

DeadLands

Le Télégraphe

Synopsis

Les PJ (US Marshals, Texas Rangers) enquêtent sur une secte à Waco, Texas.

Cette secte est dirigée par un ancien avocat de Houston devenu alcoolique et télégraphiste à Waco à la suite de la perte de sa femme et de son fils lors de l'attaque d'une diligence.

Il a fondé la secte après avoir reçu des messages d'un soit disant ancien dieu sur son télégraphe.

Il parvient à attirer les gens et à les endoctriner grâce à un élixir dont la recette lui a été communiquée par l'ancien dieu.

Cet ancien dieu lui a aussi promis qu'en échange de quelques sacrifices humains rituels, il pourrait ramener à la vie sa femme et son fils.

Les PJ sont envoyés sur cette mission à la demande d'un sénateur dont la fille un peu rebelle est entrée dans la secte.

Les PJ vont devoir arrêter un grand suicide collectif, mettre le gourou hors d'état de nuire, et détruire l'esprit maléfique qui hante le télégraphe.

Scénario

L'histoire jusque là

James McAllistair, 54 ans, ancien avocat au barreau de Houston, Texas. Il est aujourd'hui veuf et vit dans la petite ville de Waco, Texas.

S'il en est là, c'est qu'il a perdu sa femme Sandra et son fils Kyle pendant l'attaque de la diligence qui les ramenait de leurs vacances en Californie, il y a quelques années de cela.

Depuis, rongé par la culpabilité de s'en être sorti vivant sans avoir pu sauver sa famille, il s'est peu à peu enfoncé dans l'alcoolisme et a dû quitter le barreau à cause de ça. Il a déménagé à Waco où il a réussi à décrocher un poste de télégraphiste qui lui permet de gagner sa vie, aussi minable soit-elle, de vieil alcoolique bourru.

Un jour pourtant, un télégramme change la vie de McAllistair, un télégramme étrange qui lui est adressé directement et qui provient soi-disant d'un dieu très ancien et très puissant. Ce télégramme lui annonce qu'il a le potentiel d'être un meneur un homme influent, s'il le veut vraiment et s'il se prend un peu en main.

D'abord, le vieil alcoolique croit à une hallucination due à la qualité du whisky bon marché qu'il s'envoie par litres dès le petit-déjeuner. Il ne prête pas attention à ce message délirant.

Mais un autre lui parvient le lendemain, puis les jours suivant. Ces messages l'encouragent à stopper la boisson, lui conseillant un autre breuvage dont la recette à base de roche fantôme lui donnerait force et longévité.

Enfin l'idée fait son chemin et l'homme devient rapidement accro à ce nouveau breuvage qui, contrairement au whisky, éveille ses sens, lui donne de l'énergie, balaie ses doutes et ses peurs, stimule son intellect.

Plein de cette énergie nouvelle, et sur les conseils de son bienfaiteur divin personnalisé par le télégraphe, il quitte son emploi mais s'arrange pour garder l'objet. Il doit faire connaître au monde cet élixir fantastique qui lui a redonné goût à la vie.

Pendant des mois, à force d'arpenter les routes de la région, il finit par se faire connaître et acquérir une certaine notoriété grâce à sa boisson fabuleuse. Il gagne bientôt beaucoup d'argent et son train de vie s'en trouve modifié. Sa vieille bicoque est vite transformée en immense villa qui lui permet d'accueillir les fidèles du culte nouveau qu'il a fondé et dont il est le prophète.

En effet, les promesses du dieu du télégraphe sont tenues, McAllistair, ou plutôt Père James, est devenu un homme influent, qui tient ses suivants sous son emprise grâce au breuvage.

Mais le dieu est exigeant, il demande de plus en plus d'offrandes en échange de ses services. Et rapidement l'idée de sacrifices rituels humains est évoquée...

Que ne ferait-t-on pas dans l'espoir de revoir son fils et sa femme décédés !

