

# MAYERS, SALE CRAPAUD !



## UN SCENARIO DE JEU DE VILAINLUTIN

Mon premier scénario écrit et mené pour Deadlands, joué avec des archétypes du livre de base : un Huckster, un croyant et un brave. Amusez-vous bien !

### L'histoire jusqu'ici :

Jerry Mayers était un pistolero charognard et voleur, une belle ordure. Avidé et avare, il a passé une grande partie de sa vie à amasser une petite fortune, pillant les champs de bataille et revendant les objets des morts. Il stockait tous ses biens dans un modeste complexe souterrain qu'il avait fait creuser par quelques esclaves (proprement abattus par la suite) dans une montagne bordée de marais connu sous le nom de Lolipeak, mais qu'il avait rebaptisé Halfpeak à cause de son apparence.

Lors d'un de ses pillage, il découvrit un Chaman qui le mit en garde contre ses actes, il tenait contre lui serré un pendentif de pierre brune incrusté d'éclat doré : « ceci est le souffle de Tepok, si tu me le vole ton destin sera funeste ». Mayers rit de bon cœur en envoyant une balle dans la tête du chaman et en se passant le collier autour du coup.

Et la malédiction, lentement commença à ronger la mémoire et la raison de Mayers. Niant d'abord son lien avec cet épisode, il finit par se résoudre à l'accepter. Il employa alors une grande partie de sa fortune pour rencontrer des soigneurs et autres prêtres, mais les traitements échouèrent les uns après les autres. Perdant sa mémoire, il craignit de ne plus se souvenir de Halfpeak, il cacha alors une lettre et une carte dans un chandelier récupéré chez un dandy londonien (huckster) lors d'un cambriolage.

Il ne se souvint bientôt plus de son nom et de son but, il revendit le chandelier, il erra en répandant nombre d'élucubrations et finalement il revint vers Lolipeak pour y mourir, mais ne l'atteignit jamais, son corps sombra dans les marais. Il y a de cela 8 ans.

Les justiciers se sont penchés sur son âme damnée et ont fait de lui une Abomination, un crapaud géant à tête d'homme. Depuis le marais à mauvaise réputation, et a été envahi par une brume jaunâtre dont l'épicentre est une caverne où s'est établis Mayers.

La brume s'étend parfois au-delà des marais et les quelques villes alentours tirent leur profit des baies rares poussant dans leur buisson vivent dans la terreur.

### La Mise en place :

C'est au détour d'une rue de Marble Town, alors que Fannie, la femme d'un antiquaire de renom (Gilghean Horke), folle de rage en apprenant la tromperie de ce dernier, lui jette tous types d'objets au visage. L'un d'eux manquant sa cible viendra se perdre sur un personnage. Il s'agit d'un chandelier de bronze, entièrement vert de gris. Le tube a 2 parties mobiles qui peuvent tourner indépendamment les unes des autres, émettant un cliquetis à chaque mouvement.

Pour l'ouvrir :

- Un joueur de poker sachant lire pourra comprendre qu'il s'agit de deux mains de poker, (codé ou plutôt abrégé comme dans certains livres de jeux), l'une fixe avec un quinte flush à pique, l'autre variable. Pour ouvrir il faut entrer le code de la main du mort dans la variable.

- Un savant pourra écouter à l'aide d'un stéthoscope et définir la bonne combinaison « à l'oreille ». Avec la bonne combinaison un déclic se fait entendre. Mais rien d'autre ne se passe, le vieux mécanisme a trop pris le sable. Le scier au niveau du socle où le réparer sont deux moyens pour obtenir son contenu.

À l'intérieur une lettre un peu curieuse et une carte. D'après cette carte, Halfpeak est à 3 jours de cheval de la ville, les Marais du Cauchemar, sensé entourer Halfpeak d'après la

carte, ont mauvaises réputation et mis à part quelques herboristes, rare sont ceux ici qui y sont déjà allé.

## Chapitre 1 : La légende de Mayers

### Acte 1 : l'enquête

**Comparer la carte** à une autre, permet de localiser Halfpeak a l'endroit connu sous le nom de Lolipeak. Un pic qui se dresse au cœur des marais. S'ils se renseignent sur les marais on les enverra vers Le Docteur de Lyon.

