

WESTHAMMER

# WESTHAMMER

Trop mortelle, la croisiere

&

Cours pas, t'enerve la viande

Par Justin Justis

TROP MORTELLE LA CROISIERE...



## C'est parti...

Enfin le tout premier supplément pour Westhamm'.

Alors, qu'allez-vous trouver dans ces pages ? Deux petits modules bien sympathiques, comme on disait à l'époque... rien que ça. Et pas n'importe quels scénarios : les tous premiers que nous ayons joué, il y a presque dix ans maintenant.

Le premier, «Trop mortelle la croisière...», place les personnages sur un bateau à vapeur. Il est idéal pour faire entrer les joueurs dans le monde de Westhammer et créer un groupe.

Le second, «cours pas, t'énervé la viande», est un scénario action/survival classique, idéal pour se défouler.

## Credits & Greetings

Je profite de ce préambule pour saluer bien bas ceux qui ont participé à l'aventure :

- Pyromago, of course, le co-créateur : si t'avais pas dessiné cet orc, on n'en serait pas là,
- Dave, j'ai découvert tes «attends, attends, attends...» avec le premier scénar, il m'a fallu du temps pour m'y faire, ça va maintenant,
- Cédrix, continue à jouer des trolls, t'as le rôle dans la peau,
- Enrico Scala, aïe aïe aïe, la légende du westham'
- Mais aussi Psykomago, Nécromago & Céline (quand est-ce que tu maîtrise ?).

*Scénarios écrits par Justin Justis,*

*Maîtrisés par ses soins,*

*Relecture, mise en page & mise en ligne par  
Pyromago,*

*Testés par Pyromago, Psykomago, Dave &  
Enrico Scala,*

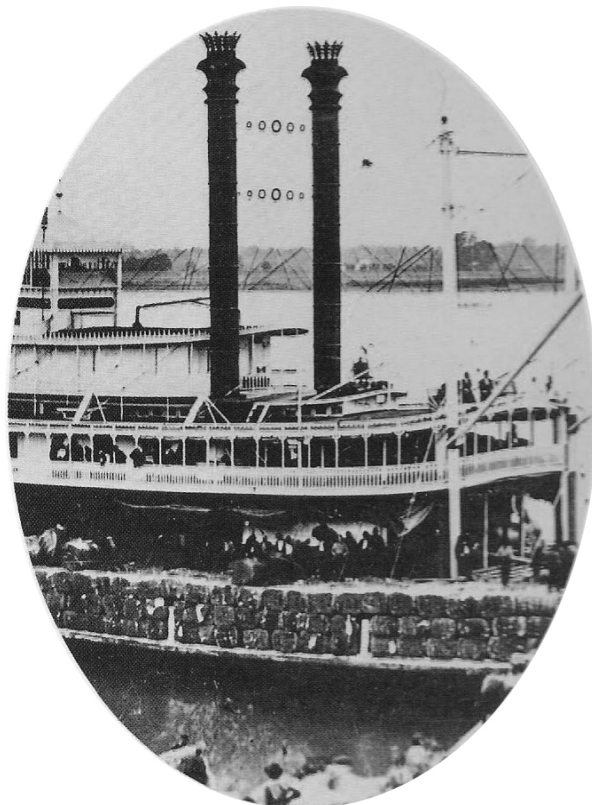
*Création des peeNjees par Pyromago,*

*Westhammer est un JdRA des Peejees téléchargeable  
gratuitement sur :*

<http://peejees.free.fr/>

## Scenario 1

### Trop mortelle la croisière



Nous étions quatre joueurs pour un meneur et je vous recommande donc ce nombre. Appréciez...

#### I. Tooot !! Tooot !!!

Les personnages embarquent sur un vapeur, un immense palace flottant qui fait la navette entre deux villes proches de l'embouchure du Misery. Ils n'ont pas à se connaître au départ. En fait, ils sont en classe économique sur ce bateau et partagent la même cabine, voilà. Donc, ils posent leurs bagages et se présentent les uns les autres, le lien est établi.

Au moment du départ, comme tout le monde, ils prennent l'air sur le pont, saluant les badauds sur le quai. Un événement retarde le largage des amarres : une calèche accompagnée de plusieurs hommes armés s'arrête devant l'échelle de coupée ; en descendent deux hommes, l'un porte un costume impeccable, il a la cinquantaine sportive, un sourire satisfait aux lèvres, il salue le capitaine et monte à bord, suivi de l'autre tout de noir vêtu, des conchas d'argent en forme de roues du chaos sur le stetson et les holsters de ses deux pistolets à crosses de nacre.

