

DEAD LANDS



DERNIER ARRÊT





*Les voyages en train sont l'occasion de faire de nouvelles rencontres... Et si la clique n'a rien contre les macchabés, elle va être servie !
Une aventure Savage Worlds dans l'univers de
Deadlands : l'Ouest étrange convertie en édition Adventure*

Où on en est

Si notre histoire se déroule au Nouveau-Mexique, elle trouve ses origines dans les canyons inondés du Grand Labyrinthe, plus exactement au sommet de la mesa, où se dressait le laboratoire du professeur Vinton Radcliffe. Comme la plupart de ses collègues installés en Californie, Radcliffe était un scientifique du genre timbré, fasciné par la revivification des tissus morts. Il utilisait, pour cela, l'électricité et des suspensions alimentées à la roche fantôme. Autrement dit : il cousait tout un tas de chairs mortes ensemble, avant d'animer la monstruosité ainsi créée.

Malgré tous ses efforts, Radcliffe ne parvint que rarement à insuffler la vie, et uniquement à de petites créatures. Son objectif final, la création d'un être humain viable, lui échappait. En outre, son atelier, perdu au milieu du Labyrinthe, ne lui permettait pas de dégouter facilement de nouveaux spécimens sur lesquels travailler. Ainsi, lorsqu'un groupe de pauvres hères se présenta chez lui, seuls survivants d'un naufrage ayant eu lieu non loin de sa mesa, il en fit aussitôt les « cobayes volontaires » de ses morbides expériences.

Ses nouveaux sujets de test réagirent particulièrement bien aux expériences et Radcliffe réussit à animer plusieurs nouvelles

créatures — dont un homme patchwork. La joie qu'éprouva le savant fou fut cependant de courte durée, car il s'avérait que son « nouveau partenaire aux échecs » présentait quelques problèmes de gestion de la colère. Le bon docteur dut se résoudre à loger un pruneau dans le crâne de sa création avant que celle-ci ne le brise en mille morceaux.

En cavale

Une nouvelle complication survint peu de temps après. L'un des naufragés, John Masters, se trouvait être un membre de l'Agence. Lorsque ses supérieurs en eurent marre de ne pas le voir se présenter à eux, ils envoyèrent sur place une équipe de recherche.

Les investigateurs retracèrent peu à peu les déplacements de Master dans le Labyrinthe et découvrirent l'épave du vaisseau, près de la mesa de notre savant fou. Les Agents fouillèrent le laboratoire de ce cher professeur et mirent au jour son secret (il faut dire que le nombre important de monticules dans l'arrière-cour du doc' leur avait mis la puce à l'oreille).

Radcliffe eut à peine le temps de quitter le Labyrinthe avant que les hommes en noir n'effectuent leur descente. Son départ précipité le contraignit à abandonner la plupart de ses monstruosité, ainsi que ses notes de recherche. Espérant se soustraire au regard de l'Agence, il

soudoya un contrebandier afin que ce dernier les emmène, lui et sa ménagerie, dans le Sud-Ouest sauvage. Après avoir arpenté la région pendant un moment, Radcliffe s'installa finalement à Las Cruces, au Nouveau-Mexique.

Un nouveau départ

Vivant dorénavant sous le nom de Frank Hodges, le doc' s'est mis à son compte et officie en tant que médecin et croque-mort de la ville.

Comme on peut s'en douter, ses démêlés avec les autorités ne l'ont pas poussé à mettre fin à ses travaux. Ils l'ont par contre rendu plus prudent. Au cours des dernières années, Radcliffe a repris tout son travail pour reconstituer laborieusement les recherches abandonnées en Californie. En tant que médecin de Las Cruces, il est le premier informé lorsque quelqu'un est malade ou mourant, et il programme ses expériences au rythme des décès de ses concitoyens (n'hésitant pas à donner parfois un coup de pouce à ceux qui sont à l'article de la mort !). Étant également le seul entrepreneur de pompes funèbres dans le coin, il veille à ce que les cercueils soient bien remplis de sable avant d'être enterrés dans le cimetière derrière l'église. Quant à leurs occupants théoriques, ils finissent dans son nouveau laboratoire, un joli petit atelier que notre bon professeur s'est aménagé dans une mine abandonnée, dans les collines à l'extérieur de la ville.

Une amitié épistolaire

Bien avant qu'il ne soit chassé du Labyrinthe, Radcliffe avait fait la rencontre d'Edwin Wilder, un autre scientifique partageant son intérêt pour

la réanimation des tissus. Les deux hommes s'étaient échangé leurs notes et avaient collaboré en quelques occasions. Wilder avait quitté la Californie quelques années avant Radcliffe, lorsqu'un poste au département des automates d'Hellstromme Industries s'était offert à lui.

Malgré l'emménagement de Wilder à Salt Lake City, les deux hommes n'ont jamais cessé de correspondre. Wilder n'hésite d'ailleurs pas à transmettre à son comparse l'un ou l'autre secret de fabrication, tout droit sorti des usines de Tonton Darius - ce qui pourrait lui coûter son emploi, voire plus, si cela venait à se savoir.

D'ouest en est, d'est en ouest

Malheureusement pour Wilder, un étrange incendie s'est déclenché dans son atelier. En fouillant les ruines, les limiers de Hellstromme Industries ont découvert des lettres de Radcliffe et ont convoqué l'employé afin de lui poser quelques questions. Plutôt que de se présenter à l'entretien, Wilder a dérobé quelques échantillons et rapports sur lesquels il travaillait, avant de quitter la ville sans demander son reste.

Dès qu'il l'a pu, il a informé Radcliffe par télégramme, mentionnant qu'il était en route pour Little Rock à bord d'un train de la Denver-Pacific. Arrivé en Arkansas, il a embarqué sur un bateau qui descendait le Mississippi jusqu'à La Nouvelle-Orléans. De là-bas, il est monté dans un train de la Bayou Vermilion, celui-ci devant l'amener jusqu'à Las Cruces. Cependant, à l'insu de Wilder, des agents de la Wasatch sont sur ses traces : si certains ont simplement suivi ses déplacements, d'autres ont été directement envoyés au Nouveau-Mexique, histoire de voir



si l'adresse figurant sur les courriers renvoie à autre chose qu'une boîte postale.

Machinations & Traquenards

Les hommes de la Wasatch, ayant voyagé directement depuis Salt Lake City à bord de chariots à vapeur, sont arrivés plusieurs jours avant Wilder à Las Cruces. Heureusement pour Radcliffe, ils ont débarqué alors qu'il se trouvait dans son laboratoire dans les collines. Les gredins ont saccagé sa demeure, à la recherche des lettres de Wilder. Toutefois, ils n'ont rien trouvé... mais reçoivent rapidement un télégramme de l'équipe poursuivant Wilder, précisant le jour et l'heure de l'arrivée de ce dernier à Las Cruces.

Afin de récupérer le scientifique en cavale, les agents d'Hellstromme ont décidé d'attaquer son train. Malheureusement pour eux, Radcliffe a découvert que sa maison avait été fouillée et comprit immédiatement que son ami était en danger. Il a alors dépêché ses monstrueux serviteurs arrêter les flingueurs de la Wasatch. Et c'est là que nos héros entrent en scène !

Une embuscade qui tourne mal

L'aventure commence alors que nos héros voyagent vers l'ouest à bord d'un train de la Bayou Vermilion. Il n'est pas nécessaire qu'ils se rendent à Las Cruces, mais il est clair qu'ils y feront un arrêt, qu'ils le veuillent ou non...

Entre gens de bonne compagnie

Le train dans lequel la clique se trouve n'est pas particulièrement bondé : il ne comporte que deux wagons de passagers, et seul l'un d'entre eux est occupé. Outre les héros, cinq autres voyageurs sont présents dans la voiture, ainsi que le mécanicien, le chauffeur, le serre-frein et le chef de train.

