

# Rippers

Resurrected



Copyright © Avvails

## LA BÊTE DE PADDINGTON





# LA BÊTE DE PADDINGTON

*UN ASSASSIN TRÔDE DANS LE QUARTIER DE PADDINGTON À LONDRES,  
MAIS EST-CE UN HOMME OU UNE BÊTE ?*

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Rippers* convertie en édition *Adventure*.

## L'HISTOIRE EN BREF

Lord Henry Abbot est récemment revenu d'un long séjour à Rome pendant lequel il a acquis un grand nombre d'antiquités. Malheureusement, à son arrivée à Londres, il apprit que sa femme, Lady Abigail, était morte emportée par une septémie fulgurante. Leur fils, le jeune Fulton Abbot, est inconsolable. Lord Henry, étant peu expansif, s'est trouvé un peu démuni face au chagrin de son fils. Il s'est donc résolu à lui offrir l'une des nombreuses reliques ramenées d'Italie : une statuette représentant un félin d'étrange allure.

Lord Henry, profondément marqué par la disparition de sa femme, s'enferma dans ses ruminations et la solitude de son bureau, laissant son fils seul face à l'épreuve du deuil de sa mère. Fulton s'accrochait à son « chien-lion ». Il en vint même jusqu'à dormir avec l'effigie, mouillant l'antique statue cérémonielle de ses larmes en lui adressant des prières désespérées.

En fait, la statuette représente un crocotta, une créature mythique décrite pour la première fois par Pline l'ancien en 77 apr. J.-C. Il y a près de deux milles ans, lors de la conquête de l'Éthiopie, un légionnaire romain l'a rapportée chez lui, sans en connaître les pouvoirs, pour qu'elle se retrouve de nos jours à Londres dans les mains d'un petit garçon en deuil. C'est à partir de là que les choses se gâtent...

## UN APPEL À L'AIDE

Il y a quatre nuits, Buckminster « Buck » Nelson a été retrouvé assassiné dans une ruelle du quartier londonien de Paddington. Au cours des trois nuits suivantes, deux autres personnes ont subi le même sort. Officiellement, ils ont été poignardés puis partiellement dévorés par des chiens errants. L'un des agents qui a découvert l'une des victimes ne croit cependant pas à cette théorie, il contacte les *Rippers* par courrier pour leur soumettre l'affaire. Quelque chose d'anormal rôde dans ce quartier de Londres et il a besoin d'aide pour en venir à bout.

Les héros peuvent rendre visite à l'agent le jour même, après le dîner ou plus tard s'ils le désirent. Il fait frais et une pluie fine tombe sur Londres, ce qui est plutôt agréable pour cette époque de l'année. L'agent Robert Bobbins les reçoit avec soulagement et fournit tous les détails en sa possession sur les meurtres :

- Buckminster Nelson (Buck) était un propriétaire d'une quarantaine d'années. Il possédait un certain nombre de maisons dans l'est de Londres. Il était de forte corpulence, chauve, déceimment habillé (avec un costume plutôt banal) et détesté par la plupart des gens.
- Charles Lepont a été tué la nuit suivante. C'était un bijoutier français d'une cinquantaine d'années. Il n'était pas particulièrement prospère et l'on raconte qu'il faisait du recel de marchandises volées. Il était bedonnant et avait des cheveux blonds clairsemés. Il avait peu d'amis dans le quartier et personne ne sait grand-chose d'autre à son sujet.
- La troisième victime a été tuée deux nuits après Lepont, il s'agissait d'un entrepreneur de pompes funèbres nommé Frank Hughes.

Les trois hommes rentraient seuls chez eux après avoir fermé leur boutique. Ils étaient tous seuls au moment des faits, traversant des ruelles sombres ou d'autres endroits isolés lorsqu'ils ont été attaqués. Hughes se trouve toujours à la morgue locale, mais les autres ont été enterrés. Selon l'agent Bobbins, chacun d'entre eux portait de profondes marques de griffes sur la poitrine, le visage et la gorge. Les griffures correspondaient approximativement à une grosse patte de loup. Si le groupe se rend à la morgue et qu'ils arrivent à convaincre l'employé (Persuasion), ils pourront remarquer en examinant le corps (Perception à -2 ou Soins) que les griffes étaient bien plus longues que celles d'un loup. Une Prouesse permet de noter l'absence de poils à l'intérieur des blessures, alors que c'est généralement le cas dans les attaques d'animaux.

Les Rippers peuvent également se rendre au domicile de chaque victime. Nelson laisse une femme éplorée, Lepont vivait seul et Hughes est veuf. Des preuves compromettantes peuvent être trouvées chez Lepont concernant ses activités de receleur, mais les autres semblent exactement tels qu'ils paraissaient.

Les habitants du quartier espèrent que les autorités mettront rapidement fin aux agissements

de la « Bête de Paddington ». En attendant, ils se terrent chez eux dès la nuit tombée.