**La légende** est localement connue et un habitué du saloon pour une choppe de bière racontera la légende ci-dessous :

*« Halfpeak... Ce serait un pic ou Jerry Mayers aurait caché l'essentiel de ce qu'il avait pu tirer de la vente de ses trésors de guerre. Ce sale charognard, enfoiré de récupérateur, aurait offensé les esprits en faisant commerce d'objets sacrés. On raconte qu'il aurait été maudit par ces derniers et qu'il repose changé en cendres avec son butin... Bien sûr personne ne croit à ces balivernes, et ceux qui ont cherché Halfpeak... Sont morts ou cherchent encore... Le vieux John Wichuck connaissait Mayers, et même lui a abandonné... »*

### Acte 2 : Les spécialistes

**Le vieux Wichuck :** passe son temps à pêcher, il aide aussi à l'épicerie qui porte son nom, même si c'est son fils (Nell Wichuk) qui a pris réellement la relève. Il a bien connu Mayers et d'après lui il n'était pas fou, il était... Hanté ! Il sillonnait tout l'ouest pour trouver un remède à son mal, payant une fortune de simple charlatan, il avait les moyens c'est sûr, mais rien n'a marché et il est devenu complètement fou, ça fait bien 10 ans qu'il ne l'a pas vu. « Une chose est sûre ce *crapaud* ne manquera à personne ! »

**Le docteur de Lyon :** Marion de Lyon, Expatriée française, s'y rendait régulièrement et montait des expéditions de cueillette sur place, ceux qui y participaient comme garde se faisaient chamberer (Alors les pieds-tendres c'est l'heure de la cueillette ?), jusqu'à ce qu'une bête les attaque et prennent la vie de 3 d'entre eux... Elle se refuse depuis à y mettre les pieds, tentera de dissuader le gang de leur expédition (sa terreur est palpable) et finalement leur confirmera un pot de glaise pour y mettre quelques baies, elle est prête à en donner 1 dollar pour 5 baies. Elle s'en sert comme anesthésiant dans ses opérations.

De précieux conseils peuvent être pris auprès d'elle :

- Eviter les lumières dansantes « Vous n'êtes pas les seuls créatures qu'elles attirent »
- Ne pas manger ou boire ce qui a été exposé à la brume plus de quelques minutes « Votre estomac vous remerciera »
- Voiler son nez et sa bouche de deux étoffes distinctes « Une seule sera trop vite souillée ».
- Elle n'y faisait que des visites éclairs pour trouver des baies des songes qui poussent de façon abondantes mais anarchiques, ces lieux lui donnent froid dans le dos.

### Primes

Le Gang trouve comment ouvrir le Chandelier avant de le forcer : 1pt de prime

Le Gang récolte des informations avant de partir : 1-2pt de prime

On remonte le moral de Marion : 1pt de prime

### Acte3 : Sur le chemin du marais : Tilswamp (Terreur 3)

Une plaine rocailleuse et déserte borde le marais. La petite ville de Tilswamp survie misérablement, sa population se réduit chaque année, ce sera bientôt une ville fantôme. Ils mettront les personnages en garde contre ce qu'ils nomment le gaz des marais. « La langueur guette les esprits faibles, nombreux sont les voyageurs sans retour qui ont voulu emprunter ce chemin, emmener les chevaux c'est les condamner à une mort presque certaine ». Son prêtre a quitté la ville il y a quelques mois, avec l'argent de l'église.

Ils pourront également entendre parler du monstre des marais qui aime à se repaître de la tête de ses victimes, les corps décapités sont fréquemment retrouvés aux abords des marais.

Traverser le marais devrait leur prendre entre 12 et 60 heures de marche, suivant leur capacité d'orientation et de survie en milieu naturel hostile (C'est très difficile de s'orienter avec la brume). Si il y a des chevaux, ils seront nerveux et feront tout pour ne pas entrer dans les marais.

