Le Fossoyeur

Le Gang va suer sang et eau dans une mine d'or.

Une aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Deadlands: Reloaded* en édition *Adventure*.

Sur un site d'extraction d'or autorisé par les Indiens, des événements étranges ont lieu. Les mineurs jouxtant le fort Manson disparaissent dans des conditions effroyables. Des corps sont retrouvés sans vie, des gens manquent à l'appel, des cadavres sont mutilés. Les esprits ancestraux tentent-ils de se venger des blancs pour avoir installé une mine près d'un cimetière indien ? Les ombres dans le noir sont-elles animées d'une vie propre ? Un marchand de peur se terre peut-être dans la mine…

CONTEXTE

L'intrigue se déroule au sein des Blacks Hills, dans le Wyoming, en plein cœur des Nations Sioux (niveau de peur 4).

Il y a quelques années, des mineurs blancs ont envahi les Black Hills pour y extraire l'or. Après maints échanges armés contre les Indiens, ils ont obtenu la permission de s'installer dans des « *refuges* », des zones où ils implantèrent une mine sans s'en faire chasser (voir p. 19 et 240 à 242 de *Deadlands: Reloaded*. Des prospecteurs fondèrent donc Edgemont, au cœur d'une vallée verdoyante où un filon d'or avait été découvert dans la rivière. Après avoir épuisé le minerai du cours d'eau, ils décidèrent de creuser une mine sur le flanc de la colline.

Très rapidement, des mineurs commencèrent à disparaître sans laisser de trace, laissant planer un climat d'insécurité sur les habitants. Et, pour ne rien arranger, un ancien cimetière indien est découvert à proximité du site.

> *La nuit, le vent murmure, les arbres ploient pour espionner les blancs, des yeux jaunes surnaturels épient leurs faits et gestes. La nature se fait plus oppressante, la terreur se lit sur les visages.*

On envoya une dépêche à Deadwood, des soldats arrivèrent deux semaines plus tard. Edgemont est déserte… Le détachement retrouva les villageois à plusieurs jours de marche de la ville, affamés et en loques, terrifiés par leur expérience.

L'Agence s'intéressa au problème et, après inspection de la mine, ne put fournir aucune explication. Elle décida de conserver le site d'extraction, mais les mineurs furent remplacés par des condamnés à mort. Le fort Manson fut bâti sur les cendres d'Edgemont, dont on ne conserva que la mine et des baraquements. On ne ceintura pas la mine d'une palissade car au-delà s'étendent les Nations Sioux. Les prisonniers ont peu de possibilité d'évasion au milieu de cette vaste réserve indienne.

Les mineurs qui avaient vendu tous leurs biens pour venir à Edgemont tenter la grande aventure sont contraints d'y rester. L'Agence (sous couvert de l'armée) a fait bâtir Little Rock à deux jours de marche du fort Manson. Rassurés par la présence militaire et l'éloignement géographique de la mine et du cimetière indien, les civils prospèrent dans l'élevage et la sylviculture. Les Indiens, quant à eux, font pression auprès du fort Manson pour récupérer ce site sacré. Les blancs répondent que la zone est libre d'occupation par les blancs et que s'ils veulent récupérer leur cimetière, ils n'ont qu'à en faire la demande auprès des Wicasas.

L'ambiance est tendue entre les deux communautés et des raids indiens ont souvent lieu contre les convois à destination ou au départ du fort Manson…

L'ARRIVÉE DU GANG

Les personnages sont engagés à Deadwood :

- Soit comme agent. Une dépêche arrive à Deadwood relatant à nouveau des faits inquiétants. L'Agence y envoie un représentant sous couverture de l'armée (un sergent).
- Soit comme soldat pour escorter le convoi qui achemine l'or du fort Manson à Deadwood.
- Soit comme savant fou car l'excavatrice mécanique a explosé.
- Soit comme expert en mine, ingénieur ou autre car l'explosion a fragilisé la structure.

Les personnages accompagnent un convoi de trois diligences, celle de tête est armée d'une Gatling sur le toit et celle du milieu sert à transférer cinq prisonniers, le tout est escorté par qunize soldats. Enfin, trois conducteurs font également partie du voyage.

LE VOYAGE

Faites la description oppressante d'un voyage dans l'Ouest étrange en quelques minutes pour mettre les joueurs dans l'ambiance particulière des *Deadlands*.

