

LE FLÉAU DE KELLEY



Vos étudiants survivront-ils au sinistre secret d'un seigneur celtique de la mort ?

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

Cette aventure est destinée à des personnages Seniors, bien qu'elle puisse être adaptée pour un groupe moins expérimenté.

L'HISTOIRE

En 1849, un jeune homme prometteur nommé Kelley Foote mena deux cent migrants irlandais à Pinebox pour fuir la Grande Famine dans leur pays. Les colons s'établirent dans la commune de Blackburn et prirent Foote comme maire.

En 1852, Foote et Edmund Dale, un Texas Ranger, tentèrent de mettre fin aux agissements du chef Comanche Faucon Rouge, un puissant change-peau doublé d'un vampire. Bien que victorieux, Foote fut mordu. À leur retour, il tomba gravement malade et resta alité dans la demeure du capitaine Dale sur l'île du lac Greystone. Foote décéda officiellement le 21 mars 1853 et fut placé dans la crypte de la famille Dale.

Il s'éveilla en tant que vampire trois jours plus tard, assoiffé de sang. Durant les vingt années qui suivirent, il traqua ceux qui avaient été ses amis, jusqu'à ce qu'en 1873, le Texas Ranger John « *Pig Iron* » Wallace le capture. Malheureusement, John Wallace ne savait pas comment tuer un vampire, il plaça donc Foote dans un cercueil-prison renforcé d'acier et l'enterra au cimetière de Wise Shepherd à Pinebox. Depuis, Foote y reposait dans le coma, du moins jusqu'au début de cette semaine.

Jenna Davis, Staci Zeal et Martin Jeffries ont tous grandi à Pinebox. Ces trois étudiants de l'ETU sont des amis inséparables depuis le collège. Bien que les rumeurs aillent bon train à propos de ce trio au look gothique, personne ne pourrait croire à quel point leur âme est corrompue par la magie noire, les sacrifices et les rituels d'invocation qu'ils ont pratiqués. Le chef du groupe est Jenna Davis, une superbe brune qui ne s'habille qu'en noir. Cette brillante étudiante de psycho semble très naturelle et enjouée lorsqu'elle manipule son entourage en utilisant le moindre de leur travers. Staci Zeal, une rouquine flamboyante à la réputation de fêtarde qui semble libre et sans soucis mais démontre une absence totale d'empathie. Les autres ne sont que des pions qu'elle utilise pour passer son diplôme de communication ou pour son propre plaisir. Martin Jeffries, un emo maigrichon, est probablement le plus avide de pouvoir des trois.

Ce fut Martin, étudiant en histoire, qui découvrit le journal de « *Pig Iron* » parmi les archives de la bibliothèque. Pour le trio, il s'agissait d'une opportunité en or. Ils ont donc préparé un rituel d'asservissement, et ont réveillé le vampire. N'ayez aucun doute, ces trois-là sont profondément maléfiques et feront tout pour gagner en pouvoir.



L'ENQUÊTE

Le groupe d'étudiants peut entendre parler de la profanation ou le Professeur McClanahan peut leur demander d'enquêter sur le cercueil renforcé d'acier et les composants rituels retrouvés autour de la tombe. Les étudiants qui inspectent les glyphes gravés sur le cercueil peuvent tenter un jet d'Occultisme pour comprendre qu'ils servent à retenir une créature morte-vivante. Dans les deux semaines qui suivent, le campus est le théâtre de plusieurs morts inexplicables. Ce que la presse ne dit pas, c'est que les victimes ont toutes été décapitées et vidées de leur sang.

La décapitation permet à la fois d'éviter l'arrivée de nouveaux vampires et de masquer les marques des crocs de Foote.

Lorsqu'il ne s'occupe pas des affaires de la bande, le vampire peut sortir la nuit comme il l'entend. Par contre, Foote n'est pas autorisé à chasser sauf sur ordre du trio, bien qu'ils l'aient autorisé à faire des raids à l'hôpital pour se recharger en sang frais. De jour, Foote dort dans le mausolée des Davis au cimetière.

Les héros peuvent trouver Kelley Foote à la Grange à pizzas une nuit. Foote est amical, charmant même, et il semble vraiment apprécier l'ambiance du lieu. Cependant, le vampire est asservi à ses maîtres par le rituel, il leur doit obéissance et protection, ce qui l'empêche de révéler quoique ce soit à leur propos. Mais il peut tenter de laisser de légers indices aux héros tant qu'ils ne mettent pas directement en danger ses maîtres.

