

Rippers

Resurrected



HISTOIRE PEU NATURELLE





HISTOIRE PEU NATURELLE

*LES RIPPERS SONT ENVOYÉS À UNE RÉCEPTION AU MUSÉUM
POUR Y RECRUTER UN NOUVEAU MEMBRE,
MAIS LES ACTIVITÉS DE LA CABALE METTENT LEUR VIE EN DANGER.*

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Rippers* convertie en édition *Adventure*.

LA COLLECTE DE FONDS

L'organisation des Rippers s'est arrangée pour que les héros assistent à une collecte de fonds organisée au Muséum d'Histoire naturelle de Londres. Le principal objectif de cette soirée est d'inaugurer la nouvelle exposition de paléontologie, mais le muséum n'hésite pas à solliciter le mécénat de la crème de la société londonienne qui y assiste.

De leur côté, les Rippers sont présents pour recruter le Dr Richard Mitchell dans leur organisation. Ce dernier a voyagé sur tous les continents habités de la planète à la recherche de fossiles. Non seulement il est utile dans ce domaine, mais ses connaissances pourraient s'avérer très précieuses sur le terrain pour les Rippers se retrouvant face à des rescapés préhistoriques.

Pendant ce temps, dans le brouillard...

DES MANIGANCES À L'ŒUVRE

Le muséum surplombe le cimetière de Kensington, dernière demeure de plus de six mille âmes. Le sorcier Alexandros Helios est en train d'y terminer un rituel destiné à lever une armée de zombies. Heureusement pour Londres, ce dernier va échouer. Malheureusement pour les Rippers, il va animer le tout nouveau spécimen fossile du muséum, juste de l'autre côté de la rue.

BIENVENUE AU CLUB

Trouver le Dr Mitchell n'est pas bien difficile : debout devant le nouveau fossile de *Tyrannosaurus rex*, il raconte comment il l'a volé à des indigènes congolais qui le vénéraient comme un dieu. Attirer son attention est relativement simple : il suffit de jouer sur son ego. Il écoute leur discours d'ouverture et les invite ensuite dans son bureau, situé au fond de la salle d'entomologie.

Étonnamment, le Dr Mitchell accepte presque immédiatement les histoires de conspirations et de monstres rapportées par les Rippers. Il a vu des choses loin de la civilisation qui auraient provoqué des nuits blanches chez le commun des mortels, des semaines durant. Pour lui, il est logique qu'une organisation se cache derrière ces diverses horreurs. Alors que les Rippers et le bon docteur sont sur le point de se mettre d'accord, le rituel s'achève à l'extérieur.

Le muséum se met à trembler, comme s'il se trouvait à l'épicentre d'un puissant séisme. Des cris et des bruits de vitrines brisées se font entendre depuis le hall principal. Le Dr Mitchell lui-même est frappé à la tête par la chute d'une grosse lampe et perd connaissance. Un jet de Soins permet de s'assurer que sa vie n'est pas en danger, mais que son inconscience pourrait toutefois durer plusieurs heures.

Les secousses s'arrêtent aussi soudainement qu'elles ont commencé, puis sont suivies d'une vague d'énergie noire qui prend sa source quelque part à l'extérieur, à l'est du muséum. Elle traverse tout le bâtiment et ses occupants qui doivent tous réussir un jet d'Âme pour ne pas être Secoués.

Toute personne regardant par la fenêtre doit réussir un jet de Perception pour repérer Hélios qui se tient confus dans le cimetière enveloppé de brume. Des fumerolles du pouvoir qui vient de traverser le muséum émanent encore de lui.

INSECTES MORTS-VIVANTS

Les Rippers doivent d'abord traverser la salle d'entomologie. La vague d'énergie a redonné un semblant de vie à tous les insectes, embrochés sur présentoir dans des vitrines. Ils gigotent et strident, incapables d'échapper aux épingles qui les fixent à leur planche. C'est tellement troublant que les Rippers doivent faire un jet de Terreur (nausée). La nausée, et son éventuelle Fatigue, se dissipent à la fin de la scène, une fois sortis de cette salle.

Alors que les héros se dirigent vers le hall, l'une des vitrines, fragilisées par la secousse, finit par basculer de son support, et se brise sur le sol, libérant une nuée de coléoptères morts-vivants qui dévorent tout sur leur passage. Ils recouvrent une zone équivalente à un Grand gabarit.

■ **ESSAIM DE COLÉOPTÈRES MORTS-VIVANTS.**

JURASSIC HALL

Une fois les insectes éliminés, les Rippers peuvent accéder à la principale salle de l'exposition. Le rituel raté d'Hélios a animé le squelette du T. rex admiré un peu plus tôt. Celui-ci est trop grand pour sortir de la salle, mais il a piégé un groupe d'invités pour tenter d'assouvir son insatiable appétit de chair vivante.

