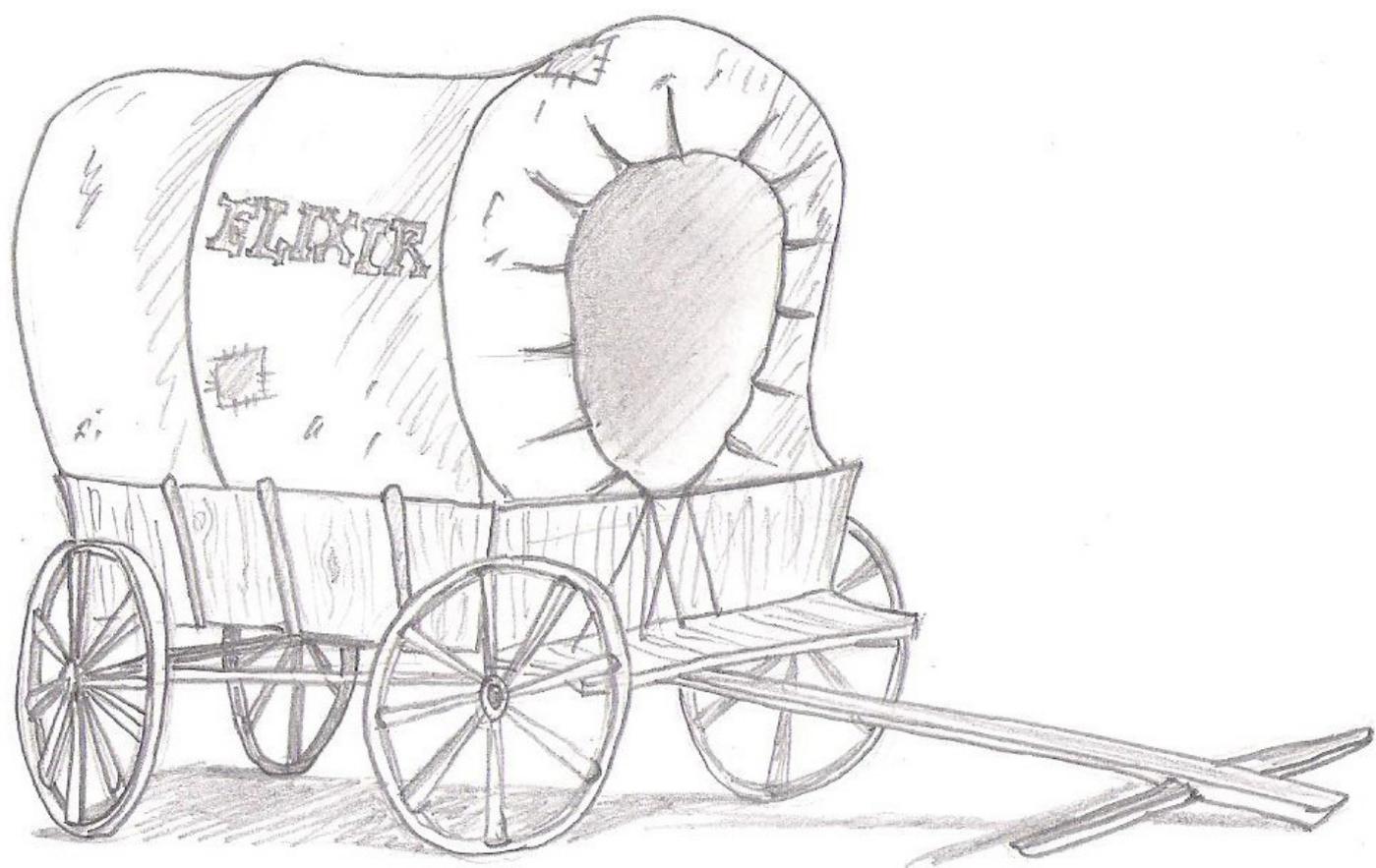


LA VACHE ET LE REBOUTEUX

UN SCÉNARIO R&R PRODUCTIONS POUR DEADLANDS - SAVAGE WORLDS



LA VACHE ET LE REBOUTEUX

Un scénario R&R Productions.

www.randrproductions.ch | scenarios@randrproductions.ch

<https://twitter.com/randrprod> | <https://www.facebook.com/RandRProd>

Scénario: Régis Renevey & Reto Steffen

Illustrations: Hélène Durussel

Version: 1 | Mai 2015

INFORMATIONS SUR LE SCÉNARIO

Genre: Western fantastique, prévu pour être joué dans le monde de Deadlands.

Type de scénario: Enquête, avec potentiellement de l'action explosive.

Style: Huis clos - si les PJ échouent à mettre un terme aux événements qui se déroulent à Cow Gulch, la petite ville sera dévastée par l'éveil du monstre Shubboleth.

Joueurs: 3 à 5, les personnages pré-tirés de Deadlands conviennent parfaitement (disponible [ici](#))

Système de jeu: Deadlands (disponible chez [Black Book Editions](#) en français et [Pinnacle](#) en anglais) et Savage Worlds (disponible chez [Black Book Editions](#) en français et [Pinnacle](#) en anglais)

Durée: Environ 4 heures.

Préparation pour le MJ: Le scénario est prévu pour se dérouler de manière très libre: suite à une scène d'introduction les personnages pourront décider de l'ordre dans lequel ils visitent les lieux et avec qui ils désirent interagir.

Galerie de personnages: les PNJ principaux (signalés par un * dans le texte) sont listés avec leurs stats en page 10. Pour autant tout n'a pas été détaillé, et le MJ devra combler les lacunes au besoin.

LICENSE

“This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.”



