



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

Où un jeune homme fuit l'autel... et où le gang doit esquiver des volées de plombs pour lui éviter la cotte au cou!

L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT

Jacob Whateley est né dans une minuscule ferme située dans les sombres forêts à l'ouest de Providence, au Rhode Island. Dès sa naissance, il manifesta les traces de son terrible héritage : à l'extrémité de chacune de ses mains se mouvaient six doigts. Cela ne l'empêcha pas de rapidement devenir un garçon particulièrement brillant et précoce, et le talent dont il faisait preuve au piano n'était égalé que par celui dont il faisait preuve dans le domaine des arcanes.

Sa seizième bougie soufflée, le monde qui était le sien jusqu'alors s'écroula. Sa mère lui annonça qu'il devait épouser sa sœur, Jessica. Cela effraya le jeune Jacob qui décida alors de renier son patronyme et de filer en direction du Sud-Ouest. Mais les Whateley sont des gens plutôt obstinés. Ils engagèrent une bande de chasseurs de primes et de meurtriers, le gang des 400 Coups, afin de mettre la main sur Jacob et de le ramener au bercail... pour qu'il puisse participer, de gré ou de force, à son propre mariage !

PLANTER LE DÉCOR

Cette histoire de vengeance débute alors que le gang se déplace dans le Sud-Ouest. L'important est qu'elle se déroule loin de toute aide ou autorité judiciaire dûment assermentée, un désert serait parfait. Lisez le passage suivant alors que vos héros suivent un sentier peu fréquenté :

Vos chevaux deviennent subitement nerveux, ils renâclent et rabattent leurs oreilles. Vous remarquez devant vous un jeune homme appuyé contre une grosse pierre à proximité du sentier, tentant désespérément de se mettre à l'ombre entre une saillie rocheuse et un cactus Saguaro. Il vous voit approcher, mais il est bien trop mal en point pour essayer de tenter quoi que ce soit contre vous.

« Bien le bonjour, braves citoyens », déclare-t-il au travers de ses lèvres craquelées avec un accent de l'Est. « Seriez-vous terriblement contrariés si je vous demandais d'offrir une gorgée d'eau à un jeune homme qui joue de malchance ? »

Voici Jacob Whateley, perdu au milieu de nulle part, à court d'eau et de nourriture, avec pour seuls biens les vêtements qu'il porte sur le dos. Il a réellement besoin d'étancher sa soif, mais il ne fait pas (encore) confiance au gang. Il est toujours enclin à penser qu'il s'agit des chasseurs de primes engagés par ses parents.

JACOB WHATELEY. Il souffre actuellement de deux niveaux de Fatigue dus à la Soif (voir *Savage World*).

L'HISTOIRE DE JACOB

Après avoir bu environ quatre litres d'eau et pu se reposer quelques heures, le gosse se remet un peu. Et si le gang prend le temps nécessaire et fait des efforts pour le soigner, Jacob leur rend la pareille en leur témoignant sa gratitude. Il finit par leur confier :

« Mon nom est Jacob... Toso. Je suis né du côté des Vieilles Colonies. Au Rhode Island, pour être exact. Mes parents ont des vues assez... particulières, en ce qui concerne les relations conjugales. Quand j'ai eu seize ans, ils nous ont déclaré, à ma sœur Jessica et à moi, que nous devions nous marier.

Alors, j'ai décampé, aussi loin que j'ai pu. Mais ils sont encore après moi, une bande composée de voyous et de vauriens qui se fait appeler le gang des 400 Coups. Quel nom stupide. Mais ils vont bientôt arriver dans le coin, et je ne sais pas comment m'en tirer cette fois. Vous voulez bien m'aider ? »

Un héros qui réussit un jet de Perception à -2 pendant que Jacob raconte son histoire remarque que le jeune marque une courte pause à l'annonce de son nom, et pense qu'il utilise un pseudonyme. La réussite d'un jet de Persuasion ou d'un jet d'Intimidation opposé à l'Âme de Jacob l'oblige à révéler son véritable nom.

