

GÉANTS DANS LA BRUME



Où le gang enquête sur d'étranges disparitions au sein d'une brume surnaturelle...

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

Le gang arrive à Lovelock, une ville prospère située sur la piste Humbolt, dans la région du Lac Lahontan, Nevada. Lovelock se trouve à environ 160 km au nord-est de Carson City et Reno. Elle est traversée par le chemin de fer de la Denver-Pacific.

EN ROUTE...

Depuis environ un mois, des brumes étrangement persistantes recouvrent le territoire au nord de Lovelock (Niveau de Peur 3). Peu de temps après, des Indiens Paiutes qui habitaient à des kilomètres quittèrent les grandes plaines pour s'installer plus au sud – étonnamment proches des habitations. Les habitants de Lovelock pouvaient sentir chez les Paiutes une peur soigneusement dissimulée derrière leurs manières amicales.

Quand du bétail vint à disparaître, les Paiutes fraîchement arrivés furent immédiatement suspectés. Mais les autorités locales ne trouvèrent aucune preuve de leur implication. Lorsque par la suite deux fermes isolées furent découvertes rasées et désertes les habitants commencèrent à parler ouvertement de représailles contre les paisibles Paiutes.

Le marshal de la ville de Lovelock, Buzz Hopkins, est préoccupé par la tournure que prennent les événements. Il craint l'escalade et l'ouverture des hostilités entre colons et indiens. Et c'est à ce moment que ton gang arrive en ville, Marshal.

APPEL AUX VOLONTAIRES

Quand les cowboys se sont posés en ville, le marshal vient à leur rencontre pour demander de leur aide. Il leur dit :

Salut étrangers !

Je suis Buzz Hopkins, le marshal du coin. Le bétail a une fâcheuse tendance à disparaître ces derniers temps. Et maintenant v'là que des colons se mettent à disparaître aussi. Les gens de la ville se sont mis dans la tête que ce sont les Paiutes qui ont fait le coup. Et quelques têtes brûlées parlent de tenter une approche directe : enlever un jeune indigène et le faire avouer...

Ça me convient pas du tout. Mais je suis seul et il n'y a aucune aide à attendre du comté. Par contre je pourrais engager des adjoints qui m'aideraient à enquêter sur les disparitions et poser des questions aux guerriers paiutes. Si vous êtes partants je veillerai à ce que la chambre et le whisky à votre hôtel soient gratuits pendant tout votre séjour à Lovelock.

Le Marshal Hopkins attend poliment votre réponse...



SIGNES INQUIÉTANTS

Poser des questions en ville n'apporte aucun témoignage direct parmi les colons et habitants de Lovelock. Néanmoins les hypothèses pullulent, et vont de desperados à des envahisseurs indiens, en passant par les ours, ou pire encore. On parle de traces démesurément grandes, mais quant à dire si elles sont humaines ou d'origine animale, ce n'est pas clair.

Enquêter sur les lieux révèle d'importants dégâts. Les clôtures des fermes sont défoncées et les portes et fenêtres brisées. Une odeur de fumée de bois et de chair brûlée persiste dans les environs. Un succès sur un jet de Perception révèle des traces de sang et un lambeau de vêtement dans les décombres, et une Prouesse permet de trouver quelques dents humaines sur le sol et des éclats de pierre incrustés dans la porte. On ne trouve ni nourriture, ni animaux, ni humains.

Les cowboys qui réussissent un jet de Survie voient une série d'empreintes de pas deux fois plus grandes que celles d'un homme qui viennent du nord et repartent dans la même direction. Avec une Prouesse ils remarquent une trace avec dix sillons de griffes. La piste qui repart est plus profonde que celle à l'aller.

NE RIEN DIRE

Une visite aux Indiens locaux révèle que les Paiutes se méfient de quiconque leur parle. Et on les comprend. Les héros d'ascendance native ou des amis avérés de la tribu sont toutefois accueillis chaleureusement. Le chef Honi leur dit :

Nous sommes partis vers le sud à cause des Si-te-cah, les géants mangeurs de chair. Ils rôdent dans les brumes épaisses la nuit. Lorsqu'ils ont pris des membres de ma tribu nous sommes partis vers le sud en espérant trouver de la protection, mais au lieu de cela les hommes d'ici nous suspectent.