Ils discutent à voix basse avec le capitaine (qui fait

force manières) puis le premier descend, laissant son compagnon, il lance d'une voix forte :

« - On se retrouve à Dartown à la nouvelle lune, comme convenu. ».

Les amarres sont larguées, le voyage commence. L'homme vêtu de noir passe devant les personnages : il traîne l'odeur douceâtre de la mort dans son sillage.

Si les joueurs demandent autour d'eux qui est l'homme au costume, un cow-boy leur apprend que c'est James D. Clarke, un gros éleveur de la région de Dartown, quelques deux cents milles plus à l'ouest, près des Basses Plaines ; on le dit cruel et mystérieux, gardant des esclaves malgré la loi.

## II. Putain, déjà ?

Le capitaine prend la parole peu après le départ et s'adresse à l'ensemble des personnes présentes à bord :

« Bienvenu à bord du « Natchez », mesdames, messieurs. Je souhaitais accomplir un voyage tranquille vu que le « Lee » est en cale sèche (tout le monde sait que ces deux vapeurs se tirent la bourre régulièrement) mais le Destin en a décidé autrement : M. Clarke a perdu un couple d'employés, des gobelins à vrai dire, et tout porte à croire qu'ils se cachent à bord du bateau. »

La foule s'agite, un murmure la parcourt...

« Du calme, ce monsieur à côté de moi, un employé de M. Clarke, est chargé de les retrouver. Je vous demande de le laisser fouiller vos cabines s'il vous le demande. Il va commencer ses investigations par le pont supérieur, je demande à chacun de regagner sa cabine en attente de la fouille. Je vous remercie de votre compréhension, la compagnie dédommagera ceux qui se sentiront lésés. »

Les personnages, comme tout le monde, vont devoir regagner leur cabine. Il est IMPERATIF que tous y aillent car lorsqu'ils ouvrent la porte ils voient...

## III. Des gobelins !

Ils sont là : un couple de gobelins. La femelle est allongée sur une couche, le ventre gonflé. Elle est enceinte et sur le point d'accoucher. Le mâle se tient près d'elle, apeuré :

« Ne nous faites pas de mal, je vous en supplie, pleurniche-t-il, ma femme est enceinte, c'est une horreur, le monstre arrive ! »

Monstre ? Horreur une femme enceinte ? Ce gob' semble fou ! Mais non, la femelle pousse un cri de gorge puis un vrai hurlement. Son ventre se déchire, un petit démon en jaillit, couvert de sang. Il griffe atrocement le mâle au visage et éclate le hublot en passant au travers. Le temps que les personnages reprennent leurs esprits, il a disparu.

Ils se tiennent là, abasourdis, la femelle baissant dans ses tripes, le mâle crevant à leurs pieds quand des coups de feu éclatent.

## IV. Encore ! ? !

Des pirates de fleuves sont montés à bord. Plusieurs humains, nains et orques, une dizaine tout au plus. Ils sont montés par l'avant au niveau de l'eau (niveau 0). La cabine

est au second pont (niveau 1) vers l'arrière, ça laisse du temps aux personnages. Ils ont trois problèmes maintenant : un envoyé du Nécrarque, un monstre sanguinaire et des pirates.

À part de l'auteur : Ceux qui me connaissent savent que j'ai du mal avec la linéarité dans l'écriture de mes scénarios, à partir de ce point, je pense que les meneurs doivent laisser agir leurs joueurs. Voici ce qui se passe à bord et comment nous avons joué ce scénario :

### Le monstre

Le monstre, c'est un démon des enfers implanté par Clarke dans le ventre de la goblène. Ce scénario ne dit pas pourquoi : si les personnages se révèlent assez curieux pour aller lui demander, ils sauront.

Pour l'heure, le démon a besoin de chaleur pour finir son développement. Il est allé dans la salle des machines coconner contre la grosse chaudière à vapeur ; dans deux heures (ne le dites pas aux joueurs) il sera bien grand, griffu, baveux, ailé, membré et affamé de chair fraîche. Si on ne le tue pas, il s'envolera pour rejoindre son maître, en dévastant un peu la région, manière.

