

# LA RUINE DE L'ARCHITECTE





# LA RUINE DE L'ARCHITECTE

*Quand un étudiant en architecture se retrouve dans une mauvaise passe, aux héros de redresser les torts.*

*Une courte aventure Savage Worlds dans l'univers de East Texas University en édition Adventure, pour des personnages Freshmen.*

## Prologue

Cornelius Mareitschers est un étudiant néerlandais en architecture, qui bénéficie d'un programme d'échange pour étudier un an à l'ETU. Discret, timide et travailleur, il s'est malheureusement attiré l'inimitié de Rye Nuishiwaza, une autre étudiante en architecture, d'origine japonaise. Jalouse du talent et de la réussite de l'étudiant néerlandais, elle convainc Butch Grink, une petite frappe locale, de mener la vie dure à Cornelius. Ce dernier subit donc les brimades de Butch et de ses comparses : racket, menaces, violence physique...

Étranger, Cornelius ne sait pas trop comment se débrouiller. Il n'ose pas parler de sa situation à ses professeurs, ni à la police de Pinebox par peur des représailles. Heureusement pour lui, les héros vont être témoins de sa mésaventure.

## Racket sur le campus

Un soir, alors qu'il quitte la bibliothèque Sam Rayburn pour se rendre au dortoir Lester Hugues, Cornelius se fait rattraper par Butch et trois autres brutes. Ils ont décidé de le traîner en ville et de se faire « inviter » à dîner.

Pour une raison ou une autre, certains des personnages se trouvent non loin de la scène. Ils tombent littéralement sur le groupe de Butch en train d'aborder Cornelius. Deux des sbires du voyou se chargent d'éloigner les éventuels curieux, pendant que Butch et son dernier acolyte bloquent la route de Cornelius. Le voyou passe le bras autour des épaules de l'étudiant néerlandais et commence à le traîner vers le parking. Il parle et rit fort. Le nom de la brasserie Brazen Hussy est clairement audible.

Un Succès en Perception révèle que Cornelius semble à la fois effrayé et résigné, et que la manière dont les autres l'entourent fait clairement penser à de l'intimidation.

L'un des héros (idéalement, un personnage avec un Handicap trahissant un défaut physique, ou bien Couard, Timoré ou Aimant à problèmes) est également pris à parti par un des sbires de Butch qui tente de le racketter (Intimidation). Juste après la tentative d'extorsion, qu'elle ait réussi ou non, Butch siffle son acolyte : « Qu'est-ce que tu fous ? Amène-toi ! »

Si les héros décident d'intervenir, Butch et ses comparses s'opposent violemment à eux. Toutefois, avant que la situation ne dégénère en bagarre, une patrouille de la sécurité du campus

(ou de police, ou même un groupe d'habitues, si la scène a lieu à la brasserie) arrive sur les lieux, forçant les voyous à partir. Ils ont toutefois gravé les visages des personnages dans leur mémoire...

Cornelius se montre reconnaissant envers les héros. Il doit cependant être convaincu de parler (Persuasion à -1) pour raconter son histoire, sans mentionner Rye (cf page 5), car il ignore que la jeune femme est la vraie responsable de ses ennuis. L'étudiant affirme que Butch et ses acolytes l'ont pris à partie sans raison valable depuis quelques jours. Il ne les a jamais vus avant, et ne se souvient pas d'avoir fait quoi que ce soit qui puisse justifier leur attitude.

☛ **Butch** : voir page 8.

☛ **Acolytes de Butch** × 3 : voir page 8.

## La revanche de Butch (optionnel)

*En fonction des actions des personnages, cette scène peut ne pas avoir lieu.*

Quelques jours plus tard, Butch envoie ses comparses rendre une petite visite aux héros. Les trois brutes essaient de surprendre chaque personnage, seul, dans un endroit plutôt isolé, pour lui donner une leçon. Ils se contenteront, pour cette fois, de quelques coups, accompagnés de menaces et d'un petit racket.

Chacune de ces scènes peut être gérée comme une Rencontre rapide (Athlétisme ou Discrétion pour échapper aux brutes, Combat pour les affronter, Intimidation pour leur faire peur). Les jets de Traits se font à -2 en raison de la différence de rapport de force. Les héros obtenant un Échec sont victimes de ces exactions : ils subissent un niveau de Fatigue (bleus et bosses) et perdent 2d4 × 10 dollars.

☛ **Acolytes de Butch** × 3 : voir page 8.

