



Deadwood Mysteries

Campagne Deadlands Reloaded VF

Les protagonistes :

Dan le veinard : prospecteur boiteux qui n'aime pas se laver mais taquine de la bouteille et du scattergun.

Joe « Cash » Benayou : un marchand juif (?) qui aime faire des affaires. Une grosse tendance à provoquer le chaos partout où il passe.

Devlin « Davy » Jones : un ancien soldat de l'union qui a déserté. Les raisons de sa désertion sont troubles. Tout ce que l'on sait c'est que son visage en fut marqué à jamais.

Ray Watson : un entrepreneur entreprenant qui passe son temps à jouer. Il maîtrise de nombreuses langues.

Archibald Cobblepot : un type tout maigre et chétif et méprisant. C'est un savant indépendant qui est venu pour étudier la roche fantôme et ses propriétés. Son bras droit dissimule un mécanisme étrange qui permet des fragments de roche fantôme chaud qui ont tendance à exploser !

L'intrigue de « J'ai encore rêvé d'elle »

Tout commence en ce 15 janvier 1879 à Deadwood. La neige qui est tombée ces derniers jours a commencé à fondre rendant les rues de la ville encore plus boueuses qu'à l'habitude. Malgré tout le froid est prenant et nos compagnons sont en quête d'un endroit pour passer une bonne soirée.

Tous viennent d'arriver en ville sauf Dan le prospecteur. Ce dernier vient de gagner une bonne poignée de dollars en récoltant quelques pépites d'or et compte bien les claquer alcool, jeu et filles coquines. Son premier réflexe est d'aller au Gem Saloon où il a ses habitudes. Mais les filles du Gem sont vérolées et son alcool frelaté. D'ordinaire ça va bien mais c'est le moment d'aller dans un établissement plus huppé, le Bella Union peut être ?

C'est alors que nos braves sont attirés par un homme qui harangue les passants. Un rabatteur du nom de Chet leur propose de visiter le « Dame de cœur » (en français dans le texte), un établissement assez récent qui propose des filles peu farouches et des tables de poker pour les joueurs.

Note : J'ai sorti la BO de « Une nuit en Enfer » et le fameux « Chet's speech » (« Attention pussy lovers... »)

Avant de rentrer, Joe « Cash » Benayou décide de vendre son magnifique manteau « fait main » à Chet qui ne peut résister à une « si bonne affaire ».

Note : J'avais tiré sur une table aléatoire un petit plus totalement inutile qui caractérisait chaque pj. Dan ne se lave jamais, Devlin a une énorme cicatrice dans le dos et Cash avait un manteau « fait main ».

A l'intérieur ils sont accueilli par l'avenante Ginette « Rosa » Bouvier, une française qui a connu son heure de gloire il y a bien longtemps et qui se montre fort aimable. Surtout quand notre ami prospecteur, prit du coup de folie habituel dès qu'il a trois cents en main, paie sa tournée à tous et exige des filles pour lui et ses compagnons (qu'il ne connaît que depuis 2 minutes !).

Note : Rosa la patronne parle comme Arletty avec un accent de titi parigot.

Aussitôt Isaac Mauer, un joueur distingué portant un monocle et parlant avec un accent germanique très prononcé, leur propose une partie de poker tandis que les filles les accompagnent à la table. L'arrivée de Jenny « Blondie » O'Connell ne laisse personne indifférent et surtout pas notre sympathique prospecteur lorsqu'elle s'assoie sur ses genoux.

La soirée se passe pour le mieux du monde : l'alcool coule à flots et les filles sont agréables avec le client. Cependant Isaac pousse un cri d'effroi au moment où Devlin « Gueule d'amour » gagne avec une double paire : As de pique, As de trèfle, 8 de pique, 8 de trèfle, valet de carreau. « La Main de l'homme mort ! » La main que tenait Wild Bill Hickock le soir où il fut abattu. « Quelque chose de sinistre se prépare ce soir... »

Note : le joueur a utilisé sa carte événement « Dead Man's hand » qui lui a permis de gagner 40 dollars !

