

A Table!

(un carnage pour DeadLands)

Ce scénario pour Deadlands ne sera vraiment jouable que si vous possédez Le Grand Labyrinthe ainsi que Q&D pour la magie Noire. Il convient à un gang quelque peu expérimenté. Je le fait jouer à un groupe comprenant une livreuse de la S&R qui sert de moteur pour lancer l' affaire.

Il peut également être très utile d'avoir un agent de la Pinkerton dans le groupe pour prolonger l' action. Les liens entre les chapitres ne sont pas détaillés, j'y ai renoncé car mes joueurs finissent toujours par trouver une solution qui n'a rien à voir avec ce que j'ai pu imaginer, en plus ceci dépendra totalement de la composition du gang que vous faites jouer. Ces liaisons peuvent pourtant prendre pas mal de temps, mais avec le support du Grand Labyrinthe il y a matière à improviser. J' ajouterais qu'à la base j'ai écrit ce scénar pour mon usage personnel et que je l'ai annoté à posteriori il manque sans doute des infos qui pour moi son très claires. Voici donc de quoi il retourne:

En enquêtant sur une recrudescence d'activité de Faminions sur la côte au Sud de Fort Clifton (Nom que j'ai donné dans ma campagne au siège de S&R dans le Labyrinthe) les PJ vont être amenés à remonter une piste laissée par le Clan du Crotale, qui les mènera d'abord à l'esprit de la faim et qui sait, jusqu'à une terrible cérémonie dirigée par le Clan, au cours de laquelle un nouveau tremblement de terre devrait affecter une partie du Labyrinthe, causant d'énormes dégâts.

Papa Crotale et ses alliés savent que les peintures sur roches sont un point sensible et que les esprits de la terre aimeraient bien les voir remises en état. Il va de soit qu'une cérémonie adéquate pourrait encore d'avantage souiller les peintures et donc causer de nouveaux dégâts et faire monter encore un peu plus le niveau de terreur. Mais ce n'est pas le genre de cérémonie qui s' organise à la légère. Le volume sonore et le côté pyrotechnique, risque d'attirer l'attention et d' amener des fauteurs de troubles. Il convient donc de s'assurer que la zone sera tranquille et inhabitée durant le rituel. Afin de désertifier les environs Papa Crotale et son clan on passé un pacte avec l'esprit de la faim pour qu'il leur cède quelques faminions.

Les faminions éviteront que les autorités ne soient trop vite alertées, ces épidémies étant relativement courantes. Une fois la région sous contrôle il ne restera plus qu'à attendre la nouvelle Lune pour asticoter les esprits de la terre.

Chapitre 1 - Livrons en cœur.

Les PJ sont amenés à faire une livraison de matériel d'excavation à une petite collectivité minière (Yellow Cliff) située à une grosse journée de chariot varettrouver le prospecteur/géologue, le tech et les deux protecteurs.

Au camp numéro 3 on trouve les traces de l'Autocopter (atterrissage et décollage Détecter 6) et d'un bivouac ainsi que les restes du combat entre les hommes de la S&R et des faminions qui ont été détruit. Les cinq corps ont été entassés à l'écart du camp (Détecter 7). Trois sont entièrement carbonisés, les deux autres criblés de balles. L'un d'eux porte des vêtements de marin et un tatouage de bateau portant le nom «Gien 1874 Shanghai» (cf esprit de la faim LGL). Si on suit les traces des faminions (Pister 6) ou en fouillant les alentours (Détecter 10) on peut retrouver le même genre de trace de chariot qu'à la concession.

Au camp numéro 4 on trouve l'Autocopter calciné et plus ou moins camouflé sous des branchages (Détecter 8 en vol). Les restes d'un bivouac ont été effacés (Détecter 7). Des traces en grande partie effacées (Pister 8) peuvent être suivies sur une centaine de mètres afin de retrouver la trace des cadavres. Ceux-ci ont été rapidement inhumés sous des blocs de pierre. Ils portent (Médecine 5) des traces de coupures, de balle, de brûlure et de flèches. Tous ont été saignés et ont eu le cœur arraché (Tripe 7). Après avoir échoué à éliminer les prospecteurs avec des faminions le groupe Chouette est intervenu directement en ne faisant pas de détails.