Si les héros possèdent des chevaux, leurs bêtes ont été chargées dans un wagon couvert, situé en bout de convoi. Marshal, laisse la clique tailler une bavette à ces compagnons de voyage, histoire que chacun ait le temps d'apprendre à les connaître. Après tout, les héros passeront plus de temps avec eux qu'ils ne le soupçonnent...

ÉTOFFER LE CASTING

Si vous souhaitez que vos héros rencontrent d'autres personnages intéressants, n'hésitez pas à ajouter des passagers au train.

Les personnages mentionnés ici sont impliqués dans l'histoire qui va se dérouler, mais rien ne vous empêche d'ajouter quelques personnalités colorées pour que la troupe puisse interagir avec eux.

EDWIN WILDER



Wilder est un homme de taille moyenne, d'une trentaine d'années. Il a des cheveux noirs bouclés et des yeux bruns. Il porte des vêtements d'apparence coûteuse, tachés par les voyages qui l'ont amené à fuir rapidement les hommes de main de Tonton Darius.

La carrière scientifique de Wilder débuta dès son adolescence, lorsque son chien fut tué en protégeant le bétail de son père contre des loups affamés. Si Wilder déclara à ses parents avoir enterré le brave cabot, il avait en réalité emporté le corps de l'animal dans une petite cabane située dans les bois où, inspiré par le Frankenstein de Mary Shelley, il tenta en vain de ranimer la pauvre bête. Bien qu'il fit face à son premier échec, son obsession pour la réanimation ne devait plus jamais le quitter.

Après l'université, Wilder gagna la Californie afin de vérifier la teneur de toutes ces histoires qu'il avait entendues à propos de la roche fantôme et de la « nouvelle science » pratiquée dans le Labyrinthe. Les histoires se révélèrent à la hauteur de ce dont on lui avait parlé, et même plus. C'est aussi là-bas qu'il fit la connaissance du docteur Radcliffe. Les deux sympathisèrent et eurent vite fait de travailler ensemble.

Quelques années avant le début de cette histoire, les deux scientifiques se brouillèrent. Souhaitant travailler pour quelqu'un qui appréciait son point de vue, Wilder quitta le Labyrinthe et s'y fit employer chez Hellstromme Industries. Son expertise dans le domaine des tissus réanimés, et plus particulièrement des cerveaux, lui permit de gravir rapidement les échelons.

Radcliffe contacta à nouveau Wilder après s'être installé au Nouveau-Mexique. Il avait rencontré quelques problèmes dans son travail et espérait pouvoir s'entretenir avec son vieil ami. Radcliffe écrivit donc à Wilder, restaurant ainsi leur amitié. Après quelques échanges épistolaires, il se mit à parler boutique et parvint à convaincre Wilder de divulguer certains des secrets de ce cher docteur H.

Wilder ignore que Radcliffe se servait, en réalité, de lui. Il se rend au Nouveau-Mexique dans l'espoir de travailler à nouveau avec son ancien ami.

Wilder n'est pas le plus courageux des hommes et la traque dont il est la proie l'amène à sursauter à la moindre ombre en mouvement. Il est assis tranquillement dans le train et ne parle à personne. Quiconque s'intéresse à lui éveille immédiatement ses soupçons.

Dernière petite particularité : si on a l'habitude de dire que quelqu'un a un « troisième œil » comme métaphore pour suggérer qu'il est capable de percevoir le monde spirituel, ce n'est pas du tout le cas de Wilder, ce dernier ayant littéralement un globe oculaire supplémentaire encastré au milieu du front ! Il le dissimule normalement en peignant consciencieusement ses cheveux et en se couvrant la tête d'un chapeau. Wilder s'est lui-même implanté cet œil, l'organe faisant partie d'un ensemble assorti. Le jumeau de cet œil se trouve, quant à lui, dans une main animée qu'il surnomme « Pogne ». Chaque fois que Wilder recourt à cet étrange appendice, il peut voir à travers l'œil de la créature et

la contrôler directement. Il doit se concentrer pour le faire et ne peut donc entreprendre d'actions complexes lorsqu'il contrôle Pogne.

POGNE



Pogne est une créature fabriquée à partir d'une main humaine. Un unique œil est greffé sur son dos. Ses ongles ont été remplacés par des griffes de puma et des muscles de gazelle ont été transplantés dans ses doigts.

Pogne possède des capacités cérébrales limitées, mais peut suivre les ordres simples que lui donne Wilder. La main animée est à peu près aussi vive d'esprit qu'un chien pas très futé.

JENNY LYNN LINKOUS



Jenny est une femme attirante d'une petite vingtaine d'années. Elle a les cheveux blonds et les yeux bleus ; elle est vêtue d'une robe en calicot très sobre.

Jenny se rend à Tombstone afin d'y rejoindre son mari, Jeremy. Peu après leur mariage, Jeremy s'est installé là-bas pour profiter des retombées économiques liées aux mines d'argent. Il a gagné un beau pécule et est maintenant l'heureux propriétaire d'une pourvoirie. Maintenant qu'il dispose d'un revenu stable, il a demandé à sa jeune épouse de le rejoindre.

Jenny est une fille vraiment gentille et bien dans sa peau. Elle est sympathique, volubile et pose des questions à tout le monde. Une fois qu'elle en aura fini avec les héros, elle commencera à cuisiner Wilder. Le savant se montre plutôt impoli et se contente de dire qu'il est originaire du Kansas (ce qui est vrai) et qu'il se rend dans l'Ouest pour affaires. Il refuse de répondre à d'autres questions, prétend être fatigué et fait semblant de dormir.

BILL GRUB ET JOE BLUM



Les deux hommes sont grands et musclés, avec un teint bronzé et un visage buriné par le travail en plein air. Les deux ont les yeux bruns et les cheveux grisonnant sur les tempes, mais Bill Grubb a la quarantaine tandis que Joe Blum semble plus vieux d'une dizaine d'années.

Bill Grubb se rend lui aussi à Tombstone. Il est mineur et espère faire fortune. Au cours du voyage, il interroge Jenny sur les conditions de vie à Tombstone et le succès de son mari dans cette ville.

Joe Blum, l'ami de Bill, ne vaut pas grand-chose comme mineur - ce n'est pas franchement un bosseur, peu importe le travail - mais il rêve de s'enrichir en trouvant un gros filon et de vivre le reste de sa vie dans le luxe.

DARREL PARKINS



Un bel homme d'une vingtaine d'années, aux cheveux bruns couleur sable, aux yeux bruns et aux vêtements de qualité, bien qu'usés.

Darrel Parkins est un « flambeur ». En tout cas, c'est l'idée qu'il a de lui-même. En réalité, ce n'est qu'un petit parieur qui voyage de ville en ville en délestant les mineurs de leur pécule. Il se rend à Tombstone pour y faire exactement la même chose.

Il aime s'habiller comme un joueur chevronné, portant des vêtements de luxe, arborant des boutons de manchette en or. Toutefois, si l'on y regarde plus près, on s'aperçoit que son costume s'effiloche par endroits et que ses boutons de manchette verdissent légèrement.

Ayant pas mal bourlingué dans l'Ouest étrange, Parkins a croisé l'un ou l'autre phénomène surnaturel de-ci, de-là. Il aime passer pour un huckster et ainsi impressionner les gens. Il ne confirme ni n'infirme jamais ses dires, se contentant de battre inlassablement ses cartes tout en sortant des formules énigmatiques du genre : « Les esprits sont agités ce soir ». Le petit numéro de Parkins lui a valu à plusieurs reprises des ennuis, et il a appris à faire preuve de retenue avec les personnes qu'il soupçonne d'appartenir à l'Agence ou aux Territorial Rangers.

