

# Deadlands

## Tribulations au Middewest: Op. 1 La trahison de Graystone

Niveau de Difficulté: ★★★☆☆

Prévu pour 4 ou 5 joueurs.

Auteur: Nicos (nic.pavillon@bluewin.ch)

### Background

L'action se passe dans une petite ville du Montana, Graystone, qui se trouve au beau milieu du désert froid de Illtummy. C'est une ville pauvre et sans richesses, en particulier depuis la fermeture de la mine de Roche Fantôme, après une exploitation intensive. Elle ressemble à toute les petites villes de l'Ouest.

Il y a environ un an, après quelques années de guerre, les notables de la ville ont pressenti que les Sudistes allaient remporter la guerre de par leurs richesses telles que le coton et la culture du tabac. Ils ont donc contacté les autorités sudistes et ont commencé à transformer leur ville en une dépendance sécessionniste. La population était lasse de la misère de la région et prit ceci comme une opportunité de faire un peu d'argent pour tout le monde. Un seul homme resta loyal envers les fédérés et s'est rebellé contre ce revirement, le shérif de Graystone. Les notables tentèrent de le convaincre d'abord par des arguments, puis par des menaces. Devant son entêtement, il fut décidé de le supprimer. Sentant que sa fin était proche, le shérif fit s'enfuir un de ses protégés avec pour mission de transmettre un message d'avertissement aux autorités de Washington. C'était un savant excentrique de génie qui aurait probablement été exploité par l'armée sudiste.

Quelques jours plus tard, le shérif se fit emmener au milieu de désert et fut descendu par un couard dans la nuque à bout portant, ce qui lui détruisit tout le bas du visage. Son cadavre fut laissé aux bons soins des vautours sans même une sépulture. Un nouveau shérif à la botte des notables fut aussitôt nommé. Les notables firent officiellement fermer la mine de Roche Fantôme afin de pouvoir l'exploiter pour leur propre compte et quelle puisse servir d'entrepôt de contrebande pour l'armée.

Pleine d'amertume, l'âme du shérif hante encore les lieux, son visage détruit par l'impact de la balle. On le voit errer autour de la ville, et ses gémissements dénoncent encore la trahison de toute la population de Graystone. Il rend encore justice dans la région de manière juste mais expéditive: lorsqu'une fusillade intervient, le revenant arrive et fait cracher ses armes d'un feu vengeur. Le plus souvent, le criminel se voit infliger la peine de mort sans autre forme de procès.

Au moment où nos héros se trouvent à Graystone, un important convoi en partance du Canada doit arriver dans quelques jours. Il contient de l'or, quelques Gatlings, et surtout des abominations capturées dans le nord que l'armée confédérée veut lancer sur les lignes ennemies. Il est évident que le carnage et la panique que cela engendrerait serait extraordinairement profitable aux Justiciers.

## Situation des joueurs

Les personnages qui suivent sont ceux qui ont testé cet humble scénario. Vous pouvez vous en inspirer ou mieux, créer vos propres personnages. Le principe est que les personnages ne se connaissent pas entre eux. Chacun a une raison bien particulière d'être ici et peu avoir quelques informations permettant d'aider l'intrigue. Il faut par contre qu'il soit des étrangers arrivés ici depuis quelques semaines tout au plus (cf. chap. 1)

### Suggestions:

#### Détective Pinkerton:

Il est à Graystone après avoir reçu des informations confidentielles propos d'un message de l'armée sudiste au sujet d'abominations dans la région. Il est très étonnant qu'il n'ait rien remarqué de suspect après quelques jours d'investigations. Les seules informations qu'il a pu obtenir concernent le fantôme d'un shérif qui semblerait inoffensif.

#### Prédicateur:

Il était de passage dans la région pour un pèlerinage dans les terres du Nord qui sont souvent infestées d'Horreurs. Il a décidé de rester quelques jours pour remettre les âmes égarées de ce bled sur le droit chemin car il a trouvé le pasteur de la ville assez mou et surtout protestant.

#### Savants fous (2 persos qui se connaissent déjà):

Il se sont installés dans la région depuis environ 2-3 semaines pour le calme de cette petite bourgade loin de tout, ce qui est propice aux créations fructueuses. De plus, la mine désaffectée de Roche Fantôme leur donne l'espoir de pouvoir décrocher leur propre filon.

