



## Devil's Tower

mardi 7 août 2012, par [rodi](#)

### The Road to Hell

The Road to Hell est le premier opus de la campagne Devil's Tower. Il est présenté sous la forme d'un livret souple, à l'image des autres suppléments VO, de 48 pages.

Il décrit les tribulations des personnages dans tout Salt Lake City à la poursuite d'un diamant noir d'une grande valeur et d'une puissance que l'on a volé au Professeur Hellstromme. Ce diamant noir, concentré de Roche Fantôme, sera le fil rouge de la campagne qui mènera les personnages à Lost Angels puis dans les Black Hills. Mais n'allons pas trop vite...



Ce premier livret est découpé en quatre chapitres dont voici une courte description :

- *Chapter One : A journey of a thousand miles* (pages 3 à 14). Ce chapitre présente les acteurs et les lieux du scénario. Le gang du déterré qui travaille pour Stone est très original et très dangereux pour le groupe de personnages. Les informations concernant les lieux sont une reprise du supplément Grisaille City, mais quelques ajouts très intéressants sont à signaler et concernent principalement les savants fous.

- *Chapter Two : Sign on the dotted line* (pages 15 à 22). Ce second chapitre décrit l'engagement des personnages par Hellstromme et l'enquête sur le casse du gang présenté dans le premier chapitre.

- *Chapter Three : The hunt* (pages 23 à 38). Ce troisième chapitre est celui de l'enquête dans tout Salt Lake et le Junkyard pour retrouver les auteurs du vol de la Pierre Noire. C'est une partie intéressante qui mènera les personnages vers une hacienda de savants fous, vraiment très fous...

- *Chapter Four : The showdown* (pages 39 à 42). Ce quatrième et dernier chapitre est celui de l'affrontement, très difficile, contre le gang de voleurs. Il y a moyen que ça défouraille et que ça tranche dans tous les sens. Une bonne grosse baston quoi ! Il ouvre vers la suite de la campagne qui se déroule à Lost Angels...

Le reste du supplément contient le traditionnel cimetière et des annexes (télégraphes, notes manuscrites et articles de journaux).

Ce scénario permettra à votre gang de visiter, ou de revisiter Salt Lake City. En effet, bien que le scénario soit censé être pour des débutants, c'est dommage de jouer une telle campagne soit avoir déjà bien traîné ses éperons dans le Weird West.

Le supplément en reliure souple ne tient pas plus que le reste de la gamme et n'est pas d'une beauté remarquable. Les illustrations sont en effet de moindre qualité que celle que beaucoup d'entre nous connaissent de la V.F.

L'intrigue est un peu légère, même si l'enquête et l'idée de la Pierre noire sont intéressantes. La prise de contact par un homme d'Hellstromme laisse un peu à désirer. Les ajouts au supplément Grisaille City sont originaux mais pas transcendants non plus. De plus, à la lecture, on ressent déjà l'aspect bourrin de la campagne. Et on ne va pas être déçu dans les suppléments suivants... On aurait donc rêvé d'un meilleur début pour une campagne de cette ampleur. Et la suite va être pire...

### Heart o' Darkness

Le deuxième opus de la campagne, Heart o'



Darkness, est comme son prédécesseur est un supplément à couverture souple de 48 pages.

Il décrit la suite des évènements de la campagne. Après avoir retourné le Junkyard, c'est cette fois à Lost Angels que nos héros de personnage vont évoluer. De nouveaux ennemis vont apparaître, ne laissant que peu de personnages aux membres de votre gang.



Ce second livret est découpé en quatre chapitres dont voici une courte description :

- *Chapter One : Fear & Loathing* (pages 3 à 10). Ce chapitre présente l'aventure en commençant par un rappel des évènements du premier tome de la campagne. Il présente aussi la ville de Lost Angels et les principaux protagonistes de l'intrigue. Notons l'arrivée de Stone, le personnage de la couverture du Livre de Base que beaucoup d'entre nous ont attendu.

- *Chapter Two : No Stone unturned* (pages 11 à 18). Cette partie est celle de l'enquête permettant de remonter jusqu'à Stone, destinataire de la Pierre Noire. Elle conduit à la rencontre d'un mystérieux personnage masqué qui va mener votre gang en enfer, sur Rock Island !

- *Chapter Three : A piece o' the Rock* (pages 19 à 40). Cette partie décrit la prison de Lost Angels, Rock Island. Elle présente les lieux, les personnages et les terribles secrets qui s'y trouvent. Bien entendu, les personnages vont devoir parcourir tout ça et prendre au passage un ou deux points de Trempe. Ils vont aussi apprendre, en le libérant, que Stone n'est plus en possession de la Pierre puisque c'est Grimme qui lui a subtilisé avant de l'enfermer.

