

Un scénario adapté par Thorgrim pour :

# DEADLANDS

Niveau de difficulté : (normal)

## LE GRIMOIRE

*Ma version, profondément modifiée du scénario Necronomicon. Le scénario est signé Pinnacle Entertainment et a été traduit par Rudy Daune.*

*Pas mal de baston au programme pour changer. Ce scénario est tout spécialement destiné à vous faire découvrir Salt Lake City et quelques un de ses - nombreux - mystères (le supplément Grisaille City est donc très fortement conseillé).*

*Ce scénario plutôt linéaire est destiné à un groupe de 3 joueurs. Aucune expérience ni profession particulière n'est obligatoire. Ce scénario constitue aussi une introduction intéressante pour Trust No One...*

### L'histoire jusqu'ici ...

Un livre a été dérobé par un voleur à **Chicago**. C'est une puissante relique maléfique. Entre ses pages moisies il y a tout un tas d'anciens rituels, de sorts et d'incantations.

Le voleur est un pharmacien fou du nom d'**Henry West**. **Henry** était en train d'étudier les procédures de réanimation dans un collège de l'Est quand il lu des articles a propos de la découverte de ce manuscrit. Bien que ses sources ne fussent pas sûres à propos de l'utilité du livre, les longues années de recherche de **West** lui dire qu' un livre relié avec des lambeaux cuir ne peut être que le Livre des Morts.

**West** ne pouvait s'offrir de voyage outre-mer, il attendit donc patiemment que le livre vienne en Amérique. Celui-ci, ainsi que d'autres objets anciens furent convoyés à **Chicago**.

**Henry** courut alors à l'Ouest et s'arrangea pour avoir un rendez-vous, en utilisant le nom d'un des professeurs renommés de son université, afin de voir les objets. Ses soupçons se confirmèrent. **Henry** revint au Musée la nuit même, entra par effraction et essaya de s'en aller avec le grimoire. Cependant, il fut découvert par un garde, et, dans la panique, saisit un couteau du reste des reliques éparpillées et essaya de se tailler un chemin vers la sortie. **Henry** n'avait pas l'intention de tuer le garde, mais la dague avait une autre idée en tête et elle but avidement la vie de l'homme infortuné. Le deuxième garde du musée arrivé juste a temps pour voir **Henry** retirer le couteau ensanglanté du cadavre et sortir par la fenêtre. Il ne pu cependant pas le rattraper. C'est de lui que vient la description d'**Henry West**).

L'incident poussât **West**, déjà terriblement instable, de l'autre côté du point de non retour. Maintenant, il erre à l'Est, avec, dans son cartable, bien plus de problèmes qu'il ne puisse en surmonté. Il est en quête d'un cimetière où il pourrait continuer ses recherches impies.

### La mise en place

Nous avons situé cette histoire à **Salt Lake City**, mais vous pouvez la replacer où vous voulez. Après tout, le Weird West est un grand territoire.

**Olan** le Pinkerton rentre à nouveau en contact avec le Gang : il est inquiet et il a une mission à leur proposer. Le rendez-vous est fixé dans un salon privé **Chez Gonzalez** (un des hôtels du **Junkyard**).

**Olan** va distiller les informations suivantes au Gang :

Général :

« D'après mes informations, une relique maudite très dangereuse serait arrivée dans les parages... Potentiellement, c'est une grande menace ! »

« Malheureusement il se pourrait qu'elle tombe soit en de mauvaises mains. »

« Je souhaiterais la récupérer pour la détruire, mais à cause de ma couverture, je ne peux pas faire grand chose. »

### Nature de la relique :

« La relique en question est un très ancien grimoire. Un musée de Chicago a passé outre notre avis et a exposé ce maudit volume. Peu après il a été volé et un gardien a été sauvagement attaqué lors du vol. »

« La couverture du grimoire est recouverte d'un vieux cuir très... spécial... qui lui donne l'apparence hideuse d'un visage grimaçant. »

### Qui ?

« De plus, quelqu'un a volé des corps du cimetière mormon de la ville ! C'est du jamais vu : soit cette personne est inconsciente soit elle est extrêmement puissante... »

« Vous avez entendu parler de « l'amélioration » ? C'est la substitution d'un membre humain par un membre mécanique. Au départ, seuls les ouvriers blessés y avaient recours, maintenant il y a des abus... L'amélioration a été introduite par le Professeur **Léonitus Gash**, il a d'ailleurs été exclu du Collège de Physique. Il a ensuite disparu pendant un long moment et tout le monde le croyait mort (sa santé est fragile). Puis des ferrailleurs ont commencé à apparaître ici et là... Il est un hors la loi à présent, mais personne ne sait où il se cache. »