Primes: Le Gang comprend ce qui s'est passé au camp 3 (2), Il trouve le camp 4 (1), les corps sont retrouvés et inspectés (1), le gang comprend à qui il a affaire (2), le gang localise le bateau (2).

Chapitre 3 - Le Gien

Le seul moyen d'atteindre le Gien est d'utiliser un petit bateau de type «chenalier». Juste avant d'arriver sur les lieux le gang pourra remarquer (Détecter 7) qu'un bateau s'éloigne de la zone où se trouve le bateau, à l'aide d'une lunette ils pourront remarquer son nom «La Poulpe à Plume». Il y a visiblement trois personnes sur le pont et celui-ci est encombré par une grande caisse bâchée. Si le gang essaye de rattraper ce bateau qui a déjà pas mal d'avance ils seront semés rapidement dans le dédale. Le bateau qui contient le squad d'intervention du clan du crotale est venu récupérer quelques faminions pour les lâcher dans la campagne environnant le rituel.

Le bateau en lui même n'est plus qu'une carcasse qui se trouve souvent émergée, l'échouage ayant eu lieu lors d'un fort coefficient. L'ambiance sur les lieux est particulièrement désagréable (Niveau de Terreur de 3). *Les rayons du soleil n'arrivent jamais vraiment jusqu'à la carcasse; il y fait plus froid qu' ailleurs et des lambeaux de brume y flottent en permanence.* L'esprit de la faim se tient au milieu de la carcasse et le gang ressentira son action rapidement (cf LGL). L'esprit est un peu isolé, seuls trois faminions sont présents à ses côtés en raison des prélèvements effectués par le Clan du Crotale. Bonne Chance.

Pas grand chose à découvrir en fait à cet endroit même si il est possible de comprendre que c'est d'ici que viennent les faminions et de remarquer les traces laissées par les amarres d'un bateau (détecter 5).

Primes: *L'esprit de la faim est détruit(5) +1 point de trempe. Le poulpe est identifié(1), le groupe décide de poursuivre l'enquête(1).*

Le Gien.

Dans un coin du bateau ont été amassés quelques objets « précieux », il s'agit d'objets en métal immangeable et que l'Esprit de la Faim a stocké là. Parmi ces objets plus ou moins rouillés se trouve une petite boîte en argent travaillée enfermant un origami représentant une chauve-souris. Il s'agit d'une chauve-souris porte bonheur. Toute personne qui porte cet origami sur elle se voit attribuer l'atout chanceux. En contrepartie et en raison de la corruption apportée par l'esprit de la faim la personne qui le porte se met à manger deux fois plus que d'habitude, ça ne change rien à son poids mais si la personne ne mange pas à sa faim elle a un malus de -2 à toutes ses actions en raison de crampes d'estomac.)

Chapitre 4 - Le Poulpe à Plume

Le port d'attache du Poulpe est Lost Angels mais à vrai dire le bateau n'y met plus les pieds que pour décharger de la marchandise. Son véritable havre est LongDragon. L'équipage est composé de trois pirates dont l'un est étroitement lié avec le Culte du Ver. C'est pour cette raison que le clan du crotale a trouvé un accord avec ces «marins» pour acheminer les faminions sans qu'il n'y ait de problèmes. En échange d'une totale discrétion le clan a fourni une cinquantaine de cadavres au Culte et 1000\$ aux marins. HARRY CLAM est le capitaine. C'est un baroudeur arnaqueur et voleur d'une quarantaine d'années qui n'est pas prêt à donner sa vie pour une quelconque cause, il ne sait pas ce que font ces types tout ce qui l'intéresse c'est d'être payé.

HANES LANNELY, le boscot, fait partie du Culte des Vers c'est un des petits Lieutenants de THAKER. C'est un fanatique un peu allumé mais qui a rendu bien des services à ses deux compagnons et qui depuis quelques temps leur trouve des contrats juteux (transport de cadavres jusqu'au crâne). Si il est interrogé il n'avouera rien directement

mais peut laisser filtrer quelques infos sur le Culte par inadvertance, s'il est relâché il donnera l'alarme et le culte sera au troussé du Gang (Voici un bon ennemi récurant pour vos prochaines parties). Le troisième marin se nomme JAMES HORDELL, surtout là pour faire le coup de poing et de flingue, il ne parlera pas facilement mais n'est tout de même pas près à mourir pour ne rien révéler au Gang.