Pour ne rien arranger, le sorcier Alexandros Helios cherche à cerner les effets de l'incident. Il arrive au moment où le dinosaure subit sa deuxième Blessure. Malheureusement pour lui, bien qu'il l'ait animée, la bête morte-vivante n'écoute pas ses ordres.

🦖 **T. REX FOSSILE.**

🦖 **ALEXANDROS HELIOS.**

■ **VISITEURS INNOCENTS (au bon vouloir du meneur).**

CONCLUSION

L'organisation des Rippers maquille rapidement le désordre. Les survivants sont hypnotisés et on leur fait croire que le squelette s'est effondré, blessant et tuant plusieurs invités. Le Dr Mitchell rejoint l'organisation et s'avère être un atout précieux. Le rituel raté est toujours entre les mains de la Cabale et pourrait être utilisé avec succès un jour prochain. Mais c'est une autre histoire...



PROTAGONISTES

NdT : le Statut et la Raison sont spécifiques à l'univers de Rippers. Le premier marque la position sociale, 1 pour les classes inférieures à 5 pour l'élite. La seconde est une Résistance mentale basée sur l'Âme.

LES INNOCENTS

La plupart des visiteurs font partie des hautes couches de la société (statut 5).

VISITEUR INNOCENT

Allure : 6. Statut : 5.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d4	d6	d4	d6

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

PARADE	RÉSISTANCE	RAISON
2	5	4



DR MITCHELL



Allure : 6. Statut : 5.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d4	d6	d10	d6

Compétences : Athlétisme d6, Culture générale d6, Discrétion d6, Éducation d10 (archéologie +2, histoire +2), Perception d6, Persuasion d6, Recherche d10, Survie d6.

PARADE	RÉSISTANCE	RAISON
2	5	4

LE COUPABLE ET SES SBIRES INVOLONTAIRES



ALEXANDROS HELIOS



Allure : 6.

Statut : 4.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d8	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Magie d8, Occultisme d6, Perception d6, Persuasion d6, Tir d6.

PARADE	RÉSISTANCE	RAISON
4	5	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

⚡ **Arcanes (Magie)** : Magie d8, 30 PP, Recharge 5 PP/h de repos.

* **Point faible (magie)** : subit dégâts +4 si magiques.

ACTIONS

🗡️ **Dague maudite** : Combat d4, 2d6. Les Blessures infligées ne peuvent guérir que par Guérison naturelle.

⚡ **Éclair (rayon de lumière sombre)** : Magie d8, 1 PP, 12 cases, Inst. Dégâts 2d6 [3d6] — +d6 (+2).

⚡ **Explosion (boule de feu infernal)** : Magie d8, 3 PP, 12 cases, Inst. Dégâts 2d6 [3d6], GM — +d6 (+2), PG (+0), GG (+1).

⚡ **Ténèbres (ombres rampantes)** : Magie d8, 1 PP, 6 cases, 10 min. Obscurité [Ténèbres], GG — zone déplaçable de Arcanes cases/tour ou sur cible mobile (+1). Limitation (ténèbres).

ÉQUIPEMENT

Dague maudite.



ESSAIM DE COLÉOPTÈRES MORTS-VIVANTS

Allure : 10.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d12	d8	d4(A)	d10

Compétences : Perception d6.

PARADE	RÉSISTANCE
4	9

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Division** : Grand gabarit au départ. Si Blessé se divise en deux essaims de taille inférieure, un Petit étant détruit.

* **Essaim** : annuler Secoué +2, immunisé aux armes perforantes ou tranchantes, subit les Zones d'effet et le Piétinement (Force dégâts). Peut parfois être déjoué en s'immergeant totalement (insectes, oiseaux).

* **Mort-vivant** : Résistance +2, annuler Secoué +2, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, poisons, maladies et Hémorragies.

ACTIONS

✂ **Morsures** : automatique en fin de tour (sauf si Secoué), Gabarit, 2d4 contre la protection la plus faible, sans effet contre protection complètement étanche.



T. REX FOSSILE

(♥) ♥ ♥ ♥ (♥)

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d12+4	d6	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d8.

PARADE	RÉSISTANCE
6	14(2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

🦖 **Armure +2**. Os fossilisés.

* **Mort-vivant** : Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore -1 de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, poisons, maladies et Hémorragies.

* **Point faible (os cassants)** : subit dégâts +2 si contondants.

* **Taille 4** : Grand (+2).

ACTIONS

✂ **Morsure** : Combat d8, d12+d8+4, Allonge 1.



CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL** : *Unnatural History!*
- **ÉCRITURE** : Dave Blewer
- **TRADUCTION** : X.O. de Vorcen
- **RELECTURE** : Pierre Debut, Cyril Ronseaux, Romain « Fenris » Schmitter
- **MAQUETTE** : Neoflip
- **IMAGES** : générées par l'IA Stable Diffusion

