

Printemps 1925 : dans les états du sud, les exactions du KKK reprennent ; la communauté noire est aux abois et des émeutes sont réprimées dans les ghettos des grandes villes. Certains craignent une guerre civile. Une commission d'enquête est mise sur pied à Washington pour établir un rapport sur les agissements du KKK. Son départ est précipité par l'annonce de la destruction du village noir de Steelch et du massacre d'une partie de sa population.

Les PJ font partie de la commission d'enquête (ils peuvent être journalistes ou membres d'organisations libérales). Les investigateurs prennent le train pour Durow, la gare la plus proche de Steelch, et arrivent à destination le 4 mai 1925.

Le sud profond

La région de Durow est une des plus arrières du "Deep South". Elle est peuplée de petits Blancs dégénérés et de Noirs vivants dans la misère. Les lynchages et les affrontements y sont courants. La population, qui compte à peu près autant de Noirs que de Blancs, se répartit différemment suivant les agglomérations :

A Durow, chef-lieu de la région, les Blancs habitent le centre ville tandis que les Noirs s'entassent dans les faubourgs. La police, la presse et les services publics sont contrôlés par des Blancs, presque toujours des sympathisants du KKK. La seule route goudronnée de la région s'achève à Durow. Toutes les autres voies qui figurent sur la carte sont des chemins de terre à peine égalisés. Une voie ferrée passe en ville mais il n'y a qu'un train par jour.

Solid Axe et Bradley sont des villages peuplés en majorité de Blancs et contrôlés par ces derniers. Hornet Nesl, Wasp et la campagne environnante (voir KKK zone sur la carte) sont entièrement sous la coupe du Klan. Un Noir ne peut espérer y rester en vie plus de quarante-huit heures. Etatch et Steelch (le lieu du massacre) sont de misérables bourgades exclusivement habitées par des Noirs. Depuis les événements récents, il est risqué pour un Blanc de s'y aventurer. Le danger existe également dans les zones de champs, de jardins et de cabanes isolées qui s'étendent autour des deux villages et en bordure des marais ("Nigger zone" sur la carte).

Les camps en présence

Le KKK

Le Klan possède une distillerie clandestine dans les marais. Les Noirs qui y

travaillent sont traités en esclaves. Grâce au commerce de l'alcool, l'organisation a pu s'acheter des armes et corrompre des politiciens et des flics véreux déjà plus ou moins acquis à sa cause.

Parmi les membres du Klan, on trouve d'étranges personnages, rejets dégénérés de familles jadis respectables et puissantes. John Mac Nabe est l'un d'eux. C'est lui qui a décidé de construire la distillerie. Fanatique. Mac Nabe veut faire régner la terreur pour soumettre la population noire. Il est l'instigateur du massacre de Steelch. Plus de cent membres du KKK ont participé à ce raid en pleine "Negro Zone". Ces hommes représentent l'aile la plus dure (et la plus corrompue) du Klan. Ils savent que Mac Nabe possède des pouvoirs de sorcier mais cela ne les gêne pas puisqu'il les met au service de la "Cause". Au cours du raid, ils ont vu Mac Nabe invoquer des "démons venus de l'enfer" (en fait des byakhees) et les lancer sur les Noirs.

La Main Sanglante

Dans le village noir d'Etatch, un groupe d'extrémistes a décidé de se rebeller contre le KKK. Groupés autour de Toussaint Longueterre, un sorcier vaudou, ils se préparent à de sanglantes représailles contre la population blanche, sans distinction. Pour venger les morts de Steelch, ils décident que la ville de Durow connaîtra une longue nuit d'horreur...

Chronologie

- Nuit du 31 avril au 1^o mai : massacre de Steelch.
- 2 mai : l'incroyable nouvelle parvient aux journaux du pays (voir la coupure de presse en encadré)
- 3 mai : la commission d'enquête (c'est-à-dire les PJ) prend le train pour Durow.
- 4 mai : arrivée des PJ à Durow.