Avoir un vampire à leurs ordres est vraiment grisant pour la bande. Ils le convoquent pour toutes sortes de tâches, comme des meurtres punitifs, des vols de composants de rituel, etc. Mais ils ont fait quelques erreurs. Par exemple, tous ceux qui ont été tués étaient en conflit ouvert avec l'un des trois. Un jet de Réseautage permet de trouver le témoin d'une conversation entre Staci et un « *emo maigrichon* » pendant une fête de Fraternité. Staci disait qu'elle « *aurait la peau cette fille* » en parlant d'une des victimes, Elayna Johnson. Deux nuits plus tard, Elayna a été tuée et son corps fut retrouvé dans un fossé près de l'autoroute 96.

LA CONFRONTATION FINALE

Les trois sorciers possèdent des talismans qui les protègent, connaissent des rituels dangereux, et ont un vampire sous leurs ordres, le combat ne sera pas facile. Chacun d'eux porte un bracelet avec une pierre d'ébène en ornement, ces pierres leur permettent de contrôler Foote et ne sont utilisables que par eux.

Quand la bande aura réalisé que les héros les suspectent, il passeront immédiatement à l'attaque. Rappelez-vous que ces étudiants ont des âmes de tueurs, ils n'ont aucune empathie, ni remords et s'en prendront certainement à la famille ou aux amis de leurs ennemis pour les déstabiliser. Ils peuvent éventuellement devenir de dangereux ennemis récurrents. Le vampire Foote est intelligent et semble amical, mais il est profondément mauvais et peut s'avérer un ennemi mortel une fois libéré de sa contrainte.

LES PROTAGONISTES

LA BANDE

Pour Jenna Davis, Staci Veal et Martin Jeffries, utilisez le profil d'Occultiste dans *East Texas University*. Ce sont tous des Jokers. Donnez leur d6 en Occultisme, ainsi que Commander la chair sans âme (*lien d'entité* pour les morts-vivants). Bien qu'ils aient accès à des armes à feu, ils privilégient des méthodes d'attaque qu'une cour de justice refuserait de prendre en compte.

KELLEY FOOTE

Kelley est un vampire très puissant mais n'a ni le pouvoir d'appeler les Enfants de la nuit, ni celui de Brume. Il semble charmant et peut même tenter de devenir ami avec les héros, bien qu'il doive obéir aux ordres des trois. Si les personnages arrivent à vaincre le clan et à annuler les effets du rituel, il leur en est reconnaissant et donne une chance aux héros de repartir en vie. En dépit de ses bonnes manières et de son charme, il reste un tueur sans merci, profondément mauvais, et il peut devenir un ennemi mortel. Mais s'il est libéré et laissé à lui-même, il fera un véritable carnage dans le comté de Golan.



KELLEY FOOTE



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d10	d12	d10	d10

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d8, Intimidation d10, Perception d8, Persuasion d6^R (séduisant +1), Provocation d8.

Parade	Résistance
6	9

Capacités spéciales

- * **Infection :** Quiconque est tué par un vampire a 50% de chances de devenir un vampire au bout de 1d4 jours. Jenna décapite systématiquement les victimes pour éviter que cela se produise.
- * **Invulnérabilité :** peut être Secoué mais pas Blessé sauf Point faible.
- * **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 (eau bénite) :** +1 Fatigue si aspergé, se consume si immergé (cf. lumière du soleil).
- * **Point faible (invité) :** ne peut pénétrer une habitation privée sans y être invité. Peut pénétrer les lieux publics sans problème.
- * **Point faible (lumière du soleil) :** subit 2d4 de dégâts par round en se consumant aux rayons du soleil. L'armure protège normalement.
- * **Point faible (pieu dans le cœur) :** dégâts normaux pour Attaque ciblée au cœur (-4) et tombe en poussière sur Échec de Vigueur contre les dégâts.
- * **Point faible (symbole religieux) :** Succès d'Âme contre Âme requis pour attaquer directement le porteur d'un symbole religieux.
- * **Tête froide :** pioche une carte d'action de plus et en choisit une parmi celles piochées.

Actions

- ✂ **Griffes :** Combat d8, d12+d4.
 - + **Frénésie suprême :** peut ajouter un second dé de Combat au corps-à-corps max. 2/tour.
- 🦋 **Charme :** Intellect d10, 10 cases, jusqu'à nouvelle cible. Marionnette : sur Succès, contrôle total d'une cible ayant une attirance pour lui (selon le MJ).
- 🦋 **Transformation :** Intellect d10, se transforme en loup ou chauve-souris sur Succès d'Intellect -2. Reprend forme humaine sur Succès d'Intellect.

CRÉDITS

- **Titre original :** *Kelley's Bane*
- **Écriture :** Ed Wetterman, Kelley Foote
- **Traduction :** perror
- **Relecture :** Alain « Karkared » Curato, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et L^AT_EX