



SCARECROW

Une aventure Savage Worlds pour Deadlands écrite par J. Womack et traduite par U~man. Relecture et mise en page par Torgan.

Le gang traverse une ville essuyant des meurtres de corbeaux et de villageois. Auront-ils les tripes pour s'en mêler ? Vous pouvez utiliser les personnages de Deadlands sur le site de BBE (www.black-book-editions.fr) ou fabriquez les vôtres.



LE ROYAUME DU CORBEAU

L'an dernier, un corbeau géant commença à accumuler les victimes au village de Alder Creek, délaissant les corps brisés et picorés sur la grande place. Deux mois après la première victime, Gareth Grackle poussa le battant de la porte du saloon et proclama que la créature diabolique était le Roi-corbeau, et qu'il attaquerai jusqu'à ce que les villageois sacrifient deux innocents aux oiseaux. Puis Gareth Grackle disparut du jour au lendemain.

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

Désormais Gareth Grackle apparaît à chaque nuit noire pour annoncer la venue du Corbeau. Auparavant les habitants parvenaient toujours à capturer des voyageurs malchanceux, mais les routes étant bloquées en hiver, ils savent qu'ils devront éventuellement sacrifier leurs propres congénères. Un groupe de jeunes hommes sans vergogne, dirigé par Leonard Bolton, s'autoproclama dirigeants d'Alder Creek. Le sacrifice est désormais la punition pour tous les crimes.

PAS SI BIENVENUS QUE ÇA

L'aventure débute en fin d'après-midi alors que le gang voyage le long d'une petite route de mineurs à travers les montagnes. Un village se dessine à l'horizon. Le gang repère une importante nuée d'oiseaux noirs jasant à tue-tête, se perchent dans les arbres d'un côté ou de l'autre de la route.

Une vue bien macabre apparaît soudainement aux yeux du gang : un corps attaché fermement à un piquet le long de la route. La vue du cadavre picoré en décomposition provoque un test de Tripes, un échec rend la victime nauséuse (-1 à tous les traits), jusqu'à la fin de la rencontre à venir. Les personnages ayant les connaissances appropriées ou le background adéquat (par un jet de culture générale) se souviennent que les Sioux attachent à des poteaux les cadavres de ceux qui violent leurs frontières.

LES OISEAUX

Alors qu'ils entrent en ville, les membres du gang font un jet de perception. Un succès leur permet de repérer des croix en bois sur lesquelles sont fixés des corps à chaque coin de la grande place. Avec une relance ils repèrent 2 poteaux ne soutenant pas encore de cadavres au milieu des corps. Les membres du gangs n'ont pas beaucoup de temps



pour contempler la scène. Soudainement, ils entendent la plainte d'un enfant percer le silence. Un homme émerge de la pénombre du porche d'un bâtiment voisin, tirant une petite fille derrière lui. Il l'envoie valser avec une pelle, la laissant gisante dans la rue avant de retourner à l'intérieur de la bâtisse. Les pépiements et les caquetages lugubres d'un nuage d'oiseaux noirs fait un piqué et se rue sur l'enfant sans défense.

Distribuez les cartes d'action. Le gang entre dans le village par le sud. Quelques oiseaux isolés s'approchent de la fille sans défense, mais la véritable menace provient de trois nuées d'oiseaux meurtriers se ruant sur sa proie. L'un prend forme à mi-chemin entre le gang et la fille au début du combat. Alors que les oiseaux s'envolent du toit des bâtiments voisins, 2 nuées supplémentaires se forment dans les rounds suivants. La seconde nuée apparaît au nord, la troisième provient de l'est, se déplaçant de bâtiments en bâtiments dans l'objectif de submerger la jeune fille sous les coups de becs.

Si la jeune fille est interrogée, les seules réponses sont des pleurnichages et des gémissements incohérents à l'adresse de ses parents.

NUÉES MEURTRIÈRES DE CORBEAUX (3)

Voir les caractéristiques en fin de page.

SARAH LEIFSON

Utilisez les caractéristiques d'un villageois dans le livre de base.

