans les branches.

Après les meurtres, le degré de terreur ayant augmenté, le paysage semblera plus sombre et plus hostile puis un peu plus serein lorsque Hinzelman aura rétabli le niveau de terreur. Le lac est vraisemblablement le coeur de la ville, il est visible de toutes les maisons et attire inmanquablement l'attention.

**Le port:** Le port de Lakeside n'est pas vraiment un port mais plutôt une sorte de jetée aménagée pour régulariser la pêche sur le lac le plus efficacement possible. Il comprend un ponton conçu pour pouvoir accueillir une douzaine de bateaux et une petite cabane où les gens peuvent peser le poisson et le stocker quelques heures. Il y a également un bureau prévu pour abriter quelques policier et les pompiers volontaires. On y trouve aussi quelques bateaux de plaisance et autres barques appartenant aux habitants.

**Le Saloon, The Golden Fish:** Le saloon de Lakeside est un établissement qui ressemble à la plupart des saloons du Weird West. Il se trouve situé dans la rue principale de Lakeside, *Main Street*, à côté de la mairie et du bureau du Shérif. Il est plutôt grand et sert d'hôtel. Le bar est meublé d'une bonne vingtaine de tables avec des bancs et des chaises, le tout est en bon état et bien entretenu. Au fond de la salle, il y a une scène où se produisent les danseuses le soir. C'est un endroit calme où les incidents sont rares : le barman et patron y veille. En échange de quelques sous et de la promesse de ne pas faire de scandale, N. Gailan permet que les quelques prostituées de la ville y exercent leur profession en toute discrétion. Il y a toujours une ou deux tables de poker en cours mais la plupart des clients sont des habitants qui viennent boire un verre et discuter le soir après une rude journée de boulot. Trois serveuses y travaillent, plus quelques extras pour les soirs de week-end. Le zinc du bar traverse toute la largeur de la salle et est toujours impeccablement ciré. Derrière le comptoir, on trouve deux glaces immenses qui rendent la salle encore plus lumineuse. Le saloon sent toujours la cire pour bois, un peu la sueur et l'alcool.

La salle est bien éclairée par des lustres en cuivre et décorée avec des photos des concours de pêche et des articles du quotidien local. On y trouve aussi un certain nombre de poissons empaillés et le fameux Golden Fish qui donne son nom à l'établissement: une immense carpe couleur paille pêchée par Patrick Gailan le grand père du tenancier actuel qui lui a permis de gagner le concours de pêche dans les années 1780 .

**La mairie:** La mairie de Lakeside est un assez grand édifice en bois peint en blanc. Il y a une horloge sur la façade et une cloche à l'intérieur pour sonner le tocsin en cas de danger. Le maire y passe une partie de ses journées et il y a toujours des employés pour tenir les comptes, classer les archives et gérer les différentes affaires qui dépendent de la mairie. L'intérieur est sobre et fonctionnel. Il y a une salle des archives où sont stockés tous les documents se référant à Lakeside, journaux régionaux, archives municipales, minutes du conseil etc. Le nom d'Hinzelmann s'y trouve parfois cité à de nombreuses époques différentes. Jet de fouille Sd 11 pour s'en rendre compte si les persos font des recherches.

**Le ranch Bachendrach:** Le plus grand ranch de Lakeside, appartenant à la famille Bachendrach et se situant un peu au nord de la ville est une immense exploitation agricole qui emploie un tiers des habitants de la ville. La maison des Bachendrach est une sorte de monstruosité mégalomane d'un mauvais goût et d'une vulgarité achevés. Elle est peinte en rouge vif, ornée de décorations en bois peint et de volets vert-pomme. La pelouse immense, savamment entretenue par une armée de jardiniers est plantée d'immenses arbres et de gigantesques massifs de fleurs tous plus laids les uns que les autres. Il y a des nains de jardin juste devant la maison. Les différentes pièces de la maison ont, à peu près, les mêmes caractéristiques: gigantisme et mauvais goût sont les mots d'ordre. Si les Pj doivent s'y rendre, les Bachendrach insisteront pour leur présenter leur monstrueuse progéniture, leurs 5 fils et filles tous aussi bouffis, blonds aux yeux bleus et suffisants que leurs parents. La salle à manger est un chef d'oeuvre du genre: immense, avec une table en chêne massif ouvragé qui permettrait de faire manger une armée, recouverte d'une nappe en dentelle baroque et affreuse, elle est décorée de trophées de chasse et de pêche à telle point qu'on se croirait dans un zoo empaillé.

