

UN TUEUR EN SÉRIE SÉVIT À LA NOUVELLE-ORLÉANS. NOS HÉROS ARRIVERONT-ILS À METTRE FIN À CETTE SÉRIE SANGLANTE ?

Les enquêteurs sont confrontés à une série de meurtres dont l'une des premières victimes est une de leurs amies, tuée dans son propre atelier. Mais les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être. Parfois, elles sont bien plus simples et plus mortelles.

ENQUÊTE PRÉLIMINAIRE

Eunice Mournier est une scientifique qui travaille dans une maison délabrée du quartier Tremé de La Nouvelle-Orléans. Elle n'a jamais réussi de gros coup avec l'une de ses inventions, mais elle gagnait correctement sa vie en réparant des gadgets et des appareils pour des gens trop pauvres pour les remplacer. Elle ne faisait jamais attention d'où venaient les demandes, tant qu'elle était payée. Ce faisant et sans le savoir, elle comptait parmi ses clients des gens peu recommandables.

Dernièrement, elle s'est un peu éloignée de ses domaines d'expertise habituels et a commencé à bricoler des augmentations biologiques. Pour s'entraîner à l'anatomie, elle a bricolé des parties de cadavres qu'elle a réussi à se procurer de manière illégale. Elle gardait son expérimentation cachée derrière un rideau dans son atelier à cause de son origine douteuse.

Frank Woods, un petit voleur de bas étage, lui a rendu visite il y a quelque temps pour faire réparer un outil de crochetage sonore tombé en panne. Woods n'a jamais pu s'empêcher de toucher aux affaires des autres et il tomba sur un pistolet à impulsion électrique pendant que Mournier rédigeait son reçu. Le pistolet a explosé, tuant l'inventrice.

Sachant que se faire prendre à côté du cadavre lui vaudrait un long, long séjour à Angola, Woods s'est enfui, emportant son outil de crochetage. Ce qu'il ne savait pas, c'est que le tir du pistolet avait traversé la toile en touchant l'expérience en cours de Mournier. L'éclair électrique a donné vie à la créature, ou du moins un semblant de vie. Incapable de comprendre ce qui lui arrivait, l'homme-patchwork a titubé hors du bâtiment dans la nuit. Une fois passée la surprise, la confusion du monstre de Mournier s'est transformée en rage, qu'il évacue en tuant les habitants du quartier. Il possède suffisamment d'instinct animal pour rester discret de jour et éliminer ceux qui croisent sa route à la nuit tombée.

DÉCHAÎNEMENT DE VIOLENCE

Dans la rubrique des chiens écrasés du Times-Picayunes, l'un des héros repère un entrefilet sur le fait que Tremé est actuellement en proie à une série de meurtres brutaux. Le rédacteur en chef n'a visiblement pas voulu consacrer trop

d'espace pour des crimes dans un quartier où ils ne vendent pas beaucoup de journaux. Les détails sur les meurtres sont sommaires, se limitant seulement au fait que les victimes ont toutes été « brutalement battues dans leur propre maison ».

Une victime en particulier attire l'attention du détective, Eunice Mournier, une scientifique patentée qui a collaboré avec lui par le passé. Mournier n'était pas une inventrice particulièrement douée, mais elle était compétente et ne posait pas de questions, ce qui était un talent particulièrement précieux vu la nature du travail de détective privé. Les privés n'ont pas vraiment d'honneur, mais l'un de leurs rares principes est que si vous tuez l'un de leurs amis, ils viendront vous chercher. . .

LES SOURCES OFFICIELLES

Le journal ne donne guère plus de détails, mais l'histoire vient d'une source policière. Une visite au poste de police se heurte au barrage habituel. À moins que l'un des héros n'ait un Contact approprié, il faut une très bonne histoire et un Conflit social (voir *Savage Worlds*) permettant de rassembler au moins trois Jetons pour avoir accès aux rapports de police.

