

DEAD LANDS



Taxidermist's Shop © 1880, William Temple Hornaday

QUI VEUT LA PEAU DU TAXIDERMISTE ?





QUI VEUT LA PEAU DU TAXIDERMISTE ?

*MÊME LES ANIMAUX EMPAILLÉS PEUVENT
PRENDRE LEUR REVANCHE À DEADLANDS !*

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

L'HISTOIRE EN BREF

Les pieds-tendres de l'Est sont capables de payer un sacré bon prix pour des créatures empaillées en provenance de l'Ouest. Un taxidermiste, Chester McShane, en tire des gains substantiels. Avant, il chassait des animaux et les empaillait lui-même, mais aujourd'hui, il est plus escroc que Davy Crocket.

Tout se passait bien jusqu'à ce qu'un bûcheron nommé Zeke Boone ruine ses affaires en faisant mieux pour beaucoup moins cher. McShane a engagé une bande de vauriens, Kenny l'Éclair et sa bande, les Ouragans, pour passer à tabac son concurrent trop talentueux. Boone a visiblement compris le message et propose maintenant ses créations pour un prix salement bas à McShane, qui les revend comme si c'était son propre travail.

Mais ce que McShane ignore, c'est que le gang de Kenny a été un poil trop brutal et a tué Boone, et les Juges l'ont fait revenir en tant qu'abomination. Mettez-vous vite en selle, camarades, l'Ouest étrange est dans de sales draps !

LE DÉCOR

Le gang découvre qu'un riche taxidermiste du nom de Chester McShane est prêt à donner 250 \$ à qui lui ramènera une bande de hors-la-loi. Ceux-ci lui ont volé une carriole transportant son argent et un loup qu'il a empaillé.

Que nos amigos entendent la rumeur dans les rues, qu'ils voient des avis de recherche placardés partout en ville ou qu'ils soient directement abordés par McShane, à toi de voir, Marshal. Quoi qu'il en soit, ce que McShane ne leur dit pas, c'est qu'il a un passif avec les hors-la-loi. Ils ont volé sa carriole parce qu'il ne leur a pas payé ce qu'il leur devait.

RECHERCHÉS... MAIS DÉJÀ MORTS

Un jet réussi de Recherche pour aller à la pêche aux infos dans les journaux locaux, ou un jet de Réseautage pour se renseigner auprès des autochtones, indiquera à nos cowboys que la planque du gang de Kenny se trouve dans une vieille mine au nord de la ville. Quand nos compadres s'y rendent, ils découvrent que les hors-la-loi sont déjà morts. Et ce n'est pas joli-joli ! Sept cadavres jonchent le sol avec des marques de dents à la gorge. Pour n'importe quel personnage habitué à la vie au grand air, un Succès de Culture générale ou de Survie révèle que les bandits ont été tués par un loup, et une Prouesse leur apprend que les hommes étaient endormis quand ils ont été attaqués. Un peu plus loin dans la mine, le gang découvre 47 \$ en monnaie, et un socle de taxidermie vide sur lequel on trouve une plaque avec l'adresse de la boutique de McShane. Faites faire un jet de Survie aux héros : un Succès leur dévoile des traces de loup qui s'éloignent du socle, mais aucune trace de loup ne s'y dirige.

Si les pisteurs partent à la recherche de la bête, laissez-les la trouver, Marshal. Autrement, sur le chemin du retour vers la ville, un horrible loup, avec des yeux morts qui ressemblent à des billes de verre, surgit et attaque le gang. Quand les héros ripostent, ce n'est pas du sang qui coule de la blessure, mais un garnissage de laine et de chanvre. S'ils n'en avaient pas déjà, le gang aura sûrement quelques questions à poser à McShane à présent...

■ **LOUP EMPAILLÉ** : voir Loup/Chien dans *Savage Worlds*.

+ **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.

LA MÉNAGERIE DE MCSHANE

Lisez ou paraphrasez ce passage quand le groupe entre dans la boutique :

Dans la boutique de McShane, ce sont des oiseaux qui servent de pied de lampe. McShane est assis derrière un bureau dont les pieds sont des pattes de cerf. Près de la porte, un ours dressé sur ses pattes arrière porte un plateau d'argent. Dans le dos de McShane, une petite meute de coyotes, le regard tourné vers les visiteurs, se tient sur une

grande table. McShane a laissé la fortune lui monter à la tête et s'est embourgeoisé dans son petit confort. Il porte un beau costume et caresse en permanence sa moustache touffue en forme de fer à cheval.

