

LE PÉQUENOMANCIEN



Un directeur de maison de retraite tire avantage de ses pensionnaires, des vivants comme des morts. Il n'y a pas de petits profits !

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.

Dès qu'elle le peut, Brittany Poe rend visite à sa grand-mère, « Mamie », mais pas aussi souvent qu'elle le voudrait. Il y a six mois, Mamie a emménagé dans les « Villas du Doux Repos », un village de mobile-homes réservé aux retraités et situé juste à l'extérieur des limites de la ville de Pinebox. Lors de sa dernière visite, la semaine passée, Brittany fut horrifiée de découvrir le directeur du parc agenouillé près de la tête de sa grand-mère qui était étalée sur le sol du salon. Après s'être mutuellement dévisagé quelques instants, il a dit à Brittany d'appeler le 911 et d'attendre à la porte pour faire signe à l'ambulance.

Lorsque Brittany est revenue avec l'ambulance, Mamie était sortie arracher les mauvaises herbes dans son jardin. Le directeur, Jimmy Buck, lui a expliqué qu'elle était tombée alors qu'il travaillait sur ses toilettes bouchées et qu'il avait voulu l'aider. Bien que cette explication ait rassuré Brittany dans un premier temps, les choses ont changé depuis. Mamie agit maintenant comme si elle n'était plus là. Elle ne parle presque plus, et même alors elle semble ne plus reconnaître ses proches, ni se rappeler l'histoire familiale. Brittany a essayé de convaincre Mamie de se rendre à l'hôpital, mais Mamie a refusé et lui a dit de ne plus jamais revenir. Quelque chose ne tourne vraiment pas rond.

En fait, Mamie et la plupart des autres habitants du « Doux Repos » sont des zombis. Jimmy réanime ses résidents afin de récupérer les chèques mensuels de leurs pensions de retraite. Il provoque des crises cardiaques fatales chez les résidents vivants en utilisant le pouvoir terreur de son Talisman, puis il les réanime avec son pouvoir zombi. Brittany a eu le malheur d'entrer dans la caravane au beau milieu de ce processus macabre

L'aventure commence lorsqu'une des serveuses habituelles des soirées de la Grange à pizzas, Brittany, s'arrête à la table des personnages et leur demande s'ils peuvent l'aider à résoudre un problème. « Vous parlez plus fort que vous ne le pensez. Je ne dirai rien, mais je sais que vous êtes tous à l'affût de trucs bizarres. C'est pas parce que je suis de la campagne que je suis stupide. » Brittany leur raconte ensuite l'histoire de Mamie et leur demande de se rendre au parc de mobile-homes pour mener l'enquête. Ils peuvent soit la suivre lorsqu'elle aura terminé son service, soit partir immédiatement et utiliser la clé cachée sous un pot de fleurs devant la caravane de Mamie.

LES VILLAS DU DOUX REPOS

Le parc des Villas du Doux Repos est composé de caravanes d'occasion de la protection civile que Jimmy a obtenues à bas prix lors d'une vente aux enchères publiques. Comme beaucoup de terrains dans la communauté des retraités, la pelouse et le jardin de Mamie sont impeccablement entretenus. Les zombis passent une partie de leur journée à jardiner sans réfléchir et à garder le parc à roulotte propre et bien entretenu. La nuit tombée, ils rentrent chez eux et s'assoient devant la télévision jusqu'au matin. Jimmy pense que c'est plus naturel de cette façon.

À leur arrivée, les étudiants qui réussissent un jet de Perception remarquent plusieurs haut-parleurs accrochés à des poteaux en bois situés partout dans le parc de caravanes. Avec une Prouesse, ils remarquent que l'endroit est inhabituellement calme. Le constant bruit de fond des climatiseurs est largement absent du parc (seuls les quelques retraités vivants utilisent la climatisation). La clé de Brittany s'avère inutile puisque la porte est déverrouillée. Mamie est parfaitement immobile sur son canapé à motif floral, regardant apparemment un publi-reportage, bien qu'elle porte une paire de lunettes de soleil noires enveloppantes et volumineuses pour cacher ses yeux laiteux. Elle ignore complètement les héros et semble se désintéresser de ce qui l'entoure.

En plus des différents portraits de famille, le mur principal du salon est orné d'une grande plaque métallique portant le logo des Villas du Doux Repos. Tout personnage s'approchant de la plaque éprouve une sensation de moiteur et de mal-être.

LES CARAVANES DE L'ENFER

Le propriétaire est absent lorsque les étudiants arrivent, ce qui leur donne une occasion parfaite pour fouiner. Sa caravane est également déverrouillée. Bien que le parc soit bien entretenu, la garçonnière de Jimmy est jonchée de bouteilles de bière et de pièces détachées de voiture. Un jet de Perception réussi permet de découvrir une pile d'enveloppes ouvertes et vides, en provenance de l'administration de la sécurité sociale.