Ignorant les sombres prédictions de leur partenaire de jeu, nos héros continuent à boire avec la ferme intention de profiter un peu plus de nos filles. Dan veut évidemment connaître intimement Jenny et demande à la rondelette Jasmine d'aller la chercher car elle s'est esquivé durant la partie. Peu de temps après les clients du saloon entendent un cri d'effroi qui vient des chambres à l'étage. En arrivant en haut ils tombent sur une Jasmine pâle comme la mort et Owen, le musicien et serveur de l'établissement, en train de vomir dans le couloir. En entrant dans la chambre ils découvrent Jenny, morte. Son corps a une apparence effroyable car elle est desséchée, comme vidée de l'intérieur et les yeux grands ouverts exprimant un sentiment de terreur inhumaine. Notre ami Dan ne fera pas son affaire ce soir et la vue du cadavre l'effraie tant qu'il descend immédiatement pour vider une bouteille de whisky afin de retrouver son calme.

Avant qu'ils puissent réagir un autre client imbibé se met à hurler que c'est de la magie noire et que c'est certainement un coup des indiens et qu'il faudrait tous les buter. Nos compagnons le virent gentiment mais Joe « Cash » le rejoint bien vite. Il discute avec lui, trouve que c'est une excellente idée d'aller tuer les indiens et que ce serait pas mal d'organiser une battue le soir même pour retrouver le coupable. L'ivrogne pense tout de suite à ses autres amis prospecteurs et décide d'aller les retrouver immédiatement.

Pendant ce temps là le savant fou et l'ancien soldat mette à profit leur talent d'enquêteur. Devlin qui a eu l'occasion d'apprendre des choses sur le shamanisme indien, comprend qu'il s'agit bien là de magie mais pas le genre de magie pratiquée par les sioux. Cobblepot récupère un échantillon au bord de la fenêtre qui semble abimée (peut être brûlée ou corrodée par de l'acide). Les deux fouillent le cadavre et trouvent un calepin où Jenny notait toutes ses passes avec les noms des clients privilégiés. Rosa explique que la fille avait tant de succès que certains notables payaient pour la « visiter » en passant par la porte de derrière du saloon afin de conserver l'anonymat. Parmi les noms on retrouve un certain Huang Li mais surtout celui de Victor Myers, agent d'assurance et chef de file de la très active ligue de vertu de Deadwood !

Devlin, moins précautionneux avec un corps que son collègue savant, fini par trouver une autre liste, cachée dans la jarretière de la victime. Cette fois ci il y a des noms mais associée cette fois ci à des montants en dollars. Sans aucun doute il s'agit de dettes que les hommes en question avaient contractées auprès de la belle. Deux des noms sont nouveaux mais celui de Huang Li apparait à nouveau.

Sur ce débarque le Marshal Adjoint, Charlie. Seth Bullock est indisposé et convalescent. Un prospecteur saoul lui a tiré dessus avec son shotgun et la blessure du Marshall l'oblige à rester couché. Son adjoint est tout aussi motivé mais bien moins compétent et ne montre pas les qualités essentielles pour résoudre rapidement l'affaire. Il va vite quitter les lieux lorsqu'il va apprendre que Josh Harding est parti voir ses amis prospecteurs pour leur expliquer que les indiens ont tué une fille de chez Rosa et qu'il fallait rattraper le mécréant et ramener sa tête.

Remis de leurs émotions, les compagnons décident de discuter des options possibles. Le mieux est d'aller se coucher et d'aller interroger les personnes présentes sur les listes. Huang Li semble être un suspect idéal mais personne ne semble le connaître. Seul Ray obtient un semblant de réponse en interrogeant Sung Li la petite protégée chinoise de Rosa qui refuse de parler de lui, visiblement effrayée. Ray se dit qu'il y a mieux à faire que discuter avec la jolie chinoise et part finir la soirée avec elle dans une chambre. De son côté Joe « Cash » Benayou jette la suspicion sur le Marshall Charlie et dit à qui veut l'entendre que c'est pas avec lui qu'on va trouver le coupable. Rosa en prend note et décide de négocier avec lui pour que nos héros retrouvent le ou les responsables. Joe négocie finement et obtient un bon prix auprès de Rosa pour que lui et « ses employés » résolvent l'affaire.

Note : Les autres joueurs ne sont évidemment pas au courant qu'ils « travaillent » pour le marchand ! On retrouve quand même les reflexes des rolistes qui se lancent dans une aventure sans qu'on leur demande rien...

Un coup de feu résonne au dehors et Dan comprend vite qu'il s'agit du Marshall adjoint et de ses hommes qui tentent tout pour éviter que les prospecteurs exaltés ne se lancent à la chasse à l'indien en pleine nuit. Il rejoint le groupe et s'interpose pour empêcher les autres de faire des victimes innocentes. Malgré un discours vibrant il fait chou blanc et, plutôt que partir dépité, décide de suivre le mouvement pour, lui aussi, dégommer de l'indien !

