

DEAD LANDS



LA CONFIANCE RÈGNE



LA CONFIANCE RÈGNE

*UN SÉJOUR À ROSWELL, AU NOUVEAU-MEXIQUE, TOURNE
À LA PARANOÏA... AVANT DE SE RÉVÉLER FATAL !*

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

OÙ EN EST-ON ?

Il y a de cela quelques nuits, non loin de Roswell, un employé du poste de traite de Spotswood, répondant au nom de Fletcher Graham, se rendait à un puits avoisinant afin d'en tirer de quoi en remplir un seau. Il fut surpris en chemin par un mystérieux étranger. Fletcher n'eut pas le temps de prononcer « B'soir » que l'individu se transforma en un monstrueux serpent cornu. Et il eut encore moins celui de crier à l'aide, l'abomination se jetant tête en avant sur sa gorge afin d'y enfoncer ses crocs venimeux.

Après avoir dévoré le corps et pris l'apparence de sa proie, la créature gagna le poste de traite. Depuis, elle attend l'occasion de pouvoir faire une nouvelle victime et d'adopter sa forme. En attendant, cette saleté a décidé de s'amuser en semant la peur dans les esprits.



UNE ARRIVÉE QU'ON N'ATTENDAIT PAS

Cette histoire pleine de suspense débute alors que nos pistoleros passent par Roswell, au Nouveau-Mexique. Cette nuit-là, de violents orages s'abattent sur la région, et le risque de crues éclair est élevé. Toute personne sensée sait qu'il faut s'abriter, et il se trouve que l'endroit le plus chaud et le plus sec du coin est le poste de traite de Spotswood. Lis ce qui suit, alors que la clique franchit le seuil :

Ce petit relais postal de style rancho est éclairé par quelques lanternes et la lueur qui s'échappe d'un poêle à bois. Les étagères et le comptoir semblent raisonnablement bien approvisionnés.

Vous vous arrêtez net lorsque vous croisez le regard d'un homme barbu et costaud accroupi derrière le bar. Il braque un fusil de chasse dans votre direction de ses mains tremblantes. Vous lorgnez ensuite vers la droite, où plusieurs personnes terrifiées pointent sur vous leurs armes. Le barbu vous lance : « Salut, étrangers. Si vous voulez qu'on sympathise, vous feriez mieux de prendre la parole ».

En supposant que la clique cherche plutôt à s'abriter qu'à répandre un bain de sang, un Succès en Persuasion les apaise suffisamment pour qu'ils baissent leurs armes et invitent les nouveaux venus à entrer.

LE RELAIS POSTAL DE SPOTSWOOD

NIVEAU DE PEUR : 3

L'homme derrière le comptoir, Earle Spotswood, gère ce poste de traite avec sa femme Courtney, ses fils et quatre employés. L'endroit consiste en une seule pièce avec un comptoir le long du mur du fond, une réserve à l'arrière et un grenier au-dessus où dort la famille. De plus, Earle moucharde en secret pour le compte des Territorials Rangers, qui le payent en retour. Il leur fournit un rapport sur pratiquement chaque voyageur qui passe dans le coin.

Ces derniers jours, cependant, les choses ont pris une tournure étrange. L'un de ses employés, Fletcher, a commencé à raconter des histoires de fantômes et à débiter des récits effrayants de bêtes voleuses de corps, qui rôderaient en

pleine nuit. Le serpent cornu se complaît à jouer de son apparence pour susciter la peur avant de se jeter sur une nouvelle victime. Il possède en outre quelques talents particuliers !

■ **EARLE SPOTSWOOD** : voir le Citadin dans *Deadlands : l'Ouest étrange*, et ajoute-lui l'Atout Contacts (Territorial Rangers) et Persuasion d8.

■ **COURTNEY, EARLE JR. ET ELI** : voir le Citadin dans *Deadlands : l'Ouest étrange*. Courtney a les Atouts Dégaine comme l'éclair et Tireur d'élite, et Agilité d8 et Tir d8.

■ **EMPLOYÉS DU RELAIS (3)** : voir le Citadin dans *Deadlands : l'Ouest étrange*.

🐍 **« FLETCHER GRAHAM »** : voir le Serpent cornu dans *Deadlands : l'Ouest étrange*. Il s'agit d'un vieux spécimen des plus rusés, et d'un Joker de surcroît. Il possède les Pouvoirs confusion et marionnette (qu'il active sur un jet d'Âme réussi, sans que ceux-ci ne manifestent d'Aspects apparents) et de 15 points de pouvoir. La créature est capable de conserver indéfiniment l'apparence de Fletcher Graham, à moins d'être démasquée. Et elle possède un très vilain sens de l'humour.

