

DEAD LANDS



Taxidermist's Shop © 1880, William Temple Hornday

REGARDS DE BRAISE





REGARDS DE BRAISE

LES PASSAGERS D'UN TRAIN SONT RETENUS À ELKO, DANS LE NEVADA... ET SE VOIENT BIENTÔT CONFRONTÉS À UNE MENACE REDOUTABLE !

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

VAMPIRE, VOUS AVEZ DIT VAMPIRE ?

À en croire le *Tombstone Epitaph*, les chantiers ferroviaires de la Denver-Pacific situés à Elko, dans le Nevada, sont réputés pour leur « fret non réclamé ». Autrement dit, il s'agit de cargaisons mal acheminées qui finissent par se perdre dans les vastes et poussiéreux entrepôts de la compagnie. Et il s'avère que les rumeurs disent vrai : l'un de ces chargements, destiné à l'origine au baron La Croix, contient quatre spécimens de nosferatu d'un genre nouveau. Et ça fait un moment que l'Agence est à leurs trousses...

LE TRAIN NE SIFFLERA PLUS TROIS FOIS

Cette histoire d'horreur débute alors que la clique traverse le Nevada à bord d'un train. Sans crier gare, un énorme « *BANG !* » retentit à l'avant du train. Plusieurs points de soudure qui soutenaient la chaudière ont cédé, tuant sur le coup le mécanicien, le chauffeur et le serre-frein.

La localité la plus proche est le complexe ferroviaire d'Elko, distant d'environ 8 km. La clique et les autres passagers du train sont coincés au beau milieu du désert du Nevada.

LES OPTIONS S'AMENUISENT

Le moteur de la locomotive ne peut pas vraiment être réparé. Un Succès en Réparation à -4 (ou l'utilisation de tout pouvoir ou Atout approprié) remet le train en marche suffisamment longtemps pour qu'il puisse se

rendre à Elko. Au-delà de ce point, il ne sera plus opérationnel sans effectuer de grosses réparations.

S'il n'est pas possible de faire redémarrer le train, les passagers doivent se rendre jusqu'aux chantiers ferroviaires, ce qui n'est pas chose aisée lorsqu'on doit marcher plus ou moins deux heures sous une température qui avoisine les 40 °C. Applique les règles relatives à la Chaleur (voir *Savage Worlds*). Toutefois, comme la traversée est relativement courte, les héros ne devront effectuer qu'un seul jet de Vigueur.

L'idée de rester immobilisés (et encore plus celle de déambuler sous un soleil de plomb) contrarie fortement les autres passagers du train, mais ceux-ci se plient aux instructions de la clique sans trop se plaindre. L'agent qui se trouve parmi eux fait profil bas... du moins, pour le moment.

■ **J.P. HALSTEAD, LE CHEF DE TRAIN :** voir le Simple soldat dans *Deadlands : l'Ouest étrange*. Il est armé d'un fusil à chevrotine Gatling. Derrière l'identité d'« Halstead » se cache en réalité Jacques Poilot, un espion œuvrant pour le compte de la Bayou Vermilion. Tout comme l'Agence, il est à la recherche de la cargaison perdue, et il est aussi responsable du sabotage de la locomotive !

+ **Fusil à chevrotine Gatling :** Tir d6+2, CdT 2-2, 12/24/48, 1-3d6, 3 rafales (15 balles).

■ **PASSAGERS (11) :** voir le Citadin dans *Deadlands : l'Ouest étrange*. Et n'hésite pas à leur donner de la personnalité, Marshal !

👤 **AGENT CLARENCE MACDONALD :** si les héros l'abordent, il se présente sous l'identité de « Dan Worthington ».

ELKO, NEVADA

NIVEAU DE PEUR : 2

Elko était autrefois le terminus oriental principal de la Central-Pacific. Lorsque le Grand Tremblement de terre entraîna la faillite de la compagnie, celle-ci fit construire un embranchement en direction d'Elko. De nos jours, l'endroit est presque oublié de tous, et n'est exploité qu'en tant que dépôt de ravitaillement et pour le transport de fret minier par la Denver-Pacific et l'Empire Rail. Les seuls résidents permanents du lieu sont les cheminots qui y travaillent – soit une population de 42 âmes.

