

Run To The Hills

Un scénario pour Deadlands par Groumphyllator Hammer Smashed Face



« Riding through dustclouds and barren wastes / Galloping hard on the plains »

Iron Maiden.

Face In The Sand

Et bien nous y voila, boys. Ces chacals ne pensaient pas que vous arriveriez à vous échapper un jour de cette prison de l'Oregon, pas trois jours avant Noël.

Mais c'est bien le cas, et même si Odessa n'a réussi à récupérer qu'un maigre Peacemaker pour vous couvrir, c'est déjà ça pour vous défendre du *posse* du Shérif Manry.

Chien maudit ! Il vous poursuit depuis bientôt une journée, et celle-ci vous paraît sans fin.

Epuisés, presque sans armes, assoiffés et affamés vous êtes obligés de laisser vos chevaux à St Andrews. De toutes façons, ces vieilles carnes ne valent plus grand chose après leur course effrénée. Maintenant, il faut trouver d'autres chevaux pour atteindre Grey Hills, l'endroit où loge l'amante à Walter, celle qui a gardé – à son insu- votre énorme butin.

Manque de bol, à peine à terre, vous remarquez à l'orée de la ville que le posse de Shérif est sur vos talons. Et ils vous ont vus...

Vite, un abri, n'importe lequel, de toutes façons, tout se vaut dans cette saloperie de ville.

Yeehaaaaa. Cette boutique tiendra bien quelques échanges de tir, n'est-ce pas, Compadre ?

Chapitre 1 : Running Free

Tu l'as compris, Marshall, le scénario débute sur des chapeaux de roues. Les membres de ton Gang, qui ont –normalement- les pré-tirés que je te fournis à la fin de ce scénario, viennent d'entrer dans le General Store de St Andrews avec les hommes du shérif sur leurs talons.

Ils n'ont pas d'armes (sauf Odessa qui a un Peacemaker), sont épuisés et en plus, l'un d'entre eux est blessé.

Ah oui ?

Oui, mec.

Fais donc tirer une carte à chacun des membres de ton Gang. Celui qui tire la plus faible entre en dernier dans la boutique et les hommes du Shériff ont eu le temps de le plomber. Il prend gratuitement une blessure légère dans le bras gauche, et ce avant que la partie ne commence.

C'est pas joyeux ça ?

La boutique est un général store plutôt vide. Sur une table énorme se trouvent quelques ustensiles de cuisine, des outils, etc. Rien d'utile pour les PJ. De toutes façons ils ne devraient pas trop avoir le temps de fouiller le general store. Insiste là-dessus, marshall, décris leur rapidement le general store, n'insistes pas sur les détails, les joueurs doivent sentir la pression, que le temps n'est pas à la discussion.

De plus ils entendent un cliquetis d'armes dans l'arrière-boutique. Visiblement, le tenancier du magasin les a vus arriver. Que veux-tu, l'ami, le destin est une putain capricieuse parfois...

Les caractéristiques des membres du posse sont à la fin du scénario, néanmoins mon pote, j'crois pas que tes p'tits gars aient suffisamment la rage pour réellement échanger des tirs avec ces gars là, surtout quand ils remarqueront que dans l'arrière-boutique on trouve une porte de sortie qui donne directement sur le saloon. Et que devant ce saloon sont attachés six chevaux.

Si néanmoins ton Gang décide d'échanger quelques tirs avec le posse du Sheriff, n'ait pas peur de le faire comprendre qu'ils ont affaire à des pros. Le posse se séparera en plusieurs groupes pour les prendre à revers, etc.

Et si, vraiment tout dégénère, n'hésites pas non plus à tricher avec tes dés. Il s'agirait pas de tuer ton Gang maintenant, amigo. Et si tu as été obligé de tricher, fait entrapercevoir à ton Gang (qui doit bien être amoché à présent) un nouveau groupe, celui-ci probablement composé de chasseur de prime, qui leur court également après.



Bref, dans tous les cas, arrange-toi pour qu'ils filent d'ici. Le scénario se déroule à Grey Hills, mon pote, cette introduction vise juste à leur faire comprendre qu'ils sont poursuivis et à leur infliger de la tension... Beaucoup de tension.

