



Doppelgänger

Yusei (yusei@ragondux.com)

| | |
|-----------------|--------------------------|
| FICHE TECHNIQUE | |
| Investigation | ●●●○○ |
| Action | ●●●○○ |
| Exploration | ●●●○○ |
| Interaction | ●●●○○ |
| Mythe | ●●○○○ |
| Durée : | ⓁⓁⓁⓁⓁ |
| Nombre : | †††† |
| Époque : | 1920 |
| Style : | Investigation Occulte |

En quelques mots

L'action se déroule à la Nouvelle-Orléans. Un investigateur, X, est réveillé brusquement par la police, qui le conduit à la morgue pour identifier... son propre corps. Plusieurs pistes se présentent : le corps peut être celui d'un frère jumeau, de quelqu'un essayant de se faire passer pour X, ou bien de X lui-même.

X ne se souvient pas des événements des derniers jours. Les investigateurs remontent la piste du double, et découvrent qu'il était impliqué dans un conflit avec le Zobop, qui a enlevé la jeune Cathie Lambert. X avait obtenu la protection d'une mambo, qui avait extrait son âme pour la mettre en sécurité et avait effectué un rituel de protection. Les investigateurs devront déjouer les plans du Zobop, survivre, sauver Cathie et retrouver l'âme de X.

Implication des investigateurs

L'investigateur X est naturellement impliqué. Les autres investigateurs peuvent être ses proches, des proches de Cathie Lambert, des membres des forces de l'ordre ou des victimes du Zobop.

Il est possible d'impliquer un personnage *hounsi* (apprenti d'une prêtresse vaudou) de la manière suivante : Mama Lola, inquiète du devenir de X, a envoyé son apprenti(e) aux nouvelles. Apprenant l'existence de deux exemplaires de X, dont un mort, le *hounsi* devrait se méfier du X vivant, et participer à l'enquête.

Enjeux et récompenses

Sauver Cathie Lambert

Si Cathie Lambert survit, elle devra être placée dans une institution, car elle a perdu la raison, mais ses parents sont assez riches pour bien s'occuper d'elle, et elle gardera un espoir de s'en sortir.

Sauver le corps de X

Le corps de rechange de X ne durera que quelques jours. Après la destruction de son vrai corps, il devra faire un jet de Volonté chaque jour. En cas de échec, il perdra un point dans

une caractéristique choisie au hasard ; jusqu'à sa mort lorsqu'il atteindra 0 dans l'une d'elles.

Le Gardien peut toutefois décider qu'un remède immonde concocté par une mambo puissante peut aider le corps de X à se maintenir, soit en fournissant une réussite automatique, soit un bonus au jet de Volonté. Dans ce cas, il pourra survivre indéfiniment, à condition de s'approvisionner régulièrement.

Sauver l'âme de X

X peut survivre avec son âme séparée de son corps sans conséquences néfastes, mais si elle tombait entre de mauvaises mains, elle pourrait être utilisée pour lui lancer des sortilèges sans qu'il puisse y résister.

Gains de SAN

Les investigateurs récupéreront 1 point de SAN par élément sauvé, sauf X, qui récupérera 2 points de SAN si son corps est sauvé, et 2 si son âme est sauvée. Si tout finit bien, un point d'Aplomb pourra être également attribué.

Le Zobop : un ennemi redoutable

Si les investigateurs se sont fait remarquer d'une manière ou d'une autre par le Zobop, ils risquent d'avoir bien des problèmes par la suite.

À L'AFFICHE

Le Zobop

Le Zobop est la mafia d'origine haïtienne, dont les dirigeants sont à la solde de Yig, le Père des Serpents (voir description détaillée dans *Les Secrets de la Nouvelle-Orléans*).

Cathie Lambert

Cathie est une jeune femme de 23 ans, qui suit des études d'anthropologie à l'Université de Tulane, qui a découvert des secrets interdits, et qui le regrette.

Mama Lola

Une *mambo* puissante qui pourra être un allié utile, à condition que les investigateurs lui inspirent confiance.

John Jackson

Lieutenant du Zobop, peu puissant mais malin, ambitieux et sans scrupules, il peut être un redoutable adversaire si on l'attaque frontalement.

DOPPELGÄNGER

Le titre du scénario peut être donné aux joueurs. Dans ce cas, ils pourront être amenés à suspecter X d'être le double du personnage mort trouvé à la morgue, et lui prêter des intentions maléfiques. Le Gardien peut accentuer cet effet, s'il le souhaite, à de nombreux moments du scénario.