Si un héros originaire du Sud-Ouest obtient un Succès à un jet de Culture générale, ce dernier a déjà entendu parler des 400 Coups. Il s'agit bel et bien de chasseurs de primes, mais ils sont connus pour ramener leurs prises plus souvent mortes que vives. La rumeur prétend qu'un jour, ils ont tiré pas moins de 400 coups en moins de cinq secondes. Si le héros obtient une Prouesse au jet de Culture générale, il sait également que le gang favorise les armes Gatling et s'est spécialisé dans l'élimination d'arcanistes.

UN VRAI JEU DU CHAT ET DE LA SOURIS

Les 400 Coups sont tout proche, ils ont remonté la piste du gamin. Alors que Whateley finit de raconter son histoire, ils ne sont plus qu'à quelques kilomètres de là. Si les héros postent une vigie, un jet de Perception réussi permet de repérer un groupe d'une douzaine d'hommes chevauchant en direction du camp.

C'est au gang de décider s'ils fuient ou défendent leur position. Si les héros tentent de couvrir leur piste ou d'en créer un ou plusieurs fausses, demandez-leur d'effectuer un jet opposé de Survie. En cas de Succès, l'éclaireuse des 400 Coups perd la piste du gang et ne peut pas tenter de les retrouver pendant 12 heures. En cas de Prouesse, l'éclaireuse ne peut pas réessayer avant une journée.

Jacob constitue un allié loyal pour le gang. Bien sûr, son objectif est de s'éclipser sans se faire remarquer une fois le gang des 400 Coups éliminé. Mais en attendant, il les aide comme il peut.



Call of Juarez Gunslinger © 2013, Division48 Studio

PROTAGONISTES

LES 400 COUPS

Ce gang de hors-la-loi est relativement discret par rapport aux autres chasseurs de primes du Sud-Ouest. Ceci s'explique par le fait que leur spécialité est la traque d'abominations et, plus fréquemment, de tout ce qui se rapproche de près ou de loin à un arcaniste. Et ils sont sacrément bons dans ce domaine.

La bande est composée d'anciens guerriers du rail, et ceux-ci ont affronté toutes sortes de bizarreries lors des Grandes guerres. Ils sont dirigés par Stéphane « Ombre » Cloutier, un houngan. Son bras droit est Graham Flint, un ancien d'Empire Rail. L'éclairceuse du groupe est une Choctaw bannie par sa tribu pour avoir offensé les esprits. Ils disposent tous de chevaux.

STÉPHANE « OMBRE » CLOUTIER

Cloutier travaillait autrefois pour LaCroix, mais il ne sert dorénavant plus que ses propres intérêts. C'est un afro-américain originaire de la Nouvelle-Orléans. Il porte un monocle, un chapeau haut de forme et un costume blanc poussiéreux.



STÉPHANE CLOUTIER



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d10	d6	d8	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d8, Foi d10^R, Perception d8, Persuasion d8 (non semblable -2), Tir d8.

Handicaps : Curieux, Étranger (Mineur).

Parade	Résistance
6	6

Capacités spéciales

- ✦ **Arcanes (adepte du vaudou) :** Foi d10^R, 15 PP, Recharge 5 PP/h de repos ou rituel.
 - + **À la croisée des chemins :** Relance gratuite en Foi.
- * **Tripes :** Relance gratuite au jet de Terreur.

Actions

- ✦ **Pistolet Gatling :** Tir d8, CdT3-3, 12/24/48, 2d6 PA 1, 3 rafales (30 balles).
 - + **Rock'n roll! :** sans bouger, ignore -2 de Recul (arme à CdT2 ou plus).
- ✦ **Augmentation de Trait :** Foi d10^R, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Augmente un Trait de 1 [2] cran — *par cible supp.* (+1).
- ✦ **Diminution de Trait :** Foi d10^R, 2 PP, 8 cases, Inst. Réduit un Trait de 1 [2] cran, résiste avec Âme en fin de tour — *par cible supp.* (+1), *résiste à -2* (+1).
- ✦ **Zombi :** Foi d10^R, 3+ PP, 8 cases, 1 h. Relève et contrôle un mort-vivant — *par zombi supp.* (+1), *par zombi armé* (+1), *par zombi Armure* +2 (+1), *chevaucheur d'esprit* (+1), *permanent* (+0).

