

Pour une poignée d'oursins !

Un scénario pour Deadlands par Raphael «Cerber» Roos et illustré par Benjamin Schwarz

Tiens salut Marshal ! Ca fait un bail qu'on ne t'avait plus vu dans le coin, il faut dire que le Grand Labyrinthe est un endroit un peu spécial. Cette aventure va conduire tes joueurs dans une drôle d'histoire de roche fantôme. Et oui, cette fameuse roche n'a pas fini de faire parler d'elle, si tu veux mon avis, Marshal. Tes joueurs vont avoir droit à un savoureux mélange d'intrigues avec des pirates, des agents de AML, d'un bon mineur, des indiens et des oursins. Non pas les bébés de maman ours, ça, se sont des oursins ! Je te parle de ces crustacés qui vivent dans la mer et qui ont des épines. Ah oui ! Ce scénario est fait pour un gang plus ou moins bon mais il peut très bien être adapté pour des bandits de grand chemin. Il est également déconseillé d'avoir un indien dans le groupe.

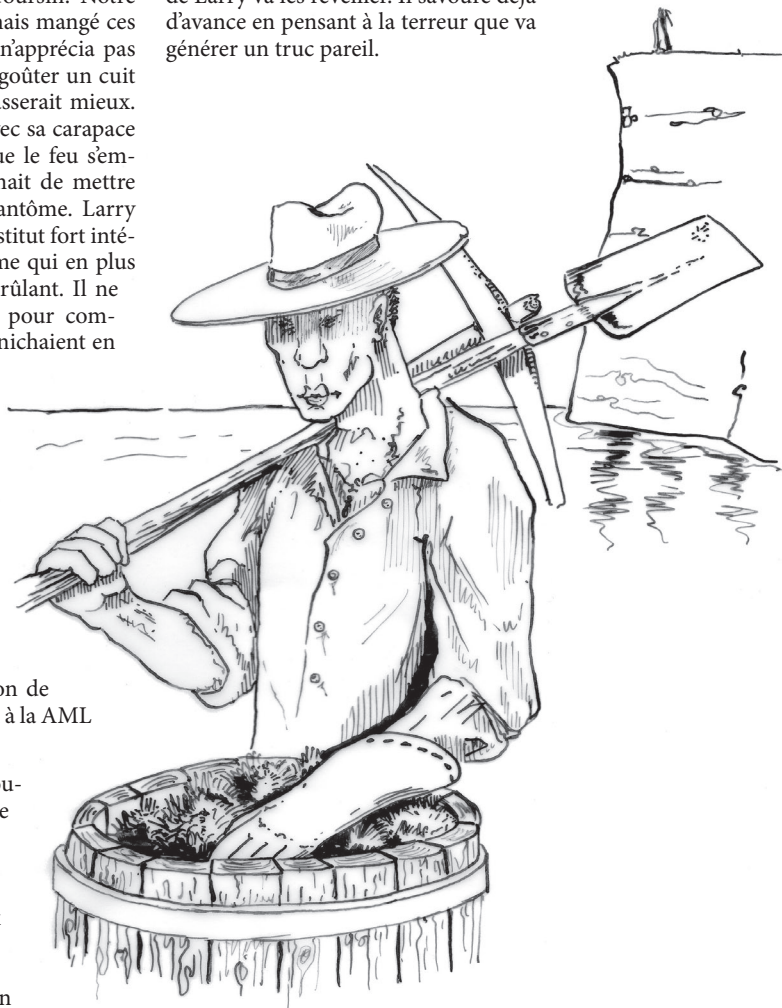
C'est une courte histoire qui risque d'en faire une grande.

Larry Harley (annexe 1) mineur dans l'âme recherche depuis quelques années un filon de roche fantôme qu'il pourrait exploiter tout seul et loin des regards. C'est loin d'être facile dans ce bled surtout quand la majeure partie des gens tueraient père et mère pour un filon de roche fantôme. C'est alors que Larry a décidé d'aller explorer des cavités sur le territoire des indiens. Je ne sais pas si vous savez mais les indiens du coin sont loin d'être tous très amicaux. On peut même dire qu'ils sont très protecteurs que ce soit l'alliance du dernier recours ou le clan crotale. Pourtant par chance, Larry est tombé sur une petite communauté d'indiens qui l'ont accepté en échange de nourriture, de fusils et du secret sur leur existence. D'après ce que sait Larry, la communauté est dirigée par le shaman Poing épineux. C'est avec lui qu'il a eu le plus de contact car il parle un anglais plus ou moins compréhensible. Larry remplit sa part du contrat et le shaman fit de même. Après plusieurs semaines de recherches, il fallait se rendre à l'évidence, il n'y avait aucun filon sur ces terres. Dans la vie, il faut avoir un peu de chance si on veut réussir quelque chose convenablement et celle-ci sourit une fois de plus à Larry. Alors qu'il s'appretait à partir à la recherche d'un autre endroit, Poing épineux décida de faire une petite fête pour le départ de Larry. C'est alors qu'on apporta la spécialité du village, des oursins de mer. On raconta

des histoires, des chansons, Larry apprit l'origine du nom du shaman qui, à première vue, était tombé le poing en avant dans un panier d'oursin. Notre jeune mineur n'avait jamais mangé ces étranges crustacés qu'il n'apprécia pas réellement. Il voulut en goûter un cuit pour voir si son goût passerait mieux. Il mit donc un oursin avec sa carapace dans le feu et c'est là que le feu s'embrassa comme si on venait de mettre un morceau de roche fantôme. Larry venait de trouver un substitut fort intéressant à la roche fantôme qui en plus n'émet aucun bruit en brûlant. Il ne lui fallu pas longtemps pour comprendre que les oursins nichaient en fait sur de la roche fantôme. L'endroit où les indiens pêchaient les oursins était recouvert de roche fantôme et celle-ci semblait descendre plus profondément. Il était temps pour Larry d'exploiter cette zone et de devenir riche. Il était bien sûr hors de question de déclarer cette concession à la AML (annexe 2).

