

«Samedi Gras»

Un scénario pour l'Appel de Cthulhu, par Mathéo Calvo.

Avant Propos :

Ce scénario est le premier que j'écris, je vous prie donc d'être indulgents et de laisser vos retours (de jeu et de lecture) dans les commentaires afin de m'améliorer.

Ce scénario a été écrit comme la « suite » du scénario *Arrêt de Mort* paru dans le livre « Les terres de Lovecraft : Arkham » dans lequel les investigateurs ont rencontré le fameux Dr Marquis. Ce dernier s'est enfui et est alors devenu une cible dangereuse pour mon groupe. Si vous ne jouez pas ce scénario en tant que suite, vous pouvez modeler le début du scénario comme bon vous semble pour qu'il colle avec votre sorcier vaudou ou un autre de vos besoins. Gardez à l'esprit que le Dr Marquis doit être présenté comme l'antagoniste principal et la cible des joueurs, celui qui peut être à l'origine des meurtres en série. Je vous conseille également de garder l'appel de Joseph Lagrange, un des PNJ les plus importants du scénario, afin que l'effet

de trahison soit d'autant plus grand.

Cet avant propos terminé, j'espère que le scénario vous plaira et je vous souhaite bon jeu !

Pitch :

Une série de meurtres aux modes opératoires semblant en rapport avec le vaudou ont lieu à la Nouvelle-Orléans. Les investigateurs, à la recherche d'un sorcier vaudou nommé Dr Marquis, ont été contactés par le chef de la police néo orléanaise qui pense que les meurtres sont en lien avec leur enquête sur le sorcier. En pleine période de Carnaval, l'enquête ne sera pas de tout repos : complot, vaudou et trahison seront au rendez-vous !

Informations du Gardien :

Les meurtres ne sont en fait pas liés au vaudou mais sont maquillés comme tels par le KKK qui souhaite propager une image barbare de la communauté noire et de sa culture, tout en se débarrassant de ces opposants politiques. Joseph Lagrange fait

parti du Klan. Il emmènera les investigateurs sur de fausses pistes et les guidera vers de fausses conclusions tout en cachant les preuves évidentes laissées par des hommes de mains incompetents. Son but est de persuader les investigateurs que ces meurtres sont liés au vaudou et peut-être même à Marquis.

Vous pourrez remarquer que chaque meurtre a un mode opératoire différent. Ceci est dû à l'inefficacité des hommes de main du Klan. Un investigateur avisé pourrait donc en déduire que les meurtres ne sont peut être pas commis par la même personne et n'obéissent pas à un mode opératoire rituel. Le premier meurtre s'est déroulé sans accroc, le second a été précipité, la jeune femme est morte sous les coups de son violeur et les hommes du Klan ont décidé de maquiller ce meurtre pour innocenter leur camarade violeur tandis que le dernier meurtre s'est déroulé comme prévu à cela près que l'homme a été surpris en s'enfuyant.

Ce scénario se déroule forcément en trois jours car le Grand Final a lieu le jour du Mardi Gras. Les meurtres ont donc lieu à des moments précis des journées et nuits, et il est conseillé de suivre l'enquête dans l'ordre chronologique

Introduction :

Les investigateurs sont à la poursuite du Dr Marquis, un sorcier vaudou puissant qui leur a précédemment échappé. Il aurait été aperçu à la Nouvelle-Orléans d'après le chef de la police locale, Joseph Lagrange. Cet homme les a contacté à la suite du message de prévention envoyé, par le détective du groupe, à de nombreux postes de police à propos du danger que représente le sorcier.

Le 6 février 1921, aux alentours de midi, les investigateurs arrivent à la Nouvelle-Orléans après leur voyage. Les rues de la ville sont en pleine effervescence : partout les gens s'activent pour préparer la fête du Mardi Gras qui aura lieu le 8 février, d'après les nombreuses affiches placardées dans toute la ville. Joseph leur a réservé des chambres à l'hôtel *Sainte Marie* où se rendent les investigateurs. Là-bas,

le réceptionniste leur annonce qu'il a reçu un appel du policier, les empressant de le rejoindre au *17 Royal Street* : « cela peut être en lien avec l'affaire ».