### Suspect ?

« **Gash** est un suspect tout désigné, mais, comme vous le savez, on ne manque pas de gens « bizarres » ici... De plus cette relique peut intéresser pas mal de monde... »

### Récompense ?

« 50\$ par tête pour tirer cette affaire au clair, et 50 autres pour le Grimoire. Les moyens dont je dispose ne sont pas énormes : je ne veux pas attirer les soupçons. »

Si la rançon offerte n'est pas assez conséquente pour les impliquer, utilisez la police de **Salt Lake City** pour les embaucher, les utiliser, ou leur rappeler un ancien service rendu, le plus approprié à votre campagne.

### **Primes**

Le Gang accepte la mission : 1 point de prime.

Le Gang questionne bien **Olano** : 2 points de prime.

## **Le cimetière**

Les héros vont vraisemblablement commencer leur enquête en fouinant dans les cimetières locaux. Quand ils le feront, ils découvriront :

- 1) qu'il y a deux cimetières à **Salt Lake City**... et que des rumeurs de disparitions de cadavres planent sur l'un deux, alors que l'autre (le cimetière mormon - celui qui nous intéresse) est réputé pour être le cimetière où il ne se passe normalement rien de bizarre.
- 2) que trois des corps (**Heward Grant**, **Philip Hoyle**) ont été enlevés dans le courant de la semaine dernière, un a peu près toutes les deux nuits. Cependant, le premier corps, celui de **Marcus Trent**, à été pris une semaine entière avant que les trois autres soient déterrés. **West** a expérimenté un certain temps sur **Marcus Trent**, puis, il a déterminé qu'il était trop vieux pour être réanimé convenablement. C'est pourquoi les quelques autres corps proviennent tous d'un enterrement récent.

Le second indice que le groupe peut découvrir est qu'autour de chaque tombe, il n'y a qu'une seule série de trace de pas. Cela requière un jet de *Pister* SD 5 après avoir visiter au moins deux des tombes.

A la dernière tombe que le groupe visite, ils découvrent un talon de ticket, vieux de deux semaines, pour un train de l'Union Blue allant de **Chicago** à **Denver**. Un personnage, ayant déjà pris le train ou réussissant un jet de *Connaissances* Faisable (5), sait que l'Union Blue enregistre le nom des passagers depuis quelques mois, à cause des sabotages des autres compagnies de chemins de fer impliquées dans la Guerre du Rail.

S'ils emmènent ce ticket à la station de l'Union Blue, ils devraient être capables de retrouver l'identité du pilleur de tombe.

### Primes

Le Gang mène une bonne enquête au cimetière mormon : 1 point de prime.

## ... C'est possible ! La gare

En effet, le bureau de l'Union Blue a enregistré le talon du ticket du train 0013, daté de deux semaines avant l'aventure. Le nom du passager est **H. West**. Le chef de gare n'a pas vu ce passager. Mais, heureusement, le même train est en ville. Et le conducteur se restaure à la taverne du coin en attendant le départ du train, prévu pour le lendemain.

Au restaurant, le Gang peut trouver facilement **Arthur Dulles**, un manchot, vétéran de la Guerre Civile. Le propriétaire de l'Union Blue, l'ancien Général **Joshua Chamberlain**, donne souvent ce genre de travail aux vétérans désemparés qui veulent toujours travailler.

**Arthur** est un homme au regard perçant, et, assez étonnement, il se rappelle du passager:

"C'était un type étrange. Il a serré un cartable dans ses bras pendant tout le voyage. Il dormait même comme ça. J'pensais bien qu'c'était un drôle d'oiseau mais j'avais aucune raison de l'arrêter".

"Pourtant, j'ai pris un article de Chicago à mon dernier voyage qui m'a fait dire qu' j'aurais dû." En disant ça, Arthur montre aux joueurs le *Tombstone Epitaph*.

Cela devrait donner un aperçu de jusqu'où **Mr. H. West** est prêt à aller.

### Primes

Le Gang questionne bien **Arthur** : 1 point de prime.

## Une petite soif ?

La prochaine étape appartient au gang. Ils doivent commencer à arpenter les saloons, hôtels, et taverne pour trouver leur suspect. Finalement, quand quelqu'un aura fait un total de *Connaissance de la Rue* de 11 ou plus, ils trouveront que **Mr. West** à louer une petite maison dans la banlieue de **Salt Lake City**. Le tenancier du saloon qui leur a révélé cette information est aussi le propriétaire de la maison et dit au groupe de demander à **Mr. West** le loyer s'ils lui rendent visite.

