

Vils Coyotes

...

Voici un court scénario qui se veut être idéal pour initier des joueurs à Deadlands : l'intrigue est simple, le combat très présent et le cadre amusant , cependant il lassera certainement les joueurs expérimentés...

...

L'histoire jusqu'ici :

Nicky Mill's Town

Il était une fois dans l'Ouest Nicky Mill's Town. Charmante ville de taille moyenne, elle se situe dans le Kansas. Non loin d'une voie ferroviaire ; elle doit son épanouissement à une mine d'or située à 3 km au sud de la ville. Beaucoup d'habitants ont fait fortune grâce à la mine et la richesse appelant la richesse, la ville s'est développée.

Nicky Mill

Thomas Miggerson

La mine d'or n'attira pas uniquement les mineurs, des personnages bien plus mal intentionnés s'y rendirent... Ce fut le cas de Thomas Miggerson. Brillant ingénieur par le passé, T.M. céda vite son potentiel cérébral à un manitou qui se fit un plaisir de mettre à l'œuvre son nouvel esclave. Miggerson finit par perdre la tête voyant qu'il ne parvenait plus à contrôler ses faits et gestes, il noyait ses soucis dans l'alcool dès qu'il parvenait à agir de lui même. Miggerson est aujourd'hui un savant fou qui met au point des inventions afin de mieux cambrioler ses victimes. Miggerson vient de mettre au point une ingénieuse machine qui ressemble à un coyote fait de pièces métalliques. En fait c'est la copie de l'animal, ni plus ni moins. Disons simplement que la version mécanique est beaucoup plus résistante que la version animale. (*voir les coyotes mécaniques pour les détails*) Mais Miggerson ne s'est pas contenté d'un seul coyote... Il voulait une véritable meute ! Il a alors créé une machine à créer des coyotes mécaniques... Le principal problème auquel il a dû faire face fut un manque crucial de métal. On comprend facilement que créer une meute de coyotes mécaniques nécessite beaucoup de métal... Il réussit tant bien que mal à réunir suffisamment de métal pour créer 13 coyotes sur les 15 prévus de sa meute.

Il décida alors de se rendre à Nicky Mill's Town afin de tester ses bêtes.

La mise en place

Les PJ devrait se déplacer en train, en fait l'idéal est de terminer l'aventure précédente dans un train. S'ils ne voyagent pas en train, ce n'est pas très grave mais bon ce serait mieux quoi !

Le train avance paisiblement durant la nuit quand un violent sifflement réveille les PJ (test de perception 5 pour entendre le sifflement) il s'agit des freins du train ! Un énorme rocher bouche la voie à 100 mètres environ ; le train à beau freiner, le choc est brutal et provoque l'explosion de la locomotive... Par chance le reste du train s'en sort sans trop de problèmes. Les PJ ont tout juste le temps de se faire mal en tombant (DEX 9 pour ne pas perdre 1D6 pt de souffle et 1 niveau de blessure d'une localisation aléatoire) qu'ils aperçoivent un homme masqué par un foulard noir qui pénètre dans leur wagon et les somme de bien vouloir leur donner leurs armes ainsi que les pièces métalliques qu'ils ont en leur possessions bien sûr les brigands n'oublient pas de demander de l'argent ! (quand même) Ils y a 10 brigands (3d6 partout) et leur chef (3d8 partout sauf en tirer shotgun : 4d8) Quelle que soit l'issue du combat (les brigands ne cherchent pas à tuer les victimes de prime abord, ils essaient de les assommer si possible) ; il n'y a rien à perte de vue ; le désert, terriblement désertique ne laisse le choix à personne, il va falloir se rendre à la ville la plus proche « Nicky Mill's Town » d'après la pancarte de la voie ferroviaire à 2 km d'ici... Il va falloir marcher mes amis... à moins que les chevaux des brigands eurent le temps de changer de propriétaires, qui sait...

Chapitre I – Bienvenue à Nicky Mill's Town !

Les PJ arrivent de nuit : Nicky Mill's Town est déserte. Pas un chat. La seule lumière qui filtre vient du Black Smith saloon. On y joue au poker tard dans la nuit.

Les coyotes :

- rumeurs du saloon : des chiens forts comme le roc s'en sont pris à la maison de l'épicière, Jenni Fark, ils ont tout sacagé et on blessé Jenni au bras.
- Jenni Fark a constaté que ses couverts en argent et ses bijoux ont disparus après l'attaque des chiens.
- Jenni Fark affirme que les chiens ne sont pas vivants, ils sont mécaniques. Elle a sûrement perdu la raison à la suite de l'attaque pour affirmer de telles bêtises ...
- Les chiens s'en sont pris au maire peu de temps après et le maire à remarqué que sa collection de sabres anciens avait disparu peu de temps après l'attaque. Le maire est persuadé que les chiens sont vraiment mécaniques...

Thomas Miggerson :

- dans la maison de miggerson ont peu trouver un morceau de bouteille de whiskey « Lady Blue » { il appartient à Miggerson et il l'a acheté à l'épicerie avant de la cambrioler }.
- Le lendemain de l'arrivée des PJ ont peu voir Miggerson tourner autour de l'église vers 11h du matin il porte un chapeau bizarre.
- La planque de Miggerson et de ses coyote se situe au nord de la ville, dans une grotte. 3 Jets de pister 9 lorsque des coyotes fuient pour retrouver la planque.
- Pour rentrer dans la planque, il faut vaincre deux coyotes mécaniques
- Dans la planque on trouve un coyote mécanique inachevé dans une caisse de travail. Il y a 2 autres caisses du même type ainsi qu'une plus grande. On trouve également des plans bizarres représentant une cloche ainsi qu'un coyote possédant un gatling gun sur le dos et de véritables sabres en guise de cros...
- Le 4 eme jour Miggerson vole la cloche de l'église grâce à une de ses inventions : une mongolfière. La nuit les PJ peuvent surprendre la scène.
- Le 7eme il attaque la ville en masse : 15 coyotes, le maitre-coyote et Miggerson de sa mongolfière avec son gatling gun.

Le hold-up :

- Le 5eme jour les cavaliers noirs braquent la banque

Le marshall fait une offre :

- 5000 \$ à celui ou ceux qui élimineront les coyotes.

Profil des coyotes mécaniques :

Force : 4d6

Rapidité : 2d6

Vigueur : 2d10

Terreur : 3

Combat : *bagarre* 4d10

Capacités spéciales :

- il est impossible d'intimider, de ridiculiser ou de bluffer un coyote mécanique
- Morsure : Force + 1d4

Profil du maître coyote :

Force : 5d6

Rapidité : 2d8

Vigueur : 2d12

Terreur : 5

Combat : *bagarre* 3d12

Capacités spéciales :

- il est impossible d'intimider, de ridiculiser ou de bluffer un coyote mécanique
- Morsure : Force + 1d6
- Gatling gun sur le dos : s'il tire il ne peut pas mordre le même round