

DEAD LANDS



TERRIBLE TERRIL





TERRIBLE TERRIL

*Où une terrible infestation menace la ville de Coffin Nail...
et où Miss Applewood passe à l'action !*

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

L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT

Il y a de cela quelques nuits, Miss Applewood, institutrice de Coffin Nail en Arizona, et scientifique accomplie, a finalisé une invention qui lui a pris plusieurs années : les Ailes d'Icare. L'inspiration lui était venue par le biais de rêves étranges et obsédants, dans lesquels elle percevait le murmure indistinct de voix impersonnelles mêlées aux cliquètements d'engrenages.

Mais en regardant par la fenêtre de l'école, ce qu'elle aperçut lui glaça les sangs. Au-dessus de la mine de Coffin Nail se dressait une formation

géologique qui ne se trouvait pas là la veille : un terril. Plus étrange encore, un examen plus approfondi suggère que celui-ci serait plutôt une fourmière. Et personne n'a vraiment envie d'aller à la rencontre de ses habitants...

En fait, des manitous soufflaient à Miss Applewood sa sinistre compréhension de tout ce qui touche aux sciences. Mais leur activité a également attiré depuis les profondeurs de redoutables abominations : un couple de crotales du Mojave extrêmement intelligents. Et il se trouve que Maman crotale était sur le point de donner naissance à sa progéniture. À l'heure actuelle, l'intérieur du monticule fourmille de jeunes crotales, et les habitants de Coffin Nail risquent bien de constituer leur prochain repas !



MISS ELENORA APPLEWOOD

MISE EN PLACE

L'histoire commence alors que le gang traverse Coffin Nail. La ville n'est qu'un patelin minier qui ne dispose même pas des commodités les plus élémentaires. Néanmoins, le saloon local, le Gilded Cactus, a la réputation de servir un whisky de qualité.

La première chose que vous apercevez en arrivant à Coffin Nail est qu'un terril conique, composé de sable, de terre et de roches, surplombe les mines de la ville de ses 30 mètres de haut. Une chose est certaine : vous n'avez jamais vu une mine produire un tel monticule !

Au même moment, une dame à l'allure guindée s'approche de vous. D'une voix troublée par l'émotion, elle s'adresse à vous avec un accent britannique : « Bonjour, étrangers, je m'appelle Miss Applewood, je suis l'institutrice de cette ville. Et il se trouve que nous... que nous avons un problème avec les enfants. Mes élèves, plus exactement. Sans parler des mineurs. J'ai besoin de votre aide. »

Il appartient à vos cow-boys de décider s'ils acceptent. Évidemment, son comportement n'est pas celui d'une demoiselle en détresse, mais Coffin Nail semble avoir de gros problèmes.

 **MISS ELENORA APPLEWOOD.**

COFFIN NAIL, ARIZONA

NIVEAU DE PEUR : 3

Il n'y a pas grand-chose à Coffin Nail, mais ses habitants sont des durs à cuire. Et vu le nombre

de mineurs qui s'installent dans le coin avec leur famille pour y chercher du cuivre et de la roche fantôme, Miss Applewood a une classe bien remplie. L'apparition soudaine du terril a fait bondir le Niveau de Peur dans la région. Si vous utilisez cette aventure dans le cadre de la campagne La Mort aux Trousses, la localité se situe juste à l'est de Tombstone.

- **LE GILDED CACTUS** : malheureusement, les rumeurs sont fausses. Vance Kremkin, le barman et propriétaire des lieux, écoule une liqueur coupée à l'eau et n'a pas vu d'alcool de qualité depuis des années.
- **LE BUREAU SYNDICAL** : les mineurs se réunissent ici pour discuter de tout ce qui concerne la gestion de la mine. Les registres fonciers sont également conservés ici.
- **LES FOURNITURES MINIÈRES DE SWEMBROUGH** : ce magasin est spécialisé dans les outils et équipements à destination des mineurs.
- **L'ÉCOLE** : Miss Applewood y enseigne aux enfants de la ville, et dispose également d'un atelier et d'un appartement à l'arrière du bâtiment. Elle accueille au total 17 élèves. Tout ça, c'est mauvais pour les affaires. Si le gang accepte de l'aider, Miss Applewood les emmène au bureau syndical, où les habitants tiennent une réunion de crise. Après avoir vécu deux jours durant dans l'ombre de ce sinistre monticule, ils sont soulagés de recevoir toute l'aide extérieure qu'ils peuvent trouver.