Ceux-ci sont très superficiels, car la police s'intéresse autant à Tremé que le journal. Toutes les victimes ont été battues avec des objets contondants ou étranglées. Il n'y a aucun signe de vol et aucun lien connu entre les victimes et les scènes de crime. Un Succès en Recherche permet de remarquer que le rapport de Mournier ne mentionne pas d'agression physique. La cause de la mort est étrangement laissée en blanc. Mais, comme pour les autres, le motif du vol a été écarté, l'atelier semblant avoir été laissé à peu près intact.

Si on lui pose la question, le greffier répond que la cause du décès n'était pas évidente, et que l'officier chargé de l'enquête attend probablement que le légiste l'identifie. L'agent n'a visiblement pas considéré le cas comme suffisamment prioritaire pour effectuer un suivi régulier, mais le greffier ne l'admettra qu'avec un Succès en Persuasion.

Rendre une visite au médecin légiste nécessite un Contact ou un Conflit social (3 marqueurs à nouveau). Une fois ce problème surmonté, le légiste explique que la cause de la mort de Mournier est différente des autres, visiblement une électrocution. Il y avait deux brûlures, une à l'avant de son torse et une dans le dos, ce qui indique qu'elle a été traversée par une décharge de haute tension.



The Case © 2021, Mauricio Abril

BATTRE LE PAVÉ

Les héros peuvent découvrir à peu près les mêmes informations en faisant un jet de Réseautage dans les environs de l'atelier de Mournier. Utilisez les règles sur les Enquêtes de voisinage (voir Deadlands Noir ou le Réseautage dans Savage Worlds qui les reprennent en grande partie) pour déterminer la facilité avec laquelle ils peuvent le faire. La seule information supplémentaire qu'ils obtiennent est que les locaux sont convaincus que quelqu'un a invoqué un zombie pour les terroriser. Il y a même des rumeurs sur l'implication de la Secte rouge.

LA SCÈNE DE CRIME

Le domicile de Mournier, avec son atelier, est une maison typique de La Nouvelle-Orléans (shotgun house) située en bout de bloc. Aucun voisin ne se rappelle un événement inhabituel le soir de sa mort, un fait qui devrait mettre la puce à l'oreille d'un enquêteur avisé puisque les témoignages sur les autres attaques ont toujours fait état d'un grand déchaînement de violence.

Un Succès en Réseautage révèle que quelqu'un est venu sur la scène de crime après le départ de la police. Les voisins entendent parfois des bruits provenant de l'intérieur, comme si on jetait des objets, renversait des meubles, etc. Mais personne n'a eu le courage d'aller voir, surtout avec les morts récentes.

ENTRER... ET ENFREINDRE LA LOI

La porte d'entrée est verrouillée, et un avis de scène de crime est collé dessus. La serrure est étonnamment complexe, Subterfuge à -2. Les enquêteurs qui pensent à regarder la porte de derrière verront qu'elle est également pourvue d'un avis, mais que son cadre a été cassé ce qui l'empêche de fermer correctement.

À l'intérieur, on trouve une chambre, une salle de bain, une cuisine et un salon que Mournier utilisait comme atelier. L'endroit a été retourné, avec des meubles jetés au sol, des objets brisés, etc. Il n'y a rien de vraiment utile à trouver en dehors du salon.

Dans la pièce principale, il y a deux indices à découvrir. Le premier est une bâche en toile cirée jetée à la hâte sur une grande table en bois. Ceux qui sont déjà venus chez Mournier

savent que cette toile servait de cloison de fortune pour séparer le coin atelier de l'endroit où elle rencontrait ses clients.

Un jet de Perception permet de repérer une petite trace noircie sur la toile. S'ils ont examiné le corps de Mournier, ils peuvent voir que la forme de cette brûlure correspond à peu près à celle sur son torse. Si l'on remet la toile en place et que l'on reconstitue la scène, on constate aussi que la brûlure au niveau du torse de Mournier et celle de la toile sont alignées avec la grande table, maintenant vide. Un détective astucieux qui fouille dans cette zone trouvera, éparpillés sur le sol, des scalpels, une scie à os, des écarteurs, etc. qui semblent plus utiles à un médecin qu'à un réparateur de gadgets électriques.

