

# DEAD LANDS



DANS LES BOIS OBSCURS



# 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* 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 seul 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 sanglant 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, tu peux leur faire penser que le massacre horrible perpétré par les chênes sanguins a été

commis par le quelqu'un ou le quelque chose 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



Source : Instagram @unefilledanslebois

La cabane de rondins est à peine visible depuis la piste sur laquelle le groupe voyage. C'est une petite maison d'environ 5 mètres sur 5 avec un toit de gazon, une porte devant et une derrière, une petite cave enterrée sous l'angle arrière de la cabane, et une dépendance à environ 25 mètres de la porte arrière de la cabane. 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 par les chênes sanguins : Abner Harkness (le cuisinier) et un bûcheron dénommé d'Oswaldo. Si le groupe trouve ces deux-là, 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 accepte de la part des héros toute suggestion qu'ils pourraient faire quant à ce qui a pu causer ce chaos. À part ça, il profère des propos délirants n'ayant rien à voir avec les arbres. Oswaldo, lui, se cachait dans la cave enterrée 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, LE CUISINIER** : utilisez le citadin de *Deadlands*. Abner a le Handicap Chimères (Majeur).

■ **OSVALDO** : 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 ADOLESCENT (2).**

■ **CHÊNE SANGUIN ARBRISSEAUX (1 par héros).**



Brian Lawler

## CHÊNE SANGUIN ADULTE

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 à un chêne. Ces graines ne peuvent prendre racine que dans 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 à un seul endroit, les chênes sanguins sont capables de bouger leurs branches avec une rapidité surprenante pour piéger des proies.

### CHÊNE SANGUIN ADULTE



Allure : o.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d12+4	d6	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 supplémentaire aux dégâts et cible Entravée. L'écorce et les branches du chêne sont couvertes d'énormes épines en forme d'épée.
- \* **Émission de graines** : peut ensemer de ses graines une personne inconsciente ou morte. Si inconsciente, jet de Vigueur chaque round pour ne pas être tuée par le développement ultra-rapide des graines.

## CHÊNE SANGUIN JEUNE

Les chênes sanguins jeunes poussent dans des bosquets à proximité de leurs aînés.



Lasaine

### CHÊNE SANGUIN JEUNE



Allure : o.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d12+2	d6	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). Un chêne sanguin adulte devient massif comme ses cousins ordinaires.
- \* **Terreur (-2).**

#### ACTIONS

- ✂ **Branche** : Combat d6, d12+d8+2, Allonge 1.  
+ **Empalement** : sur Prouesse en attaque, +1d6 supplémentaire aux dégâts et cible Entravée. L'écorce et les branches du chêne sont couvertes d'énormes épines en forme d'épée.
- \* **Émission de graines** : peut ensemer de ses graines une personne inconsciente ou morte. Si inconsciente, jet de Vigueur chaque round pour ne pas être tuée par le développement ultra-rapide des graines.

## CHÊNE SANGUIN ARBRISSEAU

Les gaules de chêne sanguin 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 : o.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d4	d10	d6	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 supplémentaire aux dégâts et cible Entravée. L'écorce et les branches du chêne sont couvertes d'énormes épines en forme d'épée.

\* **Émission de graines** : peut ensemencer de ses graines une personne inconsciente ou morte. Si inconsciente, jet de Vigueur chaque round pour ne pas être tuée par le développement ultra-rapide des graines.

## CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL** : Deep, Dark Woods
- **ÉCRITURE** : Matt Cutter
- **TRADUCTION** : Bruno
- **RELECTURE** : Alain « Karkared » Curato, Emmanuel Fleury, X.O. de Vorcen
- **ILLUSTRATION COUVERTURE** : Lars Sowig
- **MAQUETTE** : Chris « Torone » Cussat-Blanc