L'histoire passée

L'histoire commence au printemps 1921, lorsque Cathie Lambert, jeune étudiante en anthropologie de l'Université de Tulane, décide d'étudier la pratique du vaudou, sujet peu étudié par les anthropologues blancs à l'époque. La jeune femme veut vivre l'expérience d'une cérémonie, mais elle ne croit pas connaître de pratiquants (bien que la plupart des serviteurs de sa famille le soient). Un jeune noir qu'elle rencontre dans un bar jazz, voulant l'impressionner, lui propose de l'aider à assister à une cérémonie en cachette. Il l'emmène dans un bayou, assister à un sacrifice du Zobop. Pendant le rituel, Cathie note tout, et elle ce qu'elle entend lui rappelle quelque chose. Plus tard, elle fait un lien entre ce qu'elle a entendu et de vieux mythes. Elle en parle à son « ami », qui prend peur et la dénonce au Zobop. Ils envoient un homme de main la menacer.

En septembre, lors d'une fête déguisée (thème : féerie maritime, la cour du Roi Neptune) chez les Lambert, une famille créole riche du Vieux Quartier, X a été témoin d'une scène étrange : un serveur noir interpellant Cathie, la fille des Lambert, l'attrapant fermement par le bras, lui murmurant quelque chose à l'oreille qui sembla la terroriser.

Un peu plus tard dans la soirée, alors que X dansait avec Cathie Lambert, il la sentit se figer. Après avoir émis un gémissement, elle le repoussa et s'enfuit sans dire un mot. En se retournant, il vit le même serviteur noir que précédemment s'éclipser, un sourire au lèvres. X essaya de rattraper Cathie, mais fut arrêté par Anne, une servante noire de la famille. Celle-ci lui expliqua que l'homme était déjà venu plusieurs fois tourmenter sa maîtresse, et elle lui demanda de l'aide pour la protéger discrètement.

X a accepté, et Anne l'a emmené voir sa *mambo* (prêtresse vaudou) pour lui fournir une protection. Mama Lola lui a extrait l'âme, et l'a placée dans une jarre en terre, qu'elle garde chez elle parmi d'autres. Puis, elle lui a fait prendre un bain de chance pour protéger son corps, censé l'aider à éviter les coups et les balles.

X est parti en piste de l'homme, l'a retrouvé, et l'a interrogé. Il a appris que celui-ci faisait partie du Zobop, la mafia noire locale, et qu'il avait été chargé par son chef de faire peur à Cathie Lambert en la menaçant de représailles à la fois mystiques et physiques, mais il ne savait

pas pourquoi.

X a poursuivi son enquête, et rencontré le chef de l'homme de main, John Jackson, lieutenant du Zobop. Celui-ci, le sentant protégé par une magie puissante, n'a pas essayé de le blesser par la force, mais a appelé son *bokor*, qui a utilisé de la poudre à zombie pour pétrifier X. John Jackson compte le transformer en zombie et s'en servir pour brouiller les pistes. Le bain de chance a en partie protégé X contre la poudre, lui fournissant un corps de rechange, mais ce corps ne durera que quelques jours.

Chronologie

Janvier Cathie Lambert commence à étudier le vaudou de la Nouvelle-Orléans.

Février Elle rencontre Paul Beaufiles, un jeune noir dont le père travaille pour le Zobop. Beaufiles, pour la séduire, l'emmène en cachette assister à une cérémonie sacrificielle. Elle assiste à un contact avec Yig, causant la mort d'une victime humaine.

Mars Cathie, choquée par ce qu'elle a vu mais fébrile de curiosité, passe beaucoup de temps dans la bibliothèque de l'Université de Tulane, à chercher des traces de rituels similaires dans d'autres cultures.

Mai Cathie commence à cerner la présence du Mythe derrière ses études des derniers mois. Elle s'en ouvre à Paul Beaufiles qui, craignant qu'elle en parle aux autorités et cause du tort à sa famille, raconte tout à son père. Le Zobop envoie un homme de main effrayer Cathie. Il la menace de la violer, de la maudir et de causer la ruine de ses parents si elle parle.

Août Cathie n'a pas fait parler d'elle, mais elle a continué ses recherches. Elle fait des cauchemars horribles depuis des mois, et est au bord de la paranoïa. Persuadée (à raison) que le Zobop l'espionne, elle utilise ses maigres connaissances pour protéger sa maison en gravant des signes ésotériques sur les murs. Le Zobop s'en rend compte et recommence à l'intimider.

