



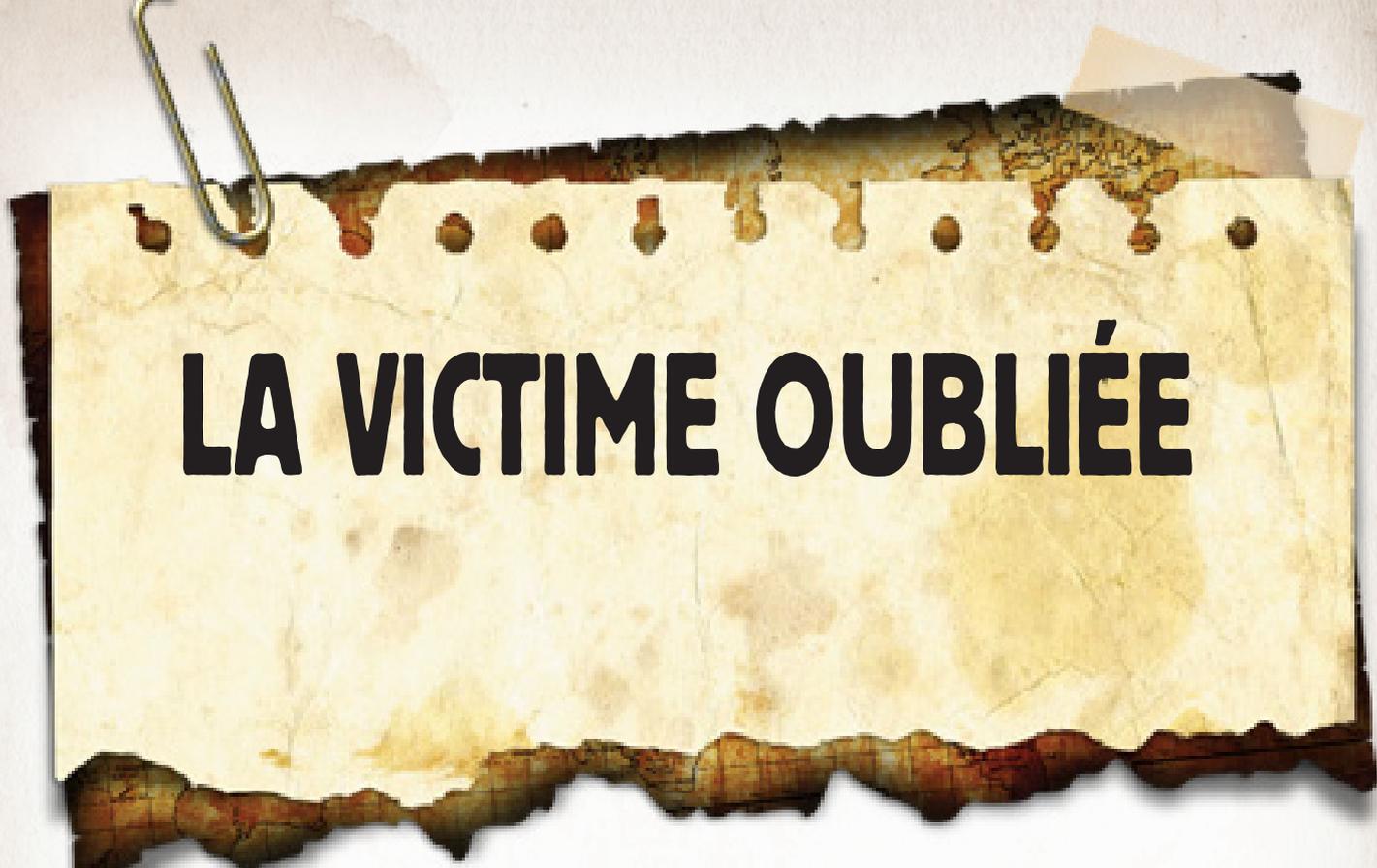
THE SAVAGE WORLD OF SOLOMON KANE



Ruines de monastère dans le clair de lune ©1817, Carl Gustav Carus

LA VICTIME OUBLIÉE





LA VICTIME OUBLIÉE

*OÙ LES HÉROS SONT CONFRONTÉS À UN FANTÔME
TORTURÉ PAR UN ANCIEN AMOUR INTERDIT.*

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Solomon Kane* convertie en édition *Adventure*.