Parkins est plutôt bel homme et il le sait. Il aime utiliser son physique avantageux et ses tours de pseudo-huckster pour impressionner les dames. Par contre, lorsqu'il s'agit de passer

à l'action, il préfère prendre la poudre d'escampette – ce que la clique ne tardera pas à apprendre.

- **Edwin Wilder** : voir le Savant fou dans *Deadlands : L'Ouest étrange*. Remplacer son Handicap Bizarrerie par Impulsif et enlève-lui Folie (chimère). Le troisième œil de Wilder lui permet d'observer ce que voit Pogne, et même de la contrôler directement.
- **Pogne** : voir profil page 18.
- **Jenny Lynn Linkous** : voir le Citadin dans *Deadlands : L'Ouest étrange*.
- **Bill Grubb et Joe Blum** : voir le Citadin dans *Deadlands : L'Ouest étrange*. Ajoute la Compétence Métier (mineur) à Bill.
- **Darrel Parkins** : voir le Cow-boy vétéran dans *Deadlands : L'Ouest étrange*. Remplace les Atouts Tête froide et Tripes par Donneur et Très séduisant, et ajoute-lui les Handicaps Couard et Présomptueux. Enfin, équipe le d'un Derringer et d'un couteau.

S'agirait-il d'une embuscade ?

Bon, passons à l'action. Aux alentours de minuit, les freins du train se serrent brusquement. Le bruit sourd du métal retentit durant de longues secondes, puis un tremblement se fait ressentir lorsque le train entre en collision avec quelque chose sur les rails et s'arrête brusquement.

Demande aux héros un jet d'Agilité pour voir s'ils évitent d'être éjectés de leur siège. En cas d'Échec, ton homme subit un niveau de Fatigue de Bleus et bosses et, en cas d'Échec critique, il se prend 1d6+1 dégâts.

Une fois le train arrêté, Parkins se lève et déclare (en se focalisant sur Jenny Lynn et toute autre présence féminine) :

« Pas de panique, m'sieurs-dames ! Ce ne sont probablement que quelques banditos qui cherchent à se faire de l'argent rapidement. Je suis sûr que si tout le monde coopère avec eux, personne ne sera blessé. »

En réussissant un jet de Perception à -2, on peut remarquer que, malgré son air bravache, Parkins parle avec une voix légèrement chevrotante. Sur une Prouesse, il remarque également que Wilder serre son sac de médecin contre sa

poitrine tout en arborant un teint plus pâle que celui d'un albinos barbotant dans de la peinture blanche.

C'est à cet instant que Bill Grubb se dresse et dit :

« Assieds-toi, espèce de mauviette ! L'argent que j'ai sur moi, c'est tout ce que j'ai pour faire valoir une concession à Tombstone, et je l'abandonnerai pas sans me battre ! »

Il se tourne ensuite vers Jenny Lynn (et toute autre chica aux alentours) et :

« Vous devriez descendre, mam'selle. Va bientôt y avoir du plomb dans l'air. »

Une fois cela dit, Joe et Bill dégainent leurs pétoires avant de se retrancher derrière leur siège. Parkins s'enfonce quant à lui dans le sien en scrutant nerveusement les portes. De son côté, Wilder se contente de serrer son sac encore plus fort.

À moins que cela ne soit un hold-up ?

Les héros sont libres d'agir comme bon leur semble. S'ils décident de rester à l'intérieur de la voiture, les minutes défilent sans que rien ne se passe. Si l'un de tes cow-boys obtient un Succès en Perception, il entend des cris à l'avant du train, mais ne perçoit aucun coup de feu. Quant à ceux qui décident de jeter un coup d'œil à la fenêtre, ils peuvent observer ce qui suit :

Le désert qui s'étend à l'arrière du train vous semble plus sombre et stérile que jamais. Quant à ce qui passe à l'avant, votre champ de vision est obstrué par le gros nuage de vapeur qui s'échappe de la cheminée de la locomotive. Seules quelques formes indistinctes semblent se déplacer dans la lumière du phare.

Tel est pris qui croyait prendre !

À ce stade de l'aventure, la balle est dans le camp de la clique. À eux de voir s'ils veulent attendre la suite des événements ou se montrer plus entreprenants.



S'ils décident de patienter, le chef de train les rejoint au bout d'un moment et informe tout le monde :

Désolé pour le retard, m'sieurs-dames. On dirait que des desperados attendaient le bon moment pour tendre une embuscade au train. Peux pas vraiment vous dire ce qui leur est arrivé, p't-êt' ben qu'il s'agissait d'animaux sauvages ou quèque chose comme ça, mais on dirait qu'y z'ont passé l'arme à gauche avant notre passage.

C'est fâcheux, mais on a pas pu arrêter le train avant de percuter la barricade qu'i z'avaient bricolée. La locomotive a déraillé et la chaudière est très abîmée. On dirait bien qu'on ira nulle part de sitôt. Bougez pas, le serre-frein est parti à la ville la plus proche et i' devrait être de retour avec de l'aide et un moyen de transport dans quelques heures.

Le chef de train n'a pas grand-chose d'autre à ajouter. Tout ce qu'il sait, c'est que Las Cruces est la ville la plus proche, située à 20 kilomètres des lieux de l'incident. Le serre-frein a pris un cheval pour se déplacer et devrait donc être rapidement de retour.

Si l'un de tes gringos pose l'une ou l'autre question concernant les bandits, le chef de train semble alors plutôt mal à l'aise. Il dira de façon laconique :

« On les a bien esquinés. Allez jeter un coup d'œil si vou'l'voulez, mais vous avez intérêt à avoir l'estomac bien accroché. »

Une fois cela dit, le chef de train prend congé avant de se diriger à l'arrière du train. Il compte remonter la voie sur plus ou moins un kilomètre, afin de placer des détonateurs (il s'agit d'appareils provoquant un bruit d'explosion afin d'avertir le conducteur d'un danger imminent) un signal sur les voies, pour avertir du danger les éventuels autres trains qui pourraient arriver.

Contrôle de routine

Si les héros s'impatientent et se dirigent vers la locomotive, ils croisent également le chef de train. Il leur donne les mêmes informations que dans la section précédente, puis reprend sa route afin d'aller voir les autres passagers.

À l'avant du train, la clique tombe sur le mécanicien et le pompier en train de dégager la voie. Le train a heurté la barricade improvisée (constituée semble-t-il de traverses de chemin de fer), ce qui a fait dérailler la locomotive et fissuré la chaudière. Il est évident que le train n'ira nulle part sans d'importantes réparations.

On peut apercevoir plusieurs autres piles de traverses aux alentours. Si les héros avancent un peu plus sur la voie, ils observent ceci :

Alors que vous sortez du périmètre éclairé par le phare du train, vous apercevez à nouveau plusieurs piles de traverses empilées de part et d'autre de la voie. Un corps est affalé au sommet de l'une

d'elle et une paire de bottes élégantes dépasse d'une autre.

En poursuivant leur fouille, les héros découvrent au total sept corps, sévèrement malmenés (demande un jet de Terreur pour éviter les nausées). Plusieurs armes (quatre Colt Peacemaker, deux doubles canons et 2 fusils Winchester 73) gisent au sol. Toutes ont été utilisées récemment : les revolvers et les fusils calibre 12 ne contiennent plus que des cartouches vides, tandis que les deux dernières sont à moitié déchargées.

En réussissant un jet de Survie, l'emplacement des corps et des douilles permet de déterminer que nos malfrats ont été attaqués de toute part. Une Prouesse révèle également que leurs assaillants étaient une dizaine.

