

## Le Tigre hurle avec les chacals

Un scénario pour Cthulhu Western/Deadlands par Ghislain Thiery

### Historique

Wilhem von waldenstein est un petit baron autrichien, sa passion pour le jeu et sa fourberie l'ont écarté de la cour de l'empire Austro-hongrois. Il décide de partir pour les Amériques afin de courir l'aventure et revenir à la cour fortune faite. Lors d'une partie de poker, il fait l'acquisition d'une statuette égyptienne en forme de chacal et d'un papyrus sensés faire des vivants des esclaves dévoués à leur maître. Au cours de sa vie aventureuse dans l'ouest, Wilhem fait la connaissance d'un vieux sorcier indien complètement imbibé d'alcool et prêt à vendre ses secrets pour quelques verres.

C'est ainsi que ce sorcier, Plume Froissée, révèle à Wilhem l'emplacement d'un ancien lieu de culte d'une tribu disparue depuis des siècles et dont il est l'unique dépositaire. Ce lieu de culte aurait des effets bénéfiques sur la personne humaine : il lui apporte la Chance.

Wilhem désire vérifier si cet indien est réellement le sorcier qu'il dit être. Il lui demande d'utiliser la statuette et le papyrus qu'il vient de gagner pour lui fabriquer de bons serviteurs obéissants. Plume froissée s'exécute. Tout d'abord, il renifle la statuette, jette un regard méprisant au papyrus qu'il envoie dans une poubelle, fracasse la statuette sous les yeux surpris de Wilhem et exhibe une petite pierre noire qui se trouve à l'intérieur.

Le sorcier demande au garçon d'étage de l'hôtel, dans lequel ils résident, de prendre la pierre dans la bouche moyennant un bon pourboire. Le garçon s'exécute prestement devant l'appât du gain. Le sorcier prononce des paroles de son cru et lance de la poudre d'os en l'air en fredonnant une mélodie agaçante.

« Et alors ? » demande Wilhem.

« Donne-lui un ordre » rétorque le sorcier

« C'est un garçon d'étage, il est payé pour m'obéir, indien stupide ! » s'énerve Wilhem

« Par Anubis mon protecteur, donne tes ordres mon maître, et j'obéirai ! » Lentement les deux compères se tournent vers le garçon d'étage

« Anu quoi ? » demande le sorcier « Anubis crétin, c'est un dieu d'Egypte ! » tranche wilhem.

Le premier Zombie voit alors le jour.

Après, un pénible voyage dans le désert, Wilhem, escorté par Plume Froissée et des acolytes à qui wilhem a promis de l'or indien, arrivent dans un ancien sanctuaire : une grotte aux murs recouverts de peintures pariétales. Au centre, un gros rocher brunâtre et rond dont les formes évoquent vaguement un crâne humain.



La nuit tombée, les deux forbans sacrifient leurs coéquipiers après les avoir préalablement endormis.

Depuis, la chance de Wilhem est bonne et sa santé mentale en baisse. Le seul inconvénient est qu'il doit régulièrement sacrifier des gens pour garder sa chance. Mais sa chance n'est pas très importante malgré tout. Le sorcier lui dit qu'il est nécessaire de sacrifier des chanceux pour que le maléfice soit complet et efficace.

Vient alors une idée à Wilhem : amener les veinards à proximité du lieu de culte. Avec le peu d'argent qu'il a amassé, il soudoie des politiciens et des ingénieurs des chemins de fer pour construire une voie ferrée qui mène à un terminus où il a installé un casino sous chapiteau. Là, il espère attirer tous les joueurs de l'ouest. Mais il lui faut un appât, cet appât c'est le Tigre, un joueur professionnel qui se mesurera en un tournoi ultime contre tous les joueurs qui le désirent. Le gagnant de la confrontation se verra remettre la coquette somme de 10 000 Dollars.



C'est alors qu'une petite ville se crée autour de ce chapiteau avec ses saloons, son drugstore, sa prison et ses filles, plein de filles...

## Ceux qui m'aiment prendront le train

Les personnages vont rencontrer un joueur professionnel lors d'une partie de poker. Cet individu est descendu à l'hôtel où les Pjs demeurent.

-Si les joueurs perdent, il leur propose de se refaire et de venir avec lui pour participer à un grand tournoi où 10 000 dollars sont mis en jeu.