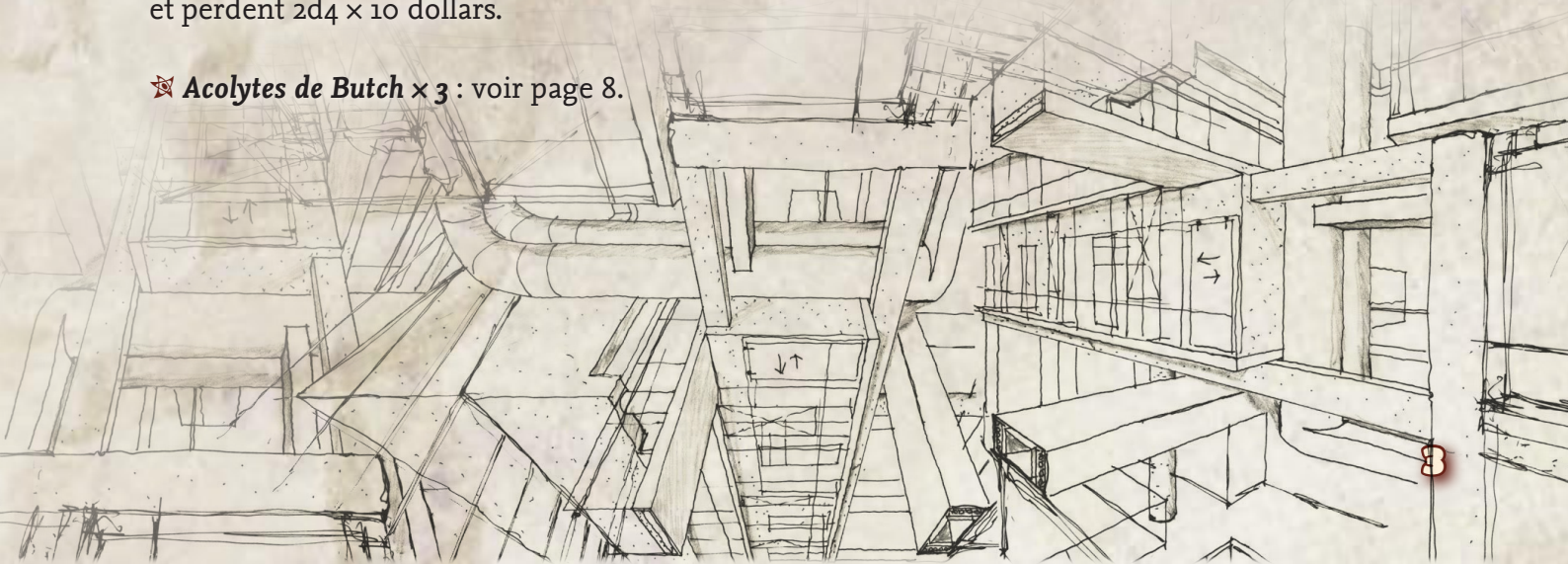
## Butch Grink, une petite frappe comme les autres

Un Succès en Réseautage suffit pour apprendre que Butch et ses trois acolytes ne sont pas étudiants, mais traînent néanmoins régulièrement sur le campus. Ils acceptent de servir de gros bras pour quelques dollars, de l'alcool ou tout autre moyen de paiement. On les voit souvent aux abords des fêtes étudiantes, mais ce qu'ils y font reste louche.

Avec une Prouesse, les personnages entendent des rumeurs comme quoi Butch vend du cannabis, et que sa bande se réunit dans une grange appartenant à la famille Grink aux abords de Pinebox.

Rencontrer le voyou s'avère assez aisé :

- Les héros peuvent directement se rendre à la grange s'ils ont obtenu l'adresse, ou profiter des tentatives d'intimidation (voir **La revanche de Butch**) pour exiger de le voir en personne (Persuasion ou Intimidation à -2). Celui-ci, se sentant en position de force dans son repaire, se révèle Inamical et tous les jets de Persuasion et Intimidation se feront à -2.
- Aller à la prochaine fête étudiante, organisée par la sororité Lambda Psi. Y avoir accès ne nécessite qu'une dépense de 10 dollars. Butch se rend sur place pour vendre du cannabis discrètement. Il se montre froid mais non agressif (juste Récalcitrant), pour ne pas nuire à ses affaires, mais il ne faudra pas l'échauder non plus. Les jets de Persuasion ou d'Intimidation contre lui se font à -1.