*NB : les pj's se sont beaucoup attachés à Tilswamp et le prêtre a embauché les gamins locaux pour faire un brin de ménage, etc... Parmi eux une bonne âme qui deviendra plus tard le nouveau révérend.*

## Chapitre 2 : Le Marais du Cauchemar

### Acte 1 : La découverte des gaz des marais

Brume jaunâtre à la forte odeur, si on en respire sans protection adéquate on perd ses forces et sa détermination selon le système suivant :

- *On ne peut regagner de souffle normalement dans le marais*

- *Test d'âme faisable chaque heure sans protection, toutes les 2 heures avec un foulard, toute les 3 heures avec deux, 1d4+1 pt de souffle en cas d'échec, 1 point en cas de réussite, si le souffle tombe à 0 le joueur commence à déambuler et n'articule plus rien de cohérent jusqu'à ce qu'il ai passé 2 heures à l'air libre. Il se dirigera de lui-même en attendant en direction de la caverne de Mayers.*

### Acte 2 : Errants des marais

Les Errants des Marais sont des corps sans tête aveugles, ils errent dans les marais animés par la brume, parfois lorsqu'ils en sortent ils chutent sur le sol, prêt à être retrouvé par les villageois alentours. Ils sont animés d'une grande force et agressent tous ceux qui sont vivant dans la brume, ils les frappent à mort et mènent leurs cadavres à Mayers. Un groupe de 5 repéreront les pjs.

### Acte 3 : Sable Mouvant et serpent

Alors qu'ils avancent un jet de Survie : Marais Faisable leur permettra de sentir qu'ils défoncent. Ils sont pris dans les sables mouvant, ils seront engloutis en 6 rounds si ils ne font rien.

Il y a bien un buisson aux racines sèches (ou pousse des baies que convoite Marion de Lyon) et tortueuses, mais c'est également le repaire d'un serpent brunin à l'affût. Le serpent brunin est presque invisible parmi les racines (détecter Très difficile), son venin est violent mais rarement mortel à la première morsure.

### Prime :

Le gang résiste à la brume : 1pt de prime

Le gang triomphe des errants des marais : 2pt de prime

## Chapitre 3 : Halfpeacks

Le pic qui apparaît devant le gang a été décapité à environ 25 mètres du sol. Le pic est Rude à escalader et sur le plateau on peut voir des traces de vitrification (Un scientifique pourra avancer la thèse de la foudre). Le sol est très irrégulier et il faudra être très attentif pour remarquer une pierre en forme d'anneau (détecter Rude). A main nue la prise mauvaise rend l'ouverture Très Difficile, mais avec un manche de pelle ce sera Faisable.

La dalle de pierre doublée d'un fond en métal ouvre sur un passage étroit en pente rude où on ne peut s'aventurer qu'un de front. Il descend pendant près de 20 mètres. Une source de lumière sera le bienvenu dans cet endroit à l'obscurité presque totale, contrariée par quelques orifices à même le pic.

1<sup>ère</sup> pièce : L'escalier donne sur une caverne naturelle large haute d' 1m70 de plafond, deux boyaux peuvent-être emprunté.

1A : Le passage se termine rapidement par une petite grotte utilisé comme sellier contenant un tonneau d'eau croupie, de la viande et du poisson séchés moisies, une caisse de bon rhum. Le tonneau à l'odeur horrible cache dans ses fonds un sac en toile de jute contenant 1 lingot et 3 pièces d'or, vestige de la fortune de Mayers qui a dilapider le reste.

2A : Le passage descend légèrement, les murs sont couverts de fresques hideuses, œuvrent d'un esprit malade. On débouche sur une grotte aménagée en chambre à coucher. Sous le lit se trouve un fusil. Près du lit une commode avec une lampe à pétrole et une boîte de cartouches (21), un roman erotique (l'histoire de SALLY), un tas de feuille (en réalité, un fragment du livre de Hoyle édition 1860, contient les tricks Festin de dupe et Jus de chaussette).

Horke qui a calmé sa femme à grande gifles découvre avec horreur qu'une de ses dernières trouvailles a disparues, il trouve une voisine qui a vu le chandelier voler dans la tête d'un des personnages. Accompagné de quelques hommes de main (5) ils filent le gang depuis qu'ils ont quittés la ville. Lorsque l'un d'eux fera mine de ressortir, deux hommes les tiendront en joue (Ils les ont peut-être déjà croisés au saloon : Vender et Crude). Non loin d'eux Horke s'approchera « Alors bande de voleur vous croyez vous en sortir aussi facilement, c'est mon chandelier, c'est mon trésor... Alors par ici la monnaie, y avait quoi la dedans ? ».