Voilà Marshal, t'es au courant de toute l'histoire mon vieux ! Ah non, il y a un truc que tu ne sais pas encore et que Larry ne sait pas. Ce bon vieux Poing épineux est en fait un des hommes de Raven. Il appartient au clan crotale et il savait très bien

qu'il y avait un gisement de roche fantôme. Il sait également ce qu'il y a plus bas et il espère bien que cet imbécile de Larry va les réveiller. Il savoure déjà d'avance en pensant à la terreur que va générer un truc pareil.





Larry et ton gang

Larry a un contact nommé Liu Yang (annexe 3) dans le bidonville de Goldhope qui lui rachète sa roche fantôme à un très bon prix. Un meilleur prix qu'il ne pourrait en espérer ailleurs et Larry ne veut pas savoir à qui Yang la revend par la suite. Quoi qu'il en soit quand un gars du genre de Larry commence à avoir de l'argent ça se voit tout de suite et les gens dans le coin ont un sacré nez quand il s'agit de roche fantôme. Ah oui au fait ton gang est également dans le coin et ils ont remarqué ce jeune homme sans prétention qui dépense son argent comme s'il était Crésus. Il flambe au poker, il paye des verres et donne un peu trop d'argent aux filles de joies. Ton gang a également remarqué les quatre types qui observent Larry depuis un moment. D'ailleurs quand celui-ci sort de la taverne, il est suivi par eux. Il a fort à parier que ton gang aura flairé l'attaque en règle et surtout l'odeur de l'argent. Ils n'ont pas trop de mal à retrouver Larry et ses nouveaux copains dans une ruelle plus loin. Celui-ci est en train de se faire tabasser par deux des gars tandis que les deux autres font le guet. Ils intercepteront ton gang en criant « Tirez-vous ! C'est pas vos affaires ! » Tout en posant leurs mains sur leurs flingues. (Voir annexe 4)

Une fois les bandits sur le carreau, Larry se présentera et remerciera les PJs pour leur aide. Selon le comportement des PJs, il les invitera à boire un verre et leurs proposera un petit boulot de protection. A toi de voir Marshal pour définir le prix de cette protection, je ne voudrais pas déséquilibrer tes parties mais n'oublie pas qu'une livre de roche fantôme vaut plus de 100 dollars dans certains coins. Alors Larry a réellement les moyens de se payer ton gang et une petite milice s'il le désire.

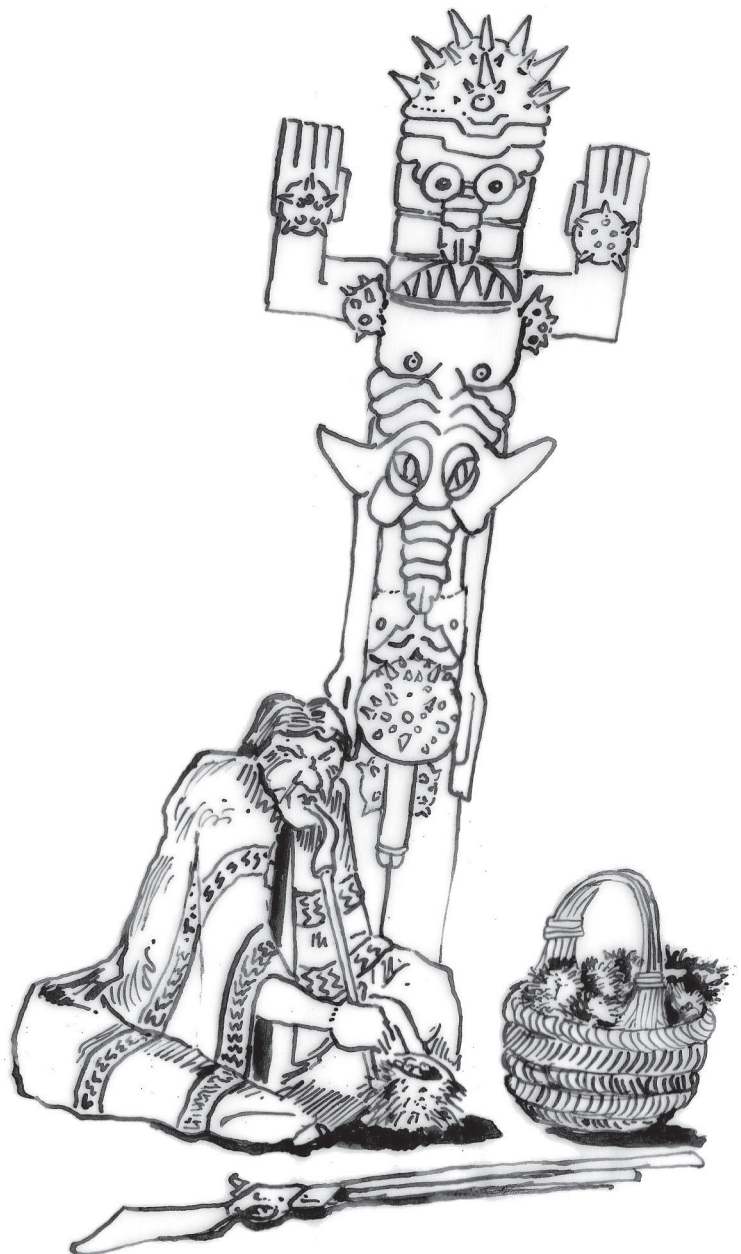
D'après ce qu'il sait des gars, ils bossent (bossaient) pour Joe le racleur, un pirate qui récupère tout ce qui peut se vendre. Il n'est pas le plus dangereux du coin mais suffisamment pour un homme seul. Il est temps d'emmener ton gang sur la zone d'exploitation et tant pis pour les indiens. Enfin Larry se garde bien de leur dire quoi que ce soit au niveau des indiens.