## L'ENQUÊTE

Les indices que les Rippers peuvent collecter pendant la journée viennent principalement du porte-à-porte fait auprès des habitants du quartier. Sauf si le groupe a une idée spécifique, vous pouvez les guider en utilisant la liste suivante au rythme d'un jet de groupe de Réseautage par jour (un jet principal et les autres en Soutien). Une Prouesse permet de tenter un autre jet dans la même journée. Notez que l'enquête est prévue pour s'étaler sur plusieurs jours et permettre au moins une rencontre avec la bête (voir plus bas).

- Les témoins indiquent que les meurtres ont lieu entre 20h et 21h chaque soir.
- Une vendeuse de moules nommée Sally qui connaissait Charles Lepont, l'a vu entrer dans la ruelle où il a été tué. Il n'avait pas l'habitude d'emprunter ce chemin, mais quelqu'un l'a appelé et il y est allé. Elle l'a entendu crier, puis quelque chose a poussé une sorte de grognement sauvage. Elle a pris ses jambes à son cou et n'a appris le meurtre de Lepont que le lendemain. C'est la première fois qu'elle parle de ce qu'elle a vu à quelqu'un.
- Les victimes sont toujours des hommes d'âge mûr, de forte corpulence, aux cheveux fins ou dégarnis, portant des costumes et des chapeaux. Ils ne semblent pas avoir les mêmes antécédents, mais ont la même apparence générale.
- Plusieurs personnes du voisinage signalent des animaux domestiques paralysés. Chaque soir, entre 20h et 21h, dans un rayon de quelques centaines de mètres autour des lieux du crime. Les animaux domestiques aboient ou leurs poils se hérissent pendant quelques secondes, puis se taisent complètement. Lorsque les propriétaires viennent les voir, ils sont paralysés. La plupart se rétablissent en une dizaine de minutes, mais quelques-uns en sont morts... probablement d'un arrêt cardiaque.
- En arpentant le terrain (Survie) ou en consultant un plan (Intellect), une triangulation des lieux des meurtres indique que le tueur habite probablement aux alentours de Edgeware Road, près de l'intersection avec Marylebone Road.

- Après avoir aperçu la créature ou rassemblé des témoignages de ceux qui l'ont vue fuir, les héros peuvent faire des recherches à la bibliothèque (Recherche à -4 ou Occultisme à -2). En cas de Succès, ils font le rapprochement avec une créature mythique décrite par Pline l'ancien en 77 apr. J.-C., le *crocotta*.

## PATROUILLES DE NUIT

Les Rippers peuvent aussi surveiller le quartier de Paddington de nuit dans l'espoir de croiser la bête. Pour chaque nuit de surveillance, entre 20h et 21h, lancez un dé : impair, la bête ne se montre pas (improvisez une rencontre de votre cru) ; pair, la créature frappe à nouveau. Les Rippers et les habitants des environs entendent les cris de la victime et un grognement qui déchire la nuit. Si c'est la première fois qu'ils entendent la bête, un Succès en Culture générale permet de reconnaître le feulement d'un gros félin.

Si les Rippers se précipitent vers les bruits, ils découvrent une bête vaguement canine penchée au-dessus d'un corps dans une ruelle sombre. La bouche de l'animal est garnie de crocs acérés. La victime est déjà morte, mais la bête semble s'acharner sur elle, la déchiquetant méthodiquement. Si l'animal est attaqué, il se retourne contre ses assaillants et se battra jusqu'à la mort.

Lorsque le *crocotta* est tué, il s'évapore dans une brume bleutée. Malheureusement, il aura les mêmes chances de revenir la nuit suivante. Et, cette chose a la rancune tenace, elle cherchera à retrouver les personnages à la place de ses victimes habituelles (ceux qui ressemblent à Lord Henry Abbot, voir ci-dessous). La créature tentera de forcer le groupe à se séparer en localisant des sons à plusieurs endroits, tout en cherchant à les attirer dans une ruelle où elle aura l'avantage. Elle peut chuchoter le nom d'un membre du groupe si elle l'a entendu, imiter les cris d'une victime ou encore les pleurs d'un bébé.

Chaque nouvelle scène de crime « fraîche » découverte, permet au groupe de faire un jet pour collecter des indices :

- (Soins) Le corps est affreusement mutilé et déchiqueté. Une Prouesse permet de constater que la bête ne semble pas avoir prélevé quoi que ce soit sur les corps pour se nourrir.
- (Survie) Les Rippers peuvent tenter de remonter la piste de la créature pour voir d'où elle vient. Cela les mènera toujours à Edgeward Road. Une Prouesse les amène jusqu'au

croisement avec Marylebone Road, mais il est impossible de voir de quelle maison exactement provient la créature. Évidemment, la famille Abbot habite à proximité.

