

EPOUVANTE A PAINFUL GULCH

Ce scénario pour *Deadlands Reloaded* est très librement inspiré de la bande dessinée de Lucky Luke *Les Rivaux de Painful Gulch*. On y parle de rivalité familiale, de malentendu, d'escalade de violence... et d'une monstrueuse créature qui s'en régale.

L'HISTOIRE EN QUELQUES BALLEES

Le village de Painful Gulch est le théâtre d'une très violente rivalité entre deux grandes familles de paysans, les plus fortunés de la région : les O'Hara, dirigés par Mamy et Papy O'Hara, reconnaissables à leurs grandes oreilles (Papy est en fauteuil roulant), et les O'Timmins, au gros nez rouges, à la tête desquels se trouvent Old Timer et Bobonne O'Timmins. Les O'Timmins ont la parcelle de terrain à travers de laquelle coule la rivière, ayant des terres plus fertiles, mais moins étendues que celles des O'Hara. Nul ne se souvient de la raison qui a poussé ces deux familles à se battre. Mais les Juges ont trouvé le moyen de pimenter un peu les choses.

Trois jours avant le début de l'histoire, le jeune Bart O'Hara a voulu profiter de la nuit pour voler de l'eau aux O'Timmins. Par malheur, il est passé par le champ de blé au milieu duquel se trouve un épouvantail. Sous le pouvoir maléfique des Juges, le mannequin prend aussitôt vie et massacre le malheureux gamin avec un Rôdeur du Maïs avant de balancer son corps sur le sentier qui longe le champ. Le champ étant à dix minutes de marche de la propriété des O'Timmins, ceux-ci n'ont rien vu ni entendu.

Tôt le lendemain matin, Alicia, la domestique Noire des O'Timmins sortie faire une course, découvre le cadavre dans la poussière. Terrifiée, elle va chercher son mari Moses, et tous deux le ramènent au shérif Craig discrètement. Craignant pour sa vie, Alicia se cache chez lui, de peur de voir ses patrons la réduire au silence, Moses ne la quittera pas.

Craig est dépassé par les événements. Il est seul contre deux familles entières. Avant de prévenir un marshal, il va annoncer la terrible nouvelle à la famille O'Hara. Ceux-ci deviennent fous de chagrin et de rage meurtrière. Craig s'empresse d'aller prévenir les O'Timmins. Les O'Hara mettent le feu au télégraphe pour être sûrs que personne de l'extérieur ne pourra venir avant qu'ils n'aient réglé leurs comptes avec ceux qu'ils croient coupables. La tension monte de plus en plus dangereusement. Et le surlendemain...

CHAPITRE 1 : RÉGLEMENT DE COMPTES À PAINFUL GULCH

Le Gang se trouve à Golden Plain, une petite ville sans histoire au milieu des champs de maïs. Un avis municipal indique que le maire a besoin d'un coup de main : cela fait deux jours que le télégraphe venant de l'est a été coupé, et vu la taille de la ville, il n'y a qu'un seul préposé au poste qui refuse de quitter son bureau. Fatigué, le maire accepte de payer 50 dollars toute personne qui tirera cette affaire au clair. Quand le Gang quitte Golden Plain, il est à peu près deux heures de l'après-midi.

En suivant le fil du télégraphe, il faudra trois heures de cheval au Gang pour atteindre la petite ville de Painful Gulch. Le soleil se couche lentement, les ombres s'allongent, le murmure de la rivière au loin est plus perceptible. Cette ville est très calme, même trop calme. Personne n'est dehors. Par contre, on voit des traces de nombreux actes de vandalisme, en particulier le petit bureau du télégraphe en cendres. Problème résolu... suivi de très près par un autre.



Painful Gulch, niveau de terreur 3

Le bruit d'une violente bagarre attire leur attention. Ils voient deux hommes, Earl O'Hara et Henry O'Timmins se cogner dessus, et ce n'est pas un simple pugilat de saloon. Le sang gicle, les dents volent, et sans l'intervention de personne, cela finira par la mort de l'un des deux. Si aucun gars du Gang ne fait rien, le shérif Craig tire un coup de feu en l'air pour attirer l'attention des deux forcenés. Chacun des deux partira dans une direction différente en menaçant l'autre du poing. Craig sent venir la fusillade générale, et doit vite préparer sa ville au pire. Il refusera de parler aux gars du Gang, disant que cette affaire ne les concerne pas.

Les joueurs étant ce qu'ils sont, il est très probable qu'ils veuillent faire la lumière sur ce sujet. Curiosité, besoin de faire régner la justice, promesse d'une prime que le shérif peut éventuellement accorder si on lui demande, ce ne sont pas les prétextes qui manqueront pour pousser les joueurs à rester pour résoudre cette affaire. D'autant plus que c'est maintenant toute la ville qui risque fort de se retrouver à feu et à sang !

Considérons le nombre d'activités possibles pour le Gang à son arrivée à Painful Gulch, à cinq heures.