Si l'un de tes gringos obtient un Succès en Soins, il peut déterminer que les corps sont encore chauds, et ce, en dépit de la relative fraîcheur nocturne du désert. Les bandits ne sont morts que depuis une ou deux heures. Tous les cadavres sauf un présentent un assortiment d'ecchymoses, de coupures et de morsures. Une Prouesse au test de Soins permet d'affirmer avec certitude que les coupures ont été portées par des griffes et que les morsures ressemblent à celles que peuvent laisser une mâchoire humaine.

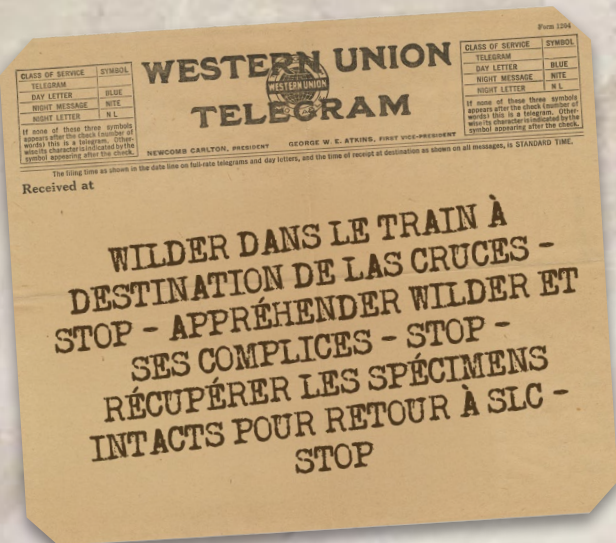


Enfin, demande à tous ceux qui examinent la scène un test de Perception, Marshal. En cas de Succès, il apparaît que l'un des macchabées se distingue des autres. En effet, c'est le seul blessé par balle (et pas qu'une, apparemment). Le torse est complètement criblé de balles et une partie du crâne a été emportée par un coup de fusil. La peau du corps est sèche et tannée, de même que ses muscles, tout aussi âpres et résistants. Un test de Soins permet de déterminer que les blessures reçues au torse auraient suffi à coucher définitivement au sol la victime. Le cadavre est celui de l'un des desséchés qui a attaqué les hommes de la Wasatch.

L'enquête se corse

Pour peu qu'on examine le cadavre desséché, un Succès en Perception permet de découvrir un petit éclat noir d'une dizaine de centimètres incrusté dans le front du zombie. N'importe quel héros identifiera celui-ci comme un fragment de roche fantôme en réussissant un jet de Culture générale. Si l'un d'entre eux est un adepte de la Nouvelle Science, il n'a même pas besoin de faire un jet pour savoir de quoi ce tesson est fait.

Si l'un de tes cow-boys examine les cadavres des agents de la Wasatch, demande-lui de faire un jet de Perception. En cas de Succès, il découvre dans la poche de l'un des flingueurs un télégramme froissé. Le message a été reçu depuis le bureau de Las Cruces :



Le télégramme est daté de la veille. Il a été envoyé par les agents qui suivaient Wilder, pour avertir l'équipe de Las Cruces que le scientifique se dirigeait vers elle. Celle-ci devait également

recupérer les spécimens que Wilder transportait, ainsi que ceux présents dans le laboratoire de Radcliffe, afin qu'ils puissent être étudiés dans les ateliers de Grisaille City.

Malheureusement pour les hommes de main d'Hellstromme, les dits spécimens ne se sont pas montrés très coopératifs...

Une Prouesse permet de dénicher un dernier indice sur un autre de ces nouveaux macchabs : une fiche de paie de la Wasatch Railroad, c'est-à-dire la compagnie ferroviaire de Hellstromme Industries.

Le camp

En s'éloignant de la zone éclairée par le train, les héros découvrent les vestiges d'un chantier ferroviaire. Les brigands y ont pioché les traverses nécessaires à leur barricade. On peut y trouver diverses pièces d'équipement, tels que des marteaux-pilons ou des gros clous éparpillés à travers tout le site, ainsi que les lambeaux de tentes en toile s'agitant doucement dans le vent.

Pour rappel, Marshal, on est en pleine nuit et la lune n'est guère présente. Tous les jets subissent donc un malus de -4. Une torche ou une lanterne réduit celui-ci à -2 (les héros peuvent trouver quelques lampes de rechange de la voiture de queue).

Un test de Perception permet de découvrir plusieurs squelettes sur le chantier, partiellement enterrés sous le sable soufflé par le vent du désert. Il s'agit des carcasses d'ouvriers de la Bayou Vermilion, tués lors d'un raid apache.

Un test de Survie permet de remonter la trace des morts-vivants responsables de l'attaque. Cette piste mène dans le désert. À quelques centaines de mètres du train, celle-ci traverse une zone rocheuse et nécessite de réussir un nouveau test de Survie (avec un -2 supplémentaire, cette fois) pour continuer à la suivre. En cas de Succès, les traces s'enfoncent à nouveau dans le désert, avant de revenir en direction du train.

Si les héros suivent la piste jusqu'au bout, ils découvrent que les morts-vivants ont fait demi-tour, ce qui constitue un bon moment pour que les serviteurs de Radcliffe lancent leur attaque sur le train. Va voir la section suivante à ce sujet.

Le test de Survie qui a permis aux héros de découvrir le chemin emprunté par les morts-vivants leur permet également de découvrir les

traces de chevaux. Il s'agit des chevaux des agents de la Wasatch. Vu les empreintes, ceux-ci ont été effrayés et ont galopé à toute berzingue, dans la direction opposée à celle des zombies.

La main dans le sac

Alors que les héros sont occupés à examiner le lieu de l'embuscade, Wilder perd son sang-froid. L'arrêt imprévu en plein désert fait qu'il sursaute à la moindre ombre qui passe et il imagine qu'une équipe d'Hellstromme Industries s'apprête à lui tomber dessus d'un moment à l'autre. Désespéré, il souhaite savoir ce qui se passe, mais craint de devoir quitter le wagon pour le découvrir.

Puisqu'il ne trouve pas le courage de quitter sa place, Wilder dépose son sac au sol et laisse Pogne partir en balade, histoire qu'elle aille voir ce qui se passe à l'avant du train. Demande à tes héros un test de Perception, Marshal. En cas de Succès, ils ont l'impression d'être observés et aperçoivent brièvement que quelque chose d'assez petit semble se déplacer, non loin de la locomotive.

Si l'un de tes gringo se décide à aller voir de plus près ce qui s'y passe, Pogne prend la poudre d'escampette et se cache dans le tender. En réussissant un test de Perception à -2, les héros qui traînent aux abords de la locomotive peuvent entendre le charbon bruire, tandis que la créature tente de s'y dissimuler.

S'ils persistent, laisse-les creuser et remuer le tas de charbon. Pogne est caché dans les tréfonds du wagon et il y a donc peu de chance que la clique le révèle au grand jour, si ce n'est en enlevant la plus grande partie du charbon, une initiative qui se verra refusée par le chauffeur et le mécanicien. Dans tous les cas, les héros n'auront guère l'occasion de poursuivre plus loin leurs recherches : un coup de feu retentit dans la voiture voyageurs. Le « bang ! » s'est à peine tû qu'un cri strident se fait entendre.

Un coup de feu dans le noir

Les hommes d'Hellstromme, à la recherche de Wilder, s'étaient préparés à attaquer le train. Toutefois, les morts-vivants envoyés par

Radcliffe se sont occupés d'eux. À la tête du groupe de créatures se trouve Bob, un homme patchwork (plus exactement, la seule créature de ce type qu'a réussi à convenablement animer notre savant fou du jour).

Qu'est-ce qui se passe ?

Si aucun membre de la clique n'est resté à bord du train au moment de l'attaque, les héros découvrent la voiture des voyageurs assaillie par neuf desséchés. Les cadavres ont pénétré dans le wagon de chaque côté de celui-ci. Ils sont en train d'attaquer les mineurs, Jenny Lynn et Parkins. Les quatre passagers ont renversé plusieurs banquettes pour former une barricade et combattent dos à dos, au milieu du wagon.