UNE ANCIENNE TRAHISON

À la fin des années 1300, Thomas de Gretham officiait en tant qu'abbé de Sainte Marie à Thornton. C'était un homme bon et dévoué à ses ouailles, mais qui dissimulait un secret des plus compromettants : sa liaison avec Héloïse Randle-Holmes, la fille d'un aristocrate local. C'est plus qu'il n'en fallut au doyen, complice de bandits locaux, pour le faire tomber. Thomas fut accusé de faiblesse et de diablerie puis fut condamné à être emmuré vivant dans une chambre secrète où il mourut seul et abandonné de tous. Son esprit hanta alors l'abbaye de Thornton, tout juste contenu par la foi de ses occupants.

Plusieurs siècles plus tard, on oublia ses restes. Si bien que le roi Henri VIII ferma l'abbaye durant la Réforme. Les prières le maintenant captif s'étant tues, l'esprit émergea de son sommeil et devint progressivement fou en raison de sa solitude. Ce qui restait de

Thomas fut consumé par la folie, et à présent il terrorise, torture et tue juste pour faire taire le silence.

UN VILLAGE EN PÉRIL

De fil en aiguille, l'abbaye fut transmise jusqu'au propriétaire actuel, Sir Robert Sutton. Celui-ci n'étant guère pieux, il voulut la faire démolir et la remplacer par une maison seigneuriale et une ferme, ne conservant du bâtiment d'origine que l'impressionnante tour de guet. Mais, les ouvriers qui démolissaient le bâtiment réveillèrent l'esprit de l'abbé qui commença à s'en prendre à eux, se nourrissant de leurs cris pour soulager son ennui et sa terrible solitude.

Après un certain nombre d'accidents funestes, le chantier fut interrompu. Les gardes embauchés désertèrent leur poste après seulement quelques nuits et la rumeur selon laquelle Satan aurait investi l'endroit commença à circuler. Jusqu'à présent les incidents n'avaient pas encore touché le village mais, il y a de cela quelques nuits, le meunier a été tué.

Les héros peuvent avoir entendu parler des décès en passant à proximité, ou encore en traversant le village, voire en rencontrant des ouvriers effrayés qui fuient le chantier.

THORNTON CURTIS

L'abbaye se trouve à un kilomètre à l'est du village de Thornton Curtis, sur la route qui va vers la ville de Barton-Upon-Humber. Le village compte une quarantaine de familles, une grande auberge, un moulin et d'excellentes terres agricoles.

L'auberge Thornton Hunt Inn est très fréquentée et bien aménagée. Elle est tenue par James Dougherty et sa famille. Les affaires ne sont pas très florissantes car les voyageurs préfèrent éviter de dormir dans le village à cause

des rumeurs concernant l'abbaye. Mais, Sir Robert Sutton lui-même séjourne à l'auberge.

L'église anglicane du village est gérée par un pasteur âgé et bienveillant, le révérend Piers de Croft. Celui-ci pensait passer ses dernières années d'office en paix, et il est complètement dépassé par les événements. Sur le mur de l'église se trouve un tableau listant tous les ecclésiastiques qui ont été chargés de la paroisse depuis sa construction. De Gretham a eu son nom rayé de la liste des abbés, bien que les dates de son ministère soient visibles. Un Succès de Persuasion auprès du révérend permet de consulter les registres paroissiaux et, sur un Succès en Recherche, de découvrir l'histoire de Thomas de Gretham et d'Héloïse Randle-Holmes.

LA MAISON DE RANDLE-HOLMES

Autrefois propriété d'une famille aristocratique locale, le domaine Randle-Holmes est aujourd'hui à l'abandon. En explorant la vieille demeure, on peut découvrir quelques indices. Dans l'aile est se trouve une bibliothèque remplie d'ouvrages humides et moisis, où les héros peuvent trouver un tome retraçant l'histoire de la lignée des Randle-Holmes avec un Succès de Perception ou de Recherche.

L'ouvrage révèle qu'Héloïse est morte, le cœur brisé, après la mystérieuse disparition de l'abbé et qu'elle est inhumée dans la crypte familiale située sur le domaine.