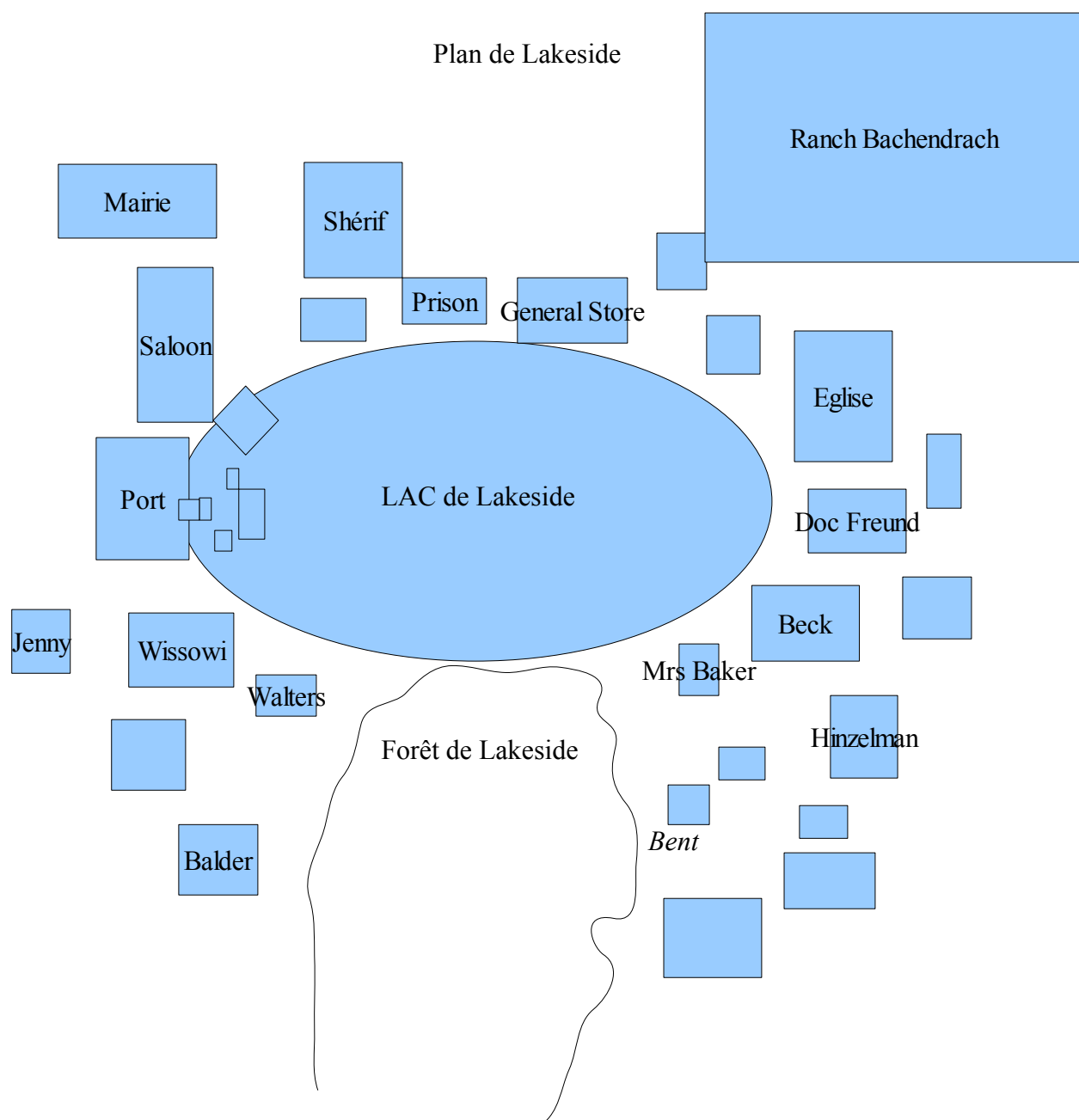
**Le bureau du shérif:** Le bureau du shérif est un bâtiment de taille moyenne situé juste à côté du saloon. Il s'y trouve en général deux ou trois personnes en plus du shérif. Il s'y trouve une cellule de dégrisement où l'on enferme les gens qui ont un peu trop bu le samedi soir et les petits délinquants.

Le bureau du shérif est sobre et utilitaire, il comprend un bureau en bois tout simple, plusieurs chaises et des armoires où attendent les dossiers des affaires en cours et où sont rangées les affaires classées. Il y a un poêle avec une cafetière et si le shérif a les PJ à la bonne, il ira même jusqu'à leur offrir des petits gâteaux. Son café est excellent, de même que son bourbon, planqué dans un tiroir, à

utiliser en cas de crise.

**L'église Sacred heart:** L'église de Lakeside est assez grande, sobre, en bois. Elle se dresse fièrement au bord du lac et sa blancheur éclatante contraste singulièrement avec la noirceur de la forêt. Elle abrite le culte protestant tous les dimanche. Tous les habitants ou presque y vont. Quelques vitraux modernes (représentant la genèse, principalement) ornent les fenêtres et mettent un peu de couleur dans l'ensemble. On y trouve toujours quelques fleurs fraîchement coupées, apportées là par des petites vieilles en charge de l'église. L'église baigne toujours dans une odeur de fleurs, de cire d'entretien et de bois.

**Le general store Beck:** Plutôt commun, le general store propose un large éventail de fournitures pour la pêche, l'élevage, la culture et l'abattage de bois. On y trouve également une sélection correcte d'armes et de munitions. L'odeur qui s'en dégage est celle des épiceries, odeur de terreau et d'engrais, de bouffe pour animaux et pour humains. Pour des produits plus rares, il est possible de commander des objets qui arriveront dans un délai d'une à deux semaines. C'est principalement Mr Beck et sa femme qui y assurent la vente. La décoration est on ne peut plus banale, les étagères sont bien fournies et bien rangées grâce aux bons soins de Mrs Beck.



