VISITE À DOMICILE

Après l'inquiétante disparition de son shérif, une ville s'apprête à vivre une nuit d'horreur !

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

QUOI D'NEUF, DOCTEUR ?

■ **Niveau de Peur : 4**

En fin d'après-midi, le gang atteint la ville de Purity. L'arrivée des héros suscite beaucoup d'agitation, et ils sont rapidement assaillis de demandes. La peur est palpable dans les yeux de nombreux citadins. Un commerçant bedonnant finit par faire taire ses congénères et explique la situation au gang.

Le médecin de Purity, le Dr. Cecil Sawyer, est un vieux monsieur très discret qui vit dans une grande maison délabrée à l'écart de la ville. C'est un homme distant qui, bien que fort compétent, ne sort que très peu de chez lui. Les colis livrés à son domicile par Hellstromme Industries et Smith & Robards, ainsi que les étranges lumières qui émanent de sa maison à toute heure de la nuit, ont fait naître des rumeurs selon lesquelles il serait l'un de ces sinistres « adeptes de la Nouvelle Science ». Toutefois, comme il n'a jamais fait de mal à personne, on lui fiche la paix.

La nuit dernière, la ville tout entière fut réveillée par un cri infernal émanant de la maison du docteur. Une foule inquiète se rassembla devant la demeure tandis que le shérif McLean et ses adjoints, Dunk Burrel et Eli Alton, examinaient les lieux. Quelques minutes après leur entrée, des coups de feu et des éclats de voix retentirent. La porte d'entrée claqua et Eli franchit le seuil. Mais, avant même qu'il ne réussisse à s'éloigner de la maison, quelque chose le ramena dans les ténèbres. Les braves gens de Purity sont barricadés chez eux depuis. Ils supplient l'équipe de faire la lumière sur cette affaire. Si le gang se montre assez cupide pour exiger un paiement, ils arrivent à collecter 86 $.

NÉCROMANIE

Le Dr. Sawyer était fasciné par la mort et son impact sur le corps humain. Si ses motivations étaient des plus louables (il cherchait un moyen de prolonger l'espérance de vie des gens), ses méthodes étaient quant à elles complètement délirantes.

Sawyer est bel et bien parvenu à redonner un semblant de vie à de la chair morte, mais pas au point que celle-ci puisse être vue sans provoquer le dégoût, voire la terreur, de témoins. Sawyer s'est ainsi doté de cinq « assistants » (quatre mains animées et un homme patchwork répondant au nom de Maxwell), persuadé qu'avec leur aide, il percerait bientôt le secret qui permettrait de ramener les morts à la vie.

Malheureusement, la nuit dernière, le temps a rattrapé le pauvre docteur, et ce dernier fut emporté par une crise cardiaque. Ce sont les lamentations déchirantes du pauvre Maxwell qui ont réveillé la population.

Sawyer n'étant plus là pour les maîtriser, ses créatures sont devenues folles furieuses. Lorsque le shérif et ses adjoints ont pénétré à l'intérieur de la maison, ces abominations ont accompli ce pour quoi elles ont été conçues. Elles ont rapidement maîtrisé les hommes de loi et ont essayé, en vain, d'utiliser leurs organes pour ramener Sawyer à la vie !

LA MASURE SUR LA COLLINE

Le gang arrive devant la résidence au coucher du soleil, ce qui plonge la maison dans la Pénombre (-2 aux jets pouvant être affectés par la Visibilité).

Les mains animées patrouillent au rez-de-chaussée et harcèlent le gang en recourant à des attaques éclairs, balançant des morceaux de meuble et des couverts à la tête des héros. Maxwell patiente quant à lui à la cave.

Les affaires de Sawyer ont été réduites en miettes par Maxwell dans un accès de rage. Les indices importants à dénicher sont :

1. **Hall d'entrée :** la pièce est recouverte de sang. Un Succès en Survie (à -2 de Pénombre) révèle que des corps ont été traînés sur le sol (des ongles ont rayé les lattes du plancher) jusqu'à la chambre du docteur.
2. **Chambre du Dr. Sawyer :** il s'agit de la seule pièce de la maison qui n'a pas été mise sens dessus dessous. Repérer la porte secrète nécessite un Succès en Perception à -2 de Pénombre.