Vendredi 2 septembre Lors d'un bal masqué chez les Lambert, X aperçoit l'homme de main du Zobop menacer Cathie. Anne, une servante,

BAIN DE CHANCE

Le bain de chance est un rituel vaudou censé apporter la protection des *loas*. Le suppliant est enduit de parfums et de sirot d'orgeat, puis plongé dans un bain d'herbes et de fleurs rouges. Il obtient ainsi la protection des *loas*, et peut aller sans danger devant ses ennemis.

Il arrive que le bain de chance fournisse trop de chance, et ait des conséquences inattendues, pouvant donner des pouvoirs magiques au suppliant ou le changer en lycanthrope. C'est ce type d'effet inattendu qui a sauvé X d'une manière étrange.

En tant que sortilège, le bain de chance ne coûte pas de point de SAN. Le lanceur décide de la quantité de point de magie qu'il souhaite dépenser, et fait un jet de Volonté. En cas de réussite normale, chaque point de magie investi procure un bonus de 1 % au suppliant pour ses jets de Chance, d'Esquive et de Se Cacher. En cas de réussite spéciale ou critique, le bonus est de 2 % par point investi. En cas de réussite critique, le sortilège s'accompagne d'un effet inattendu et indésirable au choix du Gardien. Le bonus procuré par le sortilège durera 1D6 jours. L'effet indésirable est sans limite de durée.

lui demande d'aider la jeune femme, et l'emmène chez sa mambo pour lui offrir une protection magique.

Samedi 3 septembre X mène son enquête, et se fait repérer par le Zobop. Pensant que Cathie a engagé un détective, le Zobop organise son enlèvement et fait attaquer X. Incendie chez les Lambert.

Dimanche 4 septembre X est réveillé en sursaut par la police. À la morgue, il se retrouve face à son propre cadavre. Il a tout oublié des deux derniers jours. Début de l'aventure.

Mercredi 7 septembre S'il est encore à la morgue, le corps d'origine de X disparaîtra, sera changé en zombie et envoyé aux Lambert, prétendant avoir violé et tué Cathie Lambert.

Samedi 10 septembre Si personne n'intervient, une cérémonie aura lieu, où Cathie Lambert sera sacrifiée.

Un réveil brutal

X fait un cauchemar horrible dans lequel il est totalement paralysé pendant que des serpents grouillent autour de lui et menacent d'entrer dans sa bouche ou ses narines. Soudain, il est réveillé par de grands coups frappés à la porte. Il se réveille dans une chambre qui lui est inconnue, avec une terrible migraine. Il lui faut un instant avant de réaliser qu'on frappe toujours à la porte. En se dirigeant vers l'entrée de la pièce, petit à petit X se souvient qu'il est dans une chambre d'hôtel de la Nouvelle-Orléans, où il est arrivé il y a quelques jours pour une raison à définir en fonction du personnage.

Lorsqu'il ouvre la porte, X se retrouve face à un policier en uniforme et au maître d'hôtel, qui s'exclame, l'air soulagé : « vous voyez, je vous avais bien dit que Monsieur X était rentré hier soir en parfaite santé ».

Le policier se présente, il s'agit de l'inspecteur O'Donnell (voir *Les Secrets de la Nouvelle-Orléans*). Il aimerait que X l'accompagne à la morgue pour identifier un corps. Il explique que « certains indices » lient le corps à X, mais refuse d'expliquer lesquels, car il veut observer la réaction de X en découvrant le cadavre. Si X est à l'hôtel avec des amis, ils pourront l'accompagner.

Une fois à la morgue, on présente X au corps, qui est, sous tous les aspects, le sien. Cette vision lui coûtera 1/1D4 points de SAN. Une inspection minutieuse révèle les mêmes cicatrices et marques de naissances que son propre corps.

Tôt ou tard, X se rendra compte que l'on est dimanche, et qu'il a perdu la mémoire des deux derniers jours. Ses derniers souvenirs remontent au jeudi précédent. Il se souvient de rendez-vous en rapport avec sa raison d'être en Nouvelle-Orléans ou sa profession, ainsi que d'une invitation à une fête costumée chez les Lamberts. Les souvenirs sont réellement perdus ; ni un jet d'Hypnose ni aucune forme de magie ne pourront les faire revenir.

Enquête préliminaire

Cause de la mort

Étrangement, le corps n'a pas reçu de blessure récente (autre que celles que X peut avoir subies les mois précédents), et ne semble pas malade, la police n'a donc aucune idée de la cause de la mort. La seule chose étrange que l'on a retrouvé sur le corps est un peu de poussière sur son visage et dans ses sinus. Les analyses de cette poussière sont en cours, mais ne révéleront rien.