TABLE DES MATIÈRES

Table des matières	3
Le Kansas, paradis bovin	4
Au commencement était le rebouteux	4
L'éveil de Shubboleth	5
Mettre le holà à Shubboleth, solutions pour stopper son éveil	5
Déroulement des événements à l'intention du MJ	6
Le scénario	7
Scène d'ouverture: un arnaquer emplumé	7
Cow Gulch, lieux marquants et personnages principaux	7
Fin de scenario	9
Personnages joueurs	10
Personnages secondaires	10
Hans Stein	10
Père Matthew	10
Maire William Jenkins	10
Shérif Jake Armstrong	11
Billy le garçon d'écurie	11
Madame Louise	11
Little Willie	11
Byron Shanks	12
Ses cow-boys	12
Ses gardes du corps	12
Ben le Prospecteur	12
Shubboleth, reine pondeuse braincrawler	13
Braincrawler	13
Carte de Cow Gulch	14

LE KANSAS, PARADIS BOVIN

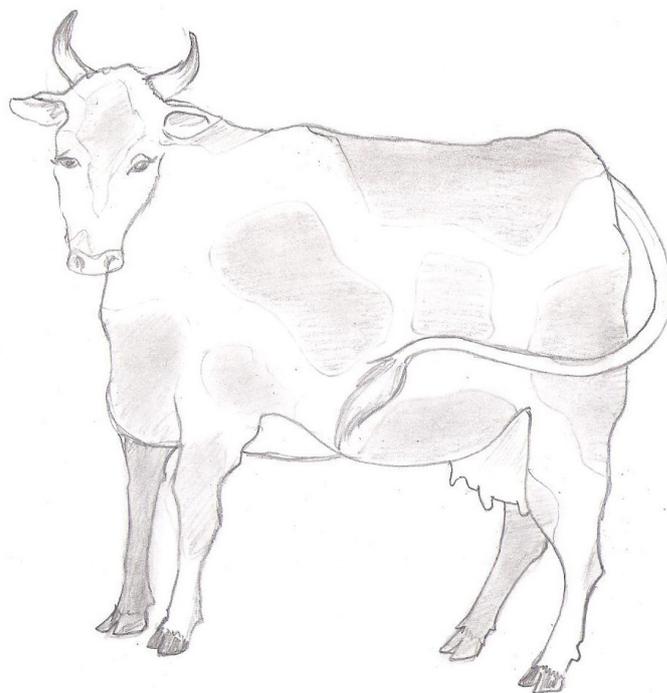
La petite ville de Cow Gulch, perdue au milieu des plaines du Kansas, est depuis sa fondation un centre d'élevage bovin. De riches éleveurs comme Byron Shanks font paître leurs troupeaux sur les plaines herbeuses alentour. Ensuite les bêtes sont rassemblées dans les étables de Cow Gulch, confiées à la surveillance des citadins et marquées avant de partir à Abilene, ville abattoir. Une ligne ferroviaire devrait d'ailleurs bientôt relier Cow Gulch au chef-lieu de la région, mais on s'attend encore à deux mois de travaux.

Il y a 3 mois, une infâme créature, une reine pondeuse de braincrawlers* nommée Shubboleth*, s'est réveillée dans des cavernes non loin de Cow Gulch. Ben, un chercheur d'or persuadé qu'un filon se trouve là où personne n'en a jamais vu, a réveillé le monstre de son sommeil centenaire avec sa dynamite. Ben a ainsi été le premier malchanceux à être infesté par un braincrawler*. Sous l'influence du monstre, il a aménagé une grotte de ponte pour l'infâme Shubboleth, qui s'est empressée d'y déposer ses oeufs. A ce jour une centaine d'oeufs gluants tapissent les murs et le plafond de la caverne.

Ben, toujours sous l'emprise de Shubboleth, a ensuite entrepris de convertir les citoyens à la cause du monstre. En premier lieu, il a invité le prêtre, le Père Matthew*, à venir voir la créature de la grotte, en lui faisant miroiter y avoir vu une apparition, signe évident de l'existence du divin. Le père Matthew en est ressorti avec un parasite qui le contrôle depuis. Il est devenu le favori de Shubboleth et a réussi à corrompre une partie de la ville à la cause de l'horreur enfouie. Il dirige ainsi des messes impies à la gloire du monstre. Il y a cinq jours il a fait massacrer par ses fidèles les vaches de l'une des étables de la ville. Ben a fait office de bourreau pour le massacre, et comme le monstre a des goûts de luxe, il a fait en sorte que ses adorateurs lui amènent les coeurs de bovidés dans sa grotte dans une procession macabre. Matthew et les possédés ont répandu la rumeur que les bêtes avaient succombé à une maladie, mais cette perte financière a énervé Byron Shanks* et ses cow-boys au plus haut point. Et ceux-ci en tiennent les habitants responsables.

D'ordinaire, les braincrawler isolés et loin de leur mère pondeuse se contentent de se repaître de la terreur de leur victime. Malheureusement ce n'est pas le cas quand leur génitrice est proche: elle dirige ses larves et échafaude une stratégie pour s'emparer de la ville et remonter à la surface. Guidés par les braincrawler, les pauvres possédés servent les intérêts de Shubboleth sans hésiter tout en retenant une partie de leur personnalité. Contrairement à d'autres possédés de Deadlands, ils n'ont pas les yeux qui deviennent noirs, ce qui les rend d'autant plus difficiles à détecter.

Les PJs font équipe pour voyager en sûreté, et traversent à cheval les territoires contestés entre Nord et Sud pour rejoindre Abilene. Ils espèrent trouver à Cow Gulch du travail car ils sont sans le sou.



AU COMMENCEMENT ÉTAIT LE REBOUTEUX

Le jour précédant l'arrivée des PJs, un rebouteux du nom de Hans, Baron von Steiner (Hans Stein de son vrai nom) a atterri en ville avec son élixir de "Nouvelle Jeunesse" avec l'intention de le vendre à prix fort. Il a été rapidement bastonné, goudronné et recouvert de plumes avant d'être chassé de la ville. En fait les adorateurs de Shubboleth ont senti qu'il y avait quelque chose de dangereux dans ce rebouteux. Hans a une recette d'élixir qui est bel et bien efficace pour soigner les maladies et blessures, car il compte sur des organes vitaux de pondeuse braincrawler pour son efficacité! Shubboleth leur a ainsi intimé l'ordre de chasser ce malappris au plus vite.

