

DAMNED WEREWOLF



UN SCENARIO DE KRAPO

Cette aventure est destinée à un groupe de **joueurs débutants** se rendant dans le Grand Labyrinthe pour la première fois. Par conséquent, être en possession du supplément est fortement conseillé. De nombreuses pistes en vue d'une campagne californienne ont été glissées dans ces lignes. Bonne lecture !

L'aventure débute dans le Grand Labyrinthe, près de Floating Madness (Folie flottante). Le niveau de terreur y est actuellement de 3, à cause des pirates, de la proximité de Lost Angels et des attaques subies par le Ranch Big M.

I - L'HISTOIRE JUSQUE-LÀ

Le révérend du coin, Jonathan Osgood est un fidèle de Grimme, et comme ce dernier, il organise la pénurie de nourriture dans sa paroisse. Cependant, le ranch Big M empêche ses plans machiavéliques. C'est pourquoi il a invoqué une abomination et passé un pacte avec elle. Mais là où il a fait fort, c'est que pour éviter que Dwight Shelton ne s'en débarrasse, il l'a lui-même transformé en loup-garou. Voilà qui devrait faire une bonne surprise pour les joueurs.

Au moment où les joueurs arriveront sur Floating Madness, tout ce qu'on sait sur les ennuis de Shelton, c'est qu'il retrouve chaque mois plusieurs de ses bovins dévorés et mutilés. Ce n'est sûrement pas l'œuvre d'un être humain ou alors particulièrement fêlé, et les bêtes sauvages sont rares sur les mesas.

II - A L'ABORDAGE

Les joueurs ont empoché quelques dollars récemment, et ont décidé de prendre un bon repas et du bon temps à Floating Madness. Si vos joueurs n'ont pas de bateau, deux marins leur proposent d'affréter une vedette à vapeur pour 20\$ (nettement plus rentable que les ferries).

Pour leur faire découvrir l'ambiance du Labyrinthe, préparez-leur une embuscade : une chaîne bloque le passage de leur chenal, et derrière est ancrée un poisson-sabre armé d'une gatling. Les occupants sont des pirates de Kang typiques (cf. cimetière). Ils demandent une somme exorbitante bien sûr. Si les joueurs veulent rebrousser chemin, les pirates préviendront par coups de feu des copains qui surgiront de l'autre côté. Baston obligée. Les PJ risquent de se trouver rapidement en difficulté.

Au moment critique, des braves placés sur les mesas leur porteront secours. Ces derniers sont membres de la Société curative, et même s'ils ont fait œuvre de justice, ils ne chercheront pas à nouer contact avec le gang.

Primes : 2 points

III - FLOATING MADNESS

Les joueurs arrivent à Floating Madness dimanche matin. Cette localité se dresse en bordure du niveau de l'eau. Tous les bâtiments sont construits sur une plate-forme flottante (radeau, rondins de bois, coque de navire, barils attachés ensemble... tout ce qui flotte est mis à

profit par les autochtones). Chacun de ces édifices est maintenu en place par des chaînes fixées à même la roche.

A l'arrivée du gang, la population est divisée entre les mineurs malchanceux qui assistent à la messe du révérend Osgood et les autres habitants qui vaquent à leurs occupations.

L'église

Il s'agit du seul bâtiment monté sur pilotis avec le Crazy shark. Un escalier de pierres permet d'y accéder à marée basse. A marée basse, les deux édifices surplombent le reste de la ville de 3 mètres montrant bien l'influence qu'ils ont sur la population.

Le dimanche matin, l'édifice est rempli par une population de crève-la-faim. Ils viennent ici s'abreuver du sermon moraliste d'Osgood, puis se remplir la panse grâce aux repas servis par le prêcheur.

Dans son discours, il dénonce la vie dépravée que mènent ses concitoyens et affirme qu'elle est la source de tous les malheurs que subit la population. Son comportement laisse juste croire que c'est un fanatique religieux intolérant.

Si les joueurs ont un comportement anormal, ou s'ils racontent un peu trop fort qu'ils vont traquer la bête, Osgood leur enverra un Sanglant au moment que vous jugerez le plus opportun. Toutefois, son intervention devrait intervenir après que le gang ait abattu le lycanthrope, pour éviter qu'ils croient avoir mis fin aux agissements de l'abomination locale.