L'inspecteur O'Donnell aimerait procéder à une autopsie, mais il est probable que X s'y opposera. O'Donnell considère que X fait partie de la famille de la victime, et n'insistera pas s'il n'y a pas de preuve qu'il s'agisse d'un crime.

Un jumeau maléfique ?

L'inspecteur O'Donnell n'a pas de raison de retenir les investigateurs, mais voudra naturellement que X ne quitte pas la Nouvelle-Orléans et soit facilement joignable. Il lui semble évident que la victime est le frère jumeau de X, et se demande si X est sincère quand il prétend ne pas se connaître de frère jumeau, mais il n'a aucun élément à charge.

Il est possible que les investigateurs se penchent aussi sur cette hypothèse. Si par hasard X était un personnage existant avant ce scénario et possédant un frère jumeau, cela peut ajouter un épisode intéressant si le Gardien décide que le jumeau en question est difficile à joindre. Dans le cas contraire, X pourra joindre ses contacts, sa famille, obtenir un acte de naissance, rien ne laisse penser qu'il avait un jumeau. Le Gardien, s'il souhaite brouiller les

LES DIEUX SERPENTS

Que ce soit par leurs propres moyens où en se plongeant dans le mémoire de recherche de Cathie, les investigateurs devraient tôt ou tard s'intéresser aux serpents dans la mythologie. Voici quelques éléments :

Apophis – Égypte
Nehebkaou – Égypte
Quetzalcoatl – Aztec
Kukulcan – Maya
Viracocha – Inca
Dambala Wèdo – Vaudou

Apophis est maléfique ; le serpent qui essaye d'avalier le monde chaque nuit. Déification du chaos et des ténèbres.

Nehebkaou est bénéfique ; le serpent nourricier, un dieu chtonien figuré avec deux têtes de serpents.

Quetzalcoatl, Kukulcan et Viracocha sont trois aspects du même dieu créateur, communiquant la connaissance, symbole de mort et de résurrection, représenté comme un serpent à plumes. On trouve des mentions de Kukulcan comme étant un personnage historique ayant présidé à des scènes de sacrifice. Pour certains mayas, Kukulcan est un dieu maléfique.

Damballa Wèdo est le loa associé aux serpents. Il est associé à la connaissance et à la création du monde, tout comme Quetzalcoatl. Certains chants à son sujet mentionnent qu'il « porte les anciens » sur son dos jusqu'à l'au-delà.

pistes, peut décider qu'X se souvient avoir eu un ami imaginaire quand il était petit, et broder là dessus quelques temps.

Autres pistes possibles

Si les investigateurs ont déjà été confrontés à des métamorphoses, ils pourront supposer que le cadavre de X est une fabrication. Peut-être un ennemi a-t-il essayé de prendre son apparence. Ou bien peut-être s'agit-il vraiment du cadavre de l'investigateur, mort à une autre époque et magiquement transporté dans le temps. Tout ceci peut, selon le passé des investigateurs, fournir des diversions.

Les deux derniers jours

Rapidement, les investigateurs vont s'intéresser aux actions de X lors des deux jours précédents, dont il a perdu la mémoire.

Les Lambert

Une visite chez les Lambert apprendra aux investigateurs que leur demeure a brûlé la nuit précédente. Tout le premier étage (comportant les chambres et le salon) est dévasté, et le sol branlant menace de s'effondrer si l'on s'y aventure. George et Rita Lambert vont bien, mais

sont extrêmement inquiets car on n'a pas retrouvé leur fille Cathie. Cependant, le seul cadavre retrouvé à l'étage est celui d'un homme noir, dont on suppose qu'il s'agit d'un domestique nommé Simon Lavallée, mais qui est méconnaissable.

La police a quitté les lieux. Les Lambert logent temporairement chez leurs voisins et amis, les Carter-Smith. Les investigateurs peuvent les convaincre de les laisser inspecter le premier étage, mais c'est dangereux : les investigateurs devront faire un jet de Chance toutes les minutes, sous peine de sentir le sol se dérober sous leurs pieds. Un jet d'Athlétisme sera alors nécessaire ; en cas d'échec, ils chutent d'un étage (1D6 de dommages).