« Je dois reconnaître que ce tertre nous cause bien des soucis, étrangers. Le premier jour, quelques mineurs sont montés là-haut et ont disparu. Le lendemain, Zeke Gephart aussi, mais il a laissé derrière lui un bras et une sacrée flaque de sang. Aujourd'hui, ce sont les enfants qui se sont volatilisés dans les collines. Il faut que ce monticule soit inspecté, et pronto. S'il y a des bestioles là-dedans, on a besoin de vous pour les éradiquer. »

Pas besoin de préciser que les mineurs sont également préoccupés par le fait que le monticule puisse réduire leurs profits. Orville propose d'engager le gang pour 1000 \$ par héros - prime de risque comprise - pour que le travail soit fait, et pronto.

- **ORVILLE HOPPER ET LES MINEURS DE COFFIN NAIL** : voir le Citadin dans *Deadlands : l'Ouest étrange*.

ON A DEUX PROBLÈMES, AMIGO

S'ils veulent pouvoir sonder le terri et rechercher les enfants disparus en même temps, les membres du gang vont devoir se séparer. Et c'est à ce moment-là que Miss Applewood s'exclame :

« Voyons, il n'y a pas besoin de retarder votre exploration du monticule et de ses tunnels ! Je viens de mettre au point une nouvelle invention... Celle-ci me permettra de m'élever dans les airs et de planer au gré des vents à la recherche de mes élèves. Ne craignez rien. Je les trouverai. »

Miss Applewood garantit aux héros de leur apporter toute l'aide dont ils pourraient avoir besoin, et ce dès son retour. D'ici là, elle leur demande d'aller en reconnaissance au monticule.

INFESTATION DE VERS

Le monticule est bel et bien infesté : il grouille de vers. Sauf que ces vermines sont du genre crotale du Mojave ! L'émergence du terte a été causée par Papa et Maman crotale, qui ont aménagé l'intérieur du lieu en un nid destiné à accueillir leur portée. La plupart de ces jeunes sont destinés à mourir, mais un bon nombre d'entre eux survivront s'ils parviennent à atteindre ces savoureux mineurs.

Cette butte de 30 mètres de haut est parsemée d'une douzaine d'entrées. Chacune d'entre elles mènent droit au centre de la structure : une grande caverne dont les murs et la voûte sont renforcés et étayés par les sécrétions gluantes

des vers. Dans la fosse centrale se tortillent des centaines de jeunes crotales affamés.

Les héros devraient se montrer très prudents. Toute attaque contre les jeunes les incite à attaquer frénétiquement. De plus, les parents, attirés par le fracas, arriveront 1d6 rounds plus tard.

■ **JEUNES CROTALES (5 par héros) :** voir *Deadlands : l'Ouest étrange*.

MAIS ILS NE VEULENT DONC PAS CLAMSER !

Le plus gros problème auquel sont confrontés les héros reste les crotales adultes, qui sont bien plus intelligents que le ver moyen. Une explosion suffisamment importante à l'intérieur du monticule devrait régler leur compte à tous les jeunes, mais la difficulté consiste à placer les explosifs. De leur côté, Maman et Papa feront tout ce qu'ils peuvent pour empêcher que cela ne se produise.

Si les héros reviennent sains et saufs de leur premier voyage au cœur du monticule, Miss Applewood réapparaît plus tard dans la journée avec les enfants, tous sains et saufs.

