

LA FÊTE DE LA FAMINE



Le gang traverse une région touchée par une mystérieuse famine. Plusieurs villages sont atteints, seule une ville continue de festoyer.

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

DES FUNÉRAILLES EN VILLE

Alors que le gang arrive dans une petite ville, il trouve les portes du saloon closes. Tous les magasins sont également fermés. Une rapide recherche leur permet de se rendre compte que tous les habitants de la ville assistent à des funérailles à l'église. Le révérend Ashby, le pasteur local, conduit la triste cérémonie, à savoir l'enterrement de la petite Delia Waxburn. En posant quelques questions, les héros peuvent recueillir plusieurs informations :

- Anders Waxburn, le père de Delia, est inconsolable car, outre sa fille, il a perdu sa femme deux semaines plus tôt.
- Delia était une petite fille charmante, l'une des rares enfants du coin et tout le monde adorait tant la mère que la fille.
- Toutes les deux présentaient les mêmes symptômes :

« C'est comme si elles souffraient toutes les deux de famine. Je les nourrissais moi-même mais cela n'avait aucun effet. Elles n'avaient même pas besoin de pot de chambre. »

- Le révérend Ashby pense que la maladie est l'œuvre du Malin.
- En parlant au révérend Ashby, les joueurs peuvent se rendre compte que celui-ci est un Élu. Mais il n'a pas été en mesure de soigner les Waxburn, même dans son église.
- Une rumeur rapporte que ces décès ne sont qu'un préambule. La ville voisine, située un plus loin sur la route, a été presque anéantie par la « peste affamante ».

PISTER LA MORT

Les réponses, si elles existent, doivent être cherchées plus loin, le long de la route. Les habitants sont partagés entre ceux qui souhaitent aider le gang à découvrir ce qui se passe, ceux qui estiment qu'il est préférable de ne pas s'en mêler et ceux qui ne savent pas quoi faire. Si on le lui demande, le révérend Ashby se joindra au gang, à condition que ses membres se soient conduits correctement (ou si le Marshal estime que c'est nécessaire).

Les héros entendront d'autres histoires, similaires à celles des Waxburn, dans les villes suivantes. Les cas seront même de plus en plus flagrants, à mesure que le gang progresse. En réussissant un jet de Persuasion ou d'Intimidation, un joueur peut remarquer que la maladie touche uniquement des personnes généreuses et aimées de tous. Un Succès en Soins élimine tout point commun entre les victimes car leur âge, leur origine, etc. sont trop variés.

Après avoir traversé quelques villes, les héros commencent à repérer de nouveaux équipements. Certaines personnes parlent

d'un marchand ambulant de grande taille, vêtu d'un costume noir, proposant des marchandises dont le choix et les prix défient l'entendement. Bien que les clients interrogés parlent visiblement du même homme, chacun l'appelle par un nom différent.

TROUVER LA SOURCE

Finalement, les personnages parviennent à localiser la source probable du fléau. En positionnant les différentes villes infectées sur une carte, l'épicentre de l'épidémie apparaît clairement. Les deux villes situées autour de ce point s'accusent mutuellement d'être à l'origine de la peste affamante.

Ce foyer semble aussi être l'endroit où le marchand ambulant est apparu pour la première fois. En interrogeant les gens du coin, les héros s'aperçoivent qu'il n'y a qu'une seule chose sur place : une piste qui mène à Leafton, une ville agricole désaffectée où personne n'est allé depuis des années.

Trouver la piste est facile, arriver à la suivre est une autre affaire : des ravines inondées, des rochers branlants, et un chemin défoncé ralentiront le gang. Ceux qui échouent à un jet d'Équitation subissent un niveau de Fatigue jusqu'à ce qu'ils aient l'occasion de se reposer au moins une journée. Si un joueur obtient un Échec critique, il sera obligé de descendre de cheval et de poursuivre à pied.

LE CŒUR DU PROBLÈME

NIVEAU DE PEUR : 4

Leafton est située à deux jours de cheval de la route principale. Cette petite ville n'est pas aussi abandonnée qu'on le dit. Une centaine de personnes y vivent et aux environs. Ils ont tous l'air d'être accueillants et en bonne santé. Personne n'a entendu parler de la peste affamante ni des victimes qu'elle a fait le long de la piste principale. En enquêtant, le gang peut découvrir de nombreuses informations :

- Le magasin d'alimentation est très bien fourni. Hampton Osgood, le propriétaire, vante les mérites de ce remarquable marchand ambulant venu en ville, il y a plusieurs mois, qui a permis cet approvisionnement exceptionnel.
- Ces deux dernières années, les récoltes ont été mauvaises en raison des pluies torrentielles, qui ont par ailleurs rendu la piste quasi impraticable.
- Les récoltes des Garret ont cependant été abondantes, puisque Jenny Garret partage généreusement sa production avec tout le reste de la ville.