Garder l'œil ouvert

Si certains de tes héros ont décidé de ne pas partir à la chasse à la créature pleine de doigts, ils sont aux premières loges pour assister à l'assaut des desséchés. Quelques instants avant l'attaque, demande-leur un test de Perception à -2. En cas de Succès, ils remarquent le petit jeu de Wilder, alors qu'il farfouille dans son sac, et aperçoivent Pogne sortir de la voiture.

Si les membres de la clique confrontent Wilder à ce qu'ils ont vu, ce dernier fait l'imbécile et dément tout ce qui se passe. L'esclandre dure quelques minutes, puis les zombies passent à l'attaque.



Dernier train pour Las Cruces

Si les héros se trouvent dans la voiture au moment de l'attaque, ils entendent un bruit de verre brisé, puis voient Wilder être tiré hors du wagon par Bob. Les neufs desséchés prennent ensuite d'assaut la voiture en tentant de prendre les passagers en tenaille (et tout cela de façon assez discrète pour pouvoir bénéficier d'une Attaque surprise).

Bob se rend jusqu'au wagon où se trouvent les chevaux, tout en trimballant un Wilder qui se débat comme un beau diable. Il lui remet ensuite un billet écrit de la main de Radcliffe, ainsi qu'une carte de la mine avant de le faire monter à cheval. Le scientifique, déconcerté, s'enfonce alors dans le désert. Bob effraie ensuite les autres chevaux, puis retourne dans la voiture pour récupérer Jenny. Il lui faut 12 tours pour accomplir tout cela.

Si les héros ont éliminé les zombies avant le retour de Bob, l'homme patchwork se terre sous l'une des voitures et attend l'occasion de s'emparer de sa « nouvelle amie ». Si le combat fait toujours rage, il grimpe sur le toit du wagon, perce un trou et tire la jeune fille à travers le plafond. Il saute ensuite à terre et s'enfuit dans l'obscurité, sa prise sous le bras.

Si aucun membre de la clique n'est présent lorsque l'attaque commence, Wilder a déjà filé lorsqu'ils arrivent sur place. Quant à Bob, il surgit 14 rounds après les héros, afin de kidnapper Jenny.

Les desséchés se battent jusqu'à leur (seconde) mort ; Radcliffe leur en a donné l'ordre, afin que personne ne puisse suivre Wilder jusqu'à son laboratoire. Si Bob n'arrive pas à s'emparer de sa proie, il se tapit dans l'obscurité, attendant de pouvoir à nouveau tenter d'enlever sa petite compagne de jeu.

■ **Desséchés (9)** : voir profil page 19.

🐾 **Bob** : voir profil page 20.

On n'y voit goutte, par ici !

N'oublie pas qu'une fois sorti du train, il fait nuit, Marshal. Quatre lampes à huile fixées au mur éclairent faiblement le wagon, ce qui donne un malus de -2 à la Visibilité dû à la Pénombre. Le malus passe à -4 dès que l'on sort de la voiture en raison de l'Obscurité.

Il est possible d'arracher une lampe du mur, en réussissant un jet d'Athlétisme ou de Force. Si celle-ci est jetée (ou touchée par une balle perdue), une flaque d'huile brûlante de deux mètres de diamètres se forme. Toute personne se trouvant dans cette zone risque l'embrassement et subit dans ce cas 1d6 dégâts dûs au Feu. L'huile brûle pendant 1d6 rounds. Si le feu gagne en intensité, l'incendie menace l'entièreté du wagon. Le feu se propage alors dans un rayon de 2 mètres au début de chaque round, jusqu'à ce que la voiture toute entière soit engloutie par les flammes.

Balade nocturne

Une fois la poudre retombée, les héros doivent décider de la suite des événements. À moins que les choses se soient mieux passées que prévu, Wilder devrait avoir disparu (de même que Jenny Lynn). Le plus évident serait de partir à la poursuite de l'adepte de la Nouvelle Science ou de retrouver la trace de Bob.

Suivre Wilder nécessite de réussir un jet de Survie. N'oublie pas qu'il subit un malus de -4 à cause de l'Obscurité (si le wagon chauffe comme les feux de l'enfer, tu peux ignorer ce malus dans un rayon de 50 mètres autour de celui-ci). En cas de Succès, les traces pointent en direction du Sud.

Il en est de même si tes héros souhaitent poursuivre Bob : la piste s'enfonce dans la même direction que celle du savant fou. À environ 250 mètres de là, les empreintes de Bob et du cheval de Wilder convergent et se dirigent vers des collines basses et rocheuses. Elles disparaissent, une fois que le sol devient rocheux, mais un chemin semble se dégager et il n'est guère difficile de comprendre où ils sont allés.

Après environ une heure de marche, la clique se rapproche du laboratoire de Radcliffe.

Confessions d'un couseur de chair américain

Wilder a abandonné sa trousse de médecin au cours de la bagarre. En jetant un coup d'œil à l'intérieur, il est possible d'y découvrir tout un assortiment de scalpels, du fil de suture, une petite pile de lettres rédigées de la main de Radcliffe et des notes de recherches de Wilder.

Il n'est pas nécessaire d'être un savant fou pour comprendre l'essentiel du contenu de ces documents. On y trouve de nombreuses références à la réanimation des tissus morts, à des expériences tournant autour de diverses transplantations et de spécimens de laboratoire. Il est également possible de dénicher plusieurs croquis anatomiques, ainsi qu'une ébauche représentant Pogne. Les lettres sont toutes signées du nom de Radcliffe.

On irait pas chercher de l'aide ?

Avant de s'élancer dans les ténèbres, les héros les plus prudents (ou ceux qui ont été fort malmenés durant l'échauffourée) auront peut-être l'idée d'aller chercher de l'aide en ville. Si c'est le cas, ils tombent, moins de dix minutes après avoir quitté le train, sur Dan Phelps, le marshal de Las Cruces. Après s'être présenté, il dit à la clique :

« Mon adjoint et moi-même, on allait inspecter la mine de Doc Hodges. On a eu quelques ennuis en ville. Des desperados. Ils sont entrés par effraction dans le cabinet du doc et ont tout saccagé avant de s'enfuir. On a pas revu le toubib depuis. J'ai pensé qu'il s'était peut-être rendu dans sa mine d'argent, là-haut, dans les collines. C'est là qu'on a rencontré votre serre-frein. Y Semblerait que les trouble-fêtes qu'on poursuivait ont eu la malchance de rencontrer leur créateur. J'ai demandé à mon adjoint de ramener votre gars en ville, histoire de pas vous laisser sans aide. Puis j'me suis dit que j'allais inspecter par moi-même c'te mine. C'est alors que j'ai entendu les coups de feu et que je me suis dirigé dans vot' direction. »

