

Crimson

* NUMÉRO 1 * GRATUIT *



kit d'introduction

Post

MERCREDI 22 DÉCEMBRE, 1876



BIENVENUE DANS LE WEIRD WEST !

DEADLANDS, LE RETOUR!

LE JEU DE RÔLE WESTERN FANTASTIQUE

DEVENEZ SAUVAGES !

Bienvenue dans **Deadlands**, le jeu de rôle du **Weird West** ! Vous trouverez dans ce numéro du **Crimson Post** tout ce dont vous avez besoin pour vous faire une idée du jeu et faire jouer vos amis. Et tout ça pour zéro penny ! Vous disposez dans ces pages du cœur des règles de **Deadlands**, mais les règles complètes incluent des tas de précisions, ajouts et options supplémentaires sur la création de personnages, le combat, les sorts, les manitous, la roche fantôme et plus encore. Vous trouverez également une **aventure complète** pour vous lancer à la découverte de la ville de **Crimson Bay** !

Ce kit vous propose de jouer des personnages prêtés formant un « Gang » (voir page 4). Leurs feuilles de personnages sont également disponibles en téléchargement sur www.black-book-editions.fr dans la section **Deadlands**. Vous êtes prêts ?



LES REGLES

Les règles de **Deadlands** sont particulièrement simples et sont basées sur un moteur générique : le système de jeu **Savage Worlds**. Revenons dans le vif du sujet et voyons comment ce système fonctionne.

LES TRAITS

Chaque personnage ou créature possède deux types de Traits : les **Attributs** (Agilité, Âme, Force, Intellect, Vigueur) et les **Compétences** (voir plus loin). Chaque Trait a un score allant de d4 à d12, d6 étant la moyenne.

Tests

Quand vous voulez faire quelque chose, le MJ (également appelé **Marshall**) vous dit quel Trait vous devez utiliser, et vous lancez le dé correspondant. Si le résultat est de 4 ou mieux, une fois les modificateurs appliqués, alors l'action est réussie.

Certains personnages ou créatures disposent des Traits supérieurs à d12, comme d12+3. Cela signifie qu'il faut lancer un d12, puis ajouter 3.

Difficulté : la Difficulté pour la plupart des actions est de 4, plus ou moins les modificateurs. La Parade et la Résistance constituent des Difficultés spéciales qui seront expliquées plus tard.

Compétence par défaut : si un personnage ne dispose pas de la compétence nécessaire à une action, il jette 1d4 et enlève 2 au total. Certaines compétences ne peuvent pas être utilisées par défaut, comme lancer un sort ou procéder à une intervention chirurgicale à crâne ouvert !

As

Les jets de Traits et de dégâts dans **Deadlands** sont dits « ouverts ». Cela signifie que lorsque vous obtenez le maximum du dé (un 6 sur un d6, un 8 sur un d8, etc.), vous devez relancer le dé et ajouter le total. C'est ce qu'on appelle un « As ». Continuez à additionner les résultats tant que vous obtenez des As !

Relance

Parfois, il est important de savoir à quel point une action est réussie. Pour chaque tranche de 4 points au-dessus de la Difficulté, on obtient une « Relance ». Si votre héros a besoin de faire 4 pour toucher un adversaire et qu'il obtient un 8, il touche avec une Relance.

Exemple : Une pistolero doit battre une Difficulté de 4 pour toucher un zombie à portée courte avec son Colt Navy calibre 44. Elle possède d8 en Tir, tire donc un dé à 8 faces, et obtient un 8. C'est un As, aussi tire-t-elle le dé à nouveau et fait 4, pour un total de 12. Elle obtient donc deux Relances : un sacré tir, m'dame !

Jets opposés

Parfois, les jets se font « en opposition » contre un adversaire. Par exemple, si deux personnages luttent à mains nues pour s'emparer d'un lingot d'or, ils font chacun un jet de Force. Quand ce genre de cas se présente, le personnage actif fait son jet en premier, suivi par l'adversaire qui lui résiste. Le plus haut résultat l'emporte.

Exemple : Doug « Shady » Liveaux obtient un 7 sur un jet de Sarcasmes dirigé contre un zombie. Ce dernier hurle et obtient un 3 sur son jet d'Intellect. Doug remporte donc le Test et bénéficie d'une Relance !

LES JOKERS & EXTRAS

Votre héros (ou personnage joueur) et certains grands méchants et monstres sont appelés « Jokers ». Ces personnages ont de meilleures chances que les autres de réussir ce qu'ils entreprennent, sont un peu plus résistants et généralement plus détaillés que ne le sont de simples gardes, sbires ou laquais (appelés « Extras »). Le profil de chaque adversaire précise toujours s'il s'agit d'un Joker ou non.

LE DÉ JOKER

Lors d'un jet de Trait, quel qu'il soit, les Jokers lancent toujours un d6 supplémentaire et choisissent le meilleur résultat entre le dé du Trait et le Dé Joker. La règle des As et les modificateurs s'appliquent normalement au Dé Joker.

Un Dé Joker par action : quand un Joker tire plusieurs dés au cours d'une même action, comme lors d'un tir automatique, il ne lance qu'un seul Dé Joker. Un tireur qui tire 3 balles par exemple, lance 3 fois son dé de Tir, et une seule fois son Dé Joker, qui peut alors se substituer à l'un des jet de Tir, s'il est supérieur.

Exemple : Un héros avec d8 en Force fait un jet. Il lance donc un d8 et son Dé Joker, un d6, et obtient respectivement 8 et 6 - c'est un As sur chacun des dés ! Il lance à nouveau les deux dés, et obtient 4 et 3. Le d8 totalise donc 8+4=12, alors que le Dé Joker totalise 6+3=9. Le d8 a obtenu le meilleur score, dans ce cas, 12.

LES JETONS

Deadlands offre aux joueurs et MJ un peu de contrôle sur les caprices du destin. Chaque joueur commence ainsi une session de jeu avec trois Jetons, matérialisés par des pions quelconques ou des jetons de poker, qui représentent la chance des héros ou le destin.

Vous pouvez utiliser ces Jetons pour relancer n'importe quel jet de Trait (Attributs ou Compétences). Vous pouvez même le faire plusieurs fois si ça vous chante, jusqu'à obtenir le résultat souhaité, tant qu'il vous reste des Jetons. Vous gardez toujours le meilleur des jets : utiliser un Jeton ne doit jamais faire tourner une action au désastre. Si votre premier jet était un 5, et que le Jeton débouche sur un 4, vous conservez le 5.

Les Jetons ne peuvent pas être utilisés pour les jets de dégâts, les jets sur des tables et tout jet autre qu'un jet de Trait (Les Jet d'encaissement et certains Atouts permettent d'utiliser des Jetons pour autre chose que des jets de Trait, mais il s'agit d'exceptions). Les Jetons ne sont pas conservés d'une session sur l'autre - utilisez-les ou dites-leur au revoir !

Jetons du MJ

Les MJ ont aussi des Jetons pour leurs méchants. Au début de chaque session de jeu, le MJ récupère un **Jeton** pour chaque joueur qui compose le groupe.

COMPÉTENCES

Compétence	Attribut
Combat	Agilité
Connaissances	Intellect
Discrétion	Agilité
Équitation	Agilité
Intimidation	Âme
Jeu	Intellect
Perception	Intellect
Persuasion	Âme
Pistage	Intellect
Réparation	Intellect
Réseaux	Intellect
Sarcasmes	Intellect
Soins	Intellect
Survie	Intellect
Tir	Agilité
Trips	Âme

- WANTED -

« **RUSTY JOE BURNETT**. RECHERCHÉ DANS 5 ÉTATS POUR BRAQUAGES DE BANQUES ET 9 MEURTRES. ARMÉ ET CONSIDÉRÉ COMME TRÈS DANGEREUX. RÉCOMPENSE : 1 000 \$ »

- WANTED -

« **THE JEFFREY'S GANG**. LES 5 FRÈRES JEFFREY SONT RECHERCHÉS DANS 7 ÉTATS POUR BRAQUAGE DE BANQUE. 2 500 \$ POUR LE GANG, 500 \$ PAR TÊTE »

Il tire aussi deux Jetons par Joker qu'il contrôle. Ceux-ci peuvent s'en servir pour sauver leurs sales peaux plutôt que de puiser dans les Jetons du MJ. Et non, ils ne peuvent pas les prêter à leurs sbires.

Comme pour les héros, ces Jetons ne sont pas conservés d'une session sur l'autre.

- WANTED -

PERSONNAGE

Au cœur des jeux de rôle réside la possibilité de créer, d'améliorer et de faire évoluer son propre personnage. Chaque personnage pré-tiré a été conçu selon les règles suivantes :

Attributs & Compétences

Un héros débute avec un d4 dans chaque Attribut, et dispose de 5 points pour les améliorer. Augmenter un attribut d'un type de dé coûte 1 point. Les types de dé sont d4, d6, d8, d10 et d12.