Un jet de Perception réussi indique que l'empaillage des coyotes est d'une qualité largement supérieure au reste de la collection. Si les héros disent à McShane ce qui est arrivé, il pâlit subitement. Il a entendu dire qu'un couple de clients de la côte Est ont été retrouvés morts, tués contre toute vraisemblance par une attaque de bêtes féroces, et il a fait des cauchemars dans lesquels ses animaux reviennent à la vie et lui sautent à la gorge. Il suffit d'un Succès d'Intimidation ou de Persuasion pour lui faire confesser que la majorité de ses animaux récemment empaillés ne sont pas ses propres créations. McShane les achète à bas prix à un bûcheron nommé Zeke Boone. Donnez un bonus de +2 au gang s'ils lui amènent le loup. Avec une Prouesse, McShane avoue tout : la rivalité, l'embauche des bandits, tout. Mais quand McShane est sur le point de dire où se trouve Boone, les coyotes derrière lui bondissent de leur support et l'attaquent. Sors tes cartes d'Initiative, Marshal !

Les coyotes s'occupent d'abord de McShane puis reportent leur attention sur les héros. Si les cowboys réussissent à sauver Chester, il leur confesse tout et leur dit où ils peuvent trouver Boone. Sinon, une recherche dans le bureau leur permettra de trouver une note de Kenny l'Éclair qui révèle où ils ont trouvé la hutte de Boone, et indique qu'il « ne causera plus d'ennuis ».

■ **COYOTES EMPAILLÉS** : voir Loup/Chien dans *Savage Worlds*.

+ **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.

+ **Vif** : peut repiocher tant que carte d'action de 5 ou moins, puis en garder une.

🐾 **CHESTER MCSHANE** : voir Soldat dans *Savage Worlds* avec Métier (taxidermie) d8. Sa Winchester est accrochée au mur opposé. Trop haute, trop loin... trop tard...

LA CABANE DU CHASSEUR

NIVEAU DE PEUR : 3

Pour trouver la hutte de Boone, il faut s'enfoncer profondément dans les bois en suivant un petit ruisseau. Une forte odeur de savon arsenical s'échappe de l'endroit. (NdT : le savon arsenical est utilisé en taxidermie depuis le XVIIIe siècle. Il permet de rendre imputrescibles les peaux, et est notamment utilisé pour les oiseaux). À l'intérieur, le gang est accueilli par une véritable ménagerie empaillée. Il y a un loup, un alligator, un ours, un bison, un coyote, un serpent à sonnettes, ainsi qu'un trophée de saumon sur le mur. Marshal, laisse le gang prendre la mesure de ceci pendant un moment, avant de leur lire la suite :

Vous entendez un bruissement étrange au-dessus de vous. Lentement vous levez la tête, et voyez que le plafond de la hutte est entièrement fait de chouettes ! Cinq têtes aux becs pointus vous fixent, leurs plumes étendues comme des rayons de soleil autour d'elles. À peine les avez-vous vues que ces cinq têtes poussent des hululements perçants.

Cela vaudra bien un jet de Terreur, Marshal, puis distribue les cartes d'Initiative alors que tous les autres animaux sautent de leur support. Le saumon s'agite inutilement sur le sol, mais un gang intelligent pourrait l'utiliser comme appât pour se débarrasser de l'ours. Après deux rounds de combat, la porte vole en éclats ! C'est l'entrée en scène de Zeke Boone... ou ce qu'il est devenu. C'est un homme immense, qui arbore maintenant des griffes d'ours, des bois de cerf,

des sabots et une queue de cheval. Quand il découvre ce que le gang a fait à ses œuvres d'art, il pousse un cri de colère et charge.

■ **ALLIGATOR EMPAILLÉ (1)** : voir Alligator dans *Savage Worlds*.

+ **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.

■ **(X) BISON EMPAILLÉ (1)** : voir Taureau dans *Savage Worlds*, avec Taille 4 et Combat d6.

+ **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.

■ **COYOTE EMPAILLÉ (1)** : voir Loup/Chien dans *Savage Worlds*.

+ **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.

+ **Vif** : peut repiocher tant que carte d'action de 5 ou moins, puis en garder une.

■ **GRIZZLY EMPAILLÉ (1)** : voir Ours dans *Savage Worlds*.