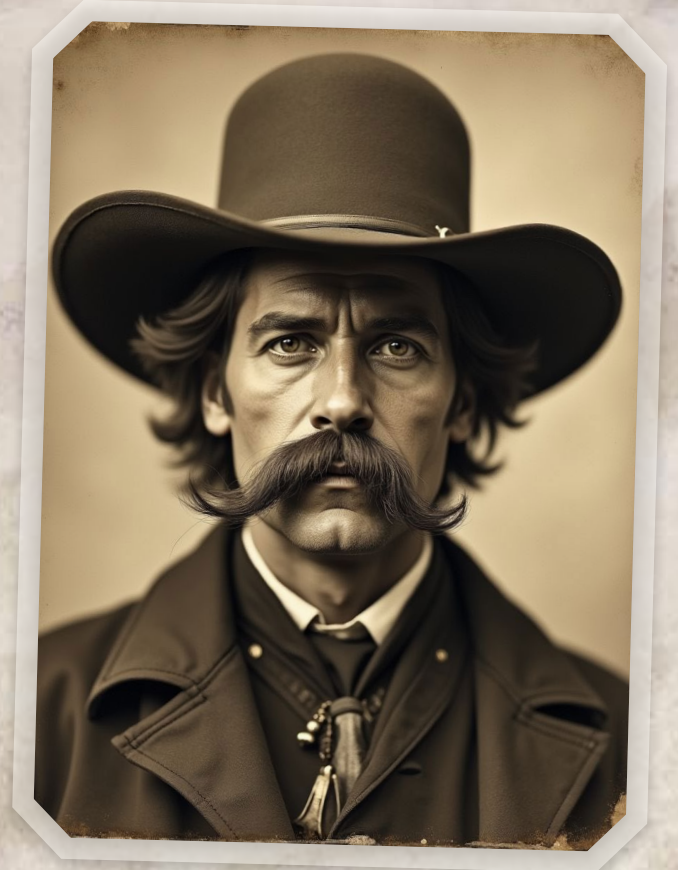
Le marshal n'a pas grand-chose de plus à dire aux héros à propos des hommes de la Wasatch, si ce n'est que ceux-ci ont reçu un télégramme alors qu'ils se trouvaient en ville. Phelps soupçonne toutefois que les brigands travaillaient pour l'un des Barons du rail. Si on le questionne sur Doc Hodges, l'homme de loi indique que le médecin a débarqué il y a de cela quelques années à Las Cruces, puis a ouvert son cabinet et son entreprise de pompes funèbres. C'est un citoyen respecté de tous, qui n'a jamais connu de démêlés avec la justice depuis son arrivée.

Compte tenu des événements étranges de la nuit, Phelps estime qu'il est important de se

rendre au plus vite à la mine et demande à toute personne qui semble savoir manier une arme à feu de l'accompagner. Il engage toute personne qui se porte volontaire comme adjoint temporaire.

Phelps dirige ensuite le groupe sur le sentier qui traverse les collines et où convergent les pistes de Wilder et de Bob.

DAN PHELPS



Le marshal de Las Cruces est un homme affable d'une quarantaine d'années. Il arbore une grosse moustache, et ses cheveux bruns coupés courts grisonnent au niveau des tempes.

- **Dan Phelps** : voir le Flingueur vétéran dans *Deadlands : l'Ouest étrange*. Enlève lui les Handicaps Cupide (Mineur) et Impitoyable (Mineur), et ajoute Obligations (Majeur — faire respecter la loi à Las Cruces).

Un p'tit coup de main

Avec toute cette agitation, Pogne s'est fait oublier. Elle a bien essayé de suivre son créateur, mais il ne lui est tout simplement pas possible de courir à la vitesse d'un cheval au galop. Peu de temps après avoir perdu de vue Wilder, la connexion mentale qui la relie au



savant fou a disparu. Ce qui inquiète fortement Pogne - du moins, autant que puisse l'être une main animée...

Que la clique accompagne Phelps ou non, Pogne repère le groupe et les suit, dans l'espoir de retrouver Wilder. Demande à tes gringos un test de Perception à -4 en raison de la Taille de Pogne (sans oublier les malus de Visibilité dû à l'obscurité nocturne !). Si un héros obtient un Succès, il a de nouveau le sentiment effrayant d'être épié. En cas de Prouesse, il entrevoit de temps en temps la silhouette de Pogne, mais sans pouvoir clairement comprendre de quoi il s'agit. Si les héros tentent de poursuivre Pogne, celle-ci se dissimule dans l'obscurité.

Un peu plus tard, le lien mental qui unit la créature à Wilder est rétabli, l'homme ayant repris conscience. En effet, une fois arrivé à la mine, le scientifique a été assommé par son collègue et ce dernier s'apprête à l'utiliser comme cobaye, histoire de voir si son MFVMV (Manipulateur de Forme de Vie Morte-Vivante) fonctionne sur un sujet vivant. Wilder prend alors le contrôle de Pogne et l'utilise pour attirer l'attention de la clique.

Pogne se précipite ainsi en direction du groupe. Demande aux héros d'effectuer un jet de Terreur, Marshal ! S'ils sont à cheval, demande leur en prime un petit jet d'Équitation à -2. Un Échec voit le cavalier être éjecté de sa monture et subir 2d4 dégâts (2d6 en cas d'Échec critique).

Si l'un de tes pistoleros tire sur Pogne, la main animée fait de son mieux pour esquiver les balles et s'agite comme un beau diable, mais s'efforce de faire comprendre qu'elle ne constitue pas une menace pour la clique. Si la créature bouge encore une fois que les flingues se sont tus, elle griffonne rapidement un message sur le sol : « Au secours !!! Radcliffe m'assassine !!! ».

À côté de cette missive, Pogne dessine un bonhomme allumette flageolant et l'image grossière d'un couteau. Elle effectue ensuite un mouvement rapide et semble indiquer le chemin du sentier. Si les héros sont à cheval, elle saute sur le plus proche d'elle (ce qui nécessite de la part du malheureux cavalier un nouveau jet d'Équitation à -2 pour ne pas se retrouver par terre) et oriente la clique.

Si tes cow-boys veulent discuter un peu de la marche à suivre, Pogne empoigne leurs vêtements, tambourine le sol de ses membres et exprime autant qu'elle le peut son impatience. Si le groupe met plus d'un quart d'heure à se mettre en route, la main animée exprime son mécontentement de manière non verbale et s'engage d'elle-même sur le passage rocheux. Si quelqu'un attaque Pogne, elle esquive le coup et s'enfuit.

Une fois que la clique commence à bouger, il lui faudra encore une vingtaine de minutes avant d'atteindre la mine où se terre Radcliffe.

Un cheval à la bouche écumeuse est en train de boire bruyamment le long d'un petit ruisseau situé près de l'entrée. Il s'agit de celui de Wilder. Depuis l'extérieur de la mine, on distingue à peine l'arrière d'une carriole dans la galerie. Si le marshal Phelps fait partie du groupe, il l'identifie comme étant celle de Doc Hodges. Les traces de pas de Wilder (ainsi que celles de Bob, si ce dernier a regagné le laboratoire en emportant Jenny avec lui) sont facilement visibles. Un mouchoir portant le monogramme de Jenny Lynn peut également être déniché avant de s'engager dans le souterrain.

La mine

La clique a trouvé le repaire de Radcliffe. Il fait noir comme dans un four, une fois passés les quinze premiers mètres et tes cow-boys devront donc trouver une quelconque source de lumière s'ils désirent aller plus loin.

L'entrée de la mine s'étend sur une trentaine de mètres, puis la galerie se divise en deux tunnels. Le sol est constitué d'une roche solide, ne laissant guère la possibilité de laisser des traces visibles. Il ne faudra donc pas compter dessus pour choisir un tunnel plutôt qu'un autre. Demande aux héros un test de Perception à -2. En cas de Succès, ils peuvent sentir une légère odeur de pourriture dans le tunnel de gauche. Celui de droite ne dégage aucune odeur particulière.

Le tunnel de droite

Mauvaise pioche ! Ce passage galerie se révèle être un traquenard destiné aux petits curieux qui explorent la mine sans y avoir été invité. À environ 45 mètres de l'endroit où la galerie se ramifie se trouve un fil de détente. Repérer le piège nécessite que la personne qui mène le groupe réussisse un test de Perception à -4 (sans compter les malus de Visibilité !). En cas d'échec, elle déclenche le mécanisme et amorce la charge explosive située 30 mètres en arrière.

La charge fait s'effondrer l'entrée du tunnel et cause 3d6+2 de dégâts à toute personne se trouvant dans la zone d'un Grand Gabarit. L'effondrement qui en résulte nécessite 90 heures de travail, c'est-à-dire que 3 personnes

peuvent le dégager en 30 heures, 5 personnes en 18 heures, 6 en 15 heures, et ainsi de suite.