Le héros dispose également de 15 points pour acheter ses Compétences. Notez que les compétences à **Deadlands** sont génériques et couvrent un vaste panel d'activités. Rappelez-vous toujours qu'il s'agit d'un jeu qui se veut rapide et fun avant tout !

Augmenter une Compétence d'un dé vous coûte 1 point si elle n'est pas supérieure à l'Attribut qui lui est associé. Dans le cas contraire, l'augmentation coûte 2 points. Si votre héros a d6 en Force par exemple, il lui coûtera 1 point de monter sa compétence Escalade à d4, un autre point pour la monter à d6, et deux points pour la monter à d8.

- Le **Charisme** est égal au total des bonus et pénalités octroyés par les Atouts et les Handicaps.
- L'**Allure** est de 6 (voir plus bas).
- La **Parade** est égale à 2 + (Combat/2).
- La **Résistance** est égale à 2 + (Vigueur/2). De plus on ajoute à cette valeur le bonus de l'**armure** portée sur le torse pour des raisons de fluidité, mais souvenez-vous que cette armure ne vous protégera pas si d'autres parties de votre anatomie sont touchées.

Atouts & Handicaps

Le héros dispose d'un Atout gratuit puis gagne « un point d'amélioration » pour chaque Handicap mineur choisi (deux au maximum), et deux pour un Handicap majeur. Pour **2 points d'amélioration** vous pouvez : augmenter un Attribut d'un dé ou choisir un Atout. Pour **1 point d'amélioration** vous pouvez : augmenter une Compétence d'un dé ou doubler votre pécule de départ.

La liste des Atouts et Handicaps utilisés par les personnages prêtés et les PNJ de ce kit apparaît page suivante.

AVIS DE RECHERCHE

« NOTRE TRÈS CHÈRE FILLE, **MARY LOUISE BENT**, ATTENDUE À CRIMSON BAY LE 17 NOVEMBRE, N'EST TOUJOURS PAS ARRIVÉE. NOUS PROPOSONS UNE FORTE RÉCOMPENSE À QUI NOUS LA RAMÈNERA OU NOUS DONNERA DE SOLIDES INFORMATIONS. »

Équipement

Chaque héros commence le jeu avec 500 \$ en poche pour acheter du matériel.

Voici une rapide explication des éventuelles capacités spéciales des armes ou armures utilisées pour ce kit d'introduction :

Parade : l'arme n'est pas maniable et inflige un malus au score de Parade de celui qui l'utilise.

PA (Pénétration d'Armure) : l'arme permet d'ignorer autant de points d'armure qu'il est indiqué.

Portée : la liste est en cases (habituellement de 2,5 cm de côté sur un plan quadrillé). Chaque case équivaut à un carré de 2 mètres de coté. Une cible se trouvant à une distance 25 se trouve donc à 50 m.

Cadence de Tir (CdT) : un personnage peut faire autant d'attaques à distance par round que la Cadence de Tir (CdT) de son arme. La plupart des Gatling guns, par exemple, permettent 3 tirs. Chaque tir supplémentaire impose un modificateur de -2 (pour plus d'informations, consultez le paragraphe **Action** en page 2).

Le joueur répartit les tirs sur ses cibles comme il le souhaite, mais ils doivent être simultanés. L'utilisateur d'une Gatling ne pourra pas, par exemple, tirer une fois, courir, puis tirer ses deux dernières balles.

Chaque dé tiré en mode automatique correspond à autant de balles que la CdT de l'arme. Une Gatling, par exemple, tirant trois fois en un round, utilisera 9 balles.

Allonge : Un personnage peut attaquer des adversaires se trouvant à autant de cases de distance. Cela peut être particulièrement important contre des adversaires à cheval.

Tir au jugé : Cette arme pesante impose un malus de -2 au jet de tir du personnage qui la porte si ce dernier tire et se déplace dans le même round.



COMBAT

L'Ouest sauvage ne porte pas ce nom par hasard. À un moment où un autre, les héros vont se retrouver dans la mouise et devront combattre !

INITIATIVE

Dans **Deadlands**, le round de combat dure 10 secondes. Pour aider le MJ à se souvenir de l'ordre du combat et ajouter un peu de piment, on utilise un paquet de cartes à jouer pour déterminer l'ordre d'initiative. Distribuez les cartes de la façon suivante :

- Chaque personnage Joker reçoit une carte.
- Chaque type de personnages du MJ (tous les zombies, tous les loups, etc.) reçoit une carte.

- Chaque joueur reçoit également une carte pour l'ensemble de ses alliés. Par exemple, un joueur contrôlant trois adjoints et un Shérif les ferait agir lors de la même carte d'initiative.

Le MJ procède ensuite au décompte, des As aux 2. Chaque groupe résout ses actions lorsque sa carte est appelée. Les égalités entre cartes de la même valeur sont résolues dans l'ordre des couleurs : pique, cœur, carreau et trèfle.

Joker, c'est bon !

Tirer une carte Joker lors du tirage d'Initiative a un effet spécial ! Vous pouvez agir quand bon vous semble durant le round, avant n'importe qui ou n'importe quand plus tard, avec la possibilité d'interrompre automatiquement l'action d'un autre. En outre, tous vos jets de Traits et de dégâts se font avec un bonus de +2. Remélangez le paquet de cartes dès qu'une carte joker est tirée.

Actions

Exceptées les actions « libres » (parler, etc.), chaque action supplémentaire tentée au cours d'un même round de combat (dégainer et tirer, tir avec deux armes, etc.) impose un malus cumulatif de -2 à tous les jets du personnage.

Retenir son action : un héros peut choisir d'agir plus tard dans le round et effectuer son action normalement. Une action retenue reste valable tant qu'elle n'est pas utilisée. Un personnage dans ce cas ne recevra pas de nouvelle carte au début du round suivant.

Interrompre une action : quand un personnage retenant son action souhaite interrompre l'action d'un autre personnage, chacun des deux adversaires fait un jet opposé d'Agilité. Celui dont le score est le plus élevé agit en premier. En cas d'égalité, les actions sont simultanées.

MOUVEMENT

Les personnages joueurs ont une « Allure » de 6. C'est le nombre de cases qu'ils peuvent parcourir sur la table de jeu. Il s'agit d'une action libre. Les personnages peuvent aussi choisir de courir, ce qui augmente leur déplacement de 1d6 cases, mais tous leurs jets de Traits du round subissent un malus de -2. Il ne s'agit pas d'un jet de Trait, donc la règle du Dé Joker ou des As ne s'applique pas.

ATTAQUES DE MÊLÉE

En mêlée, un personnage peut porter une **attaque par round**. La Difficulté du jet est égale au score de Parade de l'adversaire.

En cas de succès, le personnage inflige des dégâts en fonction de l'arme qu'il utilise (voir Dégâts). Pour chaque Relance, vous ajoutez 1d6 aux dégâts.

Rompre la **mêlée** : un personnage qui souhaite rompre la mêlée subit une attaque gratuite de la part de chacun de ses adversaires alors au contact (mais une seule – pas d'attaque supplémentaire pour Frénésie ou par un combattant avec deux armes).

ATTAQUES À DISTANCE

La compétence Tir couvre toutes les armes à distance, du colt au tromblon. Dans la table des armes, chaque arme à feu a un ensemble de chiffres dans la colonne « Portée ». Ce sont ses portées Courte, Moyenne et Longue. Pour toucher une cible à courte portée, la difficulté est normale. À moyenne portée, on applique un malus de -2, et à portée longue -4. Les portées des armes sont faites pour être utilisées sur une table avec des figurines. Pour une conversion rapide, souvenez-vous que chaque case sur la table correspond à 2 mètres dans le monde réel. Par exemple, une cible à 25 cases se trouve en fait à 50 mètres de l'attaquant.

Couverture : Appliquez un malus de -2 au tir si la cible bénéficie d'une couverture mineure (à demi-couverte ou cachée dans des broussailles), et -4 si elle bénéficie d'une couverture conséquente (deux tiers de couvert). Un personnage au sol bénéficie d'une couverture mineure (-2), mais se relever lui coûte 2 cases de mouvement. Il subit également un malus de -2 à sa parade et à son score de combat.

Vous trouverez des modificateurs supplémentaires et des cas plus spécifiques dans les règles complètes de **Deadlands**.

DÉGÂTS

Une attaque réussie entraîne un jet de dégâts. Lors d'un jet de dégâts, on additionne les résultats des dés pour connaître le total de dégâts infligés. Chaque dé est susceptible de faire des As et est donc relancé tant qu'il obtient le maximum possible. Eh oui, vous avez bien compris : même le plus misérable gremlin peut terrasser un pistoléro légendaire avec beaucoup de chance !