*Vg Les Personnages joueurs, Backgrounds*

## *Capitaine Sean O'Tool dit Big Tool*

Le capitaine O'Tool est né dans un petit patelin de Floride, Red Rocks, il a eu une jeunesse difficile et mouvementée ponctuée d'infractions et de délits mineurs. A seize ans, il décide de partir et de devenir bandit de grand chemin. Il sillonne pendant un certain temps les routes de Californie, détraquant les mineurs sans protection qu'il peut trouver puis se joint à une bande de malandrins notoires. Il quitte la bande suite à un accrochage avec le chef, coup de chance pour lui car deux jours plus tard les Rangers arrêtent la bande et ils sont tous pendus.

Shawn décide alors de devenir marin et commence à écumer les mers sur divers bateaux faisant la route entre San Francisco et l'Amérique du sud ou l'extrême orient. Il a de bonnes expériences et de moins bonnes. Il échappe à plusieurs naufrages et gagne de l'expérience et un petit pécule. Lorsque la terre tremble et que Los Angeles est englouti dans la mer, il voit l'occasion rêvée de s'enrichir. Il joint un équipage de pirates et commence à exercer ses talents dans le Great Maze. Son expérience de la mer et ses talents de marin lui permettent de progresser rapidement et de devenir le second du capitaine. Il gagne la réputation d'être un chanceux et un porte bonheur sur le bateau.

Lors de ces années, il fait plusieurs rencontres fâcheuses avec des créatures surnaturelles, en 1851, il livre un combat contre un serpent de mer (dit dragon du labyrinthe) qui emporte la moitié de l'équipage. Lors de cette année, le capitaine décide de se ranger et propose à Shawn de reprendre son navire. Depuis ce moment, Shawn mène son équipage d'une main de fer et écume le Maze avec son équipage. Il a comme politique d'éviter tout bain de sang inutile, il ne s'en prend généralement qu'aux bateaux de marchandises qui acheminent des vivres vers Lost Angels parce qu'ils sont moins bien défendus que les convois de roche fantôme; et puis tout de même, la roche fantôme est très dangereuse.

Le capitaine O'Tool est un immense géant roux avec une barbe dans laquelle on pourrait cacher un troupeau de buffles. Il a une quarantaine d'années, une voix tonitruante et un caractère de cochon. Sa grande connaissance de la mer et, en particulier du Great Maze, lui a attiré le respect de tout l'équipage. Il est parfois dur mais jamais injuste. Il est chanceux et a tiré son équipage de bien des mauvais pas plus d'une fois. C'est un homme taciturne qui sait mener son équipage sans trop parler. Il est de tempérament plutôt bon vivant et a une autorité naturelle, il est notoirement alcoolique. S'il préfère éviter les massacres et les punitions corporelles, il sait parfois se montrer cruel et rude pour l'exemple. Il a toujours Coco le perroquet sur l'épaule (Coco est le perroquet de l'ancien propriétaire du bateau et il était livré avec).

Ses rapports avec l'équipage:

Mr Shrimp: un agitateur de première et un sacré connard qu'il faut garder à l'oeil. Il est bien utile pour les basses besognes et pour sonder l'humeur du navire ce qui explique pourquoi il est encore à bord. De plus, il est trop lâche pour tenter quoi que ce soit tout seul.

Mad Sid: Un sacré marin et un foutu menteur. Il connaît le Maze comme sa poche et c'est un foutu bon second, pour sûr il a l'oeil et il sait son métier.

Doc Doc: Un bon toubib, pour sûr. Dommage qu'il n'ait jamais compris ce que c'était vraiment qu'être pirate. Il se croit tout le temps dans un livre ou un opera, dès qu'on doit butter quelqu'un il fait la gueule. N'empêche un sacré numéro et un foutu savant. Tous les trucs qu'il connaît... On se demande où il case tout ça.

Tiny Tim: Un bon gamin et un mousse prometteur, un peu étourdi, faut parfois le rappeler à l'ordre

mais il ira loin.

Yellow Marine: Un bon navigateur, un peu barré mais bon... jamais il ne s'est perdu dans le Maze.

Coco: Sacré perroquet, sûr qu'il a un don. Et fidèle comme un dogue avec ça.

Profil de Coco:

Coco est un magnifique perroquet jaune et bleu. Il est très malin et très fidèle

Taille 3

Dextérité 3d8, Dérober 2,

Connaissances 3d6

Agilité 3d8: Esquiver:2, Furtivité 3 Perception

2d6: Scruter 2,

Force: 2d4

Charisme 2d6

Vigueur: 3d10

Astuce 2d6: Survie 2

Rapidité: 2d10

Ame 3d6: Tripes 2

Coco est bavard et a un vocabulaire un peu épicé à cause de sa fréquentation des pirates, ce qui peut parfois être un problème.

En revanche, il est très beau, ce qui attire les commentaires flatteurs des gens et leur attention.

Définition des Atouts et Handicaps (de Big Tool):

Accoutumance à l'alcool (severe/ 3): le personnage est sévèrement dépendant à l'alcool. S'il ne peut pas trouver d'alcool pendant après 24h sans avoir bu, il souffre d'un malus de -2 à tous ses jets. Et -4 s'il ne peut pas en trouver après 48h. De plus, trouver de l'alcool devient une obsession. Il devient également plus mou ou plus agressif.

