

CHASSE AUX TRÉSORS



Les étudiants doivent accomplir une chasse aux trésors délicate pour éviter qu'un désastre ne s'abatte sur Pinebox !

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

Cette aventure est conçue pour des Freshmen (première année ou personnages Novices) ayant quelques Progressions. Ils peuvent déjà être au fait de la réalité du surnaturel. Quoiqu'il en soit, ils le seront certainement après cette aventure.

Le chaos s'invite dans leurs vies lorsque les étudiants reçoivent un appel désespéré de Margaret Winters, une amie et camarade de cours qui se présente comme une « sorcière blanche ». Il se peut que les héros lui doivent une faveur, ou qu'elle sache qu'ils ont déjà été confronté au paranormal et qu'ils devraient donc être capables de s'acquitter de cette tâche particulière. Si l'un des héros a enquêté sur des rituels, il peut également avoir croisé l'occultiste et ainsi attiré son attention.

Margaret, une *Junior* (troisième année), a découvert une petite faille entre notre monde et l'au-delà, en plein milieu du gymnase Sam Houston. Elle peut éventuellement révéler les détails à ses amis, selon leur degré de familiarité avec le surnaturel. Elle fait de son mieux pour dissimuler la brèche aux choses insidieuses rôdant de l'autre côté et ne peut donc pas rassembler les composants de rituel dont elle a besoin pour la refermer. Pour cela, elle doit envoyer ses amis à la chasse aux trésors.

Margaret ne peut masquer la faille que pendant six heures. Ce soir, après minuit, sa force va s'estomper et on ne sait pas ce qui pourrait en surgir. Heureusement, le gymnase est fermé ce weekend pour réparations. Il n'y a donc pas d'autres étudiants ou professeurs dans les parages.

UNE AMIE DANS LE BESOIN

Margaret demande à ses camarades de rassembler trois éléments : cinq bâtons de craie bleue, treize poils de tigre et le hanap d'un dieu. Il n'y a pas d'ordre particulier dans lequel ils doivent être rassemblés. Les personnages doivent simplement les réunir et retrouver la jeune femme au gymnase avant minuit.

CRAIE BLEUE

La craie peut être trouvée pratiquement n'importe où : dans un commerce local, dans le bâtiment des arts du campus ou auprès d'un étudiant ayant une spécialité ou une option appropriée qui en aurait déjà en sa possession.

POILS DE TIGRE

Il n'y a pas de tigre à l'état sauvage à Pinebox ni dans un zoo local. Heureusement, le département de zoologie dispose d'un tigre naturalisé dans le cadre de son programme d'études

actuel. L'animal se trouve dans une salle du centre agricole Bob Reynolds. Les étudiants en médecine vétérinaire, en zoologie ou dans une discipline similaire sont au courant. Pour les autres, il suffit d'un Succès de Culture générale après une rapide recherche internet ou de Réseautage en demandant autour de soi.

Le bâtiment est fermé à clé après le coucher du soleil et la sécurité du campus patrouille toutes les deux heures dans ce secteur. La salle de classe en question se trouve directement en face du bureau du professeur Martinson et est fermée à clé. Ce dernier a une clé de la salle rangée dans le tiroir de son bureau. Pour rendre les choses plus difficiles (ou faciles), le professeur travaille tard et corrige des copies avec la porte ouverte.

COUPE DE POSÉIDON

Le hanap d'un dieu est un défi de taille, mais Margaret a une idée. L'équipe de natation de l'ETU a récemment remporté le championnat de l'État et a familièrement surnommé le trophée « la Coupe de Poséidon » car les membres de l'équipe se considèrent comme des dieux aquatiques. L'occultiste ne sait pas si cela suffira, mais elle ne voit rien de plus approprié.

Quelques appels téléphoniques, SMS ou courriels avec un Succès de Réseautage révèlent que Brent Rodriguez, le capitaine de l'équipe de natation, conserve le trophée et organise une grande fête pour célébrer leur victoire. Il vit dans la maison de la fraternité Rho Beta Omicron, juste à côté du campus. Il est facile de participer à la fête. En fait, il suffit de payer 10\$ à l'entrée.

Mais le trophée reste introuvable. Si les héros demandent à quelqu'un où il pourrait être, le fêtard semble surpris : il était dans la vitrine des trophées plus tôt dans l'après-midi. Leur interlocuteur leur suggère de demander directement à Rodriguez.

Ce dernier est constamment entouré de son cercle d'intimes qui le laissent rarement seul. Un étudiant a besoin d'une bonne histoire et d'un Succès de Persuasion pour l'approcher, puis d'un bien meilleur bobard et d'un jet de Persuasion à -2 pour que Brent leur dise où est le trophée. On peut le convaincre de dire la vérité en lui offrant une faveur comme un tutorat, la rédaction d'une de ses dissertations (pour ceux qui sont prêts à violer le code d'honneur de l'université), un rendez-vous avec une jolie fille ou en gagnant une épreuve de natation contre lui (la maison a une piscine et Brent a Athlétisme (natation) d10).

