

# TOUR OF DARKNESS



# LES ENFANTS DE LA BROUSSE





# LES ENFANTS DE LA BROUSSE

*UN DÉMON SUCEUR DE SANG SÉVIT DANS UN PETIT VILLAGE DES HAUTS-PLATEAUX... AJOUTERA-T-IL AUSSI UNE ESCOUADE DE GI À SON MENU ?*

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Tour of Darkness* convertie en édition *Adventure*.

Cette aventure est conçue pour des personnages Novices, bien qu'elle puisse être facilement adaptée pour des groupes d'autres niveaux.

## L'HISTOIRE

Alors qu'ils creusaient un complexe de tunnels, des Viêt-cong ont libéré une démonsse moustique nommée Bollaxus. Celle-ci a rapidement éliminé les soldats qui l'avaient relâchée puis a envoyé sa progéniture posséder tous les enfants d'un village voisin de Mau Do Doi. Ses petits ont ensuite attiré les adultes dans la caverne pour les vider de leur sang.

Les héros doivent effectuer une patrouille de reconnaissance sur la rivière Srepok qui passe par le village de Mau Do Doi. Rapidement, ils vont réaliser qu'aucun adulte n'est présent au village. Si les soldats interrogent les enfants, ceux-ci les conduisent à la grotte de Bollaxus qui les attaque immédiatement.

■ **ESCOUADE DE FUSILIERS** : une escouade de fusiliers US comporte 10 soldats, bien que, pendant la majeure partie de la guerre, la plupart des escouades étaient toujours incomplètes. Prenez le profil de soldats US pour compléter l'escouade jusqu'à un nombre de huit soldats en comptant les héros.

## LE BRIEFING

« Messieurs, ceci est une mission de reconnaissance le long de la rivière Srepok. Un hélicoptère vous larguera à 8 km à l'est de la rivière. Puis, vous devrez la rejoindre en marchant vers l'ouest, et enfin la descendre en direction du nord-ouest vers le Cambodge.

À environ 17 km en aval, sur la rive ouest, se trouve le village de Mau Do Doi. Une activité inhabituelle dans la zone nous fait penser que les Viêt-cong ont installé une base à proximité. Donc, essayez de soutirer un maximum d'informations aux villageois à ce propos.

Vous serez exfiltrés le matin suivant à 9-0-0 à un point de récupération qui se trouve à 10 km en aval de Srepok par rapport au village. Des questions ? »



- **FORCES ENNEMIES** : nos renseignements sont insuffisants sur la zone, c'est pour cela que vous allez là-bas.
- **RENFORTS** : aucun renfort n'est prévu pour cette mission, mais vous pouvez appeler le QG en cas d'imprévu.
- **MÉTÉO** : chaude et humide.
- **ÉQUIPEMENT** : paquetage standard pour 24 h dans la jungle. Un membre du groupe devra porter une PRC25 (radio, 6 kg).

## LA MISSION

Les soldats sont amenés au point de largage par hélicoptère, ils y arrivent à 7-0-0. Une fois au sol, la première chose qu'ils remarquent est la chaleur et l'humidité. Il fait déjà 30 °C et le soleil commence à peine à poindre. Les héros devraient pouvoir le supporter s'ils ont pris les quatre litres d'eau standard dans leur paquetage. Sinon, un jet de Vigueur doit être fait toutes les quatre heures et chaque Échec coûte un point de Fatigue.

## DES TIREURS DANS LA JUNGLE

« Voilà quatre heures que vous marchez péniblement dans la jungle. La chaleur et l'humidité ambiante transforme la forêt en sauna. Votre visage est inondé d'un flot de sueur qui coule sur votre

menton. Alors que vous atteignez enfin la rivière Srepok, vous voyez ses eaux boueuses s'écouler lentement devant vous. À cet endroit, la rivière fait 50 m de large avec une profondeur qui permet de traverser à pied, mais l'eau arrive jusqu'à la taille. Sur chaque rive, la végétation semble se pencher comme pour tenter de s'abreuver désespérément dans le cours d'eau, et l'ombre sous les arbres est d'une obscurité totale en dépit du soleil de plomb. »

Bien que le cours d'eau constitue un excellent repère, longer l'une de ses rives ou la traverser exposera dangereusement l'escouade. D'ailleurs, s'ils tentent une traversée, trois snipers du Viêt-cong les prendront pour cible. Deux d'entre eux tenteront trois tirs chacun avant de battre retraite. Le troisième tireur ne fera qu'une seule tentative avant de courir avertir le reste de leurs forces qui les attendent dans le complexe de tunnels plus loin. Du moins c'est ce qu'il croit... Ne vous préoccupez pas trop de lui, les héros retrouveront son corps peu de temps après.