Dégâts à distance : les armes à distance font des dégâts fixes, comme 2d8 ou 2d6+1. Un Colt .45, par exemple, occasionne 2d6+1 de dégâts, ce qui signifie qu'en cas d'attaque réussie, on additionne les résultats des deux dés (en comptant les éventuels As bien entendu), puis on ajoute 1 à ce total. Les héros ne bénéficient pas de leur Dé Joker pour ces jets puisqu'il ne s'agit pas d'un jet de Trait.

Dégâts de mêlée : les armes de mêlée infligent des dégâts égaux à la Force de l'attaquant augmentés du dé de dégâts dépendant de l'arme. Un héros avec d8 en Force et une épée courte (d6), par exemple, ferait d8+d6 de dégâts. Là encore, les As s'appliquent, mais pas le Dé Joker. Ce n'est pas considéré comme un jet de Trait.

Dégâts supplémentaires : les attaques bien placées ont plus de chances de toucher des organes vitaux et donc de causer plus de dégâts. Si vous obtenez une Relance sur le jet d'attaque, vous ajoutez 1d6 aux dégâts (la règle des As s'applique à ce dé). On n'ajoute pas de dés supplémentaires pour des Relances supplémentaires.

Faire des dégâts

Après une attaque réussie, vos dégâts sont comparés à la Résistance de l'adversaire (2 + la moitié de sa Vigueur + son armure). Les jets de dégâts donnent des Succès et des Relances, de la même manière que les jets de Traits. Si le jet de dégâts est inférieur à la Ré-

sistance, l'attaque porte mais n'a pas d'effets significatifs en termes de jeu.

Si le jet de dégâts est égal ou supérieur à la Résistance de la cible, l'adversaire est Secoué (voir ci-dessous). Placez un marqueur ou un jeton à coté de la figurine, ou placez-la sur le dos.

Chaque Relance sur le jet de dégâts signifie que la victime encaisse une blessure. Les Extras sont retirés de la table : ils sont trop méchamment blessés pour continuer le combat. Il est même possible qu'ils en meurent (un simple jet de Vigueur après le combat permet de le dire : un échec et c'est la mort).

Secoué

Un personnage est Secoué quand il subit un choc, qu'il est distrait ou temporairement hors d'état de nuire. Si vous êtes habitués aux jeux qui utilisent des « points de vie », considérez le terme Secoué comme la perte de quelques PV (il n'y a pas d'effet réel, mais le personnage est progressivement affaibli) Le MJ n'a simplement pas à comptabiliser les dégâts superficiels !

Plusieurs phénomènes, comme la peur ou les épreuves de volonté, peuvent provoquer cet état, le principal étant bien sûr les dégâts physiques. **Les personnages Secoués ne peuvent se déplacer qu'à la moitié de leur Allure, et ne peuvent accomplir aucune action, y compris courir.**

Un personnage Secoué tente de reprendre ses esprits au début de chacune de ces actions en faisant un jet d'Âme. Un échec signifie qu'il reste Secoué (mais peut néanmoins se déplacer de la moitié de son Allure comme indiqué plus haut). En cas de Succès, le personnage retrouve son état normal mais ne peut agir durant le round. Avec une Relance, le personnage retrouve instantanément son état normal et peut agir immédiatement.

Si un personnage déjà Secoué est de nouveau Secoué à cause d'une attaque causant des dégâts, il subit une blessure. Obtenir deux résultats Secoué peut donc se révéler une tactique efficace contre les adversaires dotés d'un haut score de Résistance. Essayez de le secouer avec un jet de Volonté ou une feinte, suivi de quelque chose d'un peu plus violent.

Exemple : *Un Ranger tire dans une créature hideuse ayant une Résistance de 5 et obtient 5 sur son jet de Dégâts. La créature est donc Secouée, mais comme le jet de dégâts n'a pas obtenu de Relance, elle ne subit pas de blessure. Avec un jet de 9 ou mieux, elle aurait subi une blessure, et ne s'agissant pas d'un Joker, aurait été retirée de la table.*

Note : « État critique » ne signifie pas obligatoirement que la cible est morte, mais simplement hors de combat.

JOKERS ET BLESSURES

Les Jokers peuvent subir plusieurs blessures, et chaque Relance sur un jet de dégâts inflige une blessure supplémentaire. Un héros Secoué qui prend une blessure subit un malus de -1 sur tous ses jets de Traits par la suite. Un héros ayant subi deux blessures subit un malus de -2 sur tous ses jets de Traits, etc.

Un héros subissant une blessure alors qu'il n'était plus Secoué redevient Secoué.

Les héros peuvent encaisser 3 blessures avant d'être en réel danger de mort. Les blessures supplémentaires ont pour effet de les mettre dans un État critique. Un personnage dans un tel état fait immédiatement un jet de Vigueur, en y appliquant les modificateurs de blessures (soit -3) et consulte la table suivante :

Résultat	Effet
Relance	Le héros est sonné. Il a toujours 3 blessures, mais il n'est que Secoué, pas en État critique.
Réussite	Le héros est Inconscient pour une heure, ou jusqu'à ce qu'il soit soigné.
Échec	Le héros saigne abondamment et reste Inconscient tant qu'il n'est pas soigné. Il doit faire un nouveau jet de Vigueur chaque round, et meurt sur un résultat final de 1 ou moins.

Exemple : *Le révérend Sam Johnson a une résistance de 5. Il est touché par deux attaques dans le même round. La première lui inflige 7 points de dégâts, et la seconde 13 (ouch !).*

La première n'obtient pas de Relance, donc Sam est Secoué. La seconde attaque obtient deux Relances pile, donc Sam subit deux blessures (il était déjà secoué, donc il n'y a aucun effet supplémentaire de ce côté-là).

Les dégâts sont résolus dans l'ordre des attaques. Si les deux attaques avaient été résolues dans l'ordre inverse, l'issue aurait été différente : les 13 points de dégât l'aurait mis dans un état Secoué avec 2 blessures. L'attaque infligeant 7 points de dégâts aurait infligé un nouvel état Secoué. Hors, Sam l'étant déjà, il aurait subi une blessure supplémentaire (et atteindrait 3 blessures !).

Jet d'encaissement

Si un Jeton est utilisé immédiatement après avoir subi une ou plusieurs blessures d'une même attaque, le personnage peut tenter un jet de Vigueur. Un Succès, ainsi que chaque Relance, réduit le nombre de blessures subies de 1. S'il reste des blessures au personnage après ce jet d'encaissement, celui-ci est toujours Secoué.

Un personnage ne peut tenter d'encaisser qu'une fois par attaque. Si un jet élimine 3 blessures sur 5, par exemple, il n'est pas possible de faire un second jet d'encaissement pour éliminer les deux blessures restantes. Le héros pourra toutefois utiliser un second Jeton pour relancer le dé de Vigueur. Cela veut également dire que si un personnage est touché plusieurs fois dans un round sur la même carte d'action, il devra dépenser ses Jetons et tenter le jet d'encaissement après chaque résultat de dégâts, et avant que le suivant ne soit résolu.

Après une attaque, un personnage peut utiliser un Jeton pour éliminer automatiquement l'état Secoué.

PROGRESSION

À la fin de l'aventure, le MJ attribue entre 1 et 3 Points d'Expérience (PX) à chaque membre du groupe… mais pour en savoir plus à ce sujet, il faudra vous procurer le jeu complet de **Deadlands** !



POUVOIRS

Certains personnages de ce kit d'introduction ont accès à des pouvoirs magiques, qu'il s'agisse de connaissances occultes, de rituels chamaniques, de sorcellerie provenant des cartes à jouer d'un huckster, de gadgets improbables inventés par des savants fous ou de pouvoirs divins. Des règles simples permettent de les gérer grâce à un système unique, mais notez toutefois que le jeu complet de **Deadlands** propose des variations de ce système en fonction du type de magie employé.

Chaque Pouvoir est lié à une « compétence d'Arcane » associée (Foi pour les prêtres, Magie pour les hucksters, Chamanisme pour les chamanes ou Science étrange pour les savants fous).

Points de pouvoir

Les personnages dotés de Pouvoirs les utilisent en consommant des Points de Pouvoir (PP). Un héros regagne 1 point de pouvoir par heure.

Utiliser un Pouvoir

Pour utiliser un Pouvoir, le joueur déclare simplement le Pouvoir choisi, dépense le nombre approprié de PP et effectue un jet de la compétence associée. Si le jet est raté, il n'y a aucun effet, mais les PP sont perdus. Si le jet est réussi, le Pouvoir fonctionne comme indiqué dans sa description pendant un nombre de rounds indiqué en Durée, et certains peuvent être maintenus plus longtemps au prix de PP supplémentaires.

Certains Pouvoirs ont des effets variables, en fonction du nombre de PP dépensés. Comme expliqué ci-dessus, le joueur doit

toujours dépenser les PP avant de faire le jet de compétence d'Arcane afin de savoir s'il réussit son action.