Durow

Durow est une ville d'importance moyenne (10.000 ha). Elle abrite une agence de location de voiture et les seuls hôtels de la région. Il n'y en a qu'un où l'on puisse trouver des chambres en cette saison : le Royal Durow, dont le patron est un sympathisant du Klan. Les enquêteurs doivent se montrer prudents : s'ils parlent à tort et à travers, leurs paroles seront rapportées au KKK. Quoiqu'il arrive, le Klan connaîtra la présence et l'identité des enquêteurs après deux jours passés

dans la région.

Le lendemain du jour où les PJ sont repérés (donc soit le troisième jour, soit avant s'ils n'ont guère été discrets), les pneus de leur voiture sont crevés et on leur jette des pierres lorsqu'ils traversent les villages blancs. Si ce n'est pas assez, un coup de feu crève leur pare-brise (s'ils vont à pied, la balle frôle leurs chapeaux). Puis une tête de chien, avec ses testicules dans la gueule, est posée sur le capot de leur voiture ou devant leur porte... Ce macabre trophée est accompagné d'une lettre en mauvais anglais leur enjoignant de quitter les lieux dans les plus brefs délais. S'ils ne s'exécutent pas, une embuscade leur est tendue : dix hommes armés de fusils à pompe sont chargés de les éliminer. Le MJ répartira judicieusement ces événements au cours de l'aventure pour faire monter la tension et créer un climat d'angoisse.

A Durow, un investigateur curieux peut remarquer des convois de quatre ou cinq camions passant tous les soirs en ville vers 23h. Ils exportent l'alcool de la distillerie du Klan vers le reste du pays. Les convois viennent de Hornet Nest et se dirigent vers la grand-route. Si l'on remonte leur trace on arrive à Wasp et l'on découvre la route qui mène aux marais.

Le journal de Durow est un torchon aussi xénophobe que ses habitants. Les investigateurs y glanent quelques informations, naturellement présentées de manière tendancieuse :

- Le docteur Elchéa est violemment pris à parti. D'après le journal, c'est un métèque d'origine espagnole, un catholique, un ami des Noirs et par conséquent une crapule...
- Le maire de Durow est trop mou. Il faut le destituer.
- Des Noirs attaquent des Blanches une fois tous les trois jours à peu près (c'est exagéré).
- Ces derniers temps, on note une recrudescence des disparitions (les agissements de Toussaint Longueterre en sont la cause).
- Il faut soutenir Henri Stowe contre le maire sortant (Stowe est le porte-parole du KKK mais non son véritable chef; il n'est que l'homme de paille de John Mac Nabe qui dirige le mouvement tout en restant dans l'ombre).
- Enfin, le massacre de Steelch est présenté comme un combat entre deux factions noires (entièrement faux).

Le docteur Elchéa

Le docteur est un des rares notables de Durow à prendre ouvertement parti



contre le KKK. Il soigne les Noirs, gratuitement dans certains cas. Le Klan le déteste. Elchéa sait que sa vie est en danger et se prépare à quitter la ville. Il révèle de bonne grâce aux investigateurs tout ce qu'il sait :

- Le Klan a des revenus secrets. Peut-être viennent-ils du trafic d'alcool.

- Henri Stowe, le porte-parole du mouvement, est une brute épaisse. Celui qui commande vraiment est John Mc Nabe.

- Stowe habite Wasp. Elchéa connaît son adresse exacte.

- Mc Nabe ne semble pas avoir de domicile fixe. Il vient parfois à Durow mais ses visites se font de plus en plus rares.

Le docteur avertit les PJ : le KKK n'hésite pas à tuer ceux qui le gênent ! Les enquêteurs doivent comprendre que la ville entière leur est hostile. Il leur sera très difficile d'obtenir le moindre renseignement. Par contre, tout ce qu'ils font et disent sera fidèlement rapporté au KKK. Ils ne doivent attendre aucune protection du maire de Durow, un être faible qui ne pense qu'à conserver sa place. La police, vendue au Klan, essaiera de coffrer les PJ à la moindre incartade. Il est même possible qu'un investigateur se "suicide" durant son séjour en prison...

Steelch

Une visite sur les lieux du massacre s'impose. A Steelch, les investigateurs découvrent un spectacle de désolation : le village semble avoir été rasé par un tremblement de terre. Avec un TOC réussi, les PJ peuvent y découvrir :

- Un cadavre à demi déchiqueté dans le fond d'un jardin (perte de SAN).