En raison de la dangerosité des lieux, le cadavre défiguré n'a pas été retiré. Tomber dessus par surprise provoque une perte de 1/1D3 points de SAN. Si l'on est prévenu, la perte est de 0/1 point. Il ne s'agit pas de Simon Lavallée, mais les investigateurs n'ont aucun moyen de le savoir. Simon Lavallée est à la solde du Zobop, et c'est lui qui a mis le feu à la maison. Le cadavre est celui d'un vagabond placé ici pour éloigner les soupçons et faire croire à un accident.

Un jet réussi de Trouver Objet Caché dans la chambre de Cathie permettra de trouver quelques pages de son journal intime qui n'ont pas brûlé (voir aide de jeu 1, à fournir aux joueurs après en avoir brûlé un coin).

Aide de jeu 1 - extraits du journal de Cathie Lambert

Je dois parler de mes découvertes à M. Beaufrils. Paul m'a juré que la cérémonie dont j'avais été témoin n'était qu'une mise en scène, que personne n'avait été blessé et qu'il ne s'agissait que de croyances de bonnes femmes, mais maintenant je pense avoir de quoi le convaincre. Avec son aide, je pourrai sûrement en apprendre plus. Si je réunis assez de preuves, il sera alors possible d'alerter l'opinion publique et de faire arrêter ces pratiques abjectes.

...

À toute heure du jour et de la nuit, j'ai l'impression d'être épiée. Je lis seule dans ma chambre, et j'ai l'impression de sentir quelqu'un se glisser derrière moi sans un bruit pour voir ce que je lis. Ou bien c'est une chouette qui me surveille à travers la fenêtre. Suis-je en train de devenir folle ? Je me méfie même des domestiques, maintenant. Anne me paraît bien curieuse.

ANNE THOMSON

21 ans, domestique dévouée et pragmatique

Anne est au service des Lambert depuis trois ans. Elle apprécie et admire beaucoup Cathie Lambert, dont elle admire les ambitions académiques.

Les domestiques, Anne Thomson

Après l'incendie de leur demeure, les Lambert ont donné \$20 et un congé temporaire à chacun de leurs domestiques, qui ont cherché à se reloger selon leurs moyens, soit en rejoignant de la famille, soit en louant une chambre mitée en ville. Les investigateurs pourront de-

mander leurs adresses aux Lambert s'ils ont une bonne excuse ou réussissent un jet de Crédit. La seule personne pouvant les aider est Anne Thomson, la domestique qui avait demandé son aide à X.

La jeune femme est retournée chez ses parents, dans une bicoque de l'agglomération.

Statistiques

Cuisine : 50 %, Sciences occultes (vaudou) : 10 %, Connaissances : 10 %, Savoir-faire : 25 %, Sensorielle : 25 %, Influence : 10 %, Action : 10 %

Elle se doute bien que l'incendie n'était pas accidentel, et se méfiera des investigateurs lorsqu'elle se rendra compte que X ne la reconnaît pas. Elle saisira une occasion de lui parler en apparté pour savoir s'il fait semblant de ne pas la connaître et si les autres investigateurs sont des ennemis.

Si les investigateurs ne la contactent pas, Anne partira à la recherche de X, inquiète du sort de Cathie.

Une fois sa confiance gagnée, la jeune femme pourra éclairer les investigateurs sur les événements de la soirée du 2 septembre, et les conduire à Mama Lola, mais ne sait rien sur ce qui s'est passé depuis.

Le Mississippi Swing, Mama Lola

Mama Lola est une puissante *mambo*, mais ce n'est pas son métier. Pour gagner sa vie, elle tient avec son mari un petit bar-restaurant nommé *Mississippi Swing* où l'on peut bien manger, boire (mais pour se faire servir de l'alcool, il faut connaître les patrons) et écouter du jazz. Léonard, le mari, tient le bar. Il s'agit d'un petit homme maigre et sec, le visage ridé, le regard vide et fixe. Il a l'air un peu attardé. Si l'on est en très bon termes avec Mama Lola, elle racontera son histoire (voir encadré).

Le *Mississippi Swing* est protégé par un loa. Lorsqu'ils veulent entrer, X et tout autre personne de nature mystique se sentira observé par un être méfiant et curieux. Au bout de quelques instants, la sensation passe et il est possible d'entrer. Un être mystique mal intentionné qui voudrait entrer devrait réussir un jet en opposition face à un POU de 18. En cas de succès, l'entrée est possible, mais un cri strident retentit et réveille la maisonnée.

