

Un scénario de Matthias « Thorgrim » Gélis pour :

DEADLANDS

Niveau de difficulté : (difficile)

TRUST NO ONE

Les apparences peuvent être trompeuses... Ou comment une simple mission d'escorte peut se révéler beaucoup être plus complexe qu'en apparence. Et si la vérité est ici, elle n'en est pas moins bien cachée...

Un scénario surprenant et « risqué »... car le Gang se trouve dès le début en contact avec l'objectif final de l'aventure. Ce scénario est destiné à « présenter » La Cour au Gang. Au menu beaucoup d'enquête et pas mal de baston. De par sa nature, ce scénario est plutôt prévu pour un Gang de 4 joueurs (ou plus) expérimentés et de préférence partisans de l'Union (ou au moins neutres) et ne comprenant pas d'agent de la Pinkerton.

Volontairement, vous ne trouverez peu d'indications de jets de dés et de tests d'aptitude au cours de ce scénario. Chaque Marshall est libre d'être plus ou moins pointilleux ou précis avec son Gang. A vous, donc, de déterminer les épisodes nécessitant des jets de dés.

L'histoire jusqu'ici ...

Un convoi transportant un grimoire en provenance du Vieux Continent a été capturé sur la Côte Ouest, en Californie. La **Cour**, au courant de la présence de cette précieuse cargaison n'a guère eu de difficulté à se saisir du butin. Reste maintenant à l'acheminer en Louisiane... Pour rendre ce scénario encore plus cohérent, vous pouvez jouer *Le Grimoire* en préambule, auquel cas c'est le Grimoire de **Henry West** qui est acheminé vers la **Nouvelle Orléans**.

En effet, l'Agence Pinkerton ayant eu vent de la nature exacte du chargement compte bien le récupérer aussi. Les membres de la **Cour** ont déjà repoussé les assauts de quelques brigands sans trop de difficulté, mais étant donné le chemin qu'il reste à parcourir, ils ont besoin d'une escorte.

L'introduction du Gang

Comme de coutume, après leur dernière aventure, le **Gang** prend un peu de bon temps dans un saloon. Les joueurs prennent soin de raconter leurs derniers exploits devant une assemblée médusée par tant de prouesses.

Mais rapidement le réel les rattrape. Un jeune cow-boy au souffle court entre en trombe dans le saloon en criant : « Une diligence a été attaquée ! ». De façon surprenante, quasiment personne ne réagit, seuls trois pieds tendres se précipitent dans la rue...Après un bref silence, les conversations reprennent comme si rien ne s'était passé.

Mieux, un homme d'âge plutôt mûr interpelle les joueurs en leur demandant... de terminer leur histoire ! Si les joueurs demandent pourquoi personne ne se préoccupe de cette attaque, on leur répondra que c'est devenu une triste habitude. Avec un peu de persévérance, ils apprendront qu'on ne compte plus les attaques de diligence, les raids sur les villages isolés, les règlements de compte... Ainsi va donc la vie dans l'Ouest qui n'a jamais été aussi sauvage.

L'Etat dans lequel vous jouez doit apparaître comme un coupe-gorge ou tout au moins comme un endroit propice aux embûches. Au besoin, insistez (par l'intermédiaire du journal local par exemple) sur le nombre grandissant d'incidents avec des indiens, des pillards ou encore avec les hommes de main des compagnies de chemin de fer.

Primes

Pour une bonne interprétation, vous pouvez accorder 1 point de prime collectif.

Engagez vous...

Quelques moments plus tard, un homme brun, d'âge moyen et aux habits chics mais poussiéreux s'installe à la table du **Gang**, une bouteille de whiskey et des verres dans les mains. Si les joueurs font attention à la bouteille, ils remarqueront que le whiskey est très loin d'être un tord-boyaux de base et que la bouteille a dû coûter un petit paquet de dollars.