- Les héros peuvent la suivre (Scène dramatique de Discrétion pour une filature, Athlétisme pour une poursuite, etc., à +2 les nuits suivantes si cela n'aboutit pas la première fois). La créature s'arrête devant une maison cossue avant de se dissoudre en une brume bleutée. Un Succès en Perception permet d'entendre des sanglots qui s'échappent d'une fenêtre entrouverte, au premier étage.

## LA MAISON DES ABBOT

De nuit comme de jour, c'est le majordome Reynaud qui répond à la porte (d6 dans tous les Traits utiles). À la lumière du jour ou de l'applique à gaz de la rue, il sera aisé de voir sur le palier derrière lui, le jeune Fulton en larmes qui jette un regard curieux aux visiteurs. Il serre contre lui une statuette qui ressemble furieusement à la créature qu'ils ont croisée pendant leurs patrouilles nocturnes.

S'ils n'agissent pas aussitôt, les Rippers voudront probablement surveiller de près la maison des Abbot. Le petit Fulton se couche rapidement à 20 h, pour que son père puisse se morfondre seul dans son bureau. Fulton dort avec l'effigie du *crocotta*. Celle-ci se matérialise dans la rue devant la maison et part chasser en essayant de suivre les injonctions qu'il a comprises de son invocateur.

## DÉNOUEMENT

Une fois que le lien entre la bête de Paddington et l'effigie est clair, il faut arriver à convaincre les Abbot de se débarrasser de la statuette. Mais l'affaire ne sera pas simple, car Fulton s'est attaché à celle-ci et Lord Henry, prostré dans son bureau, refuse tout contact avec l'extérieur. Toutes les stratégies, y compris le vol, sont possibles. Néanmoins si les Rippers se font prendre la main dans le sac, Lord Henry jouit d'une certaine renommée dans la haute société de Londres et nos héros risquent d'être déclarés *persona non grata*, voire de souffrir d'un avis de recherche assez handicapant.

# ARTEFACTS ET PROTAGONISTES

## RELIQUE : EFFIGIE DU CROCOTTA

Cette statue permet d'invoquer l'esprit d'un crocotta, en versant au moins trois larmes sur elle. La chose se forme et erre dans les environs, à la recherche de ce qu'elle interprète comme des ennemis de son invocateur. C'est ce qui rend l'invocation de la chose dangereuse et erratique. Le chaman éthiopien qui l'a créée l'a utilisée contre les Romains, mais plus tard, la chose s'est retournée contre son propre créateur lorsqu'elle s'est sentie menacée par la méfiance grandissante du chaman envers elle. Si elle n'est pas arrêtée, elle tuera bientôt Lord Abbot, Reynaud le majordome et, enfin, le petit Fulton lui-même.

Bien que la créature invoquée soit en chair et en os et qu'elle puisse être tuée normalement, elle revient chaque fois que son effigie est baignée de larmes, mais pas plus d'une fois par nuit. La créature n'est pas contrôlée consciemment. Elle agit en fonction des émotions de celui qui l'a invoquée, mais, en tant que présence quasi démoniaque, elle finit par les détourner pour servir ses propres buts. Pendant que Fulton Abbot dort avec elle, elle tue des hommes qui ressemblent à son père, à qui il reproche inconsciemment de ne pas avoir été présent à la mort de sa mère.

## LE CROCOTTA

La plupart des spécialistes pensent que les Romains ont confondu les descriptions des hyènes avec celles de la crocotta (et de la leucrotta qui lui est apparentée), mais la vérité est bien plus terrible. Ces monstres anciens errent toujours dans la nature africaine, imitant les bruits des humains (les bébés en détresse sont particulièrement appréciés) et tuant les bonnes âmes solitaires qui tentent de les aider.



Allure : 8 (d10).

Agi d10	Âme d10	For d10	Int d8	Vig d10
------------	------------	------------	-----------	------------

**Compétences :** Athlétisme d10, Combat d10, Discrétion d8, Intimidation d10, Perception d6.

PARADE 7	RÉSISTANCE 7
-------------	-----------------

### CAPACITÉS SPÉCIALES

✦ **Imitation :** peut imiter les voix qu'il entend comme un perroquet, il peut reproduire des sons basiques ou de courtes phrases. Il peut aussi projeter le son à une distance de 20 m de sa position comme un ventriloque.

### ACTIONS

- ✦ **Morsure :** Combat d10, d10+d8.
- ✦ **Frénésie suprême :** peut ajouter un 2d de Combat au corps-à-corps max. 2/tour.

## CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL :** *Caterwauler*
- **ÉCRITURE :** Shane Hensley
- **TRADUCTION :** perror
- **RELECTURE :** Pierre Debut, Cyril Ronseaux, X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE :** Yannick « Torgan » Le Guédart



The Challenger © Aantka 2018