Hans a vu dans une vision qu'il y avait une pondeuse non loin de Cow Gulch, ses visions sont induites par la lecture d'un ouvrage impie en sa possession, le *Riesenwürmer: Mythologie und Wirklichkeit. Die Monster der Erde und ihre Opfer*.

Hans va rencontrer les PJs à l'extérieur de la ville et leur demander leur aide.

L'ÉVEIL DE SHUBBOLETH

Shubboleth va faire en sorte que ses adeptes se rassemblent la quatrième nuit (nuit n°4) pour abattre toutes les vaches de Cow Gulch, lui amener les coeurs et entonner une horrible invocation dissonante qui l'aidera à remonter à la surface. Le monstre s'installera ensuite dans la ville à l'air libre pour consommer un maximum de bovins et d'humains récalcitrants afin de prendre des forces, car son éveil est aussi sexuel: elle espère attirer à elle un mâle de son espèce pour féconder davantage de ses oeufs!

METTRE LE HOLÀ À SHUBBOLETH, SOLUTIONS POUR STOPPER SON ÉVEIL

- Détruire son culte en trucidant ses adorateurs, particulièrement leur leader, le Père Matthew. En fait, le braincrawler du père Matthew guide les autres. S'ils ne la tuent pas elle parasitera une autre victime. Si les PJs parviennent à éliminer tous les braincrawler, Shubboleth se rendormira, fatiguée de tous ces efforts contrariés jusqu'à la prochaine fois...
- Piéger et faire sauter Shubboleth avec au minimum deux caisses de dynamite bien placées - une seule caisse ne fera que l'estropier et la poussera à venir se venger en surface.
- Tracer les sombres symboles du grimoire: cela fera partir le monstre dans des galeries souterraines, qui le mèneront "malheureusement" vers Abilene.
- Dynamiter son nid et ses oeufs, ce qui la ralentira un peu. Si les incantations continuent le monstre sortira quand même, passablement énervé par les PJs infanticides.
- S'allier à Byron Shanks en lui dévoilant la présence du monstre. Il faudra se montrer très convaincant ou se retrouver roué de coups par ses hommes et chassé de sa propriété. Si cela fonctionne les PJs pourront compter sur les cow-boys de Byron Shanks et leur puissance de feu.



DÉROULEMENT DES ÉVÉNEMENTS À L'INTENTION DU MJ

Les PJs sont libres de leurs actions et de l'ordre dans lequel ils visitent Cow Gulch. S'ils n'agissent pas, voici ce qui va se passer:

Jour 1: Au saloon les tensions entre cow-boys et citadins sont à leur paroxysme, les insultes volent et les coups de poings pleuvent. L'après-midi, le Père Matthew sort le chariot de Hans de l'Étable n° 2 et rassemble les habitants pour bouter le feu à ces remèdes de charlatan. Si personne n'intervient l'élixir et le Riesenwürmer partiront en fumée et ce savoir occulte sera perdu à tout jamais.

Nuit 1: Une nuit calme qui permet aux habitants de se reposer ou de se saouler au saloon. Peut-être une lointaine mélodie dissonante venant des sectateurs parviendra à des oreilles attentives.

Jour 2: Les cow-boys de Byron, dont aucun n'est infecté, font un raid en ville pour punir les citadins incapables de prendre soin des bêtes. Les hommes de main ont cru l'histoire de la maladie, ils sont furieux et veulent passer leurs nerfs sur les chiffes molles de la petite ville. Ils finissent par lyncher deux habitants en les traînant à travers la ville attachés à leur chevaux: les malheureux habitants Francis et Billy* le garçon d'écurie qui est infecté par un parasite. Les cow-boys promettent de revenir le jour suivant si les citadins ne les dédommagent pas pour la perte des nobles bovins. Billy ressuscitera de ce lynchage matinal grâce à son braincrawler et se relèvera dans la morgue du Dr Jenkins la nuit suivante à l'abri des regards.

Nuit 2: Massacre par les cultistes de Shubboleth des bovidés de l'Étable n° 2 où sont aussi gardées les mules de Hans. C'est cette nuit là que Billy se relève et ressort de la morgue du Dr Jenkins.

Jour 3: Le massacre est découvert, les citadins non infectés ont très peur. On peut apercevoir Billy en marge de la foule mais sans possibilité de l'approcher, il se dissimulera en laissant échapper un rire guttural. Le Père Matthew incite les habitants à prendre les armes pour se défendre de l'agression injustifiée des cow-boys stupides. Il est écouté et les citoyens se retranchent pour repousser les hommes de main de Byron Shanks.

Nuit 3: La tension devient physique, les citadins continuent de se barricader pendant la nuit, et on peut apercevoir Billy qui rôde dans la ville et qui pousse des hurlements glaçants. Si les PJs ont gêné les actions de Shubboleth, Billy aura pour consigne de les emmener dans un traquenard, où des fidèles excités de Shubboleth tenteront de les tuer. Les citoyens sains restent terrés chez eux, pensant qu'il s'agit d'une incursion des hommes de Byron.

Jour 4: Les cow-boys arrivent pour emmener un troupeau, et vu que les habitants se méfient au plus haut point et ne veulent pas les laisser approcher une fusillade éclate. Les adorateurs de Shubboleth tiennent à conserver les bovidés à Cow Gulch pour leur maître maléfique. Les hommes de Byron, pris en feu croisé depuis les fenêtres des maisons, doivent se replier et laissent quelques hommes sur le carreau. Le shérif, inactif et saoul jusque là, fait un baroud d'honneur pour rétablir l'ordre dans cette folie collective mais une balle "perdue" (tirée par Lil' Willie) met fin à sa longue et peu fructueuse carrière.

