

Même les animaux empaillés peuvent prendre leur revanche à Deadlands ! Vous pouvez utiliser les personnages prêtirés proposés sur le site de BBE ([www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)) ou créer les vôtres.

## L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT

Les pieds-tendres de l'Est sont capables de payer un sacré bon prix pour des créatures empaillées en provenance de l'Ouest. Un taxidermiste, Chester McShane, en tire des gains substantiels. Avant, McShane chassait et empaillait ses animaux lui-même, mais il est aujourd'hui devenu un escroc.

Tout se passait bien jusqu'à ce qu'un bûcheron talentueux nommé Zeke Boone ruine ses affaires en vendant une marchandise bien meilleure pour beaucoup moins cher. McShane a engagé une bande de vauriens, Lightnin' Kenny and The Hurricanes<sup>1</sup>, pour passer à tabac son concurrent trop talentueux. Boone a visiblement compris le message et propose maintenant ses créations pour un prix salement bas à McShane, qui les revend comme si c'était son propre travail.

Mais ce que McShane ignore, c'est que le gang de Kenny a été un poil trop brutal et a tué Boone – et les Juges l'ont fait revenir en tant qu'abomination. Mettez-vous vite en selle, camarades, ou l'Ouest Etrange est dans de sales draps !

## LE DÉCOR

Le gang découvre qu'un riche taxidermiste du nom de Chester McShane est prêt à donner 250\$ à qui lui ramènera une bande de hors-la-loi qui lui a volé une carriole qui transportait son argent et un loup qu'il a empaillé.

Que nos amigos entendent la rumeur dans les rues, qu'ils voient des affiches « Recherchés » placardées partout dans la ville ou qu'ils soient directement abordés par McShane, à toi de voir Marshal. Mais quoi qu'il en soit, ce que McShane ne leur dit pas est qu'il a un passif avec les hors-la-loi. Ils ont volé sa carriole parce qu'il ne leur a pas payé ce qu'il leur devait.

## RECHERCHÉS... MAIS DÉJÀ MORTS

Un jet réussi de Recherche pour aller à la pêche aux infos dans les journaux locaux ou un jet de Réseaux pour se renseigner auprès des autochtones indiquera à nos cowboys que la planque du gang de Kenny se trouve dans une vieille mine au nord de la ville. Quand nos *compadres* s'y rendent, ils découvrent que les hors-la-loi sont déjà morts. Et que ce n'est pas joli joli ! Sept cadavres jonchent le sol. Ils ont des marques de dents à la gorge. Pour n'importe quel personnage habitué à la vie au grand air, un test de Culture Générale réussi révèle que les bandits ont été tués par un loup, et une Relance leur apprend que les hommes étaient endormis quand ils ont été attaqués. Un peu plus loin dans la mine, le gang découvre 47\$ en monnaie, et un support de taxidermie vide. Sur le support se trouve une plaque avec l'adresse de la boutique de McShane. Faites faire un test de Pistage aux

1: NdT: « Kenny l'Eclair et les Ouragans »

héros : un Succès leur dévoile des traces de loup qui s'éloignent du support, mais aucune trace de loup ne se dirige dans sa direction.

Si les pisteurs partent à la recherche de la bête, laissez-les la trouver, Marshal. Autrement, sur le chemin du retour vers la ville, un horrible loup, avec des yeux morts qui ressemblent à des billes de verre, surgit et attaque le gang. Quand les héros ripostent, ce n'est pas du sang qui coule de la blessure, mais un garnissage de laine et de chanvre. S'ils n'en avaient pas déjà, le gang aura sûrement quelques questions à poser à McShane à présent...