C'est une bonne occasion de faire le tour des endroits louches du **Junkyard** ou même de **Sludge Town** (voir *Grisaille City*).

### Primes

Le Gang visite **Grisaille City** : 1 point de prime.

## Une partie de cartes alors ?

Après quelques temps, le Gang tombe sur la personne qu'ils recherchent : attablée seule dans un coin un peu à l'écart, une femme habillée en noir et au regard perçant dévisage les personnages tout en mélangeant ses cartes.

En se dirigeant vers sa table, le Gang croise entre autres les hommes qui leur tendront l'embuscade un peu plus tard (le huckster et le pistolero).

« Tiens, je ne vous ai jamais vu par ici. Asseyez-vous, je suis sûr que je pourrais vous être utile... Je m'appelle **Audrey**... »

Sans le mentionner clairement, notre mystérieuse femme laisse entendre qu'elle est au courant de beaucoup de choses ici. Elle propose aux joueurs une petite partie de poker (mise 1\$). Après quelques parties (si elle gagne), elle montre un peu d'intérêt. Elle est prête à échanger l'information que le Gang (l'adresse de **West**) recherche contre un service et quelques dollars.

## Le service

Après avoir empoché l'argent, **Audrey** présente son petit problème :

« C'est fort simple... Vous savez que plusieurs bandes de brigands terrorisent la région : les **Parias** et les **Scorpions** (dissidents des **Parias**). J'ai un petit compte à régler avec un membre des **Scorpions** (**El Gordo**)... Je veux que vous me rapportiez sa tête ! Débrouillez vous comme vous voudrez, je ne suis pas très regardante sur la manière. Je sais qu'il erre à proximité de **Salt Lake**. »

« Une fois cette petite mission exécutée, je vous dirai ce que vous voulez savoir. »

Un petit jet de *Détecter* ou *Perception* SD 9 révélera que le Gang est épié (les conversations dans le saloon baissent de volume...).

### Primes

Le Gang joue avec **Audrey** et accepte le marché : 2 points de prime.

## La baston 1

Sur les indications de notre mystérieux commanditaire, le Gang ne devrait pas avoir trop de mal à repérer le campement de **El Gordo** et de ses deux hommes de main.

Le Gang est suivi, mais les suiveurs sont discrets (jet de *Détecter* ou *Pister* SD 9).

Les **Scorpions** sont planqués dans une grotte à environ une heure de la ville. Un des hommes de main monte la garde alors que les autres se reposent. En cas d'attaque, la sentinelle se repliera dans la grotte pour réveiller les autres.

Ils ont intérêt à être prudents de façon à laisser le moins de plumes dans cette baston, car ce n'est qu'une mise en bouche. En effet ils ont suivis et les suiveurs attendront la fin de la bataille pour les attaquer à leur tour.

### Primes

Le Gang abat **El Gordo** et ses hommes : 3 points de prime (une petite prime peut être accordée pour un plan original).

## La baston 2

Surprise !!! Ils ne sont pas les seuls sur le coup. Un huckster et un pistolero envoyés par la Cour (seul le huckster est au courant, mais il ne dira rien) attaquent le Gang pour récupérer la tête de **El Gordo**.

A leur sortie de la grotte par exemple, une silhouette postée dans l'entrée interpellera les joueurs (en fait c'est une illusion créée par le huckster).

« Donnez-nous la tête et il ne vous arrivera rien ! »

Les joueurs devraient résister et tirer - sur l'illusion. Pendant ce temps, le huckster préparera un nouveau sort alors que le pistolero embusqué tirera sur le Gang.

### Primes

Le Gang abat le huckster et le pistolero : 2 points de prime.

## Le rendez-vous

Notre mystérieux commanditaire attend les joueurs à sa table tranquillement. Elle récupère la tête de **El Gordo** et donne l'information que cherche les joueurs (l'adresse de **West** à **Salt Lake**). Si les joueurs font les têtus (menaces, dégainer...), ils entendent des shotguns s'armer dans leur dos... Notre femme a des camarades dans le saloon et la situation peut virer au massacre au moindre geste.

### Primes

Le Gang ramène la tête et ne fait pas d'histoire : 1 point de prime.

