



Où le gang est pris au milieu d'une sombre histoire de rivalité fraternelle...

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

DES FLAMMES DANS LA NUIT

Une nuit, lors d'un bivouac dans les plaines, le héros de garde aperçoit une vive lueur à plusieurs kilomètres de distance. Quelque chose d'imposant, peut-être un bâtiment, est en feu.

En arrivant sur les lieux, le gang découvre une maison déjà bien consumée par les flammes et apparemment condamnée. Des cris de femme proviennent de l'intérieur. Un homme et un petit garçon gisent inconscients à l'extérieur du bâtiment en feu.

RIVALITÉ FRATERNELLE

Bill Sandhere n'est né que quelques minutes après son frère James, mais cela aurait tout aussi bien pu être des années plus tard. Quoi que Bill fasse, James l'avait déjà fait ou était en train de le faire en beaucoup mieux. James eut une scolarité brillante et se révéla être un bien meilleur élève. Les filles qui s'intéressaient à Bill tombaient rapidement sous le charme de James, plus charismatique. Même leur mère avait ses préférences.

Bill finit par nourrir de la rancune envers son frère et se jura de lui faire rendre gorge un jour. L'objectif de Bill était de devenir quelqu'un d'important, puis de retourner narguer son frère avec sa réussite. Mais, le destin avait d'autres plans.

Il y a un an, Bill tomba dans une embuscade montée par une bande de desperados dans les plaines. Il fut torturé à mort, juste pour l'amusement. Sa longue agonie fut telle que son cadavre attira les Manitous comme des mouches.

Ressentant toute la rancœur qui l'habitait, un manitou fit revenir le jumeau d'entre les morts. Une fois transformé en Déterré, Bill traqua ses meurtriers, un par un, les tua puis les releva sous forme de zombies. Ensuite, il tourna son attention vers celui qu'il détestait plus que tout, son frère.

Bill le Déterré et ses sous-fifres morts-vivants ont espionné la famille de James Sandhere toute la semaine. Ils ont réussi à rester discrets, bien que quelques jours plus tôt Connor, le garçon, ait cru apercevoir son père qui se faufilait dans une grotte vide près de la crique à environ cinq cents mètres de la ferme.

Bill s'est décidé à passer à l'attaque. Son plan est de mettre le feu à la maison de son frère, pour en faire sortir la famille dans la nuit. Ensuite, il pourra prouver lequel est le meilleur des deux frères. Mais James s'est asphyxié par la fumée en faisant sortir Connor de la maison, et le gang des joueurs arrive sur les lieux à ce moment-là. On dirait bien que le plan de Bill tombe à l'eau.

DANS LE FEU DE L'ACTION

La femme de James Sandhere, Caroline, est coincée dans la chambre. Pour la sauver, le gang doit affronter la fumée étouffante, ce qui nécessite un jet de Vigueur. En cas d'Échec, le héros subit un niveau de Fatigue jusqu'à ce qu'il sorte et passe dix minutes à récupérer. Le gang doit de plus se frayer un chemin à travers le bâtiment en feu, ce qui nécessite de réussir un jet d'Agilité sous peine de subir 2d8 de dégâts.

Caroline Sandhere est piégée par les flammes, elle est sur le point de succomber à la fumée. Les sauveteurs doivent convaincre la pauvre femme de les suivre avec un jet d'Intimidation ou de Persuasion. Ils peuvent soit tenter de passer à travers les flammes (ce qui nécessite un autre jet d'Agilité), soit se jeter par la fenêtre de la chambre pour échapper au feu. Une fois de retour à l'extérieur, ils se retrouvent face aux « garçons » de Bill Sandhere qui les attendent.

DES TIRS DANS L'OBSCURITÉ

Bill a vu le groupe entrer dans la maison en feu et a envoyé ses zombies s'en occuper. Lui et les zombies ouvrent le feu sur le groupe sous le couvert de l'obscurité, infligeant un malus de -2 (Pénombre) aux tirs de riposte. Le groupe quant à lui, est éclairé par les flammes. Il ne bénéficie donc pas d'un tel avantage.