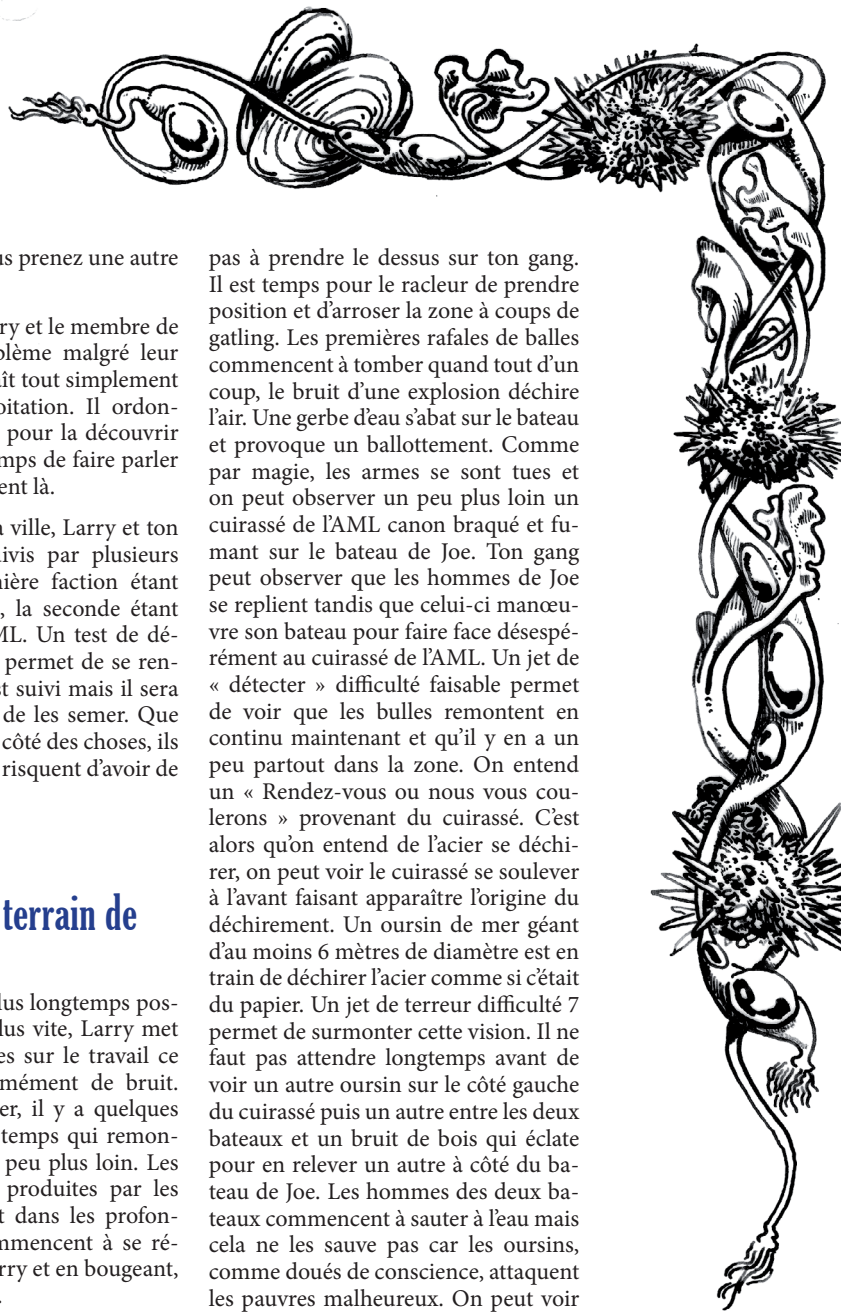
La zone d'exploitation

L'endroit où pêchent les indiens est facile d'accès ; lors du grand tremblement, une partie de la roche a glissé et a formé une pente douce qui plonge dans l'océan. Le village des indiens est situé plus en hauteur sur la falaise mais une cheminée naturelle permet de descendre sans trop de risque sur cette plage de roche. De plus, cette « plage » est accessible par barque ou petit bateau. L'endroit n'est pas fréquenté par les bateaux car ce n'est pas une voie maritime. Larry n'a pas chômé depuis ces dernières semaines, il y a déjà fabriqué une petite cabane où il dort et où il garde le nécessaire à sa survie. Il

a également fabriqué une sorte de toit contre la roche de la falaise où il fait sécher les oursins qu'il pêche. Un peu plus loin, il stocke ses outils de mineur nécessaires à l'exploitation même de la roche.