■ **Mains animées (4).**

LA CAVE

Un tableau macabre attend les héros au sous-sol. Le cadavre du Dr. Sawyer gît à même le sol, la cage thoracique grande ouverte et le cœur extirpé. Tout autour de lui se trouvent les corps mutilés du shérif et de ses adjoints. Du matériel chirurgical taché de sang est dispersé un peu partout dans la cave.

Au milieu de ce carnage se tient Maxwell. L'homme patchwork, confectionné à partir de différents cadavres et animé par un mélange infernal de science et de magie, attaque les héros sans prévenir et tente de les rouer de coups jusqu'à ce que mort s'ensuive. Il compte en effet utiliser leurs organes pour ranimer son « père ».

Maxwell.

Édition *Adventure* Copyright © 2020. *Savage Worlds*, *Deadlands: The Weird West* et tous les personnages, images et logos associés sont protégés par le droit d'auteur. *Pinnacle Entertainment Group.* Tous droits réservés.

Frankenstein's Laboratory © 2019, Lloyd Drake-Brockman

DÉNOUEMENT

Les habitants de Purity sont bouleversés en apprenant la nature du mal qui a sévi en leur sein. Après un bref échange, les citoyens demandent aux héros de rester en tant que gardiens de la ville. Quelle que soit la décision des héros, ils y seront toujours les bienvenus.

PROTAGONISTES

MAINS ANIMÉES

C'est une variante inférieure du profil de Deadlands : l'Ouest étrange. Ces parties de corps brutales, généralement acquises en pillant les tombes des criminels, conservent le caractère cruel de leur ancien propriétaire et possèdent une fourberie malsaine.

MAINS ANIMÉES

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigeur
d10	d10	d8	d10	d8

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

Parade	Résistance
6	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✳ ***Grande esquive :*** attaque à distance adverse -2 (sans cumul avec Couvert), Éviter Attaque de zone +2.
- ✳ ***Mort-vivant :*** Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.
- ✳ ***Sans peur :*** immunisé à la Terreur et l'Intimidation.
- ✳ ***Taille -3.*** Très petit -4. C'est grand comme… une main, quoi.
- ✳ ***Terreur.***

ACTIONS

- 🗡 ***Main nue :*** Combat d8, d8.
  - **+** ***Étranglement :*** saute au cou de sa cible si Prouesse. La cible subit 1 Fatigue chaque début de tour sur Échec de Vigueur, peut faire lâcher prise sur opposition de Force, récupère 1 Fatigue/round après.

MAXWELL

Maxwell utilise ses énormes poings pour attaquer.

MAXWELL (♥)♥♥

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigeur
d8	d6	d10	d4	d8

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

Parade	Résistance
6	8

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✳ ***Invulnérabilité mineure :*** peut être guéri par des arcanistes, même si Incapacité. Détruire la tête achève définitivement la créature.
- ✳ ***Mort-vivant :*** Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.
- ✳ ***Robuste :*** pas de Blessure si Secoué deux fois.
- ✳ ***Terreur (-2).***