Crazy Shark

Egalement monté sur pilotis, ce bâtiment est aussi vaste que l'église... et bien entretenu. De nombreux voyageurs viennent ici manger un steak du ranch Big M. Pour 5\$, on peut déguster la meilleure viande du Dédale.

Le bâtiment est peu rempli le dimanche, surtout au matin, mais le reste de la semaine, il est bondé. Seuls les mineurs et les pêcheurs les moins chanceux occupent les autres saloons de la ville.

Lorsque les joueurs y arrivent, il est notamment occupé par Raynald, le chercheur de trésors et Dwight Shelton, le propriétaire du Ranch Big M. Ce dernier vient ici livrer sa viande. Accoudé au comptoir, il se fera aborder

par Raynald, qui cherche des financements pour sa prochaine expédition. Non seulement il sent mauvais, mais en plus il emmerde les clients. C'en est trop pour le Barman, qui le jettera à la mer.

Si le gang s'intéresse à Shelton, ce dernier pourra leur raconter son histoire et leur proposer de remplacer ses cow-boys, qui ont été abattus, ou de rechercher la bête qui décime son cheptel.

Le bureau du Marshall

Placé sur une coque de navire, ce bâtiment de bois à un étage contient trois cellules et un petit bureau. Les prisonniers vraiment dangereux sont transférés au Rocher, avec la bénédiction du révérend Grimme.

Jeffrey Dawson est un incompetent. Il n'avait rien entrepris contre les pirates qu'ont affronté les joueurs, et il ne sait toujours pas quoi faire pour Shelton. Si le gang insiste, il peut envoyer un adjoint faire une garde, mais il ne veut pas délaisser Floating Madness. De toute façon, les citoyens de la localité ont appris depuis longtemps à résoudre leurs problèmes eux-mêmes.

Jérémie McCallum

Jérémie est un fouille-merde ambitieux. Il couvre des événements locaux pour le *Damp Newspaper*, journal disponible dans certains bleds du Labyrinthe. Jérémie s'y connaît un peu en occultisme et à déjà remarqué que les attaques se produisaient chaque nuits de pleine lune. L'apparition d'un loup-garou est une première dans le secteur à sa connaissance, il serait donc ravi d'en apprendre davantage et pourra proposer aux joueurs de les payer pour tout article, interview, photos ou dessins.

Sa curiosité indécrottable pourrait l'amener à traîner autour du ranch à la prochaine pleine lune, avec ou sans l'accord des joueurs. N'hésitez pas à mettre en scène un quiproquo amusant à cette occasion.

A la poursuite de la bête

Si les personnages cherchent à se renseigner sur la nature des massacres, ils apprendront ce qui a été écrit dans l'intro. Mais en interrogeant des individus particulièrement

superstitieux, ils découvriront que les massacres ont lieu toutes les nuits de pleine lune. Si en plus, ils ont examiné les corps des bêtes ou des cow-boys au ranch, ils en déduiront qu'il s'agit d'un loup-garou. Ils peuvent aussi arriver à ces conclusions en interrogeant Jérémie McCallum. Mais si vos joueurs sont trop neuneu, ils peuvent toujours faire un jet d'occultisme fastoche.

Maintenant, ils ont deux solutions :

1- Vos joueurs sont des bourrins : ils foncent acheter des balles en argent au general store de Floating Madness, et gardent le troupeau pendant la prochaine nuit de pleine lune (de mercredi à jeudi). Reportez-vous au chapitre IV.

2- Vos joueurs ne sont pas téméraires : ils cherchent l'identité du loup-garou. Passez au chapitre V.

Primes : 1 point pour enquêter à l'église, au bar et s'être fait embaucher par Shelton.

1 point pour avoir découvert que la bête est un loup-garou et s'être muni de munitions en argent.

IV - LE RANCH BIG M

Le gang peut arriver ici avant d'enquêter sur l'origine de l'abomination (solution la moins cérébrale), ou après. Dans ce dernier cas, reportez-vous au chapitre suivant.

Les joueurs accompagnent Shelton dans son petit cargo. Arrivé au ranch, on leur fera faire le tour du domicile : la demeure fait trois étages et est plutôt chique. Les chambres qui leurs seront attribués sont très confortables. Le gang est logé avec les autres cow-boys. Ces derniers sont une quinzaine, six d'entre eux ont été tués lors de la dernière garde, avec une dizaine de bovins. L'ambiance est plutôt sombre, et les hommes de Shelton ne comptent pas se faire de vieux os ici.

