

# DEAD LANDS



ÇA CHAUFFE À HOT SPRINGS !





# ÇA CHAUFFE À HOT SPRINGS !

*QUAND ON S'ADONNE À LA GÉOLOGIE, CHAQUE PIERRE EST, EN QUELQUE SORTE, PRÉCIEUSE. MAIS PARFOIS, CERTAINS CAILLOUX RECÈLENT DES SECRETS QU'IL NE VAUT MIEUX PAS RÉVÉLER.*

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

## OÙ ON EN EST

---

L'aventure commence alors que la clique se trouve à bord d'une diligence qui relie Saint-Louis, dans le Missouri, à Hot Springs, dans l'Arkansas. Les héros se rendent tous là-bas pour la même raison : voir de leurs propres yeux le célèbre Cristal de Coleman. En effet, le *Tombstone Epitaph* a rapporté il y a peu, la découverte de cet énorme cristal dans les alentours de Hot Springs par un dénommé Ron Coleman.

Toujours selon l'*Epitaph*, utilisé comme catalyseur, le minéral accroît de façon exponentielle les pouvoirs arcaniques. Le journal précise également que cette pierre ne peut tout simplement pas être détruite par des moyens conventionnels, mais que son pouvoir peut toutefois être rendu moins dévastateur en la fractionnant soigneusement.

Comme si cela ne suffisait pas, le chef Red Foot et sa tribu sont sur le pied de guerre, et son homme-médecine, Grey Fox, s'apprête à exploiter les pouvoirs du cristal pour le plus grand malheur de tous. Manque de chance, en dehors de la clique, peu de gens croient un seul mot de ce qui est imprimé dans l'*Epitaph*... Quelle grossière erreur !



## C'EST UN PIÈGE !

Le trajet jusqu'à Hot Springs est des plus monotones, bien qu'il se révèle assez cahoteux une fois passé Little Rock. Alors que la diligence emprunte un passage étroit entre des collines rocheuses, elle est attaquée par des bandits ! Ceux-ci sont au nombre de cinq : quatre braqueurs et un tireur embusqué dans les hauteurs. Les malandrins ont placé un arbre au milieu de la piste, de telle façon que le cocher n'a d'autre choix que de s'arrêter pour dégager le chemin. Les brigands se cachent sur les parois rocheuses qui encerclent le convoi et, après s'être révélés au grand jour, font descendre les voyageurs de la diligence afin de les dépouiller de leurs objets de valeur.

■ **BANDITS (5)** : voir le Flingueur dans *Deadlands : l'Ouest étrange*. Deux des braqueurs brandissent leur Colt Frontier, tandis que les deux autres sont armés de fusil à double canon. Le tireur embusqué est, quant à lui, armé d'une Winchester 76.

## PROMENADE EN VILLE

Une fois parvenus à Hot Springs, les héros sont libres de faire ce qu'ils veulent. On trouve en ville le bureau du shérif, deux hôtels, trois bains publics et un saloon. Il est possible d'aller admirer le Cristal de Coleman au Buckstaff Bathhouse, établissement situé en plein cœur de la ville. La clique dispose de suffisamment de temps pour mener son enquête et dénicher des informations au sujet du cristal. Ce dernier étant plutôt imposant (plusieurs hommes sont nécessaires pour le transporter), il n'est guère surveillé. Si un Arcaniste est présent, ce dernier ressent la présence de plusieurs milliers de manitous emprisonnés à l'intérieur de la pierre... Difficile de contester que ce caillou est doté d'un sacré pouvoir ! Si l'un des héros se révèle être un investigateur particulièrement habile, il déniche un article publié dans le Hot Springs Picayune consacré à la minéralogie. L'auteur du papier y explique notamment comment repérer des fissures sur les cristaux afin de pouvoir fendre ceux-ci sans les briser.