Nuit 4: Dernier sacrifice des bovidés de l'Étable n° 3. Le Père Matthew entonne une invocation pour Shubboleth et cette dernière sort de son nid pour venir s'installer dans l'entrepôt n° 3. Elle est accompagnée de sa centaine de rejetons braincrawlers. Les habitants encore sains sont convertis ou tués et dévorés par le monstre qui se réjouit de tout ce chaos sanguinolent.

Jour 5: Un nouveau jour se lève sur Cow Gulch, avec Shubboleth confortablement installée, prête à recevoir les prochaines livraisons de bovidés et à entonner son chant nuptial.

LE SCÉNARIO

SCÈNE D'OUVERTURE: UN ARNAQUER EMPLUMÉ

Les PJs découvrent Hans Baron von Steiner, recouvert de goudron et de plumes. Vu de loin, on croirait presque à un monstre - veillez tout de même à ce qu'il ne soit pas abattu par les PJs d'entrée de jeu.

Hans Stein ne mentionnera pas la présence de la pondeuse braincrawler aux PJs, car il ne désire aucunement dévoiler le composant magique de son elixir.

INFOS DONNÉES PAR HANS STEIN.

- Il prétend se nommer Hans Baron von Steiner, médecin éminent venu de New York, la ville qui ne dort jamais.
- Les citoyens demeurés, menés par leur Père Matthew, sont hostiles à la médecine moderne. Pourtant pas mal de bouseux de cette bourgade ont l'air malade. En remerciement de ses talents et de son elixir miracle, ils l'ont recouvert de goudron et de plumes et jetés dehors, les rustres! C'est une insulte à tout le corps médical dans son entier.
- Il aimerait engager les PJs pour qu'ils l'aident à récupérer son chariot, ses élixirs miraculeux et ses mules Betsy et Rushy, qui ont été retenus en ville. Il peut payer \$500 pour ce service mais commencera par proposer \$300 aux PJs.
- Sur demande des PJs il gribouille une carte de la bourgade sur une feuille jaunie. Voir page 15.

COW GULCH, LIEUX MARQUANTS ET PERSONNAGES PRINCIPAUX

La ville de Cow Gulch est devenue bien sinistre ces derniers temps. Alors que les habitants "normaux" sont assez accueillants, les possédés et adeptes de Shubboleth lorgnent sur les PJs de façon mauvaise. Une vingtaine de familles vivent ici, ce qui représente 120 personnes, dont 45 infectés et 15 sympathisants de Shubboleth - ces derniers qui ne portent pas de larve sont convaincus par les sermons hallucinés du Père Matthew et parlent d'un ange de Dieu venu du Ciel pour les guider vers Sa Gloire.

MAISONS:

Les maisons sont banales, exceptées celles des possédés: Ces demeures sont en grand désordre, avec des restes de repas laissés çà et là à moitié dévorés. Il semble que les habitants n'accordent plus grande importance à l'entretien de leur lieu de vie, et la nourriture humaine ne suffit plus à les sustenter.

EGLISE SAINT PAUL:

Petite et poussiéreuse, elle met désormais mal à l'aise. Les PJs pourront remarquer en regardant les traces de poussière que toutes les croix, exceptée la principale au-dessus de l'autel ont été enlevées. De même, il n'y a plus d'eau dans les bénitiers. Le Père Matthew* a brûlé les croix.

DISPENSARE DU DR JENKINS

C'est une pharmacie basique avec salle de consultation et d'opération à l'arrière, ainsi qu'une cave avec quelques blocs de glace qui fait office de morgue. William Jenkins* est le médecin et maire de Cow Gulch. Il se trouve au dispensaire la journée, en soirée il va au saloon pour une partie de poker ou du square dance.

BUREAU DU SHÉRIF

C'est le bâtiment le plus solide de la ville. Il abrite deux cellules assez spacieuses. L'une est remplie de bouteilles vides, mais la deuxième reste capable d'accueillir facilement tous les PJs. Le bureau est par contre très exigu. Le Shérif Jake Armstrong* (surnommé Shérif Bottle) est ici à caver son alcool, acheté au saloon et consommé à son bureau.

GROTTE DE BEN LE PROSPECTEUR:

Au milieu de la prairie herbeuse, une petite hutte délabrée protège le puits de Ben* le prospecteur. Excepté un trou béant avec une échelle de corde qui mène au souterrain les seules choses qui se trouvent dans la hutte sont un vieux matelas miteux, une petite cuisinière et un tas de conserves de corned beef. Ben n'est pas enclin à laisser les PJs descendre dans le puits mais s'ils insistent il leur montre la première salle et quelques galeries qu'il explique avoir creusées pour trouver de l'or (il ne leur montrera évidemment pas la grotte menant à Shubboleth).

Dans le souterrain, il règne une odeur étrange, qui évoque le gingembre et la vieille sueur de prospecteur. Ben le prospecteur y habite et depuis la première salle il a creusé dans toutes les directions pour essayer de trouver de l'or.

- Traces à l'extérieur: les PJs peuvent remarquer les traces de nombreuses personnes qui vont jusqu'à la hutte et en repartent. Dans les souterrains un bon pisteur pourra également remarquer que plusieurs personnes de gabarits différents sont passées par là récemment.
- Couteaux de boucher: si les PJs fouillent dans les affaires de Ben, ils trouvent un gros couteau de boucher et un hachoir, tous deux ensanglantés et enfouis dans un tas de sacs trempés de sang. Ce sont les outils que Ben a utilisés pour tuer les pauvres vaches et en retirer les coeurs que les citoyens infectés ont ensuite apportés à Shubboleth.
- Les PJs peuvent remarquer que Ben semble désormais dormir dans le souterrain (à même le sol) alors qu'il a pourtant un matelas dans sa hutte.