Introduction

Les PJ US Marshals sont convoqués dans le bureau de leur chef juste après une fusillade avec des preneurs d'otage (scène intéressante à jouer en intro de scénar !).

Le sénateur Leland a demandé à ce qu'une enquête fédérale soit ouverte sur la secte de Waco car sa fille Elisabeth un peu rebelle a décidé d'intégrer le groupe de fidèles.

Il veut récupérer sa fille saine et sauve, l'argent qu'elle leur a généreusement versé et il veut que la secte soit démantelée.

Pour cette enquête, ils devront collaborer avec les Texas Rangers qui ont une équipe déjà présente sur les lieux.

Les PJ Texas Rangers sont déjà en train d'enquêter sur place, mais l'enquête vient de débiter et n'avance pas beaucoup. Ils ont démarré leur enquête sur les bases d'une suspicion d'activité paranormale au sein de la secte. Cependant McAllistair, en temps qu'ancien avocat, il connaît les astuces juridiques qui lui évitent que l'on fouille trop dans ses affaires.

A côté de ça, ils doivent appréhender un Huckster qui traîne dans le coin et qui gagne beaucoup trop souvent au poker... (Pas mal aussi à jouer en intro de scénar.)

Le PJ Huckster vient donc de se faire arrêter par les Texas Rangers. Mais il a entendu parler de la secte et il peut essayer de négocier sa libération contre un coup de main dans l'affaire et la promesse de se faire oublier un peu dans la région.

Enfin, le PJ Croyant est un véritable pasteur protestant qui a toujours œuvré pour le bien-être de ses paroissiens à Waco. Mais depuis que la secte s'est installée son église est de moins en moins remplie à chaque office. Et il vient de subir une agression de la part de quelques fidèles de la secte. Heureusement, sa foi le soutient dans l'épreuve (et voilà une petite intro pour le prêtre !). Du coup, il sera tout prêt à aider les US Marshals qui arrivent à temps pour assister à la fin de la scène.

I. C'est réservé aux habitués

Maintenant que tout le monde est présenté, on va pouvoir passer aux choses sérieuses.

Bien que pas très heureux de voir des fédéraux débarquer sur leur affaire, les Texas Rangers sont quand même bien contents de voir arriver une bonne excuse pour approfondir leur enquête dans la secte.

Du coup, il va falloir trouver un moyen d'entrer dans la communauté pour trouver la fille et la faire sortir de là. Heureusement qu'un des US Marshals est un as de l'infiltration. Il devrait pouvoir se faire recruter comme nouveau fidèle sans trop de problème...

Une fois que c'est fait, il pourra découvrir les joies de la vie dans cette secte.

Là c'est l'occasion pour le MJ de faire une petite description sympathique des habitudes et rituels au sein de la secte.

Et surtout on n'oublie pas la boisson sacrée qui ôte la volonté de celui qui en boit, un bon test pour notre agent infiltré...

Ensuite, il va falloir partager les informations de l'intérieur avec les collègues qui sont restés dehors. A moins que l'élixir n'ait fait son effet et que notre agent infiltré ne soit plus capable d'agir dans ce sens. En tout cas il va falloir entrer dans les locaux de la secte pour collecter plus d'informations.

Là ils pourront apprendre le passé du Père James, le gourou, et peut-être même comment et pourquoi, par l'intermédiaire du télégraphe il en est arrivé à fonder la secte.

S'ils se débrouillent bien et s'ils ont de la chance, ils arriveront même à subtiliser le précieux objet, gardé dans un coffre caché dans une pièce très bien gardée... Un jeu d'enfant, quoi !

Bien entendu, la tentative, qu'elle réussisse ou pas, ne manquera pas de déclencher l'alarme et nos PJ seront bien forcés de prendre la fuite en laissant sur place la fille du sénateur et probablement notre agent infiltré afin qu'il puisse continuer à agir de l'intérieur, à moins que celui-ci ne soit capturé...