- **SNIPERS DU VIËT-CONG (3).**

## MAU DO DOI

Le village de Mau Do Doi rassemble une petite vingtaine de huttes en torchis avec des toits de chaume. On trouve aussi quelques enclos à cochons, des poulaillers et quelques acres de rizières. L'endroit semble assez paisible avec des

enfants qui jouent autour des huttes. Au centre du village se trouve une statue en bois représentant un Bouddha et un sanctuaire semi-circulaire en pierre. La sculpture semble avoir été récemment défigurée avec une machette et éclaboussée de sang frais.

À l'arrivée des soldats, un groupe de sept enfants se portent immédiatement à leur rencontre (un huitième va discrètement prévenir Bollaxus). Rapidement, les soldats vont réaliser qu'il n'y a aucun adulte aux alentours et que les enfants sont anormalement calmes et mesurés. Si les héros commencent par observer les alentours du village avant d'y entrer, un jet de Perception permettra d'en déduire la même chose avec un peu d'avance.

Si on interroge les enfants à propos de l'absence de leurs parents, et si l'un des soldats parle vietnamien, l'aîné des enfants, âgé d'environ 12 ans, dit que leurs parents travaillent dans la caverne et qu'ils seront bientôt de retour. Si on l'interroge sur la caverne, il reste vague mais propose d'y conduire les soldats s'ils le veulent. Si les soldats déclinent son offre, il attendra le retour de la fillette qui a été prévenir Bollaxus et restera à surveiller les soldats avec les autres enfants dans un silence assez inquiétant.

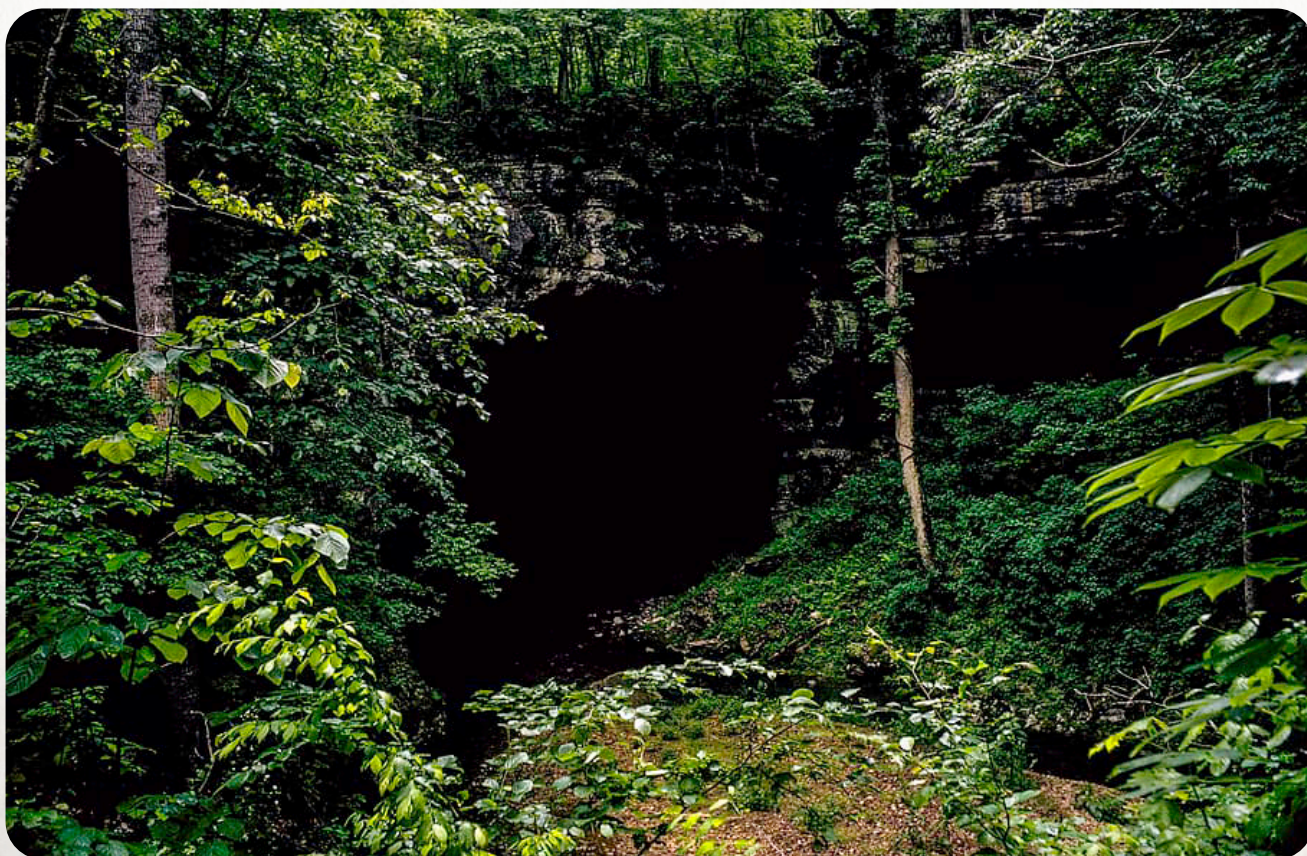
Entreprendre de fouiller le village nécessite un jet de Perception, un Succès permet de trouver des signes qui indiquent que le village est