Chapitre 2 : Where Eagles Dare

Le Gang normalement ne cogite pas beaucoup et se jette sur les chevaux pour sortir de la ville. Ils savent qu'entre St Andrew et Grey Hills ils pourront probablement perdre les hommes du Shérif dans la forêt.

Seulement... Le temps qui n'était déjà pas au beau fixe commence à se dégrader alors que le Gang fonce dans les bois et la neige commence lentement à tomber. Lentement mais sûrement. Fais prendre conscience au Gang que le temps commence à être compté. S'ils traînent trop dans les bois, le posse du Sheriff parviendra au bout d'un moment à repérer leurs traces dans la neige, dès qu'elle sera suffisamment abondante.

N'hésites pas, là encore, à leur faire des frayeurs. Des chasseurs de prime leur tendent des embuscades et les échanges de tir, bref mais intenses, doivent rythmer leur fuite éperdue et aveugle vers leur butin. Ton but est simple : leur faire passer la tension. Il faut vraiment que le début du scénario soit tendu comme une trique, compadre, histoire que les PJ suivent la route de la fuite et qu'ils comprennent surtout qu'il est hors de question de revenir en arrière. Pour ce faire, ne tergiverses pas et fais leur faire descendre des hommes de Loi pendant leurs échauffourées.

Chapitre 3 : Back In The Village

C'est donc sous un pâle ciel gris que le Gang débarque à Grey Hills. La ville est assez petite en soit, on y trouve notamment une petite épicerie, un cimetière et une écurie. De toutes façons, le Gang n'est pas ici pour faire du tourisme et la nuit ne va pas tarder.

Via un jet (**SD5**) de Perception, les joueurs devraient arriver à comprendre qu'il vaut mieux continuer à pied et laisser les chevaux libres en ville, afin de semer la pagaille sur leur piste. Sofia Deeb vit non-loin du cimetière, dans la maison qu'elle a hérité de son aïeul, on l'atteint vite à pied et la neige n'est pas suffisamment importante pour les pister jusqu'à chez elle... pour l'instant...

Sofia est une très jolie femme. Trop jolie pour être honnête même, mais nous verrons ça plus tard. Sa première réaction est la surprise, elle n'était pas au courant que le Gang s'était évadé. Elle se réjouit ensuite de revoir tout le monde et notamment Walter, bien entendu. Si tu as bien dosé tes effets, le Gang devrait rentrer à l'abri au plus vite, les hommes du shérif ne sont pas encore en ville mais ne devrait plus tarder. Quand la lourde



porte en bois se ferme, le Gang peut enfin respirer... Laissez-les profiter de la sécurité toute relative de cette grosse maison, le plus stressant n'est pas encore arrivé...

Chapitre 4 : Fear Of The Dark

La maison de Sofia est une grosse baraque possédant un étage, un grenier et un sous-sol. Le papier peint verdâtre se décolle au rez-de-chaussée, et si le premier étage est moins humide il y fait bien plus froid qu'en bas, et le temps n'aide en rien. D'une manière générale, le Gang a l'impression que depuis leur dernier passage, l'intérieur de la maison s'est dégradé. Peut-être, peut-être pas... Ils ne savent plus, et de toutes façons, peu importe...

Sofia est une charmante hôte. Elle accueille Walter en l'embrassant et propose de suite d'héberger, voire de cacher le Gang. Elle sait qu'ils sont censés être en prison et est ravie de les revoir (enfin, certains plus que d'autres, tu l'auras compris Marshall).

Profites-en pour faire souffler le Gang. Ils ont peut-être des blessures à panser et une panse à remplir.

Hey, compadre, n'oublie pas que Walter aura peut-être même envie de se vider autre chose. D'ailleurs ça arrangerait nos affaires.

Un repas est donc préparé, les joueurs peuvent se détendre... Mais pas trop ! En effet, au moment que tu jugeras opportun, on frappe à la lourde porte en bois sculptée. Le posse du Shérif Manry est en ville et à la recherche du Gang. Ils questionneront Sofia sans plus, ils ne connaissent pas le lien entre elle et le Gang. De simples questions concernant ce qu'elle aurait vu. Mais cela rappelle au Gang leur condition plus que précaire.