#### Fille de saloon:

Elle s'est faite engagé dans le bar de Graystone après s'être fait attrapé à tricher dans une ville voisine. Elle a décidé de se mettre au vert. Pour sa sécurité, elle a dragué le maire pour l'avoir dans sa poche. Le shérif a la haine contre elle parce qu'elle ne l'a pas inclus dans le tas.

## Personnages principaux

### Shérif McConnor

Très ambitieux, il espère pouvoir être nommé Texas Ranger par les autorités sudistes lorsque son calvaire dans ce bled pourri lui aura servi de tremplin. En effet, il a plusieurs fois proposé sa candidature pour passer détective Pinkerton, mais il a à chaque fois été rebouté. Malgré son côté très obséquieux, il nourrit une haine farouche envers tous ceux qui ont plus de pouvoir que lui, et évidemment particulièrement pour les Pinkerton et les Texas Rangers.

Le shérif boite. Si les joueurs l'interrogent à ce sujet, il éludera le sujet en disant qu'il a pris une balle en faisant son devoir.

#### Physique

Dextérité 3d8; Agilité 2d6; Force 3d6; Rapidité 2d8; Vigueur 3d10

Tirer: pistolet 3d6; Ventiler 1d8; Combat: bagarre 3d6; Equitation 2d6; Esquiver 5d4; Furtivité 3d4; Dégainer 1d8

#### Mental

Perception 2d8; Connaissances 1d6; Charisme 2d4; Astuce 2d6; Ame 2d6

Détecter 1d8; Scruter 2d8; Intimider 4d4

Autorité 1d4, intimider 2d4; Bluff 3d6; Tripes 2d6

Laid comme un pou, Pas de bol, «La Voix» intimidante.

Matériel: 2 colts 45 simple action, 2 barillet de rechange

### Shérif Finnerhan (Déterré)

Ce n'est pas le désir de vengeance mais l'amertume envers ses concitoyens et le dévouement pour sa juridiction qui le fait rester dans la région. En temps normal, il est totalement inoffensif car c'est l'humain qui a le dominion. Il ne fait que rôder de temps à autre en gémissant autour de la ville. Par contre, dès qu'il y a une fusillade, Finnerhan voit rouge et le démon arrive à prendre momentanément le contrôle. Il devient alors extrêmement dangereux et attaque toute personne impliquée.

Attaque: 3d10/2d6+4d6

Rapidité: 3d10; Intimider 2d8

Ambidextre, Regard d'acier, Laid comme un pou

Équipement: 2 shotguns barilletts simples

Souffle: 20

Taille: 6

Terreur: 5

Capacités spéciales:

Les shotguns se rechargent automatiquement après avoir tirés.

Étant donné que son corps a été dévoré par les vautours, les tirs qui arrivent dans le tronc ont 2 chance sur 3 de toucher.

### Maire de Graystone (John Duggett)

Duggett est un imbécile avec un nœud de cravate. Ses seules qualités sont sa capacité à partir dans un discours totalement incompréhensible du genre du Maire de Champignac (voir les BD de Spirou) et son entêtement. Il est particulièrement sensible au sexe féminin et peut difficilement leur refuser quelque chose. Il porte toujours autour du cou la clé qui permet d'entrer dans l'ancienne mine de Roche Fantôme.

Il n'a absolument aucune capacité de combat, ce qui fait qu'il se balade toujours avec un garde du corps qui semble être issu du croisement entre un dinosaure et une femme à barbe.

#### Physique

Dextérité 1d6; Agilité; 2d6; Force 3d6; Rapidité 2d4; Vigueur 3d8

Equitation 2d6; Furtivité 4d6

#### Mental

Perception 2d8; Connaissances 3d6; Charisme 2d10; Astuce 3d6; Ame 2d6

Détecter 1d8; Scruter 3d8; Intimider 2d10; Autorité 3d10

Ridiculiser 3d6 ; Bluff 2d6; Tripes 2d6

## Chapitre 1: L'hospitalité de Graystone

18 heures. Chaque personnage vaque à ses petites occupations.

