



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

UN MEURTRE INEXPLIQUÉ, DES INDIENS SUR LE SENTIER DE LA GUERRE, DES VOLEURS DE BÉTAILS ET... UNE CHOSE QUI TRÔDE, NOS PISTOLETOS ONT DU PAIN SUR LA PLANCHE.

Ce scénario peut être joué soit en tant qu'aventure indépendante, soit comme faisant partie d'une campagne. Vous trouverez la description du comté de Uinta au Wyoming dans *Horror at Headstone Hill*.

## L'HISTOIRE

Heath Crittenden fait de son mieux pour gérer un grand ranch à quelques kilomètres au sud de la ville, mais ce n'est pas simple. Une créature que les gens du coin appellent Bill Bogwater rôde sur ses terres, un prédateur n'arrête pas de manger ses bêtes, et des coyotes sans cœur comme le gang du Ghost Steel sont toujours à l'affût pour voler son bétail. En plus, il n'a que quelques employés et l'un d'eux vient de se faire descendre. Il est vraiment au bout du rouleau lorsque les héros arrivent, c'est pourquoi il leur demande leur aide.

Heath offre une récompense de 100\$ pour la capture et la condamnation du meurtrier de son employé, Hank Beamer, il y a deux nuits. Pour rester concis, nous ne décrivons ici que la traque du meurtrier et nous supposons que le groupe a accepté l'offre.

Heath amène lui-même les personnages à une zone située à la limite de son ranch, très éloignée de sa maison, et leur montre une barrière avec des barbelés.

*C'est ici que nous avons trouvé Hank, il était pris dans les barbelés. C'était probablement les Utes. Nous sommes habituellement en bons termes avec la tribu de Cheval Noir, mais mes garçons en ont vu certains sur le sentier de la guerre quelques fois ces derniers mois en train de longer la clôture du ranch. Je ne pense pas que ce soit le gang des Ghost Steel, ce ne sont pas des tueurs, et surtout qu'il n'y a aucun bétail à voler dans ce coin là. Mes hommes sont tous occupés en ce moment, donc un peu d'aide ne serait pas de trop.*

## SUIVRE LES PISTES

Voici les pistes que le groupe pourrait vouloir suivre.

## LA SCÈNE DE CRIME

Il n'y a pas grand-chose de plus à voir sur la scène de crime à part un peu de sang séché sur les barbelés. Un jet de *Survie* permet de trouver un début de piste, mais ceux qui ont collé Hank dans les barbelés ont effacé leurs traces. Si un joueur réussit une *Prouesse* sur le jet de *Survie*, ou s'il spécifie qu'il va inspecter de l'autre côté des barbelés, il remarquera qu'aucun cheval Ute, ou autre, n'a emprunté cette piste depuis au moins une semaine.

## LE CORPS

Le corps de Hank est encore au ranch de Crittenden à attendre que les pompes funèbres viennent le chercher. Si quelqu'un l'examine, il pourra voir que le côté droit du corps de Hank est percé de trous. Ils ressemblent à des plaies causées par une arme à feu. Mais, un jet de *Soins* réussi révèle que quelque chose a percé la peau et a creusé une fois à l'intérieur, ce qui a causé d'importants dommages aux muscles et aux organes internes. Une *Prouesse*, permet de voir des hématomes qui attestent que Hank s'est empêtré dans les barbelés alors qu'il était en vie.

Alors, qu'est-il vraiment arrivé ? Hank est tombé sur des barbelés sanglants qui se cachaient près de la clôture. Ils l'ont tué puis se sont glissés dans leur nouvelle proie. De là, ils ont pu infecter un groupe de bœufs qui paissaient dans le coin. Les barbelés sanglants ne les ont pas tués, mais ont atteint leurs cerveaux pour les contrôler complètement. Les héros devront donc affronter un groupe de bêtes infectées pendant le final.

## LES UTES

Le groupe peut essayer de trouver les Utes qui ont pris le sentier de la guerre. À moins d'avoir un meilleur plan, ils peuvent se contenter de patrouiller dans la zone à la recherche de pistes à suivre. Cela requiert un *Succès de Survie*, à tenter une fois par jour. (Si vous avez *Deadlands : l'Ouest étrange* ou *Headstone Hill*, vous pouvez tirer une rencontre aléatoire chaque jour).