Extraire de la roche dans l'eau est loin d'être facile surtout à cette époque, ce qui fait que Larry doit travailler beaucoup pour extraire une petite quantité. Il est également hors de question de gaspiller. Il établit tout d'abord une sorte de petit barrage avec des rondins de bois qui n'est évidemment pas étanche mais suffisamment pour empêcher la roche cassée de rouler vers les profondeurs. Ensuite, il place sur la roche un





long burin dont la tête émerge de l'eau et sur laquelle il tape avec un marteau.

Voilà de quoi donner un peu de boulot à ton gang Marshal, Larry a été clair, il faut en prendre le plus possible avant que quelqu'un leur tombe dessus et chacun aura sa part. C'est un boulot éreintant surtout pour des gens qui n'ont pas l'habitude de ce genre de travail ou de travailler tout court. Quoi qu'il en soit, la première semaine se passe sans grands soucis, les indiens ont laissé les PJs tranquilles. Il faut dire que Poing Epineux a donné ses ordres et celui-ci observe l'exploitation de près. Il est donc temps de retourner en ville vendre la production, Larry explique qu'il a un contact mais que celui-ci est très prudent alors une fois en ville, il se rendra seul au rendez-vous.

Le retour à Goldhope

Larry et ton gang transportent la cargaison jusqu'à la ville au moyen d'une barque et ensuite d'un chariot qui est stocké chez les indiens. Une fois en ville, vous conduisez le chariot dans une petite rue à côté du bâtiment où Larry a l'habitude de rencontrer Yang. Ensuite Larry demande à ton gang de l'attendre à la taverne du coin. Si ton gang ne veut pas écouter Larry, Yang se montrera encore plus prudent que d'habitude. Il baissera les prix et discutera avec un colt dans la main.

Lors de leur petit séjour à Goldhope (selon ton bon vouloir Marshal), un homme se présente à ton gang les mains en l'air et il dit s'appeler John Downes. Celui-ci parle avec un lourd accent du Texas et dit que son patron Joe le racleur veut rencontrer Larry et accepte un membre de ton gang en titre de garde du corps. La curiosité les poussera sans doute à accepter ce marché, si ce n'est pas le cas, John restera très digne et leur dira à bientôt.

Il les conduira dans un entrepôt où Joe se montrera très amical avec eux. Il expliquera qu'il sait que Larry a découvert un gisement de roche fantôme et qu'il n'a pas prévenu l'AML. Joe leur propose donc une protection supplémentaire et un moyen de transporter plus de roche via son bateau. Évidemment en échange, il veut obtenir 60 % des bénéfices, ce qui est énorme pour Larry surtout qu'il a déjà promis une partie à ton gang.

Marshal, je te laisse jouer Larry et prendre la décision avec le membre de ton gang. Pour la suite de l'histoire, je vais faire comme si Larry avait refusé,

à toi d'adapter si vous prenez une autre direction !

Joe laisse partir Larry et le membre de ton gang sans problème malgré leur refus car il ne connaît tout simplement pas l'endroit d'exploitation. Il ordonnera qu'on les suive pour la découvrir justement, il sera temps de faire parler la poudre à ce moment là.

Lors du départ de la ville, Larry et ton gang sont donc suivis par plusieurs personnes, la première faction étant les hommes de Joe, la seconde étant les hommes de l'AML. Un test de détection difficulté 11 permet de se rendre compte qu'on est suivi mais il sera presque impossible de les semer. Que ton gang voit le bon côté des choses, ils sont prévenus qu'ils risquent d'avoir de la visite.

L'exploitation terrain de combat

Il faut exploiter le plus longtemps possible et surtout le plus vite, Larry met les bouchées doubles sur le travail ce qui provoque énormément de bruit. D'ailleurs depuis hier, il y a quelques bulles de temps en temps qui remontent à la surface un peu plus loin. Les bulles sont en fait produites par les créatures qui vivent dans les profondeurs. Celles-ci commencent à se réveiller à cause de Larry et en bougeant, elles libèrent un gaz.

Il faut trois jours avant de voir arriver le bateau de Joe qui se positionne à trois ou quatre cents mètres de l'exploitation. Il espère encore que Larry et ton gang vont être raisonnables, c'est pour cela qu'il envoie un de ces hommes non armé pour re-proposer le marché. Les termes ont un peu changé suite à leur refus, celui-ci veut désormais 75 % des bénéfices.


Si la réponse est une fois de plus négative, il attaquera l'exploitation le lendemain avec la ferme intention de faire le nettoyage.

L'attaque se fera sur terre avec sept hommes dirigés par le second tandis que Joe et le reste de l'équipage effectueront un tir de couverture avec la gatling. Il est difficile de prévoir ce qui va se passer Marshal mais voilà en gros comment je vois les choses.