-Si le joueur perd, il leur demande de venir avec lui, il est sûr de pouvoir les rembourser

-Si le joueur se fait pincer à la triche, il les suppliera de ne pas le dénoncer et de venir avec lui pour rafler les 10000 Dollars.

Les Pjs devront avoir besoin d'argent pour trouver l'envie de partir à l'aventure, à moins qu'ils soient commandités par l'Etat ou une agence d'enquête comme la fameuse Pinkerton.. Charly Brenstone, le joueur pro, leur montre une affiche où il est dit que le célèbre Tigre affrontera tous ceux qui oseront se mesurer à lui dans une partie de Pharaon. Dix milles dollars sont mis en jeu. Tous les joueurs désireux de s'inscrire doivent s'acquitter d'un droit de jeu de 500 dollars.

Brenstone les met dans la confiance : ce tournoi est presque secret, seuls les initiés, de hautes personnalités, de grands joueurs connaissent l'existence de ce tournoi et le seul moyen de s'y rendre, c'est de prendre le train de 18h à la gare où il est nécessaire de montrer le carton d'invitation. Brenstone les assure qu'il peut faire profiter du voyage à autant de personnes qu'il le désire. Si on lui demande de montrer le dit carton, il refusera prétextant qu'il est en lieu sûr.

Là, il faut bien faire sentir aux joueurs l'aubaine qui se présente à eux.

Le lendemain à 18h, les joueurs se trouvent sur le quai de gare, ce sont les seuls, il n'y a pas d'autres voyageurs. Un vieux qui balaye la voie leur lance : « Il n'y a pas de train avant demain matin, vous pouvez rentrer chez vous ! ». « c'est un train spécial ! » répond Charly.

À ce moment, un sifflement strident résonne au loin ; le train arrive, son panache de fumée masquant une partie de l'horizon.

Les roues crissent dans un vacarme épouvantable, un homme de la compagnie du train hurle les mains en porte voie : « Train Spéciale de 18h arrêt bref ! ».

Charly saute prestement dans le train suivi probablement par les joueurs qui ne manquent pas d'agilité. Brenstone montre son invitation et présente les joueurs comme ses invités. Le contrôleur lorgne sur eux un regard mauvais qu'on

dirait presque vide. Et crache entre ses dents : « Bon, on se tient à carreaux jusqu'à l'arrivée sinon les coyotes festoieront gratis ».

Aucun incident durant le voyage si ce n'est que le vacarme d'un changement d'aiguillage qui sort les joueurs de la torpeur du sommeil.

## « Last Pegase » ou le paradis du jeu

Les joueurs sont réveillés par le sifflement du train qui arrive en gare. L'annonce du contrôleur achève de les sortir du sommeil : « LAST PEGASE terminus ! tout le monde descend et gare aux p'tits malins qui traînent ! » hurle t-il.

Une fanfare accueille le train, des filles hystériques braillent un « bienvenue » strident, une sorte de maire livide vient donner des poignées de mains aux passagers en bafouillant un : « que votre séjour vous soit bénéfique et agréable ». Puis, en une étrange procession on les mène à leur hôtel, des filles leur proposent déjà leurs services, on leur donne tous les détails possibles sur la ville, bref lorsqu'ils se retrouvent seuls dans leur chambre, ils poussent un « ouf » de soulagement.

La ville est construite autour d'un énorme chapiteau de cirque à la toile colorée de jaune, de rouge et de bleu. Les constructions sont en bois et toile épaisse. Cela ressemble à un grand village de pionniers. Seul l'hôtel et la prison sont construits en dur. Les cantines et les dortoirs sont des toiles de tente écru tendues sur des murs en panneaux de bois. Le sol est un grossier plancher.

L'hôtel sert uniquement aux passagers du train qui viennent d'arriver. Là, il peuvent se restaurer et prendre une chambre pour la nuit pour se remettre de leur voyage. Par la suite, ils doivent se trouver un dortoir ou une tente qu'ils peuvent acheter au drugstore. C'est à l'hôtel que les inscriptions sont prises. L'argent pour le jeu y est également changé en jetons de différentes tailles selon leur valeur pécuniaire.