Le niveau de Terreur dans l'enceinte de la villa de la secte est de 1.

Les jets de Tripes (et de Foi) souffrent d'un malus de -1.

En fait l'ambiance dans la Villa est carrément glauque. On se sent observé partout. On n'a pas l'impression d'être en sécurité. Tous les gens qu'on y croise semblent hagards, le regard halluciné, comme s'ils n'étaient plus vraiment eux-mêmes.

Faites faire un jet de Tripes (ou de Foi) régulièrement contre un SD 5 pour les persos qui passent du temps dans cette villa. Et si ça rate, un petit jet sur la table de Terreur pour connaître les séquelles que ça laisse...

II. Par ici la sortie

Maintenant les PJ ont de nouveaux éléments pour leur enquête.

D'abord, ils ont pu au minimum observer le télégraphe et le Texas Ranger expert en occultisme va pouvoir déterminer à quoi ils ont affaire. Après des recherches longues et difficiles ils pourront connaître la nature du manitou qui a pris possession du télégraphe.

Celui-ci cherche à reprendre corps, pour faire régner la terreur sur le monde, bla bla bla...

Mais pour cela, il a besoin de matière, de chair et de sang, et en grande quantité.

Il est évident que les sacrifices humains sont devenus pratique courante dans la secte et même que ça doit prendre une échelle plus importante... La créature doit commencer à s'impatienter.

Pendant ce temps, l'agent infiltré commence à avoir du mal à cacher sa véritable identité (s'il n'a pas déjà été capturé !) et il ne tarde pas à être découvert et enfermé.

Toutefois, il a réussi à repérer la fille du sénateur (totalement dévouée à la cause) et à apprendre lors d'une petite entrevue avec le gourou, qu'une grande cérémonie aura lieu très prochainement et dont l'apothéose doit être l'avènement de leur dieu qui viendra leur rendre visite pour les remercier.

Comme l'agent infiltré ne donne plus de nouvelles depuis un moment, les autres PJ vont finir par s'inquiéter, d'autant que l'idée de sacrifices humains n'est pas pour les reconforter.

Du coup ils vont sûrement finir par avoir l'idée de monter une mission d'extraction afin de sauver leur collègue et essayer de sortir la fille du sénateur de là-dedans.

Ca va être coton, mais nos PJ ne manquent pas de ressources...

Après ça, ils vont pouvoir rassembler ce qu'ils ont appris et même obtenir des infos de la fille du sénateur, une fois qu'ils auront réussi à la désenvoûter. (Un petit exorcisme devrait faire l'affaire !)

Malheureusement, les nouvelles ne sont pas franchement bonnes.

En effet, la cérémonie doit avoir lieu le lendemain soir, elle commencera par des cantiques.

Les cantiques seront suivis de plusieurs sacrifices qui doivent amener à l'apothéose : l'apparition du dieu qui doit normalement bénir chacun des fidèles.

En d'autres termes ça va finir en repas géant pour manitou affamé de sang et de pouvoir !

L'évocation de la saloperie qu'ils vont avoir à combattre leur vaut un jet de Tripes (ou de Foi) contre un SD 7. Bien évidemment si ça rate, ça peut laisser des séquelles, que vous déterminerez avec la table de Terreur...

III. Devine qui vient dîner ce soir

A ce stade nos PJ n'ont normalement qu'une idée en tête : empêcher le massacre !

Ils vont donc, comme il se doit, monter une expédition punitive afin de mettre un terme aux agissements du gourou.

Bien entendu, ils auront pris soin de renvoyer Elisabeth à son cher papa par le premier train.

Alors, comme prévu, la cérémonie débute par des cantiques, où tout le monde célèbre la gloire du dieu qui va bientôt arriver. Tout le monde boit de belles quantités d'élixir, on fornique un peu, tout va bien...

Les PJ doivent arriver vers la fin de cette partie de la cérémonie, juste à temps pour l'entrée de la première « élue » qui s'allonge docilement sur le premier autel.

