



JACK EST DE RETOUR



JACK EST DE RETOUR

Jack revient à l'université qui l'a recalé 20 ans plus tôt, cette fois-ci avec un plan, la volonté et la magie pour réussir.

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers d'*East Texas University* convertie en édition *Adventure*.

Cette aventure est conçue pour des personnages *Freshmen* (première année), mais elle peut être facilement modifiée pour des groupes d'étudiants plus expérimentés.

À L'ORIGINE

Jack Brown est un homme qui souffre de la crise de la quarantaine. Il a travaillé pendant dix-huit ans comme cadre moyen chez Borden Chemicals, mais n'a jamais obtenu de promotion par manque de diplôme universitaire. Marié depuis dix-sept ans, sa femme l'a récemment quitté et a emmené leurs deux enfants avec elle pour vivre en Californie. Jack a quitté son travail, vendu tout ce qu'il avait, et est retourné à l'East Texas University pour décrocher le diplôme universitaire qu'il n'avait pas réussi à obtenir vingt ans plus tôt.

Lors de sa première inscription à l'université, Jack avait fait la fête, joué, fait des grasses matinées et généralement fait tout ce qui pouvait le mener à l'échec. Il n'y a donc rien de surprenant qu'il soit toujours en première année au bout de trois ans. Il abandonna alors ses études, et enchaîna plusieurs petits boulots avant d'être embauché par Borden Chemicals et d'épouser Layla. Leur mariage fut difficile, car elle voulait



Baph O Witch

toujours mieux que ce qu'il pouvait lui offrir. Mais maintenant, il a une deuxième chance de repartir à zéro. Il est déterminé à réussir à l'université cette fois-ci. Il est plus âgé, plus sage, plus intelligent et a fait appel aux services de Maria Estella Ramirez, une *bruja*, qui vit juste au nord de la Brûlure dans le Big Thicket.

Ramirez a accepté de l'aider contre une grande partie de son argent et une créance

sur son âme. En échange, elle lui a fourni une bourse de sorcière (*la bolsa de la bruja*) qui, lui a-t-elle dit, le rendrait non seulement plus intelligent, mais aussi plus fort, plus rapide, etc. Il doit garder le sac sur lui en permanence et ne jamais l'ouvrir ni en regarder le contenu, car cela « laisserait sortir la magie ».

Jack est donc retourné à l'ETU en tant qu'étudiant de première année en génie pétrolier et vit dans la chambre 213 du dortoir George Danford. Son colocataire, Justin Turek, est un étudiant en Spécialité sciences de l'éducation de dix-neuf ans originaire de Houston. Ils n'ont rien en commun et ne s'entendent pas bien.

Après quatre semaines de cours, Jack se débrouille très bien, obtenant des A dans chaque cours sans même avoir étudié. Cependant, tous les autres élèves du deuxième étage du dortoir de Danford sont recalés. La plupart n'ont même pas l'énergie nécessaire pour aller en classe.

EFFETS DE LA BOLSA DE LA BRUJA

Le sachet de la sorcière contient de puissants gris-gris, dont de la poussière d'un os de démon et des gouttes du sang de Jack, et a été créé à l'aide d'un rituel de magie noire. Son *mojo* est très puissant et prend quelques semaines pour se développer pleinement. Le sac siphonne l'Agilité, l'Intellect, l'Âme, la Force et la Vigueur de ceux qui se trouvent assez près de lui pendant de longues périodes. Les Attributs de la victime diminuent tandis que Jack devient surnaturel. En termes de jeu, il a d12 dans chaque Attribut et acquiert même des Compétences de Sciences, Éducation, Culture générale ou d'autres Compétences de Spécialité, à partir des Compétences des autres élèves.

Après une semaine d'exposition, les victimes font un jet d'Âme. En cas d'Échec, elles perdent un cran dans chaque Attribut. Par la suite, elles doivent faire un jet chaque semaine à raison de -1 cumulé par semaine jusqu'à un maximum de -3. Une fois que tous les Attributs tombent à d4, il n'y a plus d'effets. Les victimes du sort sont perpétuellement fatiguées et souffrent de migraines et autres douleurs corporelles.

Neuf chambres et 18 étudiants sont assez proches pour devenir les victimes de ce talisman maléfique.

Cette magie noire produit également d'autres effets secondaires. Les puissants gris-gris ont attiré plusieurs esprits au deuxième étage du dor-

toir Danford et des Phénomènes paranormaux se produisent quotidiennement (voir table des **Phénomènes paranormaux** dans *East Texas University*). Enfin, Jack succombe également à l'influence corrosive de la magie noire qu'il porte près de sa poitrine. Cette corruption se cache pour le moment en lui, mais elle finira par se manifester par des changements physiques lorsqu'il sera coincé.

L'ENQUÊTE

Le groupe d'étudiants peut se trouver impliqué si l'un de ses membres est un étudiant du dortoir Danford et est victime de la malédiction de *la bolsa de la bruja*, ou s'il est ami avec Justin Turek et a remarqué certains changements chez lui ces dernières semaines.

Si tout le reste échoue, la nouvelle d'événements surnaturels au deuxième étage est parvenue au professeur Maclanahan. Le professeur demande aux étudiants de faire une chasse aux fantômes et leur prête le matériel nécessaire pour ce faire. Au cours de leur enquête, permettez aux étudiants de vivre un événement de Phénomène paranormal, et peut-être même de rencontrer un esprit frappeur ou un fantôme (voir *East Texas University*). Bien qu'une activité surnaturelle puisse se produire n'importe où au deuxième étage, les esprits sont plus susceptibles d'apparaître près de la chambre de Jack.