Si les héros n'ont pas truffé Pogne de tout le plomb à leur disposition, la créature leur accorde sa confiance et accompagne la clique dans la mine. S'ils empruntent le tunnel de droite, la main animée détecte automatiquement le fil de détente et le porte à l'attention des héros, le fil étant à sa « hauteur d'œil ».

Le tunnel de gauche

Ce passage mène au laboratoire de Radcliffe, mais les héros doivent s'occuper de son comité d'accueil avant de pouvoir interrompre son travail.

À une cinquantaine de mètres de l'embranchement, le tunnel débouche sur une salle carrée de 6 mètres de côté. L'odeur de pourriture que les héros ont pu percevoir un peu plus tôt devient plus prononcée, au fur et à mesure qu'ils approchent de la zone. Dans cette pièce se trouvent quatre coyotes morts-vivants que Radcliffe a « amélioré ». Ils se reposent sagement derrière des rochers au moment où la clique s'apprête à pénétrer dans la salle et bondissent sur les héros, une fois à l'intérieur. Les héros peuvent effectuer un jet de Perception opposé à la Discrétion des coyotes, afin d'éviter les effets d'une Attaque surprise.

- **Coyote mort-vivant (4)** : voir profil page 18.

Le laboratoire

Le souterrain se poursuit sur une trentaine de mètres au-delà de la salle des coyotes, avant de s'achever abruptement. Marshal, demande à tes cow-boys de réaliser un test de Perception à -2. En cas de Succès, ils peuvent entendre ce qui ressemble à un cri étouffé. L'origine du bruit semble provenir d'une pièce située derrière le mur droit de la galerie. Un nouveau Succès à un jet de Perception révèle rapidement un pan de faux mur, fait de toile et de plâtre. En l'écartant, les héros découvrent l'existence d'un court passage, long de quelques mètres. Celui-ci mène au laboratoire de Radcliffe. De là, tes gringos peuvent distinguer les contours d'une petite pièce dépourvue de toute vie, éclairée par des lampes à la flamme vacillante.

Si les héros n'ont pas réussi à se débarrasser des coyotes en silence, Radcliffe a remarqué leur présence et se tient prêt à les accueillir. Il est appuyé contre le mur du fond et porte le casque de son « Contrôleur de Forme de Vie Nécromantique » (CFVN). Le dispositif du CFVN est posé sur une table à ses côtés et Jenny Lynn est enchaînée au mur, près de lui. Six desséchés (les derniers de Radcliffe) et Bob attendent, juste à côté de l'entrée, pour piéger la bande. Au centre de la pièce, Wilder est attaché à une table d'opération.

La pièce est éclairée par quatre lampes à huile. Elles peuvent être cassées ou jetées, comme celles du wagon.

Radcliffe ne perd pas de temps en soliloques diaboliques ; il donne l'ordre à ses sbires d'attaquer, à la seconde où les héros entrent dans la pièce. Il se retranche ensuite derrière la table sur laquelle repose le CFVN.

Survivre aux morts

Plusieurs événements intéressants peuvent se produire au cours de l'affrontement :

Si Phelps fait partie du groupe, il reconnaît en Bob une vieille connaissance, Zachary Hanover. Dès qu'il le peut, le marshal vocifère : « C'est toi, Zachary ? ». Être appelé par son vrai nom trouble Bob à un tel point qu'il en est Sonné.

Détruire le CFVN empêche Radcliffe de contrôler ses morts-vivants. Si cela se produit, les desséchés attaquent la personne la plus proche d'eux et pas seulement les héros. Ceci survient également si Radcliffe est tué ou si le casque lui est arraché. Le CFVN a une Solidité de 12 et sera inopérant dès lors que des dégâts lui seront infligés.

Un cow-boy peut tenter d'arracher le casque de la tête de Radcliffe afin de l'utiliser lui-même, en obtenant une Prouesse à un jet de Combat. Si le héros s'en coiffe, il doit effectuer un jet de Terreur, alors que la rage incontrôlée émanant de l'esprit des zombies s'empare de lui. Si le héros est encore en état après cela, il peut contrôler les actions des morts-vivants à chaque round.

Si la bataille tourne en défaveur des serveurs de Radcliffe, ce dernier dégaine une arme, saisit Jenny et l'utilise comme bouclier humain,

puis menace de l'abattre si les héros ne quittent pas les lieux sur le champ. Si Bob est encore en vie à ce moment-là, il entre dans une rage folle et s'en prend à son créateur. Si personne ne l'arrête, il brise le cou de Radcliffe avant de briser les chaînes de la demoiselle en détresse et de s'enfuir avec elle. Toutes les attaques visant l'homme patchwork ont une chance de toucher Jenny (utilise, pour ce faire, les règles relatives aux Dommages collatéraux).

Si le savant fou n'est pas tué par Bob, la créature se déchaîne et consacre toutes ses actions à essayer de tuer l'assassin de son maître.

VINTON RADCLIFFE



Un homme d'une cinquantaine d'années. Il a des cheveux noirs sauvages parsemés de mèches grises, une petite barbichette et des yeux bruns.

- **Desséchés (6)** : voir profil page 19
- ☛ **Bob** : voir profil page 20.
- ☛ **Vinton Radcliffe** : voir le Savant fou dans Deadlands : l'Ouest étrange. Le docteur Radcliffe est équipé d'un Colt Lightning. En théorie, son CFVN lui permet d'utiliser le Pouvoir zombie, mais celui-ci est déjà activé lorsque débute le scénario.

Un nouvel œil sur cette affaire

Une fois Radcliffe et ses sbires vaincus, Wilder et Jenny remercient chaleureusement les héros. Wilder leur racontera les événements qui ont conduit à ce qui s'est passé et leur dira également qu'ils sont arrivés juste à temps : Radcliffe était sur le point de lui implanter un éclat de roche fantôme dans le cerveau, en passant, pour ce faire, par son troisième œil (voir cela pour la première fois impose un jet de Terreur). Il espérait ainsi pouvoir fouiller le cerveau de son confrère, afin de pouvoir dérober l'ensemble de ses recherches secrètes.

Si Pogne est toujours « vivante » au terme de cette aventure, créature et créateur se retrouvent dans la joie et la bonne humeur - même s'il faut avouer que c'est un petit peu dérangent, quand même...

Et si les héros ont un train de retard ?

Si les héros accusent un retard important (en raison d'un effondrement minier, par exemple), ils risquent d'arriver trop tard. Dans ce cas, Radcliffe procède à l'opération de Wilder. Celle-ci est un succès partiel : Radcliffe accède aux secrets de Wilder durant un bref laps de temps, mais le savant meurt des suites de l'intervention. Si Pogne accompagne la clique à ce moment-là, elle tressaille avant de s'effondrer au sol. La main animée n'est pas morte mais elle est accablée par la mort de son créateur.

Lorsque les héros atteignent enfin le laboratoire, ils ne trouvent que le cadavre de Wilder sur la table d'opération. Radcliffe a chargé le reste de son matériel à l'arrière de sa voiture à planches et s'est enfui avec Bob et Jenny après avoir relâché ses morts-vivants dans la nature. Si vous menez cette aventure dans le cadre d'une campagne, il est encore tant pour les héros de poursuivre le savant et de sauver Jenny, avant que celle-ci ne soit transformée en « fiancée » pour sa créature.



Protagonistes

Pogne

Pogne ressemble à une main balafrée, dont la peau évoque le cuir. Un globe oculaire dépasse de son dos, et ses griffes sont acérées.

