

Une émission radio de talk-show tardive donne des conseils de tueur !

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

Cette aventure est conçue pour des personnages Sophomores (deuxième année) ayant déjà eu affaire au surnaturel.

Le moment est venu pour Wes Goodwin. Après plusieurs semestres en tant qu'assistant de production, il a finalement sa propre émission sur la radio KETU, un talk-show musical de fin de soirée intitulé « *Thérapie de choc* » qui est diffusé de 22 h à 1 h tous les mardis et jeudis. Wes et son émission sont rapidement devenus populaires sur le campus grâce à ses conseils irrévérencieux et humoristiques sur l'amour et la vie. Il tranche dans le vif et dit les choses telles qu'elles sont. Malheureusement, ses auditeurs ont commencé à prendre ses conseils au pied de la lettre.

Wes a répondu à Angie, qui avait appelé au sujet des abus commis par son petit ami, « *Abats-le. Tout homme qui frappe une femme mérite d'être descendu.* » C'est ce qu'elle a fait. Il a dit à Billy, qui avait appelé pour des problèmes avec le professeur Kyle en cours de sociologie, de voler le sujet d'examen et de le faire circuler sur le campus. Billy l'a fait et maintenant plusieurs étudiants se retrouvent face à une menace d'expulsion.

Après ses émissions, Wes ne conserve que de vagues souvenirs de ce qu'il a dit, mais il apprécie beaucoup sa nouvelle notoriété sur le campus. Il reçoit maintenant des invitations pour les plus grandes fêtes et est très populaire auprès des filles. Il ne veut pas que cela change, bien que les réactions provoquées par ses « *conseils* » lui pèsent sur la conscience.