Note : le joueur a fait un magnifique RP mais son jet fut catastrophique malgré des bonus importants.

Les autres sont partis se coucher.

Fin de la première partie.

16 janvier 1879. 9h00 du matin.

Le lendemain les personnages se réunissent au Grand Central Hôtel pour un petit déjeuner concocté par Tatie Lou la cuisinière. Il faut définir un plan d'action.

Huang Li semble être la piste la plus sérieuse : il est présent sur les deux listes et personne ne semble le connaître à part Sung Li qui refuse de parler. Nos amis en déduisent qu'il s'agit du caïd de Chinatown qui se cache quelque part. Chinatown étant un ramassis de cabanes, tentes et bâtiments branlants ils estiment que le caïd doit certainement loger dans une vraie maison, de préférence la plus belle du quartier.

Note : le raisonnement des joueurs ne tenaient pas vraiment la route mais comme ils n'avaient pas très réfléchi sur le coup, j'ai préféré les laisser avoir raison.

Arrivé devant une des rares bâtisses respectables du coin près de la gare de train, nos compagnons frappent à la porte. Un vieux chinois en habit traditionnel ouvre la porte. Ils demandent à voir Huang Li et le vieil homme répond qu'il n'y a personne de ce nom là avant de leur claquer la porte au nez. C'est une erreur car cela les énerve encore plus et ils décident d'enfoncer la porte.

A leur grande surprise, le vieux chinois n'est pas seul. 5 jeunes hommes athlétiques à l'air menaçant les attendent et ils n'ont pas l'air de vouloir discuter.

Note : 5 artistes martiaux extras en face.

Le combat fut rapide. Alors que chacun se lance dans le combat pour défendre sa vie (ou ses dents), nos amis sentent qu'il va falloir jouer serré. C'est alors qu'Archibald le chétif sorti un joker de sa manche. Etant resté en retrait il active sa machine infernale. En plein milieu du combat, une boule rougeâtre traverse le champ de bataille pour atterrir au milieu de la grande pièce où se trouvent les chinois. La pièce s'embrasse dans un fracas de roche fantôme libérant une fournaise tout droit sortie des enfers.

Note : le Savant fou a utilisé son pistolet « Léviathan » dissimulé dans son bras droit et qui lance des petits fragments de roche embrasés. Tous les chinois sont tombés et ont même raté leur jet de vigueur. 6 morts à la fin du premier round.

Afin de s'assurer qu'il n'y a plus de menace, nos compagnons s'avancent dans la maison. Au même moment un homme surgit de nulle part et frappe sauvagement Archibald dans le dos. Il s'en est fallu de peu que le pauvre finisse handicapé à vie mais un heureux hasard lui permet de s'en tirer avec quelques contusions. L'homme respire la haine envers les intrus et semble résolu à tous les éliminer de sa main. Avant que les autres ne puissent réagir, il relève Archibald afin de s'en servir comme bouclier. Conscients qu'il ne faut pas toucher leur compagnon, les personnages hésitent ou tirent sans conviction. Le chinois en profite pour lancer son bâton sur Davy, qui semble le plus dangereux. Celui-ci reçoit le bâton en plein ventre et se tord de douleur. Seule le désir de vengeance lui permet de soutenir la douleur et de tenir debout.

Note : l'artiste martial vétérinaire du bouquin de base. C'est moins facile quand c'est un joker ! 25 de dégâts sur notre déserteur. Ouch !

Privé d'un de leur meilleur tireur, les choses semblent mal engagées pour nos amis mais ils ne désarment pas et s'acharnent à buter ce jaune qui s'interpose.

Au bout de quelques temps, une voix puissante et autoritaire résonne alentour. Sorti de la maison, voici arrivé un homme d'âge mur mais solide en tenue traditionnelle chinoise et tenant une tasse de thé. Il invective les personnages qui remarquent à ce moment là que les lieux se sont remplis de badauds aux yeux bridés dont certains n'ont pas l'air contents. Huang Li, puisqu'il s'agit de lui, impose à Yuan Ma (le combattant zélé) d'arrêter et invite les personnages à venir s'expliquer autour d'une tasse de thé.

Note : moment débile où un des joueurs lance « rendez vous ! Vous êtes cernés ! » à un Huang Li qui se marre bien vu qu'il y a tout Chinatown prêt à leur tomber dessus.

