UNE PRESSION D'ENFER

La dernière cuvée de la brasserie locale de Pinebox est un peu… frelatée

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

Cette aventure est conçue pour des personnages Juniors, *bien qu'elle puisse être facilement adaptée pour des groupes d'autres niveaux.*

L'HISTOIRE

Voici des années, Jason Hess a pris un risque énorme en investissant dans la brasserie déclinante de Pinebox. Il a mis tout son cœur pour la faire redémarrer en renommant sa bière la *Brazen Hussy* (l'Effrontée) et en lançant une campagne publicitaire gigantesque dans tout l'État.

Il y a quelques mois, Jason a presque perdu son entreprise dans un divorce sordide, mais a réussi *in-extremis* à se maintenir sur le marché. Son ex-femme, Jana, lui en veut encore. Amère et convaincue que son ex-mari l'a trompée, elle a eu recours au service de Maria Estella Ramirez, une *bruja* (oui, celle évoquée dans l'aventure *Jack est de retour*), qui vit à Cavalas, une ville voisine. La bruja Ramirez accepta de maudire l'entreprise de Jason pour Jana, mais elle y vit aussi une opportunité de chantage sur l'ex-mari et une façon de gagner beaucoup d'argent d'un coup. Maria a jeté un sort rituel très puissant sur la brasserie. À présent, toute personne qui boit trois verres ou plus de *Brazen Hussy* dans une période de 24 h subit un contrecoup surnaturel.

UN VERRE ÇA VA, TROIS VERRES…

Tous les effets sont hallucinatoires et durent une journée, ils affectent seulement la victime. Sauf dans le cas du joker qui affecte tous ceux qui voient la victime. Si la victime est blessée ou « *tuée* » par ces visions, elle se réveille une fois les 24 h écoulées, endolorie mais saine et sauve. Piochez une carte et consultez la table ci-contre pour connaître les effets de la bière.

Carte	Effet
2	**Intoxication alimentaire :** provoque une fièvre et des tremblements, 2 niveaux de Fatigue pour 24 h.
3	**Vermines :** la victime vomit des larves et des cafards toutes les heures (Vigueur -1 pour résister).
4	**Appels fantômatiques :** la victime entend les voix des morts dans le vent, un jet d'Intellect raté cause 1 niveau de Fatigue causé par la peur. Si la victime tombe Incapacitée, elle meurt.
5	***La Cucarachas* :** un essaim de cafards attaque et pourchasse la victime pendant les prochaines 24 h.
6	**Lent (Majeur) :** perte de l'usage d'une jambe.
7	**Dur d'oreille (Majeur) :** surdité totale, échec automatique aux jets de Perception (ouïe).
8	**Manchot (Majeur) :** perte de l'usage d'un bras.
9	**Aveugle (Majeur) :** perte totale de la vue.
10	**Cancre :** le dé d'Intellect tombe à d4 et la victime souffre du Handicap Ignorant.
Valet	**Deux mains gauches :** utiliser un appareil mécanique ou électronique -2, cassé si Critique.
Dame	**Némésis :** l'ombre de la victime s'incarne en un double d'elle-même (même profil) et l'attaque. Une lumière vive sur 360° la garde à distance.
Roi	**Traqué :** la victime se retrouve prise dans un épais brouillard et est pourchassée par un Épouvantail (voir *East Texas University*).
As	**Petite souris :** perte d'une dent toutes les heures.
Joker	**Nosferatu :** la victime a l'apparence du vampire du film d'horreur des années 30 avec le Handicap Moche (Majeur) et elle cause un jet de Terreur.

L'ENQUÊTE

Bien que les analyses n'aient rien révélé, le département de la santé menace de fermer la brasserie dans les prochaines 48 h sur suspicion d'ajout de substances psychotropes à la bière.

Les étudiants sont soit témoin de camarades qui subissent les effets du breuvage maudit, soit en ont personnellement fait les frais. Ou encore, un ami ayant peur de perdre son petit boulot à la brasserie peut leur demander d'enquêter.

Pendant que les étudiants sont à la brasserie, Jason est contacté par son ex, Jana, qui demande cent mille dollars pour régler le problème (en fait, il s'agit de la *bruja* qui se fait passer pour Jana). Jason offre alors une récompense de mille dollars au groupe pour savoir comment son ex-femme trafique la bière et comment empêcher que cela ne se reproduise.

Jana est à l'origine de la malédiction mais n'a aucune idée du chantage orchestré par Maria. Un jet d'Intimidation ou de Persuasion lui fait avouer qu'elle a rendu visite à la *bruja* et fournir l'adresse de Maria Estella Ramirez à Cavalas.

Après le départ du groupe, Jana appelle Maria pour lui demander des comptes. Maria réalise alors qu'elle s'est trop exposée dans l'affaire et envoie deux diablotins (voir Démon : diablotin dans *East Texas University*) pour se débarrasser des personnage pendant qu'elle tente d'attirer Jason Hess chez elle. Son plan est de forcer Jason à payer une rançon contre sa liberté puis de faire usage de sa magie pour effacer sa mémoire. Pour sauver Jason, les personnages doivent combattre Maria et deux autres de ses diablotins. L'issue de la scène sera fatalement la soumission ou la mort de la *bruja* qui se défendra férocement.