Les hommes de Joe attaquent via la falaise essayant de descendre les membres de ton gang ; les balles sifflent dans tous les sens. Malgré l'expérience des hommes de Joe, ceux-ci n'arrivent

pas à prendre le dessus sur ton gang. Il est temps pour le racleur de prendre position et d'arroser la zone à coups de gatling. Les premières rafales de balles commencent à tomber quand tout d'un coup, le bruit d'une explosion déchire l'air. Une gerbe d'eau s'abat sur le bateau et provoque un ballonnement. Comme par magie, les armes se sont tuées et on peut observer un peu plus loin un cuirassé de l'AML canon braqué et fumant sur le bateau de Joe. Ton gang peut observer que les hommes de Joe se replient tandis que celui-ci manœuvre son bateau pour faire face désespérément au cuirassé de l'AML. Un jet de « détecter » difficulté faisable permet de voir que les bulles remontent en continu maintenant et qu'il y en a un peu partout dans la zone. On entend un « Rendez-vous ou nous vous coulerons » provenant du cuirassé. C'est alors qu'on entend de l'acier se déchirer, on peut voir le cuirassé se soulever à l'avant faisant apparaître l'origine du déchirement. Un oursin de mer géant d'au moins 6 mètres de diamètre est en train de déchirer l'acier comme si c'était du papier. Un jet de terreur difficulté 7 permet de surmonter cette vision. Il ne faut pas attendre longtemps avant de voir un autre oursin sur le côté gauche du cuirassé puis un autre entre les deux bateaux et un bruit de bois qui éclate pour en relever un autre à côté du bateau de Joe. Les hommes des deux bateaux commencent à sauter à l'eau mais cela ne les sauve pas car les oursins, comme doués de conscience, attaquent les pauvres malheureux. On peut voir Joe tirer à la gatling sur les oursins avant de sombrer dans les profondeurs de l'océan comme le capitaine Achab affrontant la baleine. Une fois les deux bateaux coulés et les hommes noyés ou épinglés, les oursins s'éloignent. C'est alors que ton gang remarquera une vingtaine d'indiens sur la falaise, dont Poing Epineux riant de tout cœur. A toute question ou tentative de discussions, des corps tomberont de la falaise, ceux des hommes de Joe. Ceux-ci ont été égorgés et scalpés.

« Vous hommes blancs ! Vous qui avez chassé les nôtres hors de leur terres ! Vous qui avez apporté la mort et la folie ! Vous avez été témoins de la colère de la nature ! Vous avez été témoins du grand pouvoir du Crotale ! Partez ! Retournez d'où vous venez et racontez cette histoire à tout le monde ! Que votre dieu vous protège car vous êtes marqués du signe du Crotale ! » A ce moment là, ton gang et Larry ont l'impression d'avoir une piqûre (annexe 5) dans la nuque. Puis, les indiens disparaissent de la vue des joueurs.



Les oursins se sont éloignés, l'eau bien que légèrement rougeâtre de sang est calme. Il est temps de partir avec ce qu'ils ont pu exploiter avant l'attaque. Ils récupéreront directement le chariot près de la berge où ils ont l'habitude d'aborder. Les indiens tiennent qu'ils partent sans problème. Quant à savoir pourquoi...

Quand c'est fini, ça ne l'est pas vraiment !

Bon comme dit Larry, une dernière ligne droite les gars ! On vend le reste à Yang, on partage et tout le monde retourne d'où il vient. Pour cette fois-ci Larry n'a pas spécialement envie d'aller voir Yang tout seul, il faut dire que ça calme ce genre d'événement. Voici donc le groupe reparti à Goldhope et plus particulièrement dans la ruelle où l'échange a toujours lieu. Le problème est qu'une fois sur place, Yang n'ouvre pas la porte mais celle-ci n'est pas fer-

