

COMPTE RENDU DEADWOOD MYSTERIES

« POUR UNE POIGNEE DE VERSETS »



LES PROTAGONISTES

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

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

Devlin « Davy » Jones : un ancien soldat de l'union qui a déserté. Tout ce que l'on sait c'est que son visage en fut marqué à jamais. Travaille au Bella Saloon comme videur.

Révérend Georges Harris : Nouveau pasteur recruté par Jordan Stebbins pour apporter ordre et morale dans cette ville de perdition. Il semble illuminé et parle souvent comme s'il était guidé par Dieu en personne.

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

“No Law AT ALL ! In Deadwood... Is that true?”

« Deadwood est une ville sans loi et sans morale. Les hommes vivent et tuent selon leur bons plaisirs et seule la nécessité de vivre ensemble empêche les chiens de s'entredévorer. Ce ne sont pas des hommes sensibles et civilisés qui ont bâti ce pays. Ce sont des hommes brutaux, le plus souvent incultes, à la vêtue grossière et aux armes de fortune.

Deadwood, terre de promesses mais aussi de souffrances, broie les hommes et les femmes qui viennent s'enfoncer dans la boue et le sang dans l'espoir d'un avenir plus radieux.

Mais désormais cela va changer... »

COMPTE RENDU DEADWOOD MYSTERIES

« POUR UNE POIGNEE DE VERSETS »

Note technique : *le compte rendu présente la partie racontée le samedi 8 décembre 2012. Elle fut courte car nous avons commencé tard et j'ai dû imposer un rythme soutenu pour conserver l'attention de mes joueurs. Il n'y a pas de scénario préparé dans le sens strict du terme. Les intrigues sont appuyées sur un ensemble sandbox regroupant des factions (secrète ou non), un ensemble de 63 PNJ représentant la population de la ville et alentours et des actions inspirées par Apocalypse World. Les factions sont gérées par le système d'Acritarche, Royaumes et Révolutionnaires, développé pour Tranchons et Traquons.*

J'ai également défini des objectifs proposés (voir imposés) pour chaque personnage. L'avancement de ces objectifs fut géré par le système de l'horloge atomique provenant d'Apocalypse World.

J'ai également utilisé mes cartes de rebondissements et péripéties (voir sur la rubrique du SDEN) pour donner du corps à l'histoire. Les cartes tirées furent le 3 rouge (idylle avec un pnj), le 5 rouge (attitude favorable de la population) et le Roi Noir (un pnj majeur s'oppose aux actes des personnages).

Pour tout le reste ce sont les règles de Deadlands Reloaded VF qui furent utilisées.

Quelques mois après leur arrivée à Deadwood, nos amis se sont habitués à leur nouvelle vie et se retrouvent de temps à autre au Gem Saloon pour boire un coup. Alors qu'ils arpentent l'avenue principale, ils tombent sur une scène peu habituelle. Jasmine, la jolie brunette du Dame de Cœur se sert contre un pasteur à l'allure fière tandis qu'elle subit les insultes de Rosa, sa patronne. Cette dernière semble prendre très mal le choix de sa recrue de quitter le saloon pour retrouver une vie plus saine et plus morale. Heureusement, le révérend Harris impose le respect à Rosa tandis que la petite protégée semble clairement apprécier la présence rassurante du saint homme (*utilisation du 3 rouge*).

L'incident passé, les amis vont boire un coup au Gem où ils sont accueillis par Burns. Sur place le taulier, Al Swearengen, fait venir Dan à sa table. Il lui explique que, pour améliorer le moral des pionniers, le Gem va organiser des combats à mains nues. Il a donc besoin de Dan, qui a récemment fait forte impression dans sa communauté, pour recruter quelques solides gaillards. Evidemment Dan toucherait sa part sur les gains.

En sortant, Joe « Cash » tombe nez à nez sur Yuan-Ma, le bras droit de Huang-Li et lui demande (ou plutôt ordonne) de venir avec lui à Chinatown. L'homme obtempère.



C'est au tour d'Archibald, le savant fou, d'être invité par Aiden Warren à venir au Bella pour discuter. L'homme d'affaires semble avoir de grands projets et apprécie Archibald pour ses idées mais aussi pour son comportement vis-à-vis de « ses raclures de jaunes » qui polluent la ville. L'homme d'affaires propose à Copperpot de rencontrer dans la soirée des « amis » qui partagent son point de vue puis lui offre une fille du Bella. Archibald choisit évidemment la plus jolie, Molly Bennet, sous le regard indifférent (en apparence) de Davy Jones. Le scientifique est peut être frêle mais il ne manque pas d'imagination quand il s'agit d'abuser de son droit sur le corps d'une femme !