Le premier meurtre :

Lorsque les investigateurs arrivent devant la superbe villa, une femme d'un âge avancé sanglote dans les bras d'un grand policier moustachu. En voyant les investigateurs, le policier s'avance vers eux. C'est Joseph Lagrange, un grand homme aux cheveux et à la moustache grisonnantes et plutôt très en forme pour son âge. Il salue chaleureusement les investigateurs et leur résume la situation : Cette nuit, Charles Brown, un conseiller municipal, a été assassiné de façon mystérieuse dans sa maison, alors que sa femme était en vacances chez ses parents. Des glyphes étranges ont été peints dans la pièce avec du sang et un poulet mort a également été trouvé. Joseph est certain que c'est un rituel vaudou qui a été perpétré à l'encontre de l'âme de « ce pauvre Charles ».

La salle où le meurtre a été perpétré se trouve à l'étage et est entourée par des cordes de police. L'intérieur de la villa est aussi luxueux que ce que son extérieur laissait prétendre. La victime est étendue contre un mur de son bureau. Elle a des yeux écarquillés et une expression de surprise sur son visage blafard. Sa gorge est tranchée. Sur le mur où est adossé le cadavre se trouvent des écritures étranges et des dessins abstraits tracés avec du sang. À côté de lui il y a une poule blanche au cou tordu.

Deux tests de TOC réussis permettent de trouver un morceau déchiré de tissu blanc, prêt du bureau, et une sorte de poudre blanche sur le visage du cadavre.

Pendant que les investigateurs examinent la pièce, un homme noir, bedonnant et joufflu vêtu d'une blouse blanche entre et salue les investigateurs : il s'agit du médecin légiste, Michel Dumont. Il a un regard assez froid et sérieux. Quand Joseph Lagrange s'éloignera, il expliquera aux investigateurs que, contrairement à son collègue, il ne pense pas que ces meurtres soient liés au vaudou. D'après ses connaissances, ces

meurtres ne semblent pas associables aux rituels qu'il connaît.

Si les investigateurs le questionnent à propos du Dr Marquis, il dira qu'il ne le connaît pas mais connaît un certain Dr Facilier, lui saura certainement.

Si les investigateurs le questionnent à propos de la poudre, il expliquera que c'est une poudre paralysante qui laisse la victime consciente mais incapable de bouger. Il ne connaît pas vraiment sa composition, que les sorciers vaudous gardent secrète, et ne sait pas comment s'en procurer. Le Dr Facilier devrait savoir.

Le cabinet du Dr Facilier :

Le Dr Facilier possède un cabinet dans une ruelle sombre du *Vieux carré*. Sur sa porte une pancarte **écrite en français** indique : « *Dr Facilier : sorcier vaudou et guérisseur professionnel. Fais revenir l'être aimé, soigne toutes sortes de maladies et peut jeter le mauvais œil* ».

La salle ressemble plus à un cabinet de curiosités qu'à un cabinet de médecin : partout sont entassées des poupées

de chiffons, des masques tribaux en bois, des pots de couleurs, des fioles étranges, des crânes, des bijoux, des cartes, des tapis colorés aux motifs variés, des livres anciens, des têtes réduites et d'autres babioles fantaisistes. Face à l'entrée on peut voir un rideau pourpre fermé duquel s'échappe des bribes de discussions incompréhensibles.

Peu après que les investigateurs soient arrivés, le Dr ouvre le rideau et congédie le client avec qui il venait de s'entretenir, un air satisfait sur le visage. Le Dr Facilier est un grand homme noir filiforme à l'air malicieux. Il porte un haut chapeau noir coiffé de plumes colorées, de cartes et d'autres fantaisies ainsi qu'un costume violet et noir, rempli de poches. Il arbore une fine moustache et un sourire espiègle. Il se présente aux investigateurs comme un humble guérisseur qui peut leur proposer des services divers comme la divination ou le retour de l'être aimé.

