

LA GUERRE DU RAIL.

Quelques précisions de départ

Bon, il faut être clair, si vous avez un personnage qui a pris le handicap ennemi de -1 à -5 (de préférence -5), ce scénario est fait pour lui. En gros, il est question dans ce scénario de vengeance contre un PJ, car ce dernier un peu trop nerveux de la gâchette, l'aurait descendu un soir un peu bourré... pour X raisons. (Bref, parlez à un de vos Pjs qu'un matin il y a à peu près 1 an, il s'est réveillé avec du sang sur les mains, le barillet de son flingue vide, et puis avec un mal de crâne horrible (dû à l'alcool).....!!) Pour les raisons du scénario, nous allons appeler ce joueur , PJ X.

Introduction : la flèche de la mort qui tue!

Depuis près d'une semaine, des affiches envahissent la ville de Denver (ou toute autre ville où les PJs démarrent l'aventure) sur lesquelles une forte récompense de 500\$ est offerte pour la capture d'une personne s'appelant El Padre.

Alors que les Pjs boivent un coup au bar du coin, soudain, la porte à double battant du saloon s'ouvre et un petit bonhomme gras et chauve avec un stylo coincé entre une oreille entre brutalement et demande si le PJ X est présent dans la salle. Il tiens à la main un petit télégramme.

Au moment où il s'apprête à lui donner le message le postier se prend une flèche dans le dos, qui apparemment a été lancée par une ombre se trouvant à l'entrée du saloon. Hélas cette flèche est fatale, car empoisonnée, et le postier meurt sur le coup. Réalisant son horrible erreur, l'ombre s'enfuit sur son cheval. Les PJs peuvent tenter de le rattraper, mais le malfaiteur est bien plus rapide et disparaît mystérieusement au coin d'une rue.

En fait ce mystérieux personnage est El Padre, et les nombreux murmures dans le saloon l'auront sûrement reconnu et pourront en témoigner. Il cherchait à tuer PJ X, mais a raté sa cible. Bref depuis une semaine, il cherche en vain à retrouver ce PJ, allant de bavure en bavure.

Sur le télégramme on peut lire ceci :

Telegraph Road Compagny Inc. -All rights reserved-

From : Bright Town, telegraph center

To : PJ X.

Date received : monday the 13th November 1876.

Subject :

-start of message- Avons besoin d'urgence de vos services -stop- vous connaissons de réputation -stop- Rendez vous au n°56 de la Main Road à Bright Town vendredi 17 vers 14h00 -stop- Bonne rémunération -stop- nous vous attendons, merci d'avance -end of message-

Attribution des points de Prime :

Vous pouvez donner à chaque PJ de 3 à 6 PP.

Tous les PJs ont +1 en trempe.

Chapitre 1 : L'aventure commence...plutôt pas mal!

Bref, arrivé le jour du rendez vous, les Pjs ne trouvent tout d'abord pas le n°56, mais en continuant hors de la ville ils trouvent une vieille ferme abandonnée. Insistez sur la description du lieu. (toile d'araignée...)

Ils se retrouvent finalement nez à nez avec Hellstromme, LE savant fou de Deadlands. Il tient un gigantesque fume cigare de plus d'1 mètre de long. Il explique aux PJs la fameuse guerre du rail (page 39 de "the quick & the Dead" Si vous ne l'avez pas, achetez le, c'est LE supplément indispensable.)

Pour résumer, (et pour les marshalls qui n'ont pas acheté the Q&D, honte à eux!!) le congrès des USA a voté une loi pour une voie de chemin de fer transcontinentale. La 1ere compagnie à réussir à rallier l'est et l'ouest pourra avoir le monopole du transport de roche fantôme pendant 10 ans. Du coup, cela entraîna une guerre du rail. Plusieurs compagnies virent le jour, et s'affrontèrent dans des luttes terribles.(dynamitage etc...) Pour information, Hellstromme est le président de la compagnie Wasatch Railroad.