Jimmy revient si les étudiants enquêtent sur son domicile. Lorsqu'il voit quelqu'un sur sa propriété, il sort un talkie-walkie et dit « Alerte, des intrus ! Rappliquez tous ! » L'ordre est diffusé par les haut-parleurs dans tout le parc. Les portes s'ouvrent en claquant et les zombis se répandent dans la rue. Trois zombis décatis par étudiant se dirigent vers la maison de Jimmy à la recherche d'ennemis. Jimmy ramasse un démonte-pneu à proximité et les attaque lui aussi.



Rave in the Redwoods, 2017 © Serg Souleiman

Il ne souhaite pas mourir, mais il est terrifié par ce qu'il deviendra si son plan est mis à jour. Il s'enfuit s'il est clair qu'il ne peut pas gagner, laissant ses zombies occuper les héros. Si Jimmy ne renouvelle pas le rituel de zombification, les zombies « meurent » à nouveau 24 heures plus tard, laissant peu de preuves que quelque chose clochait.

En raison de leur mauvaise santé, les quelques résidents vivants du parc sont en grande partie confinés dans leurs caravanes climatisées. Cependant, un combat prolongé (surtout s'il s'agit d'une fusillade) pourrait les réveiller, ce qui entraînerait un appel au 911. Le parc est sous la juridiction du département du shérif, qui n'arrive qu'à la fin des combats. Les personnages peuvent être arrêtés dans un premier temps pour avoir agressé les résidents, mais selon les urgentistes, les locataires sont manifestement morts depuis des semaines, voire des mois, bien que remarquablement conservés.

 JIMMY BUCK.

■ ZOMBIS DÉCATIS (3 par héros).

MAMIE EST MORTE

Brittany est triste que Mamie soit morte mais heureuse qu'elle ait enfin trouvé le repos. Elle découvre lors de l'ouverture du testament qu'elle est l'unique bénéficiaire de l'assurance vie de Mamie. Elle annonce aux héros qu'elle pense utiliser l'argent pour ses frais de scolarité et qu'elle postule à l'ETU. Les personnages viennent de gagner une nouvelle amie et alliée sur le campus !

PROTAGONISTES

JIMMY BUCK

Jimmy n'a pas de capacités surnaturelles propres, mais grâce à l'amulette que lui a donnée un étranger, il est capable de ressusciter ses locataires en zombies. Chaque mois, après avoir encaissé les chèques du gouvernement, il envoie docilement une part à son « associé officieux », qu'il craint à juste titre.



Le directeur du parc a la quarantaine et il est très attaché aux stéréotypes du pays. La méthode de Jimmy pour faire face à la chaleur du Texas consiste à presser sa bedaine dans un maillot de corps trop petit. Il a gardé sa coupe mulet de l'époque du lycée, bien que le dessus commence à s'éclaircir. Il porte à la ceinture un vieux talkie-walkie qu'il utilise pour transmettre des ordres aux zombis via le système de haut-parleurs du parc.



JIMMY BUCK



Allure : 5 (d4).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d6	d6

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

Handicaps : Mauvaise habitude (Mineur, bière), Obèse.

Parade	Résistance
5	6

Capacités spéciales

- * **Obèse :** Force (pour calcul Force min. sauf arme) -1 cran.
- * **Taille 1.** Obèse.
- * **Sans peur :** immunisé à la Terreur et l'Intimidation.

Actions

✂ **Démonte-pneu :** Combat d6, 2d6.

ZOMBIS DÉCATIS

Ces vieux mort-vivants sont pour le moins atypiques.

ZOMBI DÉCATI

Allure : 4 (d4).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d4	d6	d6	d4	d6

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

Parade	Résistance
5	7

Capacités spéciales

- * **Mort-vivant :** Résistance +2, annuler Secoué +2, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.
- * **Point faible (tête) :** toucher un zombi à la tête donne le bonus habituel de +4 de dégâts.
- * **Sans peur :** immunisé à la Terreur et l'Intimidation.

Actions

✂ **Outils divers :** Combat d6, d6+d4.

Équipement

Déambulateurs, cannes, outils de jardinage, ...

L'amulette de Jimmy

Contre une part de la fraude à la sécurité sociale, un étranger a fourni à Jimmy une amulette et les plaques lui accordant des pouvoirs nécromantiques limités. Le médaillon en forme de crâne permet à Jimmy de causer une crise cardiaque provoquée par la terreur via la plaque d'une caravane et de relever ses victimes en tant que zombis sous son contrôle total. L'amulette irradie la plus noire des magies et cause la nausée chez tous ceux qui la touchent (jet de Vigueur à -4 ou Secoué). Le médaillon a une Résistance de 10, une attaque contondante ou coupante peut le détruire et mettre fin à ses pouvoirs pour toujours.

CRÉDITS

- **Titre original :** *Redneckromancer*
- **Écriture :** Craig Largent
- **Traduction :** Fred « Wargleu » Tranchant
- **Relecture :** Alain « Karkared » Curato, Laurent « Maedh » Fèvre, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et LÆTÈX