« J'ai pas mal entendu parler de vous, vous savez... D'après ce que je sais, vous méritez bien cette bouteille... ». L'homme ne répondra pas aux questions sur son identité ou sur sa motivation. Il utilise des pirouettes pour éviter de répondre (« Peu importe qui je suis... », « Vous le saurez bien assez tôt... ») voire d'un petit rire étouffé. Quelques verres plus tard, et après quelques minutes de cette étrange scène, l'homme fait une proposition au **Gang** :

« Comme vous l'ait dit, j'ai entendu beaucoup de bonnes choses sur vous, et vos services pourraient être d'un grand secours... Je ne peux pas en dire plus ici, mais si vous voulez en savoir plus, rendez vous au coucher de soleil à la sortie est de la ville. Ne soyez pas en retard, sinon vous ne nous trouverez pas ! Appréciez la bouteille. »

Il ajoute une dernière chose avant de quitter le **Gang** : « Ne soyez pas effrayés par toutes ces précautions... vous devez savoir qu'on ne peut pas discuter de tout dans un saloon... »

Primes

Pour une bonne interprétation, vous pouvez encore accorder 1 point de prime collectif.

Le rendez vous

Sur fond de soleil couchant, le **Gang** devrait donc se diriger vers le point de rencontre. Trois hommes à cheval attendent calmement au lieu dit. De loin, les joueurs peuvent reconnaître l'homme qu'ils ont rencontré au saloon.

Une fois que le **Gang** s'est approché, il reprend la parole : « Je suis heureux de voir que vous êtes venus. Vous correspondez à la description qu'on m'a faite de vous. Nous sommes des convoyeurs en mission très... spéciale. Nous avons besoin d'une solide escorte, car, comme vous le savez sans doute, la région n'est pas très sûre. »

L'objectif est clair, il va tenter de ne révéler que le strict minimum au **Gang**, pour gagner leur confiance.

« Nous sommes des convoyeurs au service de l'Union. Notre mission est suffisamment importante pour nous avoir valu quelques escarmouches. Nous voyageons à bonne distance des itinéraires classiques donc nous avons besoin non seulement d'une escorte, mais aussi de ravitailleurs en vivres et en matériel. »

« J'oubliais... Ne pensez même pas à nous attaquer, le reste de notre groupe a pour ordre de continuer sa route sans nous si nous ne sommes pas de retour à une heure précise... Comme vous le savez, nous travaillons pour l'Union, donc nos moyens sont puissants. Pour la rémunération, votre prix sera le notre... à condition que vous acceptiez cette périlleuse mission. Etes-vous intéressés ? »

Les trois hommes se regroupent en se concertant et laissent le **Gang** réfléchir.

Après un certain temps, la discussion devrait reprendre et aboutir à l'accord du **Gang** pour la mission. Le recruteur de la **Cour** peut éventuellement ajouter les arguments suivants : « Vous n'avez aucune idée de l'importance de ce convoi... », « Ne négligez pas notre reconnaissance... ou notre rancune ! ».

Une fois l'accord du **Gang** obtenu, le recruteur peut donner quelques - fausses - précisions sur le convoi (mais rien sur la cargaison exacte) : « Notre convoi constitue le premier pas d'une tentative de l'Union pour mettre un terme avec les Confédérés. Vous comprenez donc pourquoi nous prenons des précautions et pourquoi votre silence absolu est requis... »

« Méfiez-vous de tout le monde, des embuscades, mais aussi des tentatives plus subtiles. Tous les moyens seront utilisés pour intercepter ce convoi. »

« Le monde est plus complexe qu'on veut bien le croire. Ne négligez jamais les esprits. »

« Vous savez où nous sommes et où nous allons, c'est pour cela que l'Union ne peut intervenir directement et de manière trop visible. »

« Ceux qui veulent nous arrêter ne reculeront devant rien ni personne. Restez sur vos gardes. »

Le recruteur fera de son mieux pour répondre à toutes les questions du Gang (à part celles concernant la nature de la cargaison). Comme il ment, il peut se permettre quelques extravagances... Il essaiera par tous les moyens de mettre le Gang à l'aise et de gagner sa confiance. Si les questions deviennent trop pressantes, il prétextera qu'il est l'heure de partir et qu'il faut rejoindre le convoi à l'instant.

Primes

Si le Gang parvient même bien la discussion, vous pouvez accorder 1 point de prime.