Si les investigateurs lui parlent du Dr Marquis, il leur dira qu'il loge au dessus d'un bar réputé chez les afro américains et leur avouera qu'il l'a

trouvé absent et concentré la dernière fois qu'il l'a croisé. « Cependant, que pourrait vous offrir Marquis que Facilier ne pourrait pas offrir ? »

Si les investigateurs lui parlent de la poudre, il répondra savoir ce que c'est. La poudre est appelée *Paradis Blanc* et est un puissant paralysant préparée par certains sorciers vaudous. Cependant, la fabrication et la commercialisation de cette poudre sont illégales du fait de son usage criminel. Sa vente se fait par des subordonnés du sorcier n'importe où dans la ville, il ne sait pas où mais certainement aux détours de ruelles sombres. Il peut en préparer en un jour contre une somme importante d'argent et l'assurance de ne pas être mis en cause dans l'enquête, après avoir refusé et bien rappelé aux investigateurs que tout ceci est illégal.

Le bar :

Le *Sainte Louise* est un bar d'afro américain qui se situe entre les quartiers de *Storyville* et du *Vieux Carré*. Son entrée ressemble un peu à celle d'un saloon mais son intérieur est d'un tout autre style : des

étoffes aux couleurs chatoyantes et des masques tribaux recouvrent les murs.

Le Bar ne semble être fréquenté que par des noirs et des métis : des musiciens jouent du jazz avec ferveur pendant que des couples dansent au rythme effréné de la musique. Aux nombreuses tables sont assis des couples venant regarder la fête mais aussi, dans les tables plus à l'écart, des hommes sur lesquels se meuvent avec sensualité de jeunes femmes noires habillées de couleurs éclatantes. Sur la droite de la salle se trouve un escalier en bois qui monte à l'étage. Au fond de la pièce, un petit homme noir et mince est entrain de laver des verres derrière un long bar en bois. De part et d'autre du bar se trouve deux grands types très costauds. De charmantes serveuses papillonnent d'une table à l'autre, souriant et riant avec les clients.

Le barman se présente sous le nom de Jason Massamba. C'est un petit homme qui possède un court bouc noir et un nez aquilin. Il a un air méfiant et calculateur : c'est rare que des blancs viennent dans son bar.

Si les investigateurs ont l'air de ne pas s'intéresser à ce qu'il leur sert, il leur demande, moqueur, s'ils veulent monter dans une chambre, goûter à l'exotisme d'une de ses filles.

Si les investigateurs lui posent des questions à propos de Marquis, il répondra, moyennant monnaie sonnante et trébuchante, que Marquis est un des rares gars qui lui a demandé de louer une chambre pour plus longtemps qu'une soirée. Il loge dans la chambre n°13. Jason ne sait rien des activités dangereuses de son locataire, il pense que c'est une sorte de médecin ambulancier.

La chambre du Dr Marquis :

Lorsque les investigateurs s'avancent vers la porte, celle-ci s'ouvre toute seule. A l'intérieur, personne. La pièce n'est éclairée que par les rayons de lunes qui passent au travers des volets vénitiens. La chambre est assez petite : sur la droite, un lit assez austère et à gauche, sous les fenêtres, un bureau en bois sur lequel se trouve un carnet de notes ainsi qu'un masque de carnaval.

Donner Papiers 1 et 2

Au moment où l'un des investigateurs lit la fin du carnet, une force violente et invisible (le Veerla du sorcier) les éjecte tous violemment dehors et ferme la porte à clé. **Vivre cette expérience coûte 2/1D6 SAN.**

Cet évènement devrait marquer la fin de la première journée.

La Mairie :

Après la lecture du carnet, les investigateurs pourraient souhaiter prévenir le maire du danger qui plane sur la journée du Mardi Gras. L'attente dans la mairie fait perdre 2h.

