



Cette aventure est compliquée, Marshal !
Pour réussir, le gang devra faire preuve d'autant d'esprit que de force.

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

ELLES VALENT MILLE MOTS...

Le Dr Oswald Franklin a toujours été fasciné par l'étrange, il a donc acquis un appareil photographique Smith & Robards et a commencé à parcourir l'Ouest étrange à la recherche de choses intéressantes à immortaliser. Son chemin l'a mené jusqu'à la Confédération du Coyote. Malheureusement, attaqué par des Comanches menés par l'homme-médecine Ravenite Pale Moon (Lune pâle), il fut capturé. Le photographe essaya de négocier sa libération en faisant leur portrait – sans leur demander la permission.

Les Comanches prirent très mal la chose, la plupart d'entre eux n'avaient jamais été exposés à la technologie moderne. Les guerriers craignaient que la « boîte à images » ne vole leur âme, et ils étaient sur le point de mettre Oswald en pièces lorsque Pale Moon intervint. Le Ravenite, guidé par quelques manitous maléfiques, se demanda ce qui adviendrait de son corps si la « boîte à images » volait vraiment son âme. Est-ce qu'il dépérirait et finirait par mourir comme ses braves le pressentaient ? Ou bien, deviendrait-il immortel, son esprit étant sauvegardé sur un support inaltérable ?

Le Dr Franklin essaya de leur expliquer que la photographie ne fonctionne pas ainsi mais, étant en position délicate, il finit par accéder à la demande de Pale Moon. Il prit donc une photographie de tout le groupe. Mais, par un sombre miracle, les superstitions des Comanche imprégnèrent la plaque photographique d'un terrible pouvoir. Le Dr Franklin avait accidentellement créé un Portrait d'Immortalité. Aussi longtemps qu'il restera intact, Pale Moon et ses guerriers seront invulnérables à presque toutes les attaques !




Vintage Steampunk Camera © 2021, Tod Ryan.

UNE CURIEUSE TÊTE PARLANTE

Alors que le gang passe le long de la frontière de la Confédération du Coyote, ils entendent indistinctement un appel dans le lointain. Un Succès sur un jet de Perception permet de remonter à l'origine des cris, c'est un homme enterré jusqu'au cou. Autour de lui, les restes éparpillés d'un appareil et plusieurs plaques photographiques. L'homme est particulièrement heureux de voir les personnages :

« Splendide ! Quelle chance que vous passiez justement par là !
Voulez-vous, s'il vous plaît, porter secours à un homme aux abois ? »

L'homme est, bien entendu, le Dr Oswald Franklin. Si on lui demande comment il s'est retrouvé enterré jusqu'au cou au milieu de nulle part, il donne les grands traits de l'histoire ci-dessus. Ensuite, il se rappelle seulement qu'on l'a assommé et qu'il s'est réveillé ici. Il a passé quasiment toute la journée à crier à l'aide sans grand succès jusqu'ici. Une fois libéré, Franklin supplie le gang de l'escorter jusqu'à Blackthorn, la ville la plus proche. Si nécessaire, il est prêt à offrir 25 \$ pour le dérangement. Il n'a actuellement pas d'argent sur lui, mais si on lui réclame un paiement immédiat, il propose de prendre une photographie du groupe.

 **DR OSWALD FRANKLIN** : voir Savant fou dans *Deadlands* : *l'Ouest étrange*. Il a Persuasion à d8, l'Atout Charismatique, et son appareil photographique modifié lui permet d'utiliser les Pouvoirs Aveuglement et Détection/Dissimulation d'arcanes avec 20 PP. Il est très fier de sa collection d'images de phénomènes paranormaux (ce qui peut être utilisé par le Marshal comme accroche pour la suite de l'aventure).

TRUCAGE PHOTOGRAPHIQUE

Plusieurs heures plus tard, le gang est pris en filature. Un jet opposé entre la Perception des héros et la Discretion des poursuivants permet de repérer des silhouettes fantomatiques à cheval et parées de peintures de guerre. S'ils sont repérés, les poursuivants chargent le groupe ! C'est une attaque comanche, mais les braves sont étrangement dénués de couleur à part quelques reflets métalliques, comme s'ils étaient sortis d'une plaque photographique. Les balles et les lames rebondissent sur leur peau étrangement argentée et même la magie ne fait que les étourdir. Faites faire un jet de Terreur aux héros et piochez l'Initiative pour le combat.