Si les joueurs se mettent à soupçonner ces derniers d'être à l'origine du massacre, Shelton leur fera remarquer qu'ils patrouillent toujours par groupes de trois, ce qui devrait les mettre hors de tout soupçon.

Action !

La nuit de mercredi à jeudi, c'est la pleine lune, les joueurs pourront traquer la bête. Laissez-les organiser la surveillance. Peu après minuit, une patrouille proche de la leur se fait attaquer par le loup-garou. Rendez ce combat

difficile, n'hésitez pas à tuer des cow-boys et à amocher vos joueurs. Une fois la bête descendue, ils pourront assister à sa transformation. Ils découvriront alors que le lycanthrope était leur employeur. Si vous êtes un Marshall consciencieux, vous pouvez leur rappeler qu'ils n'ont pas été payés d'avance.

Primes : 4 points pour avoir abattu le lycanthrope.

Qu'est-ce qu'on fait maintenant ?

Si vos joueurs ont un peu de jugeote, ils se diront que ce genre de créature n'apparaît pas par hasard. Sinon, faites-leur rencontrer un vieux-qui-sait, qui leur signalera que le mal se combat par la racine. Un shaman de la Société curative fera très bien l'affaire. Vous pouvez aussi leur envoyer le Sanglant d'Osgood, ce dernier sera en effet très fâché d'apprendre que le gang à abattu Shelton. Votre gang devrait donc se mettre à enquêter sur le créateur.

Sinon, un héritier de Shelton prendra la suite du ranch et une nouvelle abomination se chargera de décimer son troupeau.

V - L'ENQUÊTE

Vos joueurs enquêtent soit sur l'identité du loup-garou, soit sur celle du méchant sorcier dans l'ombre. Plusieurs pistes s'offrent à eux :

La caverne de Raynald, le chasseur de trésors

Ce mec pue, effraie les enfants, fait fuir les clients et a sûrement mis enceinte la petite Suzie. Et si ça se trouve, même le mauvais temps, c'est de sa faute. Bref, les ragots du quartier peuvent facilement mener sur la piste de cet ermite solitaire et mal rasé.

Il vit dans une cabane au sommet d'une petite mesa boisée, pas loin du ranch Big M. On peut y accéder par une échelle de corde de sa conception (Grimper Rude - Fiabilité : 16), qui ne peut supporter plus de deux personnes. Sa demeure est insalubre et branlante. Il y règne un désordre permanent et le gang se fera saucer s'il y pénètre par temps de pluie.

A leur arrivée, elle est vide et des traces de combat peuvent être détectées dans le bordel (SD 7). En cherchant dans le bois les joueurs peuvent retrouver son corps mutilé. Mais en examinant le corps (Perception : Médecine/Chirurgie ; Faisable), ils découvriront que les blessures ont été occasionnées par des lames conventionnelles (sabre, couteau...).

Raynald a en fait été tué par les pirates de Kang qui officient dans le coin.

Primes : 2 points pour réunir les indices.

Les pirates de Kang

Si les joueurs n'ont pas beaucoup de jugeote, on peut leur expliquer qu'il n'est jamais bon de déranger ces gens-là. Parlez-leur des habitudes culinaires chinoises et de la cruauté de ce peuple en n'hésitant pas à en rajouter une couche dans la caricature.

Si le gang insiste, ils peuvent retrouver le repaire de leurs agresseurs en patrouillant près du barrage, par ouï-dire, ou grâce à la Société curative.

Sinon, ils peuvent se rendre directement à la Griffe de l'Ours.

Dans les deux cas, l'accueil dépendra du type de personnages joués, mais les pirates feront bien comprendre qu'ils n'ont rien à faire de la disparition d'un pouilleux mal rasé ou des vaches du ranch. Mieux vaut ne pas insister.

Primes : en fonction des actions des joueurs.

La Société curative

Comme je vous l'ai déjà signalé (mais je ne serais pas obligé de répéter tout le temps si vous suiviez), les membres de la Société curative ne cherchent pas particulièrement à nouer contact avec le gang. De plus, ils sont très peu sociables avec les blancs. Toutefois, il est possible qu'ils acceptent de filer un dernier coup de main aux joueurs s'ils apprennent que ces derniers luttent contre une abomination.