Le maire refusera d'annuler le carnaval prétextant qu'il est bien trop complexe d'annuler une fête de cette ampleur, la veille pour le lendemain, avec pour seule preuve d'un danger, les paroles rapportées d'un sorcier vaudou, certainement déjà à moitié fou.

Un test de Persuasion ou une solide argumentation peuvent le convaincre de renforcer la sécurité de l'évènement, mais pas de l'annuler : « Que la ville l'organise ou non, les citoyens fêteront

quand même Mardi Gras. C'est tout ce que je peux faire. »

La Bibliothèque :

La bibliothèque est plutôt bien fournie et couvre des sujets très divers. Les investigateurs peuvent trouver quelques livres qui traitent de la culture vaudou.

Donner Papiers 3 et 4

Faire un test de Mythe de Cthulhu :

- S'il est réussi, faire un **test de Bibliothèque**.

- S'il échoue, faire un **test de Bibliothèque -50**.

Si le test de bibliothèque est réussi, les investigateurs apprennent que Baron Samedi, serait une forme d'une très ancienne divinité méconnue : Nyarlathotep.

Si les investigateurs sont allés dans le bayou et qu'ils cherchent des informations sur le culte aux alligators, ils découvriront que ce rite païen hérité d'un mélange entre culture africaine, amérindienne et vaudou est totalement pacifiste et a pour but la protection des habitants du bayou.

Si les investigateurs cherchent des informations sur le KKK, ils peuvent y trouver la liste des membres dans le registre des associations.

Donner Papier 5

Le Second meurtre :

Lorsque les investigateurs sortent de l'endroit où ils étaient aux alentours de 13h, Joseph les attend : un second meurtre, avec des symboles et un rituel similaire, a eu lieu.

Il les fait monter dans sa voiture de police et les emmène sur les lieux du crime. Ce dernier s'est déroulé dans une chambre d'hôtel : La femme de ménage, Marta Freeman, est allée vérifier, ce midi, si le client allait bien, du fait de son absence au petit déjeuner. Elle a trouvé la chambre dans cet état. La victime est Willard Roseburrow, un sénateur en voyage d'affaire.

Le groupe arrive à l'hôtel *Monteleone*, un vieil hôtel luxueux dans le *Carré Français*. La chambre dans laquelle a été trouvé le cadavre se trouve au rez-de-chaussée. Elle est, elle aussi, décorée de

symboles étranges tracés au sang, qui ne ressemblent pourtant pas beaucoup à ceux que les investigateurs ont trouvés dans les livres de la bibliothèque. Cette fois, la victime n'est pas égorgée mais sauvagement poignardée et présente des traces de coups au niveau du visage. Des traces de sang partent de la porte jusqu'au corps de la victime. Les fenêtres sont ouvertes.

Un test de Criminologie/TOC

permet de trouver la même poudre blanche que sur la première victime mais sur le mur à droite de la porte. **Un test de TOC** permet de trouver un badge du KKK sous le bureau de la chambre.

Donner Papier 6.

L'hôtel :

Pendant la nuit qui suit le second meurtre, **effectuer un test de Vigilance/perception.** Les investigateurs qui l'ont réussi se réveillent : Il y a du bruit dehors.

Le lendemain, les investigateurs découvriront qu'ils ont les roues de leur voiture crevées.

Si ils décident d'aller voir à la fenêtre, ils

découvrent un homme habillé de blanc et coiffé d'une capirote s'enfuir en courant depuis le trottoir de l'hôtel.

Si ils décident de le poursuivre, ils courent jusqu'en bas de l'hôtel et verront l'homme tourner sur une allée à gauche, sur le trottoir d'en face, puis entendront un bruit de moteur au loin. Il fait trop nuit pour pouvoir discerner une plaque d'immatriculation, même en tentant de poursuivre le fuyard dans la rue.