Le gourou lève son kriss en invoquant son dieu...

Là, le niveau de Terreur passe à 2. Du coup les jets de Tripes (et de Foi) se font avec un malus de -2.
--

Et là, les PJ auront peut-être envie de commencer à agir !

Le problème, c'est qu'ils sont loin du gourou et que toute une foule de fidèles les en sépare.

Ils ne pourront pas empêcher que trois ou quatre sacrifices soient effectués à la hâte avant d'atteindre le gourou.

Là, un petit jet de Tripes (ou de Foi) SD 7 me semble de bon aloi, avec les conséquences que l'on connaît en cas d'échec.

Le tireur US Marshal parviendra aisément à blesser le gourou avant que des fidèles le gênent pour tirer. Avec l'aide des autres, il parviendra peut-être même à finir par le descendre mais sûrement pas avant qu'il ait pu achever quatre victimes.

De toute façon, dès qu'il se sentira acculé et impuissant, il mettra lui-même fin à ses jours avec le kriss, répandant son sang sur un grand symbole gravé dans la pierre sous lui.

A ce moment, tous les fidèles accourent vers lui et quand ils sont tous bien agglutinés un membre long et griffu semble traverser la foule, déchirant les corps sur son passage. Le sang gicle, c'est l'apocalypse.

Les PJ ne peuvent éviter le pire, la créature a pris forme se nourrissant de la chair des fidèles attroupés pour gagner en puissance...

Bon ben ici je crois que ça vaut largement un jet de Tripes (ou de Foi) SD 11 avec toujours un risque de séquelles...

Maintenant il va falloir lutter pour détruire la bête !

Epilogue

Bon, aussi gros et méchant que soit la créature, les PJ vont bien finir par en venir à bout.
Là n'est pas le problème.

Maintenant, il va falloir expliquer ce qui s'est passé à la population, et répondre de ce massacre devant la presse et les supérieurs.

Quel pipeau vont-ils bien pouvoir inventer pour faire passer la pilule ?

Le télégraphe, lui est maintenant dans un petit musée à Waco, en souvenir de la tragédie, pour éviter que les gens oublient. Et certains racontent même qu'en l'observant assez longtemps on peut le voir bouger tout seul. Comme s'il avait un message à délivrer...

Annexe 1 : Fiches de personnages & historiques

James McAllistair :

C'est un homme brisé dont la faiblesse a été exploitée par un manitou avide de pouvoir.

Toutefois, il a repris un peu confiance en lui depuis qu'il est devenu le Père James.

Néanmoins, il n'est pas ce qu'on peut appeler un homme dangereux.

Certes, il est le gourou d'une secte de venue assez importante mais il n'agit pas vraiment de sa propre volonté, de plus c'est un piètre tireur et un être relativement chétif qui n'est capable d'exploits que lorsque il a ingurgité un peu de son élixir. Dans ces conditions il peut bénéficier d'un peu de la puissance du manitou, en faibles proportions et pour une durée très limitée.

Ses Compétences ont une valeur de 3D6 hormis :

Scruter	4D8
Carrière : Avocat	3D10
Langue Maternelle	5D10
Universalis : Droit	3D10
Bluff	5D6
Ridiculiser	4D6
Et quand il a bu sa potion :	
Tirer : Pistolet	5D6
Esquiver	5D6
FORCE	2D8

Elisabeth Leland :

C'est la fille du sénateur Clifford H. Leland.

Elle a reçu la meilleure éducation possible, mais est en plein conflit de génération avec son père. Un peu exubérante, elle avait trouvé parfaite l'idée d'intégrer la secte juste pour emmerder son père. Evidemment elle a vite déchanté quand elle s'est retrouvée droguée à l'élixir et s'est retrouvé au milieu d'orgies, sans volonté pour résister...