Voici la description de tous les pouvoirs utilisés par les personnages prêtirés et les PNJ de ce kit d'introduction.

♥ ARMURE ♥

Points de Pouvoir : 2

Portée : Contact

Durée : 3 (+1 rd/PP supplémentaire)

Aspects : aura mystique, peau durcie, masse d'insectes ou de vers, etc.

Armure crée un champ de force magique autour du personnage, ou une protection tangible, accordant une véritable armure. Un Succès donne 2 points d'Armure, une Relance 4 points d'Armure.

♠ AUG/DIM DE TRAITS ♠

Points de Pouvoir : 2

Portée : Intellect

Durée : 3 (+1 rd/PP supplémentaire)

Aspects : changement physique, aura lumineuse, potions, etc.

Ce pouvoir permet à un personnage d'augmenter/diminuer un des Traits de la cible d'un dé en cas de Succès et de deux dés en cas de Relance. Le Trait affecté peut dépasser d12 : chaque augmentation au-delà octroie un bonus de +1 au Trait. Par exemple, deux Relances obtenues sur une cible ayant déjà d12 dans le Trait affecté donnerait un Trait à d12+2 pour toute la durée du pouvoir. Un Trait ne peut être réduit en dessous de d4. Il est possible de cumuler les effets de ce pouvoir, mais il faudra noter séparément les durées de chaque pouvoir.

♣ DÉFLEXION ♣

Points de Pouvoir : 2

Portée : Contact

Durée : 3 (+1 rd/PP supplémentaire)

Aspects : bouclier mystique, vents tourbillonnants, etc.

Les pouvoirs de Déflexion fonctionnent de différentes manières. Certains dévient effectivement les attaques, d'autres rendent la forme de la cible floue ou produisent d'autres effets illusioires. Au final, le résultat est le même : faire échouer les attaques de mêlée et à distance sur l'utilisateur. Avec un succès, les attaquants reçoivent un malus de -2 à leurs jets de Combat, Tir et autres jets d'attaque contre l'utilisateur. Une Relance augmente ce malus à -4. **Note** : ce pouvoir fonctionne comme Armure contre les armes à aire d'effet.

◆ ÉCLAIR ◆

Points de Pouvoir : 1-6

Portée : 12/24/48

Durée : Instantané

Aspects : Feu, glace, éclair, obscurité, projectiles colorés, nuée d'insectes.

Éclair constitue l'attaque de base des hucksters, et peut être également utilisé pour les faisceaux d'énergie, les pistolets à rayon, les jets de lumière divine et la plupart des attaques à distance de ce type. Les dégâts d'un Éclair sont de 2d6.

Éclairs supplémentaires : le personnage peut lancer jusqu'à 3 Éclairs au prix d'un PP supplémentaire par Éclair. Décidez du nombre d'Éclairs créés avant de lancer le dé. Les Éclairs peuvent être répartis sur des cibles différentes, au choix du lanceur.

Dégâts additionnels : le personnage peut également porter les dégâts d'un Éclair à 3d6 en doublant le nombre de PP par Éclair. Cela peut s'appliquer aux Éclairs supplémentaires. Aussi, lancer 3 Éclairs de 3d6 points de dégâts chacun coûtera 6 PP.

♥ EXPLOSION ♥

Points de Pouvoir : 2-6

Portée : 12/24/48

Durée : Instantané

Aspects : Boules de feu, de glace, d'éclair, d'obscurité, projectiles colorés, nuée d'insectes.

Explosion est un pouvoir à aire d'effet qui peut affecter un grand nombre d'adversaires en même temps. Le personnage détermine d'abord où il veut centrer l'aire d'effet et fait le jet approprié. Les modificateurs d'attaque à distance s'appliquent normalement.

L'aire d'effet est définie par une zone de 8 m de diamètre. Si le jet est raté, l'Explosion

est déviée, comme un projectile. Sinon, tous ceux situés dans l'aire d'effet subissent 2d6 points de dégâts. Contrairement aux autres attaques, les Relances n'ajoutent pas de dégâts supplémentaires aux attaques à aire d'effet.

Effets additionnels : Pour le double de PP, Explosion fait 3d6 points de dégâts ou affecte une zone de 16 m de diamètre. Pour le triple de points, Explosion fait les deux.

♠ GUÉRISON ♠

Points de Pouvoir : 3
Portée : Contact
Durée : instantané
Aspects : Imposition des mains, contact de la victime avec un symbole sacré, prières.

Le pouvoir de Guérison soigne les blessures récentes. Il doit être utilisé durant « l'heure en or » : il n'a aucun effet sur des blessures vieilles de plus d'une heure.

Pour les Jokers, chaque utilisation de Guérison efface une blessure avec un Succès, et deux avec une Relance. Le jet de dé subit une pénalité égale au nombre de blessures de la victime (en plus des malus dont le lanceur de sort lui-même serait victime).

Pour les Extras, le MJ doit d'abord déterminer si l'allié est mort (un simple jet de Vigueur). Si c'est le cas, l'utilisation du pouvoir de Guérison est impossible. Sinon, un jet réussi de la compétence d'Arcane appropriée ramène l'allié à l'état Secoué. Le pouvoir de Guérison peut également servir à guérir les poisons et les maladies, s'il est lancé moins de 10 minutes après l'évènement déclencheur.

♣ INVOCATION ♣

Points de Pouvoir : 4
Portée : 10 mètres
Durée : 3 (+1 rd/PP supplémentaire)
Aspects : Apparition dans un nuage de brume, depuis un fourré, etc.

Le pouvoir d'Invocation permet d'invoquer un animal lié à la culture du personnage. Les Indiens invoquent généralement des aigles, des loups ou plus rarement des chevaux (voir Grey et son loup blanc dans les annexes de l'aventure).



FAQ

Q : À cause des As, on dirait qu'il est mieux d'avoir un d6 qu'un d8. Pourquoi est-ce que je voudrais alors augmenter mes compétences ?

R : C'est une fausse impression. Prenez en compte la difficulté standard de 4. Un d6 a 50% de chances de succès. Un d8 a 62% de chances de succès. Vous avez en effet plus de chance de faire un As sur le plus petit dé (un d4), mais vous réussirez toujours plus souvent (et mieux) avec des dés plus importants.

Q : Les As comptent-ils sur des jets de course/sur une table/etc. ?

R : Non, les As ne s'appliquent qu'aux jets de Traits et au jets de dégâts.

Q : Mes joueurs n'aiment pas que cela prenne un temps fou pour vaincre les grosses créatures avec une Résistance élevée.

R : Notre objectif est d'avoir les méchants debout, un genou à terre, ou simplement hors course. Ces coups portés qui ne dépassent pas la Résistance sont comme ceux qui entraînent la perte de quelques « points de vie » dans d'autres jeux. Simplement, nous ne les comptons pas pour simplifier le travail du MJ, et ce qui nous intéresse, c'est quand quelqu'un assène un coup vraiment méchant qui fait tomber le grand vilain de l'histoire. Décrivez simplement ces coups moins puissants comme des égratignures, coupures ou même comme de vraies blessures qui n'entraînent simplement pas de véritable traumatisme physique. Si vous utilisez les manœuvres disponibles dans le livre de règles de **Deadlands**, même les gros balaises pourront tomber assez vite.

THE CHASE IS BETTER THAN THE CAGE

L'AVENTURE

Cette aventure d'introduction à **Deadlands** est destinée aux personnages prétrés se trouvant en page suivante (ou disponible en téléchargement sur le site www.black-book-editions.fr), mais elle convient à n'importe quel « Gang ». Sa durée de jeu est estimée à 3 heures et elle peut servir d'introduction à la campagne officielle à paraître : **Stone Cold Dead**.

The Chase is better than the cage vous permettra de vous plonger dans l'univers palpitant du Weir West sans perdre une seconde et de vous familiariser avec le système de règles.

RÉSUMÉ DE L'INTRIGUE

Lorsque les PJ arrivent à **Crimson Bay**, ils se connaissent déjà et forment un Gang à part entière. Ils ont été engagés par **Duke Wayne**, troisième du nom. Wayne est un riche exploitant de bétail du Nord, basé près de Portland. Il a engagé les PJ deux semaines auparavant pour qu'ils mettent la main sur **Marco « Blackdog » Sidwell**. Sidwell est un tueur à gages réputé. Ancien chasseur de primes, son tableau de chasse dépasse les 30 victimes. Il a abattu le fils de Wayne pour le compte de **Clancy Ford**, principal concurrent de Wayne dans la région. Depuis, Sidwell a pris la fuite vers le Sud, tandis que ses quatre compagnons de route sont eux partis vers l'Est. Les PJ ont appris que l'homme a un contact dans une ville nouvelle près de la frontière californienne, **Crimson Bay**. Il va certainement se faire oublier un temps avant de rejoindre son équipe pour son prochain contrat. D'après leurs informateurs, les PJ savent qu'il n'a pas l'habitude de passer plus de cinq jours dans un même endroit, par crainte d'être repéré. N'ayant qu'une description sommaire de leur cible (voir **Blackdog**, page suivante), les PJ devront mener une véritable enquête pour le débusquer. **Wayne le veut plus mort que vif et propose une prime de 1 000 \$ pour sa tête.**



CRIMSON BAY

Lorsque vos PJ arrivent à **Crimson Bay**, ils découvrent une ville en plein essor, où l'activité frénétique de ses habitants ne semble jamais s'arrêter. On compte environ sept cents âmes, dont les têtes sont recouvertes en permanence par une épaisse chape de fumée provenant d'une installation industrielle située à quelques kilomètres au Nord. À l'Ouest, au bout de la grande rue, une piste mène à l'océan et au port.