- De curieuses empreintes (celles des byakhees de Mac Nabe)

- Un enjoliveur près de traces de camions. Un jet sous Mécanique permet de reconnaître la marque et le type des camions chargés d'alcool qui traversent Durow.

- Une grande croix de bois calcinée sur laquelle a brûlé le maire du village (les journaux n'en ont pas parlé). Le KKK a signé son oeuvre...

Les survivants du village répondent aux questions de mauvaise grâce. Les PJ finissent par leur arracher un récit des événements : dans la nuit du 31 au 1^{er}, cinq camions "pleins de gens en cagoules" ont encerclé le village. Les hommes du Klan ont commencé à chasser les gens des maisons pour les abattre dans les rues. Voyant cela, les Noirs qui n'étaient pas encore sortis sautèrent par les fenêtres et s'enfuirent vers la campagne. Les Klansmen engagèrent des chasses à l'homme jusqu'au petit matin. Puis ils firent brûler ou sauter les maisons. Après avoir exécuté le

maire, ils emmenèrent des prisonniers avec eux comme au temps des négriers. Tous les témoins sont formels : les Blancs étaient accompagnés de monstres ailés, des "chevaux-démons" (les byakhees) qui participèrent au massacre.

La police de Durow n'est arrivée sur les lieux que le lendemain. Actuellement, elle tâche d'écarter les témoins et de refouler les journalistes ainsi que les investigateurs. Au moment où les enquêteurs vont repartir, ils remarquent un attroupement dans une arrière-cour. Debout sur une estrade improvisée, trois Noirs haranguent leurs frères de race et prêchent la guerre contre les blancs. Si les investigateurs s'attardent, ils sont pris à parti par les orateurs, puis par la foule et doivent s'enfuir sous les jets de pierre. En revenant plus tard, ils apprendront d'interlocuteurs de plus en plus réticents que les orateurs viennent du village d'Etatch. Le plus vieux d'entre eux est le docteur Spade, seul médecin noir de la région et peut-être de l'état

Fausse piste

Avec un jet de Chance réussi, un investigateur remarque un Blanc à l'air louche qui sort furtivement d'une maison de Steelch. Si les PJ interrogent les habitants de la maison, ils n'obtiennent aucune réponse. Les autres villageois se montrent évasifs : "C'est un sale Blanc qui vit près de Durow, le long de la route..."

En enquêtant parmi les fermiers des environs de Durow, les PJ découvrent qu'il s'agit de Jim Misder, un petit Blanc dégénéré : il séquestrait chez lui une très jeune Noire de Steelch achetée à ses parents. Elle est morte à la suite des mauvais traitements que Milder lui a infligés. Ce dernier, qui ne doute de rien, est revenu à Steelch pour acheter une autre fille, mais sans succès cette fois.

Les investigateurs qui pénètrent chez Misder perdent des points de SAN en découvrant le cadavre de sa victime. Ils peuvent faire parler le meurtrier en menaçant de le dénoncer à la police. Malheureusement, Misder ne sait pas grand-chose : il n'est pas membre du KKK et n'a pas participé à l'attaque contre Steelch. Il peut cependant révéler les noms de Mac Nabe, "ce foutu sorcier", et de Stowe, "dangereux comme un alligator".

Etatch

Autre enclave noire, Etatch n'a pas été choisie comme cible car les hommes du KKK savent que ses habitants sont plus combattifs que ceux de Steelch et qu'ils possèdent des armes. Si les inves-

tigateurs restent plus d'une heure dans le village, ils retrouvent leurs pneus crevés. Si moins de deux personnages gardent la voiture pendant que les autres vont chercher un dépanneur, les premiers sont attaqués par des Noirs armés de machettes (voir plus bas). Une voiture laissée sans gardes est entièrement désossée.

Modalité de l'attaque : les investigateurs sont attaqués par trois Noirs. A chaque tour, le nombre de leurs assaillants augmente de un. En cas de fuite, les Noirs poursuivent les PJ pendant trois tours hors du village (sans que le nombre d'attaquants augmente). Appliquer la même procédure si les PJ se font surprendre de nuit dans le village.