L'ABBAYE

Bien que vieille, la maçonnerie médiévale de l'abbaye a tenu le coup, en particulier la tour de guet. Certains des murs extérieurs ont été abattus par les ouvriers, les échafaudages et les outils restent éparpillés un peu partout. Le cimetière, lui aussi, semble avoir été remué et quelques tombes sont vides.

L'abbaye fait plus de 30 m de long et possède un grand cloître fermé sur un côté. Entre le cloître et la façade de l'abbaye se trouve une grande tour crénelée. Tous ces édifices ont été partiellement détruits lors de la dissolution des monastères, il ne reste plus que quelques murs en ruine et les fondations des anciens bâtiments. Au-dessous de l'abbaye se trouve une petite crypte avec des tombes de croisés et des anciens abbés.

La tour de guet fait presque la moitié de la taille de celle de l'abbaye. Elle servait à loger l'abbé et quelques ecclésiastiques influents. Récemment, les ouvriers y entreposaient leurs sacs de couchage et leur matériel pendant les travaux.

Ceux qui pénètrent dans l'enceinte de l'abbaye attirent l'attention de Thomas qui utilise ses zombies pour isoler un ou deux d'entre eux afin de les tuer lentement et douloureusement.

Thomas a douze zombies éparpillés sur le terrain. Six d'entre eux sont des ouvriers, les autres proviennent des tombes vides. Thomas peut réanimer quelques cadavres supplémentaires à proximité de l'abbaye chaque nuit.

Si les personnages inspectent l'abbaye, ils peuvent découvrir des signes de la mélancolie de Thomas : le nom d'Héloïse est écrit avec du sang sur les murs. Et, de temps en temps, de longues plaintes lugubres peuvent être entendues.

Une fois que l'existence de Thomas est découverte, les héros peuvent partir à la recherche de sa dépouille. Une fouille en profondeur de la tour de guet et un Succès de Perception révèle un petit espace clos dans les caves. En retirant les moellons, on découvre un vieux bureau et une chaise avec un squelette affalé sur une bible médiévale. Le squelette est celui de Thomas. À leur entrée, il se lève et tente de tuer les personnages. Même si le squelette est vaincu, l'esprit de Thomas continuera à hanter les lieux. Mais, si ses os sont déposés dans la crypte de la famille Randle-Holmes, son règne de terreur s'achève immédiatement, et Thomas peut enfin reposer en paix. Sinon, les vagabonds doivent détruire complètement chacun des os pour mettre fin à l'existence maudite de l'ancien abbé.



Scribe © 2016, wailingwizard

PROTAGONISTES

THOMAS DE GRETHAM

Thomas est complètement fou mais très rusé. Il a l'apparence d'un squelette portant une robe de bure en lambeaux.



THOMAS DE GRETHAM



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d12	d8	d8	d10

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

PARADE	RÉSISTANCE
6	9

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Contrôle des morts** : Thomas peut animer et contrôler jusqu'à 12 corps (dé d' me) dans l'enceinte de l'abbaye. Néanmoins, il ne peut conférer ses autres capacités spéciales à ses zombis.

* **Intuable** : Thomas ne peut mourir de manière définitive sauf si ses os sont détruits ou enterrés avec Héloïse. Sinon, il reviendra à l'abbaye dès la nuit suivante.

* **Mort-vivant** : Résistance +2, annuler Secouer +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.

* **Point faible (lié à l'abbaye)** : Thomas ne peut quitter l'abbaye.

* **Solitude insoutenable** : Thomas peut projeter son désespoir une fois par round sur une personne à proximité. La cible doit faire un jet d' me à -2 ou être Secouée.

* **Terreur**. La vue de Thomas provoque un jet de Terreur.

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

ACTIONS

✂ **Griffes** : Combat d8, d8+d4.

ZOMBI

ZOMBI

Allure : 4.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d4	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, 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 zombi à la tête donne le bonus habituel de +4 de dégâts.

* **Sans peur** : immunisé à la Terreur et l'Intimidation.

ACTIONS

✂ **Morsure/Griffes** : Combat d6, d6.

CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL** : *The Forgotten Victim*
- **ÉCRITURE** : Shane Mclean
- **TRADUCTION** : perror
- **RELECTURE** : Briselune, Jolan « Blondin » Lacroix, X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE** : Neoflip