Il n'est pas indiqué à l'entrée de la ville que les voyageurs doivent déposer leurs armes au bureau du Shérif. Les adjoints de garde saluent les PJ, sans poser de question. Les PJ n'ont que l'embarras du choix pour leur hébergement. La ville propose de nombreux établissements accueillant les nouveaux venus...

Les PJ peuvent commencer leur enquête, sachant que d'après le maréchal ferrant **Tom Jenkins**, aucune personne ressemblant à la description de Sidwell n'a laissé son cheval en pension. De même, les divers hôtels de la ville n'apporteront pas plus de réponses positives aux PJ.

RENCONTRER LE SHÉRIF

Le bureau du Shérif est situé juste à côté de ce qui semble être le plus gros saloon de la ville, le **Gold Digger**. Toujours plein, ce bel établissement a tout de l'endroit idéal pour obtenir des informations.

Le Shérif de **Crimson Bay** se nomme **Russell Drent**. Cet homme au regard froid est seul maître à bord en ville. Sa vingtaine d'ad-

joint fait respecter la loi dans tout le périmètre. Assis derrière son bureau, il accueillera les PJ poliment. S'ils dévoilent leur but, Drent ne s'oppose pas à leur recherche, tant qu'ils « ne troublent pas l'ordre public ». Il ne veut pas d'effusion de sang dans ses rues. Si les PJ localisent Sidwell, il préférera être prévenu pour prêter main forte lors de sa capture.

Drent connaît la réputation de **Blackdog Sidwell**. Si celui-ci est caché dans l'enceinte de la ville, il pense qu'il sera très difficile de le déloger. Plusieurs diligences arrivent tous les jours et déversent de nombreux voyageurs, en transit ou venus pour affaires. Il n'aura eu aucun mal à se fondre dans la masse. Drent conseille néanmoins au Gang d'aller fouiner au **Gold Digger**. Le barman, **Slim Jim**, a des oreilles qui traînent un peu partout.

Drent termine en précisant que le maire de **Crimson Bay**, **Gamblin' Joe Wallace**, s'est absenté pour plusieurs jours. C'est donc à lui que revient la responsabilité de la cité : au moindre débordement, il n'y aura pas d'arrêt par la case procès !

LE GOLD DIGGER

Grand établissement pouvant accueillir jusqu'à trente parties de poker simultanément, le **Gold Digger** affiche un luxe et une décoration à l'anglaise. Une scène placée au fond de la salle principale permet aux danseuses d'effectuer leur quatre shows quotidiens, soutenues par les notes endiablées du pianiste. Le barman, **Slim Jim Carrighan**, aidé de ses deux serveuses, est dans son élément. Malgré un agglutinement de soifards de premier ordre, il parvient à servir tout le monde sans que personne ne trouve à se plaindre.

Lorsque les PJ commencent à le questionner, il affirme n'être au courant de rien. Mais une de ses serveuses, **Trixie**, est elle en mesure de les renseigner. Trixie est une ancienne prostituée. Elle bossait pour **Clarice McBride**, tenancière du **Paradise**. Il est très fréquent que les hommes arrivant en ville après une longue cavalcade éprouve le besoin de trouver le réconfort dans les bras d'une fille. Elle peut donc, contre quelques dollars, accompagner les PJ jusqu'au bordel pour qu'ils posent quelques questions. Sans elle, leurs chances d'obtenir des informations seront beaucoup plus minces...

LE PARADISE

C'est dans le quartier Nord que se trouve le **Paradise**, ainsi que tous les autres bordels de la ville. Plus au Nord, s'étend Chinatown, jusqu'aux limites de **Crimson Bay**. L'établissement ne respire pas le luxe, mais est propre et bien entretenu. Les membres du Gang arrivent en plein « rush hour ». Les filles vendent leurs charmes au comptoir, pendant que les clients attendent leur tour en sirotant des bières et de l'alcool bon marché. Trixie présente les PJ à **Clarice McBride**. Ils devront se montrer convaincant. Contrairement à ce qu'a prétendu Trixie, elle ne voit pas d'un bon œil la présence de fouineurs entre ses murs. Quelques dollars ou un peu d'intimidation devraient permettre aux PJ d'obtenir sa bénédiction.

Ils peuvent poser des questions aux filles, qui leur accordent deux minutes d'attention entre deux passes. Les quatre premières n'ont rien à dire, n'ont rien vu ni rien entendu. La cinquième, **Mina Watts**, semble avoir quelque chose sur la conscience. D'abord réticente et craintive, elle avoue avoir reçu hier la visite d'un homme qu'elle qualifie de « spécial ». Cette jeune fille à l'accent du Texas parle doucement, comme si elle craignait que cet homme puisse l'entendre. Elle décrit un homme grand et fin, dégageant une aura terrifiante comme l'enfer. Il est resté silencieux, étudiant les questions de politesse par de simples signes de tête. Il a avoué être en ville pour quelques jours, pour affaires. Mina a vu également que l'étranger transportait dans sa sacoche plusieurs vêtements différents, comme s'il changeait de toilette plusieurs fois

par jour. Il arborait également sur son torse une immense cicatrice qui renforçait son aura mystérieuse et inquiétante. Pour Mina, personne ne peut survivre à la blessure qui a engendré une telle marque.

Les PJ ont désormais la certitude que leur cible est bien à **Crimson Bay**. Les informations obtenues auprès de Mina sont importantes. Il a affirmé ne rester que quelques jours, pour affaire. Hors, la seule perspective d'affaire pour un homme comme lui est la réception d'un contrat par le **Pony Express**. Ou l'encaissement de ses honoraires pour un contrat déjà expédié (ces deux informations peuvent être fournies par le Shérif si besoin).

BAGARRE AU BAR

C'est à ce moment précis que trois pistoleros apparemment trop avinés choisissent de prendre à partie les PJ. Ils accusent les membres du Gang de faire perdre leur temps aux filles et du coup de contraindre les clients à attendre longtemps. L'un d'eux avance que c'est une technique de la patronne pour faire consommer les clients. **Humbert**, le responsable de la sécurité, montage de muscle sans cervelle, commence à s'interposer. Le ton monte. Si les PJ décident de donner suite et se battre, les hommes du Shérif rappliqueront entre trois à cinq minutes. La bagarre deviendra vite générale, et les PJ compromettent alors leur situation : Drent leur collera dans les pattes deux adjoints qui les suivront comme des chiens. Cela dit, ils peuvent s'en sortir en douceur, s'ils utilisent leur persuasion et/ou leur intimidation.

LES TROIS PISTOLEROS

Charisme 0	Sens Perception d6
TRAITS	
Attributs — Agi d8, Âme d8, For d6, Int d6, Vig d6	
Compétences — Combat d6, Perception d6, Tir d8, Tripes d6	
ATTAQUE	
Allure — 6	
Mêlée — Couteau de chasse d6 (d6+d4+1)	
Distance — Peacemakers SA d8 (2d6+d4, Portée 12/24/48, CdT 1, 6 Tirs, PA 1)	
Option de combat — Dégaine comme l'éclair	
DÉFENSE	
Parade — 5	Résistance — 5
STATISTIQUES	
Atouts — Dégaine comme l'éclair	
Équipement — SA Peacemakers, couteau de chasse, boîte de balles, ceinture, cache-poussière.	

HUMBERT

Charisme 0	Sens Perception d6
TRAITS	
Attributs — Agi d6, Âme d6, For d10, Int d6, Vig d10	
Compétences — Combat d8, Perception d6, Tir d6, Tripes d6	
ATTAQUE	
Allure — 6	
Mêlée — Art Martial d8 (d10)	
Distance Shotgun — d6 (1-3d6, Portée 5/10/15, CdT 1, 2 Tirs)	
DÉFENSE	
Parade — 6	Résistance — 7
STATISTIQUES	
Atouts — Art Martial (lutte)	
Équipement — Shotgun.	