- Dynamite: il y a deux caisses de dynamite dans la grotte de Ben qui pourront servir aux PJs. Veillez à ne pas les emmener dans le feu croisé...
- Grotte de ponte de Shubboleth: la reine pondeuse est éveillée et prête à se défendre, trois braincrawler la protègent et elle est entourée d'une centaine d'oeufs gluants.

GROTTE DE PONTE DE SHUBBOLETH:

Shubboleth, longue d'une quinzaine de mètres, est couchée dans une grande caverne naturelle. Tout autour d'elle sont suspendus des long filins de ses oeufs. Une dizaine de braincrawlers sont à différents stades d'éclosion et trois d'entre eux sont prêts au combat.

Shubboleth remarquera les PJs, sauf s'ils sont extrêmement discrets, et donnera l'alerte au moyens de chuintements aigus particulièrement désagréables pour l'oreille humaine. A ce moment-là les braincrawlers et les oeufs s'agiteront pour tenter de protéger leur génitrice à tout prix - vu le nombre des créatures un repli stratégique est conseillé.

Ben le prospecteur viendra aussi en aide à Shubboleth et n'hésitera pas à faire se faire exploser avec quelques bâtons de dynamite si ça peut empêcher les PJs d'arriver jusqu'au ver.

La grotte comporte deux points faibles, dont un se trouve vers la tête de Shubboleth et l'autre vers son postérieur. Si les caisses de dynamite sont placées à ces endroits et déclenchées, Shubboleth sera ensevelie par les rochers et mourra écrasée par le minéral millénaire. Une seule caisse ne suffira pas et ne fera qu'énervé le monstre.

Les coups de feu, de couteau ou similaire ne feront qu'irriter Shubboleth qui va contre-attaquer et peut-être sortir prématurément de sa grotte à l'air libre pour poursuivre les PJs.

SALON DE LITTLE WILLIE:

Le saloon de la petite ville est enfumé et sombre, avec un mobilier usé et des miroirs sales. Un vieux gramophone joue des airs de country du célèbre joueur de banjo "One-eyed Nick". C'est ici que se déroule la vie sociale de Cow Gulch, en soirée on y trouve donc le maire et docteur Jenkins*, des citoyens et des cow-boys de Byron*. Les seules femmes présentes en journée sont les 3 prostituées et leur maquerelle Madame Louise*.

L'étage est réservé aux chambres d'hôte pour voyageur (comme les PJs), mais ces dernières jouxtent les chambres dans lesquelles les filles de joie pratiquent leur art et il est donc assez difficile de s'y endormir. Little Willie* gère ce saloon et se trouve derrière le bar. Les prostituées assurent le service entre deux clients et Madame Louise* supervise ses girls d'un oeil faussement détaché.

ETABLE 1:

Une trentaine de bêtes s'y reposent, bien portantes (du moins jusqu'à la nuit n° 4). Il n'y a bien entendu aucune trace de maladie sur ces bêtes.

ETABLE 2:

L'étable 2 contient les chevaux de la ville: une dizaine de montures, le chariot de Hans* et ses mules (voir ci-dessous pour davantage de détails sur le chariot). Billy* le garçon d'écurie travaille et dort ici. On pourra trouver dans ses affaires, une Bible maculée de sang et quelques images de nature osée.

ETABLE 3:

Un "X" Blanc est peint sur l'entrée, qui est barrée par des planches en bois clouées en travers de la porte. A l'intérieur une trentaine de carcasses, empilées en une pyramide impie. La nuit, des fidèles exaltés s'y relayent pour chanter les louanges dissonants de Shubboleth.

- Si on inspecte les carcasses, un PJ pourra voir des traces de morsures humaines sur les vaches (survenues lors du rituel sacrificiel): certaines ont été grignotées en partie et que tous les coeurs manquent à l'appel. Les cages thoraciques des pauvres bêtes ont été découpées sans grand savoir-faire.
- Cierges et traces de craie: en inspectant les lieux on peut trouver une caisse avec des cierges à moitié consumés et des traces de craie sur le sol. Les adorateurs de Shubboleth ont en fait tracé un pentacle et installé les cierges avant de sacrifier les bêtes et d'y goûter (les braincrawler qui les contrôlent n'hésitent pas à consommer n'importe quel type de chair crue).
- A partir du Jour 3, les PJs qui visiteraient l'étable pourront apercevoir Billy au sommet de la pyramide se maculant du sang coagulé et riant d'un rire de simplet. Il a essayé de se construire un habitat entre les carcasses et invitera les PJs surpris à venir prendre un café chez lui, avant d'alerter les fidèles infectés de la présence des PJs.

CHARIOT DE HANS:

Il transporte des caisses d'Elixirs de Nouvelle Jeunesse, une trentaine de flacons en tout et, caché sous le siège du conducteur, un grimoire en allemand: *Riesenwürmer: Mythologie und Wirklichkeit. Die Monster der Erde und ihre Opfer*. Hans le parle, mais a priori aucun des PJs (ce qui préservera leur santé mentale de la lecture de cet ouvrage).

Les flacons contiennent un liquide semblable en couleur à la bière et au goût similaire au gingembre. Ces élixirs aident à une guérison rapide et peuvent guérir beaucoup d'afflictions... avant de générer, au terme d'une année, des maladies et mutations! L'élixir est basé en partie sur le fluide vital d'une mère pondeuse braincrawler, abattue par l'armée unioniste et que le Dr Hans a récupéré.

Si un PJ blessé venait à consommer un flacon, il guérira de toutes ses blessures ouvertes, le sang arrêtera de couler en moins d'une heure. Son sommeil sera ensuite hanté par des visions effrayantes et bien plus tard les mutations vont apparaître.