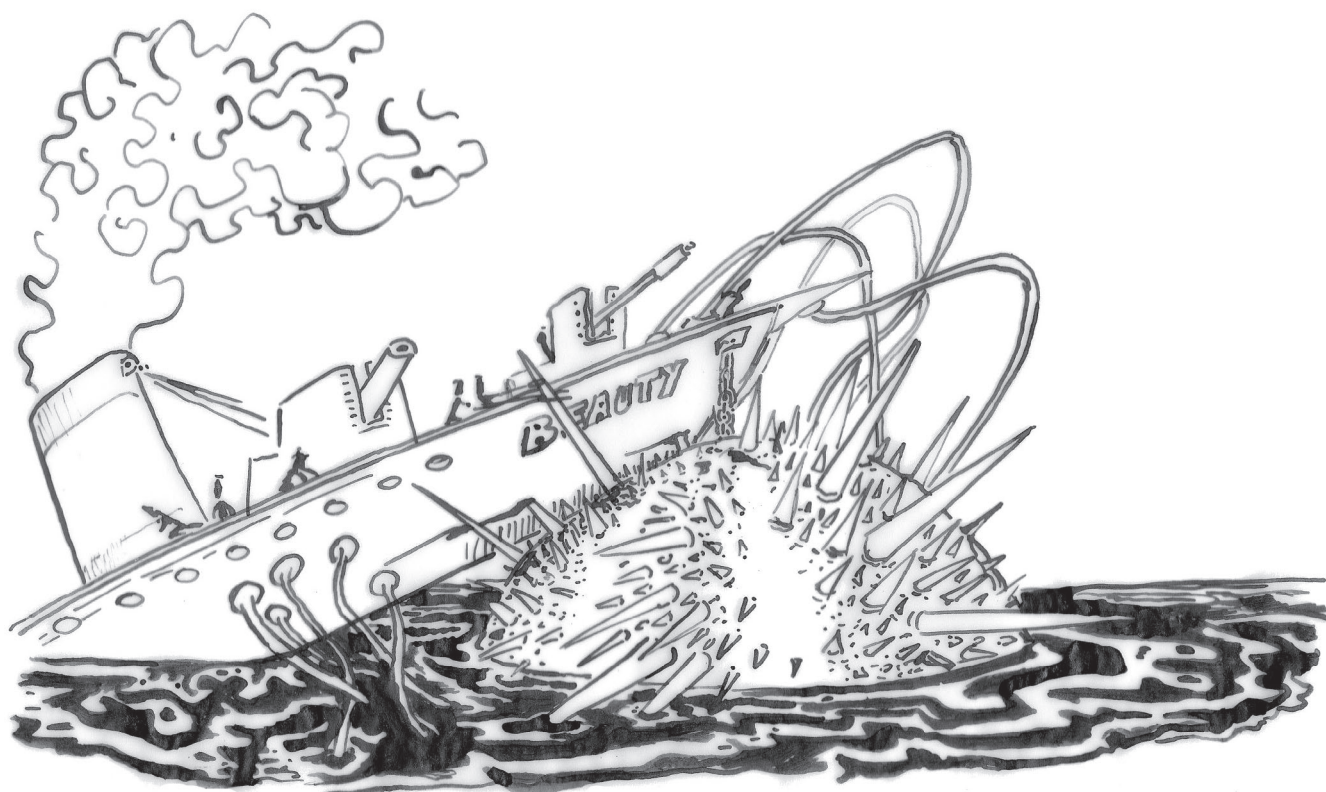
mée. Ils trouveront le pauvre Yang pendu avec une affiche attachée sur son torse. On peut lire le mot « fraudeur ». Au moment où ton groupe veut repartir, les PJs distinguent trois hommes se positionnant au bout de la ruelle et quatre hommes à l'autre bout. Il y en a deux qui sont armés de shotgun et les autres les tiennent en joue soit aux fusils soit aux colts. Ils portent tous de longs imperméables bruns. Le seul des quatre hommes qui ne les braque pas s'avance vers eux. Il se présente comme étant Claude Meilly et qu'il est chargé par l'AML de récupérer cette cargaison en dédommagement du bateau coulé. Il dit qu'un homme du cuirassé s'en est sorti et qu'il a tout expliqué. Il accorde la vie sauve et un sauf-conduit si on lui remet la cargaison. C'est sans doute le choix le plus sage et ce que proposera Larry. Il sait très bien qu'il ne vaut mieux pas faire le malin avec les gars de l'AML si on ne veut pas finir comme Yang. Explique bien la situation Marshal ça serait bête de tuer ton gang sur cette scène. Si le gang remet la cargaison à Claude, celui-ci tiendra parole

et les laissera partir pour où bon leur semble. De toutes façons, il y a toujours l'argent de la cargaison qu'ils ont vendue précédemment.

Partage et récompense

Une fois de plus Marshal, je te laisse seul maître à bord ! Ne sois pas trop radin sur les points de prime après tout ils l'ont bien mérité. Sur l'argent ? Bah, on peut estimer qu'ils ont au moins vendu pour 200 kilos de roche. Yang rachetait à Larry 70 dollars la livre ce qui fait donc plus ou moins \$14 000 mais bon, encore une fois, c'est toi le maître à bord.

Les oursins géants, ils sont partis où ? Oh, ils sont toujours dans le coin et attaqueront régulièrement des bateaux. Voilà de quoi mettre un mythe de plus dans la région.



Annexes

Annexe 1 (Larry Harley)

Larry est un jeune homme au corps sec et endurci par de longues années de travail. Il a 25 ans et travaille la roche depuis ses 14 ans. Son père était tout comme lui un mineur ainsi que son grand-père. Larry n'est pas un gars très sociable ce qui fait qu'il n'a jamais rencontré le grand amour, d'ailleurs ça ne l'intéresse pas vraiment, il préfère payer une femme pour un moment que d'en avoir une sur le dos à tout moment. Ce garçon n'a qu'une obsession en tête : devenir riche et grand propriétaire. C'est pour cela qu'il est venu en Californie à la recherche de roche fantôme. Il n'a pas froid aux yeux et n'est pas du genre à baisser le regard devant chaque pistolero qui se présente.

Annexe 2 (AML)

Ne me dit pas que tu ne connais pas les rockeurs Marshal ! Cette association de mineurs si on peut appeler ça comme ça, est expliqué dans le livre du Grand Labyrinthe pages 20. Si tu n'as pas ce livre et bien en gros, l'AML représente un peu le gouvernement dans la région. Ils rachètent la production des mineurs et ce sont eux qui s'occupent de la revendre dans le monde entier. Toute exploitation doit être enregistrée auprès de l'AML et ce qui en sort doit passer par eux. Ce sont en gros des commerçants qu'il ne vaut mieux pas tromper car ces gens-là ont de très gros moyens.