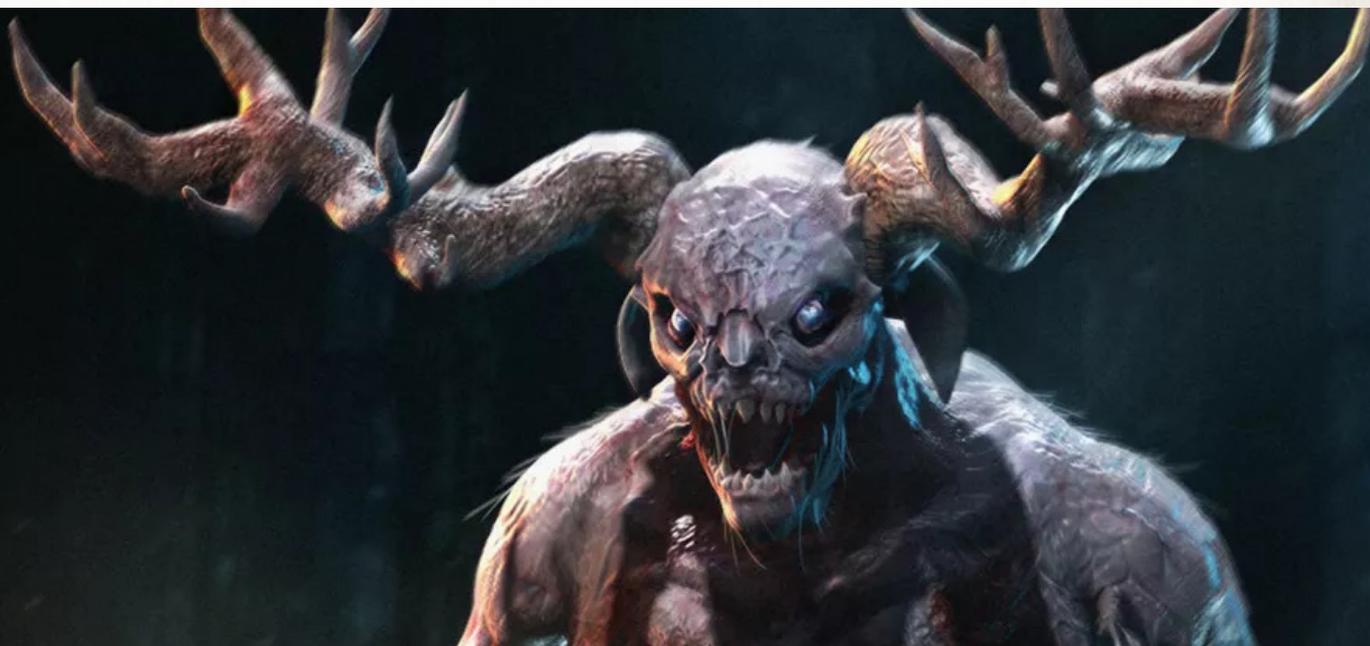
+ **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.

■ **PLAFOND DE CHOUETTES (1)** : voir ci-dessous.

■ **SERPENT VENIMEUX EMPAILLÉ (1)** : voir Serpent venimeux dans *Savage Worlds*.

+ **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.

🐾 **ZEKE BOONE** : voir ci-dessous.



PROTAGONISTES

LE PLAFOND DE CHOUETTES

C'est l'une des créations les plus « artistiques » de Boone. Par chance, les chouettes ne peuvent pas quitter le plafond !

PLAFOND DE CHOUETTES (♥) ♥ ♥ (♥ ♥)

Allure : 0.

Agi	Âme	For	Int	Vig
-	d8	-	d6(A)	d6

Compétences : Intimidation d6, Perception d12.

PARADE	RÉSISTANCE
2	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Cinq têtes valent mieux qu'une** : toucher une des têtes est une attaque ciblée à -2. Une Blessure met une tête hors d'usage. Si toutes les têtes sont détruites, le plafond est vraiment mort.

* **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.

ACTIONS

✂ **Hululement** : Intimidation d6 -1/tête détruite (jet de Groupe) contre tous les personnages qui sont en dessous, max. 1/rd. Ceux qui fuient de la hutte sont hors de danger.

CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL** : *The Taxidermist's Tail*
- **ÉCRITURE** : Owen Lean
- **TRADUCTION** : perror
- **RELECTURE** : Briselune, Alain « Karkared » Curato, Maedh, X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE** : Neoflip

ZEKE BOONE, LE TAXIDERMISTE

Zeke vivait heureux comme bûcheron, jusqu'à ce que McShane estime que sa présence était mauvaise pour les affaires. Quand la bande de Kenny le tua, il rendit une âme emplie d'amertume et de haine. Boone revint en tant qu'abomination capable d'animer ses créations. Il s'est lentement transformé en la créature qu'il est à présent. En succombant à la bête en lui, il est devenu de moins en moins humain.

ZEKE BOONE ♥ ♥ ♥

Allure : 8 (d10).

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d8	d10	d8	d12

Compétences : Athlétisme d6, Combat d10, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d10, Métier (taxidermie) d8, Perception d6, Persuasion d6, Survie d10, Tir d10.

Atout : Véloce.

PARADE	RÉSISTANCE
7	9 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Armure +1** : Sa peau est aussi résistante que du cuir tanné.

✂ **Taxidermie infernale** : les animaux empaillés reviennent à la vie avec la Capacité spéciale Créature artificielle.

ACTIONS

✂ **Bois** : Combat d10, d10+d6. Dégâts +4 si Course et déplacement de 5+ cases.

✂ **Griffes** : Combat d10, d10+d4.

☒ **Winchester 76** : Tir d10, 24/48/96, 2d8 PA 2, 15 coups.

MARQUER LE COUP

* **La queue du traqueur** : Survie +2. Une queue de cheval lui pousse au bas du dos de façon permanente. Si coupée, elle repousse en d6 jours. Impossible de la cacher, amigo.