Les Utes sont méfiants envers les étrangers, donc le groupe doit les approcher prudemment. Les guerriers utes qui ont pris les armes ont Chipeta pour chef, le neveu du chef Cheval Noir. Lui et sept guerriers de la tribu sont à la recherche d'une créature qu'ils appellent « *Shunk warak'in* ». Avec la description qu'ils en donnent et un jet d'*Occultisme* réussi, on peut identifier leur proie comme un « *ringdocus* ». Cette créature ne joue aucun rôle dans l'aventure, mais elle explique leur présence. En conclusion, les Utes n'ont rien à voir avec la mort d'Hank Beamer.

Rencontrer les Utes offre aux joueurs une belle occasion pour interpréter leur personnage et tenter de négocier pacifiquement avec eux. Mais, si Chipeta est attaqué, son groupe s'enfuira après quelques tirs. Cheval Noir a bien précisé que tout le monde devait éviter les ennuis, au moins jusqu'à ce que les autres menaces aient été résolues (voir dans *Horror at Headstone Hill!*).



**CHIPETA** : le neveu de Cheval Noir est un Joker avec le même profil que ses guerriers.

■ **BRAVES UTES (6).**



New Lands, 2020 © Weston T Jones

## DU SANG SUR LES BARBELÉS

Une fois que les héros ont épuisé toutes les pistes, l'un des hommes de Crittenden arrive à bride abattue en descendant d'une colline proche. Il appelle à l'aide et on voit qu'il est couvert de sang avec de sérieuses blessures sur tout le corps :

*À l'aide ! Ils sont entrés dans les bêtes ! Ils tuent tout le monde !*

Le cow-boy refusera d'y retourner, même avec le groupe, mais acceptera de pointer la direction où cela se passe pendant qu'on soigne ses nombreuses blessures.

Lorsque le groupe arrive au sommet de la colline, ils assistent à une scène de pure horreur. Trois hommes de Crittenden fuient devant un groupe de cinq longhorns. Les bêtes sont enroulées dans du fil de fer barbelé et des sortes de tentacules ondulent et fouettent l'air en sortant de leur crâne et de leurs épaules. L'un d'eux, plus gros que les autres avec une corne cassée, semble être leur mâle alpha.

Il est temps de faire usage du plomb, des tomahawks, et des lance-flammes, Marshal. Ces bestioles sont infectées par une souche particulièrement dangereuse d'amarante sanglante ! Vous pouvez en apprendre plus sur les barbelés sanglants dans *Deadlands : l'Ouest étrange*, mais ce n'est pas vraiment important pour cette aventure puisqu'ils animent des Longhorns. Une fois le bétail infecté vaincu, les barbelés sanglants seront relativement inoffensifs, ils pourront facilement être regroupés et brûlés.

### ■ BÉTAIL SANGLANT (5).

## CRÉDITS

- **Titre original :** *Blood on the Range*
- **Écriture :** Shane Hensley
- **Traduction :** perror
- **Relecture :** Alain « Karkared » Curato, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X

## PROTAGONISTES

### BRAVE UTE

**Allure :** 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d8	d8	d6	d8

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6 (nature +2), Équitation d8, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Survie d6 (nature +2), Tir d6.

**Handicaps :** Suspicieux.

**Atouts :** Forestier.

Parade	Résistance
6	6

#### Actions

🗡️ **Tomahawk :** Combat d8, d8+d6.

🏹 **Arc :** Tir d6, 12/24/48, 2d6.

#### Équipement

Arc, tomahawk, cheval.

### BÉTAIL SANGLANT

**Allure :** 8.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d4	d10	d4 (A)	d10

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d6, Perception d6.

Parade	Résistance
5	9

#### Capacités spéciales

✳️ **Taille 2.** Une bête pèse environ une demi-tonne.

#### Actions

🗡️ **Cornes :** Combat d6, d10+d6.