> *Regarder vers les arbres alors que le soleil est couché devrait déjà rendre les personnages inquiets.*
>
> *On aperçoit de temps à autre des formes, des ombres torturées ou alors est-ce un tour de l'esprit d'hommes à cran ?*
>
> *On entend des cris perçants, inhumains parfois, des bruits de pas ou de branches cassées à quelques pas de sa tente…*

Le voyage dure cinq jours de Deadwood au fort Manson. Une attaque d'Indiens a lieu après trois jours de route (le temps de poser l'ambiance). Ils sont vingt, embusqués dans la forêt que longe la piste. Plusieurs options se présentent.

- Échec de l'attaque : le convoi parvient au fort Manson.

Édition *Adventure* Copyright © 2020. *Savage Worlds*, *Deadlands: Reloaded* et tous les personnages, images et logos associés sont protégés par le droit d'auteur. *Pinnacle Entertainment Group.* Tous droits réservés.

2016 © 5ofnovember

- Réussite partielle de l'attaque : les Indiens font prisonniers les personnages et quelques soldats. Mais un soldat a réussi à rejoindre le fort Manson. Au camp indien, les personnages sont attachés à des poteaux de bois. Un des Extras, ou un personnage s'il se montre trop véhément, se fait ouvrir le ventre, laissant les corbeaux et autres charognes se repaître de ses entrailles. Il mourra dans d'atroces souffrances. Des Yankees du fort Manson arriveront cinq jours plus tard, furieux du traitement infligé aux soldats de l'Union alors qu'un traité existe. Ils repartiront avec les prisonniers et menaceront les Indiens d'une mort similaire. Les Indiens se défendront, en avançant qu'il s'agit d'un territoire sacré et en soulignant que les Yankees ne se sont pas privés pour tuer des Indiens lors de l'embuscade.
- Réussite totale de l'attaque : idem que ci-dessus mais les personnages devront s'en sortir seuls car personne n'a atteint le fort Manson pour prévenir de l'embuscade des Indiens. Voici des pistes exploitables :
  - Une arme a été oubliée lors de la fouille.
  - Une ruse bien sentie d'un personnage envoie valdinguer un Indien qui lâche son tomahawk près des personnages.
  - Si un personnage porte des lunettes, il peut utiliser ses verres et du soleil pour brûler la corde.
  - Une entaille dans le poteau permet à un personnage de couper la corde par friction.

FORT MANSON

Le fort se situe à l'entrée de la vallée, protégeant la piste et les baraquements installés à proximité. La mine grimpe le long de la colline et on y accède via une ouverture dans la roche. Aucune activité à l'arrivée du convoi, ni travailleur visible, ni la moindre fumée ou bruit attestant du fonctionnement de l'équipement minier. Seule de la fumée s'échappe des cheminées des baraquements. Le fort, lui, est bel et bien en activité. Les troupes du fort sont composées d'un sergent intendant, Christopher White, de trois sergents, de cinquante soldats et de vingt prisonniers.

Les nouvelles ne sont pas bonnes au fort Manson. La situation s'est compliquée il y a trois semaines, juste après le passage du dernier convoi. Normalement, une caravane passe tous les mois mais au vu des derniers évènements, un coursier a été envoyé à Deadwood pour demander de la main-d'œuvre en urgence et un expert en mécanique.

Le lendemain même du départ du convoi, un phénomène étrange s'est produit. Un prisonnier, Tom Stuart, recherché dans quatre États pour viols et meurtres, est ressorti fou de la mine. Il fulminait contre le Diable qui lui aurait arraché son compagnon de chambrée. On n'a jamais réussi à le raisonner. Il est prostré dans son lit depuis ce jour. On n'a pas retrouvé Micke, ils bossaient à deux sur le site Alpha de la mine. Le filon était presque épuisé mais il restait assez de boulot pour deux gars.
Cinq jours plus tard, il y a eu un éboulement sur le tout nouveau site, Fox-Trot. Un gars a été écrasé mais les cinq autres se sont retrouvés bloqués dans la cavité, dont les 4 frères Todlan. On les entendait crier à travers la roche. On a commencé à déblayer la zone mais tout a été interrompu depuis l'explosion de l'excavatrice, le lendemain. Bill et Cole Younger déplaçaient l'excavatrice de la zone Echo jusqu'à Fox-Trot mais elle a explosé dès qu'ils ont commencé à la déplacer. Ils ont repeint les murs. Depuis, la structure de la mine a été fragilisée et on a commencé les travaux de consolidation depuis l'entrée. Mais les prisonniers ne veulent plus sortir des baraquements, ils disent que cet endroit est maudit.