*Le bébé monstre : Bonus d'Init : +9 ; Att : +7 ; Déf : +9 ; Dég (Griffes) : +3 ; Vigil +8 ; Furtiv +10 ; Bless : 7/9/11/13/15 ; Vitess : 2m / D12 ; Gimmick : Intouchable (5)*

*Le monstre après éclosion : Bonus d'Init : +5 ; Att : +5 ; Déf : +4 ; Dég (Griffes) : +8 ; Vigil +7 ; Furtiv +2 ; Bless : 12/14/16/18/20 ; Vitess : 3m / D6 ; Gimmick : Incrévable (3)*

### Les pirates

Les pirates ont pris le contrôle de la salle des commandes. Ils ont tué la plupart de l'équipage et ont pris en otage les passagers, rassemblés dans la salle à manger. Les PJ devront jouer à « piège de cristal » avec eux. Ils sont armés et dangereux. Ils évitent de rentrer dans la salle des machines : plusieurs d'entre eux se sont fait tuer par le diabolin.

*Pirate humain type : Bonus d'Init : +5 ; Att : +4 ; Déf : +5 ; Dég (Revolver ou carabine) : +6 ; Vigil +6 ; Furtiv +4 ; Bless : 10/12/14/16/18 ; Vitess : 3m / D6*

*Pirate nain ou orque type : Bonus d'Init : +4 ; Att : +5 ; Déf : +4 ; Dég (Gros revolver ou tromblon) : +7 ; Vigil +6 ; Furtiv +3 ; Bless : 11/13/15/17/19 ; Vitess : 3m / D4*

*Pirate elfe type : Bonus d'Init : +7 ; Att : +5 ; Déf : +5 ; Dég (Revolver léger) : +5 ; Vigil +6 ; Furtiv +6 ; Bless : 9/11/13/15/17 ; Vitess : 3m / D10*

Note : Les pirates sont menés par un chef humain. Utilisez les statistiques d'un pirate humain, en ajoutant 2 à tous ses scores et 1 à ses seuils de blessure.

### L'homme en noir

L'homme en noir propose une alliance. Tout ce



qu'il veut, c'est récupérer les gobelins. Comment ? Ils sont morts et le monstre est né ? Qu'importe, il veut le cocon avant qu'il n'écloie mais les pirates le retarde. Il compte les diviser pour s'en occuper par petits groupes ; si les personnages veulent l'aider, tant mieux. Sinon, que personne ne cherche à lui barrer la route.

Il parle doucement, d'une voix calme et posée, bien qu'un peu gutturale. Il veut accomplir sa mission coûte que coûte, ne supportant pas l'échec.

*Homme en noir elfe : Bonus d'Init : +8 ; Att : +7 ; Déf : +7 ; Dég (Revolver fétiche) : +8 ; Vigil +7 ; Furtiv +8 ; Bless : 11/13/15/17/19 ; Vitess : 3m / D10 ; Gimmicks : Incroyable (3) ; Arme fétiche (Dégats accrus +2)*

## V. Final

Ce scénario a une fin ouverte, les personnages peuvent partir à l'aventure ou bien décider de retourner sur leurs pas demander des explications à James D Clarke.

Mes joueurs ont choisi cette option, le scénario que j'avais écrit prenait trop d'éléments personnels des personnages pour que je puisse vous le livrer ici ; c'est donc à vous, meneurs d'imaginer une suite.

