



Les aventuriers se retrouvent au cœur d'un drame familial dans l'Ouest étrange...

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

## OUVRE-MOI TA PORTE

Un soir tard, alors que les héros sont sur la piste, ils aperçoivent une ferme à des kilomètres de toute ville. Des nuages d'orage se profilent au-dessus de leurs têtes, menaçant de provoquer une pluie battante, tandis que des lumières accueillantes scintillent aux fenêtres de l'exploitation, promesse d'un abri au sec. Deux granges, dont l'une est tombée en ruine, et des porcheries, se profilent au soleil couchant.

Quand ils approchent de la ferme, ils aperçoivent une jolie femme en fin de vingtaine et un garçon d'une dizaine d'années qui se débrouille comme il peut avec un fusil de chasse : ce sont Sherilyn et Jamie Conway. Sherilyn est amicale et offre aux personnages un abri pour la nuit. Jamie, lui, est revêché et méfiant.

Les hommes se voient offrir la grange pour la nuit, tandis que l'on propose aux femmes un lit dans la chambre d'amis de la ferme. Le garçon les avertit de ne pas entrer dans la vieille grange car elle est dangereuse et pourrait s'effondrer à tout moment : « Papa va bientôt la réparer ». Un jet de Perception réussi révèle que Sherilyn semble bouleversée par cette remarque, bien qu'elle essaie de le cacher.

## RETOUR AU FOYER...

Rob Conway a quitté la ferme il y a plus d'un an, à la recherche d'un emploi. Malheureusement, il fut pris en embuscade et tué par des desperados, son corps s'est ensuite retrouvé entre les mains de la compagnie Hellstromme.

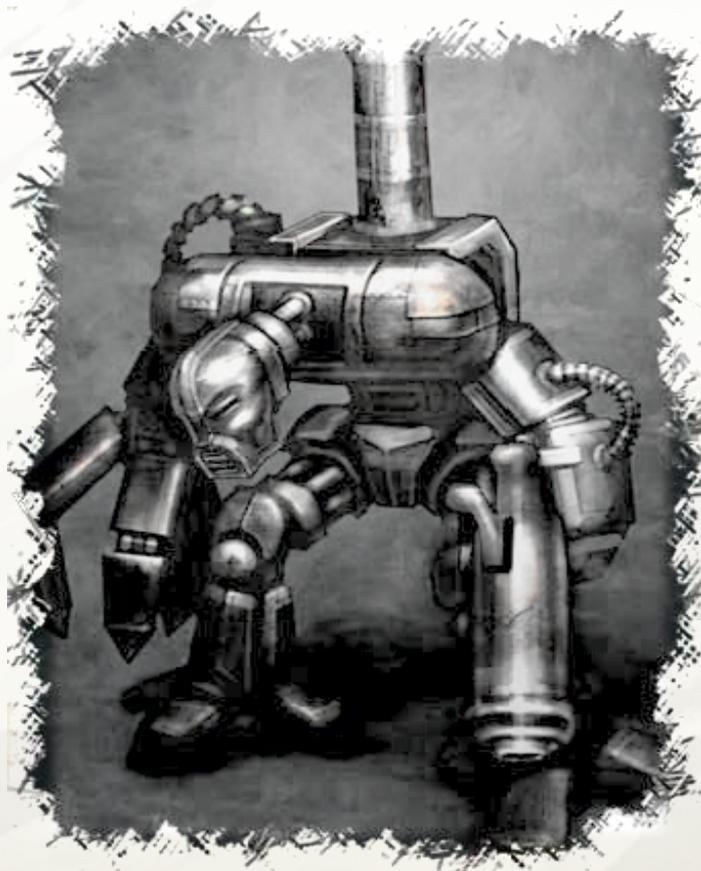
Le cerveau de Conway a été réanimé et placé dans un automate, l'un des puissants engins de destruction de la société Hellstromme. Il fut envoyé pour garder la ligne de chemin de fer de l'entreprise, mais fut gravement endommagé lors d'une escarmouche avec une compagnie rivale. On ne sait comment, les dégâts subis ont réveillé les souvenirs de Conway ce qui le poussa à refaire le long chemin vers son foyer.

Il est arrivé il y a seulement une semaine, alors que Sherilyn était absente de la ferme. Au début, Jamie fut terrifié par l'apparence du mastodonte silencieux, allant même jusqu'à décharger sur lui son fusil de chasse. Peu à peu, le père et le fils apprirent à communiquer, l'automate, pour sa part, en dessinant des messages dans la poussière du sol.

Convaincu que la créature qui se tenait devant lui était bien son père, Jamie la cacha dans la vieille grange délabrée, tout en essayant d'imaginer comment il allait bien pouvoir le dire à sa mère. Rob n'ose pas se présenter à sa femme, et se contente, pour l'instant, de la compagnie occasionnelle de son

fil. Sherilyn s'est faite à l'idée que son mari ait abandonné sa famille ou bien qu'il soit mort.