Hellstromme propose alors un marché avec les PJs : 5000\$ pour dynamiter un pont de l' Union Blue, une autre compagnie, nordiste celle là. A ce moment un bossu entre dans la ferme, et Hellstromme présente aux PJs Vladimir, leur guide qui leur fournira les explosifs etc... Le point de rendez vous se trouve dans la ville, à la gare principale de la Wasatch Railroad.

Chapitre 2 : Les indiens...ça se gatte!

Après plusieurs jours de voyage, le groupe traverse une région de canyons qui est une réserve indienne. Bien sûr, ils vont tombé nez à nez avec ces indiens Chirokees.

Voici leurs caractéristiques :

5 indiens Chirokees de base :

Physique : D 3d8; A 2d6; R 3d6; F 2d8; V 2d8.

Tirer : fusil (winchester) 2; Combat bagarre 3; esquiver 3.

Points de coup : 30.

1 indien chef du groupe (2eme danne en karaté) :

Physique : D 3d10; A 2d6; R 3d8; F 2d12; V 2d8.

Tirer : fusil (winchester) 4; Combat bagarre 5; esquiver 2.

Points de coup : 50.

Les Pjs peuvent essayer de se rendre si ils ne veulent pas de massacre.(sisi, on sait jamais.) Dans ce cas ils devront donner un droit de passage (notamment des fusils, et leur fric).

Chapitre 3 : Le pont de la rivière koaille...!

Pendant tout le trajet, le groupe est suivi mystérieusement par une ombre, impossible à débusquer. C'est El Padre.

Une fois arrivé au pont, lorsque les Pjs décident enfin d'agir, un train arrive et vient s'arrêter juste avant le pont. Sortent 10 personnes. Le train est composé d'une locomotive et d'un wagon de marchandise, dans lequel se trouve une énorme gatling Gun.(niark niark niark...!). Il va y avoir de la baston dans l'air, et le but est de piéger le groupe de PJs, pour finalement être arrêté par les agents de l'Union Blue. Voici les carac' des agents :

Agent de l'union Blue :

Physique : D 3d12; A 2d10; R 3d12; F 2d6; V 2d8.

Tirer : (peacemaker double action) 5; Combat bagarre 2; esquiver 1.

Points de coup : 40.

Une fois prisonniers par les gars de l'Union Blue, seul un marché peut laisser les PJs en vie. (ils n'ont d'autre alternative). Si les PJs ont fait sauter le pont, insistez sur le point que cet "accident" va coûter à la compagnie dans les 20 000\$.

Le marché est le suivant : les PJs ont 2 semaines pour délivrer un prisonnier de la Wasatch Railroad Compagny. Si ils n'accomplissent pas ce marché, ils auront à dos une compagnie entière, qui voudra à tout prix leur peau.

Chapitre 4 : Quand El Padre s'en mêle.

Quant à Vladimir, faites en ce que vous voulez. Le mieux c'est qu'il se soit enfuit de la baston avant de se faire capturer. Les Pjs pourront éventuellement le retrouver en chemin pour le menacer.

Lors du voyage retour jusqu'à la gare principale de la Wasatch, les Pjs rencontrent El Padre, qui va normalement se venger. Il essaiera de tirer une flèche sur PJ X et s'enfuira. Cette flèche si elle n'est pas esquivée est empoisonnée. Si dans l'heure qui suit les Pjs n'ont pas réussi un jet de médecine difficile (9 ou plus), le PJ X restera dans le coma, jusqu'à l'arrivée en ville.

Chapitre 5 : Terminus, tout le monde descend...

Arrivés à la gare/terminus, les PJs peuvent voir un train qui est en train d'être chargé de marchandises. La carte ci contre est incomplète. Ménagez les descriptions, c'est une gare active, on peut croiser de nombreux ouvriers crasseux avec pleins de charbon, de nombreuses caisses sont entreposées à coté des entrepôts, ainsi que des machines pour nettoyer les voies...etc...