En route

Les trois hommes amènent le **Gang** au lieu où le convoi était resté. Une petite observation relèvera que la cache était soigneusement choisie. Les joueurs découvrent une diligence portant les marques d'une ou plusieurs attaques, gardée par une demi-douzaine d'hommes armés (si les joueurs comptent, ils sont en fait 7).

A y regarder de plus près, on peut voir qu'ils ont fatigués ou même blessés. De même, un examen de la diligence révélera qu'elle a été la cible de plusieurs feux nourris ainsi que la présence de traces de sang par endroits (SD très difficile... pas facile d'observer quand on est soi-même observé !). Le numéro d'identification a été effacé sur les flancs de la diligence...par des balles, mais aussi à la main (ça aussi c'est très difficile à voir !).

Le voyage peut alors commencer... La progression est lente, car toutes les précautions doivent être prises pour s'assurer que la route est sûre. Quatre hommes restent en permanence dans la diligence, deux la conduisent et quatre cavaliers encadrent la diligence en guettant le moindre détail.

Ce sont les joueurs qui sont chargés du repérage, de la reconnaissance et de la détection d'éventuels gêneurs. Autant fixer un déploiement une bonne fois pour toutes au début (demandez aux joueurs d'expliquer avec précision comment ils s'organisent). A proximité de certains villages, le **Gang** (« chaperonné » par un membre de la **Cour**) est chargé d'acheter des vivres et du matériel. C'est le membre de la **Cour** qui paie et qui s'occupe de choisir ce qui doit être acheté. Le **Gang** escorte et aide à transporter les biens. C'est lors de ces voyages en ville que le gang peut essayer d'en apprendre un peu plus sur la diligence manquante. Selon l'importance de la ville ou du village, les informations sont plus ou moins dures à obtenir. En cas de bonne réussite lors de ces recherches (au moins un degré) et le bureau d'un grand journal dans une grande ville, le **Gang** apprendra que la compagnie déplore plusieurs diligences manquantes (comme toutes les autres...), mais pas de rumeur d'une quelconque mission spéciale gouvernementale.

Une fois la routine installée et la confiance du **Gang** gagnée, les problèmes peuvent commencer.

Primes

Le **Gang** note tous les détails sur la diligence : 2 points de prime.

Le **Gang** pense à se renseigner sur la diligence lors de la première visite en ville : 2 points de prime (1 pour les visites suivantes).

Première vague

Un soir, après quelques temps (à la faveur d'un jet de détection raté par exemple), une embuscade est tendue sur le parcours du convoi. Cinq hommes disposés de façon ingénieuse (durs à débusquer, avec un bon couvert et relativement éparpillés) ouvrent le feu sur le **Gang** et la diligence. Pour représenter cette disposition tactique, les joueurs doivent dépenser une action pour faire un jet de « localisation » (Détecter SD 10) pour repérer avec précision les endroits d'où proviennent les coups de feu (avec un bonus pour les personnages dotés d'une bonne ouïe).

Ce sont quatre mercenaires menés par un agent de la Pinkerton « undercover » (**Cornelius Ewing**). L'agence Pinkerton ayant sous-estimé la puissance du convoi (la présence du Gang n'était pas prévue), la fusillade doit rapidement tourner à l'avantage du **Gang** et des membres de la **Cour**. Une chose étonnera un personnage avec une

bonne ouïe (ou celui qui fait le meilleur jet de Détecter) : une des armes a un bruit étrange, comme si elle tirait une rafale de trois coups...

Voyant que la fusillade tourne à l'avantage du **Gang**, **Cornelius** profitera de la confusion et de la pénombre pour s'échapper. Plus de trace de cette fameuse arme tirant des séries de trois coups. Par contre, des billets (observés en pleine lumière ils ont l'air tout neufs) peuvent être trouvés dans les poches des mercenaires.

Le chef des membres de la **Cour** demandera au **Gang** si tout va bien, puis leur fera comprendre que c'était prévisible et que ce n'était sûrement pas la dernière embuscade. Il renouvelle ses conseils : « Méfiez-vous... Restez sur vos gardes... Ne faites confiance à personne ! ».

Primes

Le **Gang** abat les mercenaires : 2 points de prime. Si les membres de la **Cour** abattent au moins 2 mercenaires : 1 point de prime.