TORGAN.NET *Savage rôlistes !*

Édition *Adventure* Copyright © 2020. *Savage Worlds*, *East Texas University* et tous les personnages, images et logos associés sont protégés par le droit d'auteur. *Pinnacle Entertainment Group.* Tous droits réservés.

Cavalas est une ancienne ville fantôme, elle n'est repeuplée que de manière éparse après avoir été totalement déserte il y a une dizaine d'années. Maria squatte dans l'ancien motel du Soleil, bien que l'établissement ne soit plus ouvert au public.

PROTAGONISTES

JASON HESS

Jason, un recalé de l'ETU, est un jeune trentenaire. Il porte des lunettes et les cheveux longs. Si Maria a pu le capturer, il est retenu dans une chambre du motel, la bouche pleine de vieux chiffons (voir profil *Employé de bureau* dans *East Texas University*).

MARIA ESTELLA RAMIREZ

Maria a l'apparence d'une belle hispanique aux longs cheveux sombres et aux grands yeux bruns. Lors de la confrontation, si elle perd l'avantage, elle négocie la levée de la malédiction pour s'en tirer. Néanmoins, elle déteste perdre, donc le groupe risque d'y gagner une nouvelle ennemie récurrente.

Les crocs et les griffes d'une *bruja* sont aussi mortels que des couteaux. Sa morsure lui permet de se nourrir en buvant du sang, elle l'utilise aussi pour affaiblir et vaincre ses ennemis.

CRÉDITS

- **Titre original :** *Brewhaha*
- **Écriture :** Ed Wetterman, Jason Hess
- **Traduction :** perror
- **Relecture :** Alain « Karkared » Curato, Laurent « Maedh » Fèvre, Romain « Fenris » Schmitter, X.O. de Vorcen.
- **Maquette :** perror et LaTeX

MARIA ESTELLA RAMIREZ ♥♥♥

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d10	d8	d8	d10

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d8+2, Intimidation d10, Magie d10, Occultisme d8, Perception d8, Persuasion d6, Tir d6.

Parade	Résistance
6	7

Capacités spéciales

- ✳ ***Apparence humaine :*** prend son apparence humaine ou se révèle en une action gratuite. Ses Capacités monstrueuses y compris Fléau et Point faible ne s'activent que sous sa forme de *bruja*, sauf pour les Rituels qu'elle peut toujours accomplir. Garde sa forme humaine même inconsciente. Ne se transforme en humaine que si elle le souhaite, à sa mort (juste avant de se désintégrer), ou en contact avec du fer consacré.
- ⚡ ***Arcanes (magie) :*** Magie d10, 25 PP.
- ✳ ***Fléau (objet sacré) :*** un personnage peut la tenir à distance en lui présentant un objet sacré.
- ✳ ***Dissimulation :*** une *bruja* bénéficie de Discrétion +2 car elle utilise la magie pour se dissimuler dans la pénombre.
- ✳ ***Point Faible (eau bénite) :*** Âme -2 si contact avec de l'eau bénite, Secouée si Échec.
- ✳ ***Régénération, Lente :*** Blessée, la *bruja* fait un jet de Guérison naturelle par jour si elle a bu l'équivalent d'un niveau de Fatigue en sang ce jour-là.
- ✳ ***Terreur (-2).*** L'apparence terrifiante d'une *bruja* impose un jet de Terreur à tous ceux qui la voient.

Action

- 🗡 ***Crocs/Griffes :*** Combat d8, d8+d4. Si Prouesse bénéficie de Robuste pour 1h et inflige 1 Fatigue (récupérable en 8h), si Incapacité, mort en 2d10 rounds sur Échec Vigueur.
  - **+** ***Robuste :*** pas de Blessure si Secoué deux fois.
- ⚡ ***Augmentation/Diminution de Trait :*** Magie d10, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Augmente/Réduit un Trait de 1 [2] cran – par cible supp. (+1), pour Diminution, résiste avec Âme à -2 (+1).
- ⚡ ***Convocation de démon :*** Magie d10, – PP, 8 cases, 5 rd. Fait apparaître un démon.
- ⚡ ***Malédiction :*** Magie d10, 4 PP, 8 cases, Spé. Inflige le Handicap Maudit.
- ⚡ ***Ténèbres :*** Magie d10, 2 PP, 8 cases, 10 min. Obscurité [Ténèbres], GG — zone déplaçable de Arcanes cases/tour ou sur cible mobile (+1).
- ⚡ ***Terreur (illusion de la plus grande peur de la cible) :*** : Magie d10, 2 PP, 8 cases, Inst. Provoque un jet de Terreur [-2] — GM (+2), GG (+3).
- ⚡ ***Transfert de la douleur :*** Magie d10, 4 PP, 8 cases, 1 jour. Arcanes vs Âme, peut infliger 1 Fatigue à distance 1/jour max., peut Incapaciter ou tuer, récupération 1 niveau/24h après fin du pouvoir.
- ⚡ ***Rituels :*** Maria peut réaliser les rituels suivants : Mon trésor (*Création de talisman*), Mal Ojo (*Malédiction*), Tableau blanc (*Effacement mental*) et trois rituels au choix du Doyen.