Le chef explique que, dans les temps anciens, ses ancêtres auraient tué les Si-te-cah dans une grotte au nord de ce que les colons appellent aujourd'hui Lovelock. Honi dit que si les Si-te-cah sont de retour, cette grotte doit être leur repaire.

PÉNÉTRER DANS LES BRUMES

Les traces des Si-te-cah sont étranges – comme si elles étaient lourdes un instant, puis légères et presque immatérielles le suivant. Suivre la piste avec un jet de Survie réussi mène à la grotte que le chef Honi a décrite. La brume dense qui s'étend depuis l'entrée de la grotte sur près d'un kilomètre la maintient dans l'obscurité. L'étrange brouillard se déverse le long des plaines, grimpe les coteaux jusqu'à les recouvrir, à l'exception des plus hautes formations rocheuses. Il s'étend chaque jour et ne se dissipe pas, même par des journées chaudes et sèches.

La brume a une forte odeur de bois brûlé et de chair carbonisée. Les membres du gang qui s'aventurent dedans doivent réussir un jet de Vigueur ou subir de la Fatigue. Un chiffon mouillé sur le nez et la bouche ajoute +2 au jet. La brume impose un malus d'Obscurité de -2, ici et dans le repaire (voir ci-après).

L'ANTRE DES GÉANTS

La grotte est très grande et à peu près circulaire, avec un enclos de pierre d'environ 1m20 de haut dans lequel sont enfermés des colons. Trois énormes géants fantomatiques sont assis autour d'un feu et rôtissent un bœuf volé – un apéritif avant le festin humain à venir. Une meute de loups morts-vivants – les monstrueux animaux de compagnie des Si-te-cah – montent la garde devant l'enclos.

Un jet d'Occultisme réussi permet de reconnaître la nature spectrale des Si-te-cah, et de comprendre que seule la magie peut les vaincre. Un pratiquant des Anciennes Traditions peut également faire un jet de Cultures générales pour réaliser que les armes artisanales devraient aussi affecter les terrifiants esprits.

- LOUPS MORTS-VIVANTS (5) ;
- SI-TE-CAH (2) : vêtus de peaux d'ours et ont une énorme hache de pierre.
- 👤 CHEF SI-TE-CAH (1) : vêtu de peaux d'ours avec une hache de pierre, il porte une couronne en dents d'ours.

SI-TE-CAH

Dans les temps anciens, une race de géants cannibales roux à la peau claire tourmentait les autochtones de la région. Les Païutes s'allièrent avec d'autres tribus pour les combattre, réduisant ainsi leur nombre. Finalement, les derniers Si-te-cah furent pris au piège dans des grottes au nord de Lovelock puis enfumés et brûlés sur place. Le temps passa, les grottes et les géants devinrent des légendes. Quand le Niveau de Peur du coin se mit à remonter, les terribles Si-te-cah furent alors de retour !

SI-TE-CAH



Allure : 8.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d12+4	d6	d10

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d10, Perception d6, Survie d6.

Parade	Résistance
6	14 (1)

Capacités spéciales

- * **Immatériel** : peut devenir immatériel à volonté. Immunisé aux attaques ni magiques ni des « Anciennes Traditions ».
- * **Immunité (feu)** : dans la mesure où il est de nouveau né des flammes dans lesquelles il a péri, un Si-te-cah est immunisé au feu et à la chaleur.
- * **Point faible (Anciennes Traditions)** : les armes traditionnelles telles que les arcs et tomahawks causent des dégâts normaux aux Si-te-cah.
- * **Robuste** : pas de Blessure si Secoué deux fois.
- * **Taille 5**. Grand (+2). Les géants font 6 mètres de haut.
- * **Terreur (-2)**. À la vue d'un géant cannibale.
- * **Vision nocturne** : ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

Actions

- 🔪 **Hache de pierre** : Combat d8, d12+d6+4.
+ **Grand balayage** : Combat pour toucher toute cible dans l'Allonge, dégâts distincts, max. 1/tour.
- 🐾 **Rocher** : Athlétisme d8, 6/12/24, 3d6.

Équipement

Peau d'ours (+1), hache de pierre.

LOUP MORT-VIVANT

Allure : 8 (d10).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d6	d6	d6 (A)	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Discrétion d8, Perception d10+2.