Le Bayou :

Le matin, les investigateurs reçoivent un appel de Joseph. Il pense que les meurtres sont liés à un culte vaudou assez rare adorant les alligators et leur dit qu'un autel lié à ce culte se trouve dans le bayou.

Les investigateurs peuvent demander à prendre un bateau de pêche à moteur sur les rives du Mississippi afin de se rendre dans le bayou. Un jeune pêcheur noir se présentant sous le nom de Bubba Gump, acceptera avec plaisir de les aider... moyennant quelques pièces. Il sait même où se trouve l'autel.

Au fur et à mesure que les investigateurs s'enfoncent dans le bayou, une brume épaisse tombe sur le paysage grisâtre. Le ciel semble très bas. L'air est chaud et humide : une sensation désagréable et oppressante parcourt les investigateurs.

Lorsque ils touchent terre, Bubba leur annonce que l'autel se trouve à une centaine de mètres, plus loin dans les bayous. Il les attend là, près du bateau, et leur conseille de crier s'il leur arrivait quelque chose.

Après quelques minutes de marche, les investigateurs arrivent devant l'autel : c'est un vieil arbre mort entouré par un cercle d'eau boueuse. Autour et dans la carcasse de l'arbre se trouvent des statuettes en argile représentant des alligators ainsi que de la nourriture et des bougies. Il se dégage une atmosphère paisible de l'endroit.

Lorsque les investigateurs sont en train d'examiner l'arbre, **faire un test de Vigilance/Perception** afin de remarquer qu'un alligator se trouve non loin de l'autel, comme s'il les surveillait. Cet alligator est totalement pacifique. Il n'attaquera

les investigateurs que s'ils l'attaquent en premier et se montrera menaçant envers ceux qui manqueront de respect à l'autel.

Les investigateurs devraient décider de rebrousser chemin au bout d'un moment. Seulement, quel chemin ? La brume les empêche d'y voir clair. Ils avanceront malgré tout et découvriront, après quelques minutes de marche, un cadavre adossé à un arbre décoré de dessins étranges ainsi qu'une chèvre égorgée dont le sang coule dans un bol. La victime est une jeune femme noire dont le corps présente de nombreuses traces de coups.

Un test de Criminologie permet de révéler que le cadavre a déjà plusieurs jours, contrairement au sang utilisé pour les glyphes. **Un test de Pister/TOC** permet de voir que le cadavre a été trainé depuis un tas de feuilles. **Un test de TOC** permet de remarquer que la victime n'a pas de traces de poudre sur le visage mais bien des traces de sperme, vieux lui aussi de plusieurs jours.

Un test de Vigilance/Perception/ Ecouter permet

d'entendre et de voir une forme vague habillée de blanc s'éloigner. **Un test d'Orientation** permet de se rapprocher suffisamment du fuyard pour remarquer qu'il porte effectivement une large robe blanche ainsi qu'une capirote. Le fuyard arrive malgré tout à s'échapper et les investigateurs retrouvent le bateau de Bubba.

La Poursuite :

Quelques minutes après que les investigateurs aient quittés le bayou, ils entendent un son de bateau à moteur derrière eux : trois personnes ayant le même accoutrement que le fuyard les poursuivent, l'un d'entre eux a un fusil à pompe. Il tire sur un des investigateurs.

Les investigateurs peuvent tenter de se défendre ou de se protéger avec une canne à pêche, un filet de pêche et une marmite.

Heureusement, Bubba manœuvre son bateau avec habileté et connaît des chemins peu connus du bayou, les investigateurs devraient donc s'en sortir et arriver à bon port, plus ou moins indemnes...

Le Troisième meurtre :

Lorsque les investigateurs retournent en ville, ils iront certainement au poste de police. Là-bas, un officier leur apprendra qu'un troisième meurtre a eu lieu ce matin et que Joseph les y attend. Ils ont rendez-vous au *33 St Peter Street*, en face de *Jackson Square*, pas loin de *la cathédrale St Louis*.