**Loup Empaillé** : utilisez le profil du Loup dans *Deadlands Reloaded* (p.260), en lui ajoutant l'aptitude Créature Artificielle

## LA MÉNAGERIE DE MCSHANE

Lisez ce passage quand le groupe entre dans la boutique de McShane :

*Dans la boutique de McShane, ce sont des oiseaux qui servent de pieds de lampes. McShane est assis à un bureau dont les pieds sont des pattes de cerf. Près de la porte, un ours sur ses pattes arrières porte un plateau d'argent. Derrière le bureau de McShane, une petite meute de coyotes, le regard tourné vers les visiteurs, se tient sur une grande table. McShane a laissé la fortune lui monter à la tête – et à son embonpoint. Il porte un beau costume et caresse en permanence sa moustache touffue en forme de fer à cheval.*

Un jet de Perception réussi indique que l'empaillage des coyotes est d'une qualité largement supérieure au reste de la collection. Si les héros disent à McShane ce qui est arrivé, il pâlit subitement. Il a entendu dire qu'un couple de clients de la Côte Est a été trouvé mort, tué contre toute vraisemblance par une attaque de bêtes féroces, et il a fait des cauchemars dans lesquels ses animaux reviennent à la vie et lui sautent à la gorge. Il suffit d'un jet réussi d'Intimidation ou de Persuasion pour lui faire confesser que la majorité de ses animaux récemment empaillés ne sont pas ses propres créations. McShane les achète à bas prix à un bûcheron nommé Zeke Boone. Donnez un bonus de +2 au gang s'ils lui amènent le loup. Avec une Relance, McShane avoue tout : la rivalité, l'embauche des bandits, tout.

Quand il est sur le point de dire où trouver Boone, les coyotes derrière McShane sautent de leurs supports, lui déchirent les chairs en tirant chacun de son côté. Sors tes cartes d'Initiative, Marshal !

**Coyotes Empaillés (1 par héros)** : Utilisez le profil du Coyote dans *Deadlands Reloaded* (p.259) en lui ajoutant l'aptitude Créature Artificielle

**Chester McShane (Joker)** : Utilisez le profil du Citadin, dans *Deadlands Reloaded* (p.321), en lui ajoutant Tir d6 et Connaissances (Taxidermie) d8. La Winchester de Chester est accrochée au mur opposé. Trop haute, trop loin... trop tard...

Les coyotes s'occupent de McShane en premier puis reportent leur attention sur les héros. Si les cowboys réussissent à sauver Chester, il leur confesse tout et leur dit où ils peuvent trouver Boone. Sinon, une recherche dans le bureau leur permettra de trouver une note de Lightnin' Kenny qui révèle où ils ont trouvé la hutte de Boone, et indique qu'il « ne fera plus d'ennuis ».

## LA MAISON DU CHASSEUR

*Niveau de peur* : 3

Pour trouver la hutte de Boone, il faut s'enfoncer profondément dans les bois en suivant un petit ruisseau. Une forte odeur de savon arsenical<sup>2</sup> s'échappe de l'endroit. A l'intérieur, le gang est accueilli par une véritable ménagerie empaillée. Il y a un loup, un alligator, un ours, un bison, un coyote, un serpent à sonnettes, et sur le mur un trophée de saumon. Marshal, laisse le gang prendre la mesure de ceci pendant un moment, avant de leur lire la suite :

*Vous entendez un bruissement étrange au-dessus de vous. Lentement vous levez la tête, et voyez que le plafond de la hutte est entièrement fait de chouettes ! Cinq têtes aux becs pointus vous fixent, leurs plumes étendues comme des rayons de soleil autour d'elles. A peine les avez-vous vues que ces cinq têtes poussent des hululements perçants.*

Cela vaudra bien un test de Tripes, Marshal, puis distribue les cartes d'Initiative alors que tous les autres animaux sautent de leurs supports.

## LE PLAFOND DE CHOUETTES

C'est l'une des créations les plus artistiques de Boone. Par chance, les chouettes ne peuvent pas quitter le plafond !