Les soldats laissent décanter la situation avant de les forcer à reprendre le travail. Entre-temps, Jesse et Frank James, des bandits de grand chemin, ont trouvé la mort, écrasé par le wagonnet minier alors qu'ils travaillaient dans la section Bravo.

Une enquête est en cours mais on pense que John Marston est à l'origine de ce double meurtre. En tout, ça fait un fou, cinq morts (deux suite à des accidents « *traditionnels* », deux suite à l'explosion et un suite à l'éboulement) et cinq disparus. Voilà pourquoi le fort Manson à besoin de main d'œuvre en urgence.

Le temps qu'un cavalier soit envoyé jusqu'à Deadwood et que les personnages arrivent, deux semaines se sont écoulées depuis l'explosion de l'excavatrice. Les nouvelles et rumeurs concernant Little Rock ne sont pas bonnes non plus. Les soldats y vont en permission de temps en temps. La dernière fois que des gars s'y sont rendus, il y a une semaine, les villageois étaient à cran. « *Des choses rôdent dans les bois la nuit, les Indiens se font plus vindicatifs qu'auparavant et des hors-la-loi sillonnent les routes.* » Little Rock demande davantage de moyens, des armes supplémentaires ainsi que des chevaux. Les personnages peuvent tout à fait y être envoyés ou désireux d'y aller pour s'enquérir des griefs de la population.

LA MINE

Plusieurs éléments peuvent motiver les joueurs à se rendre dans la mine :

- Enquêter sur les différents accidents s'ils y voient une coïncidence bizarre (ce n'est pas le cas mais ça peut être une fausse piste intéressante).
- Il faut de toute manière réparer l'excavatrice. Si un savant fou fait partie du groupe, il est tout désigné pour aller jeter un œil. Sinon, les personnages peuvent vouloir récupérer les pièces ou accompagner le savant fou envoyé de Deadwood (si un joueur n'interprète pas ce rôle).
- L'Agent va certainement décider d'aller faire un tour pour voir de ses propres yeux ce qui s'y passe. Les personnages peuvent accompagner leur sergent mais rien d'obligatoire.

La mine est composée d'une unique entrée et s'étale dans les entrailles de la colline sur des centaines de mètres.

L'excavatrice mécanique a permis de très rapidement avancer dans les travaux. Il y a six zones d'exploitation aux filons plus ou moins importants : Alpha, Bravo, Charlie, Delta, Echo et Fox-Trot. La zone Alpha est presque à l'abandon, c'est là que Micke a disparu. Il y a des taches de sang mais aucune présence de corps.

Dans la zone Bravo, les frères James ont été tués par le wagonnet (accident). À vous de voir si vous voulez lancer une intrigue supplémentaire en supposant que les frères James ont bel et bien été tués par John Marston. Ils ont été enterrés à l'extérieur de la mine, dans un cimetière improvisé.

La zone Echo est particulièrement touchée par l'explosion. Un éboulement empêche d'atteindre la zone de fouille mais l'entrée et les alentours de l'excavatrice ont miraculeusement été préservés. Néanmoins, le site est très fragilisé. Les deux personnes tuées dans l'explosion sont étalées sur plusieurs mètres.

La zone Fox-Trot est également inaccessible. On n'entend plus personne derrière l'éboulement. Après avoir retiré quelques pierres, les joueurs tomberont sur le corps d'un disparu, en commençant par apercevoir une main.

Si les personnages entrent dans la mine, ils seront très vite confrontés à la cause de la mort de Micke, à savoir plusieurs jeunes bestioles des tunnels, avides de se repaître après avoir éclos dans son corps.

Plus tard, à un moment opportun, ils se feront attaquer par une bestiole des tunnels anciens (soit lorsqu'ils approchent de Fox-Trot, soit s'ils ressortent de la mine après avoir tué les jeunes bestioles et y reviennent ensuite). Après avoir dégagé Fox-Trot à la main ou à l'aide de l'excavatrice réparée, un jet de Perception permet de se rendre compte que suite à l'explosion, le sol s'est affaissé sur une partie de la cavité, laissant entrapercevoir le ciel bleu et des arbres dans un coin de la zone.