Les rues commencent à se remplir de gens prêts à fêter le carnaval. La victime habitait dans un appartement au sein d'un bâtiment luxueux au style colonial.

Lorsque les investigateurs rentrent dans le bâtiment, une jeune femme noire les approche, le visage creusé par les larmes : « Ne croyez pas tout ce qu'ils vous disent ! Les flics ! Ils essaient de cacher quelque chose ! Ils m'ont payé pour que je ne vous le dise pas, mais je ne peux pas cacher la vérité sur la mort de mon amant ! Tôt ce matin, lorsque je suis allé le voir et que j'ai découvert le corps, j'ai vu quelqu'un s'enfuir par la fenêtre, il était tout habillé de blanc et malgré mes cris, personne ne l'a poursuivi ! ».

L'appartement de la victime se trouve au fond d'un couloir. Joseph et deux policiers sont déjà sur le terrain. La victime est sur le lit, égorgée : c'est un homme d'une trentaine d'année, avec un physique d'irlandais, roux aux yeux bleus. Le cadavre présente le même aspect que la première victime : les yeux écarquillés, un air de terreur sur le visage et de la poudre blanche sur celui-ci. Autour de lui, des glyphes écrits avec du sang, comme les précédents, rien qui ne ressemble vraiment à ceux des livres ; ainsi qu'un poulet blanc au cou tordu. Les fenêtres sont fermées.

D'après Joseph, la victime se nomme Edmund O'flaberty, c'est un fils d'immigré irlandais, un marchand de cigare tout ce qu'il y a de plus banal.

Si les investigateurs lui posent des questions à propos des fenêtres, il les laissera les examiner mais dira qu'elles étaient fermées quand il est arrivé.

Si les investigateurs parlent de ce qu'a dit l'amante du défunt, il leur demandera s'ils sont vraiment prêts à croire la parole d'une bonne femme noire,

déboussolée, face à celle d'un policier. Il ajoutera que, les fenêtres étant fermées, l'assassin et forcément passé par le couloir, peut être donc que la femme est complice.

Si les investigateurs insistent et l'accusent de faire partie du KKK, il avouera et menacera, avec ses deux confrères, les investigateurs. Ces derniers devraient avoir comme idée de fuir dans les rues bondées de monde. C'est l'heure du carnaval...

Le Carnaval :

Les rues sont remplies de personnes costumées et joyeuses, faisant la fête et riant devant les chars décorés qui défilent.

La cathédrale se met à sonner de manière anarchique et il semble y avoir de l'orage dans l'air. En haut de la cathédrale, les investigateurs aperçoivent l'ombre d'une personne portant un chapeau et un long costume. Devant la cathédrale, un char du KKK prêche la haine envers les afro-américains, prenant pour preuve de leur inhumanité les meurtres liés au vaudou qui ont eu lieu ces derniers jours. L'un d'entre eux lance : «

Ils sont tellement sauvages qu'ils se tuent entre eux, regardez ce qu'il s'est passé dans le bayou ! ».

Soudain, un éclair éclate et on entend une voix qui vient d'en haut de la cathédrale. Là-haut se tient un grand homme noir mince, portant un long costume noir et un chapeau haut de forme : C'est Marquis ! Il s'adresse à la foule avec un accent français assez prononcé malgré son vocabulaire et son air distingué : « Mes chers amis ici présents, aujourd'hui est un jour de fête. Mardi Gras, c'est ouvert à tous après tout ! A tous oui ! Lorsque l'on sait que l'on a de quoi manger pour le soir, la semaine et même le mois à venir ! Lorsque l'on sait que nos enfants ne vont pas revenir de l'école, couverts d'hématomes à cause de la couleur de leur peau. Et croyez vous que cette situation touche nos chers anciens maitres blancs ? Non mes amis ! Elle nous touche, nous ! Elle vous touche, vous ! Oui vous mes confrères et mes consœurs noirs ! C'est pourquoi j'ai décidé qu'aujourd'hui serait un jour de revanche ! Un jour de justice pour tous ceux que l'on a trop longtemps opprimés ! Aujourd'hui, les Loas

sont avec nous mes amis ! Aujourd'hui, Samedi est avec nous mes amis et il va accélérer le voyage vers l'enfer de tous ces satanés blancs ! ».