Le **Gang** remarque les détails (arme étrange, billets neufs) : 1 point de prime.

Le calme... avant la tempête

La routine reprend ses droits. C'est peut-être le moment pour le **Gang** de se poser quelques questions. A la faveur d'un aller-retour en ville, ils peuvent en profiter pour poser des questions... à condition de bien « gérer » le membre de la **Cour** qui les accompagne (au moins un membre du **Gang** doit rester avec lui et le ralentir et l'occuper). Le reste du **Gang** peut alors commencer à se renseigner. La principale piste à explorer est la diligence, mais ça ne sera pas facile. Les autorités locales seront de peu de secours (la disparition de la diligence n'a pas eu lieu dans leur secteur), les journaux locaux non plus (des attaques de diligence... mais pas la bonne). Pas de trace d'explorateur du **Grand Labyrinthe** dans les saloons qui pourrait avoir des choses à dire. Seul le relais des diligences peut apporter les précieux renseignements que recherche le **Gang**, moyennant quelques dollars ou une bonne histoire (Baratin). Au sein de la profession, les attaques de diligence on s'en souvient mieux qu'ailleurs. Une diligence de cette compagnie est toujours portée disparue... elle a disparu du côté du **Grand Labyrinthe**. Cette ligne est particulièrement dangereuse (de même que la région elle même). Par contre, aucune idée de la nature de la cargaison ni des passagers, et encore moins d'idée concernant les responsables de la disparition.

Primes

Le **Gang** enquête sur la diligence : 1 point de prime.

Le **Gang** obtient des précisions sur la disparition : 2 points de prime.

Comme on se retrouve...

Au cours d'une visite en ville du **Gang**, si le membre de la **Cour** est tenu à l'écart, un nouveau personnage inattendu accostera discrètement les joueurs. C'est en réalité l'Agent de la Pinkerton (**Cornelius Ewing**) rescapé de la première vague qui va tenter de persuader le **Gang** qu'ils escortent des « bad guys ». Cela dit, il ne peut révéler toute la vérité sur la situation au cas où le **Gang** ne se rangerait pas de son côté...

Le temps pour ce rendez vous imprévu est compté, donc l'agent sera bref et direct, dans la mesure du possible. Son entrée en matière est directe :

« Bon, nous n'avons pas de temps à perdre. Ma mission est simple : je dois récupérer la cargaison que vous escortez. Vous avez le choix de la manière... Il faut absolument empêcher ce convoi d'arriver à destination, je ne pense pas qu'il y arrivera... grâce à vous ou malgré vous! ».

Arrangez-vous pour que cet entretien soit vraiment mystérieux. Les joueurs doivent n'être sûrs que d'une chose : il y a quelqu'un dans l'histoire qui leur ment. Le dilemme doit être en place...

Cornelius insistera sur le fait qu'il n'a pas une seconde à perdre. Il répondra de manière évasive à la majorité des questions (en particulier sur sa fonction réelle, sur la nature de la cargaison et sur son plan). Après quelques questions, il quittera le **Gang** en leur disant que sa présence à leurs côtés pourrait faire naître des soupçons. Un dernier mot de l'agent : « Enfin, nous garderons un œil sur vos gestes... et nous prendrons les décisions qui s'imposent ! ».

Primes

Le **Gang** identifie le rôle réel de l'agent et réalise (s'ils en ont la certitude) qu'on les mène en bateau depuis le début : 3 points de prime (si le **Gang** n'a que des soupçons, vous pouvez leur accorder 1 point).

Démêler le vrai du faux

Voici un résumé des principaux éléments qui peuvent faire pencher la balance du bon côté :

- le numéro effacé sur la diligence.
- La présence de billets neufs dans la poche des mercenaires.
- L'enquête sur la compagnie.
- Le mystère autour de la cargaison du convoi.
- Croire le Pinkerton !
- Réaliser que si l'Union était vraiment derrière tout ça, ils n'auraient pas besoin des services de quelques inconnus (leurs propres services spéciaux sont là pour ça !).

