



The Weird West : présentation

mercredi 27 janvier 2010, par [Arnok](#)

L'ouest sauvage, 1876.

La guerre de sécession s'enlise... Et pour cause : de mystérieux phénomènes se produisent un peu partout dans l'Ouest.

Imaginez un instant le désert, le vent qui vous pique le visage, le soleil de plomb, les cactus, les salons enfumés où des bagarres côtoient les parties de cartes endiablées, les desperados et les pendus qui dansent au vent une dernière gigue ... Dans cette terre hostile, quelque chose s'est produit, quelque chose qui va changer la face du monde...

Le Jour du Jugement est arrivé !

Un indien du nom de Raven aurait réveillé les puissances maléfiques qu'il nomme "Manitous", et ces puissances, surgissant des Terres de Chasse éternelles, auraient à présent la possibilité d'influer sur la terre des hommes : cauchemars, monstres venus des tréfonds des enfers, corruption des âmes et toutes ces sortes de gâteries.

Et comme si tout cela n'était pas suffisant, la Californie s'est effondrée sur elle même (créant ainsi un ensemble de canyons que les eaux du Pacifique auraient envahis, pour former le Grand Labyrinthe), les Sioux ont obtenu leur indépendance, annexant le Dakota et créant les Nations Sioux, et les morts marchent au milieu de nous...

La roche fantôme a été découverte dans le Grand Labyrinthe et les savants fous du monde entier se font une guerre sans merci pour acquérir des morceaux de ce minerai, qui aurait des capacités de combustion bien supérieure à tout ce qui est connu actuellement.

Devant une telle situation, il a fallu prendre une

décision pour éviter de sombrer dans le chaos le plus profond. Le sud a ajouté une tâche supplémentaire aux Texas Rangers, tâche que le nord a également confié aux détectives de l'agence Pinkerton, un rôle ingrat qui est celui de traquer, comprendre et se débarrasser du surnaturel. Mais leur lutte semble vaine, les horreurs ne cessent de se répandre sur le monde et de le corrompre...

Une solution à ça ? Il n'en reste guère... Si ce n'est peut-être des petits groupes de gens qui ont compris que le pouvoir des Manitous résidait uniquement dans la Peur ! En luttant contre les horreurs et en propageant les rumeurs de la vulnérabilité des monstres engendrés par les Manitous, leur pouvoir faiblira alors que l'espoir des gens renaîtra, pour un jour - qui sait ? - retrouver la paix et l'harmonie dans l'Ouest !

Qui joue-t-on dans Deadlands ?

Et bien, à priori, pas de classes de personnages comme dans certains jeux : la seule limite que vous avez est celle de votre imagination : éclaireur indien ou chamane de tribu, barman irascible ou encore fille de saloon révoltée, Texas Ranger ou encore Marshall fédéral...

Tout est possible... y compris quelques personnages étranges, dont la notion même n'existait pas avant le Jour du Jugement : les Hucksters (sortes de magiciens de l'Ouest, qui utilisent des cartes de Poker pour canaliser l'énergie qu'ils tirent des Manitous), les Savants Fous ou encore les mystérieux Déterrés, et autres personnages investi de pouvoirs Divins ou Shamaniques.



Le système de jeu...

A défaut d'être le plus simple, il n'en est pas moins très efficace et surtout très original !

En plus des classiques dés à jouer, vous utiliserez dans Deadlands des jeux de cartes de Poker (54 cartes, donc en distinguant le Joker rouge du Joker noir) ainsi que des jetons de Poker (baptisés Pépites,

en français). Le tout s'allie en toute harmonie et promet des heures de jeu palpitantes !

Pour les personnes qui connaissent Earthdawn ou le Livre des cinq anneaux, le système de jeu est - je trouve - relativement proche de ces 2 jeux : 10 caractéristiques, définies par un nombre de dés et un type de dés, des compétences, des niveaux de difficultés à atteindre, bref, du solide et du testé dans le détail !