abandonné depuis au moins quelques jours : des plants de riz laissés à l'abandon, des enclos ouverts et vides, aucun signe de travaux domestiques habituels comme la lessive ou la préparation des repas.

Si l'escouade ne va pas à la caverne, une fillette de 10 ans revient de la jungle environ une demie-heure après leur arrivée. Elle murmure quelque chose à l'oreille du gamin de 12 ans, et celui-ci demande à l'escouade de le suivre à la caverne. Il semble préoccupé et si on lui demande ce qui se passe, il dira qu'il semble être arrivé quelque chose à leurs parents car ils auraient déjà dû revenir. Pendant le trajet, les autres enfants suivent le groupe en restant à distance et sans dire un mot.

## L'ANTRE DE BOLLAXUS

Le trajet jusqu'à la caverne prend 15 mn de marche. Après 10 mn, demandez aux personnages d'effectuer un jet de Perception. Sur un Succès, le GI remarque un rocher éclaboussé de sang frais — exactement comme le Bouddha du village. Un Succès sur une fouille plus approfondie de la zone, révèle plusieurs douilles de calibre .30 aux alentours. Un jet de Culture générale permet de savoir que c'est une munition



typique des M1 Garand utilisés par les snipers du Viêt-cong.

*« À l'approche d'une colline couverte de plantes grimpanes, une brume commence à s'élever du sol sous l'effet combiné de la chaleur et de l'humidité. À mi-chemin du sommet, l'aîné des enfants vous indique un rideau de végétation luxuriant qui pousse contre une paroi rocheuse. En écartant délicatement les feuilles avec le canon de votre arme, vous découvrirez l'entrée d'une caverne. L'ouverture n'est pas très large, mais vous pourrez y entrer facilement en vous accroupissant. »*

La caverne s'avère vite être un terrier du Viêt-cong, avec une salle d'état-major, un dortoir, un petit réfectoire et un ensemble de tunnels qui mènent à quelques bunkers. Dans la salle d'état-major, on trouve plusieurs cartes de la région avec les localisations des bases militaires US proches ainsi que des livres de chiffrement des messages radio. Le complexe souterrain est inexplicablement vide, aucun Viêt-cong à l'horizon. Les enfants, quant à eux, suivent les soldats dans les tunnels en gardant une certaine distance, du moins pour l'instant.

Un des tunnels qui part de la salle d'état-major s'étend sur 10 m et se termine par un grand escalier en pierre qui semble très ancien. Il descend 15 m plus bas en s'évasant au fur et à mesure qu'il descend jusqu'à atteindre 4 m de large à sa base.

Les personnages débouchent dans une grande caverne naturelle qui fait approximativement 15 m de large et 20 m de long avec un plafond à environ 10 m de haut, le sol et le plafond sont remplis de stalagmites et de stalactites. À la lumière des lampes torches, on croit distinguer vers le centre de la caverne un amoncellement de pierres blanches qui recouvre le sol. Le centre de la salle est occupé par une petite mare de 3 m de diamètre. Juste au-dessus de la mare, pendu par les pieds, le corps d'un Viêt-cong décapité termine de se vider de son sang par son artère carotide.

