



THE SAVAGE WORLD OF SOLOMON KANE



Ruines de monastère dans le clair de lune © 2017 - Carl Gustav Carus

FESTIN SANGLANT





FESTIN SANGLANT

*LES PÈLERINS ARRIVENT DANS UN VILLAGE DONT LES HABITANTS ONT DISPARU,
UNE TRAINÉE DE SANG NOIR VA LES CONDUIRE À UN ANTIQUE LIEU DE CULTE.*

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

L'HISTOIRE

Les pèlerins voyagent le long des côtes de Nouvelle-Angleterre lorsqu'ils traversent un petit village de pêcheurs. En approchant de la grand-place, ils découvrent les restes d'un banquet sans personne aux alentours. C'est un chaos indescriptible, les tables sont renversées, les chaises gisent par terre ça et là, comme si quelque chose avait brutalement interrompu le festin et que les convives avaient tous fui en catastrophe.

Des restes de nourriture jonchent le sol, du maïs à l'aspect maladif, des morceaux de pain rassis, quelques légumes verts et des tranches d'une viande noirâtre et huileuse, visiblement taillée dans une grosse créature marine inconnue, qui est embrochée au-dessus du foyer central encore allumé.

Parmi les débris du banquet et la vaisselle éparpillée, on trouve de nombreuses traces de pas, quelques éclaboussures de sang et, ça et là, une substance noire qui semble avoir été régurgitée (il s'agit de la chair d'ichtynite, elle est toxique et les villageois l'ont vomie tout au long du chemin).

Un Succès en Perception révèle que le banquet s'est interrompu il y a seulement quelques dizaines de minutes avant l'arrivée des héros (nourriture encore chaude, le feu brûle encore, etc). Une Prouesse permet aussi de remarquer que, malgré la présence d'oiseaux aux alentours, aucun d'entre eux n'est descendu pour picorer les restes.

Si l'un des héros pose la question, les tables et les chaises suggèrent qu'il y avait une vingtaine de convives. Mais, les cinq huttes grossières qui constituent le hameau semblent indiquer que le village peut héberger bien plus que vingt personnes. S'ils explorent les huttes, les pèlerins peuvent constater qu'elles étaient encore habitées et qu'elles ont été abandonnées récemment (marmite sur le feu, literie encore tiède, etc).

Suivre la piste des villageois qui se sont enfuis, avec ou sans chaussures, mène dans des bois assez dense au nord-est du village. Des éclaboussures de sang et des flaques du vomi noir ponctuent régulièrement le chemin.

LE FESTIN SANGLANT

En réalité, une bande d'indiens hurons est tombée sous la coupe d'hommes-poissons, les ichtynites, qui vivent à quelques kilomètres au nord de la côte. Alors que les villageois souffraient d'une famine, les hurons ont apporté ce qui semblait être une grosse créature marine dont ils avaient grand besoin. Ils organisèrent alors un festin pour remercier leurs sauveurs. Mais la carcasse était en fait le corps d'un des ichtynites décédé et sa chair noire était empoisonnée. Elle a d'abord rendu les villageois hystériques, mais ils finiront tous inévitablement par y succomber.

Les hurons ont attendu que les habitants se retournent les uns contre les autres, puis se sont enfuis avec les plus jeunes enfants du village, qui n'avaient pas mangé la viande empoisonnée, afin d'en faire des offrandes aux hommes-poissons. Cependant, les villageois se sont avérés plus résistants que prévus et leur ont donné la chasse... et c'est peu de temps après que nos héros sont arrivés.

THORNTON CURTIS

Après avoir suivi la piste sur une centaine de mètres, le groupe trouve le corps d'un homme. Il a une profonde entaille à l'abdomen et ses vêtements sont trempés de sang. Il est encore vivant mais ses propos sont incohérents. Sa bouche est maculée de la substance noire et ses yeux roulent follement dans ses orbites. Dans ses mains se trouve un couteau de boucher recouvert de sang. Malheureusement, il succombe au poison à peine quelques instants après l'arrivée des pèlerins sans qu'on puisse ni le soigner, ni l'interroger.

Alors qu'il rend son dernier souffle, les héros entendent un cri plus loin dans la forêt, ainsi que des décharges de mousquet. En continuant à suivre la piste, ils trouvent quatre corps, deux hommes et deux femmes. Ils sont à l'agonie, soit en train de s'étouffer à cause du poison noir, soit en train de se vider de leur sang à cause de blessures causées par des tomahawks (jet de Soins).

Un autre jet de Survie à +2 (à cause du sang et du nombre de traces) mène encore plus profond dans les bois, puis s'arrête brusquement sur une falaise rocheuse qui surplombe d'une dizaine de mètres une petite rivière.

À leur arrivée, les héros voient une douzaine de villageois sortir de l'eau après avoir nagé sur la rive opposée, visiblement à la poursuite de quelque chose. Ils ne répondent pas s'ils sont interpellés, mais courent de manière frénétique vers l'océan, au nord, en suivant le lit de la rivière. Plus inquiétant, les corps de plusieurs autres colons flottent dans la rivière. L'un d'entre eux s'est apparemment brisé la nuque pendant le saut (jet de Perception), tandis que les autres ont été emportés par le poison.

Les personnages n'ont pas le temps de descendre prudemment la falaise, il faut plonger de 10 m (jet d'Athlétisme, $d6+1$ de dégâts en cas de Succès, $2d6+2$ en cas d'Échec), puis nager 20 m jusqu'à la rive opposée dans des vagues où flottent des cadavres (jet d'Athlétisme, sur une Prouesse ils gagnent du terrain sur les villageois et en cas d'Échec ils écopent d'un niveau de Fatigue).