Le repas n'a pas la même saveur après le passage du Posse, et peut-être que le Gang va te questionner concernant leur fameux butin.

Chapitre 5 : Somewhere In Time

Le butin du Gang consiste en un immense tas d'or et pas mal de roche fantôme volés à une tribu Comanches. Les joueurs avaient repéré cette tribu et avaient décidé de leur tomber dessus... Mais cela s'est mal passé. Walter a pétié une durite quand le brave n'a pas voulu lui obéir et lui à loger une balle entre les deux yeux avant de terroriser la tribu. Il n'en fallait pas plus aux Justiciers pour maudire les roches fantômes bien mal acquises.

D'une pierre deux coups, comme on dit par chez nous, le Gang recherché par des hommes de Loi en a profité pour faire une escale chez l'amante de Walter et pour cacher le butin en l'enfouissant dans le sol de la cave, à l'abri de tous.

Là, les roches fantômes maudites ont lentement sapé leur environnement et corrompu petit à petit l'âme et le corps de Sofia. Celle-ci n'est plus vraiment elle-même, mais est possédée par un genre de manitou assez vicieux, comme ceux que peuvent héberger les Déterrés. Sofia a conscience de ce qui se passe mais n'a plus le contrôle sur rien, c'est le manitou qui la domine depuis plusieurs mois et cela l'a rendue complètement folle.

Quand le manitou a vu arriver les joueurs, il a su que le grand spectacle allait commencer. Il compte juste occuper les joueurs en attendant la nuit, tout en se doutant que le posse du Shérif rôde en ville (non-loin de la maison, en fait). Il profitera du moment où les joueurs seront calmes et détendus pour attaquer. A toi de voir si c'est dans la nuit ou à l'aube.

Chapitre 6 : Only The Good Die Young

Puis, ce qui doit arriver arrive, pas vrai, amigo ? Alors qu'elle est aux cotés d'un des PJ - probablement Walter- ou bien seule si tu t'es mal démerdé, Sofia pousse un hurlement et se roule par terre comme possédée. Si les joueurs la voient à ce moment là, décris une transformation qui ressemblerait à celle d'un loup-garou. Ça hurle, ça bave, ça saigne mais c'est pas humain. Et quand les yeux fous de cette créature se relèvent sur les spectateurs de la scène, l'Abomination se jette sur eux.

Retrouve dans cette scène la furie du début du scénario. Les PJ ont peut, sont peut-être nus ou bien désarmés, et dehors c'est pas mieux...

Dans son premier round, Sofia lancera le Maléfice « Zombis » sur le voisinage, ce qui devrait faire sortir du cimetière entre 10 et 30 zombis selon ton humeur. Les premiers surpris sont les hommes de Manry qui fouinaient dans le cimetière à ce moment. Les zombis progresseront vers la maison, leur but étant de bouffer littéralement le Gang... ben oui...

Les joueurs entendent peut-être les coups de feu du posse qui se défend.... Peut-être qu'ils vont arriver à les rejoindre pour faire front commun face à Sofia ? Peut-être que l'un d'entre eux en profitera pour se barrer avec le butin, qui sait ?

En tout cas, le massacre est annoncé. Hey, Old boy, n'oublie pas que le Shérif Manry n'oubliera pas ce que les joueurs ont fait, et il pourrait bien rater intentionnellement ses tirs lors de échauffourée avec Sofia.

Bref, à la sortie, tout ce beau monde devrait être bien mal en point voire probablement mort...

Mais, hey, tu t'attendais à quoi en jouant un one-shot ?

Chapitre 7 : Prodigal Son

Et voici les PJ ! Leur Traits sont imposés, laissez-les répartir leur points d'aptitudes comme ils l'entendent

Ces trois personnages sont pré-tirés dans le scénario. Libre à toi d'en rajouter d'autres, des fuyards qui sont dans les mêmes conditions.



