



BUFFALO SOLDIERS



Une aventure pour Savage Worlds (One Sheet™), de Dave Blewer, à utiliser avec Deadlands™ ou pour une incursion dans l'univers du Western. Traduction gracieusement fournie par Finkelstein. Mise en page par Torgan avec la bénédiction de BBE

La troupe est pris dans les tensions entre les colons et les Indiens des plaines du Montana.

ABATTAGE DANS LES PLAINES

Alors qu'il chevauche à travers les plaines du Montana, le gang entend au loin le bruit d'une fusillade et aperçoit de la fumée au loin, quelque chose d'assez grand est en flamme. Atteindre le site de la bataille prend à peu près une heure, leur arrivée se fera bien après la fin de la lutte, mais la fumée reste constante, leur donnant un cap à suivre.

Sur les lieux, ils trouvent un petit convoi. Trois chariots ont été attaqués, et l'un d'eux brûle avec force. Les chariots ont été disposés en triangle défensif, ce qui n'a pas fonctionné, comme le montrent les corps éparpillés tout autour.

Cinq Indiens farfouillent dans les décombres, ils cherchent à s'enfuir dès que la troupe indique sa présence. Ils se battent pour se protéger, mais sont plus intéressés par la fuite. Une fois que les Indiens ont été tués ou chassés, le site peut être étudié.

Un jet de perception réussi révèle plusieurs faits. Tous les membres d'une famille de onze personnes ont été tués, y compris les enfants. Les assaillants n'ont pas utilisé d'armes manufacturées, les victimes ont été battues à mort. L'un des chariots -celui qui brûle- a été littéralement éventré. En outre, bien que les défenseurs étaient armés de fusils et de

pistolets, aucun des assaillants ne semblent avoir été blessé ou tué.

Une jet de pistage réussi permet de trouver trois empreintes de sabots fendus. Une relance permet à un PJ de déterminer que ce qui a laissé ces traces se tenait sur deux jambes. Deux relances permettent de trouver plusieurs balles autour de l'une de ces traces. Les balles sont aplaties comme si elles s'étaient écrasées sur quelque chose d'impénétrable.

UN PACTE AVEC LE DIABLE

Deux semaines avant l'événement décrit ci-dessus, des déserteurs du 10ème régiment de cavalerie de l'armée des USA est tombé sur un site funéraire Blackfoot dans les plaines du Montana. Ignorant et cupide, ils ont fouillé la tombe, dans l'espoir de trouver des trésors.

Ce qu'ils ne pouvaient pas savoir, c'est que la tombe était aussi une prison. Un puissant manitou a été enfermé dans le site grâce aux os de guerriers honorables. En profanant la tombe, les soldats l'ont libéré par inadvertance.

Les soldats furent apeurés par la présence intimidante qui, soudain, se manifesta devant eux, et furent étonnés quand il leur promit l'immortalité et l'invulnérabilité en échange de sa libération, ils acceptèrent.

Comme Faust l'a découvert avant eux, tout accord avec un démon est sûr de finir mal. Ils furent exaucés – le manitou les posséda tous et les transforma en de terribles abominations mi-hommes mi-bisons pour se moquer de l'esprit qui l'avait maintenu enfermé.

Depuis lors, ces créatures rodent à travers les plaines en attaquant les colons, dans le but d'accroître les hostilités avec les tribus Blackfoot, et semer la peur à travers les plaines.

Leurs actions ne sont pas passées inaperçues. L'esprit du bison, a envoyé son fils préféré, Taureau rieur (laughing calf/vache qui rit), pour les arrêter. Malheureusement les plaines du Montana sont immenses et le chaman a dû diviser ses troupes de guerre en plusieurs groupes pour trouver les bêtes rapidement.

Pour rendre les choses encore pire, Taureau rieur vient d'être capturé par les villageois assoiffés de vengeance et est sur le point d'être pendu.

Et quand les lyncheurs vinrent le chercher, Harding ne fit pas dans le style discret : alors que la des flingues s'éclaircissait, trois de ses attaquants étaient morts ou en train d'agoniser, et le père de Jessica avait reçu une blessure fatale. Kit fut tabassé et attaché à un piquet au dessus d'une fourmilière.

UN BON INDIEN . . .

Moins de deux heures après la découverte du convoi, le gang arrive dans une ville sans nom, du moins personne n'a pris la peine de mettre un panneau. La jeune ville est un rassemblement de tentes le long de bâtiments en construction. Alors que le gang entre en ville, ils remarquent une foule de gens à l'extérieur d'une grange sans toit.

Les habitants sont sur le point de pendre un Chaman indien, croyant qu'il est le responsable des attaques. Ils ont tout faux.