En combat on considère que c'est un jet d'encaissement réussi mais le PJ restera secoué.

Riesenwürmer: un malveillant ouvrage écrit par un savant

fou d'origine allemande: celui-ci constitue l'unique exemplaire. En 400 pages manuscrites et difficilement lisibles (l'écriture tremble de plus en plus) il parle des braincrawlers et de leurs origines. Il détaille également les façons de les combattre (feu, alcool - voir description des braincrawlers), la puissante influence qu'exercent les mères pondeuses (elles sont capables de coordonner les efforts de leurs braincrawlers pour des résultats dévastateurs). Malheureusement l'ouvrage détaille aussi les bénéfices qu'on peut tirer d'un élixir préparé avec le sang d'une mère pondeuse. Inutile de préciser que l'auteur de l'ouvrage est mort d'horribles mutations causées par ses expériences. Seulement les plus hardis germanophones pourront profiter pleinement de la prose psychédélique de l'ouvrage.

RANCH DE BYRON SHANKS:

Beau ranch à l'extérieur de la ville qui ressemble davantage à une villa de maître qu'à une maison d'éleveur: un agréable patio permet de se prélasser sur des chaises longues tout en surveillant les enclos à bêtes alentour. Quinze cow-boys armés s'y baladent et contrôlent les allées et venues, ravis d'avoir des étrangers à embêter. Un groupe de PJs armés qui y débarque pourrait fort rendre ces gaillards très nerveux et ils auront tendance à les tenir en joue et confisquer leurs pièces à feu avant de les laisser rencontrer Byron Shanks. Byron Shanks*: vit ici. Il n'acceptera d'interagir avec les personnages que si ces derniers se montrent très respectueux et diplomates. S'ils le sont, l'hospitalité légendaire du Kansas le poussera à leur offrir un Iced Tea sur le patio et il acceptera de les écouter, sinon il les fera jeter dehors.

- Ses cow-boys : arrogants et prétentieux, ils ont eu à subir la colère de Byron pour la perte de ses bêtes et sont prêts à le faire payer aux bouseux. Ils organiseront une expédition punitive le jour 2.

- Dans une cabane attenante au ranch, un PJ discret pourra trouver quelques outils divers et une caisse avec 10 bâtons de dynamite.
- On peut entendre venant d'une chambre au premier étage, une voix suave de jeune fille chantant un mélodie agréable.

FIN DE SCENARIO

Si les PJs arrivent à contrer les plans de Shubboleth avec une des cinq solutions mentionnées (page 5) ou une de leur cru, la paix et la tranquillité reviendront à Cow Gulch.

S'ils ont tué Subboleth, les possédés restants vont rapidement devenir fous et mourir dans d'atroces souffrances. Hans sera très impatient de connaître le lieu de la dépouille de Shubboleth et en oubliera presque de payer les PJs.

Si Subboleth n'est pas morte mais seulement endormie ou partie pour Abilene, les possédés disparaîtront de Cow Gulch pour suivre leur reine. Hans voudra négocier le prix de la récompense qu'il a promis aux PJs mais si ceux-ci ont l'élixir et le grimoire il ne sera pas trop difficile à le convaincre. Il tentera bien évidemment de vendre quelques flacons d'élixir au PJs pour récupérer un peu de son argent.



PERSONNAGES JOUEURS

Nous suggérons d'utiliser comme personnage joueurs pré-tirés ceux préparés par Pinnacle Entertainment disponibles [ici](#).

PERSONNAGES SECONDAIRES

HANS STEIN

Médecin new-yorkais d'origine allemande, Hans laisse entendre à qui veut bien l'écouter qu'il a des origines nobles. En réalité il a grandi dans un milieu très pauvre et est devenu médecin de fortune sur les champs de bataille de la guerre civile. C'est en marge d'une campagne militaire qu'il a découvert le *Riesenhürmer*, et peut de temps après une pondeuse braincrawler a été tuée par les soldats. Hans en a récupéré le sang pour composer son Elixir, suivant les recettes du grimoire mais ne réalisant pas le destin funeste qui attend ceux qui le boivent. Il va engager les PJ pour récupérer son Elixir, et sera intéressé à rester dans les environs pour récupérer les restes de la pondeuse braincrawler si les PJs lui en laissent l'occasion. Si interrogé sur son *Riesenhürmer* il soutiendra que c'est un ouvrage scientifique.

Note:

parle anglais et allemand

Attributs:

Agilité D6, Force D4, Intellect D8, Âme D8, Vigueur D4

Compétences:

Soins D8, Recherche D6, Connaissances (Médecine) D6+2, Connaissances (Braincrawler et autres monstres) D6+2, Culture générale D6, Sarcasme D6

Atouts:

Erudit, Chanceux (+1 Jeton par session)

Handicaps:

Têtu

Caractéristiques dérivées:

Charisme: 0, Allure: 6, Parade: 2, Résistance: 4

Matériel:

Rien de valeur sur lui, excepté son argent (\$500) qu'il cache dans ses bottes.
Carte de Cow Gulch, voir page 15.

PÈRE MATTHEW

Possédé. Grand efflanqué aux yeux bleus et cheveux très blancs. Il règne en maître sur sa congrégation, et semble voir et entendre Dieu partout. Il entend surtout les murmures de Shubboleth à travers le braincrawler qu'il porte en lui.

Note:

parle anglais et latin

Joker**Possédé:**

Sous le contrôle du braincrawler, le possédé a Intellect D4 et Âme D12 (attributs originels entre parenthèses). Il ne peut pas être Secoué et est immunisé à la Peur et à l'Intimidation.

Attributs:

Agilité D6, Force D6, Intellect D4 (D8), Âme D12 (D6), Vigueur D4

Compétences:

Foi (pervertie désormais) D8, Connaissances (Religion) D6, Persuasion D8, Intimidation D6, Connaissance (Cow Gulch) D6, Combat D6.