Léonard est une victime du Zobop, la mafia noire locale. Il refusait de se fournir en alcool de contrebande auprès du Zobop et d'héberger des jeux clandestins dans son restaurant, ce qui n'aurait dû lui valoir que des réprimandes physiques. Mais je l'ai protégé avec des sortilèges, alors je suis devenue leur ennemie aussi. Ils ont changé mon Léonard en zombie, et l'ont envoyé pour me causer du tort. J'ai pu le récupérer mais il ne sera plus jamais le même homme, maintenant. Depuis, j'essaye de me tenir à l'écart du Zobop et nous payons régulièrement leur dîme.

Mama Lola ne voit pas d'inconvénient à aider les ennemis du Zobop ; cependant, elle ne s'y attaquera pas frontalement. Elle pourra réitérer un bain de chance pour les investigateurs, ou bien leur fournir des gri-gri. Elle rendra à X l'urne contenant son âme.

Elle ne pourra rien faire pour aider X, à moins qu'on lui procure le corps d'origine de X ainsi que le bokor qui a causé le problème, en bon état si possible. Si à ce moment le corps d'origine n'a pas été changé en zombie, Mama Lola pourra le restaurer totalement. Sinon, elle pourra le « récupérer », ce qui causera une perte d'INT de 1D6, l'INT finale ne pouvant être supérieure à 9.

Les études de Cathie

Les investigateurs peuvent s'intéresser aux études de Cathie, soit de leur propre initiative, soit après lecture des fragments de son journal. S'ils n'en ont pas l'idée, le Gardien pourra leur suggérer au moyen d'allusions dans la bouche des Lambert ou des amis de la jeune fille.

Cathie étudiait l'anthropologie sous la direction du professeur Francis Whitwell (voir *Secrets de la Nouvelle-Orléans*), que l'on peut interroger. Il semble peu satisfait de son étudiante, trouvant qu'elle s'intéresse à des sujets spectaculaires mais de peu d'intérêt scientifique ; autrement dit, il est convaincu qu'elle gâche son talent en étudiant le vaudou. Ses craintes se sont vues confirmées au mois de mars, trois mois après le début du stage de la jeune fille, lorsqu'elle a semblé perdre toute méthode ; elle a passé des mois à la bibliothèque, à étudier de nombreuses sources peu fiables et à chercher des corrélations sans fondement (selon Whitwell) entre le vaudou et les autres cultures.

S'il est convaincu que l'enlèvement de Cathie est lié au vaudou, Whitwell acceptera d'aider les investigateurs en leur fournissant des rapports rédigés par Cathie (voir note de marge), et en leur permettant d'accéder à la bibliothèque de l'université de Tulane, dans laquelle ils pourront trouver quelques informations générales sur le vaudou, mais rien que Mama Lola ne pourrait leur expliquer de vive voix. Dans les notes de Cathie, ils apprendront que, suite à sa rencontre dans un bar-club avec un pratiquant du vaudou, elle a pu demander à assister à une cérémonie. Cependant, on ne trouve pas de compte-rendu de cette cérémonie dans ses notes.

MAMA LOLA
55 ans, mambo débonnaire
et patronne de restaurant

Caractéristiques

| | | | |
|-----|----|-----------|------|
| APP | 14 | Prest. | 70 % |
| CON | 10 | Endur. | 50 % |
| DEX | 09 | Agil. | 45 % |
| FOR | 11 | Puiss. | 55 % |
| TAI | 16 | Corpul. | 80 % |
| ÉDU | 10 | Connaiss. | 50 % |
| INT | 14 | Intuit. | 79 % |
| POU | 16 | Volonté | 80 % |

Valeurs dérivées

| | |
|---------------|----|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 13 |
| Santé Mentale | 78 |

Compétences

| | |
|----------------------|------|
| Baratin | 60 % |
| Médecine | 10 % |
| Métier | |
| - cuisine | 75 % |
| - serveuse | 50 % |
| Mythe de Cthulhu | 02 % |
| Occultisme (vaudou) | 70 % |
| Pratique artistique | |
| - chant | 70 % |
| - danse | 50 % |
| - percussions | 50 % |
| Premiers soins | 50 % |
| Sciences de la vie | |
| - histoire naturelle | 35 % |
| - pharmacologie | 55 % |

Sortilèges

Contacter un Loa, Enchanter une bougie, Enchanter un gri-gri, Enchanter un Ju-ju, Enchanter une poupée, Extraire l'Âme, Guérison, Hypnotisme, Bain de chance

Le Zobop

Lorsque les investigateurs commencent à enquêter sur le Zobop, probablement en posant des questions dans des endroits louches, ils se feront vite remarquer. Le Zobop enverra Simon Lavallée et un autre homme de main pour tenter de les intimider. Ils se feront agresser dans une ruelle par les deux hommes armés de couteaux et d'un revolver. Les agresseurs ont juste l'intention d'effrayer les investigateurs, mais si ceux-ci se défendent, le combat peut vite tourner mal et des coups de feu peuvent être tirés.