Les indices: L'un d' eux a entendu l'un des peaux rouges parler de Luna Falls, il n'a rien compris au reste car ils parlaient dans leur langue. (Il s'agit d' anciennes chutes d'eau situées à l'est de Yellow Cliff et qui à la lumière de la lune, semble couler en raison de la roche scintillante constituant la paroi.) Le protocole était en général toujours le même: ils recevaient un télégramme leur donnant rendez vous sur un point accessible de la côte, là ils embarquaient quatre indiens, voyageaient jusqu'au Gien, les peaux rouges y récupéraient des types bizarres qui étaient gardés en cage et ils repartaient déposer leur colis à Wind Pound, une ancienne concession dont ils utilisaient le treuil pour accéder au continent. C'est tout ce qu'ils avaient à faire et ils étaient bien payés.

Primes: *l' équipage du poulpe est «arraisonné»(2), les renseignements sont obtenus (2), Hanes est percé a jour et amené à l'agence Pinkerton pour interrogatoire (2), le gang monte une expédition pour Luna Falls (2)*

Chapitre 5 - Le Campement

Situé dans les collines à l'est de Yellow Cliff, c'est le camp de base des deux groupes de l' opération. L'un s'occupe des préparatifs de la cérémonie proprement dites, l' autre s'occupe du nettoyage des environs et donc des faminions. Le campement se situe dans une grotte à flanc de falaise qui, à une époque, se trouvait derrière le voile de la cascade. Son accès n'est pas aisé en raison de la pierre assez tranchante. Il faut réussir escalade 7 pour trouver une voie sans matériel adéquate. Arrivé en haut il est possible d'envoyer une corde pour faciliter la tache des suivants. La grotte, assez grande, accueille en quasi permanence les quatre membres du groupe Chouette. Pour la cérémonie une petite dizaine de personnes y sont passés (entre autre papa crotale) plus les victimes à sacrifier. Celles-ci sont maintenant sur le site de la cérémonie auquel on peut accéder par un petit boyau débouchant dans le fond de la grotte (Détecter 9 ou Pister 7). Cet accès qui est une faille naturelle, chemine dans un réseau karstique où il est très facile de se perdre si on ne réussit pas à suivre les traces laissées par les participants à la cérémonie (Pister 6). L'accès en lui même est assez praticable et il débouche au bout d'un heure de progression dans un cirque en altitude où se déroule la cérémonie, au fur et à mesure qu'on s'approche les bruits

de la cérémonie commence à se faire entendre.

Les alentours de la grotte sont gardé par le groupe Chouette (Détecter 9 + spé) et quelques faminions errent dans le voisinage. Les chouettes veillent en permanence à l'approche du rituel. Par deux (Yunkpa ou Crin Noir plus un brave) ils surveillent l'accès à la grotte pour éliminer tout importun éventuel. Ceux qui se reposent sont dans la grotte ou il dorment. Ils faut éliminer ces quatre fanatiques avant de pouvoir accéder à la grotte.

Dans la grotte on peut trouver les reliefs d'un campement indien. On peut estimer le nombre de permanents (Survie 6). Un calendrier indien peut être découvert et décodé (Con Indien 6, Occulte 9). Ils peuvent en déduire qu'il ne reste plus qu'une journée et une nuit dans le décompte. Le campement est assez malsain: crâne, ossements, runes, cœurs séché... En plus on entend régulièrement des hurlements lointains et des bruits étranges ainsi que de faibles secousses sismiques. On y trouve peu de vivre quelques stocks d'armes diverses et d'herbes.

Primes: Le groupe chouette est éliminé (4), le réseau de grotte est localisé (1), un plan d'action est mis en place pour interrompre le rituel (2)

Chapitre 6 - La Cérémonie

Celle-ci doit se dérouler sur 24 heures. Elle se termine la nuit et n'est efficace que durant une nuit sans lune. Les invocations, chants, sacrifices et autres démonstrations nécessaires au bon déroulement du rituel sont très bruyantes et permettent de localiser facilement le lieu où celle-ci se déroule. Durant tout le rituel le Niveau de Terreur dans la région passe à 4.