POGNE

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d10	d8	d6 ^(A)	d8

Athlétisme	d10	Provocation	d4
Combat.....	d10	Subterfuge	d8
Discretion	d6	Tir	d8
Perception.....	d6		

Parade	Résistance
7	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **ADHÉRENCE** : les griffes acérées de la main lui permettent de grimper sur toute surface ne présentant pas une surface parfaitement lisse.

* **BOND** : les muscles de gazelle greffés dans les « membres » de Pogne lui permettent de faire des bonds incroyables, à son rythme. 3 cases, Combat +2 sur la première attaque.

* **MORT-VIVANT** : Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.

* **LIEN MENTAL** : l'œil présent sur le dos de la créature est connecté à celui présent dans la tête de Wilder. Le savant fou peut utiliser cette connexion pour observer ce que voit Pogne, voire la contrôler directement.

* **TAILLE -3** : Très petit -4. C'est grand comme... une main, quoi.

* **TERREUR**.

ACTIONS

✂ **MAIN NUE** : Combat d10, d8.

+ **ÉTRANGLEMENT** : saute au cou de sa cible si Prouesse. La cible subit 1 Fatigue chaque début de tour sur Échec de Vigueur, peut faire lâcher prise sur opposition de Force, récupère 1 Fatigue/round après.

Coyote mort-vivant

Ces créatures ressemblent à des coyotes malades, atteints de la gale, tout au moins jusqu'à ce qu'ils ouvrent la gueule. La mâchoire de chaque coyote est garnie d'une double rangée de dents de requin, qui peuvent littéralement déchiqueter un adversaire sans protection.

COYOTE MORT-VIVANT

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d6 (A)	d6

Athlétisme	d6	Perception.....	d10
Combat.....	d6	Persuasion	d6
Discretion	d8		

ATOUTS : Véloce.

Parade	Résistance
5	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **MORT-VIVANT** : Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.

* **TAILLE -1**. Les coyotes sont des canidés de taille moyenne.

* **VIF** : peut repiocher, tant que carte d'action de 5 ou moins, puis en garder une.

ACTIONS

✂ **MORSURE** : Combat d6, 2d6.





Desséché

Les desséchés sont des cadavres ambulants qui ont passé un certain temps dans un endroit chaud et sec comme le désert. Les conditions arides assèchent la chair et la peau des créatures. Cela les rend un plus fragiles que le zombie moyen, mais aussi un peu plus rapide.

Les desséchés que l'on retrouve dans cette aventure sont un peu différents de la plupart des autres, car ils ont été créés artificiellement par Radcliffe. Pour quelles raisons ? Le nouveau laboratoire néo-mexicain du docteur semblait idéal à bien des égards, mais l'absence d'installations frigorifiques rendait complexe la conservation de ses spécimens. Les solutions à base de saumure ayant tendance à nuire à l'intégration des membres préservés dans ses créations, il eut l'idée de convertir ses cobayes en zombies, car les morts-vivants se décomposent bien plus lentement que la viande fraîche.

Radcliffe a mis au point une formule de réanimation qui a donné de bons résultats, mais il s'est heurté à un problème : les zombies ne voulaient pas rester là, à attendre qu'il les découpe. Il a essayé de les mettre en cage, mais ces créatures astucieuses ne cessaient de s'échapper et ont failli le tuer, par la même occasion. En bon savant fou, il a imaginé une solution qui rendait les choses encore plus compliquées. Après avoir implanté des éclats de roche fantôme dans la caboche de ses « sujets », il a inventé un dispositif qui lui permet de contrôler les créatures par l'intermédiaire de ces éclats. Une sorte de « télécommande à zombies », en quelque sorte.

DESSÉCHÉ

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d4	d6	d4	d6

Athlétisme d6 Intimidation..... d6
 Combat..... d6 Perception..... d4
 Culture générale..... d4
HANDICAP : Véloce.

Parade	Résistance
5	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **TISSUS DÉSHYDRATÉS** : Résistance -2.
- * **MORT-VIVANT** : Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.
- * **POINT FAIBLE (TÊTE)** : si Attaque ciblée, dégâts normaux à +4.
- * **TRÈS INFLAMMABLE** : au contact du feu, s'enflamme sur un résultat de 4 à 6.
- * **SANS PEUR** : immunisé à la Terreur et à l'Intimidation.
- * **TERREUR**.

ACTIONS

✂ **GRIFFES** : Combat d6, d6+d4, Arme naturelle.

Bob

Bob est un homme de taille moyenne aux cheveux bruns clairsemés. Le côté gauche de son visage est gravement scarifié. Son bras et sa jambe gauche sont cousus et semblent quelque peu atrophiés, mais ils sont aussi forts que ses autres membres. Sa jambe dépareillée lui donne une démarche étrange et traînante. Les muscles de cheval qui lui ont été implantés lui donnent un torse et des épaules extrêmement larges. Son buste difforme et sa drôle de façon de marcher peuvent le faire passer pour un bossu, au premier coup d'œil.

Bob est le premier homme patchwork « abouti » de Radcliffe - en ce sens qu'il est le premier à ne pas être un idiot baragouinant, un meurtrier désaxé ou les deux à la fois. Mais il est loin d'être parfait. Bob a été créé à partir du corps d'un habitant de Las Cruces qui a eu un accrochage avec une moissonneuse Smith & Robards qui l'a privé d'un bras et d'une jambe. Radcliffe s'est emparé du cadavre, lui a greffé de nouveaux membres fournis par un « donneur » et l'a ramené à la vie.

Bob, de son vrai nom Zachary Hanover, a subi des lésions cérébrales lors de l'accident. Cela n'a pas affecté son intellect, mais cela fut tout à fait le contraire en ce qui concerne ses facultés langagières. Résultat, le seul son qu'il est capable d'émettre est un « bahhhb » marmonné. Il tente de communiquer par des gestes et en répétant son nom avec des variations de volume et diverses inflexions. Bob est totalement loyal envers son créateur, mais son existence solitaire à se cacher dans la mine du professeur l'a poussé à rechercher la compagnie des autres.

Il a essayé de discuter avec les morts-vivants du laboratoire, mais leurs capacités relationnelles sont encore plus limitées que les siennes. Les conversations se déroulaient généralement de la manière suivante :

« Bahhhb.
— Cerveau !
— Bahhhb ?
— Cerveaux !
— Bahhhb ! »

Lorsque Bob aperçoit Jenny Lynn, elle lui apparaît comme une vision du ciel. Il décide de

l'enlever, de l'emmener à la mine et de demander au docteur Radcliffe d'en faire son amie.



BOB



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d10	d8	d8

Athlétismed6-2 Perception.....d6+2
Combat..... d8 Persuasion d4
Culture générale..... d4 Tir d6
Discrétiond8-2

HANDICAPS : Lourdaud.

ATOUTS : Bagarreur, Vigilant.

Parade	Résistance
6	9

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **INVULNÉRABILITÉ MINEURE** : peut être guéri par des arcanistes, même si Incapacité. Détruire la tête achève définitivement la créature.

* **MORT-VIVANT** : Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.

* **ROBUSTE** : pas de Blessure si Secoué deux fois.

* **TERREUR (-2)**.

ACTIONS

✂ **COUP** : Combat d8, d10+d6.

MARQUER LE COUP

✂ **CHAIR FRAÎCHE** : inflige Perception -2 pour sentir l'odeur de la mort (voir Décomposition dans *Deadlands, l'Ouest étrange*). Légère inversion des effets de la décomposition.

Crédits

- **Titre original** : Last Stop
- **Écriture** : John Hopley
- **Traduction** : Jolan « Blondin » Lacroix
- **Relecture** : Pierre Debut, Éric De Monte, Yann Poley
- **Maquette** : Chris « Torone » Cussat-Blanc
- **Illustration** : Stabble diffusion flux (IA)



PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP



TORGAN.NET
Savage rôlistes !