Pendant ce temps, une équipe de récupération de Hellstromme traque l'automate disparu, déterminée à le ramener.



## L'HOMME DE FER

Pendant la nuit, les personnages qui dorment dans la grange et qui réussissent un jet de Perception à -2 entendront bouger dans la grange en ruine. Ceux qui sont dans la maison doivent réussir un jet similaire pour entendre Jamie sortir de la maison.

Jamie rend visite à son père tous les soirs. Si les héros les espionnent, ils verront un petit garçon parler à un énorme mastodonte à vapeur armé d'un canon Gatling et d'une griffe. S'ils interviennent, Jamie essaiera de les empêcher de s'en prendre à « son père ». Pour sa part, l'automate fera tout son possible pour protéger son fils. Il y a de fortes chances que le bruit et l'agitation réveillent tous ceux qui dorment.

## L'ÉQUIPE DE RÉCUPÉRATION

Pendant ce temps-là, l'équipe de récupération arrive. Elle se déplace en chariot bâché et compte un membre par héros dans le gang plus deux autres. Ils ont pour ordre de récupérer l'automate et de « s'occuper » de quiconque avec qui il aurait pu avoir un contact. Ils se cachent sous et derrière le wagon pour bénéficier d'une couverture mineure (-2 aux attaques).

Rob Conway se battra jusqu'au bout pour protéger sa famille, mais fera en sorte de rester loin de ses proches de peur de les tuer s'il venait à exploser.



**ROB CONWAY (AUTOMATE) ;**

- SHERILYN CONWAY ET JAMIE CONWAY ;
- AGENTS HELLSTROMME (1 par héros + 2).

## FINAL

L'équipe de récupération a pour objectif d'éliminer définitivement l'automate. Une fois qu'ils ont réussi, ils se retirent et reviendront plus tard pour terminer le travail.

Si les Conway survivent à la nuit, ils doivent se faire à l'idée de ce que leur bien-aimé est devenu. Sherilyn est évidemment choquée, mais elle accepte les choses avec le temps. Si l'un des membres de l'équipe de récupération s'échappe, alors les malheurs des Conway ne font que commencer.

Vous voulez commencer tout de suite ? Eh bien, vous pouvez, l'ami. Il vous suffit d'aller sur le web et de télécharger certains des exemples de personnages que nous avons mis à votre disposition à l'adresse suivante :

<https://www.peginc.com/>

Vous voulez jeter un coup d'œil au jeu avant de dépenser des dineros sur le livre ? Pas de problème, amigo. Consultez les règles d'essai. Avec une courte aventure, ces règles d'essai et une poignée de personnages, vous pourrez avoir un aperçu de l'Ouest étrange. Nous sommes sûrs que vous y prendrez goût !

En français sur :

<https://savage.torgan.net/>

Et pensez à consulter les autres courtes aventures pour les univers de *Savage Worlds*.

## CRÉDITS

- Titre original : *Daddy's Boy*
- Écriture : Dave Blewer
- Traduction : Fred « Wargleu » Tranchant
- Relecture : Alain « Karkared » Curato, X.O. de Vorcen
- Maquette : perror et L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X



## ROB CONWAY (AUTOMATE)



Allure : 4.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d4	d12	d4	d12

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d4, Provocation d4, Tir d8.

Parade	Résistance
6	13(4)

### Capacités spéciales

- \* **Armure +4.** L'automate est recouvert d'épaisses plaques d'acier.
- \* **Autodestruction :** si l'automate est Incapacité, il explose et inflige 3d6 de dégâts dans un Grand barbit.
- \* **Blessé :** l'automate a subi 2 blessures.
- \* **Chargeur vide :** la Gatling de l'automate n'a plus de munitions.
- \* **Créature artificielle :** +2 pour annuler Secoué, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.
- \* **Point faible (tête) :** les attaques qui ciblent la tête de l'automate infligent des dégâts normaux.
- \* **Robuste :** pas de Blessure si Secoué deux fois.
- \* **Taille 1.** L'automate est considérablement plus costauds que les humains.

### Actions

✂ **Griffe :** Combat d8, d12+d8.

## AGENT DES INDUSTRIES HELLSTROMME

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d8	d6	d6	d8

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d4, Persuasion d4, Tir d10.

Parade	Résistance
6	6

### Actions

- 🔫 **Pistolet Gatling :** Tir d10, CdT 2-2, 12/24/48, 2d6+1 PA 1, 12 coups.  
+ **Rock'n roll!** : sans bouger, ignore -2 de Recul (arme à CdT 2 ou plus).

### Équipement

Pistolet Gatling avec deux chargeurs supplémentaires.