- Le marchand ambulant a fait le tour de la ville, mais a passé beaucoup de temps chez les Garret.
- Jenny Garret organise une grande fête à l'église, le lendemain, pour remercier Dieu de sa bonté.

James Garret, le mari de Jenny, est soit en état de choc, soit simple d'esprit. Jenny prétend qu'elle nourrit la ville grâce à son « *jardin miraculeux* », lequel n'est manifestement pas à la hauteur de la tâche. Jenny ne coopère pas si on la questionne sur l'origine de la nourriture. Des jets de Persuasion ou d'Intimidation peuvent modifier cette attitude.

Si les joueurs parviennent à la rendre amicale, elle leur montrera la Corne d'abondance (voir ci-dessous) et explique qu'elle nourrit la ville grâce à celle-ci depuis des mois. Si le gang se montre particulièrement convaincant, Jenny pourra même leur raconter comment le fameux marchand lui a donné la Corne, sans accepter d'argent en échange. Si, par contre, la réaction de Jenny est hostile, elle refusera de continuer à parler au gang et demandera à son mari de les chasser en les menaçant de son fusil. Un jet d'Intimidation raté la rendra hostile pour le reste du scénario. Elle deviendra si haineuse qu'elle se transformera en Affamée lors de la fête (et se jettera sur un membre du gang).

LA FÊTE À L'ÉGLISE

Le jour suivant, toute la ville se rassemble pour la fête organisée par Jenny à l'église de Leafton. Il est difficile de croire que tous les plats proposés proviennent d'une seule cuisine. Et le marchand ambulant participe à la fête au titre d'invité surprise. Il avait promis à Jenny d'être présent et c'est un homme de parole.

Une meute d'Affamés attaque le lieu des festivités à la nuit tombée, alors que la nouvelle lune se lève. Ils essaient de dévorer toute personne ayant participé au festin et ciblent en priorité la personne qui tient la Corne d'abondance. Au début de l'attaque, la Corne est en possession de Jenny, qui l'avait préalablement dissimulée sous la table, au cas où la nourriture viendrait à manquer durant la fête.

Le marchand ambulant se tient à l'écart de la bataille. Il pourrait cependant tenter quelques jets d'Intimidation pour gêner le gang. S'il est attaqué, il se défendra et tentera de fuir pour se mettre en sécurité.

LE MARCHAND AMBULANT.

- AFFAMÉS (2 par héros).

ÉPILOGUE

Si le révérend Ashby est avec le gang, il incite les habitants de la ville à brûler tout ce qui est associé au marchand ambulant, y compris la Corne d'abondance, les restes du festin, ainsi que le corps de l'abomination si les héros sont parvenus à le tuer.

Si Ashby ne s'est pas joint au gang et que personne ne prend l'initiative de réduire la Corne en cendres, la ville sera attaquée à chaque nouvelle lune et le gang pourrait bien, un jour ou l'autre, croiser à nouveau la route du marchand ambulant.

PROTAGONISTES

LES AFFAMÉS

Ces horribles morts-vivants se distinguent des habituels zombies par leur grande bouche garnie de dents pointues, leur habitude de dévorer goulûment n'importe quel petit objet leur tombant sous la main et le fait de renifler sans cesse, à la recherche de nourriture.

AFFAMÉ

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d4	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d6.

Parade	Résistance
5	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Invulnérabilité :** peut être Secoué mais pas Blessé sauf Point faible.
- * **Mort-vivant :** Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.
- * **Point faible (estomac) :** normalement Blessé si à l'estomac (Attaque ciblée à -2). Les Affamés sont animés par leur seule faim.
- * **Point faible (magie) :** dégâts normaux si magiques.

ACTIONS

- ✂ **Morsure/griffes :** Combat d6, 2d6.



Banquet of the Damned © 2017, Raluca Marinescu

LE MARCHAND AMBULANT

De grande taille et vêtu d'un costume noir impeccable, il propose des articles de très bonne qualité à un prix défiant toute concurrence. Il donne un nom différent à chaque fois à ses clients et, une fois par jour, il peut créer une relique qu'il offre gratuitement à un client dans le but de le corrompre.



LE MARCHAND AMBULANT



Allure : 5.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d8	d6	d10	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d6, Culture générale d6 (underground ou criminel +2), Discrétion d6, Équitation d6, Intimidation d8 (underground ou criminel +2), Magie d10, Perception d10+2, Persuasion d8^{R(R)} (séduisant +1, underground ou criminel +2).