Marquis se met alors à danser, chanter des paroles incompréhensibles, dessiner à la craie des symboles et placer des objets étranges sur la cathédrale.

Au fur et à mesure que le rituel se poursuit, on voit apparaître au milieu des flammes vertes une créature ressemblant à un Grand homme noir, dont le visage peint en blanc laisse par endroit entrevoir le squelette du crâne. Il porte un haut chapeau décoré de plumes violettes, des boucles d'oreilles et un long costume noir et violet s'ouvrant sur un torse musclé et déchiré. Il tient un bâton dont l'extrémité est un crâne et le manche, un serpent.

Si Marquis est interrompu, il utilise la poupée vaudou de l'investigateur qui a lu son carnet.

Si les investigateurs n'interviennent pas à temps, Baron Samedi est invoqué et commence à voler au dessus de la foule, chapardant les âmes des

blancs qu'il croise. Cette vision **coute 4/1D12 SAN.**

Lorsque la créature est détruite ou le rituel stoppé, la forme de baron Samedi s'efface pour laisser place à une vague forme noire, un concentré de malheur et de mauvaises intentions qui s'envolent vers les cieux. Cette vision effraie tout le monde et **coute 6/1D20 SAN.**

Epilogue :

Les investigateurs reçoivent les remerciements de la foule et du maire de la Nouvelle-Orléans.

Si ils ont réussi à prouver l'implication du KKK dans les meurtres, ses membres seront arrêtés et une enquête sera menée pour découvrir qui a commis les meurtres. De plus la branche néo orléanaise du KKK sera dissoute de part son implication dans des activités criminelles. Les sorciers vaudous devront dorénavant s'enregistrer dans un document officiel afin que leur activité soit surveillée. Cette menace a été écartée, cependant qui sait combien d'autres de ce type sont entrain d'être préparées ?

Avoir sauvé la ville fait **gagner 1D6 SAN** et

dénoncé le KKK, **1D4 SAN.** Si les investigateurs ont affronté Samedi, ils **gagnent 1D12 SAN.**

Joseph Lagrange :

62 ans, policier membre du KKK

APP 12, CON 12, DEX 12, FOR 14, TAI 16, EDU 14, INT 14, POU 11, SAN 55, Imp +2, PV 14

Armes : Matraque 1D6 50%, Bagarre 1D4+2 70%, Colt 45 1D6+3

Compétences : Arme à feux 80%, Athlétisme 60 %, Négociation 55 %, Pister 25%, Premiers soins 80%, Procédures policières 60%, TOC 75%

Membres du KKK :

Armes : Fusil Calibre 20 2D6 50%, Petit couteau 1D4+1 55%, Bagarre 1D4 45%

Dr Marquis :

38 ans, sorcier vaudou invocateur du Baron Samedi

APP 11, CON 9, DEX 9, FOR 10, TAI 15, EDU 13, INT 15, POU 16, SAN 20, PV 12, Pdm 16 (8 pendant et après l'invocation)

Compétences : Sciences occultes 70%, Histoire Vaudou 75%, Mythe de Cthulhu 45%, Athlétisme 40%,

Premiers soins 60%, TOC 90%

Sorts : Déflagration mentale, Epuiser le Pouvoir, Voler la vie, Jeter le mauvais œil, Enchanter une poupée vaudou, Incorporation, Invoquer/Contrôler un Veerla, Appeler/Congédier Nyarlathotep.

Baron Samedi :

Avatar de Nyarlathotep

TAI 25, POU 150 (chaque âme volée lui coute 1 POU et il se régénère complètement toutes les 30 mins), PV 20, Mvt 8

Sorts : Voler l'âme, Déflagration mentale paralysante