*NB : Le fait que Horke soit venu avec des mercenaires plutôt qu'avec le shérif peut les faire tiquer : lui aussi l'avait volé... Détecter faisable : Ils ont l'air d'être bien usé par la brume.*

Si les personnages s'exécutent, Horke ne voudra pas croire à la faiblesse du magot, tant et si bien qu'il voudra vérifier par lui-même, une situation où le rapport de force pourra facilement se retourner puisqu'il fera sortir les pj's, tenus en joue par ses sbires. L'un d'eux lâchera alors ses armes et se dirigera vers le bord du pic, vers Mayers, victime de la langueur il avancera comme un robot et fera une chute impressionnante, il donnera ainsi une diversion rêvée aux pj's.

Vender et Crude se rendront où s'enfuiront si le vent tourne (les pjs les retrouveront plus tard au saloon). Aux personnages de voir comment ils s'en sortiront : La ruse, la force... Certainement un mélange des deux.

#### Acte 4 : L'appel au secours

Les joueurs entendront un appel lointain, un homme qui cri au secours, il s'agit de Mayers bien décider à se faire un festin.

Se rapprochant du cri, ils trouveront trou qui s'enfonce dans les entrailles de la terre, assez large pour 3 hommes de front, non loin est caché Mayers (détecter Très difficile), il les attaquera en leur sautant dessus dans le dos. Leur seul chemin de repli étant sa tanière. Celle-ci empeste, et est emmaillé d'une centaine de têtes plus ou moins pourrissantes.

*NB : J'ai opté dans l'action pour une autre introduction de Mayers : les pjs raccompagnaient les hommes de Horke survivant et ligotés, les gaz*

*des marais se sont écartés (comme dans Indianajones 3 avec le souffle de Dieu) et un bruit de succion et d'arrachement a laissé le premier des bandits sans tête. Un de spjs a été ensuite touché au ventre et collé à la langue du batracien direction gueule béante, il s'en est sorti en la tranchant d'un remarquable coup de tomahawk.*

#### Prime :

Le gang fouille le complexe : 1pt de prime

Le gang se sort de l'embuscade de Horke : 2pt de prime

Le gang laisse Horke en vie : 1pt de prime

Le gang répond à l'appel au secours : 1pt de prime

Le gang envoi Mayers en enfer : 3pt de prime

#### **Conclusion**

Les pj's ont abattus Mayers, la ville de Tilswamp va pouvoir respirer un peu, ils ont gagné de la trempe et une pépite de légende, la brume va se dissiper lentement, et le gang va pouvoir se reposer pour faire face à ses prochaines aventures.

## **ANNEXES**

*Le 02/02/62*

*Ma tête me fait horriblement mal, je n'ai pas dormi de puis six jours maintenant, depuis que j'ai achevé ce chaman, jamais sa malédiction ne m'avait hanté si violemment. Je n'aurais peut être pas du vendre cette breloque finalement...*

*Mes souvenirs vont et viennent, j'ai peur maintenant de ne plus me souvenirs de ma cache. Mes cauchemars me volent des journées entières et pourtant je ne dors pas... Quelle misère, me voici réduit à écrire pour moi ce que jamais j'aurais voulu n'avoir ailleurs que dans ma tête...*

*Au moins le chandeler que j'ai trouvé chez le Dandy me servira-t-il à quelque chose... Enfin je veux dire encore a quelques chose, ce satané tricheur a regretté d'avoir essayer son tour avec moi à la table ! Ce chandelier est une planque super, je le garde près de moi, une dernière course en ville et je pars pour le prochain charlatan sensé pouvoir m'exorciser, d'ici la, bout de métal, tu ne me quitteras pas...*

*A moi qui lis en ce moment ces lignes : Je savais que notre curiosité nous interdirais de nous séparer de ce tube, soyons heureux : Nous sommes riches !! Suis cette carte, elle te montrera le chemin de ton ancienne fortune, welcomeback to Halfpeak !*

Si vous avez des questions ou que vous désirez mettre à jour ce scénario,  
n'hésitez pas : [deadlands@sden.org](mailto:deadlands@sden.org)

Un scénario de Vilainlutin – Septembre 2008