A l'exposé des faits, Huang Li semble peiné par la mort affreuse de la jeune femme. Il explique qu'il affectionnait Jenny pour sa beauté mais aussi pour son intelligence et ses qualités de joueuses de poker. S'il conservait des dettes auprès d'elle, c'est uniquement pour avoir de bonnes raisons de continuer à la voir. Il conseille aux personnages de s'intéresser aux autres joueurs de la liste car l'hypothèse d'un client acculé est plausible. Il leur conseille d'interroger Isaac Mauer, le joueur du « Dame de cœur », car il sait qu'il organisait avec elle des parties de poker privées.

Note : Les joueurs se sont mis à soupçonnés Isaac. Jet d'intelligence pour tous et les deux qui ont réussi leur jet se sont rappelés qu'il était en train de jouer avec eux quand Jenny est morte.

En mémoire de Jenny, il laisse les joueurs partir à la condition qu'ils ne remettent plus un pied dans Chinatown sous peine de mort immédiate. Sous le regard haineux de Yuan Ma, ils quittent les lieux.

Note : Le joueur de Ray Watson ayant eu un problème pour attaquer la deuxième séance, il n'a pas continué et est resté dans son coin pendant le reste de la partie.

L'enquête piétine. Ils décident donc de se séparer pour enquêter sur les autres suspects. Dan ira voir Joshua Stebbins qui travaille sur sa concession, Joe « Cash » va mettre à profit ses compétences de marchand pour obtenir des informations sur Gabriel Bennet, négociant en roche fantôme tandis que « Davy » et Archibald iront questionner le distingué germanique au « Dame de Cœur ».

Dan se renseigne sur la concession de Stebbins au Bureau des Affaires Minières, tenu par Joseph Bearclaw, et part interroger le prospecteur. A sa grande surprise il ne tombe pas sur l'habituel prospecteur analphabète et son baratin ne tient pas longtemps. Stebbins se montre menaçant : oui, il avait l'habitude de jouer avec Isaac, Jenny et Bennet. Non c'est pas lui le coupable. En revanche il pourrait se montrer généreux avec Dan si celui-ci faisait en sorte qu'on « oublie » la dette qu'il avait contractée auprès de Jenny. Il indique aussi que Bennet était un joueur compulsif et affirme ne pas l'avoir vu depuis un moment.

Dan a un peu de temps et décide d'aller boire un coup au Gem Saloon. Il retrouve un Al Swearngen en pétard. Sa clientèle habituelle est parti tout le jour pour chasser les indiens, responsables selon la rumeur de la mort de Jenny, et le bar est vide. De plus il va devoir honorer son engagement de payer 10 dollars par tête d'indien qu'on lui ramène. Une collection de têtes est déjà présente au dessus du bar dans des bocaux. Le responsable de ce bordel va payer. Dan explique à Al qu'il a essayé de convaincre les autres mais qu'ils n'ont pas écouté. C'est Joe « Cash » Benayou qui a foutu la merde en incitant l'ivrogne du « dame de cœur » d'aller retrouver ses amis pour se lancer dans une chasse à l'homme. Dan va même jusqu'à décrire précisément Joe « Cash » et son manteau « fait main ».

De son côté, Joe « Cash » se renseigne sur Gabriel Bennet. Le type est un notable dans la ville car il est un des principaux acheteurs de roche fantôme de la ville qu'il renvoie ensuite par trains aux quatre coins du pays. Il apprend que l'homme est aussi connu pour être un joueur invétéré et qu'il fréquente tous les établissements de jeu de Deadwood. Ou plutôt fréquentait car il est devenu discret et on ne le voit plus guère sortir de sa propriété située au sud de la ville. Joe rédige une lettre qu'il fait acheminé par un gamin des rues où il invite cordialement le négociant à une partie de poker privée avec lui et ses compagnons.

Davy et Archibald n'apprennent pas beaucoup plus de choses auprès d'Isaac. Stebbins est un sournois qui ne sait pas s'arrêter avec des cartes et Bennet un gentleman expérimenté. Cependant ce dernier est devenu bizarre ces derniers temps et il ne l'a plus revu depuis bien un moment.

Note : les joueurs ont aussi lancés des intrigues secondaires liées à leur personnage. Je ne peux pas spoiler car il y aura des conséquences sur les parties à venir.

Le soir arrive et ils se retrouvent au « Dame de cœur ». Ils partagent leurs impressions et se disent qu'il est temps d'aller voir ce Bennet. Joe leur demande d'être patients et les invite à la partie de poker privée dans la pièce prévue à cet effet à l'étage. Isaac sera des leurs.