LE LOUP DANS LA BERGERIE

Depuis que cette créature a débarqué en endossant l'apparence de Fletch' Graham, elle n'a cessé d'étaler son verbiage à propos de spectres, d'apparitions et de choses qui surviennent durant la nuit. Les autres trouvent ces histoires terrifiantes, mais également trop captivantes pour les ignorer. Une fois que la clique s'est posée, Fletch' entame une autre histoire :

« En voici une que mon vieux papy avait l'habitude de raconter. Il existe un genre de bestiole — une espèce d'ombre effroyable — qui traque les gens comme un lynx le gibier. Sauf que, quand elle vous attrape, elle ne se contente pas de grignoter la chair sur vos os. Elle engloutit les os avec. Et quand elle a terminé son repas, elle adopte votre apparence, vos manières, et même votre voix ! C'est comme ça qu'elle se rapproche de vos amis, avant de les dévorer eux aussi. »

Les membres de la clique qui obtiennent un Succès en Perception surprennent Spotswood, sa famille et les autres employés en train de

jeter des regards voilés et suspicieux dans leur direction.

Au fur et à mesure que la tempête s'intensifie et que la pluie s'abat sur le toit, s'égouttant par les fissures dans des pots et des boîtes de conserve stratégiquement placés, les choses deviennent de plus en plus étranges. Le serpent cornu utilise ses Pouvoirs de confusion et de marionnette pour obliger les autres travailleurs à faire des déclarations étranges et cryptiques ou à tituber sans raison apparente.

Lorsque l'imagination de chacun s'emballe, un trio de coups lents et réguliers se fait entendre à la porte.

PAR UNE NUIT SOMBRE ET ORAGEUSE

Spotswood soutient qu'il s'agit là d'un fantôme. On continue à frapper jusqu'à ce que quelqu'un réponde. Sous la pluie se tient un homme trapu, accoutré d'un manteau chinois noir et rouge et de lunettes aux teintes carmin. Il est trempé jusqu'aux os. Il déclare :

« La tempête empire. Pour arriver ici à temps, il a fallu que Jack se fasse... celer. Puis-je m'abriter avec vous ? »

Devant eux se tient Jack Swift, un artiste martial californien. Ce dernier ne fait pas que visiter la région de Roswell. En réalité, Swift sait pas mal de choses sur le « Jugement ». Il traque le serpent cornu depuis des semaines afin de mettre fin à son règne de terreur.

 **JACK SWIFT.**

FAIRE MONTER LES ENCHÈRES

Swift fait un brin de causette et se réchauffe près du poêle. Il est tout de suite évident que les Spotswood et leurs employés ne font pas du tout confiance au nouveau venu. Et là, Swift lâche une bombe :

« Je me suis arrêté ici alors que je poursuivais un homme de haute taille à l'allure sombre. Celui-ci aborde les voyageurs sur sa route et les assassine de sang-froid. Mes chers amis... Je crains que quelqu'un ici présent ne soit pas celui qu'il prétend être. »

Le serpent cornu entreprend de désorienter l'esprit de Swift à l'aide de ses pouvoirs. En cas de réussite, l'étranger passe pour être un lourdaud ou — l'approche préférée du monstre — le force à attaquer quelqu'un de présent dans la pièce.

De son côté, Swift prend son temps et ne se précipite pas (il ne s'exprimera même pas) lorsqu'il sent qu'une influence surnaturelle tente de contrôler ses pensées et ses actions. Swift veut être sûr d'avoir bien identifié qui est l'abomination avant de frapper.

Marshal, poursuis cette scène jusqu'à ce que tout le monde à la table ait sa propre théorie sur qui est qui, ainsi qu'un plan à mettre en place pour découvrir le fin mot de l'histoire.

L'EAU EST PROFONDE, M'MAN !

Au moment où le sentiment de paranoïa atteint son paroxysme, demande aux héros de faire un jet de Perception à -2. Un Succès permet de percevoir un tonitruant bruit d'eau qui ruisselle. C'est beaucoup plus fort que les gouttes de pluie qui martèlent le toit. Quiconque regarde par une fenêtre observe des torrents d'eau se déchaîner à l'extérieur. Le poste de traite semble se trouver au milieu d'une rivière nouvellement formée. C'est une crue éclair ! L'artiste martial s'exclame alors :

« Voilà un retournement de situation des plus rapides ! »

L'eau ne tarde pas à jaillir sous la porte et à traverser les murs en rondins. Le poêle s'éteint dans un souffle de vapeur et de fumée. En quelques minutes, il y a un mètre d'eau dans la pièce. Les marchandises des Spotswoods flottent sur la surface sombre comme des épaves.