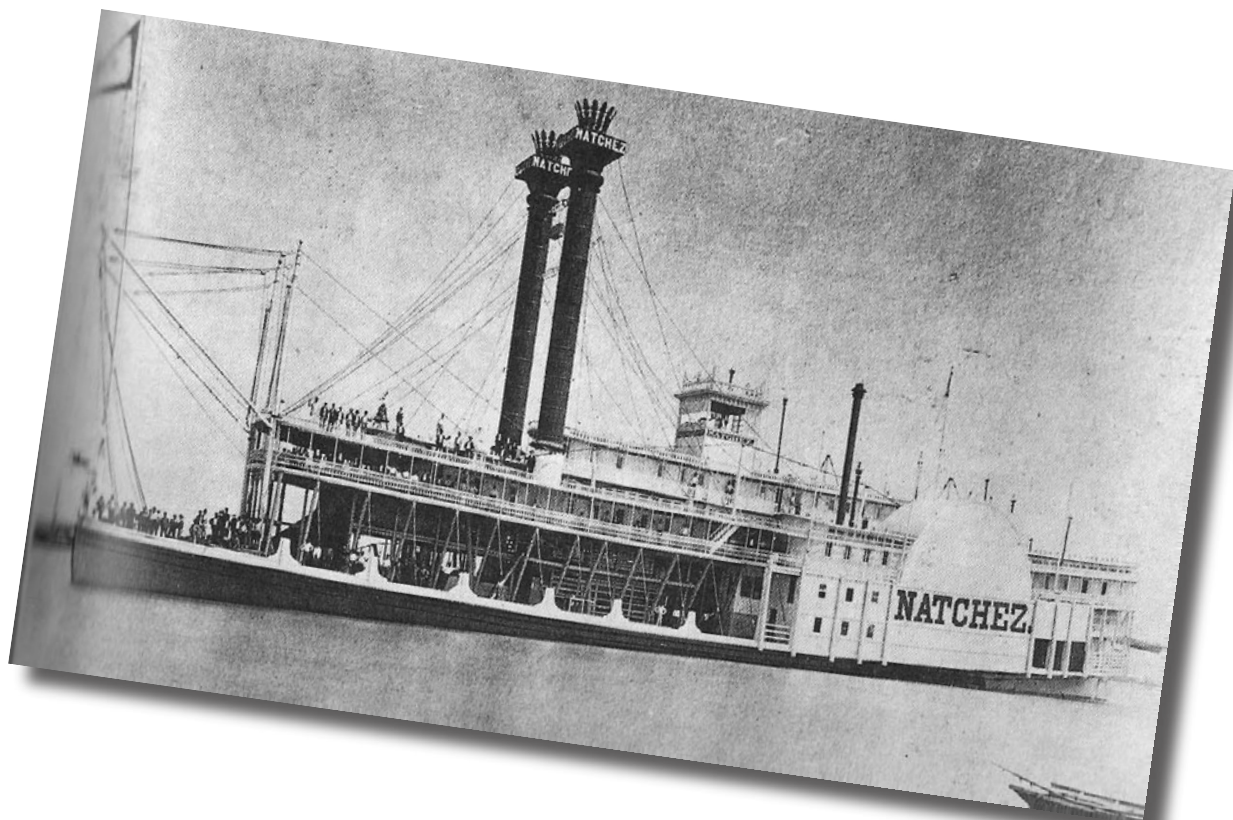
Sachez seulement que pour nous, ce Clarke était un homme « charmant » : ancien lieutenant du Nécarque, il



a refait sa vie après une faute grave envers son maître. Sentant que ce dernier l'avait retrouvé, il a passé un contrat d'assistance auprès d'un démon majeur.

Il obtient, en échange de l'âme de sa femme et de sa fille (mortes peu après dans un accident de cheval), la présence d'un chasseur démoniaque et le germe d'un démon secondaire qu'il s'empresse d'implanter dans l'une de ses esclaves gobeline ; malheureusement, la gobeline s'enfuit, c'est le début de « trop mortelle, la croisière ».

En attendant le retour du chasseur démoniaque, Clarke a fortifié sa plantation, engagé des mercenaires et des chasseurs de démons pour assurer sa protection.



# Cours pas...

## ... t'énerves la viande !

Ce scénario peut être joué dès que les joueurs s'enfonceront dans les terres pénibles des Basses Plaines...

### I. Long way home

Faire la route à cheval à travers les contrées bordant le désert des Terres Souillées n'est pas agréable. Un sentiment de malaise et la sensation d'être constamment épié mettent les nerfs à rude épreuve. La nature même semble hostile et partout plane l'ombre du Nécrarque.

Voici un scénario d'horreur classique inspiré d'un film des années '90 qui, pour les peejees est un grand classique.

### II. Si on trouve un saloon, moi je me saoule

Après deux nuits à la belle étoile, les personnages commencent à rêver d'un bon lit. Un orage s'annonce par des grondements lointains et les nuages s'amoncellent, masquant les étoiles et la lune gibeuse. Ce soir, il n'est pas question de passer la nuit dehors.

Heureusement, au détour d'une piste à peine entretenue, apparaissent, dans le noir d'encre de la nuit, les contours d'une ville ; il est près de vingt et une heures et la pluie commence à tomber : l'unique saloon ouvert tombe à pic.