Je doute que vous ayez besoin de ses compétences, toutefois vous pourrez les faire varier de 2D6 à 5D6, en cas de besoin.

Sénateur Clifford H. Leland :

Membre influent du sénat, c'est un homme austère, connu pour son impitoyable sévérité et sa mauvaise humeur légendaire.

Mais c'est aussi un homme juste, qui adore sa famille et qui ne supporterait pas que l'on fasse du mal à l'un des siens. Et lorsque sa fille est en danger dans la secte, il n'hésite pas à appeler le Colonel Decker des US Marshals pour lui demander d'agir.

La seule compétence dont vous aurez besoin pour lui c'est « Hurler au téléphone » et pour ça il a au moins 5D12 !!!

Colonel William Decker :

Il est en charge des US Marshals au Texas.

C'est un homme droit, totalement dévoué à sa charge et à son pays.

Il est respecté par ses hommes bien qu'il ne s'autorise aucune familiarité avec eux et reconnu pour son travail par ses supérieurs et les membres du gouvernement.

C'est lui qui envoie deux des PJ qui sont sous ses ordres pour enquêter sur la secte.

C'est aussi lui qui est en contact avec le chef Huxtable au bureau des Texas Rangers.

Vous n'aurez pas besoin de ses compétences mais sachez que c'est un ancien militaire dans la force de l'âge et qu'il pourrait encore prouver sa valeur sur le terrain.

Chef Heathcliff Huxtable :

Il est responsable du bureau de Dallas des Texas Rangers.

Il a déjà des hommes qui enquêtent sur la secte, sans grand résultat pour le moment.

Du coup quand le Colonel Decker le contacte pour offrir une collaboration entre leurs services avec une bonne raison de fouiller dans les affaires de McAllister, il accepte sans hésiter et met deux de ses meilleurs agents sur le coup.

C'est un homme affable, qui en a vu de drôles dans le Weird West. Maintenant il commence à prendre de l'âge, mais il a l'expérience du terrain et des trucs bizarres qui traînent dans le coin et il a toujours une anecdote à raconter.

Vous n'aurez pas besoin de ses compétences non plus, mais son expérience fait de lui une bonne source d'information sur les créatures en tout genres de la région et sur comment en venir à bout.

Victoria McAllistair :

La mère de James McAllistair.

Vous n'aurez pas forcément besoin de ce personnage, mais sachez qu'elle existe, au cas où...

C'est une vieille femme malade, qui s'exprime difficilement et peut à peine marcher. Toutefois elle connaît très bien l'histoire de son fils avant qu'il ne devienne gourou de secte.

Elle n'a plus aucune compétence à offrir, la pauvre, tout ce qu'elle peut faire c'est raconter son histoire...

Les fidèles de la secte :

Bon ne tergiversons pas ce sont de malheureux extras, destinés à mourir dans un bain de sang après avoir ralenti un peu les PJ qui tentent d'arrêter le gourou.

Ils sont gavés d'élixir, affaiblis par les privations et les orgies enfin bref, rien de terrible.

Pour ce qui est des compétences, vous en tirerez 2 à 3D6, pas plus.

La Créature :

C'est un manitou qui cherche à prendre corps dans le monde humain pour y répandre terreur et souffrance afin de s'en repaître. Tout un programme !

Son profil est le même que celui du Wendigo décrit dans le livre de base à quelques différences près :

Contrairement au Wendigo, la Créature ne craint pas la chaleur, les attaques basées sur le feu n'infligent que la moitié des dommages.

En revanche, la créature craint la foi des hommes qui ne la vénèrent pas. Les objets bénis ont un effet accru sur elle et voient leurs dommages augmentés de 2D6.

Etrangement, la roche fantôme, pour peu qu'elle ait été sanctifiée par un vrai croyant, inflige le double de dommages à la créature.

Le miracle de sanctification sur de petits objets est plus facile qu'en ce qui concerne un lieu.

Le SD passe à 9 et la vitesse est réduite à 8 heures.