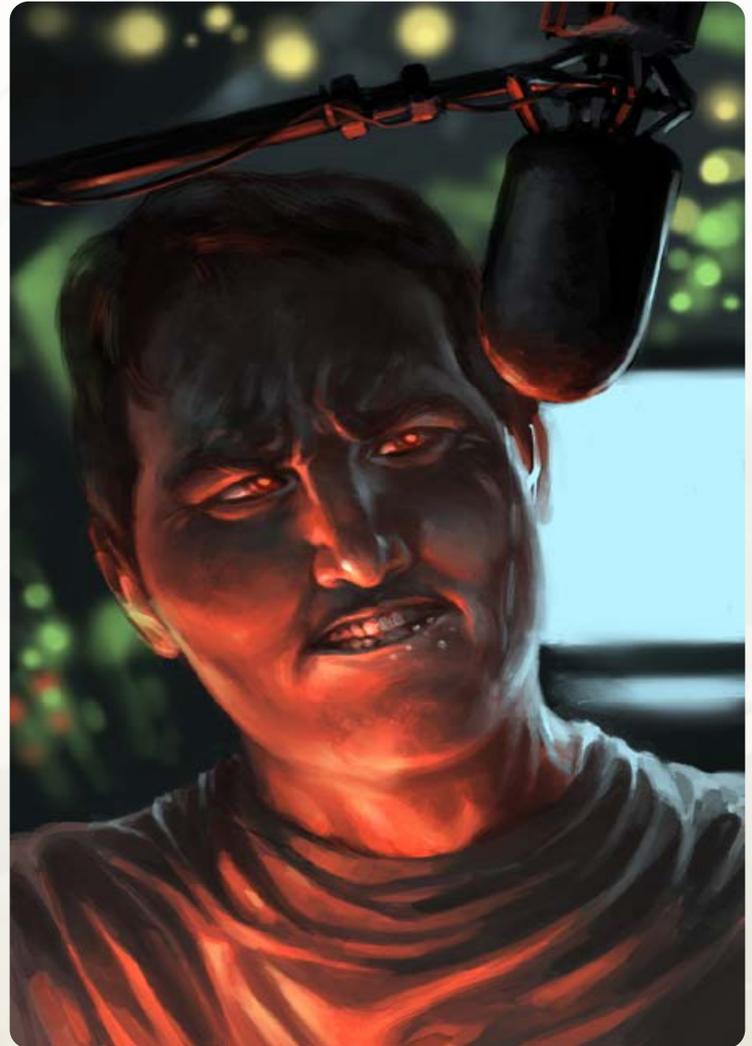
CONVERSATIONS DIFFICILES

Enthousiasmé par son coup de chance, Wes n'a pas imaginé que sa soudaine réussite se ferait au détriment d'autrui. Le créneau vacant occupé par « *Thérapie de choc* » n'est dû qu'à l'annulation d'un talk-show mystique impopulaire animé par une sorcière et voyante autoproclamée, Hannah McCoy.

Hannah, en colère, a accompli un rituel dans le but de maudire la station. Bien que le rituel ait échoué, un démon du chaos a possédé le microphore de l'animateur. Le démon ne se manifeste que pendant l'ancien créneau horaire d'Hannah, corrompant les émotions de Wes en haine et transformant son « *conseil* » en compulsion pour l'interlocuteur. La situation empire à chaque passage à l'antenne, mais la popularité de l'émission ne cesse de croître parmi les étudiants. La jeune sorcière est furieuse du succès et de la popularité de Wes. Bien qu'elle n'ait pas toujours été maléfique, le rituel de magie noire a corrompu son âme. Ayant fait ce premier pas terrible, le suivant devient plus facile. Pire encore, la convocation accidentelle lui a donné une nouvelle idée de vengeance.

Hannah a recherché un rituel de convocation, qu'elle exécutera

jeudi soir prochain lorsque Wes sera à l'antenne. Elle espère convoquer un démon de Streilberk pour semer le chaos dans le studio et punir (mais pas tuer) Wes pour sa popularité.



THÉRAPIE DE CHOC

Le groupe d'étudiants peut se voir impliqué de plusieurs manières. Le Doyen peut commencer le jeu en offrant aux joueurs d'assister à l'émission « *Thérapie de choc* » et de discuter lors d'un interlude avec Wes. Donnez un jeton supplémentaire à tout joueur qui souhaite agir de la sorte. Le « *conseil* » que Wes leur apportera doit être empreint de cruauté et de sarcasme et pourra se réaliser.

Une autre façon d'impliquer le groupe d'étudiants est de leur faire connaître l'une des dernières victimes ou écouter l'émission à la radio avec un conseil du genre « *Botte-lui le cul* », puis leur faire savoir que cela s'est réellement passé le lendemain.

Lorsque les héros rencontrent enfin Wes, celui-ci semble très calme mais a du mal à se souvenir de ce qu'il a dit pendant l'émission. C'est un type sympa quand il est loin du micro.

Un jet d'Âme ou de Réseautage révèle que l'émission qui était auparavant dans la même tranche horaire que Wes s'appelait « *Parcours* », son animatrice était une *Senior* (quatrième année), Hannah McCoy, sorcière et voyante autoproclamée.

À l'exception de l'animateur, le local radio est généralement désert la nuit. Hannah a effectué son premier rituel de malédiction dans le bureau du directeur de la station. Les enquêteurs qui prennent le temps de chercher des indices dans la pièce peuvent faire un jet de Perception à -2 pour détecter des gouttes de cire de bougie noire et des taches de sang sur le tapis sale. S'ils interrogent la responsable de la radio étudiante, elle leur raconte son retour à son bureau quand elle a découvert qu'elle avait été « *vandalisée* » avec de la cire de bougie, une carcasse de rat et une odeur horrible. Elle soupçonne « *la terrifiante Hannah* » dont elle a annulé l'émission, mais le budget minuscule de la station ne permet pas d'installer des caméras de sécurité et elle n'a donc aucune preuve à produire.

Si les étudiants cherchent Hannah, ils la trouvent sombre et sur la défensive. Elle est en colère d'avoir perdu son émission mais n'admettra jamais qu'elle est en train d'accomplir sa vengeance.