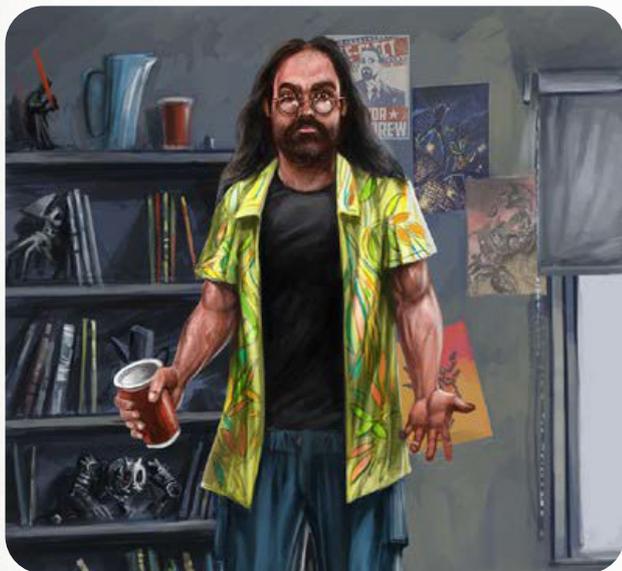
Dans le cadre de leur enquête, le professeur Maclanahan demande également aux étudiants d'interroger les résidents du deuxième étage afin d'obtenir des témoignages d'éventuelles rencontres surnaturelles. Les enquêteurs trouvent les résidents constamment léthargiques, facilement confus, et vidés de toute leur vitalité.

Jack, en revanche, est l'image même de la pleine santé. Il commence par être amical avec les enquêteurs, mais devient rapidement froid envers eux, s'il croit que ceux-ci soupçonnent son implication. De plus, s'il se sent menacé, il utilise sa réputation d'adulte responsable pour discréditer les enquêteurs ou leur rendre la vie difficile, tout pour les empêcher d'apprendre la vérité.

Pourtant, malgré son apparence, Jack ne s'est pas débarrassé de toutes ses vieilles manies. Il joue distraitement avec la petite poche qu'il porte autour du cou, surtout quand il se sent menacé. Toute tentative de lui prendre le sachet déclenchera la malédiction de Jack, le transformant en un tueur contre-nature comme un Mr Hyde des temps modernes.

Le seul moyen de briser le sort qui afflige le dortoir est de vider le contenu du sac. Cela libère les gris-gris, rétablissant presque instantanément la santé de chacun et diminuant simultanément tous les Attributs de Jack à d4. C'est au Doyen de décider si oui ou non Jack se bat à mort.

JACK BROWN



Jack est en fin de la trentaine, a des lunettes, des cheveux longs et une barbe. Il porte généralement un t-shirt et un jean, ainsi que des Crocs™ ou des tennnis. Il a peu d'amis dans le dortoir car il a très peu de choses en commun avec les étudiants d'aujourd'hui. Il préfère les Stone Temple Pilots et la musique grunge du début des années 90 au rap et à la pop moderne.

Jack est un ennemi intelligent et perspicace. Il ne se laissera pas avoir par des ruses évidentes et son exposition à la magie noire a étouffé ce qui lui restait de sa conscience. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour garder son « nouveau moi ».

En cas d'attaque, le côté corrompu, quasi démoniaque, de Jack prend le dessus. Ses yeux deviennent d'un noir profond, et il gagne les Atouts énumérés ci-dessous ainsi que des ongles tranchants. Le moyen le plus simple de le vaincre est de trouver le sachet et de l'ouvrir. Il le porte accroché à une corde en cuir autour du cou. Il faut une Attaque ciblée à -6 pour toucher la bourse.



JACK BROWN



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d12	d12	d12[+1]	d12	d12

Compétences : Athlétisme d8, Conduite d8, Combat d8, Culture générale d8, Discrétion d8, Éducation d8, Intimidation d10, Jeu d8, Perception d10, Persuasion d10, Provocation d10, Recherche d10, Réparation d10, Sciences d8, Soins d8, Tir d10.

PARADE	RÉSISTANCE
6	8[10]

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Point faible (sachet autour du cou)** : -6 pour le cibler. Si détruit, perte des Capacités de Sombre Jack et tous les Attributs passent à d4.

* **Sombre Jack** : gagne les Capacités suivantes quand sa part sombre prend le dessus.

+ **Combatif** : annuler Secoué ou Sonné +2.

+ **Enragé** : devient enragé si Secoué ou Blessé puis Échec d'Intellect. Force +1 rang, Résistance +2, ignore -1 de Blessure, attaque au corps-à-corps toujours totale et si Échec critique touche autre cible au hasard, action sans concentration ni réflexion ; 1 niveau de Fatigue après 5 rounds puis 10 rounds ; se calme après 10 rounds ou si Succès d'Intellect -2 (action gratuite optionnelle).

+ **Vif** : peut repiocher tant que carte d'action de 5 ou moins, puis en garder une.

ACTIONS

✂ **Mains nues** : Combat d8, d12[+1], Défenseur désarmé.

✂ **Sombre Jack**. Gagne la Capacité suivante quand sa part sombre prend le dessus.

+ **Ongles tranchants** : Combat d8, d12+d4[+1].

CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL** : *Jack's back*
- **ÉCRITURE** : Ed Wetterman et Wes Goodwin
- **TRADUCTION** : Fred « wargleu » Tranchant
- **RELECTURE** : Daniel Chartier, Alain « Karkared » Curato, X.O. de Vorcen, Romain « Fenris » Schmitter
- **MAQUETTE** : Chris « Torone » Cussat-Blanc