De la musique et des rires filtrent par la lourde porte ferrée, un ivrogne se glisse devant eux et ouvre juste quand ils arrivent ; Leur tenant la porte, il tend la main : «à vot' bon cœur, mes princes ! » S'il reçoit une pièce, il va d'un pas mal assuré vers le comptoir en gueulant : «sers-moi, Willy, avant que ça commence ! »

A l'intérieur, il fait chaud et le toit ne fuit pas, des hommes jouent au poker, des filles lascives sur les genoux, d'autres boivent au comptoir, un pied sur la barre de zinc, certains matent les danseuses fatiguées qui se trémoussent sur un air de piano endiablé. Les personnages approchent du comptoir : les tables sont toutes occupées et s'ils parlent à une serveuse, elle les envoie fermement mais poliment «demander à Willy». Le barman est un humain entre deux âges, le visage buriné à la Bronson. Il essuie avec un torchon sale le carré de comptoir devant lui.

«- Qu'est-ce que je vous sers, étrangers ?

- Ressert moi aussi, Willy, avant que ça commence,

dit l'ivrogne.

- Toi tu vas aller te coucher, avant que ça commence justement, réplique le Willy d'un air menaçant, tu me fais fuir la clientèle. »

Puis se tournant vers les personnages :

«- Alors, ces gringos, qu'est-ce qu'ils boivent ? »

A ce moment, les lumières baissent, seule la scène et les tables restent faiblement éclairés par de petits photophores. Un orchestre, s'installe, des mexhobits, le barman saisi un porte-voix de cuivre et beugle :

«- Messieurs, Dames, mes amis, voici la sublimissime Juanita, accompagné des «Bloody Peons», on les applaudit bien fort ! »

Concert de cris, applaudissements et sifflets, la foule se calme, l'orchestre entame un morceau bluesy, comme chantent les esclaves du Nécrarque. Le rideau s'ouvre sur une bombe anatomique, une danseuse humaine, vêtue du strict minimum. Les mâchoires tombent, l'alcool coule à flots, la fille se déhanche lascivement entre les tables, se frottant aux plus beaux mâles, passant sa langue sur leurs lèvres au goût de whisky ; sa danse la mène vers le comptoir où elle monte d'un bond souple, félin. Elle se poste devant les personnages, danse et s'accroupit devant l'un d'eux, cuisses ouvertes devant son visage. Elle lui prend son verre et se l'envoie d'un coup, la tête rejetée en arrière, lorsqu'elle la ramène en avant, plongeant son regard dans celui du personnage, ses yeux sont ceux d'une panthère, elle susurre :

«- que la fête commence...»

Avec un « Hihaa ! » retentissant, l'orchestre entame un morceau endiablé, le chanteur s'approche d'un porte-voix fixé sur un pied et crie des paroles très rapides en martelant sa guitare. Le speed-métal est inventé dans ce trou à rats !

Tout le monde s'est levé aux premières mesures de la chanson, les visages ont changés, menaçants, le front plissé, les canines proéminentes : Pas de doutes, ils en veulent aux personnages. Déjà, la fille a bondit par dessus eux et se tourne, entre la foule et les PJ. Maintenant, son corps est quelque chose entre la femme et la panthère.

« Ca commence ! » Gueule le vieil ivrogne, tout à coup dégrisé et des poches de son manteau il tire deux revolvers et les pointent vers la foule.

« Sautez derrière le comptoir si vous tenez à la vie ! » (AGI+Athlétisme 12) Et montrant l'exemple, il saute prestement à l'abri.

*Homme cougar type : Bonus d'Init : +9 ; Att : +7 ; Déf : +6 ; Dég (Griffes) : +5 ; Vigil +7 ; Furtiv +8 ; Bless : 12/14/16/18/20 ; Vitess : 4m / D12*

### III. Les poètes du comptoir

Les monstres vont tenter de les déloger par la force. Ils ne vont pas leur tirer dessus, ni lancer de bouteilles enflammées (choses que les personnages ne doi-



vent pas se priver de faire) parce qu'ils veulent préserver la viande. Mettez en scène plusieurs actions des «garous» : celui qui saute sur le comptoir, un tabouret à la main ; plusieurs qui tentent une percée par le côté ; ceux qui profitent du lustre pour se lancer par-dessus à leur niveau ; ceux qui bombardent les personnages d'objets divers pour les forcer à baisser la tête.

Les personnages vont trouver derrière le comptoir : des bouteilles d'alcool à profusion (autant de cocktails Molotov), un manche de pioche, un fusil de chasse chargé (2 coups, chevrotine), un barman énervé et/ou une serveuse avec un tesson et «last but not the least», la trappe qui mène à la cave...

