

VILLE FANTÔME



Le gang arrive dans une ville qui, selon les rumeurs, cache un trésor perdu.
Nos héros arriveront-ils à mettre la main dessus ?

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

UN TRÉSOR ENFOUI

Légendes et rumeurs ont longtemps entouré la ville de Prosperity. Certains disent que la ville est le site où est enterré l'or des Indiens, d'autres disent que le butin d'un desperado est caché dans l'un de ses nombreux recoins, d'autres encore prétendent qu'une crypte oubliée sous l'église contient des reliques incrustées de bijoux. Une chose sur laquelle ils sont tous d'accord, c'est que quelque part dans la ville se trouvent des trésors à dénicher : des richesses qui attirent les aventuriers, les cow-boys et les bons à rien.

Ironiquement, Prosperity est une ville fantôme sinistrement déserte. Le soleil commence tout juste à se coucher alors que la troupe s'approche de la ville, lorsque le silence de la ville morte est brisé par un cri d'agonie.

UNE HISTOIRE MACABRE

La vie ne vaut pas lourd dans l'Ouest étrange. Des gens se font abattre pour des raisons aussi triviales que de savoir qui aura le droit de consommer en premier le lait le matin ou si les chaussures peuvent être cirées avec du lard ou non. Ainsi, lorsque Jessica Heathridge, la jolie fille de l'épicier, est tombée amoureuse d'un vagabond appelé Kit Harding, elle a repoussé les attentions de quelques hommes très méchants. Des hommes qui ne se contentent pas d'un non comme réponse.

Harding ne s'est pas laissé faire quand la foule est venue pour le lyncher. Lorsque la fumée des armes à feu s'est dissipée, trois des agresseurs étaient morts ou agonisants, et le père de Jessica était mortellement blessé. Kit a été tabassé puis attaché à des piquets au-dessus d'une fourmilière.

Il est resté pendant des jours, ses cris empêchant tout le monde de dormir. Cependant, personne n'est venu à son secours, car les hommes qui le surveillaient régnaient sur la ville par la peur et l'intimidation. Rendue folle par les râles de son aimé, Jessica a mis fin à sa vie d'une balle dans la tête. La dépouille de Kit Harding a été enterrée sans cérémonie dans une fosse peu profonde. Et l'incident a été oublié.

Deux mois plus tard, un des lyncheurs a été retrouvé dans son lit, mort de peur. Il était couvert de fourmis de feu. D'autres décès ont suivi, et les habitants, convaincus que Prosperity était maudite, ont commencé à déménager, laissant la ville aux fourmis.

LA VILLE

Prosperity est une véritable ville fantôme, hantée par les fantômes de Kit, Jessica et des personnes tuées après le lynchage. Seul Harding peut parcourir la ville, tous les autres fantômes sont piégés à l'intérieur de leur bâtiment respectif. Vous trouverez ci-dessous la liste des différents sites notables de la ville et des rencontres possibles lorsque le groupe explore la ville.

L'ÉPICERIE

Le magasin est hanté par le fantôme de Jessica Heathridge. Elle sait que le seul moyen d'accorder le repos aux fantômes de la ville est d'exhumer les restes de Kit pour les inhumer en terre consacrée. C'est son cri que la clique entend en arrivant.

Elle essaie d'attirer l'attention du gang en criant, en produisant des lumières et de manière générale en faisant du bruit. C'est le seul fantôme qui n'attaque pas les personnages. À la place, elle tente de les convaincre d'enquêter sur un plancher mal fixé en jetant des objets dessus. Sous ces lattes se trouve le journal de Jessica, dont les dernières entrées détaillent son amour malheureux et se terminent par la décision de se suicider.

L'ÉGLISE

Il n'y a rien de particulièrement inquiétant ici, mais l'endroit a l'air très inhospitalier. De nombreuses tombes semblent avoir été ouvertes et vidées.

LE Puits

De l'or volé attend quiconque est prêt à descendre une douzaine de mètres avant de plonger sous plus de six mètres d'eau saumâtre et fétide. Le treuil pour y descendre les seaux a disparu depuis longtemps. Des lingots pour une valeur de 2 000 \$ reposent au fond du puits dans des sacs pourris.

LA FOURMILIÈRE

Ce gros monticule se situe à côté du puits. C'est également l'endroit où le spectre de Kit Harding se reforme, attaquant quiconque se trouve dans la zone.