Si la moitié de ses zombies sont tués, Bill laisse les créatures restantes terminer le combat et se retire dans la grotte en emportant un James encore inconscient avec lui. Un jet de Perception réussi permet de constater que les deux se ressemblent beaucoup.

Une fois le combat terminé, les héros doivent prendre le temps de s'assurer que Connor et sa mère sont en sécurité et remis de cette épreuve. Connor peut leur apprendre où se trouve la grotte, et les supplie de sauver son père. S'ils mentionnent la ressemblance entre l'homme et son ravisseur, Caroline, sous le choc, leur raconte l'histoire de son mari et de son frère. Elle aussi implore les héros de sauver James.

S'ils ne demandent pas à Connor, et s'ils n'utilisent pas Survie pour pister Bill jusqu'à la grotte, ils peuvent entendre les cris du captif tandis que le frère jaloux exerce sa terrible vengeance. En arrivant dans la grotte, un jet de Discrétion réussi est nécessaire pour approcher sans se faire entendre.

Bill est déterminé à faire du mal à son frère, et si les héros n'interviennent pas, James va sûrement mourir.

■ CADAVRE AMBULANT (1 par héros) ;

 BILL SANDHERE.

CONSÉQUENCES

James Sandhere, s'il survit à cette nuit, reste bouleversé par ce qu'est devenu son frère. Il était conscient de leur rivalité, mais n'avait jamais réalisé que la haine de son jumeau était assez forte pour le ramener d'entre les morts – encore une tragédie familiale dans l'Ouest étrange!

PROTAGONISTES

BILL SANDHERE (♥)♥♥

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d6	d8	d6	d10

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d8, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d4, Provocation d6, Tir d8.

Handicaps : Sale caractère, Moche (une horrible cicatrice coupe en deux son œil gauche), Rancunier.

Parade	Résistance
5	9

Capacités spéciales

- * **Déterminé :** Âme ou Intellect +2 pour résister à une Épreuve.
- * **Mort-vivant :** Résistance +2, annuler Secoué +2, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.
- * **Point faible (Tête) :** toucher un Déterré à la tête donne le bonus habituel de +4 de dégâts. Il est définitivement détruit quand son cerveau l'est.

Actions

- ✂ **Griffes :** Combat d6, d8+d6.
- 🔫 **Colt Peacemaker :** Tir d8, 12/24/48, 2d6+1 PA 1, 6 coups.

CADAVRE AMBULANT

Allure : 4.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d6	d6

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

Parade	Résistance
5	7

Capacités spéciales

- * **Mort-vivant :** Résistance +2, annuler Secoué +2, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.
- * **Point faible (Tête) :** toucher un Déterré à la tête donne le bonus habituel de +4 de dégâts.
- * **Sans peur :** immunisé à la Terreur et l'Intimidation.

Actions

- ✂ **Griffes :** Combat d6, d6+d4.
- 🔫 **Colt Peacemaker :** Tir d6, 12/24/48, 2d6+1 PA 1, 6 coups.

JAMES SANDHERE

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d6 (Charismatique, Relance gratuite), Tir d6.

Atouts : Charismatique.

Parade	Résistance
4	6

Capacités spéciales

- * **Costaud :** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran.
- * **Taille 1.** Costaud inclus.

CAROLINE SANDHERE

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Perception d6, Persuasion d6+1, Tir d4.

Atouts : Séduisante.

Parade	Résistance
4	5

CONNOR SANDHERE

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d4	d4	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Perception d6+2, Persuasion d4, Tir d4.

Atouts : Vigilant.

Parade	Résistance
4	5

Capacités spéciales

- * **Gamin (Mineur) :** +1 Jeton par session.

CRÉDITS

- **Titre original :** *Envy*
- **Écriture :** Dave Blewer, Kevin Anderson
- **Traduction :** Fred « Wargleu » Tranchant
- **Relecture :** X.O. de Vorcen, Romain « Fenris » Schmitter, Glen Bigoin
- **Maquette :** perror et L^AT_EX