1 = entrepôt : Ici, on peut trouver de nombreuses caisses avec écrit dessus, ATTENTION danger, matériel expérimental. (Ce sont en fait des inventions de Hellstromme.) N'oubliez pas que les Pjs n'ont rien à faire ici, donc ils doivent être TRES discret!

2 = entrepôt : Cet entrepôt fait face au train. Des gros bras chargent des caisses dans les nombreux wagons.

3 = entrepôt : faites arriver les Pjs à cet endroit en dernier. En effet, en s'infiltrant dans cet entrepôt fermé avec de grosses chaînes, à l'intérieur, ils devraient être assez surpris : Des énormes bocaux, voir des espèces d'aquariums remplissent entièrement l'entrepôt. A l'intérieur, un liquide verdâtre, mais surtout, des bêtes immondes et gerbogènes. Faites à tous les PJs un jet de tripe difficile (9). On dirait en effet des abominations. (Si les Pjs en ont déjà rencontré, faites qu'il y ai les mêmes dans certains bocaux.)

L'explication de ces choses est plutôt mystérieuse... Apparemment (il suffit de lire la description de Hellstromme p 143 de Q&D) Hellstromme sait beaucoup, beaucoup de choses sur le jugement, et effectue des expériences, voir même des cultures pour peut être les répandre après dans la région, et étudier ce qu'il se passe. Bref, n'en dites PAS UN MOT aux PJs, il faut que cela reste mystérieux, un peu comme dans X-files...

Faites une scène où un bocal explose, et une espèce de vers luisant attaque un PJ. Une autre scène où au milieu il y a un gigantesque aquarium de 4 mètres de haut. Bref faites flipper vos joueurs un bon coup, c'est marrant, vous allez voir.

En fouillant l'entrepôt on peut trouver une trappe menant aux sous sols. Là est emprisonné un certain Olano O'Bernardt. C'est le gars de l'Union Blue. Il convainc les PJs qu'il faut tuer Hellstromme et ses abominables choses, mais avant, il ouvre une caisse où se trouve un pistolet gatling. (c'était à lui avant de se faire prisonnier)

4 = entrepôt de...charbon? : en fait, cet entrepôt ne comporte pas que du charbon, mais aussi de la roche fantôme. Décrivez les effluves bizarres qui émanent de la pièce, ainsi que l'impression d'avoir mal à la tête.

5 = La gare: Rien de spécial ici, sauf que c'est le seul endroit où les PJs peuvent se balader tranquillement.

Chapitre 6 : Et le train sifflera 3 fois...

Normalement, les Pjs ne devraient pas mettre longtemps à comprendre que Hellstromme se trouve dans le train qui commence justement à démarrer...!!

Bref, les Pjs vont devoir remonter tout le train pour arriver dans le wagon privé de Hellstromme. Là il est normalement accompagné de Vladimir (si il n'est pas mort) ainsi que de El Padre. Pour résumer, c'est le combat final. (Sauf que Hellstromme ne peut être vaincu, car c'est un perso CLEF de Deadlands. Il a une armure qui arrête TOUTES les balles, et à la fin du combat il se taille dans une machine volante qui était dans le wagon.)

Vladimir

Physique : D 3d8; A 2d6; R 3d6; F 2d8; V 2d8.

Mental : P :3d10; C 2d6; A 3d10; A 2d4. Tirer : peacemaker 2; esquiver 1.

C'est un Huckster. Ame foudroyé 4; Marche de L'Ombre 4. Points de coup : 25.

El Padre

C'est un Déterré : Seul les coups dans la tête peut le tuer!!

Physique : D 5d12; A 5d12; R 4d10; F 2d8; V 2d8.

Combat : arc 5; esquiver 1. Combat : bagarre 5.

Points de coup : 35.

Epilogue : La vérité est ailleurs...

Après que le train soit contrôlé par les PJs, Olano O'Brian va enfin pouvoir se présenter, juste avant de partir. Il prétend être un agent de la Pinkerton, et donne aux PJs sa carte au cas où, ils voudraient le contacter, dans le futur. Bien sûr, il se garde pour lui le pistolet gatling, et s'en va...