VILLE FANTÔME

Une aventure pour Savage Worlds (One Sheet™), de Dave Blewer & Piotr Korys, à utiliser avec Deadlands™ ou pour une incursion dans l'univers du Western. Traduction gracieusement fournie par Gris-gris.

Le gang arrive dans une ville qui, selon les rumeurs, cache un trésor perdu. Nos héros pourront-ils mettre la main dessus Vous pouvez utilisez les personnages de Deadlands sur le site de BBE (www.black-book-editinos.fr) ou fabriquez les vôtres.

UN TRÉSOR ENTERRÉ

Les rumeurs et légendes sont monnaie courante à propos de la ville de Prosperity. D'aucuns disent que la ville a été construite au-dessus d'un trésor indien. D'autres prétendent qu'un desperado y a caché son butin, et que les planques possibles n'y manquent pas. D'autres encore parlent d'une crypte oubliée sous l'église, qui contiendrait des reliques incrustées de bijoux. Une chose sur laquelle tout le monde semble d'accord est que quelque part dans la ville, on peut trouver un trésor : un trésor qui attire les aventuriers, cowboys et bons à rien.

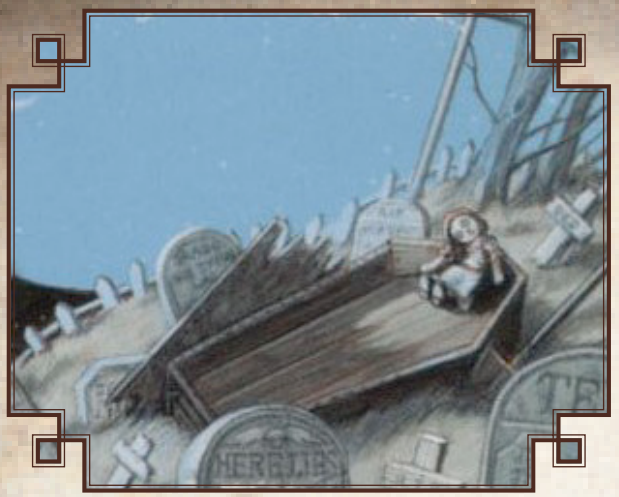
Prosperity, ironiquement, est une ville fantôme étrangement déserte. Alors que le gang approche de la ville, le soleil est sur le point de se coucher. Quand tout à coup, le silence de la ville morte est brisé par un cri d'agonie.

UNE HISTOIRE MACABRE

La vie ne vaut pas bien cher dans l'Ouest Etrange. Des hommes ont déjà fini avec une balle dans la tête pour des détails aussi triviaux que de savoir qui aura du lait en premier le matin ou pour des désaccords sur la personne qui pourrait graisser ses chaussures avec du saindoux. Ainsi, quand Jessica Heathridge, la jolie fille de l'épicier, tomba amoureuse d'un pauvre gars nommé Kit Harding, elle attira l'attention de quelques vraiment sales types : des types qui ne prennent pas « non » pour une réponse.

Et quand les lyncheurs vinrent le chercher, Harding ne fit pas dans le style discret : alors que la des flingues s'éclaircissait, trois de ses attaquants étaient morts ou en train d'agoniser, et le père de Jessica avait reçu une blessure fatale. Kit fut tabassé et attaché à un piquet au dessus d'une fourmilière.

Il y passa plusieurs jours, et ses cris de souffrance maintenaient tout le monde éveillé. Pourtant, personne ne vint à son secours, car les hommes qui l'avaient mis là régentaient la ville par la peur et l'intimidation. Rendue folle par le son des tourments de son bien-aimé, Jessica mit fin à ses jours en se tirant une balle dans la tête. Les restes de Kit Harding furent enterrés sans cérémonie dans une tombe peu profonde, et l'incident fut oublié.



Deux mois plus tard, l'un des lyncheurs fut trouvé dans son lit, mort de peur. Il était couvert de fourmis rouges. Plusieurs morts suivirent, et la population de la ville devint peu à peu convaincue que Prosperity était maudite : ils commencèrent à déménager, et laissèrent la ville aux fourmis.

LA VILLE

Prosperity est une ville fantôme au sens propre du terme, hantée par les esprits de Kit, Jessica et de ceux qui ont été tués après le lynchage. Seul Harding peut se promener partout en ville, tous les autres fantômes sont contraints de rester dans l'enceinte de leur bâtiment. Vous trouverez ci-dessous les différents lieux intéressants de la ville et quelques rencontres possibles lorsque le gang explorera la ville.

L'échoppe de l'épicier

La boutique est hantée par le fantôme de Jessica Heathridge. Elle sait que le seul moyen pour que les fantômes de la ville retournent au repos est de ressortir le corps de Kit et de l'ensevelir à nouveau en terre consacrée. C'est son cri que le gang entend quand ils arrivent en ville. Elle essaie d'attirer l'attention du gang en criant, en créant des lumières, et de manière générale en faisant un maximum de bruit. Elle est le seul fantôme qui n'attaque pas le gang. Au lieu de ça, elle essaie de leur faire examiner une latte de plancher souple (en jetant des objets dessus). Sous la latte se trouve le journal de Jessica, à la fin duquel se trouvent les détails de son amour malheureux et qui se termine par sa décision de se mettre fin à ses jours.