La nuit tombe, la brume venue de l'océan recouvre la ville, mais l'activité reste dense. **Crimson Bay** ne semble pas vouloir s'endormir... Demandez aux PJ un jet de Perception à -2 (la Difficulté de base d'un test est 4). Sur un Succès, l'impression d'être observé de loin les submerge. Autour d'eux, ils ne trouveront que de nombreux chiens qui errent à la recherche de restes à dévorer...

RECHERCHES

Le relai routier, sur la grande rue, accueille les transports et cavaliers du **Pony Express**. **Mike Jones**, son responsable, informe les membres du Gang que le prochain arrivage est prévu dans sept jours. Le seul établissement bancaire de **Crimson Bay** est la **Central Bank Of Crimson Bay**, juste en face du **Gold Digger**. Si Sidwell est en ville pour encaisser sa prime par le biais d'un mandat postal, c'est là qu'il se rendra. Le directeur de la banque, **Mr Tomlick**, ne donnera aucun renseignement aux PJ. Ce sont des étrangers, et il craint pour la sécurité de ses coffres. Les PJ devront demander l'intervention du Shérif Drent pour débloquer la situation.

NB : si les membres du Gang sont mêlés à la bagarre d'hier soir, il leur faudra insister auprès de Drent pour qu'il accepte de les aider...

Tomlick affirme qu'un convoi de la **Wells Fargo** doit arriver demain vers midi. Il n'a pas encore les noms des destinataires mais se tiendra prêt à fournir tous les renseignements nécessaires aux autorités de la ville.

Vous pouvez laisser aux PJ le loisir d'explorer la ville, mais au milieu de l'après midi, un coursier viendra les trouver. **Un télégramme les attend à la gare** (c'est à la gare que le relai télégraphique est installé).

Le chef de gare et responsable du relai télégraphique se nomme **Conaway**. Jovial et souriant, il engage directement la conversation avec les PJ. Il explique qu'ils sont très chanceux de pouvoir envoyer leur message, la ligne est capricieuse et souvent coupée par les intempéries. Le message vient de leur employeur, **Duke Wayne** : il veut tout connaître des avancées de l'enquête. Il attend une réponse dans la journée. Si les PJ n'avancent pas, il menace de mettre sur l'affaire une autre équipe.

En poussant la conversation avec **Conaway**, celui-ci leur raconte que la machine s'est remise à fonctionner juste avant l'arrivée d'une dame venue ce matin pour envoyer un message. **Conaway** est heureux de pouvoir satisfaire les besoins de ses clients. S'ils veulent en savoir plus sur cette dame, les PJ devront user de persuasion. **Conaway** avoue alors l'avoir déjà vue : c'est une habitante de la ville. Élégante et polie, vêtue d'une toilette simple, il lui semble ne l'avoir jamais vue fréquenter les saloons. Mais ce n'est pas le premier télégramme qu'elle envoie, souvent pour **Belmont Creek** (à une douzaine d'heures de cheval de **Crimson Bay**). Pour connaître le contenu et la destination, les PJ devront cette fois payer l'information. **Conaway** demande 20 \$ pour son service. Le message est parti à **Belmont Creek** et était adressé à un certain **Fallon**. Il disait « colis trop lourd à transporter ». Sur ce, la dame a réglé et est partie, souriante. Si les PJ essaient de retrouver sa trace, il n'obtiendront rien, leurs renseignements étant trop vagues.

PONY TRAIL

À douze heures précises le lendemain, la diligence rouge de la **Wells Fargo** arrive dans la cohue de la grande rue et se range devant la banque. Le cocher et trois hommes en arme assurent la protection de la cargaison. Ils déchargent plusieurs sacs, que **Tomlick** range soigneusement dans ses coffres, au sous-sol. **Tomlick** confirme alors que trois mandats sont en dépôt. Un pour le maire **Wallace**, un pour **Tom Jenkins** et un pour **Mlle Sue Skerrit**. Drent, si l'information lui est transmise, admet que ce nom lui est familier. **Mlle Skerrit** vit seule dans une pe-

tite maison dans le quartier sud de la ville, le principal quartier résidentiel de la ville. Elle offre parfois son aide aux personnes âgées et à l'institutrice, **Mme Duvall**.

S'ils décident de se rendre à son domicile, **Mlle Skerrit** les accueillera avec surprise. Elle avoue ne rien comprendre à ce que les PJ lui demandent, et ne pas connaître de dénommé **Marco « Blackdog » Sidwell**. La persuasion et l'intimidation auront pour principal effet de la faire fondre en larme. Elle ne connaît personne qui réponde à la description d'un assassin ou d'un criminel. Elle explique le télégramme de ce matin comme un des innombrables actes charitables qu'elle consent pour les personnes âgées. Son voisin d'en face, **Hector Huyck** est revenu d'un long voyage chez son fils à Portland. Trop fatigué, il lui a demandé hier de lui rendre ce service. Elle compte ensuite aller à la banque récupérer l'argent de sa pension et lui rapporter. **M. Huyck** est d'après elle un petit vieux adorable, voté comme un fer à cheval, toujours accroché à sa canne et poli avec les dames.

La maison située en face de celle de **Mlle Skerrit** est une petite bicoque de bois brut d'un étage. Les rideaux sont tirés. Aucun son ne provient de l'intérieur. La porte est verrouillée. Si les PJ défoncent la porte, une déflagration retentit. Un système de fil relié à un fusil de chasse est accroché à la poignée (jet de Perception à -2 pour repérer le piège avant qu'il ne s'enclenche, Tir d8, dégât 3d6). La maison, aménagée et décorée comme une habitation de personne du troisième âge, est vide. Dans la chambre, au premier étage, les PJ découvrent des perruques, une canne, et plusieurs éléments de déguisement. **Blackdog Sidwell** n'est plus ici. Et les PJ sont repérés.

Si les PJ décident simplement de surveiller la banque, la rue leur offre plusieurs angles de surveillance. Ils noteront tout au long de la journée de nombreuses allées et venues. Vers 16 heures, une femme, grande, vêtue sans opulence, mais toutefois élégante, franchit la porte de la banque. Elle reste vingt minutes au guichet, se fait remettre une enveloppe et ressort. Elle reprend son itinéraire d'arrivée et frappe à la porte de la maison située en face de la sienne.

À ce moment-là (ou quand les PJ ont fini de fouiller la maison de Huyck), la petite rue dans laquelle se trouvent les PJ devient d'un seul coup très silencieuse. Les adjoints du Shérif n'ont pas accompagné les PJ, il sont seuls. Si les PJ ont parlé à **Mlle Skerrit**, elle comprend que ce Huyck n'est pas le gentil bonhomme affable qu'elle croyait connaître et décide de remettre l'enveloppe aux autorités. Quoi qu'il en soit une légère brise se lève et le crépuscule commence à gagner le ciel enfumé de la ville...

Embuscade : Une carriole surgit, sans cocher. Le cheval semble fou et force au milieu de la rue. Si les PJ se trouvent sur la chaussée, ils doivent effectuer un jet d'Agilité à -2. Des coups de feu proviennent du toit de la maison située à droite de celle de **Mlle Skerrit**. **Fallon** et **Binns** ouvrent le feu au **Peacemaker 45**. Les PJ peuvent se mettre à couvert dans la maison de **Mlle Skerrit** ou dans celle de **Sidwell** (les deux maisons ont une porte à l'arrière). Un loup surgit alors d'une ruelle et attaque **Mlle Skerrit**. Il recherche l'enveloppe contenant la prime. Si **Mlle Skerrit** tient toujours l'enveloppe, le loup lui arrache des mains avec la moitié de son bras. Si l'enveloppe est aux mains d'un PJ, le loup l'attaquera sauvagement. Plusieurs petites explosions viennent secouer les endroits qu'ont choisis les PJ pour se protéger des tirs. **Finch**, le **Huckster**, propulse des projectiles lumineux finissant leurs courses en boules de feu. Il se dissimule à l'angle Sud-Ouest de la rue, à deux maisons de celle de **Mlle Skerrit**. **Binns** et **Fallon** canarderont les PJ sans relâche. **Grey**, l'indien, ne retournera près de **Sidwell** qu'avec l'enveloppe et aidera son loup. La confrontation est sanglante. Les hommes de **Blackdog** lutteront jusqu'à la mort.

Sidwell, lui, est caché à l'angle Nord-Est de la rue, à trois maisons de celle de **Mlle Skerrit**. Lorsqu'il comprend que la résistance qui lui est opposée semble plus forte que prévue, il décampe. Ses hommes lui ont ramené un cheval qu'il enfourche pour partir au galop,

à l'opposé de la scène. Sur un jet de Perception réussi, les PJ l'aperçoivent et peuvent le prendre en chasse. Si un ou plusieurs hommes de Sidwell sont vivants, ils tireront sur les PJ se lançant à la poursuite de leur patron. Grey, s'il n'est pas mort, tentera de freiner les PJ au corps à corps, armé de son tomahawk.