Un succès sur un jet de Perception permet de voir que les pierres blanches sont en fait des os et que la mare n'est pas remplie d'eau mais de sang frais. Sur une Prouesse, on aperçoit subrepticement une forme qui se déplace dans la mare, elle ressemble à une larve de 2 m de long.

Bollaxus se cache sous la surface. Les enfants attendront qu'elle attaque d'abord pour passer à l'action et révéler leur vraie nature. Bollaxus retiendra son attaque jusqu'à ce que les soldats

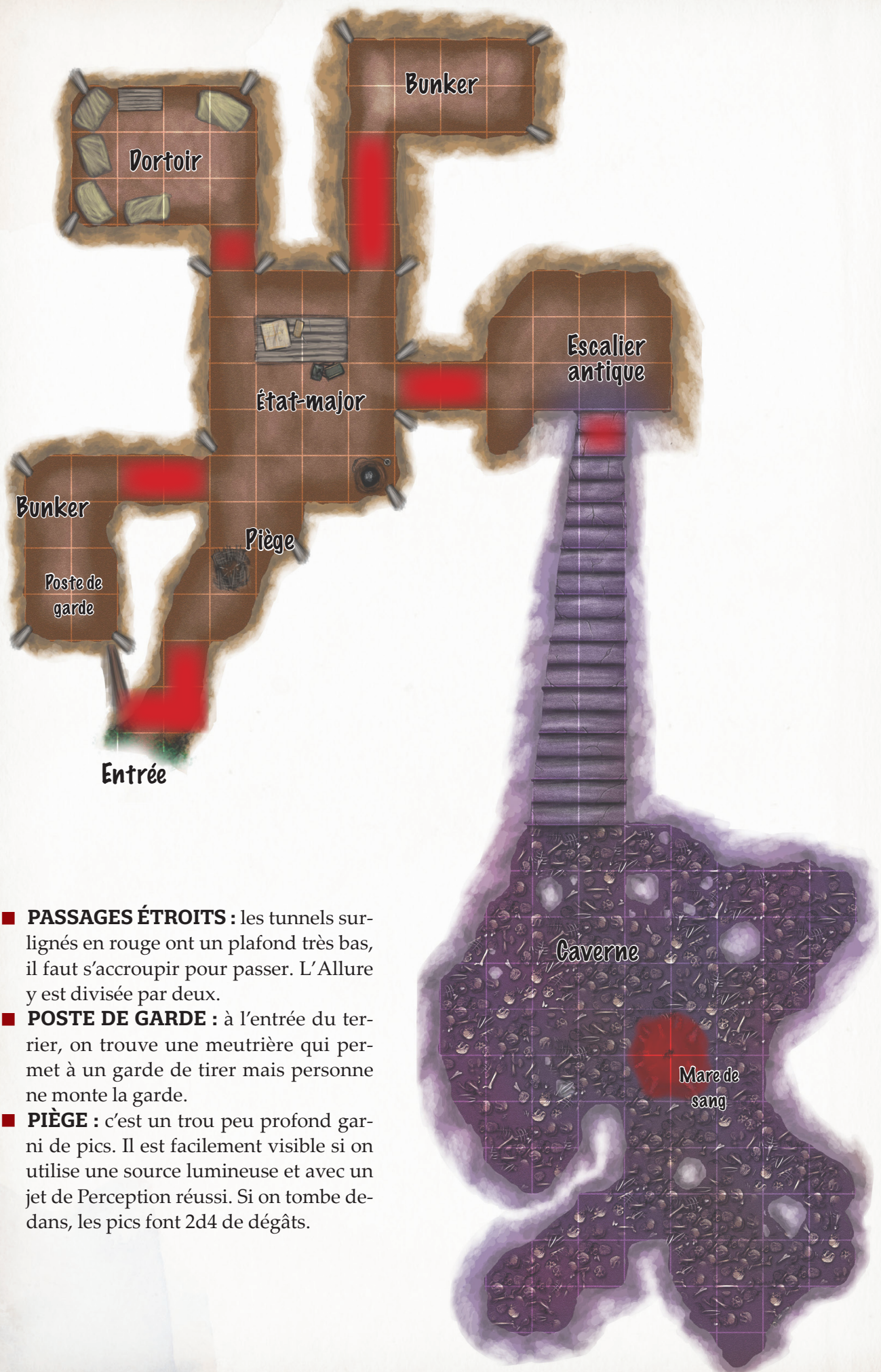
soient à proximité de la mare. Donc, à moins que les héros ne réussissent un jet opposé entre leur Perception et la Discrétion de Bollaxus, celle-ci bénéficie de l'Attaque surprise.