L'unité est composée de deux chamans protégés par une dizaine de braves. Ils vagabondent sur les mesas environnantes autour de Floating Madness. Les trouver n'est pas si difficile. Un des leurs peut même croiser les joueurs « par hasard », s'ils patinent dans l'enquête.

Un gang assez diplomate peut même se faire inviter à une cérémonie où un des chamans fera une vision mystique. Filez-leurs un indice du genre « le masque du bien appelle le mal », mais uniquement après qu'ils aient abattus Shelton. De plus, dans ce cas, les indiens pourront leur donner des informations sur la nature du jugement si c'est la première fois qu'ils abattent une abomination (cf. chapitre 12 *Deadlands*).

Primes : 2 points pour se faire inviter à la cérémonie.

VI - L'ÉGLISE

Vos joueurs sont des anticléricaux indécrottables. Ils ne font jamais confiance aux prêtres ou souhaitent les éliminer uniquement par principe. Ils ont raison. Direction l'église. A leur arrivée, elle sera vide. Une fouille rapide dans les appartements privés d'Osgood permet de découvrir des ossements humains dans un coffre (détecter : SD 7).

En interrogeant ses ouailles, ils apprendront qu'il est parti avec son chenalière pour Lynchburg. Là-bas, il sera introuvable pour le gang. Il faut donc l'intercepter avant qu'il n'arrive.

Seule une barge à vapeur ou un poisson-sabre peut permettre de le rattraper rapidement. Les joueurs ont peut-être déjà emprunté une de ces embarcations à Shelton, sinon ils peuvent tenter d'en piquer à Floating Madness.

« Et une bouteille de rhum ! »

Faites en sortes que le gang arrive rapidement en vue du chenalière, puis amusez-vous à touché-coulé en utilisant les règles de poursuites. Ce n'est pas obligatoire, mais un abordage serait bienvenu, surtout si vos joueurs veulent en savoir plus sur les motivations du méchant.

Un assistant d'Osgood pilote le chenalière dans le cockpit. Un autre utilise la gatling montée à l'arrière (celle de l'avant est délaissée). Le révérend se trouve dans ses quartiers, dans la cale avant du navire. Seul un joueur peut passer à la fois par la trappe, voilà qui pourrait compliquer le combat.

En tous cas, le révérend ne leur donnera aucune indication, et les joueurs n'apprendront

rien en fouillant le chenaliér. Leur seul indice, c'est que Osgood se rendait à Lynchburg. Si le gang a envie de s'y rendre, vous pouvez leur

préparer le scénario du supplément *Le Grand Labyrinthe*.

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

JEREMIE MAC CALLUM, LE FOUILLE-MERDE

Physique 2d6

Tirer : pistolet 2d6, Furtivité 3d6.

Mental 2d6

Connaissances 3d8, Charisme 2d8

Carrière : journalisme 2d8, éloquence 4d8, persuasion 3d8.

Handicaps : Curieux.

Souffle : 12.

Matériel : Carnet et stylo, appareil photo, colt 36. Navy, balles en argent.

JEFFREY DAWSON, LE MARSHALL

Physique 2d6

Rapidité 2d8

Combat : bagarre 3d6, Tirer : pistolet 3d6, Tirer : fusil 3d6.

Mental 2d6

Carrière : droit 2d6

Atouts : Homme de loi.

Handicaps : Obligation (envers Floating Madness).

Souffle : 12.

Matériel : S&W Frontier (3d6), Winchester (4d8).

RAYNALD

Physique 2d6

Rapidité 2d8

Combat : bagarre 3d6, Combat : couteau 3d6, Tirer : fusil 3d6.

Mental 2d6

Handicaps : Ambition, cinglé, cupide, grande gueule, illettré, laid comme un poux, panier percé, pas de bol, paumé, superstitieux.

Souffle : 12.

Matériel : Springfield d'occasion (fiabilité 16), Bowie knife, loques.

DWIGHT SHELTON

Physique 2d6

Dextérité 3d8, Force 2d8, Vigueur 3d8

Combat : bagarre 3d6, Tirer : pistolet 3d6, Tirer : fusil 3d6, Attelage 2d6, Equitation 3d6, Lasso 3d6.

Mental 2d6

Dressage 4d6.

Atouts : Money money.

Souffle : 14.

Matériel : Winchester, colt 44 Army.