- Témoignage d'Alicia et Moses chez le shérif
- Visite chez le docteur
- Investigation sur le lieu du crime
- Entrevue avec les O'Hara
- Entrevue avec les O'Timmins

Chaque action fait perdre un peu de temps, au gré du Marshal, sachant que **la nuit tombe à l'issue de la quatrième action**. Donc, à partir du moment où la nuit est tombée, si les PJ se rendent sur les terres des O'Timmins, ils seront attaqués par l'épouvantail et ses rôdeurs !

CHAPITRE 2 : JEUX DE MÉDIATEURS

Moses, qui a tout vu de la fenêtre du bureau du shérif, viendra supplier les gars du Gang de faire quelque chose s'ils ne viennent pas d'eux-mêmes au bureau du shérif. Pour le couple de domestiques, autant le shérif ne peut rien faire tout seul, autant des étrangers qui n'ont pas l'air de vulgaires fermiers pourraient peut-être se montrer plus efficaces. Cela devrait pousser les joueurs les plus réticents à s'intéresser à l'affaire.

Les gars du Gang vont pouvoir écouter plusieurs témoignages.

- Celui d'Alicia : la veille au matin, elle a découvert le corps du petit O'Hara. Elle a appelé son mari pour qu'ils le ramènent au Shérif. Elle est persuadée que ses maîtres ont surpris Bart sur leurs terres et l'ont sauvagement taillé en pièces.
- Le médecin, Doc Smithers, fait également office de croque-mort. C'est lui qui s'occupe du petit corps. Quand le Gang vient le voir, il termine de le préparer pour le cercueil. Il acceptera éventuellement de se laisser convaincre par quelqu'un représentant la médecine ou une autorité compétente. Un jet réussi de *Soins* permettra d'obtenir l'explication que donne Smithers : le pauvre petit a été visiblement tailladé à coups d'objets tranchants – croc, lame, ou serre, mais vu la boucherie, ce n'est pas une lame manufacturée qui a fait le coup. Avec une *Relance*, les PJ distingueront quelque chose que le doc n'a pas vu : d'abord, il y a deux types de blessure, de petites lacérations et un grand coup qui lui a déchiré le torse. Ensuite, on peut voir de petits copeaux et autres morceaux de bois dans ces blessures.
- L'avis de la famille O'Hara : cela fait des temps immémoriaux que les O'Timmins ont les meilleures terres et appliquent un monopole intolérable sur l'eau. Jusqu'à présent, les disputes n'étaient jamais allées plus loin que les bagarres générales. Le meurtre de Bart est pour eux le point de non-retour dans la violence. Irlandais de souche, ils veulent régler ça « à l'irlandaise », d'où le fait qu'ils aient saboté le télégraphe. Tous les hommes valides sont déterminés à prendre les armes le lendemain à l'aube.
- L'histoire des O'Timmins : tout ceci n'est qu'un prétexte pour s'emparer de leurs terres. Certes, la rivière passe par chez eux. Et alors ? Il y a d'autres points d'eau, à une journée de marche. En plus, les O'Hara ont bien plus de terres, la superficie de leur domaine est un tiers de fois plus grand que celui des O'Timmins. Old Timer nie farouchement toute responsabilité dans le meurtre de Bart. Il ne pense pas que les O'Hara soient les vrais responsables, mais il est sûr qu'ils ont placé eux-mêmes le corps pendant la nuit, pour pouvoir accuser leurs ennemis jurés. Il conclut par la promesse de mettre un terme définitivement à la dispute en massacrant tous les O'Hara au prochain lever de soleil.

Les deux familles sont très susceptibles, et mettre en doute la bonne foi de l'un ou l'autre d'entre eux provoquera leur colère subite, et la menace de changer le responsable en passoire s'il ne débarrasse pas le plancher au plus vite. En revanche, un joueur attentif pourra remarquer, avec un test de Perception, qu'aussi bien chez les O'Hara que les O'Timmins, la matriarche semble particulièrement contrariée par les paroles du mari.

Les PJ vont sans doute vouloir recueillir la version des deux familles. Ils peuvent d'ailleurs justement décider d'aller voir les lieux où l'on a retrouvé le petit garçon – il faudra faire ça à l'insu des O'Timmins, ils ne veulent pas d'étranger curieux sur leurs terres.

CHAPITRE 3 : L'ÉPOUVANTABLE ÉPOUVANTAIL

Enfin, le Gang voudra peut-être investiguer sur les lieux où s'est déroulé le drame.

Le jour : Les gars du Gang n'auront pas beaucoup de mal à trouver le lieu du crime. En longeant le territoire des O'Timmins, ils arriveront au champ de blé au milieu duquel est posé un épouvantail. Sur le chemin poussiéreux, la terre a été véritablement imbibée de sang. Par contre, un test de *Perception* réussi permettra de repérer que certains épis de blé sont couchés, comme si quelqu'un avait couru dedans – les Rôdeurs de Maïs et l'Épouvantail. Une Relance à ce test montrera un peu partout dans la poussière des petits copeaux de bois, les mêmes que dans les blessures de Bart.