A Etatch vivent les membres de la Main de Sang, ce groupe d'activistes noirs dont nous avons déjà parlé. Leur but officieux est de faire disparaître à plus ou moins long terme les Blancs de la région, leur but avoué de lutter contre le KKK. Le chef de la Main de Sang est Toussaint Longueterre, sorcier vaudou originaire de Saint Domingue. Il manipule tous les autres membres de l'organisation, y compris le docteur Spade qui est plutôt un modéré.

Avec un jet de Chance réussi, un investigateur voit le docteur (qu'il a déjà aperçu à Steelch) sortir d'une maison en compagnie d'un personnage étrangement vêtu. Un jet sous Anthropologie permet d'identifier ce dernier comme un prêtre vaudou. Longueterre s'arrête au bar tandis que le docteur rentre directement chez lui. Les PJ peuvent le suivre et le convaincre de les laisser entrer (jet sous Eloquence ou Baratin). Un nouveau jet sous Eloquence ou Discussion persuade le docteur que les PJ sont dans le même camp que lui contre le KKK. Le docteur est troublé car il se méfie de Longueterre depuis que ce dernier lui a révélé son projet de détruire Durow. Il propose aux investigateurs un rendez-vous en rase campagne, puis il les congédie bruyamment, allant même jusqu'à les insulter pour donner le change aux villageois d'Etatch.

Entretien avec le docteur Spade

Spade détient des renseignements vitaux pour les PJ. Si ces derniers ne pensent pas à entrer en contact avec lui, un MJ compatissant fera en sorte que le docteur vienne les trouver de lui-même.

Spade apprend aux personnages que les activistes Noirs ont décidé de faire subir à Durow le sort de Steelch dans la nuit du 8 au 9. Le seul moyen d'empêcher ce nouveau massacre est de porter un coup fatal à Mac Nabe et à "l'aile dure" du KKK. En effet, dans les deux camps, seuls les fanatiques veulent la



guerre à outrance.

Chez les Noirs : si les prisonniers de la distillerie sont libérés, les esprits se calmeront et Longueterre perdra de l'influence. Le docteur Spade et les Noirs modérés pourront s'opposer au sorcier vaudou et empêcher l'attaque de Durrow.

Chez les Blancs : si Mc Nabe est tué ou subit un échec, il perd le contrôle du KKK : les "modérés" du mouvement ne tardent pas à apprendre que leur chef se livrait au trafic d'alcool, un péché mortel selon la doctrine officielle du Klan. Il s'ensuivra un net recul du mouvement dans la région et peut-être sa disparition.

Le sorcier vaudou

Toussaint Longueterre habite une maison un peu à l'écart d'Etatch. En la fouillant en l'absence de son propriétaire, les PJ découvrent divers instruments occultes mais pas de livre : chez les sorciers vaudous, le savoir se transmet de bouche de maître à oreille de disciple.

Un TOC réussi sur le plancher de la pièce unique révèle une trappe. Dans la cave, les PJ découvrent un corps humain décomposé et font le jet de SAN traditionnel. Ce cadavre est en fait un zombie qui attaque les investigateurs au moment où ils s'y attendent le moins (nouveau jet de SAN). Il ne les suit pas hors de la cave. Si des coups de feu sont tirés, tout le village les entend et Longueterre rentre aussitôt chez lui.

Si les PJ n'ont rien fait de décisif avant le 8 au soir, Toussaint Longueterre lance l'attaque contre Durrow. Après 24 heures de concentration intense, il lance une invocation : tous les morts des cimetières de Durrow et des environs convergent vers la ville et exterminent ses habitants. Pour avoir une idée de l'horreur de cette nuit, le MJ se souviendra du nettoyage d'Innsmouth par Ceux des Profondeurs. Les morts-vivants regagneront leurs fosses au matin.

Par contre, si le KKK a reçu un coup fatal de la part des investigateurs, le docteur Spade arrive à convaincre suffisamment de Noirs pour empêcher Longueterre d'agir. Au besoin les modérés supprimeront le sorcier vaudou. Les PJ n'auront donc pas à accomplir cette tâche déplaisante et risquée.