Tout le rituel est axé vers un but, souiller de manière efficace les peintures, ceci se fait essentiellement à partir du sang et de morceaux des victimes des sacrifices. Le spectacle est particulièrement horrible (Tripe 8). Tout a été prévu par les invocateurs qui n'ont pas l'intention de se faire enfermer dans la cuvette par le tremblement de terre. Des cordes permettant de fuir on été fixées sur une des parois ainsi que des treuils. Si les participant sont attaqués ils commenceront par faire front. Si les choses tournent mal les chefs prendront la fuite pendant que les braves couvriront la retraite. En plus papa crotale a passé un pacte avec un groupe de Chauves-Souris diaboliques du coin afin qu'elles participent à la protection et emmènent le cas échéant papa crotale loin des ennuis.

Primes: Papa crotale est tué (6) + 1 Trempe (bonne chance), l'invocation est interrompue (5), les peintures sont correctement analysées et nettoyées (4), chaque sorcier tué (1), la

zone est sécurisée (2).

Et bien voilà, j'espère que ça vous plaît et que votre Gang n'en bavera pas trop, n'hésitez pas à m'envoyer vos commentaires à: david@loalit.univ-littoral.fr.

Marshall Youch

GRAVEYARD

Faminions (LGL 190)

Dex:2d6 Agi:2d6 For:3d6 Rap:2d6 Vig:2d10
Combat-Gourdin 2d6, Furtivité:2d6, Tirer:2d6
Per:1d6 Con:1d4 Cha:2d4 Ast:1d4 Ame:1d6

PdC:25 (Rachitique)

Esprit de la Faim (LGL 184)

L'ÉQUIPAGE DU POULPE**Harry Clam (Capitaine)**

(Souffle: 14)

Dex:2d6 Agi:2d8 For:2d6 Rap:3d6 Vig:4d8

Tirer-pistolet 3d6, Combat-bagarre 2d8, Esquiver 3d8, Nager 2d8

Per:3d8 Con:2d8 Cha:1d8 Ast:3d6 Ame:4d6

*Artillerie-Gatling 2d8, Détecter 3d8, Scruter 2d8, Pilotage-navire 5d8, Carrière-naviga-tion 3d8, Autorité 2d8, Intimider 3d8, Bidouiller 2d6, Survie-labyrinthe 3d6, Tripe 2d6*Atouts: *Sens de l'orientation*Handicap: *Chique*Équipement: *Peacemaker, Veste par balle (1)***Hanes Lannely (Bosco)**

(Souffle: 14)

Dex:2d8 Agi:1d8 For:4d6 Rap:3d6 Vig:2d8

Tirer-pistolet 2d6, Combat-bagarre 3d8, Esquive 3d8, Furtivité 2d8, Nager 3d8

Per:2d6 Con:2d6 Cha:1d4 Ast:3d8 Ame:3d6

*Artillerie-Gatling 3d6, Détecter 3d6, Bidouiller 3d8+2, Dénicher 3d8, Foi 2d6, Tripe 3d6*Atouts: *Mécano (+2 en Bidouiller)*Handicap: *Fanatique (Culte du Ver)*Équipement: *S&W Frontier modifié (+1 en tirer), outils***James Hordell (Homme de main)**

(Souffle: 20)

Dex:3d8 Agi:2d8 For:3d6 Rap:3d10 Vig:3d8

Tirer-pistolet 4d8, Tirer-fusil 3d8, Recharge rapide 2d8, Ventilator 3d8, Combat-cou-teau 2d8, Esquive 4d8, Furtivité 4d8, Nager 2d8, Dégainer 2d10

Per:3d6 Con:1d6 Cha:1d8 Ast:2d6 Ame:2d8

*Artillerie-Gatling 4d6, Détecter 3d6, Scruter 3d6, Intimider 2d8, Bluff 2d6, Tripe 2d8*Atouts: *Souffle en +*Handicap: *Malade (2)*Équipement: *Peacemaker (simple et double action), Winchester 76, Bowie Knife***GROUPE CHOUETTE****Yunkpa(Brave déterré)** (Souffle: 16)

