



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

LA CLIQUE TRAVERSE UNE VILLE THÉÂTRE DE LYNCHAGES ET DE NUÉES DE CORBEAUX.
AUTRONT-ILS LE COEUR DE S'EN MÊLER ?

LE ROYAUME DU CORBEAU

Il y a un an, un corbeau géant commença à décimer la ville d'Alder Creek, laissant sur la Grand-place des corps brisés et criblés de coups de bec. Deux mois après les premières victimes, un certain Gareth Grackle poussa le battant de la porte du saloon et proclama que la créature diabolique responsable du massacre était le roi Corbeau et qu'il attaquerait jusqu'à ce que les citadins sacrifient deux innocents aux oiseaux. Une fois son annonce faite, il disparut.

La plupart des habitants refusèrent tout sacrifice, mais la nuit même, le roi Corbeau emmena le shérif et le prêtre entre ses serres. Alors que les corps s'empilaient, quelques habitants décidèrent de se charger eux-mêmes du problème, et attachèrent deux malheureux voyageurs à des poteaux à l'entrée de la ville.

Depuis, Gareth Grackle apparaît à chaque nouvelle lune pour annoncer la venue du Roi Corbeau. Jusqu'à présent, les habitants ont toujours réussi à capturer des voyageurs malchanceux. Mais les routes étant bloquées en hiver, ils comprirent qu'ils allaient devoir sacrifier leurs propres congénères un jour ou l'autre. C'est à ce moment que la bande de Leonard Bolton prit le contrôle d'Alder Creek, s'autoproclamant seuls maîtres à bord. Désormais, le sacrifice est la punition pour tous les crimes.

PAS SI BIENVENUS QUE ÇA...

NIVEAU DE PEUR : 4

L'aventure débute en fin d'après-midi alors que la clique voyage le long d'une petite route de mineurs à travers les montagnes. Une ville se dessine à l'horizon et l'on aperçoit une importante nuée d'oiseaux noirs jasant à tue-tête, perchés sur les arbres de part et d'autre de la route.

À l'entrée de la ville, la clique découvre une scène particulièrement macabre : un corps attaché fermement à un poteau le long de la route. La vue du cadavre en décomposition et picoré par les volatiles requiert un jet de Terreur, un Échec ajoute un rang de Fatigue (nausées) jusqu'à la fin de la rencontre à venir. Un jet de Culture générale permet de se souvenir que les Sioux attachent les cadavres de ceux qui violent leurs frontières à des poteaux.

LES OISEAUX

Alors qu'ils entrent en ville, les membres de la clique aperçoivent à l'autre bout de l'avenue principale, sur la Grand-place, plusieurs poteaux en bois sur lesquels sont fixés des corps. Un jet

de Perception réussi permet de remarquer que deux de ces poteaux sont encore vides. Les personnages ont à peine le temps de faire quelques pas sur l'avenue qu'ils entendent la plainte d'un enfant percer le silence. Un homme émerge alors du porche d'un bâtiment proche, tirant une petite fille derrière lui. Il l'envoie valser sur la place avec un coup de pelle en pleine tête, la laissant gisante dans la rue avant de retourner à l'intérieur de la bâtisse. Dans une cacophonie de pépiements et de caquetages terrifiants, un nuage d'oiseaux noirs fond en piqué sur l'enfant sans défense.

Distribuez les cartes d'action. Quelques oiseaux isolés s'approchent de la fille sans défense, mais la véritable menace provient de trois nuées d'oiseaux meurtriers se ruant sur leur proie. La première se forme à mi-chemin entre la clique et la fillette au début du combat. À mesure que les oiseaux s'envolent des toits voisins, deux autres nuées se forment durant les rounds suivants. Alors que le groupe arrive dans la ville par le sud, la seconde nuée vient du nord et la troisième provient de l'est, se déplaçant de toit en toit pour déchiqeter la jeune fille à coups de bec.

Une fois sauvée, la jeune fille sera en état de choc et les seules réponses qu'elle pourra donner sont des pleurnicheries et des gémissements incohérents à propos de ses parents.

■ NUÉES DE CORBEAUX (3).

■ SARAH LEIFSON : voir le Citadin dans *Deadlands : l'Ouest étrange*.

L'HOSPITALITÉ DU FROUSSARD

La clique aperçoit des lumières provenant de chacun des bâtiments, mais toutes les portes sont closes. Une fois que les personnages ont défait deux nuées, un homme aux cheveux blancs apparaît à l'entrée de l'épicerie. Il leur fait signe de venir se réfugier chez lui en agitant les bras et en criant à tue-tête. Ezekiel Gates aide les héros à entrer à l'intérieur de son épicerie, refermant promptement la porte et la verrouillant sans attendre. Gates raconte l'histoire récente d'Alder Creek. Ne pouvant plus supporter d'être témoin de ces sacrifices et de la terreur qui règne sur la ville, il supplie les personnages de l'aider à fuir avec la jeune fille, Sarah Leifson.