Annexe 3 (Liu Yang)

Liu Yang est un chinois d'une trentaine d'années qui travaille pour les Français. Il est à Goldhope pour acheter de la roche fantôme à meilleur prix. C'est un bon plan pour les Français qui achètent de la roche deux fois moins chère que normalement.

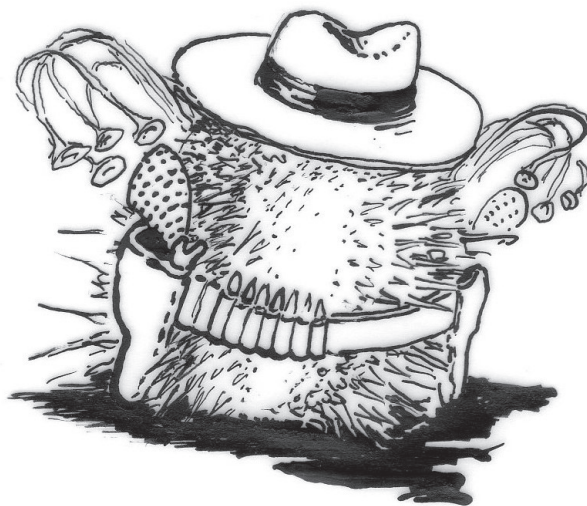
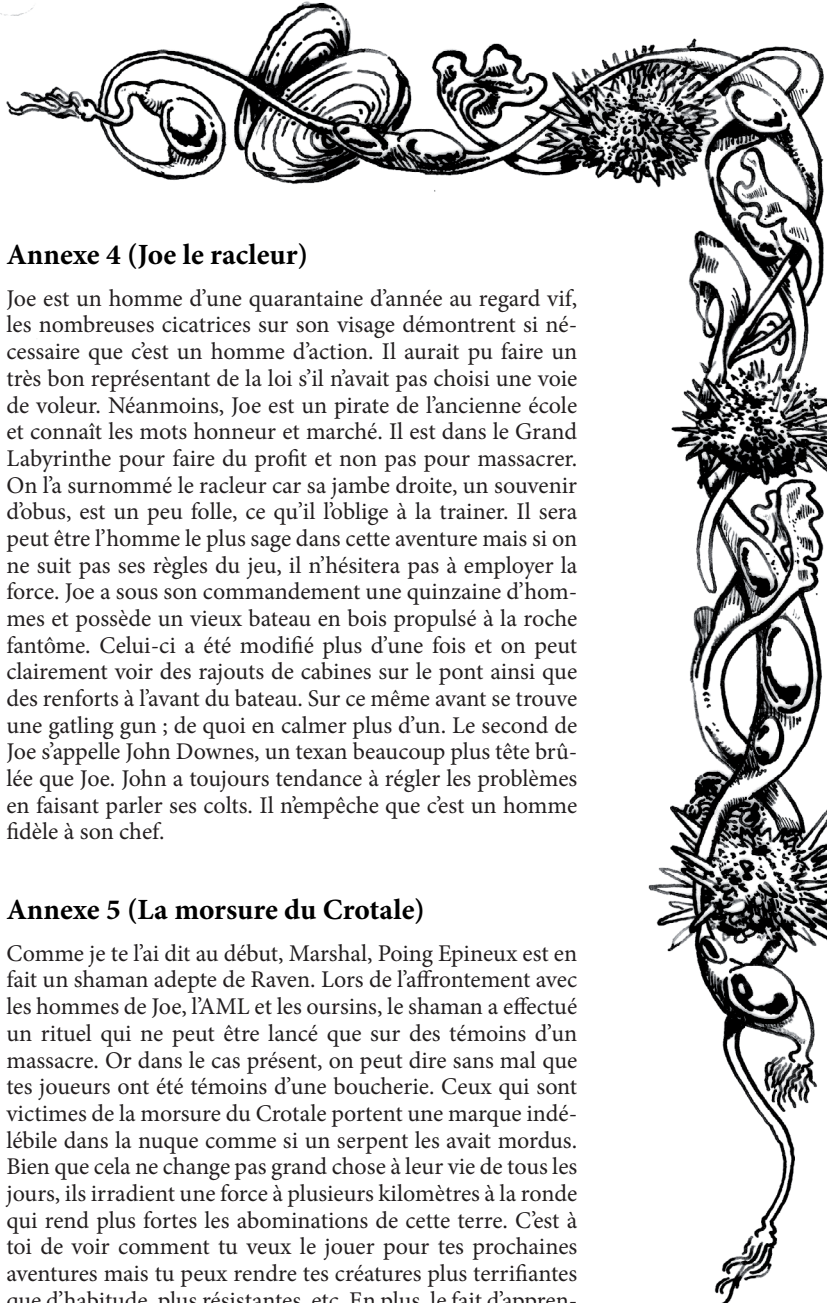
Évidemment, si ça finit par tomber dans les oreilles de l'AML, Yang ne donne pas cher de sa peau. Enfin Marshal comme tu le sais, beaucoup d'hommes sont prêts à risquer leur peau contre de l'argent. C'est pour cela que Yang est un homme discret qui évite de se montrer en public. Malheureusement pour lui beaucoup de gens ont remarqué Larry et donc Yang. Il trouvera une mort tragique au cours du scénario, meurtre imputable à l'AML.