LE LOUP-GAROU

Physique :

Dextérité : 2d8, Agilité : 2d12+4, Force : 2d12, Rapidité : 4d12+4, Vigueur : 2d10

Combat : bagarre 6d12+4, esquiver 4d12+4

Mental :

Perception 2d12, Connaissances 1d4, Charisme 3d10, Astuce 1d6, Ame 1d6

Intimider 2d10, pister 3d12

Taille : 6

Terreur : 9

Souffle : 16.

Capacités spéciales :

Allure : 24

Griffes : FOR+1d6

Morsures : FOR+1d6

Morsure contagieuse : Un personnage mordu par un loup-garou doit immédiatement faire un jet de vigueur difficile (9). S'il rate, il se transforme lui-même en lycanthrope en 1d6 jours. Dès lors, il se change en loup-garou à chaque pleine lune. Le personnage n'est pas conscient pendant ces périodes et le lendemain matin, il ne se souvient de rien.

Sensibilité à l'argent : Les loups-garous se prennent la moitié des dommages d'une attaque normale. Les balles, les couteaux et les cannes en argent (et toute arme en cette matière) occasionnent des dommages normaux.

LE SANGlant

Physique :

Dextérité : 3d6, Agilité : 3d10, Force : 3d8,
Rapidité : 3d10, Vigueur : 3d8
*Combat : bagarre 4d10, esquiver 3d10,
furtivité 4d10*

Mental :

Perception 4d8, Connaissances 1d4, Charisme
2d8, Astuce 2d8, Ame 3d6
*Détecter 4d8, intimider 4d8, pister 3d8
(à l'odeur), ridiculiser 4d8*

Taille : 6

Terreur : 9

Souffle : 14.

Capacités spéciales :

Mort-vivant : ne peut être blessé que comme
un déterré.

Griffes : FOR+1d6

Morsures : FOR+1d6

Note : les Sanglants sont incapables de parler,
mais peuvent parfois émettre un rire à vous

glacer le sang (d'où leur score élevé en
ridiculiser).

JONATHAN OSGOOD

Physique

Dextérité 1d8, Agilité 1d6, Force 2d6,
Rapidité 3d6, Vigueur 2d6
*Combat : bagarre 3d6, Combat : couteau
3d6, Tirer : pistolet 3d8, Tirer : fusil 2d8,
Tirer : automatiques 3d8.*

Mental

Perception 2d6, Connaissances 3d8, Charisme
4d10, Astuce 2d8, Ame 2d10
*Détecter 2d6, Scruter 4d6, Carrière :
théologie 3d8, Langue : latin 2d8,
Intimider 3d10, Persuasion 4d10, Bluff
4d8, Survie 4d8, Foi 4d10, Tripes 3d10.*

Atouts : Arcane : magie noire.

Handicaps : Fanatique, obligation : Grimme,
accoutumance : chair humaine.

Sorts : Pacte, Invoquer : sanglant.

Souffle : 16.

Matériel : Pistolet gatling.

LE CIMETIÈRE

LES PIRATES DE KANG

Attaque

Combat : Serre de l'Aigle 4d6

Tirer : fusil 3d6/4d8

Tirer : Pistolet 3d6/3d6

Tirer : shotgun 3d6/2d6+4d6

Défense :

Combat 4

Points de coup : 30

LES BRAVES DE LA SOCIÉTÉ CURATIVE

Attaque

Combat : Tomahawk 3d6/2d6+2d6

Lancer : Tomahawk 3d6/2d6+2d6

Tirer : arc 3d6/2d6+1d6

Défense

Combat 3

Points de coup : 30

LES SHAMANS DE LA SOCIÉTÉ CURATIVE

Attaque

Lancer : Lance 3d6/1d6+2d6

Défense

Points de coup : 30

LES COW-BOYS DE SHELTON

Attaque

Combat : Bagarre 3d6/2d6

Tirer : pistolet 3d6/3d6

Tirer : fusil 3d6/4d8

Défense

Combat 3

Points de coup : 30

LES ASSISTANTS D'OSGOOD

Attaque

Combat : Bagarre 2d6

Tirer : pistolet 2d6/3d6

Tirer : gatling 2d6/3d6

Défense

Combat 2

Points de coup : 30

Scénario mis en ligne en juillet 2008.

Si vous avez des réactions ou si vous avez des idées pour faire évoluer cette aventure, n'hésitez pas à nous contacter : deadlands@sden.org