Boiteux (claudication 3): Le capitaine est plus lent que la moyenne suite à une grave blessure à la jambe. Son mouvement est réduit d'un quart et il souffre d'une pénalité de -2 à tous ses jets d'esquive active et aux autres tests dépendant de son déplacement.

Superstitieux: le personnage est très superstitieux. Il ne fera jamais rien qui risque de lui porter malheur. Sur un bateau, cela se traduit principalement par une peur panique des lapins, l'interdiction absolue pour une femme de monter à bord du Witch, une colère noire envers tous ceux qui sifflent sur le pont et il préférerait qu'on lui coupe le pied plutôt qu'on emporte des fleurs coupées à bord du Witch. Il n'oublie jamais de mettre un petit sac avec des amulettes à la proue et celui qui souhaiterait arracher la pièce d'or au grand mât risque de se retrouver avec une volée de coup de pieds au cul.

Obligation (envers l'équipage 3): Big Tool fera toujours tout son possible pour venir au secours des membres de son équipage. De plus, cela va sans dire, il sera le dernier à quitter le navire en cas de naufrage. Il se sent responsable de son équipage et considère qu'il doit les empêcher de faire des conneries et, surtout, de s'attirer des ennuis.

Revancharde: Le capitaine est calme mais il ne vaut mieux pas le chercher. Lorsqu'on le cherche on le trouve et il fera toujours tout ce qu'il peut pour obtenir réparation des torts qui ont été commis envers lui et son équipage. Ça peut être des excuses, ça peut-être une bonne correction. Le capitaine est plutôt de l'école « œil pour œil ».

Possession: (Le Black Witch et Coco) en tant que propriétaire du Witch, le capitaine a le droit de prendre une plus grosse part du butin. De plus, en tant que maître officiel de Coco, il est le seul à qui le piaf obéisse.

Veinard (Luck o' the Irish): en dépensant une pépite bleue ou rouge, tu peux rejeter un dé. En plus, ton perso a tendance à avoir une chance de pendu tout le temps, mais ça, c'est au MJ d'en décider.

Sens de l'orientation: pour déterminer les directions, fais un jet SD 5 de perception, avec un 9 tu peux même déterminer l'heure qu'il est.

La Voix: Autoritaire: Tu gagnes un +3 à tes jets d'autorité impliquant la voix, lorsque tu utilises ta voix autoritaire.

Baraqué: Le personnage est gros mais c'est que du muscle. Tu gagnes +1 en taille.

Yeux d'aigle: Tu gagnes un +2 à tous tes jets de perception impliquant la vue.



## *Sidney Rum dit Mad Sid*

Sidney Rum est né à Seattle. Très tôt il a commencé à travailler sur les bateaux en tant que mousse. Après avoir pas mal bourlingué sur les océans, il finit par atterrir à Lost Angels et s'engage uniquement pour écumer le Great Maze, il atterrit sur le Black Witch et gravit rapidement les échelons jusqu'au poste de second.

Ayant pas mal bourlingué, il connaît le Maze comme sa poche et a vu pas mal de trucs louches ou inquiétants. Il adore raconter des histoires de pirates (la moitié au moins d'entre elles sont fausses) et faire peur aux mousses. Mad Sid ne boit pas que de l'eau et cela se voit, il ne reconnaîtra jamais que l'histoire qu'il raconte est fausse, plutôt boire de l'eau, à peine pourra-t-il avouer éventuellement qu'il la tient de quelqu'un d'autre.

Sidney Rum est un vieil homme aux cheveux blancs et à la barbe neigeuse, bien en chair et couturé de cicatrices. Il a des yeux bleus délavés, le teint hâlé et rougi par le soleil et le sel. Il a toujours l'air un peu exalté et sa voix est forte et bien timbrée, il a tendance à crier avec une voix un peu plus aigüe lorsqu'il raconte ses histoires. Complètement mythomane, il exagère tout, tout le temps. C'est néanmoins un excellent second, dont la connaissance de la mer et de ses dangers a souvent sauvé le navire. Son tempérament est assez bonhomme et bienveillant envers l'équipage ce n'est pas tout à fait le cas lors des abordages mais il approuve la politique du capitaine: si on tue un mouton, on ne peut le tondre qu'une fois, si on le ménage, on peut le tondre plusieurs fois.

Ce qu'il pense de:

Big Tool: Un bon capitaine, il me rappelle celui que j'ai eu quand je naviguais sur le Blushed Mermaid, on a croisé un dragon des mers qui faisait trois fois la taille du bateau, un sacré morceau, vraiment. Ben le capitaine, l'a même pas eu peur une seconde. Il lui a balancé sa godasse et lui a dit d'aller se faire pendre ailleurs. La tête bien pleine, le brave vieux. Sauf que, forcément, après ça, il a du gouverner le Mermaid avec une seule chaussure.

Mr Shrimp: Un sacré mauvais bougre. Un foutu salopard qui cherche la mutinerie et la bagarre. Sacré foutue mauvaise graine. Me rappelle celui qui a provoqué la mutinerie sur le Sea Dog. Foutu mauvais marin, toujours prêt pour les sales coups.