Plus tard ils se trouvent autour d'une table de jeu avec cartes et bouteilles de whisky. Gabriel Bennet arrive à l'heure. Hésitant et intimidé, le notable au ventre rebondi salue les joueurs et s'empresse de prendre sa place autour de la table. La partie se joue et se termine sur une victoire écrasante de Bennet, décidément en veine ! « Davy » Jones est même obligé de donner son colt peacemaker faute de pouvoir payer. Mais le sourire de Bennet s'efface vite quand les personnages décident de l'interroger rudement.

Extraits :

- « - Avez-vous tué Jenny ?
- Hein !? Non bien sûr que non !
- Où étiez vous hier soir ?
- Chez moi, toute la soirée.
- Vous aviez de grosses dettes auprès de Jenny !
- Isaac : Vas !? Kapriel, fous afez tué Chenny ?
- Taisez-vous ! Vous allez le faire venir !!
- Qui ?
- Aaaaaaah !!!!! »

Soudain le trou noir. Les personnages ont un léger malaise et rouvrent les yeux mais les choses sont légèrement différentes. Si Bennet est toujours présent, il arbore désormais un large sourire sadique et s'esclaffe dans un rire démoniaque.

Note : J'ai utilisé le pire cauchemar de chacun des joueurs pour modifier leur perception. Dan se retrouvait sous terre tandis que ses compagnons étaient couverts de terre ; Davy jouait contre ses camarades soldats morts de sa main ; Archibald affrontait ses collègues de l'université qui le raillaient...

« Il est temps de faire une vraie partie de poker. La mise est ... votre âme ! »

Note : j'ai sorti un jeu de cartes noires illustrées par des images sombres gothiques issues du portfolio d'Anne Strokes. Les mises se faisaient en jeton (Bennies) ! Le jet de jeu fut remplacé par un jet d'âme.

Le Manitou (oui il s'agit bien d'un manitou) a une bonne main et fait tapis. Inébranlable Joe « Cash » fait de même et ils obtiennent tous deux la même main (full d'as au huit) ! Une parfaite égalité qui permet de répartir les jetons entre les deux. Une fois la partie finie, ils voient réapparaître la salle de jeu dans son état normal.

Note : les personnages se retrouvés secoués sans aucun jeton mis à part Joe « Cash » et Bennet avec 6 jetons chacun !

S'en ai suivi un combat épique où Bennet, en plus d'être possédé par un manitou très puissant, se révèle également être un huckster très doué ! Isaac, quand à lui, fut terrassé immédiatement par l'attaque du Manitou.

Archibald Cobblepot tente le tout pour le tout, sort de la pièce et fait exploser un fragment de roche fantôme dans la pièce. Bennet et les compagnons d'Archibald tiennent le choc mais Isaac se trouve entre la vie et la mort.

Note : je ne m'étends pas sur le combat qui fut pénible avec un méchant plutôt costaud (6 jetons, 9 en résistance avec « armure » et le sort « rapidité ») mais pas très efficace en tir. Les joueurs ont eu le méchant à l'usure avec 2 pjs qui l'immobilisait pendant qu'Archibald lui tirait dans la bouche avec son « Leviathan's gun ».

« Davy » Jones qui a pris dans la gueule pendant le combat trouve la force de vider son chargeur sur la tête de Bennet qui fini dans un sale état mais enfin libéré du terrible manitou.

Joe « Cash » se rend compte qu'Isaac est sur le point de mourir et s'improvise médecin. Il arrive tout juste à le stabiliser au moment où Bullock arrive avec ses hommes.

Seth Bullock, encore affaibli par ses récentes blessures mais résolu, demande aux personnages de rendre leurs armes et de s'expliquer sur ce carnage.

« Après avoir passé le reste de la nuit dans une cellule vous êtes libéré au petit matin. Isaac le joueur de poker a raconté toute l'histoire (à part pour la partie mentale de poker et ce qu'il s'est passé quand tout a explosé dans la pièce) à Bullock et, faute d'explication plus cohérente, vous a libéré. En arpentant les rues après votre libération vous apprenez que Chet le rabatteur a disparu. Vous découvrez, intrigués, que c'est Wu, l'éleveur de cochons qui travaille au bout de Main Street, qui porte le fameux "manteau fait main" désormais tâché de boue et troué dans le dos. Un nouveau jour de lève et il va falloir relever les manches car il est tant de faire fortune dans cette bonne ville de Deadwood. »