Handicaps : Bizarrerie (Mineur — ne jamais donner deux fois le même nom), Lent (Mineur — chargé), Pacifiste (Mineur), Serment (Majeur — respecte toujours sa parole... à la lettre).

Atouts : Charismatique, Grande source de pouvoir, Réseau, Séduisant, Vigilant.

Parade	Résistance
5	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✦ **Arcanes (sorcier) :** Magie d10, 30 PP, Recharge 20 PP/h de repos, Relance gratuite en Magie dans un *deadland* ou si Échec dans Niveau de Peur 4-5, Corruption sur Échec critique.
- ✦ **Bien achalandé :** en fouillant ses poches, son sac ou ses malles, il peut trouver n'importe quel objet que l'on trouve chez un marchand classique. Les biens périssables (œufs, viande, etc.) et les créatures vivantes (poulet, araignée, etc.) ne peuvent être produits. Les marchandises sont de bonne qualité et bon marché, le marchand y met un point d'honneur.
- ✦ **Déterminé :** Âme ou Intellect +2 pour résister à une Épreuve.
- ✦ **Invulnérabilité :** peut être blessé, voire tué, par des moyens classiques, mais reviendra à la prochaine nouvelle lune à proximité d'une autre ville, à plus de 150 km de là.
- ✦ **Pacte faustien :** peut créer une relique par jour. Il les offre gratuitement, mais uniquement aux personnes qui le lui demandent. Il tente, sans enthousiasme, de persuader chaque acquéreur de ne pas la prendre pour se donner bonne conscience. Les reliques offertes sont similaires à la Corne de fausse abondance, dans le sens où elles Souillent les meilleures intentions.
- ✦ **Point faible (feu de joie) :** si lui et ses possessions, incluant chariot et cheval ainsi que tout ce qu'il a offert dans la ville, sont brûlés dans un même brasier, il ne revient plus dans ce monde à moins d'y être invoqué intentionnellement.
- ✦ **Réplique acerbe :** si Prouesse en résistant à Intimidation ou Provocation, ennemi Distrain.
- ✦ **Réputation (bonne) :** Relance gratuite en Persuasion si reconnu.

ACTIONS

- ✦ **Déflexion (brouillard noir tourbillonnant) :** Magie d10, 3 PP, 10 cases, 5 rd. Attaques sur la cible à -2 [-4] — *par cible supp.* (+1).
- ✦ **Éclair (éclair noir drainant l'énergie vitale) :** Magie d10, 1 PP, 30 cases, Inst., Dégâts 2d6 [3d6] — +d6 (+2).
- ✦ **Enchevêtrement (liens ébène) :** Magie d10, 2 PP, 10 cases, Inst., Entravé [Immobilisé], Solidité 5 — *Solidité 7 et se libérer* -2 (+2), GM (+2), GG (+3).
- ✦ **Lumière (flamme sombre) :** Magie d10, 2 PP, 10 cases, 10 mn, Éclaire un GG [faisceau de 5 cases] — *zone déplaçable de Arcanes cases/tour ou sur cible mobile* (+1).
- ✦ **Ténèbres (ombres mouvantes) :** Magie d10, 2 PP, 10 cases, 10 mn. Obscurité [Ténèbres], GG — *zone déplaçable de Arcanes cases/tour ou sur cible mobile* (+1).

LA CORNE DE FAUSSE ABONDANCE

Cette corne, simple en apparence, est faite d'osier tressé à la main. Un sort de Détection d'arcanes révélera clairement son caractère magique. Si un Élu ou un Chamane tient la Corne, il ressentira également son origine maléfique.

- **POUVOIR :** la Corne de fausse abondance peut produire autant de nourriture que souhaité par l'utilisateur. Elle ne produit que des plats préparés et l'utilisateur n'a qu'un contrôle limité sur ce qui en sort. Pour une personne affamée ou assoiffée, la Corne est un cadeau de Dieu.
- **MALÉDICTION :** la nourriture de la Corne n'est cependant pas produite. Elle est volée. La relique aspire la valeur nutritive de la nourriture que d'autres personnes sont sur le point d'avaler. Les victimes peuvent manger, et même apprécier leur repas, mais ne seront pas nourries pour autant. La Corne les condamne ainsi à mourir de faim. Après leur mort, les victimes deviendront des Affamés. À la nouvelle lune qui suit l'utilisation de la Corne, les Affamés viennent se venger de toutes les personnes qui auront mangé la nourriture issue de la relique.



Horn of plenty © 20121, Olga Romanova

CRÉDITS

- **Titre original :** *Feast of Famine*
- **Écriture :** Joel Kinstle
- **Traduction :** Emmanuel Deloget
- **Relecture :** Alain « Karkared » Curato, Jolan « Blondin » Lacroix, perror, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et L^AT_EX