Les braves jouent les fiers-à-bras, testant leur nouvelle immortalité. Ils s'approchent suffisamment près du groupe pour les toucher avec un bâton de coup destiné à humilier leurs adversaires (une Attaque



pour toucher qui ne fait aucun dégât), puis ils s'enfuient à bride abattue en riant. Ils n'attaquent le groupe que si leurs montures sont blessées ou si l'un des héros utilise un pouvoir qui les blesse.

■ **GUERRIERS ARGENTIQUES (1 par héros).**

SOURIEZ, LE PETIT OISEAU VA SORTIR !

Juste après la rencontre avec les guerriers argentiques, le Dr Franklin est surexcité. Même si c'est un homme de sciences, il a passé l'année à parcourir l'Ouest étrange à la recherche de phénomènes paranormaux. Et il en tient enfin un ! Il n'hésite donc pas une seconde à poser sa théorie avec un air particulièrement sentencieux :

« Il s'agit d'un transfert psychosomatique vers des formes d'ondes spectrales multi-variées, je suis absolument catégorique ! »

Si on lui demande de quoi il parle, il explique qu'il pense que les croyances des gens peuvent être si fortes qu'elles finissent par se réaliser (il ne sait absolument rien des Juges, il attribue ces phénomènes à des « manifestations du zeitgeist de la psychée collective de l'humanité en train de se réifier » ou autres termes pédants). Comme les braves avaient peur que les photographies puissent retenir leurs âmes, c'est exactement ce qui s'est produit et ils sont devenus invulnérables. Il soupçonne que si on brise les plaques photographiques, ils redeviendront vulnérables.

« Bien sûr, avant cela, ils sont une sérieuse menace pour tous ceux qu'ils croiseront... Oh mon Dieu ! Blackthorn ! Vite, nous devons prévenir les habitants ! Et retrouver ces plaques photographiques ! »

BLACKTHORN

NIVEAU DE PEUR : 3

Un jet de Culture générale réussi permet de savoir que les Comanche ont l'habitude d'attaquer les nuits de pleine lune. Le groupe peut avoir tout le temps nécessaire ou, au contraire, juste quelques heures, c'est à toi de voir Marshall. Un jet de Persuasion réussi après avoir prévenu la ville permet de rassembler environ

30 citadins armés de revolvers ou de fusils. Marshal, tu peux soit les répartir en tant qu'Extras alliés entre les joueurs ou gérer cela comme un Combat de masse (voir Savage Worlds). N'oublie pas que les guerriers argentiques sont invulnérables et que tous ceux qui les voient pour la première fois doivent faire un jet de Terreur.

■ **CITADINS (30) :** voir *Deadlands : l'Ouest étrange*.

LUNE COMANCHE

Pale Moon et sa troupe de 30 braves sont installés à 10 km de la Blackthorn. Trouver leur camp nécessite un Succès en Survie ou en Intimidation contre un brave capturé. Le camp est entouré par des guerriers indiens qui patrouillent, traitez les comme des sentinelles actives. S'ils voient quelque chose, alors tout le camp sera en alerte. Pale Moon se trouve naturellement dans le tipi le plus richement décoré. Enfin, tous les chevaux sont parqués dans un enclos délimité par une simple corde, le gang pourrait avoir l'idée d'effrayer le troupeau afin qu'il charge le camp.

Parmi les guerriers, on trouve Ghost Wolf (Loup Fantôme), un brave vétéran qui a des doutes sur le plan de Pale Moon. Ghost Wolf fait partie des gardes qui patrouillent actuellement autour du camp. Il peut s'avérer un allié précieux si le gang arrive à la convaincre de les aider avec un jet de Persuasion et quelques arguments bien sentis.

- **GHOST WOLF.**
- **PALE MOON.**
- **GUERRIERS ARGENTIQUES (1 à 30).**
- **CHEVAUX DE GUERRE (90) :** voir *Savage Worlds*.