Le roi Corbeau pourchasse systématiquement ceux qui tentent de quitter la ville et laisse leurs cadavres pourrir sur la Grand-place. Gates espère que la clique pourra l'aider. La nouvelle lune est prévue pour demain soir, Gates implore donc les héros de fuir avec lui le plus vite possible. Un jet de

Perception permet de voir que Gates cache quelque chose. Un Succès sur un jet de Persuasion ou d'Intimidation permet de lui faire avouer que la fille était dans le bureau du shérif car ses parents seront attachés sur les poteaux cette nuit.

Un membre prévoyant de la clique peut apprendre de Gates les noms des citadins impliqués en effectuant un jet de Réseautage (voir la description de la foule ci-dessous)

■ **EZEKIEL GATES** : voir le Citadin dans *Deadlands : l'Ouest étrange*.

SURVIVRE À LA NUIT

Peu après, une petite bande d'habitants masqués se rassemble sur la place de la ville. Le nouveau « shérif » et ses hommes emmènent Jo Ann et Gary Leifson. S'ils ne sont pas dérangés, la bande les attache chacun sur un poteau alors qu'elles se débattent. Gareth Grackle apparaît à l'entrée de la ville au moment où la bande finit de préparer les offrandes.

Si la clique choisit de combattre les citadins avant la fin du rituel, Grackle apparaît tout juste lorsque la bataille touche à sa fin, avant que la bande ne puisse se disperser. Quoi qu'il arrive, Grackle commence le combat en ordonnant aux habitants de se rassembler, et en animant les cadavres des victimes précédentes afin de ralentir les personnages s'il passe près des poteaux. Par la suite, Grackle invoque deux nuées de ses serviteurs à plumes et utilise sa magie noire, en lançant des *éclairs* ou son sort de *ténèbres* pour créer la confusion. Lui infliger plus de 2 Blessures révèle sa véritable nature, le roi Corbeau.

La plupart des citadins sont opposés aux sacrifices, ils ne combattent que si Bolton ou Grackle en donne l'ordre. Un jet d'Intimidation ou de Persuasion opposé à l'Intimidation de Grackle ou Bolton les fait se disperser. Une Prouesse permet de retourner certains habitants contre Grackle. Pendant le combat, réussir une Épreuve en Persuasion contre l'un d'eux le fait fuir. Appeler quelqu'un par son nom donne un bonus de +2 en Intimidation ou en Provocation. Les citadins présents portent un masque en toile de jute. Privé de ce dernier, par un tir précis ou autre, la personne fuit immédiatement la scène par peur de représailles.

 **GARETH GRACKLE.**

 **LÉONARD BOLTON.**

■ **HOMMES DE MAIN (2).**

■ **CITADINS MASQUÉS (2 par héros)** : voir le Citadin dans *Deadlands : l'Ouest étrange*.

ÉPILOGUE

En l'absence du roi Corbeau, les oiseaux cessent leurs attaques, et le Niveau de Peur commence à baisser. Beaucoup d'habitants d'Alder Creek quittent la ville, honteux de leur comportement ou de celui de leurs voisins. Quelques-uns restent et reconstruisent la communauté. Alder Creek a besoin d'un nouveau shérif, si jamais la clique veut rester dans le coin un petit moment...

PROTAGONISTES

NUÉES DE CORBEAUX

Ces nuées de corbeaux sont vicieuses. Les oiseaux ont des becs incurvés et pointus, parfaits pour vider les orbites de malheureuses victimes. Chaque nuée occupe un Gabarit Moyen.

NUÉE DE CORBEAUX

Allure : 4, Vol 10.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d10	d12	d8	d4 (A)	d10

Compétences : Intimidation d8, Perception d6.

Parade	Résistance
4	7

Capacités spéciales

- * **Dévoreur d'œil** : si inflige des Séquelles, concerne la tête, relancer si Cerveau touché.
- * **Essaim** : annuler Secoué +2, Parade +2, immunisé aux armes perforantes ou tranchantes, subit les Zones d'effet et le Piétinement (Force dégâts). Peut-être déjoué en s'immergeant totalement.
- * **Tripes** : Relance gratuite aux jets de Terreur.

Actions

- ✂ **Bec et serres** : automatique en fin de tour (sauf si Secoué), GM, 2d4 contre la protection la plus faible, sans effet contre protection complètement étanche.

LÉONARD BOLTON

L'autoproclamé sheriff d'Alder Creek ne travaille pas pour Grackle. Il a simplement vu en lui une opportunité de prendre le pouvoir. Mais son règne de la terreur est de nature à délecter la faim des Juges. Bolton est fier de ses talents de pistolero et il acceptera un duel si quelqu'un le provoque suffisamment.