Les personnages peuvent résoudre la situation de Cornelius en discutant avec Butch. Persuasion et Intimidation peuvent être utilisées, avec les malus indiqués ci-dessus en fonction du lieu de la rencontre :

- **Échec critique** : s'il est chez lui, le voyou décide de régler cette histoire à l'aide de coups de pied bien placés (« C'est l'instant d'ouvrir une canette de Botte-culs ! »). Si les héros rencontrent Butch à la fête, il les envoie promener sans déclencher de bagarre, sauf s'ils insistent ou l'insultent. Le service de sécurité de la fête intervient rapidement pour mettre fin à l'altercation (4 rounds) et mettre tous les fauteurs de troubles dehors.
- **Échec** : Butch consent à expliquer que Cornelius lui a manqué de respect. La vague histoire qu'il sert aux personnages ne cadre pas avec ce que l'étudiant leur a raconté, ni avec la personnalité de Cornelius. Le voyou refuse d'en dire plus, semble légèrement perturbé par quelque chose, puis hausse les épaules (« J'me souviens plus trop, mais bon, ça change rien. Faut pas m'chier dans les bottes. »). Il accepte de laisser l'étudiant tranquille en échange de 100 dollars.
- **Succès** : comme précédemment, mais Butch semble réellement perturbé par sa mauvaise mémoire. Si les personnages insistent, il effectue un jet d'Intellect. En cas de Succès, il se souvient vaguement qu'une étudiante asiatique lui a parlé de Cornelius et l'a payé pour qu'il lui donne une leçon (« J'me rappelle... une nana... Chinetoque ou Jap', j'sais pas trop. Se ressemblent tous, ces foutus Jaunes... Elle voulait que j'donne une leçon au gringalet. M'a filé du pognon pour ça. »). Après cela, le voyou accepte de laisser Cornelius tranquille en échange de 50 dollars.
- **Prouesse** : comme précédemment, mais Butch bénéficie d'un +2 à son jet d'Intellect pour retrouver ses souvenirs. En outre, il accepte de laisser Cornelius tranquille sans contrepartie.

Au lieu de billets verts, le voyou peut accepter d'autres paiements, comme des *faveurs féminines*. Sinon, il peut donner une mission aux personnages comme vendre de la drogue pour lui sur le campus, ou cambrioler la maison de la sororité Lambda Psy (cela pouvant se résoudre en Rencontre rapide) pendant la fête.

Les héros peuvent tout simplement utiliser la manière forte pour le faire parler. Prudence toutefois : Butch et ses sbires ont l'habitude de jouer des poings... Les personnages ne devraient pas déterrer plus de serpents qu'ils ne peuvent tuer, ni s'accroupir sur leurs éperons. S'il est vaincu, le voyou réagit comme si les personnages avaient obtenu une Prouesse lors de la négociation (ou discussion).

Enfin, il est possible de dénoncer Butch aux autorités mais il faut pour cela avoir des preuves de ses actions. Cornelius devra être convaincu de porter plainte (Persuasion à -2), mais pour que Butch ne puisse pas s'en sortir simplement avec une petite caution, il faudra d'autres témoignages (Réseautage à -2) ou des preuves de son trafic de drogue. Pressé de questions par la police, le voyou finit par parler d'une étudiante asiatique l'ayant engagé. L'adjoint au shérif chargé de l'enquête ne le croit toutefois pas, persuadé que Butch essaie de noyer le poisson. L'histoire circule peu de temps après à Pinebox et sur le campus, permettant à Cornelius de faire le lien avec Rye (voir plus bas).

👤 **Butch** : voir page 8

👤 **Acolytes de Butch x 3** : voir page 8

## La grange des Grink (optionnel)

S'introduire en catimini dans la grange quand personne ne s'y trouve nécessite un jet de Subterfuge pour crocheter la serrure, ou un jet d'Athlétisme pour passer par une ouverture près du toit. Défoncer la porte ou une fenêtre constitue une autre solution (Casser des trucs, Solidité 8), mais pas très discrète. Fouiller la grange de fond en comble permet de trouver une cache contenant du cannabis (1 kg) et 200 dollars en liquide.



## **Rye, une étudiante (pas) comme les autres**

---


Si les héros mentionnent l'étudiante asiatique à Cornelius, celui-ci fait le lien avec Rye. Il explique aux personnages que la jeune femme étudie également l'architecture, et se trouve être une des meilleures élèves. Toutefois, aux derniers partiels, Cornelius a obtenu d'excellents résultats, meilleurs que ceux de Rye. En outre, l'étudiant néerlandais est très apprécié du professeur d'architecture, Jane Hightower, qui l'a plusieurs fois félicité pour ses travaux, ce que Rye a vécu comme un affront personnel.

En effet, elle était jusque-là la meilleure élève. Désormais, elle est rongée par la jalousie.