Le MJ peut profiter de la soirée pour laisser les joueurs s'acclimater à la ville, mais aussi pour tenter de créer des rapprochements entre les joueurs. Plus ils apprennent à se connaître tôt, mieux c'est.

Lorsque tous les joueurs vont se coucher, ils entendent un gémissement guttural assez lointain qui provient en fait de Finnerhan qui fait sa ronde plaintive de la nuit. Ils peuvent tenter de retrouver le shérif avec un jet de Perception difficile ou de Détecter sa piste puis de le rattraper avec un jet de Pister difficile. S'ils rencontrent Finnerhan, ils doivent faire un jet de tribes difficile.

Le Déterré ne marquera aucun intérêt pour eux, grognera un coup, et s'en ira. Aucune identification par les traits n'est possible. En effet, le shérif a le bas du visage déchiqueté par la balle qui l'a tué. Lorsque tous les joueurs sont endormis, ils se font agresser dans leur chambre d'hôtel. Ils sont assommés et sentent qu'ils sont transportés quelque part.

**Primes:** Les joueurs trouvent quelque information importante: 1 pt par information

Les joueurs découvrent le shérif (sans savoir que c'est lui): 3 pts

## Chapitre 2: Le savant fou

Le lendemain, les joueurs se retrouvent en plein milieu du désert, les mains ligotées dans le dos. Une fumée de cheminée s'élève vers le nord. Un couple de lynx du désert leur tourne autour en train de déterminer si se sont des proies faciles ou pas.

Après cette rencontre probablement mouvementée avec la faune du désert, ils se rendent vers la maison du savant fou d'où provient la fumée. La cabane a une apparence de bois mais est en fait en métal. Le savant fou a créé une véritable forteresse avec un nombre d'innovations technologiques à l'intérieur qui n'a d'égal qu'avec l'imagination du MJ !

Il leur donnera de l'eau (en plein désert!) et leur parlera de son ami le shérif qui lui rend visite de temps en temps. S'ils se montrent un tantinet intéressés, il leur parlera de la mission qu'il n'a jamais accomplie pour lui. Il ne leur montrera la lettre que s'il est mort ou que les joueurs ont fait un jet de persuasion amicale incroyable ou faisable si un des joueurs peut fournir la preuve qu'il travaille bien pour les nordistes. S'ils tentent un jet de persuasion menaçant et insistent, le savant fou va changer de personnalité et devenir un fou sanguinaire.

**Primes:** Les joueurs se rendent compte que le savant fou en est bien un: 1 pt.

Les joueurs arrivent à obtenir la lettre: 3 pts

## Chapitre 3: Le retour à Graystone

La ville se trouve à l'ouest de la maison du savant fou. La direction est trouvable avec un jet de Connaissances des territoires faisable. Si les joueurs se trompent, ils vont trouver à choix un canyon, un repaire de desperados ou une tribu d'indiens. Les desperados et les indiens ont des armes confédérées si les

joueurs s'y intéressent. Sur le chemin pour Graystone, ils vont tomber sur un ours en furie qui a été touché par une balle sudiste dans l'épaule.

Lorsqu'ils arrivent à Graystone, ils sont accueillis par le shérif qui les interrogent sur ce qui leur est arrivé. S'ils le questionnent sur le savant fou, il sera honnêtement intrigué puis il mentira en parlant d'un mythomane qui raconte des histoires complètement dingues. Il va argumenter comme quoi la vie d'ermite lui est montée à la tête.

En arrivant dans le village les joueurs peuvent remarquer une quantité impressionnante de traces de chariots dans la rue. S'ils tentent de pister les traces, ils atteindront la grange de Pickett, où est entreposée une cage de taille impressionnante, qui a servi à garder le Wendigo (évidemment, les joueurs ne le savent pas encore, HAHAAHA (rire maléfique)).

Primes: Les joueurs descendent les indiens/les desperados/l'ours: 1 pt  
Les joueurs découvrent la grange: 2 pts

## Chapitre 4B Investigations

Ce chapitre permet aux joueurs d'emmagasiner un maximum d'informations concernant ce qui leur est arrivé et les événements particuliers de Graystone. Il devrait durer 2 ou 3 jours, pour bien laisser le temps aux joueurs de comprendre en partie ce qui se passe, vu les dangers qu'ils courent à la fin du scénario.