Une fois persuadé, Brent murmure qu'il a endommagé sa précieuse Porsche et a utilisé l'argent de la fraternité pour couvrir les réparations, ce qui l'a laissé à court de liquide pour organiser la fête. Il a donc mis le trophée en gage pour couvrir

les dépenses et prévoit de le récupérer lundi avec les rentrées de la soirée. Le ticket de gage est dans sa poche, mais il ne s'en séparera pas sans une très bonne raison (selon le Doyen).

Prêt sur gage de Pinebox ferme à 21 heures le week-end. Pour récupérer le trophée dans le magasin, il faut le justificatif et 240\$. Si le magasin est déjà fermé, les héros doivent trouver un moyen d'entrer à l'intérieur puis dans la cage fermée à clé à l'arrière, où sont conservés les objets de valeur, et bien sûr désactiver l'alarme du magasin. Cette dernière est la partie la plus délicate, mais un Succès d'Électronique ou une recherche sur Internet avec un jet de Recherche à -2 (10 minutes par tentative) permet de trouver comment couper les fils appropriés.

BANNISSEMENT 101

En supposant que les héros réunissent les composants, ils retrouvent Margaret au gymnase. Quelle que soit l'heure à laquelle ils arrivent, elle semble paniquée. Quelque chose a découvert le portail et fait de son mieux pour s'introduire dans notre monde. La troisième année n'en est pas sûre, mais affirme que c'est presque certainement une présence démoniaque.

À peine dit-elle cela que les éclairages du gymnase faiblissent et que les équipements sportifs se répandent sur le sol. Soudain, des ballons de basket, des poids, des battes et d'autres équipements sportifs volent partout! Dans la lueur rouge des lumières de secours, on peut voir six silhouettes humanoïdes qui lancent tout ce qu'elles peuvent sur Margaret! De toute évidence, ils essaient de l'empêcher de sceller le portail alors que quelque chose de beaucoup plus grand et de plus sinistre commence à frapper bruyamment contre la brèche depuis « l'autre côté ».

Le rituel de Margaret est une **Scène dramatique** Délicate (voir *Savage Worlds*). Pendant qu'elle le termine, éventuellement avec le Soutien d'étudiants ayant la Compétence Occultisme, les autres doivent tenter de la défendre ou de perturber les esprits. Ces créatures ont juste assez de substance pour jeter les accessoires de sport, mais cela les rend vulnérables aux attaques physiques. Si elles sont « Blessées », elles hurlent et sont réaspirées à travers le portail.

Un personnage voulant défendre Margaret contre le déluge d'équipements sportifs peut se mettre En attente et opposer un jet d'Agilité à un jet d'attaque d'un esprit. Si l'esprit touche mais que l'étudiant l'emporte, il subit à la place de la jeune femme. Par contre, si celle-ci est touchée, elle doit réussir un jet d'Intellect ou le rituel échoue. Pour cette fois, les héros peuvent dépenser des Jetons pour Margaret. Considérez cela comme un effet secondaire de l'énergie mystérieuse qui s'échappe du portail.

Si le rituel échoue, la grande entité débarque à Pinebox. Elle fait irruption dans un éclair tonitruant de lumière violet sombre et de fumée nauséabonde, puis disparaît pour revenir un autre jour, une fois qu'elle aura rassemblé ses troupes. Le Doyen doit créer une entité en utilisant la **table de Génération de démon** dans *East Texas University* pour un usage futur.



MARGARET WINTERS.

■ ESPRITS (6).

LES PROTAGONISTES



MARGARET WINTERS



Allure : 6.

Scolarité : +0, littérature (Éducation).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Éducation (spé. littérature) d6, Occultisme d6, Perception d4, Persuasion d4 (non semblable -2).

Handicaps : Étranger (Mineur – sorcière blanche).

Parade	Résistance
4	5

Capacités spéciales

* **Sorcier :** ignore -2 de Modificateur d'activation de rituel.

Actions

✂ **Dague en fer :** Combat d4, d6+d4.

⚡ **Dissipation :** Occultisme d6, 1 PP, 6 cases, Inst. Annule un effet magique sur opposition d'Occultisme (subit -2 si différents) ou ferme un portail.

Ces six esprits mineurs servent une créature bien plus puissante. Durant cette rencontre, ils sont plus ou moins tangibles.

ESPRIT

Allure : 8.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d4	d4	d4

Compétences : Athlétisme d6, Combat d4, Intimidation d6, Perception d4, Provocation d8.

Parade	Résistance
4	4

Capacités spéciales

* **Terreur :** Ces créatures sont clairement surnaturelles.

Actions

👉 **Lancer d'objets :** Athlétisme d6, 3/6/12, 2d4 non létaux.

CRÉDITS

- **Titre original :** *Scavenger Hunt*
- **Écriture :** Thomas Shook
- **Traduction :** X.O. de Vorcen
- **Relecture :** Alain « Karkared » Curato, Laurent « Maedh » Fèvre, perror, Romain « Fenris » Schmitter
- **Maquette :** perror et L^AT_EX