SOLUTIONS

Ce qui se passe ensuite est totalement à l'initiative du gang.

► **Le lynchage est arrêté** : Taureau rieur est reconnaissant et demande au gang de l'aider à traquer et arrêter les abominations. Ses braves ont été massacrés par les habitants (et peut-être par le gang aussi) et ils sont les seuls guerriers capables a des centaines de miles à la ronde.

Une fois que les abominations ont été trouvées, Taureau rieur barbouille un bison blanc stylisé sur le front de chaque membre du gang et commence à chanter. Tant que le chaman chante et que la marque reste sur les membres du gang, leurs attaques ignorent l'armure des abominations.

Bien sûr, les manitous contrôlant les soldats sont conscient de ça et feront tout ce qu'ils peuvent pour s'en prendre au chaman et perturber son chant.

► **Le chaman est pendu** : Le manitou est conscient qu'il est maintenant incontesté dans la région et attaque la ville naissante. Malheureusement, la plupart des habitants de la ville fuient, seuls un pour chaque PJ reste. Les abominations conservent leur armure.

► **Le gang n'interfère pas et quitte la ville** : Ils rencontrent les abominations dans les plaines, et vont probablement mourir d'une horrible mort.

CONSÉQUENCES

Une fois que toutes les abominations sont battues, les cadavres retrouvent leur forme humaine. Les soldats ne sont pas réellement mort, mais inconscients. Si ceux-ci sont autorisées à repartir, ils ont



appris une leçon salutaire sur la vie dans l'Ouest étrange et pourraient, si on leur donne les bons encouragements, devenir une épine dans le pied des juges.

Les traces des chiens et du traîneau plongent dans l'obscurité de la grotte. Après quelques tours et détours à l'intérieur de la caverne, le groupe entre dans une grande cavité d'approximativement douze mètres de large. S'ils n'ont pas de lumière, ils entendent une respiration sourde et sentent une forte odeur de chien mouillé. S'ils ont de la lumière, ils ont juste le temps d'apercevoir une tache de fourrure brun foncé maculée de sang, leur sautant vivement à la gorge à travers l'atmosphère moite.

Buffalo soldats (1 / pers.)



Allure : 8 (+d10)

Terreur -1 : il y a quelque chose de très, très dérangeant au sujet de ces créatures.

Véloce : +d10 à l'Allure en cas de course

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d8	d12	d10

Compétences : Combat d10, Intimidation d8, Perception d8, Pistage d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	19 (+10 fourrure, +2 taille)

Armure +10 : La fourrure des Buffalo Soldiers est puissamment enchantée.

Taille +2

ATTAQUE

Inarrêtable : Un buffalo soldat qui parcourt 6 cases avant d'attaquer bénéficie d'un bonus de +4 aux dégâts

Coup	Combat	Dégâts
	d10	d12+d6

Braves indiens (5)

Allure : 6

Têtu

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d8	d8	d8

Compétences : Combat d8, Discrétion d6, Equitation d8, Intimidation d6, Perception d6, Pistage d6, Survie d6, Tir d6, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	6 (+1 - Blocage)

Blocage : +1 en Parade.

ATTAQUE

Tomahawk	Combat	Dégâts
	d8	d8+d6

Arc	Tir	Dégâts
12/24/48	d6	2d6

ÉQUIPEMENT

Arc, tomahawk, cheval



Veau rieur

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d8	d8	d6	d6

Compétences : Combat d6, Discrétion d6, Equitation d8, Médecine tribale d10, Perception d6, Persuasion d6, Pistage d6, Survie d6, Tir d6, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

ARCANE (MÉDECINE TRIBALE)

Serment des anciennes traditions

Médecine tribale	PP
d10	20

Augmentation/Diminution de Trait	PP
Portée T, 3(1/rd)	3 (1/rd)

Notes : +/-1 dé dans un Trait (+/-2 avec une Relance).

Guérison	PP
Portée T, Inst.	3

Notes : Soigne une blessure vieille de moins d'une heure (2 avec une Relance).

Frappe	PP
Portée T, 3 (1/rd).	2

Notes : +2 aux dégâts d'une arme (+4 avec une Relance).

Villageois en colère (10)

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Combat d4, Connaissance(commerce) d8, Perception d6, Tir d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ATTAQUE

Fourches (6)	Combat	Dégâts
	d4	d6+d4

Sabre (1)	Combat	Dégâts
	d4	2d6

Shotgun (1)	Tir	Dégâts
12/24/48, CdT 1-2	d4	1-3d6

Colt Frontier (2)	Tir	Dégâts
12/24/48, PA1	d4	2d6