Les personnages peuvent trouver Rye par eux-mêmes, en consultant les registres d'inscription (Recherche ou Informatique) ou en posant des questions sur le campus (Réseautage). Peu d'étudiantes sont d'origines asiatiques à l'ETU, surtout en architecture. Un Succès suffit donc à avoir le nom et le logement de Rye (dortoir Whitehall, 2ème étage).

Quand les héros la confrontent, Rye demeure fière et hautaine et ne fournit que de vagues réponses. S'ils se montrent trop insistants, elle commence à jouer avec le pendentif de jade qu'elle porte autour du cou pour hypnotiser les personnages (voir l'encadré **Le Renard de jade**).

L'étudiante profite de la confusion pour s'éloigner dès que possible. Les personnages non hypnotisés peuvent la rattraper, mais elle crie à l'agression et essaye de se faire passer pour une victime auprès d'éventuels témoins... évidemment, il y en a, et la situation ne plaide pas du tout en faveur des héros (surtout s'ils souffrent de Handicaps comme Aimant à problème, Bizarrerie, Sale caractère, etc.).

 **Rye** : voir page 7.

## Et après ?

Rye retourne ensuite en classe ou dans sa chambre. Elle semble désormais se désintéresser complètement de cette histoire, et fait même comme si de rien n'était. L'étudiante a compris qu'il valait mieux se faire discrète pendant un temps... même si les personnages ne perdent rien pour attendre !

Les héros peuvent malgré tout réussir à neutraliser Rye. Voici quelques pistes :

### LE RENARD DE JADE

Ce pendentif est constitué d'un morceau de jade gravé d'un renard. Correctement orienté à la lumière, il s'éclaire légèrement. On peut alors apercevoir, en réussissant un jet de Perception à -4, une lumière pourpre dans les yeux du renard. Il s'agit en réalité d'un kitsune mineur, protecteur des filles de la famille Nuishiwaza. Toutefois, il exacerbe les défauts de la personne qui le porte trop longtemps. Ceci explique la rancune de Rye envers Cornelius.

Ce bijou accorde à sa porteuse, à condition qu'il s'agisse d'une fille de la lignée des Nuishiwaza, une capacité similaire au pouvoir *effacement mental*. Toutefois, il ne peut être utilisé qu'à des fins défensives, pour se tirer d'un mauvais pas. Il n'affecte que des cibles proches (deux-trois mètres) et pouvant le voir.

La porteuse du pendentif effectue un jet d'Âme à +2 opposé à l'Intellect des cibles, qui appliquent comme des malus tous les bonus de perception du surnaturel, comme l'Atout Sensibilité psychique.

En cas d'Échec, les cibles ne sont pas affectées par le pouvoir du Renard de jade.

En cas de Succès, les cibles sont partiellement soumises à l'hypnose et perdent le fil de la situation. Que font-elles ici ? Pourquoi parlent-elles à la personne devant elles ? Elles demeurent indécises sur la conduite à tenir pendant quelques instants, ce qui permet généralement à la porteuse du bijou de partir

tranquillement. Les cibles retrouvent leurs esprits rapidement, mais ne se souviennent pas de la scène.

En cas de Prouesse, les cibles sont complètement soumises à l'influence du pendentif. Elles se désintéressent totalement de la situation et oublient complètement la porteuse.

Des personnes affectées par le pouvoir du Renard de jade peuvent retrouver leurs souvenirs en réussissant un jet d'Intellect (à -2 en cas de Prouesse lors de l'utilisation du pendentif), si elles sont confrontées à des preuves tangibles de la manipulation, ou poussées à s'interroger sur ce trou de mémoire.

Il est possible de comprendre le rôle du pendentif de jade dans cette histoire en se renseignant sur les légendes japonaises à la bibliothèque ou sur Internet. Un Succès en Recherche révèle qu'il s'agit d'un bijou porte-bonheur, parfois béni pour attirer un esprit protecteur sur la famille. Il faut une Prouesse pour trouver un récit attestant des pouvoirs hypnotiques du Renard de jade.



- la convaincre de cesser (Persuasion à -4). Si les personnages ont vu ses travaux, ils constatent son talent indéniable et peuvent s'en servir pour la raisonner (réduisant alors le malus de Persuasion à -2) ;
- menacer de la dénoncer aux autorités de l'ETU ou à la police (Intimidation à -2).
- lui faire suffisamment peur pour qu'elle craigne plus les personnages qu'elle ne les déteste (Intimidation à -2).
- s'emparer du pendentif (par exemple en le volant), mais cela risque d'avoir de lourdes conséquences.