LÉONARD BOLTON



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d6	d8	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d8, Persuasion d6, Tir d8.

Handicaps : Sanguinaire.

Parade	Résistance
6	5

Actions

- ✂ **Couteau** : Combat d8, d4+d8.
- 🔫 **Colt Army .44** : Tir d8, 12/24/48, PA 1, 6 coups, 2d6+1.

HOMMES DE MAIN DE BOLTON

Léonard Bolton a embrigadé deux adjoints : Jethro et Gus. Utilisez le Cow-boy dans *Deadlands : l'Ouest étrange*. Jethro utilise un fusil à double canon et Gus une Winchester 73. Si Bolton est mis hors combat, ses hommes de main fuient immédiatement.

🔫 **Fusil double canon** : Tir d6+2, 12/24/48, 1-3d6, 2 coups, Chevrotine, Dégâts +4 si double tir.

🔫 **Winchester 73** : Tir d6, 24/48/96, 2d8-1 PA 2, 15 coups.

GARETH GRACKLE

Gareth Grackle est le déguisement humain du roi Corbeau. Sans ce corps, la créature diabolique pouvait seulement faire peur aux humains. Cette forme lui permet de corrompre la communauté entière de l'intérieur en les forçant à s'entre-tuer.

GARETH GRACKLE

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d10	d4	d8	d6

Compétences : Athlétisme d6, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d10, Magie d10, Perception d6, Persuasion d6^R, Provocation d6.

Handicaps : Phobie (Mineur — chats), Rancunier (Majeur).

Parade	Résistance
2	5

Capacités spéciales

- 🔮 **Arcane (sorcier)** : Magie d10, 30 PP.
- * **Charismatique** : Relance gratuite sur Persuasion.
- * **Danse des crucifiés** : anime les corps attachés aux poteaux à travers la ville comme une forme d'*enchevêtrement* qui agit sur toute personne proche d'un cadavre de supplicié, le corps animé tente d'agripper une victime.
- * **Seconde peau** : à sa deuxième blessure, la peau le long de son dos éclate et le Roi Corbeau s'en extirpe.
- * **Tripes** : Relance gratuite aux jets de Terreur.

Actions

- 🔮 **Ami des bêtes (nuée de corbeaux)** : Magie d10, 1+ PP, 8 cases, 10 mn, appelle et contrôle une nuée de corbeaux (PG) — GM (+1), GG (+2).
- 🔮 **Éclair (projectile corbeaux)** : Magie d10, 1 PP, 16 cases, Inst., Dégâts 2d6 [3d6] — +d6 (+2).
- 🔮 **Ténèbre (nuée de corbeaux obscurissant l'endroit)** : Magie d10, 2 PP, 8 cases, 10 mn, Obscurité [Ténèbres], GG — zone déplaçable de 10 cases/tour ou sur cible mobile (+1).

CRÉDITS

- **Titre original** : *Scarecrow*
- **Écriture** : Dave Blewer
- **Traduction** : perror
- **Relecture** : Briselune, Alain « Karkared » Curato, Pierre Debut, Cyril Ronseaux, X.O. de Vorcen
- **Maquette** : perror et L^AT_EX

LE ROI CORBEAU

Le roi Corbeau est la forme monstrueuse d'un manitou. Sa nature vengeresse est son point faible : il risque une destruction définitive et se bat jusqu'à la mort plutôt que de fuir ses ennemis.

LE ROI CORBEAU

Allure : 4, Vol 12.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d10	d10	d12+2	d8	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d12, Culture générale d6, Discrétion d12, Intimidation d10, Perception d6, Persuasion d6, Provocation d6.

Parade	Résistance
8	7

Capacités spéciales

- * **Enlèvement** : si Empoigne une victime, peut l'enlever dans les airs le round suivant à mi-Allure pour la lâcher d'une hauteur mortelle. Une victime qui se libère chute ou peut s'agripper aux pattes (-2 pour se libérer).
- * **Peu visible** : si corbeaux autour, attaque à distance ennemie -2 et si en vol au début du round, Discrétion vs Perception pour Surprendre les ennemis. Son plumage noir se fond dans le couvert obscur des corbeaux.
- * **Terreur (-2)**. Pour quiconque le voit s'extirper du corps de Grackle.
- * **Vigueur surnaturelle** : ignore -2 de Blessure.

Actions

🗡️ **Bec/Serres** : Combat d12, d12+d6+2.

Marquer le coup

- * **Sombre nuée** : peut invoquer une nuée de corbeaux (GM) pour une action max. 1/jour.



Hanged Man © 2018, Alexey Kruglov