STÉPHANE « Ombre » CLOUTIER.

- **GRAHAM FLINT.** voir le Soldat vétéran dans *Deadlands : l'Ouest étrange*. Ajoute-lui l'Atout Rock'n roll!

✦ **Couteau Bowie :** Combat d8, d8+d4+1 PA 1.

✦ **Fusil à chevrotine Gatling :** Tir d8+2, CdT 2-2, 12/24/48, 1-3d6, 3 rafales (15 balles).

- **SARAH COMING-OF-DAYLIGHT :** voir le Brave indien vétéran dans *Deadlands : l'Ouest étrange*. Ajoute-lui Survie d12, et remplace le Handicap Serment des anciennes traditions par Étranger.

- **MEMBRES DU GANG (5) :** voir le Flingueur dans *Deadlands : l'Ouest étrange*.

- **SBIREs DE CLOUTIER (4) :** voir le Cadavre ambulante dans *Deadlands : l'Ouest étrange*. Ces réanimés brandissent des armes Gatling, et leurs chevaux sont également morts-vivants.

JACOB WHATELEY

Jacob est né en Nouvelle-Angleterre au sein du clan Whateley. Il était promis à sa propre sœur, Jessica. Les Whateley forment une famille... très proche. Mais Jacob a déguerpi. Jessica n'a pas apprécié d'être abandonnée devant l'autel et, envers et contre tout, elle compte récupérer son frère. Cependant, Jacob a lui aussi plus d'un tour dans son sac.

Conséquence des relations consanguines qui caractérisent la famille Whateley, Jacob, polydactyle, est pourvu de six doigts à chaque main. Ses doigts surnuméraires sont totalement fonctionnels, mais leur présence déstabilise la plupart des gens qui les remarquent. Il porte des gants taillés sur mesure qui dissimulent cette particularité.



JACOB WHATELEY



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d10-1	d6	d8	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Conduite d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Équitation d4, Intimidation d4, Magie d8, Occultisme d6, Perception d8+2, Performance d8 (piano +2), Persuasion d6 (polydactylie-2), Provocation d6, Recherche d4, Soins d4, Subterfuge d4, Tir d4.

Handicaps : Ennemi (Majeur — Jessica Whateley), Terreurs nocturnes.

Parade	Résistance
4	5

Capacités spéciales

- ✦ **Arcanes (huckster) :** Magie d8, 15 PP, Recharge 5 PP/h de repos ou jeu, ne peut pas Lésiner ni Recharger pour 1 Jeton. Peut Pactiser avec le diable pour 1 Jeton et Activer tout pouvoir accessible.
- ✦ **Polydactylie :** Persuasion -2 contre ceux tiquant sur les doigts surnuméraires.
- ✦ **Tripes :** Relance gratuite au jet de Terreur.
- ✦ **Virtuose du piano :** Performance (piano) +2. Six doigts à chaque main et un esprit vif font de Jacob un grand pianiste.

Actions

- ✦ **Couteau :** Combat d4, d6+d4.
- ✦ **Déflexion (ondulations dans l'air) :** Magie d8, 3 PP, 8 cases, 5 rd. Attaques sur la cible à -2 [-4] — *par cible supp.* (+1).
- ✦ **Éclair (éclair cramoisi de sang acide) :** Magie d8, 1 PP, 16 cases, Inst., Dégâts 2d6 [3d6] — +d6 (+2).
- ✦ **Enchevêtrement (bandelettes cramoisies de liquide visqueux) :** Magie d8, 2 PP, {Int} cases, Inst., Entravé [Immobilisé], Solidité 5 — *Solidité 7 et se libérer* -2 (+2), GM (+2), GG (+3).

Équipement

Couteau, gants.



Commission © 2016, LoranDeSore

CRÉDITS

- **Titre original :** *Shotgun Wedding*
- **Écriture :** Matthew Cutter
- **Traduction :** Jolan « Blondin » Lacroix
- **Relecture :** perror, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et L^AT_EX