L'HOSPITALITÉ DU FROUSSARD

Le gang 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 d'une épicerie. Il lance des appels en remuant les bras et en criant à tue tête. Ezekiel Gates accompagne le gang à l'intérieur de son épicerie, refermant brusquement la porte et la verrouillant sans attendre. Gates raconte l'histoire récente de Alder Creek. Ne pouvant plus supporter d'être témoin de ces sacrifices et de la terreur régnant sur la ville, il supplie le gang de partir de la ville avec lui et la fille, Sarah Leifson.

Par le passé, le Scare Crow pourchassa tous ceux qui quittèrent la ville et laissa leurs cadavres sur la grande place. Gates espère que le gang puisse leur fournir une protection suffisante. Demain soir ce sera la nouvelle lune, donc Gates implore littéralement le gang de partir vite. Un jet de perception révèle que Gates cache quelque chose. Si persuadé par l'intimidation ou diplomatiquement, il révèle que la fille était dans le bureau du sheriff car ses parents iront sur les poteaux cette nuit.

Un membre du gang prévoyant peu apprendre les noms des villageois impliqués par le biais de Gates en effectuant un test de Réseau. (Voir description de la foule des villageois)

EZEKIEL GATES

Utilisez les caractéristiques d'un villageois dans le livre de base.

SURVIVRE À LA NUIT

Une petite bande de villageois masqués se rassemble tôt ou tard sur la place de la ville. Le nouveau « sheriff » et ses hommes de main emmènent Jo Ann et Gary Leifson. S'ils ne sont pas dérangés, la bande utilise des cordes pour attacher les victimes à une croix de bois alors qu'elles se débattent. Gareth Grackle apparaît de l'extrémité de la ville au moment où la bande a fini de préparer les offrandes.

Si le gang choisit de combattre les villageois avant la fin du rituel, Grackle apparaît tout juste lorsque la bataille touche à sa fin, avant que la bande puisse se disperser. Quoi qu'il arrive Grackle commence le combat par ordonner aux villageois de se rassembler, et par faire relever les cadavres des précédentes offrandes afin de ralentir le gang. Par la suite, Grackle invoque deux nuées de ses serviteurs à plumes. Il utilise ensuite sa magie noire, tirant des éclairs sur les membres du gang ou utilisant son sort d'obscurité pour créer la confusion. Détruire le corps de Grackle (2 blessures ou plus) révèle sa véritable nature, le Scare Crow.

LEONARD BOLTON

Voir ses caractéristiques ci-dessous.

HOMMES DE MAIN

Leonard Bolton a embrigadé deux adjoints. **Jethro** et **Gus** ont les caractéristiques de villageois mais Jethro porte un fusil à pompe à deux barils (12/24/48, 1-3d6, CdT 1-2, 2 balles, +2 Tir) et Gus a une Winchester '73 (24/48/96, 2d8, CdT 1, 15 Balles; PA 2). Si Leonard Bolton est mort ou hors combat, ses hommes de mains se rendent immédiatement ou fuient le combat.

VILLAGEOIS MASQUÉS (2 PAR HÉROS)

Utilisez les caractéristiques d'un villageois dans le livre de base.

La plupart des villageois haïssent les sacrifices, ils combattent seulement si Bolton ou Grackle leur ordonne. Un jet d'intimidation ou de persuasion opposé à l'intimidation de Grackle ou Bolton les fait se disperser. Avec une relance certains villageois changent de camp. Pendant le combat, un membre de la foule battu dans un test de volonté fuit la scène. Appeler quelqu'un par son nom donne un bonus de +2 en intimidation ou en sarcasme. Tous les villageois présents sont masqués par un sac percés.

Un villageois ne portant plus son masque, par un tir précis ou autre, fuit immédiatement la scène par peur de représailles.

GARETH GRACKLE

Voir ses caractéristiques ci-dessous.

CONSÉQUENCES

Sans l'influence du Scare Crow, les oiseaux cessent immédiatement toutes leurs attaques, et le niveau de Peur commence à baisser. Beaucoup d'habitants de Alder Creek quittent la ville, honteux de leur comportement et de celui de leurs voisins. Quelques uns restent et reconstruisent la communauté. Alder Creek a besoin d'un nouveau sheriff, si jamais le gang veut rester dans le coin un petit moment...