Durant ce chapitre, les joueurs peuvent apprendre de presque tous les habitants que l'ancien shérif était un lâche qui s'est enfui un jour sans donner de nouvelles et que depuis que McConnor est là, il n'y pratiquement plus aucun desperado dans la ville. S'ils insistent, les gens raconteront aussi que le shérif a même risqué une fois sa vie en combattant des bandits.

En ce qui concerne la mine, les joueurs apprendront qu'elle a fermé il y a un an environ, privant la ville de sa principale richesse. Une bonne partie des habitants ont quitté la ville depuis.

En parlant au barman ou au pasteur, ils pourront apprendre que Finnerhan était en froid avec le maire peu avant qu'il ne parte. Si les joueurs parlent de ça au maire, il niera en bloc et les congédiera poliment.

Pendant cette période, lorsque la nuit arrive, les joueurs entendront les gémissements du chapitre 1. Les mêmes conditions sont à remplir.

Lorsque les joueurs auront parlé au maire (qui s'en tient la version officielle sans s'étendre le moins du monde) ou qu'ils auront appris beaucoup de choses, le gorille viendra les avertir que les gens de la région n'aiment pas les fouineurs.

Primes: Les joueurs découvrent que le shérif n'est pas mort: 2 pts  
Les joueurs comprennent que le démon est le shérif: 2 pts  
Les joueurs comprennent que le maire est à la solde des sudistes: 3 pts  
Les joueurs découvrent que la mine n'est pas nette: 1 pt

## Chapitre 5: La Mine

Ce chapitre s'inclut normalement au milieu du chapitre 4.

L'idéal est que les joueurs aient de sérieux soupçons à propos de cette mine lorsqu'ils s'y rendent. Finnerhan y rôde assez souvent. S'ils y vont de jour et sans dissimulation particulière, le shérif et ses trois acolytes vont les interpellier et leur signaler que la mine n'est pas un lieu de tourisme. En examinant le sol, les joueurs peuvent voir des empreintes de béquilles, celles de Frank Poole.

La porte est fermée par un cadenas. Ils peuvent l'ouvrir avec un jet de crocheter difficile ou avoir volé la clé au maire (va savoir comment). S'ils l'ouvrent par des moyens violents, McConnor sera alerté et viendra les arrêter pour violation de propriété de l'Etat. Il sera à cette occasion très facilement violent et les joueurs auront dans ce cas probablement à le tuer pour leur propre défense. Le shérif préfère éliminer les témoins.

Lorsqu'ils entrent dans la mine, ils sont attaqués par des chauves souris. Ils se retrouvent ensuite devant une porte blindée qu'ils faut faire sauter (ou crochetage incroyable). Ils peuvent alors entrer dans une pièce pleine de cages où grouillent des abominations diverses. Cet endroit est en fait la plaque tournante qu'utilisent les sudistes pour faire passer des abominations depuis le Canada. Ils comptent ensuite les envoyer contre les nordistes lorsqu'ils en auront assez pour frapper un grand coup.

La vision de cette caverne demande pour la supporter un jet de tripes rude. Si les joueurs explorent les galeries, ils trouvent assez rapidement une cage ouverte et peuvent se faire attaquer par la monstruosité qui s'est échappée. J'ai personnellement utilisé un Wendigo, mais vous pouvez éventuellement faire moins méchant.

Primes: Les joueurs tuent l'abomination: 4 pts

Les joueurs détruisent la mine: 2 pts

Les joueurs comprennent les projets des sudistes: 3 pts

## Chapitre 6: La mise aux arrêts

Le chapitre commence lorsque les joueurs ont obtenus trop d'informations et qu'ils deviennent donc trop dangereux pour le maire, ou qu'ils ont trop traîner sans trouver grand-chose.

Si le shérif et/ou ses acolytes sont encore vivants, les joueurs entendent une fusillade non loin de la ville. S'ils sont assez rapides, ils peuvent voir les corps du shérif, de ses acolytes et d'une demi-douzaine d'indiens étendus à terre avec les yeux révulsés de terreur et des blessures bien moches (bras déchiquetés, etc.). Cette vision impose un jet de tripes rude. S'ils examinent le corps du shérif (ou, s'il a été tué pendant un chapitre précédent, d'un de ses acolytes), ils découvrent la marque d'une étoile de shérif gravée profondément au fer rouge au niveau du cœur.