## Chez West

Le climat de l'aventure fonctionnera mieux si cela se passe la nuit. Quand ils arrivent enfin à la maison de **West** dans la banlieue de **Salt Lake City** (à la lisière du **Junkyard**), ils voient que quelques paratonnerres ont été récemment ajoutés. Les lignes partant des baguettes de métal conduisent toutes à l'intérieur de la maison, plutôt qu'à l'extérieur comme il se devrait. Cela fait partie de son étrange processus de réanimation.

Quand le groupe approche finalement de la maison, c'est **West** en personne qu'ils rencontrent sur le seuil de la porte. Quand il doit faire face, d'abord il ment nerveusement, ensuite, quand c'est clair qu'il est sur le point d'être coincé, il ferme la porte et court jusqu'au grenier.

### Le Grenier

**West** est à l'abri dans le grenier, dont il a fait son laboratoire. Il a grimpé par la seule entrée intérieure, une trappe dans le plafond, et a tiré l'échelle derrière lui. Si le gang a espionné la maison, ils doivent se rappeler qu'il y a une poulie dont la corde mène à la fenêtre du grenier. C'est de cette manière que **West** a amené son étrange appareil, pour ne pas mentionner les corps volés, dans son laboratoire au grenier.

Prenant d'assaut la maison, le gang sera stoppé par des zombies menés par **Marcus Trent**, le premier zombie réanimé par **West**. Cette chose n'a que le meurtre en tête. En fait, il est si sauvage que West l'avait gardé enfermé dans le sous-sol jusqu'à maintenant.

**Marcus** est un Zombie Vétéran, comme décrit page 174 de *The Quick & the Dead*. Il porte une grande planche qu'il utilise pour cogner les gens, cela fait FOR+2d6 de dégât. Ce zombie est particulièrement impitoyable. Il s'occupera d'abord du plus faible des personnages avant de se retourner contre les autres.

Dans le grenier, en plus de **Marcus**, il y a deux autres corps [NdT: à adapter, compter 1 zombie par joueur], tous créés avec le grimoire. Ils sont attachés aux différentes tables, mais **West** se dépêche de les libérer quand il est évident que le gang pénétrera dans le grenier. Traitez ces corps comme des Mort-vivants classiques.

Quant à **West**, il n'attaque personne s'il peut s'en passer. Mais, si les zombies commencent à perdre, il lance, de loin, des bouteilles d'acide. Celles-ci causent 3d10 point de dégâts qui ignorent l'armure. Il y a 7 bouteilles de ce type dans le labo.

S'il est acculé, **West** se défend avec la dague qu'il a dérobée à **Chicago**. Il a pris l'habitude de l'appeler "Blooddrinker" [NdT: la buveuse de sang], parce qu'elle est creuse, ainsi, quand on l'utilise, du sang coule par la tête de goule sculptée au bout du manche.

### Primes

Le Gang tue **Marcus** et les zombies : 3 points de prime.

## Conclusion

Le Grimoire doit disparaître d'une façon ou d'une autre. **West** peut s'enfuir avec (quand il voit que le combat tourne mal, il jette une dernière bouteille d'acide avant de sauter par la fenêtre). Une fois en bas, il saute à cheval et s'enfuit à bride abattue. Vous pouvez faire apparaître **West** dans un premier temps (mort, vif ou déterré), il peut alors essayer de convaincre le Gang qu'il avait tort ou alors les attaquer pour se venger. Par contre son précieux bouquin a disparu... Le Grimoire devient alors le mystérieux objet transporté dans le scénario *Trust No One*. La Cour a compris la valeur d'un tel objet et s'en est emparé... au dépend de la vie de **West**...

Le Gang devrait aller revoir **Olano** et lui expliquer toute l'histoire. **Olano** sera déçu de ne pas pouvoir détruire le Grimoire, mais il sera satisfait de récupérer Blooddrinker. Si le Gang lui donne la dague, il peut offrir 70\$ à chaque personnage si ceux-ci sont déçus de n'empocher que 50\$.

### Primes

Le Gang donne Blooddrinker à **Olano** : 2 point de prime.

Le Gang fournit un compte-rendu satisfaisant à **Olano** : 1 point de prime.

