

DANS LES BOIS OBSCURS



Où le Gang voit rouge en prenant une volée de bois vert...

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Deadlands: Reloaded* convertie en édition *Adventure*.

FLASHBACK

Il y a environ six mois, une équipe de bûcherons, agissant sur ordre de la Grace Kitchener Timber Co, une entreprise locale, est arrivée sur les lieux et a rapidement érigé une cabane en rondins qui leur servirait d'abri. L'équipe était composée d'un contremaître, d'un cuisinier et de six bûcherons saisonniers, tous là dans l'espoir de toucher un gros salaire.

Mais autre chose avait également soif de réussite dans les environs. Lorsque le cuisinier s'est accidentellement tranché la paume de la main en déchargeant une caisse de matériel, il a abondamment saigné sur le sol avant que des bandages puissent être appliqués. Mais une étrange semence avait été transportée là par le vent et était tombée à cet endroit. Elle a absorbé le sang du cuisinier... et germé à une vitesse terrifiante.

Bientôt un bosquet de chênes sanguins est apparu autour de la cabane. Il y a environ une semaine, les chênes ont massacré tout le monde, à l'exception du cuisinier et d'un bûcheron, qui se sont enfermés dans la cabane. Les chênes sanglants, quant à eux, sont à la recherche de tout le sang qu'ils pourraient trouver.

LE GANG ARRIVE

Puisque ce petit intermède peut se situer n'importe où, Marshall, les motifs du Gang peuvent varier. Si les héros poursuivent quelqu'un (ou quelque chose), voici une occasion de les appâter. Avec quelques légers ajustements, on peut leur faire penser que le massacre perpétré par les chênes sanguins a été commis par ce que le gang pourchasse. D'un autre côté, les voyageurs pourraient arriver dans les environs de la cabane par hasard. Dans ce cas, un jet de survie réussi pour trouver un abri conduit le pisteur à la porte d'entrée de la cabane.

Quelles que soient les circonstances, Marshall, essaie de garder la vraie nature des chênes sanguins cachée aussi longtemps que possible. Les arbres possèdent une intelligence diabolique, et ils vont tout faire pour éviter de se faire abattre. Ils aimeraient même festoyer du sang de leurs nouvelles proies.

LA CABANE

La cabane de rondins est à peine visible depuis la piste par laquelle le groupe arrive. C'est une petite maison de 5 mètres sur 5 avec un toit en gazon, une porte devant et derrière, une petite cave enterrée sous l'angle arrière, et une dépendance à environ 25 mètres de la porte arrière. La cabane n'a pas de fenêtres.

Frapper à l'une ou l'autre des portes, les deux sont barrées de l'intérieur, ou crier ne donne pas de résultats. Ce qui semble solide de l'extérieur, cependant, est en fait assez fragile ; les deux portes ont une Résistance de 5. Un héros qui scrute les environs de la cabane et réussit un jet de Perception prend conscience des chênes imposants autour de la cabane, et du fait qu'ils portent de méchantes épines. Même avec des jets de connaissances appropriées réussis, les PJ ne parviennent pas à identifier cette espèce d'arbres, bien qu'ils soient mélangés à d'autres spécimens plus banals. Les chênes sanguins n'agissent pas (encore) à moins que leurs vies ne soient en danger immédiat.

DEVENU FOU

À l'intérieur de la cabane, les PJ peuvent trouver les deux derniers survivants du massacre perpétré par les chênes sanguins : Abner Harkness (le cuisinier) et un bûcheron dénommé Osvaldo. Une fois face au groupe, ils jettent leurs haches au sol et demandent grâce.

Malheureusement, Abner est complètement fou. Il a été témoin de tout le massacre, et cela l'a gravement affecté. Il confirmera n'importe quelle suggestion de la part des héros sur la cause de ce chaos. À part ça, il profère des propos délirants n'ayant rien à voir avec les arbres. Osvaldo, lui, se cachait dans la cave pendant l'attaque, et n'a rien vu. Il parle espagnol et très mal l'anglais. Les deux hommes sont considérés comme épuisés en raison d'une faim extrême.

- **ABNER (cuisinier)** : utilisez le citadin de *Deadlands*. Abner a le Handicap Chimères (Majeur).
- **OSVALDO (bûcheron survivant)** : utilisez le citadin de *Deadlands* avec Force d8.

Finalement, si les héros curieux commencent à fouiller pour savoir ce qui s'est exactement passé, un jet de Perception à -2 parmi les étranges arbres épineux révèle des cadavres et des os secs dans le sous-bois. Dès que leur vraie nature est découverte (ou fortement suspectée), les chênes sanguins attaquent. Heureusement, ils ne peuvent pas bouger.