PNJS

NUÉE MEURTRIÈRE DE CORBEAUX

Cet essaim de corbeaux vicieux possède des becs incurvés et pointus, parfaits pour vider les orbites de malheureuses victimes. Chaque nuée remplit un Gabarit Moyen.

Allure : 0, Vol (10)

TRAITS

| Agi | Int | Âme | For | Vig |
|-----|-------|-----|-----|-----|
| d10 | d4(A) | d12 | d8 | d10 |

Compétences : Perception d6, Tripes d4

DÉFENSE

| Parade | Résistance |
|-----------------|------------|
| 4 (+2 - Essaim) | 7 |

Essaim : Parade +2, les armes tranchantes et perçantes sont peu efficaces sur une nuée de petits oiseaux. Les effets de zone ne sont pas sujets à des malus. Les personnages peuvent aussi utiliser leurs pieds et leurs mains pour infliger For dégâts à chaque rounds.

ATTAQUE

Dévoreur d'œil : Le jet d'une blessure provenant d'une nuée meurtrière de Corbeaux est systématiquement situé sur le visage. Utilisez le résultat Tête en lançant le dés de dégâts cérébraux.

Bec et serres : La nuée de corbeaux griffe et picore ses victimes, infligeant 2d4 dégâts à l'endroit le moins résistant de leur armure à chacun se trouvant dans la zone de la nuée. Kit défausse les cartes de 5 ou moins lors de l'initiative.



LEONARD BOLTON

L'autoproclamé sheriff de 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.

Allure : 6

Charisme : -4 - Réputation sanguinaire : Tous en ville savent que Bolton aime tuer ses congénères; Il fait ses jets d'intimidation sur les gens de la ville avec un bonus de +4.

Trempe : 1

TRAITS

| Agi | Int | Âme | For | Vig |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| d8 | d6 | d6 | d8 | d6 |

Compétences : Combat d8, Intimidation d6, Perception d8, Tir d8, Tripes d8

DÉFENSE

| Parade | Résistance |
|--------|------------|
| 6 | 5 |

ATTAQUE

| Couteau | Combat | Dégâts |
|---------|--------|--------|
| | d8 | d8+d4 |

| Colt Army .44 | Tir | Dégâts |
|---------------------------------|-----|--------|
| 12/24/48, CdT 1, 6 balles, PA 1 | d8 | 2d6+1 |



GARETH GRACKLE

Gareth Grackle est le déguisement humain de Scare Crow. Sans ce corps, la créature diabolique pouvait seulement faire peur aux humains du village. Cette forme lui permet d'aller plus loin en corrompant la communauté entière jusqu'à s'entre-tuer.

Allure : 6

Charisme : +2 - Charismatique (Habits à la mode)

Trempe : 2

TRAITS

| Agi | Int | Âme | For | Vig |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| d6 | d8 | d10 | d4 | d6 |

Compétences : Connaissance (Arcanes) d6, Intimidation d10, Perception d6, Sarcasmes d6, Sortilèges d10, Tripes d6.

DÉFENSE

| Parade | Résistance |
|--------|------------|
| 2 | 5 |

Handicaps : Phobie mineure (Chats), Rancunier (Majeur)

Seconde peau : Quand Gareth Grackle prend une deuxième blessure, la peau le long de son dos éclate et le Scare Crow en ressort.

MAGIE

| Sorcellerie | PP |
|-------------|----|
| d10 | - |

Gareth Grackle possède *Eclair* (Explosions d'énergie noire sous la forme de corbeaux.), *Obscurité* (Nuées de corbeaux remplissant tout le champ de vision), et *lien animal*. (Une fois par rencontre il peut invoquer deux nuées de corbeaux qui agissent indépendamment). Il dispose de autant de points de pouvoir qu'il le jugera nécessaire.

Danse des crucifiés : Grackle anime les corps suspendus aux poteaux à travers la ville comme une forme d'enchevêtrement. Le pouvoir agit sur tout personnage voisin d'un cadavre de pendu sur la place du village. Chaque cadavre tente d'agripper une victime.