La ville d'Elko n'a pas grand-chose d'autre à offrir que des aires de triage à perte de vue et des dizaines d'entrepôts disposés les uns à côté des autres sous une chaleur étouffante. Cinq bâtiments sont réservés au logement d'un nombre nettement supérieur de travailleurs à ceux qui vivent actuellement sur place. On peut y trouver plusieurs logis, un mess, des sanitaires, etc.

Les entrepôts d'Elko contiennent en permanence des centaines de kilos de roche fantôme et de fournitures minières diverses, mais ils ne sont même pas gardés. S'il est déjà bien assez difficile d'aller à Elko, il l'est encore plus d'en repartir avec une quantité suffisante de matériel pour que cela fasse une grande différence.



EN RADE !

Si J.P. Halstead, le chef de train (et espion de la Bayou Vermilion), fait partie du groupe lorsque celui-ci atteint Elko, il explique la situation aux ouvriers présents. Si ce n'est pas le cas, un simple Succès en Persuasion convainc le personnel de la Denver-Pacific de la sincérité de la clique.

Les cheminots de la Denver-Pacific offrent aux passagers nourriture, eau et logement dans l'un des baraquements inoccupés. Le service y est minimum. Le prochain train passant à Elko n'arrivant que dans une semaine, le groupe est condamné à rester en ville jusque-là.

MARCHANDISES NON RÉCLAMÉES

Sur un Succès en Culture générale, les héros se souviennent avoir lu dans l'Épithèse un article qui évoquait les mystérieux entrepôts de la ville. Le cas échéant, un des passagers fait allusion aux célèbres « marchandises non réclamées » d'Elko.

Des murmures enthousiastes circulent parmi les passagers, et certains d'entre eux choisissent de consacrer leur semaine à fouiller les alentours à la recherche de richesses. Les cheminots de la Denver-Pacific désapprouvent vigoureusement cette idée, insistant sur le fait que l'accès aux entrepôts est interdit.

La clique est libre de profiter de son séjour comme elle l'entend. Mais comme il n'y a pas d'hôtel ou de saloon en ville, les divertissements ne sont guère légion.

FUNESTE DÉCOUVERTE

Cette nuit-là, quatre passagers ignorent les avertissements des ouvriers et s'éclipsent pour explorer les entrepôts. Quelques heures plus tard, ils dénichent une grande caisse cachée dans un sombre recoin. Ils décident de l'ouvrir, sans remarquer le nom du destinataire caché sous une épaisse couche de poussière : Baron Simone La Croix.

Quatre nosferatu affamés en surgissent. Ils se jettent sur les infortunés passagers et les maîtrisent rapidement. Au bout de 1d6 heures, les victimes des vampires se relèvent d'entre les morts, doublant le nombre de ces monstres.

Le pire dans tout cela, c'est qu'il ne s'agit pas du genre de suceurs de sang que l'on croise habituellement. Ces créatures ont été engendrées

lors d'un obscur rituel au cours duquel leurs cœurs furent retirés (et placés ailleurs, par mesure de sécurité) puis remplacés par un morceau de roche fantôme incandescent. Les « fantôsferatu » qui en résultent possèdent des yeux brillants d'une lueur orangée et sont bien plus coriaces que le reste de leurs semblables.

■ **FANTÔSFERATU (4)** : voir le Nosferatu dans *Deadlands : l'Ouest étrange* avec les Capacités spéciales Vision nocturne et Point faible (ail). Même tués, ils se relèvent chaque nuit tant que leur cœur n'a pas été détruit. Leur capacité d'Infection transforme leurs victimes en simples nosferatu.

■ **NOSFERATU (4)** : voir *Deadlands : l'Ouest étrange*.

QUELQUES NUITS EN ENFER

Au cours des prochaines nuits, les fantôsferatu et leur progéniture se dispersent en ville par paires. Si l'on ne les arrête pas, ils continueront à infecter les passagers et les cheminots, tant et si bien que la clique sera vite confrontée à une véritable horde.

C'est là que l'agent MacDonald entre en scène. Il sait que les fantôsferatu peuvent être vaincus grâce à une arme enduite d'ail – et il en a à revendre. MacDonald sait également que si les cœurs de ces monstres ne sont pas détruits, ceux-ci seront inarrêtables.