Par miracle, les Todlan sont sains et saufs et visiblement (présence de corde, de pioches ou de rien du tout pour laisser planer le suspens), ils ne sont plus ici. Il y a également un corps décapité, la tête ne se trouvant pas très loin de là. La bestiole des tunnels a tué le cinquième disparu mais n'a pas eu le temps de pondre dedans. Elle s'est enfuie de la zone suite à l'explosion et au glissement de terrain.

Si les personnages n'entrent pas dans la mine, d'autres soldats y feront un tour. Ils ressortiront quelques heures plus tard, terrifiés par ce qu'ils ont vu. Les soldats ratant un test de Tripes (-4 vu la région, remplacer par Âme en *Deadlands: The Weird West*) seront dans un état proche de la folie. L'un ou l'autre manquera d'ailleurs à l'appel. Les personnages les retrouvent dans la mine, la cage thoracique explosée et servant de pâture aux bestioles des tunnels.

Enfin, si les personnages ne se trouvent pas à Little Rock, l'évènement ci-dessus aura eu lieu mais plus aucun corps ne sera visible. Ils auront été entièrement mangés.

LITTLE ROCK

Little Rock est une petite bourgade de quarante âmes et d'une dizaine d'habitations, cerclée d'une palissade en bois. On y trouve un saloon, une église, une scierie et un grand entrepôt qui sert d'étable pour moitié et d'entrepôt à bois pour le reste. La zone est défrichée sur plusieurs dizaines de mètres et des bovidés sont visibles autour du village.

Les frères Todlan ont atterri ici après avoir échappé de peu à la bestiole des tunnels. Ils ont pris en otage la fille du barman, Roger Goodman, ainsi que plusieurs villageois et le pasteur local. Ils sont retranchés dans l'église, terrifiés par ce qu'ils ont vu dans la mine. Ils veulent quitter la zone au plus vite mais désirent des chevaux pour partir (et pour fuir en cas de rencontre malheureuse). Ce sont eux qui sont à l'origine de la demande d'armes et de chevaux pour Little Rock, par le biais de Goodman. Ils l'ont d'ailleurs molesté, car ils pensent qu'il a tenté de révéler leur présence aux soldats qui sont passés la veille.

Si les personnages arrivent dans le saloon, ils voient un Goodman stressé et couvert de bleus. Il explique qu'il est tombé dans l'escalier mais un Succès sur un jet de Soins révèle que ce sont des traces de coups.

L'arrestation ou le meurtre des Todlan n'a pas d'importance et le scénario peut se conclure de différentes manières :

- Le fort Manson envoie quelques armes et des chevaux à Little Rock permettant aux Todlan de s'enfuir si les personnages n'y viennent pas.
- Le baratin de Goodman fonctionne et les personnages retournent au fort Manson.
- Les personnages découvrent les Todlan. Une prise d'assaut de l'église a lieu…

GALERIE DES PERSONNAGES

Les références de profil sont celles de *Deadlands: Reloaded* en version *Deluxe* française.

- **Indiens :** brave indien p. 320.
- **Prisonniers :** hors-la-loi p. 322.
- **Soldat du fort :** soldat p. 325.
- **Christopher White :** officier p. 326.
- **Bestiole des tunnels, ancienne :** p. 265.
- **Bestiole des tunnels, jeune :** p. 266.

Les profils suivants sont en *Deadlands: The Weird West* en version *Adventure*.

LES INDIENS

Brave indien

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d6[R]	d8	d8	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6 (nature +2), Équitation d8, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Survie d6 (nature +2), Tir d6.

Atouts : Forestier.

Handicaps : Têtu.

Parade	Résistance
9 (2)	6 [+2]

Capacités spéciales

- ✳ ***Blocage :*** bonus d'Attaque à plusieurs contre lui -1.
- ✳ ***Voie des anciennes traditions :*** n'utilise pas de technologie moderne, Relance gratuite en Âme.

Actions

- ***Lance :*** Combat d8, d8+d6, Allonge 2.
- ***Tomahawk :*** Combat d8, d8+d6.
- ***Arc :*** Tir d6, 12/24/48, 2d6.
  - **+** ***Poigne ferme :*** ignore -2 de Plateforme instable et -1 de course.

Équipement

Arc, tomahawk, cheval, bouclier indien (moyen), lance.