- *Chapter Four : Mass Murder* (pages 41 à 46). Dans ce dernier acte du supplément, les personnages vont devoir affronter des démons au coeur même de la cathédrale de Grimme puis une armée de morts vivants invoqués par le bon vieux Stone...

Le supplément se conclue par le traditionnel Boot Hill.

Ce deuxième opus est très décevant et franchement pas très joli. On sentait dans le premier numéro que

la campagne pouvait se transformer en quelque chose de grosbill et ça n'a pas raté. La plus grande partie du supplément n'est en effet ni plus ni moins qu'un donjon dans Rock Island. Il est suivi par un nouveau gros combat dans la cathédrale, lui même suivi par un autre gros combat contre une nuée de zombis. Dans tout ça, la partie préliminaire d'enquête est très linéaire et peu stimulante.

Cependant, on appréciera les révélations concernant Stone et Rock Island, ainsi que les plans détaillés de l'endroit. C'est très intéressant dans le cadre de développements ultérieurs dans d'autres scénarios que l'on vous souhaite plus passionnants...

## Fortress o' Fear

Ce troisième opus est une boîte contenant un scénario de 95 pages, des carnets additionnels et des plans. Ca sent encore le donjon cette histoire...

Le supplément (contenant le scénario est, comme les précédents opus, divisés en quatre chapitres :

- *Chapter One : The Plot Thickens* (pages 5 à 12). Ce premier chapitre résume les épisodes précédents et présente les personnages principaux de l'aventure. On retrouve encore, bien entendu, Stone. Il permet aussi la mise en place des ultimes évènements de la campagne d'une façon, quelque peu étrange... Les personnages, dans la panade suite à la boucherie du deuxième acte, sont contactés par un individu venant du futur, expliquant avoir besoin d'aide pour empêcher Stone de faire ce qu'il va faire. Il sait en effet ce qui va se passer et où il faut aller. Ca aurait été quand même dommage que les joueurs soient obligés de réfléchir... Ca ne commence donc pas très bien. Et ce n'est pas fini...

- *Chapter Two : On the Road again* (pages 13 à 26) : Ce deuxième chapitre décrit l'itinéraire entre Lost Angels et la Tour du Diable via Salt Lake City. Ce chapitre mêle scènes d'action (tiens tiens) et révélations tonitruantes grâce à l'ami du futur. Ce chapitre, dans lequel, la Pierre Noire changera plusieurs fois de main est assez chouette à jouer et laissera vos personnages lutter contre un bon



paquet de PNJ majeurs du Weird.

- *Chapter Three : A History Forgotten* (pages 27 à 38) : Vous rêviez de grandes révélations supplémentaires sur les Terres de Chasse et les Justiciers. Le titre de ce chapitre vous laissera rêveur. Mais il n'en sera rien. Il décrit l'histoire de Matteo Teepee. Nous ne dirons rien ici mais sachez que c'est très surprenant... Vous avez vu les *Mystérieuses Cités d'Or* ?

- *Chapter Four : The Fortress* (pages 39 à 93) : Ce chapitre décrit la fin du trajet vers Matteo Teepee. Vous y apprendrez des choses sur Deadwood et les Collines noires. Et puis, vous terminerez cette campagne en explorant tous les secrets de la Tour du Diable dans un donjon de longue haleine avant de laisser votre groupe prendre une décision majeure pour son avenir et celui du Weird. Nous n'en dirons pas plus...

Suivent le traditionnel Boot Hill, le journal de Jackie Wells, riche en révélations sur l'univers et son

avenir dans la gamme suivante Hell on Earth, un livret sur de nouvelles technologies et des plans de la région et de l'intérieur de la Tour du Diable.



Ce scénario et cette trilogie auraient pu être un objet exceptionnel. Les révélations y sont nombreuses et très utiles pour la maîtrise de l'univers de Deadlands. On y apprend qui sont les Justiciers et d'autres secrets et ce que vont devenir les grands PNJ et quels sont donc leurs projets.

Malheureusement, la façon dont cela est mis en scène est très décevant. On aurait ainsi aimé plus de finesse qu'un donjon pour finir une telle campagne. Cependant, elle est à lire, et le secret de la Tour, s'il est un peu too much, a au moins la qualité d'être original.

A lire donc ! Mais peut être moins à faire jouer. Ou en tout cas pas sous cette forme...