La bande côtière

Au bord du marais vivent les populations noires les plus attardées de la région. Les autochtones sont méfiantes et refusent d'abord de discuter avec des Blancs. Les investigateurs délient les langues en offrant de l'alcool de contrebande (on s'en procure facilement dans

certaines boutiques de Durrow, pourvu qu'on insiste un peu).

Ivres, les Noirs parlent de la sorcière qui hante une île des marais et des "mauvais Blancs" qui se sont installés précisément sur cette île. Mais personne ne peut ou ne veut localiser l'endroit avec précision. Dans la bande côtière, il n'existe aucun chemin et tous les déplacements se font à pied.

La "KKK zone"

Aucun Noir n'habite dans ce petit territoire qui englobe Wasp et Hornet Nest. Les autochtones se montrent résolument hostiles envers les PJ. De plus, si ces derniers sont déjà identifiés par le KKK, leur situation devient intenable : insultes, jets de pierres, lâcher de chiens, etc. En cas de deuxième visite, les investigateurs essuient des coups de feu destinés, non à les effrayer, mais à les toucher ! Et s'ils commettent l'erreur de revenir une troisième fois, une embuscade leur est tendue.

Si les investigateurs s'introduisent de nuit dans la maison de Stowe, à Wasp, ils ont la chance de la trouver vide mais n'y découvrent rien d'intéressant : Stowe est presque analphabète, il ne conserve ni livres, ni correspondance. Cependant, un TOC réussi permet de remarquer une paire de bottes crottées alors que ce printemps 1925 est particulièrement sec. Un jet réussi sous Botanique, Géologie ou Suivre Traces révèle que cette boue provient d'un marécage. Justement, dans la cuisine, une longue vue hors d'usage est pointée dans la direction du marais.

Par tranche de dix minutes passées dans la maison, les investigateurs ont dix chances sur cent cumulatives d'éveiller l'attention des habitants de Wasp. Dans ce cas, un groupe de Klansmen aussi nombreux que les PJ s'embusque devant la porte. Chaque agresseur est armé d'un shotgun 20. Un investigateur un peu méfiant les repère facilement, mais cela ne résout pas le problème : comment sortir de la maison et gagner la voiture sans se faire tirer comme des lapins ?

- Si les joueurs font une sortie en force par devant, ils essuient des coups de feu pendant six tours : cinq pour atteindre la voiture, un tour supplémentaire pour démarrer et s'enfuir. A cause de l'obscurité, la procédure de tir est la suivante : l'attaquant tire ; s'il réussit, la cible fait un jet sous Chance et n'est touchée que si ce deuxième jet est manqué. La même procédure s'applique si les PJ ripostent.

Mais de plus, ils ne peuvent toucher que sur un jet d'empalement car leurs adversaires sont abrités.

- Si les investigateurs s'enfuient par

derrière en passant par la cuisine : la procédure de tir ne change pas mais les PJ ne sont à découvert que pendant deux tours avant d'atteindre leur voiture.

- Si les investigateurs décident de soutenir un siège : le nombre de leurs agresseurs armés augmente. Il vient aussi des hommes qui tiennent des chiens en laisse et d'autres qui portent des lampes. Bientôt, il fait aussi clair qu'en plein jour. Les PJ n'ont aucune chance de s'en tirer s'ils restent dans la maison jusqu'à l'assaut final.

La distillerie

La route qui s'enfonce dans les marais ne figure sur aucune carte. Elle conduit à la distillerie. On peut y détecter des traces récentes de passage de camions. Toutefois, que les PJ ne passent pas trop de temps à examiner ces indices ou il leur en cuira !

Si les investigateurs décident d'aller à la distillerie en plein jour, ils courent au suicide : les gens de Wasp les repèrent et un camion rempli d'hommes armés se lance à leur poursuite sur la route des marais. Pris entre la distillerie et leurs poursuivants, les PJ sont cernés : bon courage !

De nuit, les investigateurs ont leur chance. Ils aperçoivent sur la route les phares de camions qui se rapprochent. Ce sont les hommes de la distillerie qui partent en expédition dans la "Nigger Zone". Si les investigateurs se cachent au bord de la route, les autres passent sans les remarquer et la voie est libre.