Joe arrive devant Huang Li. Ce dernier est préoccupé, il vient d'apprendre qu'un jeune homme à son service a été atrocement mutilé. Même si le chef de la Triade fait rarement des sentiments avec ses hommes, il n'apprécie pas que l'un d'entre eux devienne l'objet des délires d'un tueur psychopathe. Des témoins ont aperçu un blanc, aux allures de prospecteur, quitter le bidonville à proximité de l'endroit du meurtre. Joe est donc chargé de mener l'enquête et de ramener la tête de l'assassin. *Le joueur a accepté sans poser de condition ni même s'intéresser aux circonstances du meurtre. Du grand art.*

COMPTE RENDU DEADWOOD MYSTERIES

« POUR UNE POIGNEE DE VERSETS »

Rentré chez lui, le révérend Harris tombe sur Victor Myers, l'un de ses mécènes et figure intègre de la ville. Il informe le pasteur que le patron du Gem veut organiser des combats. Encore une fois ce nid de mécréants montre le mauvais exemple et il est indispensable de réagir. Le premier réflexe du bon pasteur est d'envoyer un message aux autorités compétentes par télégramme. Le bon télégraphiste Blazanov explique alors au révérend que c'est bien inutile car Deadwood n'est pas un territoire de l'Union mais appartient aux tribus indiennes et qu'aucune juridiction n'est valide ici !

L'ancien soldat va boire un coup au Nuttal's pour se détendre. Davy tombe sur Joseph Bearclaw. Celui-ci lui parle de Chien Fougueux, le jeune shaman qui a aidé Davy dans le passé. Il est dans une tribu non loin et le chef de cette tribu aurait besoin des talents de Jones. Tous deux partent dans l'après midi pour les Black Hills et vont à la rencontre du shaman et de son ami Aigle Rampant. Ce vieux shaman défiguré par la maladie s'exprime en sioux et explique qu'un démon blanc sillonne les collines pour dépecer des indiens isolés, provoquant peur et haine dans les tribus. Au nom de l'amitié entre le soldat et Chien Fou, ils chargèrent le déserteur de trouver le criminel. Davy le rusé posa des questions et obtint même un indice : les corps étaient déchiquetés et on retrouvait un papier chiffonné dans la bouche des victimes. Un papier qui contient une citation de la bible !



Dan la veine est tout fier. Il a passé sa journée à recruter des pigeons qui acceptent de se faire taper dessus contre quelques dollars. La chance sourit aux audacieux !

Après sa visite à Chinatown, Joe « Cash » va faire un tour à sa boutique tenu par son commis. Les affaires tournent doucement mais Joe n'est pas du genre à mener une entreprise avec rigueur. Il rencontre le jeune Joseph Star, petit frère de Sol Star. En vue du Kippour, ils aimeraient regrouper rares israélites de la ville pour passer la journée ensemble. Peu pratiquant mais désireux d'entretenir du business avec un des marchands de la ville, Joe accepta volontiers. Au passage, le petit malin emprunte 3 dollars au jeune homme pour boire un coup, jurant de le rembourser très bientôt.

Le soir fut l'occasion pour le révérend Harris de rencontrer ses mécènes, les membres du Cercle de la Vertu, à savoir Jordan Stebbins, Victor Myers, Martha Bullock, Jack Langrishe, Blazanov.... Tous rappellent au bon Pasteur l'urgence de purifier cette ville de vice.

De son côté, Archibald est invité à la réunion d'un club très privé d'hommes et de femmes ayant de grandes ambitions pour Deadwood. Autour des deux marchands de roche fantôme, Jordan Copeland et Aiden Warren, ces hommes et ces femmes (Autumn Von Mooten, Cy Tolliver, Doc Cochrane, Sammy Prince) ont chaleureusement accueilli le savant fou, reconnu comme homme de science ambitieux et tueur de chinois notoire. Copperpot n'a pas relevé la chose et a minimisé la dangerosité des chinois (alors qu'il sait pertinemment que Huang Li contrôle tout Chinatown). En revanche, il compte bien utiliser l'argent et le soutien de ses nouveaux amis pour assouvir ses desseins fous. *Il ne sait pas dans quoi il s'est embarqué...*

COMPTE RENDU DEADWOOD MYSTERIES

« POUR UNE POIGNEE DE VERSETS »