Informée de la situation, Elenora suggère qu'elle pourrait construire un « cliqueur », une espèce de marteau à percussion fixé à un piquet, qu'elle planterait à proximité du monticule afin d'en éloigner les adulte, permettant ainsi au gang d'aller dynamiter le lieu (l'institutrice utilise son Atout Bricoleur de génie pour ce faire). Cette stratégie sera couronnée de succès, mais Maman et Papa reviendront plus furieux que des frelons... et résolus à détruire Coffin Nail !



Stampede © Kélei Koraki

MAMAN CROTALE : voir le Crotale du Mojave dans *Deadlands : l'Ouest étrange*. Maman a Intellect d12 et dispose du Handicap Rancunier (Majeur). Elle fait appel à sa ruse démoniaque pour garder ses jeunes en sécurité.

NdE : la version *Reloaded* prévoit la présence du père mais ces bestioles ont été considérablement revues à la hausse dans *l'Ouest étrange*, passant notamment d'Extra à Joker avec six Blessures possibles. Nous vous conseillons donc d'ignorer la présence du mâle.

PAPA CROTALE : voir le Crotale du Mojave dans *Deadlands : l'Ouest étrange*.

PROTAGONISTES

MISS ELENORA APPLEWOOD

Elenora est une savante folle britannique, bien qu'elle préfère le terme d'« horlogère » pour décrire sa profession, ce qui est plutôt approprié. L'acier fantôme qu'elle utilise dans le cadre de ses mécanismes a fait d'elle un drôle d'oiseau ! Elle est restée dans l'Ouest après la mort de son père pour finir par devenir une institutrice appréciée à Coffin Nail en Arizona.

C'est une personne tenace et franche, mais elle a tendance à se torturer en se demandant comment protéger les enfants de la ville. L'Ouest n'est pas un endroit fait pour la jeunesse, comme elle aime à le dire. Ses amis l'appellent Nora, tandis que ses connaissances doivent se limiter à Miss Applewood.

Elenora Applewood a été créée par Tanya Benson

MISS ELENORA APPLEWOOD



Allure : 6.

Agi d6	Âme d8	For d4	Int d12	Vig d6
-----------	-----------	-----------	------------	-----------

Compétences : Athlétisme d4, Conduite d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d4, Persuasion d6, Provocation d6, Réparation d10, Science étrange d12+1, Sciences d8, Tir d6.

Handicaps : Curieux.

Atouts : Professionnel (Science étrange).

PARADE	RÉSISTANCE
2	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✦ **Arcanes (savant fou)** : Science étrange d12+1, 25 PP, Recharge 5 PP/h de repos ou bricolage.
- * **Brave** : +2 contre la Terreur et -2 sur la table.
- ✦ **Bricoleur de génie** : Science étrange -2 pour improviser un pouvoir (≤ 3 PP).
- * **Déterminé** : me ou Intellect +2 pour résister à une Épreuve.
- * **Phobie (Majeur — enfant blessé)** : action -2 en présence de risque qu'un enfant soit blessé.
- * **Sang-froid** : pioche 2 cartes d'action en plus et en choisit une.
- * **Tripes** : Relance gratuite au jet de Terreur.

ACTIONS

- ✦ **Choc (chargeur électrostatique)** : Science étrange d12+1, 2 PP, 12 cases, Inst. Sonné, résiste avec Vigueur [-2] — GM (+2), GG (+3).
- ✦ **Vitesse (armature de célérité)** : Science étrange d12+1, 1 PP, 12 cases, 5 rd. Mouvement ×2 [ignore -2 de course] — ignore -2 d'actions multiples (+2). *Limitation Aspect*.
- ✦ **Vol (aile d'Icare)** : Science étrange d12+1, 3 PP, 12 cases, 5 rd. Vole à Allure 12 [24].

ÉQUIPEMENT

Gadgets, boîte à outils, chariot à vapeur.

CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL** : *Mound of Doom*
- **ÉCRITURE** : Matthew Cutter
- **TRADUCTION** : Jolan « Blondin » Lacroix
- **RELECTURE** : perror, X.O. de Vorcen, Laurent « Maedh » Fèvre
- **MAQUETTE** : Yannick « Torgan » Le Guédart