On y trouve beaucoup de saloons, « une cage à souris », une salle de bal où on peut danser lorsqu'on est bien plein d'alcool et de bière. La fanfare joue en permanence dans la ville et tous semblent baignés dans une folle insouciance. Bref, tout est fait pour qu'on dépense un maximum d'argent avant de le perdre au jeu.

## En piste pour le grand Jeu

Le chapiteau abrite une multitude de tables de jeu disposées en cercle autour d'une table de pharaon où viendra prendre place le Tigre à la fin de la semaine. Il y a également des estrades pour les curieux sur le pourtour du chapiteau pour prendre un verre tout en regardant les tables de jeu.

© Ghislain Thiery



**FLÈCHE FROISSÉE**

À l'intérieur, règne une chaleur à crever, la foule y est compacte et la fumée épaisse. Le murmure des paroles résonne comme un bourdonnement qui couvre le frottement des cartes en s'abattant sur les tables, le sautilllement d'une bille sur la roulette souligne joyeusement le « faites vos jeux ! » du croupier. Des filles encouragent les joueurs dans leurs performances et à dépenser leur argent en se faisant offrir des verres. Accrochées aux piliers du chapiteau, des pancartes rappellent les devoirs des joueurs, et les peines qu'encourent les tricheurs et les mauvais perdants qui nuisent à la sérénité du jeu. En fait, les perdants mauvais joueurs et les tricheurs qui, par malchance se font attraper, sont purement et simplement abattus en rase campagne. Certains deviennent des zombies au service de la milice local.

La milice est un ramassis de sales gueules et de victimes de Wilhem. Si les personnages regardent de plus près ces gens-là, ils peuvent s'apercevoir de certains éléments étranges (à la discrétion du MJ).

## La chance ça va, ça vient

Les personnages vont évoluer dans cette ville durant une petite semaine. Ils vont perdre de l'argent, peut-être tomber amoureux d'une fille qui veut sortir de cet « enfer », avoir de la chance au jeu, s'attirer des ennemis, se battre en duel.

Des rumeurs parlent également de gens qui disparaissent, notamment les troubles fêtes comme les tapageurs et les tricheurs. Il est à noter cependant, que tous les joueurs professionnels

trichent et les croupiers aussi. Ceux qui se font attraper, ne sont que de vulgaires amateurs, d'ailleurs tout le monde triche, cela donne du piquant au jeu. On pourrait même ajouter qu'un mauvais joueur qui fait du tapage est un mauvais tricheur malhonnête....c'est pire que tout.

Si les joueurs s'intéressent au gagnant à qui on fait la fête, ils pourront remarquer qu'il passe une soirée folle à l'hôtel de la ville, qu'alcool et filles sont offerts et que toute la nuit on joue des aubades sous ses fenêtres, sauf que les jours suivants, il ne semble pas ressortir de la bâtisse.

En fait, après avoir été drogués, les gagnants sont sacrifiés à l'entité de la grotte.

Les joueurs vont sûrement s'intéresser de près aux disparitions car Charly Brenstone a disparu après avoir par trois fois gagné à la roulette et amassé un bon pactole. Ce veinard s'est vu offrir une bonne nuit de fiesta avec force de filles et champagne mexicain. Et puis pas de nouvelle. Si les PJs se renseignent sur lui on leur apprend qu'il a pris son cheval et quitté les lieux avec son magot. S'ils insistent pour avoir plus de détails, on les menace de les faire croupir dans la cellule de la prison pour troubles à l'ordre public.

A partir de là, les personnages vont être suivis et feront face à des provocations. Les duels se font en dehors de la ville.

Si les Pjs se renseignent chez les filles, il faudra avoir un bon charisme, de la chance et de l'argent pour qu'une se décide à parler. D'ailleurs si elle parle c'est qu'elle a peur, il se passe des trucs pas normaux dans le secteur.

La fille disparaîtra le lendemain après avoir parlé.

Puis, curieusement les perso semblent avoir de la chance au jeu. Un jet sous une compétence en jeu pourra mettre la puce à l'oreille des perso : on dirait qu'on cherche à nous faire gagner.

Après avoir par trois fois gagné, on leur déroule le tapis rouge et les filles lancent leur grand jeu. C'est le moment d'en profiter bande de coyotes !