Les joueurs vont être accusés de cette tuerie et mis aux arrêts par le maire accompagné de son bras droit et d'une dizaine de citoyens. Si les joueurs ont déjà supprimé le shérif, le maire interviendra à ce moment-là pour les arrêter pour ce crime.

Les joueurs sont emmenés dans une cellule avec comme garde le bras droit du maire ou, à défaut, un citoyen. Le garde s'endort environ toute les 4 heures pendant une heure. Leurs armes sont enfermées dans un tiroir crochetable avec un jet faisable. La porte de la cellule est crochetable avec un jet difficile.

## Chapitre 7: L'arrivée des Sudistes

L'armée sudiste arrive lorsque les joueurs viennent de s'évader ou lorsqu'ils ont passé 1 ou 2 jours en prison. Ils sont évidemment en habits civils mais celui qui est manifestement le chef se fait appeler capitaine et a un horrible accent texan.

Si les joueurs sont encore en prison, ou si le capitaine les capture alors qu'ils sont en cavale, il les interroge puis, quelles que soient les informations qu'il obtient, il décide de les supprimer.

Il dépêche 3 bleus pour emmener les joueurs dans le désert et les supprimer discrètement afin de les éprouver un peu. Lorsqu'ils sont dans le désert, les bleus n'osent pas les tuer, sauf un au bout d'un moment qui tire en fermant les yeux ce qui fait sursauter les deux autres. (Malus de -6 sur le tir)

Après s'être occupés des bleus, les joueurs peuvent trouver un ordre de mission confidentiel sur l'un d'eux:

"Concerne: Marchandise de Graystone

Faire très attention. L'animal est extrêmement dangereux. Bien contrôler que l'or est là dans sa totalité. Les habitants ont peut-être été tentés."

A partir de ce moment-là, toute fusillade attirera Finnerhan qui mettra environ 5 tours pour arriver. La présence des sudistes va le faire sortir de ses gonds: le massacre peut commencer.

Il se précipite en priorité sur le maire, puis sur les soldats sudistes avec un grognement de haine (il marque ses victimes les plus importantes avec son étoile de shérif chauffée à blanc au niveau du cœur, et ceci alors qu'elle sont encore vivantes). Enfin, il se consacre aux joueurs qui ont été pris en flagrant délit de désordre sur la place publique.

## **Chapitre 8: Fin (Le retour de Finnerhan. Maintenant ça va chier[!])**

A la fin, les joueurs ont tout loisir de rattraper leur retard (p. ex. de faire sauter la mine...), de régler des comptes personnels ou de se faire plaisir avec un peu d'ultra-violence.

Ici intervient la partie bonus du scénario. Si les joueurs n'ont pas explosé la tête de Finnerhan, alors qu'ils s'éloignent vers le soleil couchant en chantant: "We're poor lonesome cowboys", ils entendent une énorme explosion venant de la mine (si celle-ci n'a pas déjà explosé), et s'ils ont un minimum d'astuce, ils devinent que ce sont les réserves d'explosifs sudistes qui viennent de péter. Un peu plus tard, une balle siffle aux oreilles de l'un des joueurs. C'est le shérif qui vient régler ses comptes.

Si les joueurs ne lui démolissent pas la tête lorsqu'ils le descendent, on peut le rajouter à la liste des ennemis qui reviennent périodiquement hanter nos héros.

**Primes: Les joueurs tuent définitivement le shérif: 1 pt**

## Personnages auxiliaires

### Le toubib McCallan

Style docteur qui profite de la vie et ne se prend pas la tête.

Il peut parler volontiers de la blessure du shérif, qui paraîtrait-il était en état de choc et parlait d'une malédiction à son sujet et comme quoi il avait vu la mort elle-même en face. Sa blessure ressemblait à une balle de grenaille manquée.

Il leur parlera avec plus de réticence de certaines blessures assez bizarres. (membres déchiquetés, etc.) Enfin, si les joueurs gagnent sa confiance et qu'ils se montrent très convaincants, il peut leur raconter certaines marques sur des cadavres faites au fer chauffé à blanc de la forme d'une étoile de shérif.