Atouts:

Leader naturel (peut donner Jetons à ses troupes), Inspiration (troupes on +1 à jets d' me)

Handicaps:

Arrogant (Foi), Sale caractère

Caractéristiques dérivées:

Charisme: -2, Allure: 6, Parade: 5, Résistance: 4

Matériel:

Bible annotée, les dernières remarques sont délirantes
Croix en acier (For+d4)

MAIRE WILLIAM JENKINS

Le maire et médecin de Cow Gulch, est un chétif timoré qui suit les ordres de Byron Shanks, le maître éleveur. Au moment où les PJs arrivent il est très agité parce qu'il a dû annoncer aux hommes de Byron qu'une partie du troupeau avait été décimée par la maladie, une histoire rapportée par les villageois possédés à laquelle il ne croit qu'à moitié, car il a entendu des bruits suspects venir de l'étable 3 la nuit du massacre il y a 5 jours. Il ne donnera cet indice aux PJ que s'il leur fait suffisamment confiance ou s'ils collaborent avec Byron Shanks.

Attributs:

Agilité D4, Force D4, Intellect D8, Âme D6, Vigueur D6

Compétences:

Connaissances (Médecine) D6, Soins D8, Persuasion D6, Culture générale D6

Atouts:

Contacts (Cow Gulch), Charismatique

Handicaps:

Couard (-2 Âme pour résister à la peur)

Caractéristiques dérivées:

Charisme: +2, Allure: 6, Parade: 2, Résistance: 5

Matériel:

Trousse de médecin
Scalpel (For+d4)

SHÉRIF JAKE ARMSTRONG

Reconnu pour sa droiture et son courage, le costaud shérif n'est plus que l'ombre de lui-même depuis qu'il boit pour oublier la mort de sa femme, morte deux ans auparavant.

Attributs:

Agilité D6, Force D8, Intellect D4, Âme D4, Vigueur D6

Compétences:

Tir D8, Combat D8, Equitation D6, Intimidation D6, Pistage D6, Connaissances (Loi) D4, Tripes D6

Atouts:

Dégaine comme l'éclair (dégainer est action gratuite)

Handicaps:

Mauvaise habitude (alcool)

Caractéristiques dérivées:

Charisme: 0, Allure: 6, Parade: 6, Résistance: 5

Matériel:

Winchester (24/48/96; 2d8; CdT 1; Tirs 15; PA 2)
Colt Peacemaker (12/24/48; 2d6+1; CdT 1; Tirs 6; PA 1)
Flasque de gnôle

BILLY LE GARÇON D'ÉCURIE

Possédé. Un grand escogriffe roux au regard absent qui renifle en permanence. Il suit à la lettre les ordres de son grand frère Bob, lui aussi possédé. Une fois qu'il aura été lynché et qu'il se sera relevé il perdra complètement la tête et sa folie s'exprimera par des rires très différents.

Possédé:

Sous le contrôle du braincrawler, le possédé a Intellect D4 et Âme D12 (attributs originels entre parenthèses). Il ne peut pas être Secoué et est immunisé à la Peur et à l'Intimidation.

Attributs:

Agilité D6, Force D6, Intellect D4, Âme D4, Vigueur D6

Compétences:

Combat D6, Connaissances (Chevaux) D6, Discrétion D6, Equitation D6

Atouts:

Véloce

Handicaps:

Gamin (+1 Jeton par session), Bizarrerie (Une fois qu'il se relève dans la morgue, il devient à moitié fou)

Caractéristiques dérivées:

Charisme: 0, Allure: 8 (D10 pour courir), Parade: 5, Résistance: 5

Matériel:

Fouet (For+d4; Parade -1, Portée +2; voir notes dans Deadlands Reloaded)
Couteau (For+d4)

MADAME LOUISE

La mère maquerelle est la personne la plus sophistiquée de la ville. D'origine française (d'après ses dires), elle était la compagne de Lil'Willie jusqu'à ce qu'un braincrawler possède le gérant du saloon et qu'il la délaisse. Elle est désormais effrayée par lui et pourra raconter aux PJs ce changement. Enfin, elle peut faire office de négociatrice avec Byron Shanks, qui l'invite régulièrement pour donner des cours de français à sa fille. A noter qu'elle traite bien ses 3 filles de joie (Samantha, Cathy et Jacqueline).

Note:

Parle anglais et français

Attributs:

Agilité D6, Force D4, Intellect D6, Âme D6, Vigueur D4

Compétences:

Jeu D6, Sarcasme D6, Perception D6, Soins D4, Culture générale D6, Réseaux D6

Atouts:

Charismatique

Handicaps:

Bavarde

Caractéristiques dérivées:

Charisme: +2, Allure: 6, Parade: 2, Résistance: 4

Matériel:

Parfum et maquillage de qualité (\$60), \$200 d'économies

LITTLE WILLIE

Possédé. Lil' Willie est un homme violent qui tient son saloon d'une main de fer. Il était en bons termes avec Byron Shanks et ses cow-boys mais depuis son infection par un braincrawler il est bien plus distant et sert de bras armé pour les sectateurs.

Possédé:

Sous le contrôle du braincrawler, le possédé a Intellect D4 et Âme D12 (attributs originels entre parenthèses). Il ne peut pas être Secoué et est immunisé à la Peur et à l'Intimidation.

