

TOUT CE QUI BRILLE...



L'avarice est mère de bien des maux, mais la clique est toujours généreuse lorsqu'il s'agit de distribuer des volées de plomb !

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

UNE VILLE À PROBLÈME

La ville d'Avery's Bluff est littéralement sortie de terre du jour au lendemain lorsqu'on a découvert de l'or dans les collines environnantes. Et maintenant que des locaux sont tombés sur un gisement de roche fantôme, c'est une ville en plein essor.

En raison de toute cette agitation, il est pratiquement passé inaperçu qu'un nombre croissant de bibelots en or et en argent disparaissent. Au fil du temps, les gens se sont mis à raconter que ces larcins étaient le fait de pies voleuses ou, plus probablement, d'une bande de cambrioleurs.

En fait, l'atmosphère de cupidité qui règne dans les parages a provoqué l'apparition d'un avericieux, une créature dotée d'un sérieux appétit pour les trésors et d'une capacité innée de contrôle mental. L'avericieux se terre dans les tréfonds d'une ancienne mine d'or et a soumis à son influence une bande de mineurs prêts à tout. Ils approvisionnent constamment l'énorme asticot en objets précieux que ce dernier dévore afin d'assouvir son inextinguible fringale. Il revient aux personnages de mettre un terme à l'existence de cette vermine malveillante !

LE RUSTY LANTER

NIVEAU DE PEUR : 2

La clique entre en scène alors qu'elle se désaltère au Rusty Lanter, un débit de boisson réputé à Avery's Bluff. Un Succès en Perception permet de repérer un vieux mineur à l'allure miteuse qui s'empare d'une montre en or posée sur une des tables de jeu situées à proximité. La tocante appartient à Buster Brannigan, un agent de la compagnie minière Donovan. Buster a également surpris le pickpocket, et n'est pas franchement ravi. Il saisit le pauvre bougre par le col et le rudoie sans ménagement, faisant ainsi tomber de nombreuses autres babioles des poches du mineur.

Dans un saloon aussi bondé, la situation dégénère en bagarre en moins de deux, et ce d'autant plus que quelques clients parmi les moins recommandables tentent de profiter de l'agitation ambiante pour mettre le grappin sur les objets à terre. Laisse la clique prendre un peu de bon temps, puis mets fin à la bagarre alors que le marshal Burn vide son chargeur en l'air, histoire de signaler qu'il entend rétablir l'ordre.

Le marshal exige qu'on lui explique ce qui vient de se passer. Une fois évoqué la tentative de vol, l'officier se réjouit d'avoir enfin pu dégoter une piste liée à l'affaire des bibelots dérobés. Selon la façon dont la clique s'est comportée lors de la bagarre,

c'est peut-être une bonne occasion pour elle de se placer du bon côté de la loi tant qu'elle demeure en ville. Le marshal Burn apprécie toute aide qu'on lui apporte. Maintenir la paix à Avery's Bluff est un travail à plein temps.

Le voleur à la tire est rapidement identifié comme étant Ebenezer Finch, un vieux de la vieille qui a élu domicile en ville dès sa fondation. Un Succès d'Intimidation ou de Persuasion opposée le fait parler. Finch admet alors qu'il fait partie d'une bande de voleurs qui sévit depuis le niveau le plus profond de la mine Donovan. En cas de Prouesse, il laisse entendre que quelque chose dans les galeries les « pousserait » à agir. Finch n'est clairement pas le mineur le plus brillant du coin, mais un Succès de Perception révèle également que ses yeux brillent d'une légère lueur dorée (indiquant par là qu'il est sous l'influence de l'avericieux).



BUSTER BRANNIGAN : voir le Flingueur vétérán dans *Deadlands : l'Ouest étrange*.

■ **COMPARGES DE BRANNIGAN (1 par héros)** : voir le Flingueur dans *Deadlands : l'Ouest étrange*.

■ **CLIENTS DU RUSTY LANTER (8)** : voir le Citadin dans *Deadlands : l'Ouest étrange*.

PERMIS D'ENQUÊTER

La clique souhaitera vraisemblablement explorer les tréfonds mystérieux de la mine.

Bien entendu, il n'est pas simple d'entrer dans les galeries. L'entrée est gardée par au moins quatre hommes de Brannigan, et ces derniers fouillent le moindre larron qui en ressort (mais pas ceux qui entrent), à la recherche de tout objet de valeur. La clique peut tenter de se faufiler discrètement à l'intérieur, une bonne occasion de placer une Rencontre rapide (voir *Savage Worlds*). Ou elle peut aller discuter avec le patron des lieux, Andrew Donovan.