Lorsqu'ils arrivent à côté de la mare, une femme nue surgit soudainement de sous la surface, dégoulinante de sang. Elle est parfaitement proportionnée et d'une beauté confondante, à part qu'elle est entièrement recouverte de plaques de chitine, comme pourrait l'être un insecte. Sa terrifiante beauté provoque un jet de Terreur. Elle dispose de quatre bras, et ses jambes déformées présentent des genoux inversés. Elle possède aussi des ailes semblables à celles d'un insecte et ses yeux sont similaires à ceux d'une mouche. Lorsqu'elle ouvre la bouche, une longue trompe à l'extrémité acérée en jaillit.

Bollaxus commence le combat en utilisant sa Piqûre sur le soldat le plus proche jusqu'à ce qu'elle réussisse à l'Incapaciter. Ensuite, elle vole vers le fond de la caverne où elle s'accroche au plafond sous le couvert des stalactites (malus à -2 pour toucher) et utilise son attaque à distance Nuée de moustiques sur les soldats. Quant aux enfants, ils se transforment en petits démons moustiques et attaquent les soldats restants avec leur Piqûre. Si un des soldats inflige d'importants dégâts à sa progéniture, Bollaxus sort de sa cachette et se jette sur lui en essayant de le paralyser avec sa Piqûre.

## ÉPILOGUE

L'unité de reconnaissance ne rencontre aucune autre menace après la caverne et arrive sans problème au point de récupération. Les cartes et toutes les autres informations collectées dans la salle d'état-major s'avèrent très précieuses pour les renseignements militaires. S'ils parlent de leur curieuse rencontre avec le paranormal pendant le débriefing, le rapport aboutira forcément au MACV-SIG. L'officier qui les débriefe leur assure que leurs remarques ont été « notées ». Si les héros insistent trop sur les aspects surnaturels, l'officier leur demande s'ils ont consommé des drogues locales, connues pour avoir des effets hallucinogènes. Il souligne que s'ils maintiennent cette version, il devra notifier à ses supérieurs que ces visions ont probablement été causées par leurs addictions.



- **PASSAGES ÉTROITS** : les tunnels surlignés en rouge ont un plafond très bas, il faut s'accroupir pour passer. L'Allure y est divisée par deux.
- **POSTE DE GARDE** : à l'entrée du terrier, on trouve une meutrière qui permet à un garde de tirer mais personne ne monte la garde.
- **PIÈGE** : c'est un trou peu profond garni de pics. Il est facilement visible si on utilise une source lumineuse et avec un jet de Perception réussi. Si on tombe dedans, les pics font 2d4 de dégâts.

# PROTAGONISTES

## SOLDAT US

On les appelle les « Grunts » car quoiqu'on fasse, ils grognent et encaissent. Bien entraînés, bien équipés, la plupart d'entre eux pensent plus à tenter de survivre à la guerre plutôt qu'à la gagner. Le soldat qui porte la radio (PRC-25, 6 kg) est Encombré.

### SOLDAT US

Allure : 6.

Agi d6	Âme d6	For d6	Int d6	Vig d6
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d6, Perception d4, Persuasion d6, Survie d4, Tir d8.

PARADE 5	RÉSISTANCE 5
-------------	-----------------

### ACTIONS

- ✂ **Baïonnette** : Combat d6, d6+d4.
- ☒ **Fusil M16** : Tir d8, CdT 3, 24/48/96, 2d8 PA 2, 20 coups.
- ☒ **Grenade M26** : Athlétisme d6, 5/10/20, 3d6, GM.

### ÉQUIPEMENT

Brelage, lampe inclinable, 3 rations de survie, pelle pliante, fusil M16 avec 3 chargeurs de 20 coups, 2 grenades M26, 2 gourdes de 1 l et une réserve de 2 l, poncho, serviette éponge, casque lourd, machette.