Ces éléments sont plus ou moins importants, voire ténus, mais si le **Gang** parvient à en réunir une bonne partie et à les analyser convenablement, ils peuvent commencer à avoir des doutes (au final, les joueurs peuvent avoir un bon faisceau de preuves !).

Primes

Attention, selon l'enquête de joueurs, cet épisode recoupe un peu le chapitre précédent, tenez-en compte pour l'attribution des primes.

Si le **Gang** analyse bien la plupart des indices : 1 point de prime (voire 2 s'ils les analysent tous).

Deuxième vague

Cet épisode peut varier énormément selon l'approche de votre **Gang**. L'agence Pinkerton avait sous-estimé la puissance des convoyeurs lors de la première attaque, ils ne commettent pas la même erreur deux fois : une équipe de Nettoyeurs a été envoyée pour récupérer la cargaison.

Si les joueurs se retournent contre les convoyeurs, il y a une chance que les agents de la Pinkerton interviennent et prêtent main forte au **Gang**. De toute façon ils seront là comme par magie à la fin du combat pour récupérer le précieux chargement...

Si les joueurs ne font pas rapidement une tentative pour récupérer la cargaison du convoi, les hommes de la Pinkerton perdront patience et attaqueront le convoi. Echaudés par le revers subi, l'équipe de Nettoyeurs (4 agents et 1 agent-huckster) guidée par l'agent rescapé de la première attaque lance l'assaut sur tout ce qui se place entre eux et le convoi. Le **Gang** est alors libre de choisir le camp qu'il souhaite pour l'affrontement, mais s'ils se rangent du côté des Pinkertons, ils doivent le faire vite et clairement, car les agents ne feront pas de quartier !

Primes

Le **Gang** prend l'initiative et attaque les membres de la **Cour** (ce sont eux qui déclenchent les hostilités) : 5 points de prime.

Le **Gang** choisit le camp des Pinkertons et participe à la défaite de la **Cour** : 4 points de prime.

Le **Gang** hésite mais choisit finalement le bon camp : 3 points de prime.

Le **Gang** se range du côté de la **Cour** et élimine les Pinkertons : 2 point de prime (et de sacrés ennuis en perspective).

Conclusion

Plusieurs conclusions sont possibles, voici les deux cas principaux :

- Le **Gang** a récupéré le chargement seul et le cède aux Pinkertons. Ils sont remerciés par les agents qui « oublieront » l'incident de la première vague... Si les joueurs restituent le chargement d'eux-mêmes : 1 point de prime supplémentaire (aucun s'ils se font prier !).
- Le **Gang** épaula les convoyeurs pour éliminer les agents de la Pinkerton, ils parviennent à escorter le convoi à destination (la frontière de la Louisiane)... où d'autres membres de la **Cour** attendent le précieux chargement. Une fois le convoi en lieu sûr (dans les mains de la **Cour**... et loin du **Gang**), les membres de la **Cour** peuvent - selon votre humeur - révéler leur vraie identité et essayer d'ennôler le **Gang** (en particulier si un des joueurs est un huckster) ou bien essayer de supprimer ces témoins gênants qui se sont faits mener en bateau depuis le début (la **Cour** n'a que faire de gens crédules à ce point !). A vous de juger si le **Gang** mérite des points de prime dans ces cas de figure.

Si le **Gang** a aidé à vaincre la **Cour**, les agents de la Pinkerton demanderont le silence aux joueurs sur ce qu'ils viennent de voir (en particulier sur les pratiques occultes de certains Pinkertons)... En échange, les agents peuvent à leur tour fermer les yeux sur les pratiques du **Gang** (si un huckster a utilisé ses pouvoirs).

Si les joueurs ont pris l'initiative, ils peuvent, avec un peu de persuasion, demander et obtenir une récompense (dollars ou matériel). Attention à ce que vous leur accordez... De plus, ils bénéficieront d'un petit plus lors d'une future rencontre avec un membre de l'agence.

D'une manière ou d'une autre, le **Gang** s'est fait - au moins - un ennemi, et pas des moindres : la **Cour** ou l'Agence Pinkerton... A exploiter dans un futur scénario !