Cependant, il est possible que les joueurs préféreront ne pas trop faire de vague jusqu'au grand jour de la rencontre contre le Tigre. Sinon, s'ils se mettent dans le pétrin, la soirée suivante risque fort d'être chaude.

## Tigre sort de sa tanière

Si les personnages se sont fait petits, ils pourront se mesurer contre le Tigre et espérer gagner les 10000 dollars. Il faut pour cela qu'ils payent le droit de participer. Bien sûr, comme il s'agit de jeu de pari, il est indispensable que les joueurs aient suffisamment d'argent pour suivre les mises.

On affrontera le Tigre lors d'une partie de « Pharaon ». Le pharaon est un jeu de pari contre la banque. Ici la banque est tenue par le Tigre. Le Tigre pose une carte à sa gauche et une carte à sa droite. Il va s'agir pour les joueurs de parier sur la carte de

droite : une carte supérieure ou inférieure à celle du banquier qui est posée à sa gauche ; une couleur ; une couleur et son chiffre (ex : rouge et neuf) ; la nature de la carte et son chiffre (ex : neuf de cœur). Plus on précise la nature de la carte et plus le pari est élevé. On peut passer du simple au triple voir plus. On peut se trouver à plusieurs pour miser sur la même nature de carte. A ce moment, les gains sont partagés entre les joueurs. Le Pharaon ne connaît pas de limite de joueurs.

Le Tigre se trouve derrière une grande table en croissant de lune. Sur celle-ci les treize figures du jeu de carte y sont peintes. Le joueur annonce la couleur, le type de figure.

Le gagnant des 10 000 dollars est celui qui a eu le plus de victoires sur la banque à la fin des deux jours d'après jeu contre le Tigre.

## Les premiers arrivés ont perdu

Wilhem et son acolyte de sorcier attendront la fin de la partie pour lancer la « grande fête », une pluie de papiers de couleur tombe des hauteurs du chapiteau, des bouteilles de « champagne » sudiste laissent s'échapper bruyamment leur contenu à bulles. Les filles poussent des cris de joie, on porte en triomphe les gagnants, la fumée se fait plus épaisse. Si on cherche le « Tigre » des yeux, on le verra au loin s'éclipser discrètement vers la sortie. Si les joueurs essayent de le suivre, ils verront sa silhouette s'engouffrer dans l'hôtel de la ville. S'ils décident d'aller à l'hôtel un petit vieux leur demandera le chemin du casino. Les PJs ne mettront pas la main sur le « Tigre ». Il vient de quitter la ville déguisé en vioque, sa valise en cuir garnie de 10 000 dollars. En sortant de l'hôtel, les joueurs pourront remarquer un bien étrange ballet qui se joue au pied du chapiteau.

A l'intérieur du chapiteau, un gaz délétère endort la foule. Wilhem a décidé de sacrifier tout le monde avec l'aide de leurs petits zombies chéris. Si les PJs sont dans la foule et n'ont pas suivi le tigre, ils verront, dans un état semi-comateux, les hommes de main de Wilhem porter tout le monde dehors, se payer une ballade à la campagne dans des chariots, faire un peu d'escalade, un peu de spéléo et une visite de grotte. Et c'est avec effroi qu'ils verront les premières victimes se faire égorger sur l'autel indien. Les joueurs sont comme paralysés, ils devront se résigner à attendre leur tour.

Après un grand nombre de sacrifiés, l'autel explose dans un bruit sourd, et du trou béant monte

lentement une masse globulaire et lumineuse. Des petits flashes aveuglants crépitent sur les protubérances hideuses de l'ignoble apparition, de longs filaments cinglants comme des fouets et pareils à des éclairs, frappent mortellement tout ce qui traîne dans le coin. Wilhem le premier, semble horriblement surpris, les zombies tentent de s'échapper, les « invités » au spectacle espèrent également s'en tirer. Les PJs devront faire vite s'ils ne veulent pas être les prochaines victimes.



## Petites fins diverses entre amis

La créature, après s'être repu, se lance dans le ciel tel un trait de lumière et laisse tous les survivants dans un grand état d'hébétude. Quand les personnages se dirigeront vers la ville, il croiseront la route du sorcier indien et de deux ou trois hommes de main, les fontes des selles pleine de billets et de choses diverses, c'est le moment de faire parler la poudre.