### Frank Poole

Style débile du village avec un pied-bot. Fait du trafic dans la mine en volant de la Roche Fantôme (il y en a encore, eh oui.)

Si les joueurs le menacent, il avouera qu'il fait son trafic, que la mine est encore pleine de Roche Fantôme, mais aussi qu'il entend là-bas des bruits bizarres ressemblant à des cris d'animaux, mais il ne s'est jamais aventuré à l'intérieur.

### Pasteur Strickland

Style moine maigrichon obséquieux.

Il voit bien qu'il y a des magouilles dans la ville, mais il reçoit chaque année des dons conséquents pour ses ouailles; il ferme donc les yeux pour s'éviter des ennuis en se disant que les problèmes terrestres ne le concernent pas.

### Vieux Finnerhan

Style vieux gâteux vivant en ermite en ressassant le passé.

Le vieux médit tout le temps du maire qui selon lui a nui à son fils et qui lui a en plus fait perdre ses champs, et aussi sur le shérif qui a pris sa place. Il radote beaucoup mais confiera volontiers ses convictions à propos d'une conspiration dans le village si les joueurs sont en froid avec le maire ou le shérif. Il connaît le savant fou et peut raconter son histoire avec Finnerhan si on lui pose la question.

### Harvey Pickett

Style paysan jovial.

Ne sait rien à propos des magouilles sudistes. Il est juste payé pour entreposer cette cage par des inconnus. Il est assez bien payé pour ne pas se poser de questions et préfère ne pas s'attirer de problèmes.

### Le couple Hanfield

Style couple tranquille.

A la condition que les joueurs puissent faire croire au couple qu'ils sont des hommes de bien vivant dans la crainte de Dieu, ils pourront entendre l'histoire selon laquelle la criminalité aurait diminué après qu'un démon sans visage aurait tué tout un groupe de bandits et envoyé McConnor à terre en le blessant

sérieusement. Tout ceci à la condition qu'ils les convainquent par un jet d'Eloquence difficile et d'un jet de *Universalis: théologie* ou *Carrière: théologien* ou de *Bluff* incroyable pour répondre aux question du couple visant à savoir si les joueurs sont bien des fervents pratiquants.

## Cimetière

Acolytes du shérif  
(trois au total)

Attaque: 3d6/3d6

Poings: 2d6/6+1d4

Défense: Esquiver 2d6

Points de coups: 30

Matériel: 1 colt. 44 Army (vitesse 2)

Gorille du maire:

Attaque: 2d8/10+1d6

Défense: Bagarre +1

Matériel: 1 gros gourdin (vitesse 2)

Points de coup: 40

Gros tas

Indiens:

(quatre au total)

Attaque: Arc: 2d8/6+1d6

Tomahawk: 3d6/6+2d6

Défense: Esquiver 2d6

Matériel: Arc et flèches (vitesse 2)

Tomahawk

Chauves-souris

(dix au total)

Attaque: Morsure 2d6/4

Taille: 2

Points de coups: 10

Capacités spéc.: Sonar, donc pas

De planque possible.

Bleus

(trois au total)

Attaque: 2d6/4d8

Pts de coup: 30

Matériel: Carabine

Savant fou:

Attaque: 3d6

Matériel: Lance-flammes artisanal  
(fiabilité 19)

Grenade 3d20

Points de coups: 30

Capacités spéciales:

Lorsqu'il arrive à 5 ou moins de pts de coups, il sort une grenade et la fait exploser (en 2 actions)

### Lance-flamme

Coups	Vitesse	CDT	Portée	Dommmages
30	1	1d6	20 (max)	1d10 par coup

Desperados:

(trois au total)

Attaque: 2d6/4d8

Défense: 3d6

Matériel: Fusils Winchester

Soldats sudistes

(10 au total)

Attaque: 3d6/4d8

Défense: Bagarre 3/6 + 1d6

Pts de coup: 30

Matériel: Carabine

Citoyens

(nb variable)

Attaque: 2d6/2d6

Pts de coup: 30

Matériel: .36 Navy

Capitaine Downes

Attaque: 3d8/3d6

Défense: Bagarre 4

Pts de coups: 35

Matériel: 2 .44 Army