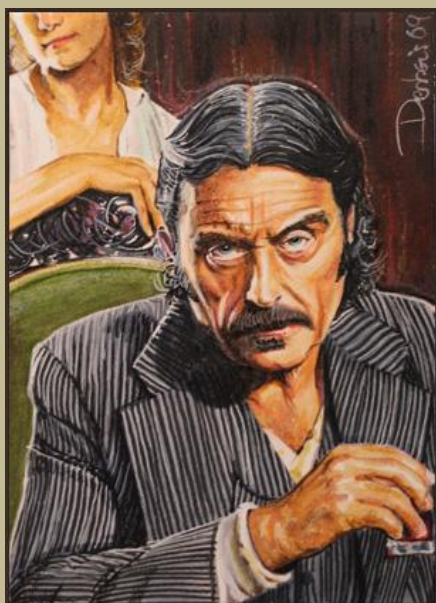
Le lendemain au Nutall's

Joe « Cash » a invité le nouveau révérend, histoire de discuter. Dan et Archibald sont là également. Mais Joe a fort à faire avec un pionnier alcoolisé, Payton Coleman, qui cherche la bagarre à ce yuppin qui fricote avec les jaunes. Les autres font comprendre à l'ivrogne que ce n'est pas la peine de gueuler et les choses en restent là. *Ici tentative de ma part de montrer qu'à Deadwood l'imprévisible peut arriver, un type s'énerve et commence à chercher des noises pour te tirer dessus. Tant pis. Payton Coleman, personnage totalement improvisé, va rejoindre le casting.*

Gros trou je ne sais plus ce qu'ont fait les autres.

Davy part à la rencontre du révérend Harris et lui pose quelques questions. Il lui montre le bout de papier et Harris confirme que cela provient d'une bible, une édition de bonne facture de plus. Qui peut avoir l'idée de déchirer des pages des Saintes Ecritures ?

Avant de finir leur conversation c'est Stebbins qui vient tirer les oreilles du Révérend. Il n'a toujours rien fait pour empêcher Swearngen d'organiser ses combats et la première séance doit se dérouler le soir même. Harris passe à l'action (et quelle action !), il pénètre dans le Gem Saloon et demande Al. Ce dernier (encore en caleçon long malgré la matinée avancée) regarde le révérend d'un œil mauvais. Le pasteur y va directement : Al doit oublier l'idée d'organiser des combats dans son saloon. Ce n'est pas conforme à la bonne moralité. Le ton n'est pas courtois. Aussitôt le prêtre se retrouve la tête plaquée contre le bar et le bras gauche tenu par une grosse main musclée (il s'agit de celle d'Igor Volsky). Al plante un couteau dans le bois à 2 cm des yeux et lui sussure à l'oreille que lui et sa bande de bigots peuvent aller se faire mettre, qu'il est le taulier et qu'il fait ce qu'il veut dans SA ville.



La réponse du pasteur ne s'est pas fait attendre. Il invoque la colère de Dieu qui s'abat sur le Gem en un bruit tonitruant. Utilisation du pouvoir de tonnerre du joueur. Tout le monde (le pasteur compris) se retrouve à terre les oreilles en sang. Tous les verres et bouteilles du bar ont explosés en mille morceaux. Al arrive à se relever péniblement et se met à jurer comme un charretier. Il constate que du monde est devant la porte et tire Harris (qui bave encore sur le sol) par les pieds pour le jeter dehors. Al ne trouve pas les mots mais prévient le révérend que s'il s'occupe de ses affaires, il va le regretter.

Dan arrive tout content pour annoncer le résultat de son recrutement à Swearngen. Le patron du Gem jure comme c'est pas possible et explique à Dan que sans une goutte d'alcool, il peut oublier la soirée. Dan lui propose de se charger de l'approvisionnement et va discuter avec Joe « Cash » Benayou. « Cash » est évidemment enchanté de l'affaire mais il n'a pas assez de provision pour fournir tout un bar. Il faudrait un plus gros fournisseur, un type comme Sol Star par exemple !

Harris, remis de ses émotions, n'en reste pas là. Il rejoint Blazanov et lui demande de rameuter tous les sympathisants du Cercle : il faut brûler le Gem ! Le télégraphiste lui explique qu'il est peu probable que les notables s'attaquent physiquement à la propriété de Swearngen. Pas du tout refroidi, Harris se rend au Bella et lui explique au patron que la guerre est déclarée avec le Gem. Il enjoint donc Tolliver à faire un don à la paroisse. Cy Tolliver apprécie peu le ton du révérend et lui explique qu'il fasse ce qu'il veut mais qui ne vienne pas lui donner des ordres. « Alors le Bella brulera aussi ! »

Grand moment de RP puisque, n'ayant quasiment rien fait de la partie, le joueur du révérend vient de se mettre à dos deux des personnages les plus influents de la ville ! Ma prochaine séance est toute trouvée !