Doc Doc: Un gars malin comme un singe, dommage qu'il soit aussi étourdi. Sacré toubib. Toujours la tête dans les nuages. Me rappelle un marin que j'ai connu, un malin aussi. Un jour il devait nettoyer le pont, l'a fabriqué une machine pour le faire à sa place. L'ennui c'est qu'il s'est pris les pieds dedans et est tombé par dessus bord. Comme quoi, être trop malin, c'est pas forcément très malin.

Tiny Tim: Sacré mousse toujours curieux, un peu trop peut-être. Finira par perdre son nez, comme tous les curieux.

Yellow Marine: Un sacrément bon navigateur, moi je pense que ce n'est pas vraiment un jaune. J'ai connu un marin comme ça, l'a attrapé la jaunisse et, une fois guéri, le jaune est resté. Moi je dis, lui c'est pareil. L'a juste appris le Japonais pour faire plus vrai.

Coco: Bon perroquet. L'âme du bateau. Pis joli tout plein avec ça.

Avantages et Handicaps:

Vieux: Le perso perd un niveau de vigueur (déjà fait) et joue le petit vieux, en l'occurrence, Mad Sid est un foutu menteur et trouve toujours l'occasion de raconter une de ses fameuses histoires.

Sourd (dur d'oreille): ton personnage souffre d'un malus de -2 à tous ses jets de perception impliquant son ouïe.

Cinglé (mythomane, fabuliste): Sid est un incroyable menteur et a la manie de raconter ses histoires à tout le monde, tout le temps. Il en rajoute des louches et maintient que tout ce qu'il dit est véridique. Il ne lâche jamais le morceau.

Superstitieux: le personnage est très superstitieux. Il ne fera jamais rien qui risque de lui porter malheur. Sur un bateau, cela se traduit principalement par une peur panique des lapins, l'interdiction absolue pour une femme de monter à bord du Witch, une colère noire envers tous ceux qui sifflent sur le pont et il préférerait qu'on lui coupe le pied plutôt qu'on emporte des fleurs coupées à bord du Witch. Il n'oublie jamais de mettre un petit sac avec des amulettes à la proue et celui qui souhaiterait arracher la pièce d'or au grand mât risque de se retrouver avec une volée de coup de pieds au cul.

Peur de rien: ton perso n'a jamais peur de ce qu'il voit parce qu'il en a vu d'autres. Il gagne un bonus de +2 à ses jets de Tripes.

Solide comme un roc: Sid ne recule jamais, c'est un costaud. Ce don rajoute +2 en souffle (déjà comptabilisé).

Nerfs d'acier: le personnage peut choisir, lors du tirage des effets d'un échec en jets de tripes, de refuser la fuite. Il doit alors retirer un effet sur la table.

## *Gamashima Mamura dit Yellow Marine*

Gamashima Mamura est né dans les bas quartiers de Tokyo, il s'est rapidement engagé sur un bateau pour fuir la misère de son quartier natal. Il a sillonné les mers du globe à bord de différents types de navires et a fini par s'installer en Amérique. Lors de la création du Maze, il s'est tourné vers la piraterie parce que ça lui donnait l'occasion de se servir de son wakisashi et de gagner pas mal d'argent.

Toujours un peu à l'est, Mamura est assez régulièrement surpris par l'attitude des occidentaux à l'égard de pas mal de choses. Il met assez régulièrement les pieds dans le plat mais son attitude complètement zen et détachée l'a souventes fois sorti de situations délicates. Il s'est taillé une petite réputation dans l'équipage parce qu'il a un sens du danger et des choses bizarres.

Mamura est un homme d'une trentaine d'années, d'origine japonaise. Il est de taille moyenne, a les cheveux longs et noirs et des yeux marrons. Il est toujours calme et peut foudroyer n'importe qui du regard. Il parle peu et peut parfois se montrer assez hautain pour dérouter ses interlocuteurs. Lorsqu'il parle, c'est souvent assez brusquement et de façon assez directe. Lorsqu'il met les pieds dans le plat, ce qui arrive souvent, il reste impassible jusqu'à ce que la personne renonce à obtenir des excuses.

### Ce qu'il pense des autres:

Capitaine Big Tool: Un bon capitaine, un peu bizarre avec ses cheveux rouges mais très très qualifié. Il a une excellente connaissance de la mer et malgré son manque de calme et de tenue, c'est un bon meneur d'homme.

Doc Doc: Un grand sage. Un homme qui connaît parfaitement les remèdes et les médecines. C'est vrai que même s'il ne connaît ni les herbes amères pour le mal de tête, ni les griffes de tigre pour redonner du courage, il ne lui arrive que très rarement de ne pas guérir un malade. De plus, il a insisté pour que je lui apprenne le Japonais, il s'en tire plutôt bien, malgré son accent déplorable.

Mad Sid: Un personnage très curieux, qui a beaucoup vécu. Ses histoires sont aussi étranges qu'un poulet avec des cornes de buffle. Il sait tenir l'équipage malgré son visible manque de retenue et son tempérament bouillant.

Tiny Tim: Un mousse très curieux et très vif. Il n'a jamais eu peur de moi, contrairement à d'autres. Une fois il m'a demandé pourquoi j'étais jaune et si j'avais vraiment eu la jaunisse comme Mad Sid San le lui avait dit.