ACTIONS

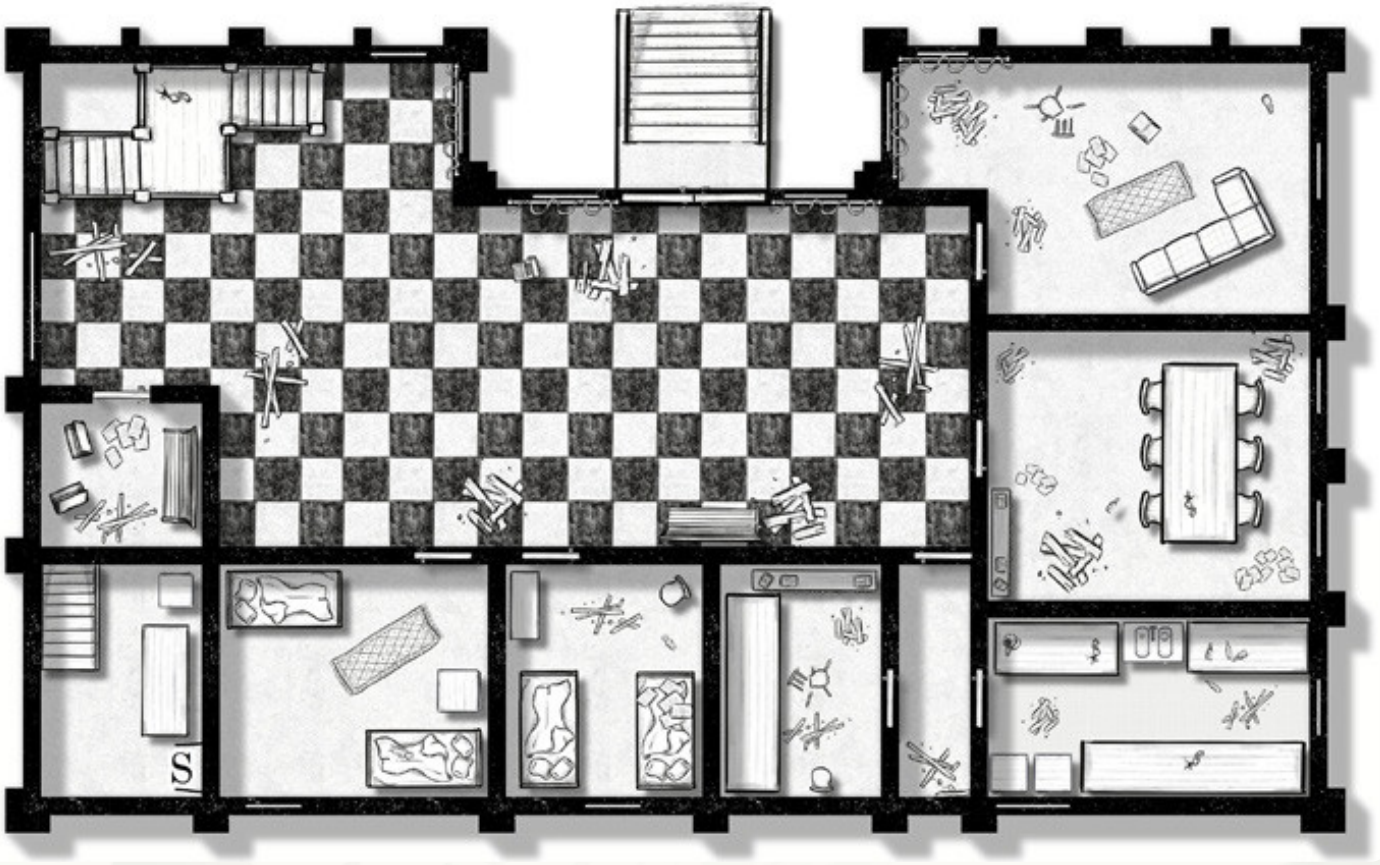
- 🗡 ***Poings :*** Combat d8, d10+d6.

MARQUER LE COUP

- ✳ ***Chair fraîche :*** inflige Perception -2 pour sentir l'odeur de la mort. Légère inversion des effets de la décomposition.

CRÉDITS

- **Titre original** : *House Call*
- **Écriture** : Dave Blewer
- **Traduction** : Jolan « Blondin » Lacroix
- **Relecture** : Cyril « Gronyon » Ronseaux, X.O. de Vorcen.
- **Plans** : Topdecker of rpg.works
- **Maquette** : perror et LaTeX



Résidence de Sawyer, Rez-de-chaussée

Résidence de Sawyer, Cave