Trouver l'autre indice nécessite un jet de Perception, ou 1d4 heures de fouille dans l'atelier. C'est un reçu, daté du soir de la mort de Mournier, et rédigé à l'ordre de Franklin Woods. Il y a quatre petites brûlures sur un côté du papier, de la taille de doigts (Mournier le tenait quand le coup est parti).

Un jet de Culture générale réussi à -4, ou -2 pour quelqu'un qui a affaire à des criminels, permet de savoir que Woods est un voleur à deux sous qui a fait plus que sa part de bêtises. Mais, il n'a jamais commis d'actes de violence jusqu'à présent.

LE RETOUR DU MONSTRE

Si les détectives se rendent sur place après la tombée de la nuit, ce qui est probablement le meilleur moment pour pénétrer sur une scène de crime, l'homme-patchwork de Mournier arrive une fois qu'ils ont eu le temps d'examiner minutieusement la scène. La créature connaît très peu de choses au-delà de la colère et de la mort, mais il est particulièrement attaché à l'atelier qui l'a vu « naître ». Il attaque immédiatement et se bat jusqu'à la mort.

Des coups de feu attireront forcément la police, celle-ci sera très soulagée de clore enfin cette affaire en déclarant l'homme-patchwork comme seul responsable de tous les meurtres, y compris celui de Mournier. Un simple jet de Persuasion les convainc de laisser les enquêteurs s'en tirer avec un simple avertissement.



HOMME-PATCHWORK.

LE VRAI MEURTRIER

Si la police est satisfaite, les héros peuvent se rendre compte que l'homme-patchwork n'est pas responsable de la mort de Mournier. Retrouver la trace de Woods n'est pas si difficile. Un jet de Réseautage réussi suffit à mettre les personnages sur sa piste. Ce n'est pas exactement un génie du crime.

Woods commence par tout nier en bloc, mais si les enquêteurs produisent le reçu trouvé chez Mournier, il craque et explique que c'était un accident. Il ne sait rien de l'homme-patchwork. Il était juste terrifié à l'idée de retourner en prison.

Il tente d'abord d'offrir gratuitement ses services en tant qu'indic en échange de sa liberté. Mais, incorrigible, il a déjà mis en gage son outil de crochetage sonique et le pistolet à impulsion... et a perdu cet argent aux courses, se mettant son bookmaker à dos. Si son offre est refusée par les héros, il tente de s'enfuir, car il est incapable de se battre. Si la discussion avec les personnages devient plus musclée, il s'aplatit comme une crêpe.

Il n'y a pas de récompense pour sa capture. La police a déjà considéré la mort de Mournier comme close, mais elle est heureuse d'arrêter Woods pour la énième fois.

PROTAGONISTES



HOMME-PATCHWORK

(♥)♥♥

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d6	d10	d4	d12

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d8, Perception d6+2, Persuasion d4.

Parade	Résistance
6	10

Capacités spéciales

- * **Invulnérabilité :** peut être Secoué mais pas Blessé sauf Point faible.
- * **Mort-vivant :** Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.
- * **Pièces détachées :** composé de parties de corps humains et animaux, chaque pièce peut fonctionner indépendamment. Si une de ses parties est Incapacité, subit une Séquelle de cette localisation.
- * **Point faible (Tête) :** normalement Blessé si touché à la tête. Si la tête prend une Blessure, le monstre est abattu, le reste de son corps reste actif mais n'a plus rien pour le guider et le coordonner.
- * **Robuste :** pas de Blessure si Secoué deux fois.
- * **Sans peur :** immunisé à la Terreur et l'Intimidation.
- * **Terreur (-1).** Créature grotesque et inspirant le dégoût à sa vue.
- * **Vigilant :** Perception +2 grâce à certaines parties empruntées à des animaux.

Actions

✂ **Poings :** Combat d8, d10+d4.



Frankenstein's Monster © 2016, Donato Morera

CRÉDITS

- **Titre original :** *Perchance to Kill*
- **Écriture :** John Goff
- **Traduction :** perror
- **Relecture :** Cyril Ronseaux, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et LÆTÈX