# Les Extras

- **Audrey**

Physique : 3d8

Mental : 4d10

Jeux : 5d10, Bluff 3d10, Scruter 4d10

- **El Gordo**

Physique : 4d10

Rapidité : 3d12 [-4]

Mental : 3d6

Attaque : Fusil 4d10 / 4d8

Défense : Bagarre 4

Spécial : Gros tas (taille 8 / -4 sur les jets de *Rapidité*)

- **Homme de Main de El Gordo (2)**

Physique : 3d8

Rapidité : 3d8

Mental : 2d6

Attaque : Fusil 3d8 / 4d8, Pistolet 3d8 / 3d6

Défense : Bagarre 3

- **Huckster agent de la Cour**

Physique : 3d8

Rapidité : 3d10

Mental : 4d10

Attaque : Fusil 3d8 / 4d8, Pistolet 3d8 / 3d6

Défense : Bagarre 3

Sorts : Garde du Corps 4d10 (p.59, As), Deux pour le prix d'un 5d10 (p.50, Valets), Geysier 3d10 (p.61, Paire, vit 3), Foudre de l'Ame (p.58, As).

- **Pistolero employé par le Huckster**

Physique : 3d12

Rapidité : 3d12

Mental : 2d8

Attaque : Fusil 4d12 / 4d8, Pistolet 4d12 / 3d6

Défense : Bagarre 3

- **Marcus Trent**

Physique : 4d8

Rapidité : 3d10

Mental : 2d6

Attaque : Planche 4d8 / FOR(2d10)+2d6 / Morsure 3d8 / FOR(2d10)

Défense : Planche 4 [NdM : LOL], Esquive 3d8

Spécial : Mort-Vivant, Terreur 9.

- **Les autres zombies**

Physique : 3d8

Rapidité : 2d10

Mental : 1d6

Attaque : Griffes ou Morsure 3d8 / FOR(3d8)

Défense : Bagarre 3, Esquive 2d8

Spécial : Mort-Vivant, Terreur 7.

- **Henry West**

Henry est un scientifique consciencieux, mais les tentations du grimoire se sont montrées les plus fortes. Son obsession à vouloir réanimer les morts venait d'une noble idée, mais il fut vite désabusé en voyant ses "succès" revenir en zombies stupides.

Dextérité : 1d6

Agilité : 2d6

Crocheter 3d6, Lancer 2d6, Combat: couteau 2d6, Furtivité 4d6

Force : 2d6

Rapidité : 2d6

Vigueur : 2d6

Perception : 2d10

Connaissances : 3d8

Universalis: occulte 5d8, médecine: générale 4d8

Charisme : 2d6

Astuce : 3d10

Bluff : 3d10

Ame : 3d8

Tripes : 3d8

Capacités Spéciales : Sort de Magie Noire : Zombie 3



- **Reliques**

- \* *Blooddrinker*

APPARENCE : Cette dague ancienne était utilisée par un sectateur fou au XIIème siècle. Plus d'un croisé fut victime de son acier corrompu. L'extrémité du pommeau représente une tête de goule qui se met à saigner lorsque l'on s'en sert au combat.

POUVOIR : Un sorcier noir qui tue un humain avec cette dague gagne un niveau de pouvoir supplémentaire dans tous ses sorts pour 24 heures. Elle inflige FOR+1d6 dommages.

CORRUPTION : Se frotter à la magie noire comporte sa propre part de corruption, de plus le porteur gagne le handicap *Sanguinaire* (s'il ne l'a pas déjà). De plus, une dague qui suinte du sang ne passe pas forcément inaperçue...

- \* *Le Grimoire*

APPARENCE : La copie du fameux Livre des Morts est un parfait manuel du nécromancien. Ses vieilles pages froissées sont en lambeaux. Il est recouvert d'une peau qui a beaucoup vieilli. En fait, des trous dans la couverture du livre donnent au Grimoire l'apparence d'un visage haïssable, au regard sournois.

POUVOIR : Les secrets qu'il contient sont nombreux. Entre ses pages tombant en poussières se trouve le sort de magie noire *Zombie* détaillé page 170 dans *The Quick & The Dead*. Tout personnage peut apprendre ce sort, mais, quoi qu'il fasse avec celui-ci, ça aura de lourdes conséquences. Après la première étude, le niveau de pouvoir est de 1. Les niveaux additionnels peuvent être achetés au pris de 2 fois le niveau suivant. De plus, tout personnage lisant l'entièreté du livre augmente ses chances de revenir des morts en temps que Déterré. Quand le héros meurt, il peut tirer 5 cartes supplémentaires.

CORRUPTION : Cependant, ce pouvoir a un pris. Une fois qu'il l'a lu, son utilisateur devient obsédé par la mort. Si le lecteur ne fait pas un jet d'*Ame* difficile (9), il se donne la mort à la première occasion dans l'espoir de revenir en temps que déterré.