Mr Shrimp: Eby San est vraiment un homme cruel et méchant. Il ne supporte ma présence à bord qu'avec beaucoup de difficultés. Il regarde tout le monde avec son oeil torve et dévisage les gens. C'est vraiment un abruti.

Coco: Bel animal. Il a un beau plumage et de magnifiques couleurs. Sa voix est peut-être un petit peu criarde et il a parfois un mauvais tempérament mais il apporte un peu de couleur à bord.

### Avantages et Handicaps.

Expatrié: Yellow Marine est un peu dépassé par les us et coutumes des blancs. Il a gardé quelques coutumes japonaises comme manger avec des baguettes et saluer en s'inclinant; il ne supporte pas qu'on le confonde avec un Chinois, il se déchausse avant d'entrer chez quelqu'un. De plus, sa couleur de peau peut parfois lui attirer l'inimitié des indigènes.

Manie (fixer les gens) : il a l'habitude de fixer les gens ce qui peut largement les déconcentrer, les perturber ou les irriter.

Loyal (envers le capitaine Big Tool) Il considère le capitaine comme son supérieur hiérarchique et lui est extrêmement attaché. Il pourrait donner sa vie pour lui et s'assure toujours que rien ne lui arrivera de fâcheux.

Knack (ça mon gars, c'est entre le MJ et moi) sache juste que tu es quelqu'un d'un peu bizarre.

Nerfs d'acier: le personnage peut choisir, lors du tirage des effets d'un échec en jets de tripes, de refuser la fuite. Il doit alors retirer un effet sur la table.

Regard d'acier: Ta façon de fixer les gens a tendance à les rendre nerveux. Tu peux ajouter + 2 à tous tes jets d'intimider lorsque la personne te voit le fixer.

## *Parker Parker-Smythe dit Doc Doc.*

Parker Parker Smythe est né en Angleterre dans une famille de la vieille noblesse du Surrey. Il fait ses études à Oxford et s'est engagé comme médecin de bord dans la marine de sa très gracieuse Majesté. Il a vécu sur des navires de la flotte britannique pendant de nombreuses années et a beaucoup voyagé.

Il s'est joint à l'équipage après avoir été capturé et fait prisonnier lors d'une attaque, cela fait 5 ans qu'il est à bord et il s'est plutôt bien intégré à l'équipage grâce à ses qualités de médecin. Il reste vrai, cependant, que Doc Doc ne s'est pas totalement familiarisé avec les pratiques des pirates et qu'il continue à les considérer comme des personnages romantiques sortis tout droit des bouquins de Walter Scott. Il essaie toujours de trouver une solution pacifique à tout et, en cas d'échec auprès de l'équipage, il lui arrive de bouder pendant des jours.

Doc Doc est un vieux gentleman d'une cinquantaine d'années aux cheveux gris et aux yeux bleus, il est assez grand et tout sec. Il est rêveur et toujours un peu dans la lune. Il a de nombreux centres d'intérêt et a même commencé à apprendre le Japonais auprès de Yellow Marine. C'est un homme qui a une vision largement romanesque des choses et des gens, il est pacifique et calme. Il tente toujours de trouver des solutions diplomatiques aux problèmes des pirates.

Ce qu'il pense des autres:

Capitaine Big Tool: Un vrai capitaine pirate comme on n'en fait plus. Il a certes parfois des réactions un peu extrêmes et violentes mais il reste un vrai dur au bon coeur. Et puis surtout quelle autorité! Il mène son bateau comme un vrai capitaine de la marine royale.

Mad Sid: Un homme très authentique. Un véritable pirate et un excellent marin. Il en connaît un sacré bout sur la mer et sur les histoires de marins. Un vrai loup de mer.

Yellow Marine: Un vaillant représentant de la société nippone, un véritable guerrier. Il ne le dit pas mais je suis sûr que c'est un vrai Samouraï. Un homme très calme et posé, quel sang froid! De plus, il m'a appris quelques rudiments de Japonais.

Tiny Tim: Un enfant très intéressant et très curieux. J'essaie parfois de lui enseigner quelques bases mais il ne semble pas plus attiré par les études que cela. Il semble préférer la mer. Il deviendra certainement un pirate de grande renommée prompt à sauver les demoiselles en détresse lorsqu'il aura un peu poussé.

Mr Shrimp: Un homme tourmenté et obscur. Ses méthodes sont par trop expéditives mais je suis sûr qu'il a bon fond et que la fréquentation des autres membres de l'équipage finira par lui être bénéfique.

Coco: Un splendide exemple de psittacidé, un véritable ara chloroptera. Un bel animal.

Atouts et Handicaps:

Curieux : Le personnage est d'une curiosité malade et si un mystère se trouve en travers de son chemin, il fera tout ce qu'il peut pour en savoir le plus possible et le résoudre. Il tape aussi sur les nerfs de ses interlocuteurs en lui posant des questions interminables.

Expatrié:Doc Doc est tellement Anglais que son orteil chante God Save the King tous les matins. Il insiste énormément sur la notion de fair play, sur les règles à la loyale et sur les bonnes manières et la politesse. L'équipage a plus ou moins appris à faire avec, mais le monde extérieur...