**Attributs** : Agilité - ; Intellect d6 (A) ; Âme d8 ; Force - ; Vigueur d6

**Compétences** : Intimidation d6 ; Perception d12

**Allure** - ; Parade 2 ; Résistance 5

**Capacités spéciales**

- **Créature artificielle** : +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Immunisée aux maladies et aux poisons.
- **Cinq têtes valent mieux qu'une** : toucher une des têtes est une attaque ciblée à -2. Une blessure met une tête hors d'usage. Si toutes les têtes sont détruites, le plafond est vraiment mort.
- **Hululement** : Une fois par round, le plafond fait une Epreuve de Volonté contre tous les personnages qui sont en dessous de lui. Traitez ceci comme un jet simple (un dé de Trait plus un dé Joker) qui s'applique à tous ceux qui sont sous le plafond - ceux qui courent à l'extérieur de la hutte sont hors de danger... en ce qui concerne le plafond ! Donnez un malus de -1 au plafond pour chaque tête bousillée.

Tous les animaux empaillés ont l'aptitude Créature Artificielle. Cf. *Deadlands Reloaded*, p.258 à 262, pour l'Alligator, le Bison, le Coyote, le Grizzly, et le Serpent (venimeux, ses glandes sont remplies d'arsenic). Le saumon s'agite inutilement sur le sol, mais

2: NdT : Le savon arsenical est utilisé en taxidermie depuis le XVIIIème siècle. Il permet de rendre imputrescibles les peaux, et est notamment utilisé pour les oiseaux.

un gang intelligent pourrait l'utiliser comme appât pour se débarrasser de l'ours.

Après deux rounds de combat, la porte vole en éclat ! C'est l'entrée en scène de Zeke Boone... ou ce qu'il est devenu. C'est un homme immense, qui a maintenant des griffes d'ours, des bois de cerf, des sabots et une queue de cheval. Quand il découvre ce que le gang a fait à ses œuvres d'art, il pousse un cri de colère et charge.



## ZEKE BOONE, « LE TAXIDERMISTE »

Zeke vivait heureux comme bûcheron, jusqu'à ce que McShane estime que sa présence était mauvaise pour les affaires. Quand la bande de Kenny le tua, il rendit une âme emplie d'amertume et de haine. Boone revint en tant qu'abomination capable d'animer ses créations. Il s'est lentement transformé en la créature qu'il est à présent. En succombant à la bête à l'intérieur de lui, il est devenu de moins en moins humain.

**Attributs** : Agilité d10 ; Intellect d8 ; Âme d8 ; Force d10 ; Vigueur d12

**Compétences** : Combat d10 ; Connaissance (Taxidermie) d10 ; Discrétion d6 ; Escalade d6 ; Equitation d8 ; Intimidation d10 ; Perception d6 ; Pistage d10 ; Survie d10 ; Tir d10 ; Tripes d10

**Allure** 8 ; Parade 7 ; Résistance 9 (1)

**Matériel** : Winchester '76 (Portée 24/48/96, dégâts 2d8, CdT 1, Munitions 15, PA 2)

**Capacités spéciales** :

- **Armure +1** : La peau de Boone est devenue aussi coriace que du cuir tanné
- **Griffes** : For+d4
- **Coup (La queue du Traqueur)** : Un déterré qui marque le coup à la mort de Zeke Boone gagne un bonus de +2 à ses jets de Pistage, mais une queue de cheval lui pousse de façon permanente au bas du dos. S'il la coupe, elle repousse en 1d6 jours. Amuse-toi à la cacher, *amigo*.
- **Sabots** : Allure 8, utilise un d10 pour calculer sa distance de course.
- **Empalement** : Boone charge ses ennemis avec ses bois de cerf. S'il se déplace d'au moins 6 cases avant d'attaquer, ajouter +4 aux dégâts.
- **Bois** : For+d6
- **Taxidermie infernale** : Les animaux empaillés par Boone reviennent à la vie, ils gagnent l'aptitude Créature Artificielle.