Ils peuvent également parler d'elle au professeur Maclanahan (s'ils le connaissent) ou directement au président Nelson. Dans les deux cas, James Nelson convoque l'étudiante dans son bureau pour discuter avec elle. Rye finit par reconnaître son rôle dans cette affaire et qu'elle pratique l'hypnose (son pendentif lui servant de support). Occultiste averti, Nelson comprend vite les effets du Renard du jade. Il le confisque momentanément pour étude, et le rendra à Rye une fois son pouvoir restreint.

En bon pédagogue, Nelson trouvera les bons mots pour inciter Rye à se concentrer sur ses études, notamment en valorisant son talent. Néanmoins, Rye devra non seulement promettre de ne plus hypnotiser personne, mais également présenter des excuses à Cornelius pour ses agissements et le dédommager. Enfin, à la prochaine incartade, elle sera renvoyée de l'université.

Suivant la conclusion de l'affaire, Rye peut garder une certaine rancune envers les personnages et Cornelius, mais sans chercher à se venger d'eux. Sauf si une occasion en or devait se présenter un jour...

## Protagonistes

### CORNELIUS MAREITSCHERS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d4	d8	d4

Athlétisme .....	d4	Performance.....	d8
Culture générale.....	d6	Persuasion .....	d4
Discretion .....	d6	Recherche .....	d6
Éducation.....	d6	Sciences.....	d6
Perception.....	d6		

Allure	Parade	Résistance
6 (d6)	2	4

HANDICAPS : Couard, Étranger (Mineur), Sceptique.

#### ACTIONS

✂ MAINS NUES : Combat d4-2, d4, Défenseur désarmé.

#### ÉQUIPEMENT

Carnets de dessins d'architecture.

### RYE NUISHIWAZA

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d4	d8	d4

Athlétisme .....	d4	Performance.....	d8
Culture générale.....	d6	Persuasion .....	d4
Discretion .....	d6	Recherche .....	d6
Éducation.....	d6	Sciences.....	d6
Perception.....	d6		

Allure	Parade	Résistance
6 (d6)	2	4

HANDICAPS : Arrogante, Jalouse (Mineur), Rancunière (Mineur).

#### ACTIONS

✂ MAINS NUES : Combat d4-2, d4, Défenseur désarmé.

\* HYPNOSE : voir Le Renard de jade.

#### ÉQUIPEMENT

Renard de jade, carnets de dessins d'architecture.



## BUTCH GRINK



Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d6	d8

Athlétisme .....	d6	Intimidation.....	d6
Combat.....	d8	Perception.....	d6
Conduite .....	d6	Persuasion .....	d6
Culture générale.....	d6	Provocation .....	d6
Discrétion .....	d6	Tir.....	d4

Allure	Parade	Résistance
6 (d6)	6	7

HANDICAPS : Cupide (Majeur).

ATOUTS : Bagarreur.

### ACTIONS

- ✂ MAINS NUES : Combat d8, d8+d4, Défenseur désarmé.
- ✂ ARME IMPROVISÉE (BOUTEILLE CASSÉE, OUTIL) : Combat d8-2, d8+d4.
- ✂ CRAN D'ARRÊT : Combat d8, d8+d4.

### ÉQUIPEMENT

Cran d'arrêt (Butch ne s'en sert que pour menacer ou impressionner, il n'est pas assez stupide pour vraiment vouloir tuer quelqu'un), chapeau de cow-boy, cannabis (200 grammes), 50 dollars.

## ACOLYTES DE BUTCH (x3)

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d4	d8	d4	d8

Athlétisme .....	d6	Intimidation.....	d6
Combat.....	d6	Perception.....	d4
Conduite .....	d4	Persuasion .....	d4
Culture générale.....	d4	Provocation .....	d4
Discrétion .....	d4	Tir.....	d4

Allure	Parade	Résistance
6 (d6)	5	7

ATOUTS : Bagarreur.

### ACTIONS

- ✂ MAINS NUES : Combat d6, d8+d4, Défenseur désarmé.
- ✂ BATTE DE BASEBALL : Combat d6, d8+d6.
- ✂ ARMES IMPROVISÉES (BOUTEILLES CASSÉES, OUTILS) : Combat d6-2, d8+d4.

### ÉQUIPEMENT

Un seul d'entre eux possède une batte de baseball, les autres utilisent des armes improvisées.

## Crédits

- **Écriture** : Éric De Monte
- **Relecture** : Mathieu Bardoux, Pierre Debut, Denis
- **Maquette** : Chris « Torone » Cussat-Blanc
- **Illustrations** : Pavel Fomenko (couverture), Payette.com (dessin main levée), Kirt Harmon (grange), D.R. (pendentif)