Si jamais le Gang s'aventure dans le champ de blé, il ne se passera absolument rien, les monstres n'agissent que la nuit. Des joueurs qui iraient jusqu'à démembrer l'épouvantail ne verraient rien d'anormal. La seule manière de trouver quelque chose est de mettre le feu à l'Épouvantail qui tentera désespérément de se défendre.

La nuit : Tout est différent. Pour commencer, il y a une légère brume, et l'atmosphère se rafraîchit. Le Gang peut repérer le sang dans la poussière et les copeaux malgré la nuit (-2 de malus), mais... à partir du moment où ils auraient l'audace d'entrer dans le champ de blé, ou lorsqu'ils s'éloigneront des lieux, l'horreur commence.

Un test de *Perception* permettra d'entendre plusieurs bruissements, et de voir les épis de blé s'abattre les uns après les autres comme si quelque chose les piétinait. Les Rôdeurs du Maïs (1 par joueur) et l'Épouvantail passent à l'attaque.

Dès qu'un coup de feu sera tiré, le Marshal est invité à compter cinq rounds, c'est le temps qu'il faudra à trois O'Timmins en patrouille pour foncer sur les lieux, fusil au poing.

CHAPITRE 4 : DÉSAMORÇAGE

Après cette horrible rencontre, les gars du Gang seront sans doute tentés de se précipiter auprès des deux familles pour expliquer ce qu'ils ont vu. Les premiers seront les O'Timmins, les trois garçons venant après la bataille. Ils n'auront aucun mal à croire à l'histoire du Gang, les indices étant criants de vérité (le plus jeune va même s'évanouir). Par contre, ça n'arrange en rien le problème, car ils sont persuadés que c'est les O'Hara qui ont ensorcelé leur épouvantail !

Les O'Hara ne seront pas plus coopératifs. Eux ne croiront pas à cette histoire de créature surnaturelle. Si on leur met sous le nez le cadavre d'un Rôdeur de Maïs ou celui de l'Épouvantail, c'est encore pire, ils vont accuser les O'Timmins de sorcellerie.

Toute la ville va se transformer en un véritable champ de bataille dès l'aube si les gars du Gang ne font rien pour les arrêter. Les plus héroïques peuvent tenter de se mettre entre les deux camps, les plus cruels pourront abattre quelques O'Timmins et O'Hara, ça découragera les autres qui fuiront chacun de leur côté.

La seule façon de résoudre pacifiquement le conflit est de convaincre les deux matrones familiales, qui sont les seules à pouvoir convaincre à leur tour les patriarches de déposer les armes.

Que ce soit en ayant réussi à enrayer le conflit ou non, les gars du Gang pourront retourner à Golden Plain pour toucher leur argent.

Expérience :

- Trouver tous les indices trahissant l'Épouvantail : 1
- Vaincre l'Épouvantail et ses Rôdeurs du Maïs : 1
- Résoudre le conflit sans qu'il y ait d'autres morts : 1

LE CIMETIÈRE



EPOUVANTAIL



Allure : 6

TRAITS

Agi d8

Int d6

Âme d8

For d8

Vig d6

Combat d10, Discrétion d10, Perception d6

DÉFENSE

Parade 6

Résistance 5

Créature artificielle : +2 pour récupérer d'un état Secoué.

Les attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires (à l'exception de la tête).

Invulnérabilité : les épouvantails peuvent être tués mais ils reviendront la nuit suivante à moins d'être détruits en utilisant leur Faiblesse.

Point faible (feu) : le feu est la seule faiblesse de l'épouvantail et la seule façon de le détruire de manière permanente.

Sans peur : les épouvantails sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme

Combat

Dégâts

Griffes

d10

For + d6

Terreur : un personnage doit faire un jet de Tripes lorsqu'il voit un épouvantail descendre de son piquet.



RODEUR DU MAÏS

Allure : 6

Taille -1 : les rôdeurs du maïs font environ 70 centimètres de haut.

TRAITS

Agi d8

Int d6

Âme d6

For d6

Vig d6

Combat d8, Discrétion d10, Perception d6

DÉFENSE

Parade 6

Résistance 4

Créature artificielle : +2 pour récupérer d'un état Secoué.

Les attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires (à l'exception de la tête).

Sans peur : les rôdeurs du maïs sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme

Combat

Dégâts

Griffes

d8

For + d4

CAPACITÉS SPÉCIALES

Plantation : en y consacrant 3 cases de son Allure, un rôdeur du maïs peut s'enfouir dans la terre d'un champ et ressortir à sa prochaine action n'importe où dans le même champ. Il a la possibilité d'apparaître dans la case voisine de celle d'un héros et de l'attaquer, ce qui autorise ce dernier à faire un jet de Perception. En cas d'échec, le rôdeur du maïs prend l'avantage. Les héros en attente peuvent automatiquement faire ce jet.