Parade	Résistance
5	6

Capacités spéciales

- * **Mort-vivant** : Résistance +2, annuler Secoué +2, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.
- * **Rapide** : dé de course d10.
- * **Taille -1**. Une telle créature arrive à la hanche d'un homme et pèse une trentaine de kilos.

Actions

- 🔪 **Morsure** : Combat d6, d6+d4.

Allure : 8.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d12+4	d6	d10

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d10, Perception d6, Stratégie d6, Survie d6.

Parade	Résistance
6	13 (1)

Capacités spéciales

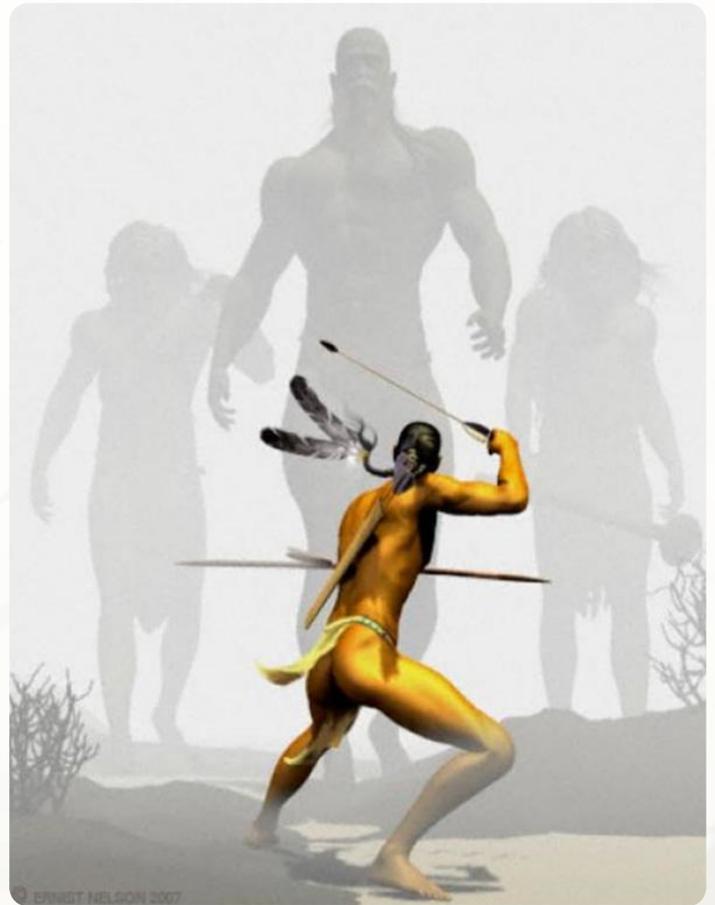
- * **Commandement :** annuler Secoué ou Sonné +1 pour tout Extra allié dans l'aura (5 cases).
 - + **Inspiration :** Stratégie pour Soutenir un Trait de tout Extra allié dans l'aura, 1/tour.
- * **Immatériel :** peut devenir immatériel à volonté. Immunisé aux attaques ni magiques ni des « Anciennes Traditions ».
- * **Immunité (feu) :** dans la mesure où il est de nouveau né des flammes dans lesquelles il a péri, un Si-te-cah est immunisé au feu et à la chaleur.
- * **Point faible (Anciennes Traditions) :** les armes traditionnelles telles que les arcs et tomahawks causent des dégâts normaux aux Si-te-cah.
- * **Robuste :** pas de Blessure si Secoué deux fois.
- * **Taille 5.** Grand (+2). Les géants font 6 mètres de haut.
- * **Terreur (-2).** À la vue d'un géant cannibale.
- * **Vision nocturne :** ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

Actions

- ✂ **Hache de pierre :** Combat d8, d12+d6+4.
 - + **Grand balayage :** Combat pour toucher toute cible dans l'Allonge, dégâts distincts, max. 1/tour.
- 🪨 **Rocher :** Athlétisme d8, 6/12/24, 3d6.

Équipement

Peau d'ours (+1), hache de pierre, couronne en dents d'ours.



CRÉDITS

- Titre original : *Giants in the Mist*
- Écriture : Super Dave Radzik
- Traduction : Gris-gris
- Relecture : Onhoras, X.O. de Vorcen
- Maquette : perror et L^AT_EX