IMAGES ANIMÉES

La manière la plus simple de vaincre les Comanches est de trouver Pale Moon et de lui dérober la photographie du groupe de braves. Si le portrait est détruit ou son pouvoir *dissipé*, les braves perdent leur protection magique. Et, si Pale Moon est vaincu, c'est Ghost Wolf qui reprend le commandement du groupe et ordonne immédiatement une retraite.

RELIQUE, PORTRAIT D'IMMORTALITÉ

- **Pouvoir** : tant que le portrait existe, les Guerriers argentiques ont les Capacités Immunité, Invulnérabilité et Points faibles. Les blessures des braves sont transférées sur leur portrait.
- **Souillure** : la force vitale de Pale Moon est liée à l'état général du portrait. Chaque Blessure subie par la plaque (Résistance 6) inflige un malus à tous les Comanches. Si la plaque passent en Incapacité ou si le sort est brisé (via un pouvoir dissipation ou sanctification), elle se brise et Pale Moon meurt, tandis que les autres braves perdent leurs Capacités spéciales. Pale Moon peut Encaisser les Blessures et faire des jets d'Âme à la place du portrait, quelle que soit la distance qui les sépare.

PROTAGONISTES

PALE MOON (LUNE PÂLE)

Ce chaman a involontairement provoqué la création du portrait d'immortalité et c'est par lui que passent tous les pouvoirs. Si la plaque est détruite, il meurt et ses braves perdent leurs pouvoirs.

PALE MOON, CHAMAN RAVENITE (♥♥♥)

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d8	d6	d8	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6, Équitation d8, Foi d12^R, Occultisme d8, Perception d8, Persuasion d8, Survie d8, Tir d8

Handicaps : Sanguinaire, Serment (Mineur, servir Raven), Têtu.

Parade	Résistance
6	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✂ **Arcanes (chaman)** : Foi d12^R, 25 PP, Recharge 5 PP/h de repos ou prière.
- * **Fétiche** : Relance gratuite en Foi, 1 h de rituel pour en créer un.
- * **Immunité** : ne respire pas, ne se nourrit pas, aux poisons, aux maladies et aux effets de l'âge.
- * **Invulnérabilité** : peut être Secoué mais pas Blessé sauf Point faible.
- * **Point faible (magie)** : subit normalement les dégâts magiques mais ignore les malus de Blessure, Incapacité possible pour 1d6 minutes sans mort.
- * **Point faible (portrait d'immortalité)** : meurt si portrait détruit.

ACTIONS

- ✂ **Lance** : Combat d8, 2d6, Allonge 1, Parade +1 à deux mains.
- 🔫 **Winchester 73** : Tir d8, 24/48/96, 2d8-1 PA 2, 15 coups.
 - + **Poigne ferme** : ignore -2 de Plateforme instable et -1 de course.
- ✂ **Augmentation de Trait** : Foi d12^R, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Augmente un Trait de 1 [2] cran – *par cible supp.* (+1).
- ✂ **Déflexion** : Foi d12^R, 3 PP, 8 cases, 5 rd. Attaques sur la cible à -2 [-4] – *par cible supp.* (+1).
- ✂ **Diminution de Trait** : Foi d12^R, 2 PP, 8 cases, Inst. Réduit un Trait de 1 [2] cran, résiste avec Âme en fin de tour – *par cible supp.* (+1), *résiste à -2 (+1).*

- ✂ **Divination** : Foi d12^R, 5 PP, Perso, 5 min. Pose des questions à des entités.
- ✂ **Enchevêtrement** : Foi d12^R, 2 PP, 8 cases, Inst. Entravé [Immobilisé], Solidité 5 – *Solidité 7 et se libérer-2 (+2), GM (+2), GG (+3).*
- ✂ **Frappe** : Foi d12^R, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Dégâts +2 [+4] sur arme ou munitions – *par cible supp.* (+1).
- ✂ **Guérison** : Foi d12^R, 3 PP, Toucher, Inst. Guérit 1 [2] Blessure de moins d'1 h – *sans limite d'heure (+10), neutraliser poison ou maladie (+1), séquelle permanente (+20).*
- ✂ **Malédiction** : Foi d12^R, 5 PP, Tou, Inst. Opposé à Âme, inflige 1 Fatigue de suite puis chaque crépuscule, si Incapacité Vigueur chaque jour ou mort.
- ✂ **Téléportation** : Foi d12^R, 2 PP, 8 cases, Inst. Téléporte la cible jusqu'à 12 [24] cases – *par cible supp.* (+1), *ennemi avec Attaque pour toucher et résiste Âme vs Arcanes (+2).*
- ✂ **Transformation** : Foi d12^R, 3+ PP, Perso, 5 rd. Prend la forme de diverses entités – *parole (+1).*
- ✂ **Vitesse** : Foi d12^R, 1 PP, 8 cases, 5 rd. Mouvement ×2 [ignore -2 de course] – *par cible supp.* (+1), *ignore -2 d'actions multiples (+2).*

