

ÉCHAUFFOURÉE À CANYON DIABLO



Après avoir traqué le gang Shaw jusqu'à Canyon Diablo,
les héros se retrouvent impliqués en pleine guerre du rail!

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Deadlands: l'Ouest étrange* convertie en édition *Adventure*.

LES SEULS AMIS DU DIABLE

Lors de la bataille de Lost Angels, Gus Shaw et Trish Graham se sont retrouvés nez à nez, chacun dans le camp opposé à l'autre et, pourtant, ce fut le coup de foudre – en tout cas, ils décidèrent qu'ils préféreraient vivre ensemble plutôt que de mourir au milieu de cette boucherie. Gus embarqua son frère Tex au passage, et le trio déserta le front pour se lancer tête baissée dans la carrière de braqueurs de banques.

Durant quelques années, la justice ne s'intéressa pas trop à eux. Mais alors qu'ils dévalisaient la First Bank de Prescott, les Shaw tirèrent dans la foule et tuèrent plusieurs personnes, dont la femme du maire. À présent, une prime de 1 000 \$ est offerte pour chacun d'entre eux, mort ou vif. Les meurtriers ont filé à Canyon Diablo, où Gus compte sur l'aide de quelques vieux camarades, rencontrés au temps des guerres du rail, qui peuvent les planquer jusqu'à ce que les choses se calment.

La clique est à leurs trousses. Il se peut qu'ils aient entendu parler de la prime, que l'un de leurs amis ou parents ait été tué pendant la fusillade, ou qu'ils doivent une faveur aux Texas Rangers ou à l'Agence – à toi de voir comment ils ont été embringués dans cette affaire, Marshal.

Comme d'habitude, pioche une carte par jour de voyage jusqu'à Canyon Diablo et utilise la table de Rencontres régionales du Sud-Ouest sauvage (voir *Deadlands: l'Ouest étrange*).

CANYON DIABLO, ARIZONA

NIVEAU DE PEUR : 4

Canyon Diablo est une ville où la justice fait défaut. Le premier homme qui fut assez fou pour essayer de soumettre cet endroit à la loi, Tom Sloan, endossa son insigne dans l'après-midi, et sa dépouille fut inhumée au crépuscule le même jour. Depuis lors, plusieurs autres s'y sont essayés, mais aucun n'a survécu plus d'un mois.

Le bourg vit le jour en 1880, lorsque la Lone Star entreprit la construction d'un pont à tréteaux traversant le canyon, mais le chantier fut rapidement interrompu, la compagnie ayant changé de stratégie entretemps. Autrefois ville en plein essor, Canyon Diablo est aujourd'hui laissée à l'abandon, la Lone Star hésitant à poursuivre la construction de la ligne.

Les derniers occupants du patelin sont pour la plupart des vagabonds, des parieurs et des hors-la-loi. La rue principale, surnommée Hell Street, compte près d'une quarantaine de saloons, tripots, bordels et cabarets désertés par les clients. Seuls quelques bâtiments présentent encore un semblant de vie. On y trouve aussi une ligne de diligence vers Flagstaff, dont les voitures sont régulièrement dévalisées.

Si vous décidez de faire jouer cette aventure dans le cadre de la campagne La Mort aux Trousses, la ville est située à 12 miles au nord-ouest du cratère de Canyon Diablo. Les principaux lieux d'intérêt sont :

- **LA MINE AYERS** : E. E. Ayers est l'un des rares individus « respectables » de la ville. Anticipant l'arrivée du chemin de fer dans la région, il y a construit une scierie. C'est également lui qui a déboursé le salaire de plusieurs représentants de la loi, mais il a fini par renoncer. Il exploite maintenant une mine de roche fantôme, où il emploie des cheminots que la Lone Star a laissés en plan.
- **BOOT HILL** : le cimetière compte 35 tombes. Chacune des personnes enterrées ici est morte de façon violente. On raconte que le fantôme de Tom Sloan, le tout premier marshal de la ville, hante le cimetière les nuits de nouvelle lune.
- **LE COOTCHY-KLATCH** : ce cabaret fait également office de bordel.
- **LE DÉPÔT DE LA LONE STAR** : le chantier interrompu, les ouvriers se sont retrouvés sur le carreau. Actuellement, ils restent là à attendre tandis que la Lone Star se demande si elle doit achever les travaux du pont ou abandonner le projet. En attendant, les ouvriers travaillent dans la mine Ayers et se livrent à des bagarres d'ivrognes les week-end.
- **LES BORDELS DE CLABBERFOOT ANNIE ET B. S. MARY** : ces maisons closes se font face de part et d'autre de la rue et leurs tenancières s'exècrent. Elles traînent souvent dehors, en s'injuriant depuis leurs portes jusqu'à ce que l'une d'entre elles s'énerve suffisamment pour déclencher une bagarre.
- **LA MAISON DE JEU DE KENO HARRY** : Keno Harry a obtenu l'acte de propriété après avoir abattu l'ancien propriétaire. Il est probable qu'il connaisse un jour le même sort mais, pour l'instant, il fait un joli bénéfice sur les tables qu'il gère.

- **LE LAST DRINK** : ce saloon sert un whisky coupé à l'eau et une tequila susceptible de rendre aveugle. Les murs sont parsemés d'impacts de balles résultant d'anciennes fusillades.
- **LE ROAD TO RUIN** : Ce saloon est populaire auprès des cheminots, qui aiment évacuer leur frustration dans des bagarres impliquant tout le bar.
- **LE COMPTOIR DE VOLZ** : ce magasin général est fortifié et le propriétaire pointe un fusil sur ses potentiels clients tandis qu'ils regardent les marchandises proposées. Les prix y sont 25% plus élevés que la normale, mais Volz est prêt à acheter des « biens usagés de l'oncle Sam ».
- **WRONG HORSE TAKES-HIS-OWN-SCALP** : ce Sioux rebelle tient une gargote coincée entre un bar et un bordel. Il est amical et bavard, ce qui permet de bénéficier d'un bonus de +2 lorsqu'on l'interroge au sujet de la ville lors de Réseautage (voir *Savage Worlds*). Il sert de bons plats, mais susceptibles « d'indisposer » un cow-boy (un échec à un jet de Vigueur fait subir un niveau de Fatigue pendant quelques heures).