J.P. Halstead fait tout ce qu'il peut pour entraver subtilement les efforts de la clique. Son but est de quitter Elko avec la boîte contenant les cœurs des fantôsferatu.

POUR VIVRE HEUREUX, VIVONS CACHÉS !

Les vampires se terrent dans la cave d'un entrepôt durant la journée. Un Succès en Survie à -4 conduit la clique au bon bâtiment. Une fois à l'intérieur, un Succès en Perception à -2 leur permet de trouver une trappe menant à la cave. Un cylindre de cuivre riveté d'environ 60 cm de haut est abandonné dans un coin. Il contient les quatre cœurs des fantôsferatu. Il est possible de les détruire en les exposant à la lumière du soleil. Bien entendu, celle-ci ne pénètre ni dans cette partie de l'entrepôt ni dans le repaire des nosferatus.

PROTAGONISTES

AGENT CLARENCE MACDONALD

Clarence MacDonald a commencé sa carrière à Gomorra, en Californie, en infiltrant la plupart des factions de la ville sans révéler sa véritable identité. Lorsque sa couverture fut finalement éventée, l'agent Hattie Lawton l'a aidé à simuler sa propre mort. Aujourd'hui, il parcourt l'Ouest étrange, accomplissant à la demande de ses supérieurs de nombreuses missions aux quatre coins de l'Union.



AGENT CLARENCE MACDONALD ♥ ♥ ♥

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d12	d6	d6	d8	d6

Compétences : Athlétisme d6 (escalade urbaine +1, Interruption +2), Combat d12, Culture générale d6, Discrétion d10 (urbain +1), Métier (loi) d4, Occultisme d6, Perception d4+2, Persuasion d4 (représentant de la loi +1), Recherche d6, Soins d4, Subterfuge d6+1, Survie d4, Tir d12.

PARADE	RÉSISTANCE
4	8 (2*)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Agent :** grade 2, insigne, peut gagner des Services et en dépenser max. 3.
- * **Costaud :** Force (pour Encombrement et Force min.) +1 cran.
- * **Dégaine comme l'éclair :** pioche 1 carte d'action

CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL :** *Eyes Like Embers*
- **ÉCRITURE :** Matthew Cutter
- **TRADUCTION :** Jolan « Blondin » Lacroix
- **RELECTURE :** Pierre Debut, perror, Cyril Ronseaux, X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE :** Neoflip
- **IMAGES :** générées par l'IA Stable Diffusion



en plus par Jeton.

* **Taille 1 :** Costaud inclus.

* **Tripes :** Relance gratuite au jet de Terreur.

ACTIONS

✂ **Arts martiaux :** Combat d12+1, d6+d4, Arme naturelle (poings ou pieds).

✂ **Couteau Bowie :** Combat d12, d6+d4+1.

🔫 **Revolver Le Mat Undertaker :** Tir d12, 12/24/48, 2d6 PA 1, SA, 9 coups. Tir d12+2, 5/10/20, 1-3d6, SA, 1 coup. Action gratuite pour changer de mode.

🔫 **Pistolet Gatling :** Tir d12, CdT 3-3, 12/24/48, 2d6 PA 1, 3 rafales (30 balles).

ÉQUIPEMENT

Documents confidentiels de l'Agence (dissimulés dans un rabat secret de son portefeuille), revolver Le Mat Undertaker, pistolet Gatling, garrot, couteau Bowie, outils de serrurier, cache-poussière blindé (léger) noir, exemplaire des Fugitifs dans les Territoires américains (comprenant notamment le fameux chapitre 13, Occultisme +2 pour identifier les Points faibles des créatures surnaturelles), carte de presse, vêtements chics, crayon, bloc-notes, 124,80 \$.

MALLE À VAPEUR (ENTREPOSÉE DANS LE WAGON À BAGAGES DU TRAIN)

Fusil Gatling, 2 crampons de chemin de fer (avec un compartiment secret), lingot d'argent (arborant le logo de Sweetrock), 10 goussetes d'ail, appareil photographique de l'Epitaph, 12 plaques photographiques, insigne des Texas Rangers, bible, pelle, 15 m de corde, scie à bois.