LE BUREAU DU TÉLÉGRAPHE, LE BUREAU DU SHÉRIF, LE SALOON ET L'ÉCURIE

Chacun de ces lieux est hanté par l'une des victimes de Kit Harding. Hommes aigris et dangereux dans la vie, ils sont dix fois pires dans la mort et font tout ce qui est en leur pouvoir pour exterminer les intrus.

LE VIEIL ARBRE

Ce vieux chêne noueux et tordu se dresse au-dessus de la tombe peu profonde de Kit Harding. Le temps a effacé tous les signes de la tombe et les racines de l'arbre ont poussé entre ses os. Pour libérer les restes de son étreinte, il faut couper les racines, qui ont une Solidité de 8. Le spectre de Kit fera tout ce qu'il peut pour empêcher que son corps ne soit enterré dans le cimetière de l'église. Une fois le corps jeté dans une tombe en terre consacrée, toutes les fourmis de feu de la ville se consomment dans une flamme éthérée.

CONCLUSION

Une fois que les fantômes ont trouvé le repos, le gang peut librement explorer la ville et récupérer l'or dissimulé.

PROTAGONISTES

LE FANTÔME DE KIT HARDING

Le fantôme de Harding a pris possession de la fourmilière où il est mort. Il utilise les fourmis de feu pour se créer une forme vaguement humanoïde et parcourt les rues en quête de victimes.

Kit tente de tuer tous ceux qui viennent à Prosperity, ce qui pourrait ajouter aux fantômes du coin. Il peut errer en ville à sa guise, mais évite d'entrer dans les bâtiments hantés, car les esprits de ses victimes l'attaquent plutôt que toute autre cible.

LE FANTÔME DE KIT HARDING

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d10	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d12, Intimidation d12, Perception d10.

Parade	Résistance
7	7

Capacités spéciales

- * **Invulnérable :** si détruit, se reforme au crépuscule. Définitivement détruit quand Kit Hardings le sera.
- * **Division :** peut créer un Petit essaim, subit Résistance-1. Se sépare d'une partie des fourmis de feu composant son corps.
- * **Essaim :** Parade +2, réduit de moitié les dégâts perforants ou tranchants. Se sépare et se reforme après attaque.
- * **Mort-vivant :** Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore 3 points de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.
- * **Terreur (-2).**
- * **Vif :** peut repiocher tant que carte d'action de 5 ou moins, puis en garder une.

Actions

- ✂ **Poings mordants :** Combat d6+2, 2d4. Une simple Attaque pour toucher suffit à infliger des morsures de fourmis de feu.
 - + **Balayage :** Combat -2 pour toucher toute cible dans l'Allonge, dégâts distincts, max. 1/tour.

FOURMIS DE FEU (PETIT ESSAIM)

Allure : 10.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d10	d12	d8	d4 (A)	d10

Compétences : Perception d6.

Parade	Résistance
4	7

Capacités spéciales

- * **Essaim :** annuler Secoué +2, Parade +2, immunisé aux armes perforantes ou tranchantes, subit les Zones d'effet et le Piétinement (Force dégâts). Peut être déjoué en s'immergeant totalement.

Actions

- ✂ **Morsures :** automatique en fin de tour (sauf si Secoué), Gabarit, 2d4 contre la protection la plus faible, sans effet contre protection complètement étanche.

LES FANTÔMES

Les fantômes des victimes de Harding sont des esprits vengeurs, piégés dans leurs bâtiments. Méchants durant leur vie, l'au-delà ne les a pas adoucis. S'ils mettent leurs mains éthérées sur le gang, ils auront beaucoup de frustrations à exprimer.

FANTÔME

Allure : 8.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d10	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d12, Intimidation d10, Perception d10.

Parade	Résistance
5	5

Capacités spéciales

- * **Immatériel :** peut devenir invisible et immatériel à volonté. Immunisé aux attaques non magiques.
- * **Invulnérable :** si détruit, se reforme au crépuscule. Définitivement détruit quand Kit Hardings le sera.
- * **Terreur (-1).**

Actions

- ✂ **Froid de la tombe :** Combat d6+2, 2d6 non létaux, ignore armure non magique.
- 👁 **Projection d'objets :** Athlétisme d8, 3/6/12, d6+d4.

CRÉDITS

- **Titre original :** *Ghost Town*
- **Écriture :** Dave Blewer, Piotr Korys
- **Traduction :** X.O. de Vorcen
- **Relecture :** Alain « Karkared » Curato, Laurent Fèvre, Yannick « Torgan » Le Guédart
- **Maquette :** perror et L^AT_EX