



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deadlands > Aides de jeu > Atlas du Weird > **Ratwater**



Ratwater

vendredi 8 octobre 2010, par [ceir](#), [quaker](#)

Localisation : Ratwater, dans l'Etat du Colorado.

Gouvernement : territoires contestés, mais la ville n'a pas d'orientation particulière nordiste ou sudiste, les habitants veulent juste qu'on leur fiche la paix.

Description de la ville : La ville est située le long d'un misérable ruisseau se jetant dans l'Arkansas et qui réussit l'exploit de ne pas s'assécher durant l'été, détail qui a facilité l'implantation de la bourgade.

C'est une ville minière dans laquelle on trouve quelques paillettes d'or un peu plus en aval de la ville.

Un axe ferroviaire secondaire, issu de la voie ferrée reliant Dodge City à Denver, passe par la ville. C'est un axe peu fréquenté, et le train n'y passe qu'une fois par semaine - le jeudi.

Au centre de la ville, on trouve la gare, le saloon et le bureau du shérif et la ville se déploie en demi-cercle le long de la voie ferrée à partir de ce centre.

Niveau architectural, on trouve quelques maisons en pierre au toit plat assez éloignées du centre, sinon le reste de la ville est constitué de bois. L'explication en est assez facile, le centre et la majeure partie de la ville ont été détruits dans un incendie il y a une trentaine d'années. Beaucoup d'habitants seraient morts et le reste aurait pris la fuite. La ville a une réputation de ville fantôme, mais une deuxième vague de population est venue s'installer lorsque la voie ferrée a été posée.



Personnages à croiser :

- Pat Marsh : le shérif de la ville. Il n'a aucun charisme, mais c'est un très bon tireur. C'est sur ce

critère qu'on en a fait le shérif. Les quelques gus ayant cherché des ennuis ont tous perdu lors des duels. Pat suit l'avis de Barth Mashsmith, et si celui-ci n'est pas là il met en prison en attendant son retour.

- Barth Mashsmith : c'est le gérant du saloon. Par saloon on entend une maison faite de bois et de grosses poutres, avec une grande pièce avec quelques tables et un bar en bois massif. Barth est le personnage le plus civilisé de la ville. Il connaît la politesse et peut répondre en faisant des phrases cohérentes et articulées. Il n'y a pas de maire à Ratwater car la ville n'a pas d'ambition, les gens d'ici veulent juste être peinarads. Mais en cas de soucis, ce qui est très rare, on se fie à l'avis de Barth.

- Terry « Jeudi » Milian : Terry tient la gare. C'est lui qui s'occupe des horaires et de la vente des billets. Terry est extrêmement limité, et s'il n'avait pas une incroyable facilité avec le calcul mental, on dirait que c'est un abruti doublé d'un demeuré. Son surnom de jeudi lui vient du fait que lorsqu'on lui parle, il ne sait quasiment dire qu'une chose : le train passe le jeudi.

- Ernest Clover : Ernest est un ivrogne de près de soixante dix ans et serait l'unique survivant de la première ville. Barth l'a pris en sympathie, ainsi que le reste de la ville, et il est nourri et logé gratuitement. Si les gens l'aiment bien, c'est qu'il a toujours des histoires à raconter. Et puis c'est aussi un ancien médecin, et lors de moments de lucidité il est capable de prodiguer quelques soins et connaît de bonnes décoctions (mais personne ne le laisse manipuler une lame pour vous ouvrir). Son défaut, en dehors de tâter facilement de la bouteille, c'est qu'il raconte la glauque légende de la ville à tous les



nouveaux arrivants ; mais comme il n'y en a pas souvent, on lui passe facilement ce défaut.

- Le Saint des Tueurs : cf. la légende. Aucune caractéristique n'a besoin d'être fournie, c'est un ennemi imbutable. On peut juste essayer de lui échapper.

La légende de la ville : un homme est arrivé un jour d'hiver à Ratwater afin de récupérer un médicament pour sa fille et sa femme atteintes d'une forte fièvre. Hélas, ce même jour a débarqué aussi dans la ville Gumbo Macready (un sociopathe sadique) et sa bande. Si l'homme sortit vivant de l'affrontement (c'était un vétéran de la guerre), Macready fit massacrer tous les chevaux de la ville avant de s'enfuir avec les survivants. A pied, il mit bien trop de temps à rentrer chez lui et sa femme et sa fille étaient déjà mortes depuis plusieurs jours. L'homme n'avait plus qu'une idée en tête : la vengeance. Ce fut un carnage lorsqu'il retrouva Macready, mais il finit par succomber après avoir tué une innocente servant d'otage à Gumbo. Cependant son cœur était tellement glacé de haine que l'Enfer gela tout autour de lui. Le Diable était fou de rage, il le fouetta une journée entière pour sortir la haine de sa carcasse mais rien n'y fit. L'Ange de la mort proposa alors un deal à l'homme : en échange d'aider l'Ange de la mort, il serait celui qui récupérerait l'âme de tous les tueurs, il pourrait alors retourner sur Terre et exécuter sa vengeance. Ensuite, il remplirait sa mission et serait au service de Dieu. Ces deux colts furent forgés dans le même métal que l'épée de l'Ange de la mort. Elle ne s'enrayerait jamais, ne manquerait jamais de munitions, et celles-ci toucheraient toujours leur cible et seraient toutes fatales. Cet homme devint le Saint des Tueurs. Il retrouva Gumbo Macready et le reste de sa bande à Ratwater, là où tout avait commencé, et il massacra tout le monde même la population car sa haine le submergea. Ensuite, il

alla dans les collines, s'installa dans une crypte et depuis il récupère les âmes des tueurs. Mais Dieu peut l'appeler à tout moment et il peut ressortir physiquement de sa tombe.

Lieux à visiter :

- La tombe du Saint des Tueurs : A trois heures de marche dans les collines rocheuses autour de la ville on trouve un tumulus. Dès qu'ils en approchent, tous les joueurs ayant Universalis occultisme et réussissant un jet supérieur à 3 sentent qu'il y a quelque chose de bizarre (en plus du niveau de terreur) et un jet supérieur à 5 entraîne tout de suite un jet de tripes de niveau 7 (auquel il faut ajouter le niveau de terreur de 4). En cas d'échec, on n'utilise pas le tableau, cela se traduit par un refus d'approcher les lieux.

Dans le tumulus, il y a une entrée. Quelques marches descendent dans une unique pièce voûtée non éclairée. Les murs sont lisses et du sol d'argile émerge directement de la terre un bloc d'argile rectangulaire de la taille d'un homme. Néanmoins il n'y a aucune écriture ni aucune ouverture. En fait, si ce n'était le niveau de terreur et la frayeur de certains joueurs (s'il y a eu), tout est extrêmement décevant.

Evènements à venir : si vous jouez dans le cadre de la campagne à venir sur le SDEN, il y aura un assaut sur la ville menée par des arabes (oui, oui, et il y a une explication) et le Saint des Tueurs en profitera pour venir faire un tour (et ce sera alors l'objectif de la campagne : être pourchassé par le Saint des Tueurs et trouvé un moyen de s'en débarrasser, ce qui est a priori impossible).

Sources : le personnage du Saint des Tueurs est une création de Ennis et Dillon, dans le comics Preacher. Dans le tome 4 de la série (paru chez Panini Comics), on peut trouver l'histoire du Saint des Tueurs dont je me suis inspiré pour la légende de Ratwater.