Donovan se fiche pas mal des gisements d'or de sa mine, car il a l'impression que ceux-ci sont épuisés. C'est la roche fantôme qui lui rapporte aujourd'hui. Néanmoins, il ne se montre guère enthousiaste à l'idée de laisser des étrangers fouiner dans ses galeries. Pour le convaincre de les laisser entrer, les héros doivent remporter un Conflit social.

Si la clique n'obtient aucun marqueur d'influence, Donovan leur refuse l'entrée, et elle devra trouver un autre moyen de passer. Si les héros obtiennent entre 1 et 3 marqueurs, Donovan les

laisse passer à condition d'être tenu informé de ce qui s'y passe et d'être chaperonné par Buster Brannigan et ses hommes. S'ils obtiennent 4 ou 5 marqueurs, Donovan leur fait confiance et leur offre le soutien de Buster et de ses comparses, mais n'insiste pas pour que ceux-ci les accompagnent. Avec 6 marqueurs ou plus, Donovan leur permet d'inspecter la mine par eux-mêmes, et ne cherche pas à leur demander des explications une fois dehors.

 **ANDREW DONOVAN** : voir le Citadin dans *Deadlands : l'Ouest étrange*.

AU PLUS PROFOND DE LA MINE

NIVEAU DE PEUR : 4

Le seul moyen d'accéder aux tréfonds est un ascenseur mû par Science étrange. Cet engin infernal fait un tintamarre terrible et se déplace lentement. Ce qui rend très difficile toute évacion rapide de la scène suivante.

Une fois arrivée en bas, la clique découvre tout un tas de bibelots en argent et en or à moitié fondus. Alors qu'il se rapprochent du magot, l'avericieux surgit du sol, tandis que plusieurs mineurs sous son emprise surgissent des ténèbres, leurs yeux brillant d'une lueur dorée.

- **MINEURS SOUS EMPRISE (2 par héros)** : voir le Citadin dans *Deadlands : l'Ouest étrange*. Ils sont équipés de matériel de mineur (voir Armes improvisées dans *Savage Worlds*) et effectuent une Attaque totale à chaque round. Une fois le ver mort, ils cessent de se battre et ne se souviennent plus de rien.



Image générée par Stable Diffusion

DÉNOUEMENT

Une fois la bête tuée, des cow-boys cupides pourraient vouloir piller son cadavre afin d'en extraire les métaux rares qu'il contient. À ta discrétion, Marshal, ils pourront récupérer pour l'équivalent de 500 \$ en fouillant la créature et son magot. Toutefois, sortir le tout de la mine sans se faire remarquer de Donovan ou de ses hommes est une autre histoire. Le marshal Burn est prêt à passer sous silence la mort des mineurs à condition qu'on lui prouve que la créature était bien réelle. Dans le cas contraire, nos héros pourraient bien être poursuivis si jamais des mineurs ont été tués.

PROTAGONISTES

L'AVERICIEUX

L'avericieux est un bon gros ver de pas moins de 4,5 m de long. Sous sa peau blafarde et partiellement translucide pulsent des veines couleur d'argent et d'or. Il attaque normalement en plongeant sur ses victimes (gère cela comme une Empoignade), puis en les saisissant avec sa bouche garnie de crocs.

AVERICIEUX ♥♥♥♥(♥)

Allure : 4, Enfouissement 8.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d12+2	d10	d12

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Discrétion d6, Perception d10.

Parade	Résistance
5	12

Capacités spéciales

- * **Contrôle mental** : Intellect d10, 10 PP, pouvoir *marionnette*. Contrôle les mineurs suite à une longue exposition à son influence, pas avec *marionnette*.
- * **Enfouissement** : Discrétion vs Perception pour surprendre une cible, Combat +2 [Combat et dégâts +4]. N'est bloqué que par des fondations rocheuses.
- * **Point faible (facilement distrait)** : Épreuve contre lui +2 avec des bibelots brillants (pièces d'or, cuillères en argent, etc.) pour attirer son attention.
- * **Robuste** : pas de Blessure si Secoué deux fois.
- * **Taille 4** : Grand (+2).
- * **Terreur (-2)**.

Actions

- ✂ **Morsure** : Combat d6, d12+d6+2.
- 🧶 **Marionnette** : Intellect d10, 3 PP, 10 cases, 5 rd. Intellect vs Âme pour contrôler la cible — par cible supp. (+2).

CRÉDITS

- **Titre original** : *Thieving Magpies*
- **Écriture** : Philip Christophel
- **Traduction** : Jolan « Blondin » Lacroix
- **Relecture** : Briselune, perror, Cyril Ronseaux, X.O. de Vorcen
- **Maquette** : perror et 