Il n'y a aucun survivant, les Pjs compris. La petite bête s'est goinfré et a gardé des petits encas pour son voyage stellaire. Mais à son arrivée dans la stratosphère, elle est obligée de lâcher du lest. L'« âme » des Pjs commence une descente vertigineuse à la vitesse de la lumière, « ZWITSCH » !, vers leurs corps matériels. Mazette ça décoiffe. Mais...mais l'indien tu nous fais les poches !

Les Pjs sont morts. La p'tite bête les a longuement mâchouillés entre ses mandibules de lumière.

Bon, ben rideau quoi, c'est pas la peine d'insister ! Bon, un dernier petit travail pour eux. L'indien a besoin de porteurs pour atteler ses mules. C'est le seul survivant avec une donzelle qui ne fait que chialer. Il a réveillé les Pjs sous la forme de zombies. Ils disent « oui m'sieur » pour un rien et jurent : « par Anubis ! j'ai une gueule de bois d'enfer ! ».

Si les Pjs sont restés en dehors de tout cela, ils verront malgré tout, le monstre stellaire, et pousseront un « Woops » ! d'horreur. Ils devront se battre avec l'indien et quelques zombies qui veulent eux aussi ramasser le plus de fric avant de quitter la ville.



## Un peu de simulation

Pour simuler cette partie, je pense qu'il conviendra de faire un jet de chance. Le jet de chance du personnage donnera le nombre de victoires possibles en tenant compte de la marge de réussite et en prenant le chiffre des dizaines pour le nombre de réussites possibles : ex : 20% sur 50% fait trente de marge, ce qui fait trois chances de gagner. Après cela, le joueur fera un jet sous une compétence jeu pour chaque chance de gagner afin de simuler la réflexion et le calcul des cartes qui sortent.

Il est nécessaire que le joueur dise avant la séance pour combien de parties il compte jouer et combien il mise. Ainsi, si le personnage qui a 50% de chance sait qu'il peut faire au plus 5 parties gagnantes, il misera cinq fois s'il le désire. Si le personnage n'a pas le goût du risque il misera pour une partie gagnante avec une faible somme ou le tout pour le tout sur un seul tirage gagnant. On peut très bien miser sur les mêmes cartes qu'un ami si on sait qu'il a plus de chance de réussite que soi. Du moins si vous le permettez.

Pour simuler la foule qui joue, on peut lancer pour le premier « round » 1d100 pour donner le nombre de gagnants, puis par la suite on lance un dé six pour simuler le nombre de perdants qu'on retranche du premier jet sur 1d100. Plus il y a de perdants moins la partie dure et moins il y en a, plus celle-ci continue.

Pour le dernier carré de gagnants il faudra déterminer le nombre de parties remportées en fonction du nombre de parties jouées. Pour cela, on lancera un dé sous une compétence jeu à 40% ou plus, c'est comme vous voulez, la somme des

chiffres de la marge de réussite du résultat donnera le nombre de parties remportées ( ex : 35 de marge font  $3+5=8$ ). Si le jet est raté le joueur a perdu. Après on regarde qui est vainqueur.

Le Tigre est un PNJ qui lutte contre les PJs, vous le jouerez donc comme un personnage à part entière. Le Tigre est un grand tricheur, il peut lancer un autre jet sous sa compétence jeu qui augmentera son nombre de réussites.

Bon ceci dit on peut faire plus simple et plus rapide en opposant uniquement les PJs au Tigre sans tenir compte de la foule qui joue aussi.

Si vous voulez faire simple, vous déterminez le nombre de réussite du Tigre et de celui des joueurs. Celui qui en a le plus a gagné.

### ***Pour Château Falkenstein***

Remplacez la créature de l'espace par une machine infernale qui aspire la chance des victimes pour la restituer à Wilhem par le biais d'un casque à électrodes. L'indien, lui, est le sorcier thaumaturge qui a invoqué les puissances magiques du lieu sacré pour sanctifier la machine de Wilhem. Le Sorcier a également le pouvoir de faire venir un esprit Faé troll dans le corps d'un humain. Ah ! n'oubliez pas la demoiselle que les Pjs devront sauver des mains du méchant Wilhem.

### ***Pour Deadland***

L'indicible horreur est un démon buveur d'âmes. Wilhem et l'indien, des fous qui veulent peupler la terre de morts vivants.