



Un champion ne recule devant rien pour atteindre les sommets, celui-ci va laisser des cadavres dans son sillon, nos héros l'arrêteront-ils ?

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

Cette aventure est destinée à des personnages Freshmen, bien qu'elle puisse être adaptée pour un groupe plus expérimenté (plusieurs membres de l'équipe peuvent avoir été transformés en goules).

SOUS LES FEUX DE LA RAMPE...

Tripp Matheson était le meilleur arrière que l'équipe de football de son lycée ait vu depuis 20 ans. Lorsqu'il reçut une bourse intégrale pour l'East Texas University, il fut enchanté et y vit sa chance de passer pro. Mais, ses espoirs furent que de courte durée lorsqu'il s'aperçut que ses coéquipiers étaient tous aussi bons que lui, voire meilleurs. Ce fut un coup dur porté à son ego et il ne sut pas comment gérer tout cela.

Découragé, il confia ses inquiétudes au coach Foster, l'un des entraîneurs. Ce dernier lui conseilla de ne pas abandonner ses rêves mais de s'assurer que ses notes soient correctes au cas où sa carrière sportive ne soit pas au rendez-vous. C'est comme cela que Tripp finit par passer ses soirées à la bibliothèque.

Une semaine plus tard, alors qu'il s'installait à sa place habituelle, il trouva un livre qui traînait là. Fatigué et n'ayant pas vraiment envie de travailler, il le feuilleta et découvrit qu'il contenait un rituel permettant de le rendre plus rapide et plus fort. Il avait entendu parler de choses étranges qui arrivaient sur le campus mais n'avait jamais vraiment voulu y croire, jusqu'à présent. Comme sa situation lui semblait désespérée, il décida d'accomplir le rituel quoi qu'il en coûte.

Celui-ci fonctionna bien au-delà de ses espoirs : il pouvait courir plus vite et plus loin que jamais tout en évitant les tacles avec une facilité déconcertante. Mais il découvrit rapidement que ces nouvelles capacités avaient un prix : il avait une envie irrépressible de manger de la chair humaine. Cette pulsion s'intensifia encore et encore jusqu'à ce qu'il se trouve un soir à cambrioler la morgue du département de médecine de l'université pour y prendre un cadavre. Au matin, il était rassasié. Horrifié par ce qu'il avait fait, il se promit de ne jamais plus recommencer.

Mais, quelques jours plus tard la faim revint et Tripp commença à envisager un autre vol de cadavre. Sauf que le liquide d'embaumement rendait les cadavres presque immangeables. Tard une nuit, alors qu'il revenait à sa chambre d'étudiant, il remarqua un étudiant de première année qui rentrait seul, lui aussi. Avant de réaliser ce qu'il faisait, il l'avait assommé et commençait à satisfaire sa faim une nouvelle fois.

En fait, la transformation de Tripp en goule n'est pas accidentelle. Le coach Foster a placé le livre avec le rituel pour que Tripp

le trouve. Ce livre lui venait de l'héritage d'un vieil oncle bizarre. Comme l'expérience semble vraiment concluante sur Tripp, il compte transformer plusieurs autres étudiants et constituer la meilleure équipe de football que l'ETU n'ait jamais eue.

L'ENQUÊTE

Si le groupe d'étudiants a déjà travaillé avec le professeur McClanahan, celui-ci peut les inciter à enquêter sur des disparitions d'étudiants. Sinon, ils peuvent connaître certains des étudiants disparus et chercher ce qu'il leur est arrivé. Ou encore, ils peuvent faire partie de l'équipe de football et voir que certains membres de l'équipe réagissent bizarrement à l'annonce des disparitions. Dans tous les cas, il ne leur faut pas longtemps avant de suspecter un ou plusieurs membres de l'équipe.