Walter Yard

Perception 1D6 ; Connaissances 4D4 ; Charisme 4D10 ; Astuce 1D12 ; Ame 1D6 ; Dextérité 5D8 ; Agilité 5D6 ; Rapidité 2D10 ; Force 3D6 ; Vigueur 3D6

Handicaps : Ambition - Ca va, les chevilles ? - Chaud Lapin – Cupide - Sanguinaire

Atouts : Belle Gueule – Dur à cuire – La voix (voix ferme, + 2 en persuasion)

Comment le jouer : Walter mène la troupe d'une main de tyran. Il donne les ordres et dit quoi faire à qui il veut. Et il n'aime pas qu'on le contredise. Il en retourne fréquemment deux à sa sœur qui joue les effrontées.

Il n'est pas entiché de Sofia, c'est juste un coup comme ça, et cette relation lui a été bien utile pour le coup, mais maintenant, faut filer avec le butin et si il peut tirer un coup en passant, ça lui fera du bien. Et il compte pas trainer des boulets dans sa fuite, ça non. Rien ne l'arrêtera, ni Manry, ni ses adjoints (il en a buté un dans la cavale, avant la partie) ni même sa connasse de sœur, s'il le faut.

Odessa Yard

Perception 5D8 ; Connaissances 1D4 ; Charisme 4D10 ; Astuce 1D8 ; Ame 4D6 ; Dextérité 5D10 ; Agilité 4D6 ; Rapidité 2D10 ; Force 2D6 ; Vigueur 2D6

Handicaps : Grande Gueule – Gros Dodo – Joe La Trouille – Mechant comme une teigne

Atouts : Belle Gueule – Sens de l'Orientation – Cavalier

Comment la jouer : Odessa ne veut qu'une chose, se tirer au Mexique. Son abruti de frère ne peut pas s'empêcher de revoir cette chienne de Sofia avant de se tirer avec le butin. Bon, c'est pas grave, même si c'est un abruti, même si cette gonzesse est une conne, Odessa compte bien lui faire connaître son avis sur cette histoire. Et au pire, elle pourra se barrer seule au Mexique. Ah oui, y'a bien cet abruti de Cody Swensen qui s'est enfui avec eux. Peut-être qu'elle pourra l'utiliser, même s'il est un peu simplet apparemment.

Cody Swensen

Perception 2D4 ; Connaissances 4D8 ; Charisme 2D6 ; Astuce 4D12 ; Ame 2D12 ; Dextérité 2D6 ; Agilité 4D4 ; Rapidité 1D8 ; Force 4D6 ; Vigueur 2D6

Handicaps : Couinement – Heroïque – Loyal – Serment (protéger Odessa) – La loi de L'ouest.

Atouts : Aux Aguets – Sommeil Leger – Tête froide

Comment le jouer : Cody est juste follement amoureux d'Odessa. Particulièrement sensible à son entourage, on le croirait autiste si on ne le connaissait pas tant il est toujours absorbé à l'étude de son environnement direct. D'ailleurs, dès l'arrivée du groupe à Grey Hills, Cody sent un problème. Et encore plus à proximité de Sofia.

Il a suivi la fratrie car, comme je le disais, il est éperdument amoureux d'Odessa. Il ne supporte pas comment Walter lui parle et cela pourrait bien dégénérer.

Chapitre 8 : Purgatory

Leavell Manry

Perception 4D8 ; Connaissances 2D6; Charisme 4D6 ; Astuce 4D10 ; Ame 1D8 ; Dextérité 4D12 ; Agilité 4D10 ; Rapidité 4D10 ; Force 2D6 ; Vigueur 2D10

Handicaps : Heroïque – Loyal – Obligation.

Atouts : Aux Aguets – Regard d'Acier – Homme de Loi

Sofia Debb

Perception 4D12 ; Connaissances 2D12; Charisme 4D12 ; Astuce 4D10 ; Ame 4D12 ; Dextérité 4D12 ; Agilité 4D10 ; Rapidité 4D12 ; Force 2D10 ; Vigueur 2D10

Maléfices : Zombies 5 – Armure d'ombre 4 – Effroi 4 – protection maléfique 3 - Eclairs du Destin (éclairs de fumée noire emplie de crânes) 5

Up the Irons !

Groumhillator Hammer Smashed Face
pour le Sden – Octobre 2011