COMITÉ D'ACCUEIL

Lorsque la clique arrive en ville, elle est accueillie selon la tradition du coin : en étant victime d'une attaque à main armée. Plusieurs voyous brandissent leurs armes et réclament les valeurs des héros. Pas vraiment courageux, les braqueurs peuvent être mis en fuite avec un Succès d'Intimidation. Si une fusillade éclate, ils se replient dès que l'un d'entre eux est Incapacité.

- **HORS-LA-LOI (1 par héros)** : va voir le Flingueur dans *Deadlands : l'Ouest étrange*.

EN PLANQUE

Un Succès de Persuasion auprès de l'un des résidents de la ville révèle que le gang Shaw s'est séparé pour dépenser ses gains mal acquis. Il est cependant difficile de déterminer où ils se situent précisément : les cheminots n'apprécient pas vraiment d'avoir été délaissés, et les frères Shaw sont d'anciens partenaires de l'époque des Grandes guerres du rail. Un Succès signifie aussi que les Shaw sont avertis de la présence de fouineurs dans le coin et sont sur leurs gardes (voir *Discretion* dans *Savage Worlds*). Une Prouesse au jet signifie que le gang ignore pour l'instant la présence des héros.

Trouver les Shaw nécessite d'explorer les environs, de distribuer quelques pots-de-vin, et ainsi de suite. Tout ce qui constitue du Réseautage, en somme. En ce moment, Gus se désaltère au Road to Ruin, Tex assiste à un combat chez Clabberfoot Annie et Trish mange un bout chez Wrong Horse. Une fois acculés, les meurtriers tentent de dresser les citoyens contre les héros avec un jet de Persuasion, puis se replient au milieu du chaos qu'ils ont déclenché. Gus se rend à Boot Hill, et utilise zombie pour faire sortir du sol quelques morts-vivants qu'il envoie attaquer la clique.

- **CITADIN (2 par héros)** : voir *Deadlands : l'Ouest étrange*.
- **CADAVRE AMBULANT (1 par héros)** : voir *Deadlands : l'Ouest étrange*.

SOURNOIS COMME UN SERPENT

Jericho « Kingsnake » Cantrell, un ancien Territorial Ranger reconverti en chasseur de primes, est également en ville. Cantrell n'a pas l'intention de partager la prime, et brandit son insigne afin d'intimider la clique pour qu'elle lui remette les Shaw. Un Succès de Culture générale indique que ses connaissances sont loin d'être à jour, et une Prouesse qu'il y a d'évidentes lacunes juridictionnelles dans ce qu'il affirme. Les héros peuvent décider de le combattre, le faire déguerpir ou essayer de le recruter.

 **JERICO CANTRELL** : va voir le Ranger dans *Deadlands : l'Ouest étrange* et ajoute-lui le Handicap Arrogant.

CONFRONTATION !

Quand il est clair que les héros ne partiront pas, les Shaw rassemblent quelques guerriers du rail pour les affronter. Mais la clique dispose elle aussi d'un soutien inattendu : le fantôme de Tom Sloan, courroucé de voir Gus perturber le repos des morts, apparaît en pleine rue et se lance à l'assaut des hors-la-loi !

Une fois l'échauffourée terminée, il ne reste plus à la clique qu'à ramener les Shaw (ou leurs dépouilles) à Prescott et à réclamer leurs primes. À toi de voir si ce sera chose facile, Marshal. Surtout si Cantrell rôde toujours dans le coin...

 **GUS SHAW** : Gus est le cerveau de l'opération, et sa dulcinée lui a appris quelques petits tours. Va voir le Cow-boy vétérinaire dans *Deadlands : l'Ouest étrange* et ajoute-lui Persuasion d8 et Magie d6, les Atouts Commandement, Ferveur et Arcanes (magie noire), ainsi que les pouvoirs déflexion, vitesse et zombie. Il est armé d'un couteau Bowie et d'un Colt Peacemaker.

 **TRISH GRAHAM** : Trish est une ancienne sorcière de Wichita. Va voir la Sorcière de Wichita dans *Deadlands : le compagnon de l'Ouest étrange*. Elle dispose de Magie d10.

 **TEX SHAW** : Tex est le gros bras de la bande. Va voir le Flingueur vétérinaire dans *Deadlands : l'Ouest étrange*. Tex dispose de Force d10, Combat d10 et des Atouts Bagarreur et Brute. Il est équipé d'un fusil à canon simple et d'un poing américain.

- **FANTÔME DE TOM SLOAN** : va voir le Fantôme dans *Deadlands : l'Ouest étrange*. Laissez les héros gérer le fantôme de Tom comme un Allié (voir *Savage Worlds*), mais ils ne sont pas plus immunisés que le gang Shaw contre ses capacités Terreur et Épouvante.

- **GUERRIERS DU RAIL (3, plus 1 par héros)** : va voir le Simple soldat dans *Deadlands : l'Ouest étrange*.

CRÉDITS

- **Titre original** : *Showdown at Canyon Diablo*
- **Écriture** : Anson Brehmer
- **Traduction** : Jolan « Blondin » Lacroix
- **Relecture** : Briselune, Neoflip, perror, X.O. de Vorcen
- **Maquette** : perror et L^AT_EX