L'Eglise

Il n'y a rien de particulièrement effrayant ici, mais l'endroit semble vraiment menaçant. Beaucoup de tombes semblent avoir été rouvertes et sont maintenant vides.

Le puits

L'or volé attend quiconque a envie de descendre une grosse dizaine de mètres pour aller plonger sous six mètres d'eau saumâtre et puante. Le mécanisme pour descendre des seaux dans l'eau est déglingué depuis longtemps. Des lingots d'or pour une valeur de 2000 dollars reposent au fond du puits dans des sacs pourrissants.

Le nid des fourmis rouges

Cet énorme monticule se situe près du puits, c'est aussi l'endroit où le fantôme de Kit Harding se reforme. L'esprit attaque quiconque s'aventure dans les parages.

Le bureau du télégraphe, le bureau du Shérif, le saloon et l'écurie de louage

Chacun de ces lieux est hanté par une des victimes de Kit Harding. Ces hommes dangereux et détestables de leur vivant sont dix fois pires maintenant qu'ils sont morts. Ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour massacrer les intrus. Et ils ont de sacrés arguments.

Le vieil arbre

Ce vieux chêne noueux et tordu s'élève au-dessus de la tombe superficielle de Kit Harding. Le temps a effacé tous les indices de la tombe et des racines de l'arbre sont passées à travers ses os. Libérer le corps nécessite de couper les racines, qui ont une Object Toughness de 8. Le fantôme de Kit va faire tout ce qu'il peut pour empêcher que son corps soit enterré dans le cimetière de l'église. Une fois que ses restes sont mis dans une véritable tombe, chaque fourmi rouge dans la ville est détruite par une flamme éthérée.

CONCLUSION

Une fois que les fantômes reposent en paix, le gang est libre d'explorer la ville et peut récupérer l'or caché.

PNJS

LE FANTÔME DE KIT HARDING

Le fantôme de Harding a possédé le nid de fourmis rouges où il est mort. Il utilise maintenant leurs corps pour créer une vague forme humanoïde et arpente les rues à la recherche de victimes. Kit essaie de tuer tous ceux qui entrent dans Prosperity, qui peuvent ainsi rejoindre les autres fantômes de la ville. Il peut parcourir la ville à sa guise, mais évite d'entrer dans les bâtiments hantés, car les fantômes de ses victimes l'attaqueront furieusement plutôt que n'importe qui d'autre.

Allure : 6

Terreur -2 : la vision de cet esprit est horrible, les personnages doivent faire un jet de Tripes (-2) quand ils rencontrent Kit.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d10	d6	d6

Compétences : Combat d6, Intimidation d12, Perception d10, Discrétion d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	7

Division : Kit peut laisser une partie de son "corps" se séparer pour devenir un plus petit essaim (Petit Gabarit). La résistance de cet essaim est de 5. Utilisez les caractéristiques des essaims. Chaque essaim qui se détache réduit la Résistance de Kit de 1.

Essaim : Kit s'écarte et se reforme autour des armes qui l'attaquent. Sa Parade a un bonus de +2.

Invulnérable : Si Kit est détruit, ils se reforme 3 rounds plus tard près du nid de fourmis rouges. Il ne peut être repoussé de manière permanente qu'en enterrant ses restes dans l'enceinte de l'église.

Mort-vivant : +2 en Résistance, +2 pour récupérer d'un état secoué. Les attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Les flèches, armes à feu et armes perforantes ou tranchantes infligent la moitié des dégâts. Kit ignore les pénalités de blessures. Immunité aux maladies et aux poisons.

ATTAQUE

Poings cinglants	Combat	Dégâts
	d6	d6+2d4

Poings cinglants : Les attaques de Kit infligent 2d4 de dégâts.

Vif : Kit défausse les cartes de 5 ou moins lors de l'initiative.

LES FANTÔMES

Les fantômes des victimes de Harding sont des esprits vengeurs, prisonniers des limites de leurs bâtiments.

Ils étaient de méchants hommes pendant leur vie, et l'au-delà n'a pas adouci leurs dispositions. S'ils peuvent poser leurs mains éthérées sur le gang, ils ont pas mal de mauvaise humeur et de frustration à faire passer.

Allure : 8

Terreur -1 : la vision de cet esprit est horrible, les personnages doivent faire un jet de Tripes (-1) quand ils rencontrent Kit.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d10	d6	d6

Compétences : Combat d6, Intimidation d10, Perception d10, Discrétion d12, Lancer d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

Intangible : Les fantômes sont immatériels et les armes normales ne peuvent les affecter, contrairement à la magie et aux armes magiques.

Invulnérable: Même si ces fantômes sont vaincus d'une manière ou d'une autre, ils réapparaissent au coucher de soleil suivant. La seule manière de les bannir définitivement est de permettre au corps de Kit Harding de reposer en paix.

ATTAQUE

Froid de la tombe	Combat	Dégâts
	d6+2	d6+2d6

***Note** : Cette attaque de toucher cause 2d6 dégâts non mortels. Seule une armure magique protège de ces dégâts.*

Objets à lancer	Lancer	Dégâts
	d8	d6+d4