

The Putrescent Seven

Synopsis de scénario Deadlands

"C'est encore dans les plus vieilles soupnières que l'on fait les meilleures soupes."
Vieux dicton plein de bon sens.

"C'est encore dans les plus vieux remakes que l'on fait les meilleurs comptes bancaires."
Version hollywoodienne de l'adage précédent.

"Je viens d'avoir une idée géniale et originale."
Expression typique de scénariste feignant non sans rapport avec ce qui précède.

Une aventure prévue pour cinq personnages ayant deux ou trois aventures à leur actif, des joueurs et un MJ voulant reproduire une grande bagarre dans la plus pure tradition des westerns. Illustrations musicales : *The Magnificent Seven* (Elmer Bernstein, Koch International) pour l'action et *Tombstone* (Bruce Broughton, Intrada), pour l'ambiance sombre.

Ghost City, août 1876

Ville de 80 âmes (enfin, si l'on veut), Ghost City est une ville frontière peu fréquentée au sud de Boise, à mi-chemin de l'Oregon Trail et de la frontière de l'État du Nevada. Sa (très) mauvaise réputation tient au fait qu'elle est hantée par des fantômes et qu'à proximité se trouve un petit gisement de *Ghost Rock*. Ghost City n'est peuplée que de savants fous en mal de *Ghost Rock* et de connaissances occultes. Pour cette raison, la ville est évitée par la plupart des gens sains.

Un brigand du nom de Cal

Veyragh, réputé pour ses attaques des voyageurs sur l'Oregon Trail lorsque celle-ci traverse l'Idaho, a décidé de s'approprier la *Ghost Rock* disponible à Ghost City. Sa première attaque, deux semaines avant que notre histoire ne commence, a été repoussée, mais au prix fort: tous les hommes de main de Veyragh ont été tués, ainsi que la plupart des gens capables de défendre la ville.

Or, il est indéniable que Cal Veyragh va tenter une nouvelle attaque. Les habitants de Ghost City ont donc décidé de mettre les bouchées doubles pour concevoir des armes capables de repousser plus efficacement les pistoleros; ils ont aussi décidé d'engager cinq mercenaires pour compléter les deux derniers défenseurs de la ville (un soldat déserteur de la Confédération et un ancien Texas Ranger). Les personnages se voient donc proposer pour la mission le gîte, le couvert et \$15 par jour et par personne.

Protagonistes

Toutes les caractéristiques sont à rechercher dans le livre de règles.

Cal Veyragh

Caractéristiques du *Hangin' Judge* (p. 194-195), avec les pouvoirs *Cat Eyes*, *Claws* et *Stitchin'*, armé d'une Winchester '73 et d'un revolver .44 Army

Les pistoleros (37)

Walking Deads (p.200), armé de carabines .56 Spencer et de revolver .36 Navy

Les scientifiques de Ghost City (9)

Mad Scientists (archétype p. 73)

Les éventuels alliés des PJ

Cody, le soldat déserteur (archétype p.79)

Lance, l'ex-Texas Ranger (archétype p. 80)

Le retour de Cal Veyragh

Deux jours après l'arrivée des personnages à Ghost City, une avant-garde des pistoleros est aperçue dans les collines au sud de la ville; elle préfigure l'arrivée de Cal Veyragh et ses nouveaux hommes de main, qui peut être présumée à un jour - un jour et demi.

Facile me direz-vous ? Sûrement pas vous rétorquerais-je tout de go. Cal Veyragh n'est plus vraiment le pistolero qui terrorisait il n'y a pas si longtemps les voyageurs le long de l'Oregon Trail. Si les personnages prennent quelques renseignements avant de rejoindre Ghost City, ils devraient apprendre que Cal Veyragh a cessé d'écumer la piste en avril 1876, et que plus personne ne l'a revu depuis. Beaucoup de gens supposent qu'il a été tué en commettant l'un de ses forfaits.

Et ils ne sont pas très loin de la vérité : Cal Veyragh a effectivement été mortellement blessé en attaquant un convoi de colons pour Seattle, et il est allé mourir dans les montagnes. Le Manitou ne pouvant pas laisser seule une si belle âme, et autant dire que vu le passé de Cal Veyragh, la bataille pour la domination entre son esprit et le Manitou a vite tourné à l'accord mutuel. Cal Veyragh, désormais un *Harrowed*, a donc vite rejoint le reste de ses compagnons pistoleros, qui, heureux de revoir leur chef en vie (enfin, si on veut), ont accepté cette attaque de Ghost City, car après tout, l'action, y'a que ça de vrai.

La perte de ses derniers hommes dans le premier assaut a forcé Cal Veyragh à changer de tactiques. Avec l'aide du Manitou, il s'est constitué pour ce qu'il considère la seconde et ultime attaque envers Ghost City une armée de *Walking Deads*, en partie avec ses anciens compagnons de route.

Bataille rangée

La tactique employée par Cal Veyragh est assez simple. Il va envoyer deux groupes de 8 pistoleros en première ligne, avant de lancer toutes ses troupes dans une attaque frontale.

J'oubliais: tout le monde est à cheval, des chevaux morts-vivants, comme il se doit.

Appui-feu

Les savants installés à Ghost City ont développé (à la va-vite, il faut bien le reconnaître) quelques inventions pour la défense de la ville. Les personnages peuvent donc bénéficier de gilets pare-balles, de pistolets Gatling, de rocket packs ou de lance-flammes, avec cependant une fiabilité de 13. D'autres machins peuvent aussi être développés (explosif puissant, canons portatifs, bouteille de whisky indestructible, chaises de saloon spéciales bagarre), avec comme condition une fiabilité qui ne pourra pas être supérieure à 13.

Feu à volonté!