Il est possible de soudoyer les deux hommes, de les capturer, ou de les effrayer au moyen d'un étalage de puissance magique (vraie ou fausse, ils sont très superstitieux). Ils ne connaissent pas grand chose du Zobop, qui leur apparaît comme une organisation nébuleuse qui paye bien mais qui n'est pas très accueillante. Le seul « gradé » avec qui ils ont eu des contacts est John Jackson. Ils peuvent indiquer où le trouver.

Paul Beaufiles

Les investigateurs peuvent se mettre à la recherche du dénommé Paul Beaufiles, mentionné dans le journal de Cathie. Ils peuvent retrouver sa piste en interrogeant les patrons de bars ; s'ils n'ont pas son nom, ils peuvent aussi être mis sur la piste en montrant une photo de Cathie ; l'un des gérants eux la reconnaîtra et dira l'avoir vue avec Beaufiles.

Beaufiles habite dans une chambre de domestique minable, qu'il loue à une famille créole modeste. Lorsque les investigateurs s'y rendent, ils le trouvent mort dans son lit. Lorsque l'on examine ou déplace son corps, il est pris de soubresauts, et un serpent long comme le bras sort par sa bouche, ce qui causera aux témoins une perte de 1/1d8 points de SAN.

Le père de Beaufiles, qui est membre du Zobop, est dévasté lorsqu'il apprend la mort de son fils. Un jet de Psychologie montrera qu'il se sent coupable de sa mort. En le poussant un peu, il avouera son appartenance au Zobop, et il dira avoir reconnu les méthodes de son chef direct, John Jackson, assisté de son bokor le Docteur Mantou. Il pourra indiquer où trouver Jackson.

Si les investigateurs ne cherchent pas Paul Beaufiles, ils pourront remarquer son nom dans

une notice nécrologique et avoir l'idée d'interroger sa famille.

Le repaire de Jackson

John Jackson est une armoire à glace à la voix grave. Il fait partie du Zobop depuis son plus jeune âge, et est un lieutenant apprécié de ses supérieurs ; il espère monter rapidement en grade et accéder aux cercles supérieurs de l'organisation. Il dispose d'un « bureau » en arrière boutique d'un restaurant miteux qui fait aussi casino la nuit. Cathie Lambert est gardée captive dans une remise du même bâtiment. Elle sera sacrifiée le 10 septembre, six jours après le début de l'aventure.

En plus de Jackson, on trouvera au moins trois hommes de main du Zobop dans le bâtiment. La plupart manient le couteau et l'arme de poing. Si le bâtiment est attaqué par la police ou par les investigateurs, Jackson n'essayera pas de le défendre. Il profitera de la confusion générée par les clients du restaurant, ira chercher Cathie et s'enfuira par un escalier à l'arrière du bâtiment, menant à la cour qui comporte une sortie secondaire.

Les morts marchent

Le 7 septembre, trois jours après le début de l'aventure, Jackson enverra Docteur Mantou, son bokor (sorcier vaudou), achever la transformation en zombie du corps original de X. Son intention d'origine était de faire avouer au zombie l'enlèvement, le viol et le meurtre de Cathie Lambert afin d'éloigner les soupçons tout en se débarrassant de l'investigateur. Cependant, s'il a rencontré le nouveau corps de X et les investigateurs, il pourra décider d'utiliser le zombie contre eux.

Voir le zombie causera une perte de 1/1D6 points de SAN aux investigateurs, sauf X qui perdra 2/1D8 points. Il possède les mêmes caractéristiques que X, sauf son INT qui est réduit à 3 et son ÉDU à 4. Il se comporte comme un humain normal, bien qu'attardé mental, pas comme un zombie de film d'horreur. Il est persuadé d'avoir kidnappé Cathie et de l'avoir tuée. Il voue une haine infinie aux ennemis du Zobop et à ceux de John Jackson en particulier.