La créature livre un combat à mort si elle n'arrive pas à s'échapper. Elle plonge sous l'eau et reprend sa forme véritable, obtenant un bonus de +5 aux jets de Discrétion lorsqu'elle est immergée. Dans la confusion, elle mord ceux qui sont à sa portée et utilise ses capacités de contrôle mental pour optimiser son efficacité. En raison de l'eau, l'intérieur du poste de traite est considéré comme un Terrain difficile, et la fumée du poêle crée de la Pénombre (-2 aux jets d'attaque). L'orage dure 1d6 heures.

PROTAGONISTES

JACK SWIFT

Jack Swift erre dans l'Ouest à la recherche de nouveaux défis et aspire à retrouver sa dulcinée à Shan Fan. Mais le père de la demoiselle n'est autre que Cheu Meng, un cruel seigneur de guerre et l'ancien sifu de Jack.



JACK SWIFT



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d12	d12	d4	d6	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d12, Culture générale d4, Discrétion d4, Focus d6, Occultisme d4, Navigation d6, Perception d6, Réparation d6, Survie d4, Tir d8.

Handicaps : Arrogant, Bizarrerie (fait des jeux de mots basés sur son nom), Ennemi (Mineur – Cheu Meng).

PARADE	RÉSISTANCE
9 (1)	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

✂ **Arcanes (maître du chi) :** Focus d6, 15 PP, Recharge 5 PP/h de repos ou méditation.

* **Brave :** +2 contre la Terreur et -2 sur la table.

* **Chi :** 1/combat, Relance attaque échouée (même Échec critique) ou fait Relancer une attaque ennemie contre lui ou dégâts +d6 sur une attaque à mains nues.

* **Kung-fu céleste :** peut choisir 2 styles en début de tour.

+ **L'homme ivre :** attaque ennemie -2, Allure -2.

+ **Tan tui :** dé de dégâts à mains nues +1 cran max. 1/round, repousse de 1d4[+2] cases si Secoue ou Blesse. Se relève gratuitement si Succès d'Athlétisme.

RÉACTIONS

✂ **Frappe foudroyante :** si ni Secoué ni Sonné, attaque gratuite contre 3 ennemis par round pénétrant son Allonge.

ACTIONS

✂ **Arts martiaux :** Combat d12+1, 2d4, Arme naturelle (poings ou pieds).

✂ **Sai (x2) :** Combat d12, 2d4. Parade +1, Désarmement +1.

+ **Frénésie suprême :** peut ajouter un 2^d dé de Combat au corps-à-corps max. 2/tour.

✂ **Revolver Le Mat :** Tir d8, 12/24/48, 2d6 PA 1, SA, 9 coups. Tir d8+2, 5/10/20, 1-3d6, SA, 1 coup. Action gratuite pour changer de mode.

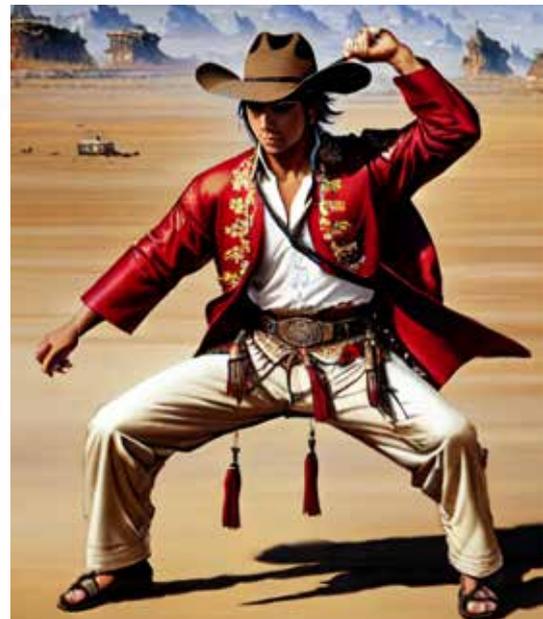
✂ **Déflexion :** Focus d6, 3 PP, Perso, 5 rd. Attaques au corps-à-corps ou [et] à distance sur la cible à -2.

✂ **Empathie :** Focus d6, 1 PP, Tou, 5 rd. Arcanes vs me, Compétences sociales ou interaction animale +1 [+2] avec cible.

✂ **Frappe :** Focus d6, 2 PP, Perso, 5 rd. +2 [+4] aux dégâts d'une arme, pieds ou mains.

ÉQUIPEMENT

Lunettes aux verres carmins, manteau chinois, sandales.



CRÉDITS

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