On descend à la cave avec une échelle de bois. La trappe peut se fermer de l'intérieur grâce à deux anneaux de fer dans lesquels il faut passer une barre (le canon du fusil de chasse par exemple). La pièce est éclairée par une lampe à pétrole pendue à une poutre maîtresse ; bizarrement, alors que le saloon est construit en bois, la cave est en pierre, et encore, ces pierres semblent très anciennes, sous l'épaisse couche de moisissures, des bas reliefs obscènes représentent des scènes de cannibalisme sous l'œil complaisant d'un dieu horrible.

« Lachpalpla ! S'écrit le vieux Sam, il désigne le bas-relief, ces gens adorent un dieu ancien, sombre et cruel, Lachpalpla est son nom, le Dieu Cougar, le chasseur. »

Puis, il rajoute, sur un autre ton :

« Bordel, qu'est ce que vous foutez dans un trou pareil ? On n'a pas idée de se perdre ici ! Maintenant, faut se casser vite fait où on est bon pour le souper. »

Au-dessus d'eux, les adeptes attaquent la trappe à la hache. Il faut trouver une issue.

Derrière un tonneau (PER/chercher 11), il y a un boyau dans le mur qui part à l'horizontale sur quelques mètres, il débouche dans un puits, à mi hauteur. Des barreaux de fer sont scellés dans la pierre et remonte vers la margelle. Le passage est bouché par des barreaux rouillés qu'il faut tordre ou faire sauter à coups de pieds (FOR/athlétisme 14).

Le puits est situé derrière le saloon dans une petite rue, l'orage continu à tomber et on ne distingue rien à 10 mètres derrière l'épais rideau de pluie.

Je pense que les personnages vont tenter de s'éloigner discrètement : S'ils réussissent un (AGI/discrétion 10), c'est possible. Ils peuvent ensuite tenter d'enfermer tout ce petit monde dans le saloon et pourquoi pas y mettre le feu...

#### IV Si ça vous derange pas...

...j'aimerai bien me casser

Le plus dur est fait, il leur reste à quitter la ville. Problème, aucun joueur ne part en laissant son canasson et son précieux équipement derrière lui ; en plus, ils entendent des cris de félins et des grognements énervés : Les garous les recherchent à travers la ville et gardent les issues possibles.

Les chevaux ont disparus bien sur, leurs traces dans le sol détrempé par la pluie sont facile à suivre mais les personnages doivent progresser à couvert pour ne pas se faire repérer. Après une bonne partie de cache-cache et un affrontement avec quelques poursuivants (pas de coups de feu, il ne faut pas risquer d'attirer plus d'assaillants), ils entendent des hennissements affolés provenant d'une grange.

A l'intérieur, plusieurs hommes-cougar (nombre à déterminer, genre nombre de pjs +1) forment un cercle autour des chevaux blessés. Ils brandissent des lames et des crochets de bouchers, certains des lassos. La scène est éclairée par une lampe pétrole pendue à une poutre, le sol est jonché de paille et il y a une mezzanine remplie de foin où l'on accède par une fenêtre pourvue d'une échelle à l'extérieur (les pjs devraient avoir assez de renseignements pour tenter le coup de main, mais ils doivent faire vite, les garous vont attaquer les chevaux à coups de canines et de crochets).

Finalement, il leur reste à quitter la ville, les issues sont gardées, il y a deux solutions possibles : tenter de forcer le passage à cheval, les garous se méfient des chevaux et seront moins vaillants ou sortir discrètement en passant de maisons en maisons jusqu'à la périphérie de la ville où une fenêtre pas gardée leur ouvre la sortie vers la liberté. Bien entendu, la deuxième solution est inconcevable à cheval.

#### V Epilogue :

Une fois hors de portée, le vieux Sam explique qu'il travaille pour une agence gouvernementale qui traque les manifestations du Nécrarque à travers le Westhrill : l'agence Pinkerton. Il était sur le coup des adorateurs de Lachpalpla depuis des semaines et venait d'arriver à s'introduire dans la communauté en se faisant passer pour un vieil ivrogne, les garous aiment la viande mais pas imbibée d'alcool : son stratagème a réussi, ils l'ont accepté dans la meute.

Il part de son côté, il a un rapport à faire et les adorateurs ne sont pas tous morts, il doit continuer sa surveillance mais de loin, cette fois.

Mais y'a t il des gens normaux dans cette ville ?

Et bien non, c'est une ville fantôme. Les cougours l'ont retapée, ils placent des lampes allumées derrière les volets et font des feux dans les cheminées à la nuit tombée pour donner l'illusion de vie, mais si on force une porte, on ne trouve que des pièces vides.