Dex:1d10 Agi:1d10 For:4d8 Rap:4d10 Vig:3d8

Combat-Hache 4d10, Arc 3d10, Esquive 3d10, Furtivité 4d10, Combat-Bagarre 4d10, Dégainer 3d10

Per:2d8 Con:4d4 Cha:1d8 Ast:4d6 Ame:2d8

Détecter 4d8, Intimider 3d8, Survie-Labyrinthe 3d6, Tripe 3d8

Atouts: *Baraqué (taille 7), Déterré*

Handicaps: *Sanguinaire, Méchant comme une teigne, Intolérant (Blancs)*

Equipement: *Tomahawk, Arc et flèches, Couteau*

Spécial: *Pourrissement 2 (p57), Silence de mort 3 (p63), Haleine pestilentielle 2 (p45)*

Crin Noir («Shaman»)

(Souffle: 20)

Dex:2d8 Agi:1d10 For:2d8 Rap:4d8 Vig:1d10

Tirer-fusil 3d8, Tirer-pistolet 2d8, Combat-couteau 3d10, Esquiver 3d10, Furtivité 3d10, Dégainer 2d10

Per:3d8 Con:2d10 Cha:2d4 Ast:2d6 Ame:2d10

Détecter 2d8, Médecine 2d10, Occulte 2d10, Intimider 4d4, Survie 2d6, Tripe 3d10, Foi 3d10

Atouts: *Arcane-Magie Noire*

Handicap: *Sanguinaire, Superstitieux*

Equipement: *Winchester 74, Colt Frontier, Couteau, Plume de Chouette*

Spécial: *Armure d'Ombre 1, Etourdir 2, Pacte 3*

Les Braves (*2)

(PdC: 30 — 30)

Dex:3d6 Agi:2d8 For:4d6 Rap:3d6 Vig:2d8

Tirer-pistolet 3d6, Tire-fusil 2d6, Lancer-couteau 2d6, Combat-couteau 3d8, Esquive 3d8, Furtivité 2d8, Dégainer 2d6

Per:2d6 Con:2d4 Cha:2d6 Ast:3d6 Ame:2d8

Détecter 2d6, Intimider 2d6, Tripes 1d8

Equipement: *Carabine Spencer, Peacemaker, Couteaux*

GROUPE INVOCATION

Papa Crotale («The Boss») cf LGL

Hulote et Rat(Shaman(e)s)

(Sou: 18 — 18)

Dex:3d6 Agi:2d8 For:3d6 Rap:2d10 Vig:3d8

Arc 3d6, Combat-bagarre 2d8, Esquiver 3d8, Furtivité 3d8

Per:3d8 Con:2d10 Cha:3d6 Ast:2d8 Ame:3d10

Détecter 2d8, Scruter 2d8, Occulte 3d10, Autorité 3d6, Intimider 3d6, Survie-labyrinthe 3d8, Foi 3d10, Tripe 3d10

Atouts: *Arcane-Magie Noire*

Handicap: *Sanguinaire, Fanatique (clan du crotale)*

Equipement: *Arc, Couteau, herbes*

Spécial: *Zombie 2, Eclairs du destin 2, Armure d'ombre 1, Pacte 2*

Chauves-Souris Diaboliques (5) (Deadlands P148) (Souffle 20*5)

Dex:3d10 Agi:3d12 For:1d12+2 Rap:3d10 Vig:2d8

Esquiver 3d12, Combat-bagarre 3d12, Furtivité 1d12 (5d12 en vol)

Per:4d10 Con:1d4 Cha:2d10 Ast:2d8 Ame:1d8

Intimider 2d10

Taille: 6 (2m40)

Spécial: *Griffe FOR+1d4, Vol allure 24*

Les Braves (*6) (PdC: 30*6)

Dex:3d6 Agi:2d8 For:4d6 Rap:3d6 Vig:2d8

Tirer-pistolet 3d6, Tire-fusil 2d6, Lancer-couteau 2d6, Combat-couteau 3d8, Esquive 3d8, Furtivité 2d8, Dégainer 2d6

Per:2d6 Con:2d4 Cha:2d6 Ast:3d6 Ame:2d8

Détecter 2d6, Intimider 2d6, Tripes 1d8

Equipement: *Carabine Spencer, Peacemaker, Couteaux.*