Attributs:

Agilité D6, Force D8, Intellect D4, Âme D6, Vigueur D8

Compétences:

Combat D8, Tir D8, Intimidation D6, Tripes D6, Réseaux D4, Jeu D6

Atouts:

Instinct de tueur (Remporte oppositions en cas d'égalité, possible de relancer un 1 sur jet Opposé)

Handicaps:

Rancunier (Mineur)

Caractéristiques dérivées:

Charisme: 0, Allure: 6, Parade: 6, Résistance: 6

Matériel:

Shotgun à double canon (12/24/48; 1-3d6; CdT 1-2; Tirs 2; +2 aux jets de Tir)
Couteau (For+d4)
\$200 d'économies cachées sous une planche derrière le bar

BYRON SHANKS

Un moustachu aux cheveux noirs, son regard perçant est sans pitié. Riche éleveur veuf, il préfère ses bêtes à la compagnie d'une femme et concentre toute son énergie à l'éducation de sa fille Lucy Shanks et à ses animaux. Il est très en colère contre les habitants de la ville car ils ont perdu une partie de son cheptel dont ils avaient la garde. Il croit que c'est à cause de mauvais soins et d'une maladie; les citoyens adeptes de Shubboleth ont en fait tué les bêtes.

Joker

Attributs:

Agilité D8, Force D6, Intellect D8, Âme D6, Vigueur D6

Compétences:

Equitation D8, Tir D8, Combat D6, Persuasion D8, Intimidation D6+2, Connaissances (Elevage) D8

Atouts:

Contacts (Cow Gulch mais aussi Abilene), Volonté de fer (+2 en Intimidation et Sarcasme, +2 pour y résister)

Handicaps:

Cupide, Présomptueux

Caractéristiques dérivées:

Charisme: 0, Allure: 6, Parade: 5, Résistance: 5

Matériel:

Canne lestée (For+d4)
Derringer (5/10/20; 2d6; CdT 1; Tirs 2; PA 1)
\$1000 en cash chez lui

SES COW-BOYS

10 cow-boys. Arrogants et prétentieux, ils sont à la merci de Byron Shanks et passent habituellement leur frustration sur le premier citoyen venu. Ils organiseront une expédition punitive le jour 2.

Attributs:

Agilité D8, Force D6, Intellect D4, Âme D4, Vigueur D6

Compétences:

Equitation D6, Tir D6, Combat D6, Intimidation D4, Connaissances (Elevage) D6, Perception D4, Jeu D4

Caractéristiques dérivées:

Charisme: 0, Allure: 6, Parade: 5, Résistance: 5

Matériel:

Colt Frontier (12/24/48; 2d6; CdT 1; Tirs 6; PA 1)
Couteau (For+d4)

SES GARDES DU CORPS

5 gardes du corps.

Attributs:

Agilité D8, Force D6, Intellect D4, Âme D4, Vigueur D6

Compétences:

Equitation D6, Tir D8, Combat D6, Intimidation D6, Perception D6

Atouts:

Dégaine comme l'éclair (dégainer est action gratuite)

Caractéristiques dérivées:

Charisme: 0, Allure: 6, Parade: 5, Résistance: 5

Matériel:

Colt Frontier (12/24/48; 2d6; CdT 1; Tirs 6; PA 1)
Carabine Spencer (20/40/80; 2d8; CdT 1; Tirs 7; PA 2)
Couteau (For+d4)

BEN LE PROSPECTEUR

Un prospecteur un peu original, sourd comme un pot à cause des explosions qu'il provoque et de prime abord tout à fait sympathique, il cherche de l'or dans une région où personne n'en a jamais trouvé. Il a acheté plusieurs caisses de dynamite pour progresser plus vite dans sa tâche, et on peut entendre les explosions de loin. Il n'est pas né à Cow Gulch et est considéré comme un étranger par les habitants. Au-delà des apparences, il est le premier gardien de Shubboleth, et piégera les PJs au besoin.

Possédé:

Sous le contrôle du braincrawler, le possédé a Intellect D4 et Âme D12 (attributs originels entre parenthèses). Il ne peut pas être Secoué et est immunisé à la Peur et à l'Intimidation.

Attributs:

Agilité D6, Force D6, Intellect D4, Âme D6, Vigueur D8

Compétences:

Connaissances (Travaux de mine) D8, Connaissances (Explosifs) D6, Survie D6, Discrétion D6, Perception D6-2, Tripes D6, Réparation D6+2, Combat D6

Atouts:

Bidouilleur (+2 Réparation, temps de réparation réduit de moitié avec une Relance), Chanceux (+1 Jeton par session)

Handicaps:

Dur d'oreille (Mineur)

Caractéristiques dérivées:

Charisme: 0, Allure: 6, Parade: 5, Résistance: 6

Matériel:

Dynamite (1 bâton sur lui) (4/8/16; 2d6; CdT 1; Petit gabarit d'explosion)
Pioche (For +d6)
\$10

SHUBBOLETH, REINE PONDEUSE BRAINCRAWLER BRAINCRAWLER

Le reine pondeuse est bien installée dans sa grotte de ponte et aura besoin du soutien des incantations impies de ses serviteurs pour remonter à la surface. Elle ne se déplacera avant uniquement si elle est très énervée par les actions des PJs.

voir le chapitre Encounters dans Deadlands: Reloaded Marshal's Handbook.

Attributs:

Agilité D6, Force D10, Intellect D8, Âme D12, Vigueur D8

Compétences:

Combat D10, Intimidation D10, Tripes D8

Coup de patte lacérant: For+D8 (elle peut réaliser 2 attaques de ce type par tour)

Armure: la carapace de Shubboleth lui confère une armure naturelle +2

Esprit de la ruche: les braincrawler qui se trouvent à moins de 30 mètres de la reine pondeuse bénéficient de son influence pour coordonner leurs attaques et peuvent ainsi aller jusqu'à un bonus de +6 au lieu de +4.

Taille+4: Shubboleth est d'une taille conséquente et de ce fait a un bonus à sa Résistance de +4.

Peur 2: Shubboleth de par son apparence, sa taille et l'aura malsaine qu'elle dégage inflige un malus de -2 aux jets de Tripes.

Caractéristiques dérivées:

Charisme: -4 (monstre horrible), Allure: 4 (course +1d4), Parade: 7, Résistance: 12 (+6 compté)

CARTE DE COW GULCH