Les héros qui observent Wes dans le studio pendant l'émission remarquent qu'il semble subir une subtile transformation. Sa posture et sa façon de parler changent, et ses yeux paraissent s'illuminer de frénésie. Les fins limiers qui apporteront du matériel de chasse aux fantômes dans le studio ont une chance de détecter le microphone maudit par le démon.

Hannah veut être aux premières loges pour assister à sa vengeance. Elle prévoit d'effectuer son rituel dans une pièce innocupée comme le bureau du directeur de la radio. Si les héros la prennent sur le fait, elle confesse la malédiction du micro ainsi que son nouveau projet de vengeance. Des joueurs persuasifs peuvent la convaincre de se venger en exorcisant le micro car il amplifie la popularité de Wes. Elle peut également lever la malédiction sous la contrainte, mais le groupe gagne un nouvel ennemi dans ce cas.

Sinon, si les étudiants ne découvrent pas Hannah à temps, elle convoque un démon de Streilberk (voir East Texas University). La créature maléfique suit ses ordres et attaque Wes à l'antenne... mais prend malicieusement l'apparence d'Hannah en le faisant.

Pour conclure, le chaos sur le campus persistera jusqu'à ce que le microphone démoniaque soit détruit ou exorcisé.

PROTAGONISTES

Hannah est une jeune fille de 21 ans à tendance dépressive. Ses cheveux sont longs, raides et noir « *aile de corbeau* ». Elle porte souvent un maquillage foncé et a tendance à s'habiller en gothique. C'est également une sorcière pratiquante et c'est son rituel qui a fait de Wes un personnage populaire et un dangereux « *roi de la provoc* ».

Hannah peut être pacifiquement persuadée d'exorciser le microphone possédé par le démon, mais si les étudiants ont recours à des menaces ou à la violence, elle les ajoutera à sa liste grandissante d'ennemis. Dès qu'elle le pourra, elle convoquera un démon pour attaquer le groupe d'étudiants à la place de Wes.



HANNAH MCCOY



Allure : 6.

Scolarité : +0, théâtre (Performance).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d4	d6	d4	d10	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d6, Discrétion d4, Intimidation d6, Occultisme d10, Perception d8, Performance (spé. théâtre) d8, Persuasion d6, Recherche d10.

Handicaps : Chimères (Mineur, se croit populaire sur le campus), Rancunière.

Parade	Résistance
4	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

✦ **Brave :** +2 contre la Terreur et -2 sur la table.

ACTIONS

✦ **Mains nues :** Combat d4, d4, Défenseur désarmé.

✦ **Convocation de démon :** Occultisme d10 - 4, 8 PP, 20 cases, 10 rd. Fait apparaître un démon de Streilberk.

✦ **Lien d'entité :** Occultisme d10 (spécial), - PP, 10 cases, 20 min. Asservit une entité.

✦ **Malédiction :** Occultisme d10 - 2, 4 PP, 10 cases, Spé. Inflige le Handicap Maudit.

Wes a une vingtaine d'années, les cheveux courts et le sourire facile. Il préfère porter des maillots de sport et des jeans avec des tennis. C'est quelqu'un de connu sur le campus.

WES GOODWIN

Allure : 6.

Scolarité : -2, journalisme (Éducation).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d8	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Conduite d4, Culture générale d6, Discrétion d4, Éducation (journalisme +1) d6, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d8^R (micro +1), Provocation d8, Recherche d6, Tir d6.

Atouts : Charismatique.

Parade	Résistance
4	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

✦ **Suggestion paranormale :** Persuasion +1 avec son micro, opposé à l'Âme de quiconque reçoit ses « conseils ». Wes est victime d'un Aspect limité de *marionnette* pendant son émission.

ACTIONS

✦ **Mains nues :** Combat d4, d6, Défenseur désarmé.

CRÉDITS

■ **Titre original :** *Shock Jock*

■ **Écriture :** Ed Wetterman et James McKendrew

■ **Traduction :** Fred « Wargleu » Tranchant

■ **Relecture :** Glen Bigoin, Daniel Chartier, Laurent « Maedh » Fèvre, X.O. de Vorcen

■ **Maquette :** perror et L^AT_EX