Prise d'otages : Avertis par les coups de feu, les hommes du Shérif croisent la route de Sidwell quelques ruelles plus loin et abattent son cheval, le projetant à terre. Blackgod parvient à se réfugier dans une maison de plain pied dont il prend les occupants en otage. Le siège s'organise. Drent arrive sur place. Il prend le contrôle des opérations, mais propose aux PJ de passer en premier pour un éventuel assaut. Furieux, il ne veut pas qu'un de ses adjoints meure à cause d'une opération menée en amateur.

Sidwell retient une mère et ses deux filles prisonnières. Il a renversé une table et s'abrite derrière. Dans la hâte, il n'a pas tiré les rideaux. Trois fenêtres (deux en façade et une latérale) permettent un tir. Il tient son arme braquée sur les enfants. Il ne se rendra pas. Les seules solutions sont un tir d'une précision diabolique, un assaut dangereux pour la sécurité des otages, ou un duel.

Duel : Sidwell est prétentieux et propose un duel à un PJ. La règle est simple. S'il sort vainqueur, il part libre. Sinon, il n'aura plus de souci à se faire. L'honneur doit prévaloir. Drent s'engage à le laisser partir s'il gagne. Il veut avant tout que les enfants et leur mère aient la vie sauve.

Crimson Bay était un des nombreux repères qu'utilisait Sidwell pour récolter son argent et se faire oublier, mais quel que soit le moyen choisi par les PJ, cette ville sera sa tombe : dans l'éventualité où il tue le PJ qui l'affronte en duel, Drent l'abattra dans la seconde suivante. Le Shérif Russell Drent n'est pas homme à laisser le crime impuni dans sa ville.

FIN

Les PJ gagnent les 1 000 \$ et 2 points d'expérience (pour plus d'informations, voir les règles complètes de **Deadlands**). Lorsque les membres du Gang reprendront la route, Drent, beau joueur, leur proposera de revenir dans six mois. Le maire Wallace, grand amateur de poker, a décidé d'organiser un tournoi avec la crème des joueurs de l'Ouest. Nul doute qu'à ce moment-là, le travail ne manquera pas pour des gars motivés...



ANNEXES

BLACKDOG

Bien qu'il soit une gâchette réputée dans tout l'Ouest, personne ne sait à quoi ressemble Blackdog Sidwell. Lorsqu'il attaque sa proie, il porte un foulard noir remonté jusqu'au yeux. Ses employeurs le contactent par le Pony Express et s'affranchissent du paiement par des envois postaux, toujours dans des villes différentes. La rumeur lui prête une grande taille et une silhouette fine. Discrèt comme une ombre, il ne s'attarde jamais sur les lieux de ses crimes. Il change de vêtements pour chaque voyage. On dit qu'il a des contacts aux quatre coins de l'Ouest, la plupart ne connaissant pas sa véritable identité. Il ne donne jamais son véritable nom, préférant user de pseudonyme. C'est un homme dangereux, craint et attaché à ses dollars. Son surnom lui vient de vieilles légendes indiennes proclamant qu'un homme, lorsqu'il arrive à ce niveau de discrétion, n'y parvient que grâce à un don de métamorphose. Sidwell aurait en effet la faculté de se transformer en chien noir. En réalité Sidwell n'a aucun pouvoir de la sorte. Néanmoins, il connaît parfaitement les cultures indiennes et le chamanisme et il prend bien soin de ne pas infirmer ce que les gens disent de lui, entretenant le mystère.

Lorsqu'il a besoin de ses hommes, Sidwell les joint par télégramme pour leur indiquer un point de rendez-vous. Ses quatre fidèles connaissent son visage, et lui obéissent aveuglément. Sidwell est généreux avec eux et partage ses primes équitablement. Il a cependant un signe distinctif. Il fut blessé par des comanches lors d'une embuscade l'année dernière, à la frontière du Texas et garde en souvenir une longue et large cicatrice sur le torse.

MARCO SIDWELL

Joker

Charisme +2 **Sens Perception** d8

TRAIT

Attributs — **Agi** d10, **Âme** d8, **For** d6, **Int** d6, **Vig** d8

Compétences — Combat d8, Equitation d6, Intimidation d8+2, Perception d6, Persuasion d6+2, Tir d10, Tripes d8+2

ATTAQUE

Allure — 6

Distance — Peacemakers (crosse en ivoire) d10+1 (2d6+d4, Portée 12/24/48, CdT 1, 6 Tirs, PA 1)

Option de combat — Dégaine comme l'éclair

DÉFENSE

Parade — 6 **Résistance** — 6

Trempe — 2 (+2 aux jets de Tripes)

STATISTIQUES

Atouts — Arme fétiche, Charismatique, Dégaine comme l'éclair, Tireur d'élite.

Handicaps — Présomptueux, Recherché (Majeur).

Équipement — Peacemakers avec crosse en ivoire, boîte de balles, ceinture, cache-poussière, divers déguisements.

Ses fidèles

Les deux premiers fidèles, **Binns** et **Fallon**, sont des pistoléros. Le troisième, **Finch**, est un huckster talentueux, passionné de sorcellerie et de poker (c'est un dangereux adversaire, dans une partie de carte ou un duel). **Grey**, le quatrième larron, un indien, est un Chaman puissant, il commande aux animaux. Son totem est un loup gris qu'il invoque pour lui prêter main forte au combat. Il considère Sidwell comme un frère, depuis qu'il l'a sauvé de la pendaison. Accusé d'avoir tué un blanc à Yuma, il doit la vie à l'intervention de Sidwell. Blackdog repéra les dons de Grey et décida d'en faire un de ses associés. Une force mystique n'est jamais de trop pour les bases besognes.

BINNS & FALLON

Charisme 0 **Sens Perception** d6

TRAIT

Attributs — **Agi** d8, **Âme** d8, **For** d6, **Int** d6, **Vig** d6

Compétences — Combat d6, Perception d6, Tir d8, Tripes d6

ATTAQUE

Allure — 6

Mélée — Couteau de chasse d6 (d6+d4+1)

Distance — SA Peacemakers d8 (2d6+d4, Portée 12/24/48, CdT 1, 6 Tirs, PA 1)

Option de combat — Dégaine comme l'éclair

DÉFENSE

Parade — 5 **Résistance** — 5

STATISTIQUES

Atouts — Dégaine comme l'éclair

Équipement — SA Peacemakers, couteau de chasse, boîte de balles, ceinture, cache-poussière.

FINCH

Charisme -1 **Sens Perception** d6

TRAIT

Attributs — **Agi** d6, **Âme** d6, **For** d4, **Int** d8, **Vig** d6

Compétences — Connaissance (Occultisme) d6, Jeu d6, Magie d10, Perception d6, Sarcasme d6, Tir d4, Tripes d6

ATTAQUE

Allure — 6

Distance — Derringer d4 (2d6, Portée 5/10/20, CdT 1, 2 Tirs, PA 1)

Sortilèges (PP 10) — d6

Augmentation/Réduction de Trait (2 PP, Portée 8, Durée 3 (+1PP/rd))

Déflexion (2 PP, contact, Durée 3 (+1PP/rd))

Éclair (1-6 PP, Portée 12/24/48)

DÉFENSE

Parade — 2 **Résistance** — 5

Trempe — 1 (+1 aux jets de Tripes)

STATISTIQUES

Atouts — Arcane (Magie), Points de Pouvoir supplémentaires

Handicaps — Curieux, Mauvaise habitude (Mineur, passe son temps à mélanger un jeu de cartes), Recherché (Mineur)

Équipement — Derringer, jeu de cartes

GREY

Charisme 0 **Sens Perception** d6

TRAIT

Attributs — **Agi** d6, **Âme** d8, **For** d6, **Int** d8, **Vig** d6

Compétences — Chamanisme d10, Combat d6, Connaissance (Occultisme) d8, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d8, Pistage d6, Survie d6, Tir d6, Tripes d8

ATTAQUE

Allure — 6

Mélée Lance — d6 (2d6 - Parade +1, Allonge +1, 2 mains)

Distance Arc — d6 (2d6 - Portée 12/24/48)

Sortilèges (PP 15) — d6

Augmentation/Réduction de Trait (2 PP, Portée 8, Durée 3 (+1PP/rd))

Armure (2 PP, contact, Durée 3 (+1PP/rd))

Invocation (4 PP, Portée 8, loup blanc, Durée 3 (+1PP/rd))

DÉFENSE

Parade — 5 **Résistance** — 5

Trempe — 1 (+1 aux jets de Tripes)

STATISTIQUES

Atouts — Arcane (Chamanisme)

Handicaps — Serment (Majeur, Anciennes croyances)

Équipement — Arc, Tomawakh

LOUP BLANC

Charisme 0 **Sens Perception** d10

TRAIT

Attributs — **Agi** d8, **Âme** d6, **For** d6, **Int** d6, **Vig** d6

Compétences — Combat d6, Perception d10, Tripes d6.