## HISTOIRE DE FAIRE MONTER D'UN CRAN LA TEMPÉRATURE...

Si la méthode proposée pour résoudre le climax de l'aventure ne te plaît que moyennement, Marshal, on te propose ici une autre manière de le résoudre via une petite Scène dramatique (voir *Savage Worlds*), ce qui sera peut-être davantage à ton goût. Comme il s'agit d'une tâche de groupe, on te laisse fixer la difficulté et la durée de la tâche, mais voici quelques éléments à prendre en compte :

- Les jets de Tir et de Combat en direction du cristal se font à -4. Et si ton personnage obtient un Échec critique, 1d6 manitous (voir *Deadlands : l'Ouest étrange*) s'échappent de ce gros caillou (et tes héros sont dans une sacrée panade dont il sera difficile de s'extirper) !
- En obtenant un Succès avec la Compétence Métier (lapidaire), ton héros obtient non seulement le nombre de marqueurs dépendant de la qualité de celle-ci, mais son action lui permet également d'annuler le malus de -4 lors de sa prochaine tentative de fractionner le cristal.
- La Compétence Réparation peut être utilisée et ne subit aucun malus mais, en cas de Succès, elle ne bénéficiera pas aux prochains jets de Tir ou de Combat.
- Les jets de Soutien sont autorisés.
- Secouer ou Blesser Grey Fox rapporte également des marqueurs. Et si tes héros parviennent à l'Incapaciter, cela met directement fin à la scène avec succès !

## NUIT AGITÉE AUX SOURCES CHAUDES

Durant la nuit, alors que la clique dort (ou monte la garde, pour peu qu'elle se montre prévoyante), la horde de guerre de Red Foot se faufile en ville depuis les collines qui entourent Hot Springs. Leur objectif consiste à investir le Buckstaff Bathhouse et d'empêcher quiconque d'y pénétrer, le temps que Grey Fox achève l'incantation qui lui permettra d'ouvrir un colossal portail vers les Terres de chasse... ce qui aura pour conséquence de transformer Hot Springs en *deadland* ! Si la horde de Red Foot réussit à entrer dans les bains publics, un compte à rebours s'enclenche, et la clique dispose de 12 rounds. Une fois le compte à rebours écoulé, Grey Fox achève son incantation et ouvre les portes de l'Enfer !

Les deux seules façons de mettre fin à tout cela sont, soit de blesser Grey Fox alors qu'il est concentré sur son incantation, soit de réduire en morceaux le cristal. Si les héros s'y prennent mal et brisent la pierre quartzreuse sans méthode, ils libèrent les manitous qui étaient piégés à l'intérieur. Ces derniers se répandent alors dans toute la ville afin d'y causer autant de dégâts que possible. Ah, et en plus, le niveau de Peur local grimpe alors à 4 !

Briser le cristal dans les règles de l'art nécessite un test de Métier (lapidaire) pour localiser les fissures adéquates, puis d'effectuer un jet de Combat ou de Tir pour diviser la pierre (considère que le cristal dispose d'une Solidité de 10, Marshal). Si le héros qui tente l'opération a lu l'article publié dans le *Picayune*, il obtient un bonus de +2 à son jet de Métier (lapidaire).

■ **GUERRIERS DE RED FOOT (2 par héros) :** voir le Brave indien vétéran dans *Deadlands : l'Ouest étrange*, avec un casse-têtes (For+d6).

🗡️ **RED FOOT :** voir le Brave indien vétéran dans *Deadlands : l'Ouest étrange*, avec un casse-tête (For+d6) et un talisman magique donné par Grey Fox (Armure +2).

🗡️ **GREY FOX :** voir le Chaman indien dans *Deadlands : l'Ouest étrange* avec *augmentation/diminution de Trait, guérison et protection*.

## CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL :** *Hot Time in Hot Springs*
- **ÉCRITURE :** « Evil Mike » McNeal
- **TRADUCTION :** Jolan « Blondin » Lacroix
- **RELECTURE :** Pierre Debut, Denis, Cyril Ronseaux, X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE :** Yannick « Torgan » Le Guédart.