ÉQUIPEMENT

Winchester 73, lance, sac médecine, fétiche, portrait d'immortalité, cheval de guerre.



GHOST WOLF (LOUP FANTÔME)

C'est un guerrier argentique vétéran, qui doute de Pale Moon.

GHOST WOLF (♥♥♥)

Allure : 8 (d8).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d8	d10	d6	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d10, Culture générale d6, Discrétion d8 (nature +2), Équitation d10, Intimidation d8, Perception d6, Persuasion d6, Survie d8 (nature +2), Tir d8

Atouts : Forestier, Véloce.

Handicaps : Arrogant, Têtu.

Parade	Résistance
6	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Blocage :** bonus d'Attaque à plusieurs contre lui -1.
- * **Immunité :** ne respire pas, ne se nourrit pas, aux poisons, aux maladies et aux effets de l'âge.
- * **Invulnérabilité :** peut être Secoué mais pas Blessé sauf Point faible.
- * **Point faible (magie) :** subit normalement les dégâts magiques mais ignore les malus de Blessure, Incapacité possible pour 1d6 minutes sans mort.
- * **Point faible (portrait d'immortalité) :** meurt si portrait détruit.

ACTIONS

- 🔪 **Tomahawk :** Combat d10, d10+d6.
+ **Frénésie suprême :** peut ajouter un 2^d dé de Combat au corps-à-corps max. 2/tour.
- 🔫 **Spencer :** Tir d8, 24/48/96, 2d8 PA 2, 7 coups.
+ **Poigne ferme :** ignore -2 de Plateforme instable et -1 de course.

ÉQUIPEMENT

Carabine Spencer avec 20 balles, tomahawk, bâton de coup (Allonge 1), cheval de guerre.



GUERRIERS ARGENTIQUES

Certains portent des portraits d'eux-mêmes sur des plaques photographiques. Ils disposent des mêmes Capacités que Pale Moon.

GUERRIER ARGENTIQUE

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d8	d8	d6	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6 (nature +2), Équitation d8, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Survie d6 (nature +2), Tir d6

Atouts : Forestier.

Handicaps : Arrogant, Têtu.

Parade	Résistance
7	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Blocage :** bonus d'Attaque à plusieurs contre lui -1.
- * **Immunité :** ne respire pas, ne se nourrit pas, aux poisons, aux maladies et aux effets de l'âge.
- * **Invulnérabilité :** peut être Secoué mais pas Blessé sauf Point faible.
- * **Point faible (magie) :** subit normalement les dégâts magiques mais ignore les malus de Blessure, Incapacité possible pour 1d6 minutes sans mort.
- * **Point faible (portrait d'immortalité) :** meurt si portrait détruit.

ACTIONS

- 🔪 **Tomahawk :** Combat d8, d8+d6.
- 🔫 **Spencer :** Tir d6, 24/48/96, 2d8 PA 2, 7 coups.
+ **Poigne ferme :** ignore -2 de Plateforme instable et -1 de course.

ÉQUIPEMENT

Carabine Spencer avec 20 balles, tomahawk, bâton de coup (Allonge 1), cheval de guerre.

CRÉDITS

- **Titre original :** *The Soul-Stealer Box*
- **Écriture :** Anson Brehmer
- **Traduction :** perror
- **Relecture :** Laurent « Maedh » Fèvre, Jolan « Blondin » Lacroix, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et LÆTÈX