À LA MINE

Bestiole, ancienne ♥♥♥

Allure : 6, Efouissement 2.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d4	d8	d10	d8 (A)	d10

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Discrétion d6, Perception d8.

Parade	Résistance
6	11 (2)

Capacités spéciales

- ✳ ***Armure +2.*** Carapace dure.
- ✳ ***Enfouissement :*** Discrétion vs Perception pour surprendre une cible, Combat +2 [Combat et dégâts +4]. N'est pas bloqué par la roche.
- ✳ ***Sonar :*** ignore les malus de Visibilité.
- ✳ ***Taille 2.*** Près de 3 m de long.

Actions

- ***Morsure :*** Combat d6, d10+d6, Défenseur désarmé.
  - **+** ***Poison :*** paralysé si Échec de Vigueur quand Secoué ou Blessé par une morsure.
- ✳ ***Ponte :*** Athlétisme d8, pond des œufs sur une cible le round suivant sa paralysie. Peuvent être retirés avec Soins à -2. Éclosion mortelle après 1d4 heures, inflige la Terreur aux témoins.

Bestiole, jeune

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d8	d8	d6 (A)	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Discrétion d8, Perception d6.

Parade	Résistance
5	6 (1)

Capacités spéciales

- ✳ ***Armure +2.*** Carapace dure.
- ✳ ***Sonar :*** ignore les malus de Visibilité.
- ✳ ***Taille -1.*** De la taille d'un gros chien.

Actions

- ***Morsure :*** Combat d6, d8+d4, Défenseur désarmé.
  - **+** ***Poison :*** paralysé si Échec de Vigueur quand Secoué ou Blessé par une morsure.
- ✳ ***Ponte :*** Athlétisme d8, pond des œufs sur une cible le round suivant sa paralysie. Peuvent être retirés avec Soins à -2. Éclosion mortelle après 1d4 heures, inflige la Terreur aux témoins.

AU FORT

CHRISTOPHER WHITE ♥♥♥

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d8	d6	d8	d6(R)

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Conduite d6, Culture générale d8, Discrétion d6, Équitation d6, Jeu d6, Perception d8, Persuasion d4, Stratégie d8, Survie d6, Tir d8.

Handicaps : Obligations (Majeur, armée américaine).

Parade	Résistance
5	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✳ ***Commandement :*** annuler Secoué ou Sonné +1 pour tout Extra allié dans l'aura (5 cases).
  - + ***Inspiration :*** Stratégie pour Soutenir un Trait de tout Extra allié dans l'aura, 1/tour.
  - + ***Serrez les rangs ! :*** Résistance +1 pour tout Extra allié dans l'aura.
- ✳ ***Soldat :*** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur (périls environnement).

ACTIONS

- ***Sabre :*** Combat d6, 2d6.
- ***Colt Armée :*** Tir d8, 12/24/48, 2d6+1, PA 1, 6 coups.
  - + ***Poigne ferme :*** ignore -2 de Plateforme instable et -1 de course.

ÉQUIPEMENT

Colt Armée, sabre.

SOLDAT

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d4	d6(R)

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Conduite d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Équitation d6, Jeu d4, Perception d6, Persuasion d4, Survie d4, Tir d6.

Handicaps : Obligations (Majeur, armée américaine).

Parade	Résistance
6 (1)	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✳ ***Soldat :*** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur (périls environnement).

ACTIONS

- ***Baïonnette :*** Combat d6, 2d6.
- ***Colt Armée :*** Tir d6, 12/24/48, 2d8, PA 2.
  - + ***Poigne ferme :*** ignore -2 de Plateforme instable et -1 de course.

ÉQUIPEMENT

Winchester 76, baïonnette.

PRISONNIER

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d6	d6	d6	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Équitation d8, Jeu d4, Perception d6, Persuasion d4, Provocation d6, Survie d6, Tir d6.

Handicaps : Bizarrerie, Poches percées.

Parade	Résistance
5	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✳ ***Tripes :*** Relance gratuite aux jets de Terreur.

ACTIONS

- ***Mains nues :*** Combat d6, d6, Défenseur désarmé.

2002 © Photographic Study Collection

CRÉDITS

- **Écriture** : Benoît Delva
- **Relecture** : Alain « Karkared » Curato, perror, Rodi, X.O. de Vorcen
- **Maquette** : perror et LaTeX