## SOLDATS DU FNL (VIÊT-CONG)

Le Front National de Libération du Sud Vietnam se compose de soldats spécialisés dans les actions de guérilla. Ils frappent vite et voyagent léger, opérant en petites unités indépendantes.

### VIÊT-CONG

Allure : 6.

Agi d6	Âme d6	For d6	Int d6	Vig d6
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d8, Perception d8, Persuasion d6, Survie d6, Tir d6.

PARADE 5	RÉSISTANCE 5
-------------	-----------------

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Soldat** : Relance gratuite de Vigueur (périls environnement).

### ACTIONS

- ✂ **Baïonnette** : Combat d6, d6+d4.
- ☒ **M1 Garand** : Tir d6, 24/48/96, 2d8 PA 2, 8 coups.
- ☒ **Grenade M26** : Athlétisme d6, 5/10/20, 3d6, GM.

### ÉQUIPEMENT

Baïonnette, fusil M1 Garand avec 20 balles. L'un des trois snipers a une grenade M26.



## DÉMON MOUSTIQUE (JEUNE)

Ces huit petites créatures ressemblent à des enfants croisés avec des insectes. Ils ont des ailes semblables à celles d'un moustique, leurs yeux sont similaires à ceux d'une mouche, ils ont quatre bras et leurs jambes présentent des genoux inversés. Lorsqu'ils ouvrent la bouche, une longue trompe à l'extrémité acérée en jaillit.

### DÉMON MOUSTIQUE, JEUNE

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d4	d4	d4	d4

**Compétences** : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d10, Persuasion d4.

PARADE	RÉSISTANCE
5	4 (1)

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Armure +1.** Peau chitineuse.
- \* **Buveur de sang** : si cible Empoignée, inflige automatiquement 1 Fatigue par tour sur Échec de Vigueur, peut Incapaciter sans tuer, récupéré en une semaine d'hospitalisation.
- \* **Infravision** : réduit de moitié les malus de Visibilité pour attaquer une cible chaude.
- \* **Taille -1.** De la taille d'un enfant.
- \* **Terreur.**

### ACTIONS

- ✂ **Piqûre** : Combat d6, 2d4.
- ✦ **Paralyse** : Incapacite 2d6 rounds si Piqûre Secoue ou Blesse, résiste avec Vigueur.

## BOLLAXUS, DÉMONE MOUSTIQUE

Bollaxus ressemble à une femme humaine recouverte d'une peau chitineuse comme une carapace d'insectes. Elle a quatre bras, et ses jambes déformées présentent des genoux inversés. Elle possède aussi de grandes ailes semblables à celles d'un insecte et ses yeux sont similaires à ceux d'une mouche. Lorsqu'elle ouvre la bouche, une longue trompe à l'extrémité acérée en jaillit.

## BOLLAXUS, DÉMONE MOUSTIQUE



Allure : 6 , Adhérence.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d10	d8	d6	d10

**Compétences** : Athlétisme d10, Combat d10, Culture générale d4, Discrétion d8, Perception d10, Persuasion d6.

PARADE	RÉSISTANCE
7	9 (2)

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Adhérence** : se déplace sur paroi et plafond à Allure normale, peut courir.
- \* **Armure +2.** Peau chitineuse.
- \* **Buveuse de sang** : si cible Empoignée, inflige automatiquement 1 Fatigue par tour sur Échec de Vigueur, peut Incapaciter sans tuer, récupéré en une semaine d'hospitalisation.
- \* **Infravision** : réduit de moitié les malus de Visibilité pour attaquer une cible chaude.
- \* **Terreur.**
- \* **Tête froide** : pioche une carte d'action en plus et en choisit une.

### ACTIONS

- ✂ **Piqûre** : Combat d10, d8+d4.
- ✦ **Paralyse** : Incapacite 2d6 rounds si Piqûre Secoue ou Blesse, résiste avec Vigueur.
- ✂ **Nuée de moustiques** : Athlétisme d10, 12/24/48, 2d6. Bollaxus peut invoquer un essaim de moustiques compact qu'elle peut envoyer sur ses adversaires en une salve. Paralyse : Incapacite 2d6 rounds si Piqûre Secoue ou Blesse, résiste avec Vigueur.

## CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL** : *Children of the Bush*
- **ÉCRITURE** : Darryl Nichols
- **TRADUCTION** : perror
- **RELECTURE** : Jolan « Blondin » Lacroix, X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE** : Yannick « Torgan » Le Guédart.