Annexe 4 (Joe le racleur)

Joe est un homme d'une quarantaine d'année au regard vif, les nombreuses cicatrices sur son visage démontrent si nécessaire que c'est un homme d'action. Il aurait pu faire un très bon représentant de la loi s'il n'avait pas choisi une voie de voleur. Néanmoins, Joe est un pirate de l'ancienne école et connaît les mots honneur et marché. Il est dans le Grand Labyrinthe pour faire du profit et non pas pour massacrer. On l'a surnommé le racleur car sa jambe droite, un souvenir d'obus, est un peu folle, ce qu'il l'oblige à la trainer. Il sera peut être l'homme le plus sage dans cette aventure mais si on ne suit pas ses règles du jeu, il n'hésitera pas à employer la force. Joe a sous son commandement une quinzaine d'hommes et possède un vieux bateau en bois propulsé à la roche fantôme. Celui-ci a été modifié plus d'une fois et on peut clairement voir des rajouts de cabines sur le pont ainsi que des renforts à l'avant du bateau. Sur ce même avant se trouve une gatling gun ; de quoi en calmer plus d'un. Le second de Joe s'appelle John Downes, un texan beaucoup plus tête brûlée que Joe. John a toujours tendance à régler les problèmes en faisant parler ses colts. Il n'empêche que c'est un homme fidèle à son chef.

Annexe 5 (La morsure du Crotale)

Comme je te l'ai dit au début, Marshal, Poing Epineux est en fait un shaman adepte de Raven. Lors de l'affrontement avec les hommes de Joe, l'AML et les oursins, le shaman a effectué un rituel qui ne peut être lancé que sur des témoins d'un massacre. Or dans le cas présent, on peut dire sans mal que tes joueurs ont été témoins d'une boucherie. Ceux qui sont victimes de la morsure du Crotale portent une marque indélébile dans la nuque comme si un serpent les avait mordus. Bien que cela ne change pas grand chose à leur vie de tous les jours, ils irradient une force à plusieurs kilomètres à la ronde qui rend plus fortes les abominations de cette terre. C'est à toi de voir comment tu veux le jouer pour tes prochaines aventures mais tu peux rendre tes créatures plus terrifiantes que d'habitude, plus résistantes, etc. En plus, le fait d'apprendre ce qu'est cette marque peut être source d'une quête ainsi que de s'en libérer.





Cimetière

Larry Harley

Attaque :

Pistolet : 1D6/3D6
Fusil : 4D6/4D8

Défense :

Esquive 3D6
Bagarre : 3D6

Connaissance :

Mineur : 4d10

Points de coups : 30

Liu Yang

Attaque :

Pistolet : 1D8 / 3D6
Couteau : 2D10 / 2D8 + 1D6

Défense :

Esquive : 3D10
Bagarre : 2D10

Points de coups : 30

Joe le racleur

Attaque :

Pistolet : 4D10/3D6
Fusil : 5d10/4D8

Défense :

Esquive 2D6 (Malus à cause de sa jambe droite)
Bagarre : 3D8

Astuce :

Persuasion : 3d8

Points de coups : 40

John Downes

Attaque :

Pistolet : 4D12/3D6 (Deux flingues/ ambidextre)
Sabre : 4D8 / 3D10 + 2D8

Défense :

Esquive : 3D8
Bagarre : 2D8

Points de coups : 35

Les hommes de Joe

Lancer un 1D6 pour déterminer le type

☼ 1-2

Attaque :

Pistolet : 3D8/3D6
Fusil : 3D8 / 4D8

Défense :

Esquive : 3D8
Bagarre : 2D8
Couteau : 1D8/ 2D8 + 1D6

Points de coups : 30

☼ 3-4

Attaque :

Pistolet : 3D10/3D6
Shotgun : 3D10 / 2D6 + 4D6

Défense :

Esquive : 3D8
Bagarre : 3D8
Couteau : 2D8 / 3D8 + 1D6

Points de coups : 32

☼ 5-6

Attaque :

Pistolet : 4D10/3D6
fusil : 4D10 / 4D8

Défense :

Esquive : 4D8
Bagarre : 4D8
Couteau : 3D8 / 4D8 + 1D6

Points de coups : 34

Claude Meilly, homme de main de l'AML

Attaque :

Pistolet : 4D10/3D6

Défense :

Esquive : 3D12
Bagarre : 2D12
Couteau : 3D12 / 2D8 + 1D6

Points de coups : 30

Gilet pare-balles

Les hommes de l'AML (shotgun)

Attaque :

Pistolet : 3D10/3D6
Shotgun : 3D10 / 2D6 + 4D6

Défense :

Esquive : 3D8
Bagarre : 3D8
Couteau : 2D8 / 3D8 + 1D6

Points de coups : 30

Gilet pare-balles

Les hommes de l'AML (pistolet et fusil)

Attaque :

Pistolet : 4D10/3D6
Fusil : 4D10 / 4D8

Défense :

Esquive : 3D8
Bagarre : 3D8
Couteau : 2D8 / 3D8 + 1D6

Points de coups : 30

Gilet pare-balles