Selon la qualité de la prestation du **Gang**, les joueurs devraient recevoir entre 4 et 6 points de prime chacun, voire plus s'ils ont joué le scénario en petit groupe (3 persos expérimentés ou 4 pieds tendres). Sauf cas particulier, je ne crois pas que les joueurs méritent de point de trempe. Libre à vous d'adapter ces récompenses si vous les trouvez trop ou pas assez généreuses.

Les Extras

Les membres de la Cour

- 9 membres de la Cour, Initiés rang 4 :

Mental : 3d8

Physique : 3d8

Rapidité : 3d8

Vigueur : 3d8

Ame : 4d8

Force : 2d8

Attaque : Pistolet 3d8 / 3d6 (Colt Peacemaker Double Action) - Bagarre 2d6 / FOR(2d8)

Défense : Bagarre 2

Sorts : Incognito 3 (pp.62-63), Doigts de Fée 2 (pp.51-52)... Si vous avez l'humeur massacrate : donnez Foudre de l'Ame 2 (p.58) à la moitié des initiés !

Equipement : Colt Peacemaker, Deux jeux de cartes (dont l'un contient un 4 de trop).

- Isaac O'Connor, chef des membres de la Cour, Initié rang 6 :

Mental : 4d8

Physique : 4d8

Rapidité : 4d8

Vigueur : 3d8

Ame : 5d8

Force : 3d8

Attaque : Pistolet 4d8 / 3d6 (Colt Peacemaker Double Action) - Bagarre 3d8 / FOR(3d8)

Défense : Bagarre 3

Sorts : Incognito 4 (pp.62-63), Doigts de Fée 3 (pp.51-52), Foudre de l'Ame 4 (p.58). Plus un ou deux autres sorts si les circonstances le demandent...

Equipement : Colt Peacemaker, Deux jeux de cartes (dont l'un contient un 6 de trop), Livre des Jeux de Hoyle 1836.

L'embuscade

- 4 Mercenaires :

Mental : 4d6

Physique : 3d8

Rapidité : 3d8

Vigueur : 3d8

Ame : 4d8

Force : 3d8

Attaque : Fusil 4d8 / 4d8 (Winchester '73) - Bagarre 3d8 / FOR(3d8)

Défense : Bagarre 3

Equipement : Winchester '73, liasse de billets neufs (environ 50 \$).

- **Cornelius Ewing, Agent de la Pinkerton :**

Mental : 4d8

Physique : 3d8

Rapidité : 4d8

Vigueur : 3d8

Ame : 4d8

Force : 3d8

Attaque : Automatique 5d8 / 3d6 (Pistolet Gatling) - Bagarre 3d8 / FOR(3d8)

Défense : Bagarre 3

Equipement : Pistolet Gatling.

L'équipe de Nettoyage de la Pinkerton

- **4 Agents nettoyeurs :**

Mental : 3d10

Physique : 4d8

Rapidité : 4d8

Vigueur : 4d8

Ame : 3d10

Force : 3d8

Attaque : Les agents sont armés d'une Winchester '73 : Fusil 4d8 / 4d8, un agent est armé - en plus - d'un pistolet Gatling : Automatique 5d8 / 3d6 (Pistolet Gatling) - Bagarre 4d8 / FOR(3d8)

Défense : Bagarre 4

Esquive : 3d8

- **Agent nettoyeur huckster :**

Mental : 4d10

Physique : 3d10

Rapidité : 3d10

Vigueur : 3d10

Ame : 5d10

Force : 2d10

Attaque : Fusil 3d10 / 4d8 (Winchester '73) - Bagarre 3d10 / FOR(2d10)

Défense : Bagarre 3

Esquive : 4d10

Sorts : Foudre de l'Ame 5 (p.58), Déviation (p.50), Déluge de Plomb (p.48), Vapeurs Putrides (pp.87-88), Garde du corps (pp.58-59). Ajoutez ceux que vous voulez...

N.B. : Pistolet Gatling

Coups : 12, Vit : 1, CdT : 3, Portée : 10 m, Dommages : 3d6 (Spécial : 1^{ère} touche normale, 2^{ème} et 3^{ème} par degré supplémentaire).

N.B. 2 : Les pages indiquées correspondent aux détails des sorts dans *Le Livre des Hucksters*.