Loyal: Le personnage est loyal envers le capitaine. Il s'est pris d'amitié pour lui et fera tout ce qu'il peut pour l'aider et le sauver en cas de problème, y compris mettre sa vie en danger.

Pacifiste: Doc doc n'a jamais versé le sang et ne le versera jamais, sauf en ce qui concerne les amputations. Il refuse de tuer qui que ce soit, quelle que soit la situation. Il peut se battre mais refuse de tuer son adversaire s'il est humain et si un de ses compagnons tue quelqu'un, il boude pendant des heures.

Yeux menteurs: le personnage ne pourrait pas raconter un mensonge si sa vie en dépendait. Il souffre d'un malus de -4 à tous ses jets de bluff.

La voix (douce): lorsqu'il utilise sa voix douce pour expliquer des choses, Doc Doc gagne +2 sur ses jets de persuasion.

Ambidextre: Doc doc ignore le malus de -4 pour sa mauvaise main.

Possession: Matériel chirurgical et de médecine de précision et de très bonne qualité. Ce matériel octroie un bonus de +4 à tous les jets de médecine et chirurgie lorsqu'on l'utilise.

## *Timothy Hunt, dit Tiny Tim*

Timothy est né dans le Wisconsin, il a été trouvé devant une église et a été confié à l'orphelinat local. Il a très vite fui et s'est engagé dans l'armée sudiste comme tambour. Après avoir vu trop d'horreurs, il a décidé de désertir et de s'embarquer sur un bateau. Après avoir traîné de ville en ville sur la côte et avoir vécu de menus larcins, il est arrivé à Lost Angels et a décidé de s'embarquer sur le Black Witch. Cela fait 3 ans qu'il est mousse à bord et c'est, en quelque sorte, la mascotte de l'équipage. Il s'est parfaitement intégré à l'équipage. D'autant plus qu'il semble avoir un don pour prévoir les coups durs et les événements. Plusieurs fois il a eu des rêves bizarres qui se sont révélés prémonitoires.

Tim est un jeune garçon d'une quinzaine d'années, il a un tempérament curieux et enjoué. Il est blond, a des yeux bleus toujours écarquillés et des taches de rousseur. Il est très agile et n'a pas son pareil pour grimper aux cordes. Ses quelques années d'errance sur la côte lui ont permis d'apprendre les rudiments du vol. Sa petite taille lui permet, en outre, de se faufiler partout.

Ce qu'il pense des autres:

Capitaine Big Tool: Un sacré bonhomme et un bon capt'aine. Un vrai marin à l'ancienne et un grand chef. Il me fait confiance et il est correct avec les moussaillons, tout le monde ne peut pas en dire autant. Il ne râle que quand le travail est bâclé.

Mad Sid: Un second qui sait y faire avec la mer. Et tout ce qu'il a vu, wahou! Il raconte les histoires comme un chef. Un peu grognon sur les bords mais au fond, il est assez gentil avec les marins.

Doc Doc: Un sacré numéro, çui là. Je ne sais pas où ils l'ont repêché mais il fait un peu tâche dans l'équipage. Pourtant, faut voir comment il s'est intégré à l'équipage. Ouaip. En tout cas, y'a plus d'un matelot à bord qui aurait une encore plus sale gueule si Doc Doc avait pas été là.

Yellow Marine: Un bon navigateur, il est marrant avec sa face toute jaune. Y'en a que ça dérange mais pas moi, ça pour sûr. Il est impressionnant. Un jour j'ai compté, il a pu fixer le gros Fred pendant 15 minutes sans bouger d'un cil. Le Fred, en sueur qu'il était, pis il a abandonné. Moi je dis chapeau.

Mr Shrimp: Un foutu connard. Pas fichu de faire sa part de travail. Et pis faut voir comment il traite les mousses. J'espère bien que je ne le verrai jamais devenir capt'aine sinon, moi, je m'casse.

Coco: Ben quoi, c'est un perroquet. Et il est chouette avec ses plumes de toutes les couleurs.

Atouts et désavantages:

Gosse: le personnage voit sa force et sa taille réduite (déjà appliqué). Les gens ont tendance à ne pas le prendre au sérieux.

Curieux: Le personnage est d'une curiosité malade et si un mystère se trouve en travers de son chemin, il fera tout ce qu'il peut pour en savoir le plus possible et le résoudre. Il tape aussi sur les nerfs de ses interlocuteurs en lui posant des questions interminables.

Illettré: Tiny Tim ne peut pas lire, pas même son nom.

Nauséeux: Tim a horreur du sang et s'évanouit à sa simple vue. Tu souffres d'un malus de -2 sur tous tes jets de Tripes pour des scènes glauques ou sanglantes.

Yeux d'aigle: Tim gagne un bonus de +2 sur tous ses jets de perception impliquant la vue.

Oreille fine: Tim a +2 de bonus sur ses jets de perception impliquant l'ouïe.

Aux aguets: lorsque le personnage surveille quelque chose, il gagne un +2 à ses jets de perception.

Ambidextre: le personnage ignore les malus lorsqu'il utilise sa mauvaise main.