Au fur et à mesure que l'enquête des héros avance, le coach Foster va être informé de leur intérêt pour l'affaire. S'ils viennent à resserrer leurs recherches sur l'équipe de football, il s'alarme suffisamment pour les surveiller et les suivre occasionnellement. Ses plans sont sur le point d'aboutir, il ne permettra à personne de se mettre sur son chemin.

Les disparitions se sont toutes produites dans la même zone du campus. Tripp est arrogant, tellement qu'il pense que personne ne sera assez bon pour l'attraper. À son crédit, il n'a pas tout à fait tort. Son surplus de vitesse et de force rendent sa capture bien plus difficile. La meilleure chance du groupe pour l'arrêter est de quadriller la zone régulièrement.

S'ils maintiennent la surveillance des lieux pendant quelques jours, ils finiront par entendre un cri qui s'interrompt abruptement. En se précipitant vers l'origine du bruit, le groupe trouvera un blouson déchiré couvert de sang. Un jet de Survie réussi mènera le groupe à la goule et à sa victime.

LA CONFRONTATION

Une fois que le groupe a trouvé Tripp, ils ont le choix. Soit ils tentent de le raisonner, soit de le neutraliser. C'est un adversaire dangereux et le combat ne sera pas facile. Mais ce n'est pas tout, car le coach Foster suivait le groupe et il surgit de nulle part avec son arme à la main quelque temps après le début de la confrontation. Si jamais Tripp comprend qu'il a été manipulé par le coach Foster et que le livre lui était destiné depuis le début, il entre dans une rage noire et attaque le coach. Ce sera aux héros de les séparer et de les maîtriser tous les deux, homme et monstre.



© Don Tantiado & Jon Taylor

COACH FOSTER

Le coach a la quarantaine bien sonnée mais il s'exerce avec ses étudiants pour garder la forme. Son seul rêve est de voir les Ravens gagner. Il est prêt à tuer pour garder ses secrets et assurer la victoire de son équipe.

COACH FOSTER

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d8	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Conduite d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Perception d6, Persuasion d6, Tir d6.

Handicaps : Impitoyable, Obsession (gagner).

Parade	Résistance
5	5

ACTIONS

🔫 **Glock 9mm :** Tir d6, CdT 1, 12/24/48, 2d6 PA 1, 17 coups.

TRIPP MATHESON

Tripp a toujours cru qu'il était destiné à jouer au football parmi les pros, une croyance renforcée par le fait qu'il était le seul joueur de sa trempe dans l'équipe de son lycée. Son arrivée dans l'équipe de l'université lui fit l'effet d'une grande gifle. Il s'est rattrapé à la première chose qu'il pouvait pour faire de lui une star comme il pensait le mériter. Une fois transformé en mort-vivant, il ne fut pas long à accepter le prix qui allait avec et à se mettre à tuer d'autres étudiants pour satisfaire sa faim. Et, son arrogance lui fait croire qu'il ne sera jamais pris.

TRIPP MATHESON

Allure : 8 (d8).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d8	d12	d6	d8

Compétences : Athlétisme d10, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d6.

Atouts : Véloce.

Handicaps : Arrogant.

Parade	Résistance
5	8

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Mort-vivant :** Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.
- * **Point Faible (Faim) :** ne bénéficie pas de bonus de Résistance, ni pour annuler Secoué s'il n'a pas mangé de chair humaine depuis plus d'une semaine.
- * **Vif :** peut repiocher tant que carte d'action de 5 ou moins, puis en garder une.

ACTIONS

🔪 **Morsure :** Combat d6, d12+d4 (la victime n'a pas besoin d'être agrippée).

+ **Paralysie :** Si mordue puis Secoué, jet de Vigueur ou Incapacité pour 2d6 rounds.

CRÉDITS

- **Titre original :** *Too Ghoul for School*
- **Écriture :** Gord Henderson
- **Traduction :** perror
- **Relecture :** Alain « Karkared » Curato, Maedh, Romain « Fenris » Schmitter, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et \LaTeX