LES RUINES

La rive opposée mène à une étroite plage de sable. Mais, après une poursuite effrénée, un plongeon et une nage difficile, tout le monde doit faire des jets de Vigueur ou subir un niveau de Fatigue qui ne sera récupéré qu'après 10 min de repos.

Les pèlerins sont coincés entre une falaise de 12 m de haut, à l'ouest, et une pente assez abrupte faite de rochers et de sable qui dévale sur 8 bons mètres à l'est. S'ils s'approchent de l'embouchure de la rivière sur l'océan, ils entendront les murmures lointains d'une foule en provenance de l'autre côté de la falaise (jet de Perception). S'ils contournent la falaise en suivant les voix, ils trouveront une petite crique protégée des vagues par quelques rochers en granit.

La plage de la crique est bordée d'antiques piliers rocheux. Certains sont encore debout, d'autres se sont effondrés dans l'eau. Une épaisse couche de limon et de mousse recouvre la plupart d'entre eux, mais un jet de Perception réussi permet de voir qu'ils sont ouvragés avec des motifs macabres et des hommes-poissons engagés dans toutes sortes de rites païens contre-nature. Une Prouesse révèle aussi que des tentacules semblent surgir de la base des colonnes et s'enrouler autour d'elles jusqu'à leur sommet.

Au centre de la crique, à l'intérieur du cercle des piliers, se trouve une demi-douzaine de villageois qui se battent contre un nombre équivalent d'indiens hurons dont l'apparence physique est perturbante, sans que l'on sache ce qui les différencie des humains normaux. Au fond de la crique se trouvent trois jeunes enfants du village, gardés par deux autres hurons. Manifestement, les enfants ont été enlevés et les villageois tentent de les récupérer.

Alors que les héros arrivent au contact, les villageois restent peuvent succomber au poison à tout instant, faites-leur faire un jet de groupe en Vigueur par round, en cas d'Échec, l'un d'entre eux s'effondre au sol pris de convulsions en vomissant la substance noire, avant de rendre l'âme. Les hurons se défendent jusqu'au dernier en combattant féroce. De plus, leur prêtre, qui garde les enfants, commence à invoquer ses maîtres lorsque le combat tourne en leur défaveur. Il lui faut réussir 3 jets d'Âme puis sacrifier un des enfants pour qu'un ichtynite

apparaisse dans la crique et change l'équilibre des forces.

🐉 **ICTHYNITE (1).**

■ **HYBRIDES ICTHYNITES (8).**

■ **VILLAGEOIS (6) :** tous leurs Traits sont à d6.

ÉPILOGUE

Les maîtres des hurons se cachent dans l'océan tout proche. Si le groupe et le MJ souhaitent poursuivre cette histoire, peut-être que les héros pourront trouver un moyen de les tirer des profondeurs pour mettre fin à leur règne maudit. Mais ceci est une autre histoire...



PROTAGONISTES

HYBRIDE ICTHYNITE

Les hybrides ichtynites ont intégré certaines différences physiques qui les éloignent des humains et les rapprochent des ichtynites (yeux vitreux et globuleux, peau écailleuse par endroits, mains et pieds palmés, calvitie précoce, etc.).

HYBRIDE ICTHYNITE

Allure : 6, Aquatique 6

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6/d8	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Discrétion d8, Intimidation d6, Perception d6.

PARADE	RÉSISTANCE
5	5/7

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Frénésie sanguinaire** : est enragé par l'odeur du sang si un adversaire est Blessé dans les 6 cases. Force +1 cran, Résistance +2, attaque au corps-à-corps toujours totale et si Échec critique touche autre cible au hasard, action sans concentration ni réflexion.

* **Vision nocturne** : ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

ACTIONS

✂ **Tomahawk** : Combat d6, 2d6/d8+d6.

* **Chœur des sirènes** : en action, inflige -1 au jet d'Âme pour résister au Chant des sirènes dans les GG où il se trouve. Les cordes vocales des hybrides ne sont pas assez développées pour produire le chant hypnotique des ichtynites, mais ils ne peuvent s'empêcher de l'accompagner.

CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL** : *Blood Feast*
- **ÉCRITURE** : Shane Lacy Hensley
- **TRADUCTION** : perror
- **RELECTURE** : Pierre Debut, Jolan « Blondin » Lacroix, X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE** : Neoflip

ICTHYNITE

Ces créatures ont la taille et la forme d'un humain, mais leurs traits sont plus semblables aux poissons. Des dents et des griffes acérées indiquent que ces monstres sont également des prédateurs. Les ichtynites commencent toujours par émettre une sorte de litanie pendant un round avant d'attaquer leurs victimes.



Allure : 6, Aquatique 8

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8/d10	d4	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Discrétion d8, Intimidation d6, Perception d8.

PARADE	RÉSISTANCE
6	8/10 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Armure +2**. Les Icthynites ont de solides écailles.

* **Frénésie sanguinaire** : est enragé par l'odeur du sang si un adversaire est Blessé dans les 6 cases. Force +1 cran, Résistance +2, attaque au corps-à-corps toujours totale et si Échec critique touche autre cible au hasard, action sans concentration ni réflexion.

* **Vision nocturne** : ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

ACTIONS

✂ **Crocs/Griffes** : Combat d8, d8+d6/d10+d6.

* **Chant des sirènes** : inflige Distrain en action dans un GG centré sur lui, résiste avec Âme, max. 1/scène et adversaire. Son chant hypnotique surprend ses adversaires. Icthynites et hybrides sont immunisés mais reprennent en chœur, avec un gabarit par ichtynite et -1 au jet d' me par hybride présent dans le gabarit, max. -2.