ATTAQUE

Allure — 8 (course +d10)

Mélée — Morsure d6 (d6+d4)

Options de combat — A la gorge, Vélعة.

DÉFENSE

Parade — 5 **Résistance** — 5

APTITUDES SPÉCIALES

A la Gorge — Attaque aux points faibles. Avec une Relance sur son jet d'attaque il touche la zone la plus faiblement protégée de son adversaire.

Morsure — For+d4

Vélعة — Utilisent un d10 au lieu d'un d6 pour courir.

LE GANG

Voici la description des cinq **personnages prêtirés** destinés à l'aventure **The Chase is better than the cage**.

NB : L'équipement annoté d'un (*) est un équipement d'occasion, qui ne fonctionne donc pas sur un jet de compétence de 1.

Personnage Pistolero

Gabriela « Vendetta » Vasquez a été embauchée un temps par la compagnie Black River, mais elle n'avait pas le coeur ou les tripes à faire ce que la patronne, Mina Delvin, lui imposait. On raconte ici et là que Gabriela a traversé la Sierra Nevada en plein hiver, par le col de Donner, pour traquer un Shérif corrompu qui l'avait bouclée lors d'un passage à Carson City.

VENDETTA

Joker

Charisme +2 **Sens Perception** d6

TRAIT

Attributs — **Agi** d8, **Âme** d6, **For** d6, **Int** d6, **Vig** d6

Compétences — Combat d6, Discrétion d4, Equitation d6, Intimidation d6, Perception d4, Pistage d4, Tir d10, Tripes d4

ATTAQUE

Allure — 6

Mélée — Couteau de chasse d6 (d6+d4+1)

Distance — SA Peacemakers d8+1 (2d6+d4, Portée 12/24/48, CdT 1, 6 Tirs, PA 1)

DÉFENSE

Parade — 5 **Résistance** — 6 (1)

STATISTIQUES

Atouts — Arme fétiche (Peacemaker), Séduisant, Vif

Handicaps — Rancunier (majeur), Recherché (Mineur) (100 \$ payé par la Black River), Têtu

Équipement — SA Peacemakers, couteau de chasse, boîte de balles, ceinture et holster rapide, habits noirs, lourd cache-poussière de cuir (Armure +1), Stetson, cheval (jument noire, nommée **Mina**, avec selle et sacoches).

Personnage Prêtre

Le révérend Sam Johnson a été assembleur dans les usines Hellstromme pendant un bon bout de temps, mais ça, c'était avant la vision qu'il a reçu sur les machines qu'il contribuait à construire. Dans cette vision, un ange lui murmurait que l'inspiration à l'origine de tous ces gadgets venait des démons eux-mêmes ! Il cessa toute implication dans la construction de ces machines infernales et se tourna vers Dieu, son dernier péché étant d'emprunter un Shotgun de l'atelier où il travaillait. Il n'a pas oublié comment réparer les engins infernaux, bien entendu, mais maintenant, il protège les innocents avec sa Gatling, et c'est tout ce qui compte.

LE REVEREND

Joker

Charisme 0 **Sens Perception** d4

TRAIT

Attributs — **Agi** d6, **Âme** d6, **For** d8, **Int** d6, **Vig** d4

Compétences — Combat d4, Foi d8+2, Perception d6, Persuasion d6, Réparation d6, Soins d4, Tir d6, Tripes d6

ATTAQUE

Allure — 5

Mélée — Hachette d4 (d8+d4)

Distance — Gatling shotgun d8 (1-3d6, Portée 12/24/48, CdT 2, 12 Tirs, Tir auto uniquement)

Sortilège (PP 10) — d6

Armure (2 PP, contact, Durée 3 (+1PP/rd))

Soins (3 PP, contact)

DÉFENSE

Parade — 4 **Résistance** — 5

STATISTIQUES

Atouts — Arcanes (Miracles), Conviction (+2 aux jets de Foi)

Handicaps — Obèse, Recherché (Majeur) (2000 \$ payé par les Industries Hellstromme), Serment (Protéger les innocents du mal)

Équipement — Gatling shotgun*, boîte de balles, hachette, robe de révérend, cheval* (un Appaloosa tête, nommé **Charité**, avec selle et sacoches).

Personnage Huckster

Doug « Shady » Liveaux a grandi à la Nouvelle Orléans, ville teintée de vaudou et de magie noire. Tout semblait le destiner à une carrière de médecin, comme son père, mais il y avait plus en lui un joueur invétéré qu'un médecin altruiste. Sa passion pour le jeu le mena finalement aux écrits codés de Hoyle, qu'il déchiffra avec l'aide de certaines mauvaises fréquentations de la Nouvelle Orléans. Après une violente dispute avec sa famille au sujet de ses « déviances morales », il quitta la Louisiane pour l'Ouest. Doug recherche une certaine tranquillité, espérant en apprendre plus sur ces pouvoirs mystiques qu'il commence à maîtriser.

SHADY

Joker

Charisme 0 **Sens Perception** d4

TRAIT

Attributs — **Agi** d6, **Âme** d8, **For** d4, **Int** d8, **Vig** d6

Compétences — Combat d4, Connaissance (Occultisme) d6, Jeu d6, Magie d6, Perception d6, Soins d4, Réseaux d4, Sarcasmes d4, Tir d4, Tripes d6

ATTAQUE

Allure — 6

Mélée — Couteau d4 (2d4)

Distance — Derringer d4 (2d6, Portée 5/10/20, CdT 1, 2 Tirs, PA 1)

Sortilèges (PP 10) — d6

Augmentation/Réduction de Trait (2 PP, Portée 8, Durée 3 (+1PP/rd))

Déflexion (2 PP, contact, Durée : 3 (+1PP/rd))

Éclair (1-6 PP, Portée 12/24/48)

DÉFENSE

Parade — 4 **Résistance** — 5

STATISTIQUES

Atouts — Arcanes (Magie), Tricheur

Handicaps — Bizarrie (accent de la Nouvelle Orléans), Curieux, Gros dodo

Équipement — Derringer, couteau, jeu de cartes, redingote, cheval (nommé **Baron**, avec selle et sacoches).

Personnage Indien

« Joue avec le feu », ou « Djou », comme le surnomment ses amis visages pâles, est fidèle aux coutumes ancestrales de son peuple, mais uniquement parce qu'il pense que c'est juste. En réalité, il est fasciné par les locomotives fumantes, les machines de métal et autres mitrailleuses rotatives. Son shaman a changé son nom et lui a demandé de voyager dans le monde de l'homme blanc, persuadé que la curiosité de Djou ne serait rassasié que s'il pouvait constater de visu les dangers de la technologie.

DJOU'

Joker

Charisme -2 **Sens Perception** d6

TRAIT

Attributs — **Agi** d8, **Âme** d6, **For** d8, **Int** d6, **Vig** d6

Compétences — Combat d8, Connaissance (Anglais) d4, Equitation d6, Perception d6, Pistage d6, Tir d8, Tripes d6

ATTAQUE

Allure — 6

Mélée — Tomahawk d8 (1d8+1d6)

Distance — Arc d8 (2d6, Portée 12/24/48, CdT 1)

DÉFENSE

Parade — 6 **Résistance** — 6

STATISTIQUES

Atouts — Costaud

Handicaps — Curieux (Technologie des visages pâles), Paria (Indien dans une

société de visages pâles), Serment (Djou' suit toujours les préceptes des coutumes ancestrales)

Équipement — Arc, tomahawk, 40 flèches, ration de route (3 jours), cheval (nommé **Cheval de fer**, avec couvertures et sacoches).

Personnage Savant fou

Harvey Edward Millstone était un brillant chercheur à l'université de New York, mais on lui demanda de partir lorsque ses études s'orientèrent vers la Roche fantôme et ses effets, et il réalisa bien vite qu'il serait plus sûr de le tester sur les créatures du Weir West plutôt que dans les rues bondées de New York. Doc Lightning est prompt à agir et rarement prudent. Il est également un tautinet paranoïaque, persuadé que quelqu'un va chercher à voler son invention.

DOC' LIGHTNING

Joker

Charisme -1 **Sens Perception** d4

TRAIT

Attributs — **Agi** d6, **Âme** d6, **For** d4, **Int** d8, **Vig** d6

Compétences — Combat d4, Connaissance (Chimie) d6, Connaissance (Physique) d6, Equitation d4, Perception d4, Réparation d8, Science étrange d8, Tir d6, Tripes d6

ATTAQUE

Allure — 6

Mélée — Grosse clef anglaise d4 (2d4)

Distance — Compresseur d'éther statique de Millstone d6 (*Explosion*)

DÉFENSE

Parade — 4 **Résistance** — 5

STATISTIQUES