## *Dan Braun, dit Mr Shrimp*

Dan Braun est né dans une petite ville de l'Iowa. Très jeune, il se joint à diverses bandes de bandits qui sillonnent le Weird West. Il pratique principalement le braquage de banques, l'attaque de train et de diligences et autre activités lucratives et risquées. Plusieurs fois, il se fait larguer par ses camarades à cause de sa cruauté et de son côté sanguinaire. Lorsque le Great Maze apparaît, il y voit une bonne occasion de faire fortune et d'exercer sa cruauté librement.

Il s'engage donc sur dans une bonne douzaine d'équipages et se fait jeter à chaque fois à cause de son côté soupe au lait et de sa propension à chercher la bagarre avec les autres membres d'équipage. Il finit par atterrir sur le Black Witch où il devient assez rapidement lieutenant en jouant des coudes et en ouvrant sa gueule. Il est tout juste toléré par la majeure partie de l'équipage et il est toujours dans les mauvais coups. Son plan est de provoquer une mutinerie, un jour, pour se débarrasser de ce gros sac de Big Tool et de ses potes. Il se considère comme le seul vrai pirate de l'équipage. C'est toujours à lui qu'on confie les tâches indignes et les basses besognes.

Mr Shrimp est un homme assez petit, les cheveux noirs et les yeux marrons toujours injectés de sang. Il a tendance à contracter les mâchoires et à avoir des mouvements de lèvres convulsifs. C'est un petit salopard cruel et sanguinaire, le genre à cogner un mousse pour un oui ou pour un non. D'un naturel exécrationnel, il hait tout le monde et cherche toujours les ennuis. Ah oui, il déteste son surnom et il n'hésite pas à donner des coups à ceux qui l'utilisent si les matelots plus élevés que lui ne sont pas dans les parages.

Ce qu'il pense des autres:

Capitaine Big Tool: Un gros sac débile et idiot. Un foutu abruti et un mauvais capitaine. Je vais prendre sa place un jour.

Doc Doc: Totalement à l'ouest, encore un qui n'a rien à foutre sur ce navire. Toujours à jouer les bon samaritains et à faire la morale à tout le monde. Quand je serai capitaine, le premier truc que je fais, c'est le balancer à la flotte.

Mad Sid: Un foutu abruti, totalement ravagé. Toujours à raconter des histoires débiles sur des trucs qu'il a soi-disant fait. Quel vieux débris, la première chose que je fais, quand je deviens capitaine, c'est de le donner à bouffer aux requins.

Yellow Marine: Enfoiré de face de citron, moi il me fait flipper avec ses manières bizarres et ses yeux bridés. Rien à foutre sur le Witch, ce jaune. Première chose que je fais, une fois que je serai capitaine, c'est de le tailler en morceaux et de le jeter aux requins.

Tiny Tim: Petit con, bon à rien. Toujours à regarder en l'air. Les autres abrutis, ça les attendrit mais moi, que dalle. Je vous jure, il faudrait le cogner un peu plus pour le dresser. Premier truc que je fais, une fois que je suis capitaine, c'est de lui sortir les tripes pour lui apprendre à vivre et de le jeter pour qu'il aille dire coucou aux poissons.

Coco: Saloperie de piaf. Toujours à râler et à caqueter. Dès que je suis capitaine, je lui cloue le bec et je le jette à la flotte.

Atouts et Handicaps:

Sanguinaire: Le personnage est cruel et sanguinaire. Pour lui, tous les moyens sont bons pour arriver à ses fins. Il prend rarement de prisonniers, il adore se battre et faire mal aux autres. S'il fait des prisonniers, ce n'est jamais pour très longtemps.

Méchant comme une teigne: Personne n'aime Mr Shrimp, il est haineux et envieux. Soustrait un -2 à tes jets de persuasion en approche amicale par contre, tu rajoutes +2 aux jets d'intimidation et aux jets de persuasion hostile.

Joe la trouille: Mr Shrimp aime bien se battre mais il préfère encore se battre contre des ennemis inférieurs en nombre et, de préférence, qui lui tournent le dos. Le personnage sera le premier à se tirer d'un combat s'il commence à mal tourner. Malheureusement toute personne l'ayant vu faire ça, gagne un +2 pour résister à ses jets de persuasion.

Grande Gueule: Le personnage est bavard, il aime parler et souvent aux mauvaises personnes. Il parle, il a tendance à se flatter à en rajouter des tonnes ce qui met les personnes à qui il parle en garde contre lui.

Aux aguets: lorsque le personnage surveille quelque chose, il gagne un +2 à ses jets de perception.

Regard d'acier: Ta façon de fixer les gens a tendance à les rendre nerveux. Tu peux ajouter + 2 à tous tes jets d'intimider lorsque la personne te voit le fixer.

La voix (railleuse) : le personnage, lorsqu'il prend sa voix railleuse, gagne +2 sur ses jets de ridiculiser.

Yeux d'aigle: Dan gagne un bonus de +2 sur tous ses jets de perception impliquant la vue.

Oreille fine : Il a +2 de bonus sur ses jets de perception impliquant l'ouïe.

Fleet footed: le perso peut se tirer plus vite que son ombre. Il gagne des points de déplacement (+2). Rappelle le au MJ si le cas se présente.