- CHÊNE SANGUIN ADULTE (1).
- CHÊNE SANGUIN JEUNE (2).
- CHÊNE SANGUIN ARBRISSEAUX (1 par héros).

LES CHÊNES SANGUINS

Cette abomination est un arbre dense et feuillu qui ne se trouvait autrefois que dans les forêts du Wisconsin, du Michigan et du Minnesota. Ses graines se sont répandues, et il s'est maintenant développé dans toute l'Union et le Canada.

L'arbre partage les caractéristiques des chênes, des érables... et des vampires. Son écorce et ses feuilles ressemblent à celles d'un chêne, mais il répand ses graines via le vent contrairement au chêne. Ces graines ne peuvent prendre racine que sur un cadavre humain (ou un mourant), faisant des chênes sanguin une espèce émergente autour des cimetières et des champs de bataille. Ils poussent environ cinq fois plus vite qu'un chêne ordinaire. La sève du chêne sanguin est un fluide rouge épais et visqueux. Oui, c'est vraiment du sang, apparemment pompé dans le cadavre dont se nourrissent les racines. Bien qu'ils restent enracinés, les chênes sanguins sont capables de bouger leurs branches avec une rapidité surprenante pour piéger des proies.

CHÊNE SANGUIN (ADULTE)

Allure : 0.

Agilité	Intellect	Âme	Force	Vigueur
d6	d6	d8	d12+4	d12+2

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Perception d6.

Parade	Résistance
5	21 (4)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Armure +4.** L'écorce dure du chêne sanguin et son bois résistant le rendent difficile à abattre.
- * **Taille 8.** Énorme (+4). Un chêne sanguin adulte devient massif comme ses cousins ordinaires.
- * **Terreur (-2).**

ACTIONS

- ✂ **Branche :** Combat d6, d12+d10+4, Allonge 2.
+ **Empalement :** sur Prouesse en attaque, +1d6 aux dégâts et cible Entravée. Son écorce et ses branches sont couvertes d'énormes épines en forme d'épée.
- * **Émission de graines :** peut ensemençer une personne inconsciente ou morte avec ses graines. Si inconsciente, un jet de Vigueur par round pour ne pas être tuée par le développement rapide des graines.

CRÉDITS

- **Titre original :** *Deep, Dark Woods*
- **Écriture :** Matt Cutter
- **Traduction :** Bruno
- **Relecture :** Alain « Karkared » Curato, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et L^AT_EX

Les jeunes chênes sanguins poussent dans des bosquets à proximité de leurs parents plus grands.

CHÊNE SANGUIN (JEUNE)

Allure : 0.

Agilité	Intellect	Âme	Force	Vigueur
d6	d6	d6	d12+2	d12

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Perception d6.

Parade	Résistance
5	17 (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Armure +3.** L'écorce dure du chêne sanguin et son bois résistant le rendent difficile à abattre.
- * **Taille 6.** Grand (+2). Les jeunes chênes sanguins ne sont pas aussi massifs que les adultes.
- * **Terreur (-2).**

ACTIONS

- ✂ **Branche :** Combat d6, d12+d8+4, Allonge 1.
+ **Empalement :** sur Prouesse en attaque, +1d6 aux dégâts et cible Entravée. Son écorce et ses branches sont couvertes d'énormes épines en forme d'épée.
- * **Émission de graines :** peut ensemençer une personne inconsciente ou morte avec ses graines. Si inconsciente, un jet de Vigueur par round pour ne pas être tuée par le développement rapide des graines.

Les gaules des abrisseaux de chênes sanguins poussent assez haut, dominant la tête de la plupart des gens. Ils tentent d'attaquer de concert, multipliant le danger qu'ils créent.

CHÊNE SANGUIN (ARBRISSEAU)

Allure : 0.

Agilité	Intellect	Âme	Force	Vigueur
d6	d6	d4	d10	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Perception d6.

Parade	Résistance
5	11 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Armure +2.** L'écorce dure du chêne sanguin et son bois résistant le rendent difficile à abattre.
- * **Taille 3.** Un jeune chêne sanguin, bien que plus petit que ses semblables, domine toujours un être humain.
- * **Terreur (-2).**

ACTIONS

- ✂ **Branche :** Combat d6, d10+d6.
+ **Empalement :** sur Prouesse en attaque, +1d6 aux dégâts et cible Entravée. Son écorce et ses branches sont couvertes d'énormes épines en forme d'épée.
- * **Émission de graines :** peut ensemençer une personne inconsciente ou morte avec ses graines. Si inconsciente, un jet de Vigueur par round pour ne pas être tuée par le développement rapide des graines.