La route, qui serpente à travers les marais, conduit les investigateurs jusqu'au terre-plein de la distillerie (voir plan). C'est là que se garent les camions en attente d'un chargement. Dans la distillerie proprement dite se trouvent des alambics, des réserves de produits chimiques, deux cent litres de tord-boyaux dans des cuves et des stocks de nourriture pour les gardes et les esclaves.

Dans la salle de garde, un Blanc dort à poings fermés. Derrière ce bâtiment, un gibet a été dressé pour punir les Noirs indisciplinés. Un cadavre à demi décomposé y est cloué (perte de SAN). A l'entrée du hangar où logent les esclaves, un garde somnole, appuyé sur la porte. Il est armé d'un shotgun 20. La porte est fermée avec un gros cadenas qu'on ne peut forcer sans outils. Les clefs se trouvent chez Mc Nabe. Sa maison, et l'enclous où il parque ses deux byakhees, sont isolés du reste de l'île par une palissade. Dès qu'un homme la franchit, les monstres poussent d'horribles hurlements (perte de SAN). Les investigateurs doivent agir très vite : deux minutes plus tard, Mac Nabe est déjà éveillé et prêt à agir. Si la voie est



libre, il sort de sa maison par la porte de derrière, va à l'enclos des byakhees et libère les monstres qu'il lance sur les PJ. Si Mc Nabe est bloqué chez lui, il se défend avec son colt 45.

Les PJ ont brillamment rempli leur mission si Mac Nabe est neutralisé et les Noirs libérés : dans ce cas, la ville de Durow sera épargnée. Mais que les investigateurs ne s'attardent pas trop sur l'île : le bruit des coups de feu pourrait bien y attirer les gens de Wasp.

l'obstacle. Au même instant, un camion transportant cinq hommes armés débouche d'un chemin latéral et coupe la retraite des PJ. Pris entre deux feus, ces derniers vont passer un mauvais quart d'heure !

Technique

Toussaint Longueterre

FOR 12 CON 15 TAI 13 DEX 16
INT 17 POU 17 APP 7 SAN 71
EDU 6 PV 14
Pts magie 17 SAN 25
IdEe 85%, Chance 85%, Connaissance 30%.
Occulte 60%, Pharma 65%, Botanique 70%, Machette 45%.

Toussaint est un prêtre vaudou capable de créer des morts-vivants. Il peut également envoûter un personnage : s'il réussit à se procurer un cheveu de sa victime, il peut la faire souffrir et la tuer par la méthode de la statuette de cire. Il fait un jet sous POU quand la statuette est convenablement préparée. En cas de réussite, la victime est envoûtée. Le sorcier peut planter toutes les heures une épingle dans la statuette. Si la victime manque son jet sous CON, elle perd alors un point de vie. Le sorcier peut recommencer l'opération jusqu'à la mort de sa victime. Toussaint a également le pouvoir de se débarrasser des liens les plus serrés et celui de feindre la mort.

John Mac Nabe

FOR 13 CON 13 TAI 15 DEX 10
INT 11 POU 16 APP 9 SAN 51
EDU 8 PV 14
Pts magie 16 SAN 15
IdEe 55%, Chance 80%, Connaissance 40%.
Occulte 30%, Cthulhu 35%,
Conduire automobile 60%, Conduire camion 35%, Colt 45 : 45%.

Mac Nabe a hérité de son grand-père d'un livre où figure le sort "Appeler Byakhee" et d'un médaillon permettant de contrôler ces monstres. Il porte ce dernier autour du cou. Si l'objet se détachait, les byakhees retrouveraient leur liberté et attaqueraient tous les hommes se trouvant à portée, y compris Mc Nabe.

Exemple d'embuscade

Les hommes du KKK ont décidé d'éliminer les investigateurs. Ils leur tendent une embuscade sur une route isolée. Derrière un virage, un tronc d'arbre est abattu pour barrer la voie. Cinq hommes se dissimulent dans les fourrés des deux côtés de la route. Ils ouvrent le feu dès que la voiture des investigateurs s'immobilise devant