COMPTE RENDU DEADWOOD MYSTERIES

« POUR UNE POIGNEE DE VERSETS »

De son côté Joe « Cash » se rend chez Sol Star pour négocier un arrangement entre businessmen. Il est percuté par un prospecteur à l'aspect sale, Jackson Slater, qui ne s'excuse même pas. En entrant dans la boutique, Joe ne voit personne. Il entre dans l'arrière boutique pour retrouver le corps atrocement mutilé du jeune Joseph. *Jet de tripes pour Joe qui réussit haut la main !* Il ne cille même pas devant l'horrible scène et jette les dollars qu'il lui devait. Arrive Solomon qui se tord de chagrin à la vue du cadavre de son frère. De nombreux curieux arrivent et surtout Seth Bullock qui devient enragé. « Cash » explique vite qu'il a vu le coupable quitter la ville en direction du sud, les collines. Une battue est vite organisée avec Bullock, Copperpot, Dan, Benayou et Jones. Le révérend Harris préfère rester en ville de son côté.

Note : j'ai volontairement avancé le nom du coupable et enclenché la scène d'action de la fin car il était quatre heures du matin et il fallait enchaîner. De toute façon cela me convient de laisser une intrigue se résoudre ainsi pour respecter un format de durée. Je note toutefois que les joueurs ont regretté de ne pas s'être impliqués plus dans la résolution des crimes.

C'est l'heure de la course à l'assassin ! Chacun prend un cheval et part en direction des collines boisées pour rattraper le prospecteur psychopathe. Dan, sans cheval mais habitué des lieux, traîne sa patte folle à travers les sentiers pour prendre Slater à revers.



Note : utilisation ici des règles de poursuites de Savage World qui ont très bien fonctionné pour donner du rythme à une poursuite. J'ai cependant adapté les interprétations car il est difficile de dire à un joueur qu'il est trop loin quand, au round précédent, il était à portée et qu'il est à cheval quand le poursuivi est à pied. J'ai donc joué sur le fait que l'environnement était difficile et que les arbres gênaient les tireurs. Dan le veinard a eu de la veine car il utilisé sa carte d'aventure « The Pass » qui lui permis d'atteindre Slater à pied alors qu'il est boiteux !

Le premier à arriver Jones, suivi de Bullock qui tirent tous deux sur l'homme sans succès, trop loin. Dan arrive à porté et lance un lasso pour attraper le fugitif. Malheureusement l'homme tire Dan avec tant de force qu'il tombe à terre et se libère quelque temps après en coupant la corde. *Excellente utilisation de la part du joueur de Dan de son atout « recycleur » qui lui permet de toujours avoir l'objet qu'il faut. Mais j'ai proposé un jet de force opposé et Slater a fait un score énorme..*

Archibald, par un coup du sort, se perd et retombe nez à nez avec Slater. Il tire, le blesse légèrement à l'épaule mais ce dernier a le temps de lancer un couteau qui vient cruellement transpercer le ventre du savant. Peu habitué à de telles blessures, l'homme tient tout de même. Mais c'est sans compter sur Dan qui a sorti sa pioche pour entamer le cuir chevelu du gars. Celui-ci encaisse salement mais tient toujours debout. Jones et Bullock se rapprochent mais le cheval de Bullock tombe dans un trou et s'affale à terre juste devant Jones qui est obligé de contrôler sa monture qui se cabre. *J'avais tiré un trèfle pour Bullock mais j'ai trouvé plus intéressant de faire subir une complication au joueur de Jones plutôt que de décrire un événement uniquement centré sur Bullock.*

Au final c'est Joe « Cash », armé de son pauvre derringier, qui règle le problème et colle un balle en plein coeur du psychopathe qui cherchait à égorger le brave Dan.

Finalement ce fut assez dense car tout fut jouer de minuit à 4h00 du matin avec des joueurs fatigués mais contents. Je suis surtout satisfait de voir que mon organisation a bien fonctionné et que j'ai pu forcer le joueur du Révérend (habituellement peu réactif voir « troll ») et qui a réalisé une action très importante pour le futur de la ville.