Âme perdue

Si la durée de la séance le permet et si le Gardien le souhaite, il peut décider que des

HOMMES DE MAIN ZOBOP Vauriens arrogants

Points de vie : 15

Statistiques

Couteau : 45 %, Sciences occultes (vaudou) : 10 %, Connaissances : 10 %, Savoir-faire : 25 %, Sensorielle : 25 %, Influence : 10 %, Action : 50 %

JOHN JACKSON

35 ans, Lieutenant Zobop brutal et ambitieux

Caractéristiques

| | | | |
|-----|----|-----------|------|
| APP | 15 | Prest. | 75 % |
| CON | 13 | Endur. | 65 % |
| DEX | 12 | Agil. | 60 % |
| FOR | 16 | Puiss. | 80 % |
| TAI | 17 | Corpul. | 85 % |
| ÉDU | 9 | Connaiss. | 45 % |
| INT | 11 | Intuit. | 55 % |
| POU | 12 | Volonté | 60 % |

Valeurs dérivées

| | |
|---------------|----|
| Impact | +4 |
| Points de Vie | 16 |
| Santé Mentale | 40 |

Compétences

| | |
|---------------------|------|
| Arme | |
| - machette | 60 % |
| - pistolet | 50 % |
| Baratin | 50 % |
| Combat | |
| - coup de poing | 70 % |
| Médecine | 10 % |
| Occultisme (vaudou) | 30 % |
| Pratique artistique | |
| - percussions | 50 % |
| Premiers soins | 40 % |

Sortilèges

Contacter un Loa

hommes de mains du Zobop s'emparent de l'urne contenant l'âme de X, dont on suppose qu'il l'aura rangée en sécurité après l'avoir reçue des mains de Mama Lola.

Si Docteur Mantou obtient l'âme de X, celui-ci sera plus vulnérable aux sortilèges (il n'aura pas droit à un jet de Volonté pour y résister). De plus, même sans connaître en détail les risques encourus, il devrait être assez déroutant pour l'investigateur d'être dépossédé de son âme. Cela peut ajouter un enjeu si les investigateurs se sentent peu investis dans le sauvetage de Cathie, ou si leur enquête s'effectue trop vite.

La cérémonie

Cathie Lambert est vouée à être sacrifiée lors d'une cérémonie du Zobop, le samedi 10 septembre. Ces cérémonies ont lieu dans le bayou au sud de la Nouvelle Orléans, et servent en général à contacter Yig, le Père des Serpents, que l'on trouve dans la religion vaudou sous le nom de Damballah-flangbo (équivalent maléfique de Damballah-Wèdo).

Lors de l'invocation, une victime humaine est sacrifiée. Un serpent se développe dans l'estomac du sacrifié, sort par sa bouche, et converse avec le jeteur de sort pendant quelques minutes, répondant à ses questions. Puis, le torse de la victime se déchire, et une dizaine de serpents en sortent. Assister à ce spectacle causera une perte de 2/1D8 points de SAN.

Lors de la cérémonie où Cathie doit être sacrifiée, John Jackson et Docteur Mantou sont

présents (ce dernier lancera l'invocation), ainsi que quelques lieutenants, et un personnage qui semble intimider tout le monde, y compris Jackson. Il s'agit d'un membre plus élevé dans la hiérarchie du Zobop, qui s'éclipsera si les choses tournent mal, mais qui pourra revenir par la suite chercher des noises aux investigateurs. Une demi-douzaine d'hommes de main gardent les lieux.

Il semble difficile d'intervenir en force, sauf si les investigateurs ont pu s'attirer le soutien des forces de l'ordre. Il sera possible d'éliminer discrètement quelques hommes de main en patrouille, mais il faudra agir vite, car si le sort est lancé, il s'achèvera nécessairement par la mort de la jeune fille. Docteur Mantou évitera tout affrontement; il n'est redoutable que lorsqu'il agit dans l'ombre et à distance. John Jackson est plus dangereux, et il ne tentera de s'enfuir que s'il est gravement blessé, cette fois.

Épilogue

Si Cathie est sauvée, les Lambert seront infiniment reconnaissants aux investigateurs, et pourront leur servir de contacts dans la bonne société de la Nouvelle Orléans. Si des participants à la cérémonie survivent, le Zobop reviendra certainement les hanter. Le sort de X dépendra de la survie de son corps d'origine, comme décrit dans la section « Enjeux et récompenses. »

Enfin, si Cathie ne survit pas, les Lambert voudront engager les investigateurs afin de la venger, et tenteront de les lancer dans une lutte sans merci contre le Zobop. Libre à eux d'accepter ou non.

MÉTÉO

La saison des ouragans dure de juin à novembre. En septembre, mois où se déroule ce scénario, il peut arriver que des orages déchaînés surgissent sans prévenir, durent une heure, et disparaissent comme ils étaient venus.