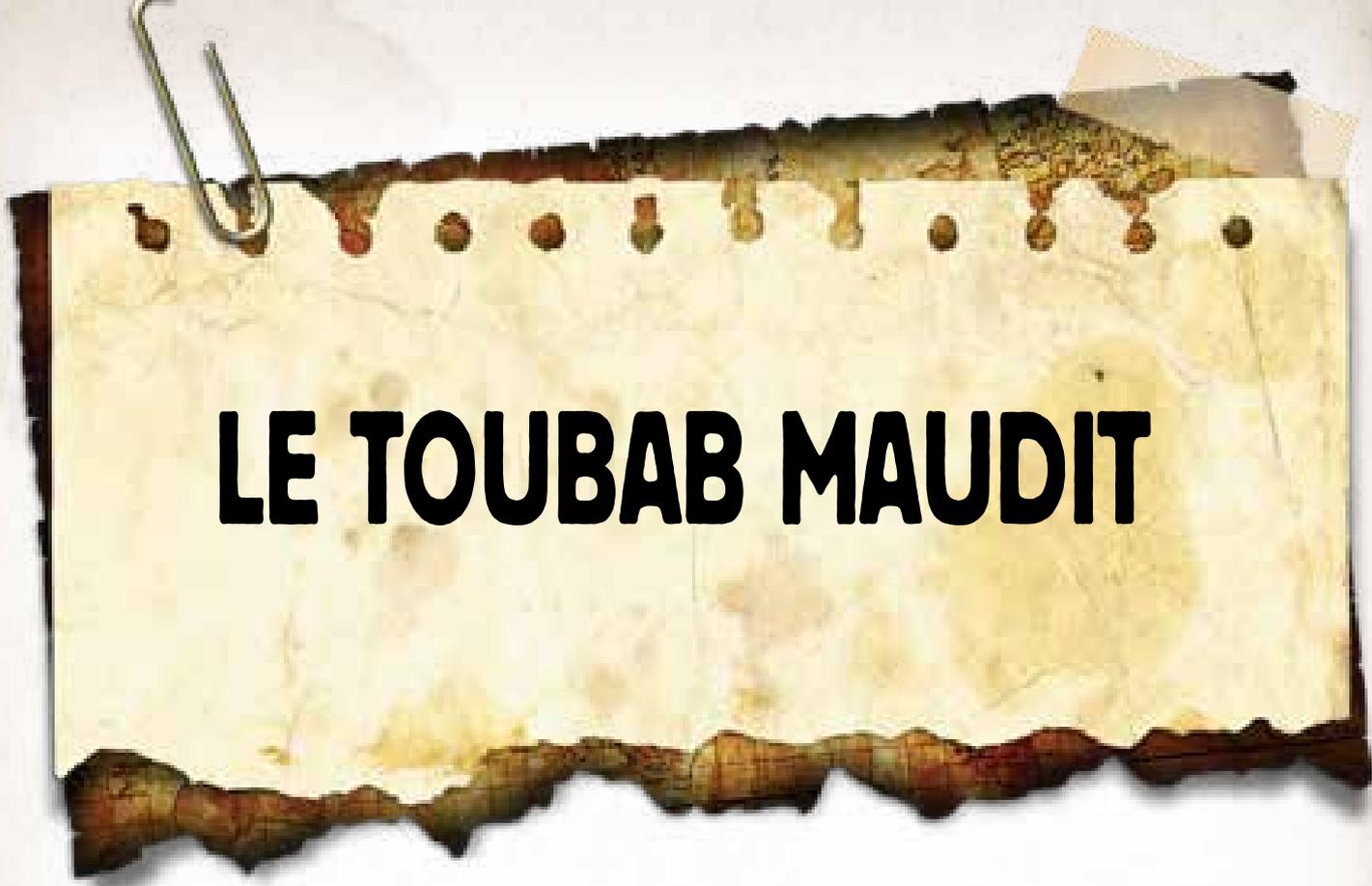




LE TOUBAB MAUDIT





LE TOUBAB MAUDIT

*ENQUÊTEZ SUR LA DISPARITION DE DEUX FILLETES
SOUS L'AIR CHAUD ET MOITE DE LA LOUISIANE,
AU SEIN DE CONFLITS ENTRE FAMILLES INFLUENTES.*

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de western fantastique en édition *Adventure* de création francophone.

INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LE MENEUR

Les problèmes ont commencé deux ans avant l'arrivée de la clique à Beaver : suite à une partie de poker, Stanley Whitaker a pris possession d'une importante parcelle de terrain appartenant à la famille Campbell. Le transfert de propriété comprenait les logements des travailleurs afro-américains, pour la plupart d'origine yoruba, arrachés au royaume d'Oyo¹.

Dès son arrivée, Stanley s'est montré particulièrement dur avec son nouveau personnel. Certains travailleurs ont subi des pressions et reportent avoir été volés. Stanley s'est notamment emparé d'un fétiche yoruba : le

En quelques mots

La disparition de deux fillettes a ravivé d'anciennes rancœurs entre quatre familles propriétaires de plantation de canne à sucre. La clique sera rapidement sur la piste du toubab maudit. Qui est-il ? Quelles sont ses motivations ?

Cette aventure est pensée comme un bac à sable, dans lequel les héros prennent des initiatives pour collecter des informations. Le meneur sera amené à improviser pour aiguiller les joueurs un peu perdus ou, à l'inverse, embrouiller les plus perspicaces. La fin est relativement ouverte, et dépendra fortement de la moralité des « héros ».

Cœur de la tribu. Ce gri-gri est particulièrement important pour une partie de la communauté et fait presque l'objet d'une vénération. Il peut également être une source de pouvoir pour un guérisseur.

¹ : ancien État africain, fondé au XVe siècle par les Yorubas, dans l'actuel Nigeria.

Quelques mois plus tard, Tegan, une domestique des Whitaker, organisa une révolte avec l'aide d'un contremaître au service de ces derniers : Nicholas. Celui-ci était tombé amoureux de la jeune Yoruba et lui avait fait le serment de rendre le fétiche aux travailleurs. L'objectif du soulèvement était de réclamer la restitution du talisman ainsi qu'une amélioration de leurs conditions de travail.

Stanley Whitaker réprima très durement cette rébellion. Nicholas, considéré comme un traître, fut pendu en place publique. Cependant, le malheureux est récemment revenu sous la forme d'un zombi un peu particulier. Il ne trouvera le repos que lorsque le fétiche sera rendu aux Yorubas.

Dans les faits, Christophine, la cuisinière des Whitaker, use de magie vaudou pour guider Nicholas. Elle a eu l'idée de faire enlever les deux fillettes de la famille par son pantin pour demander le fétiche en rançon. Elle suppose que les soupçons se porteront sur les familles concurrentes des Whitaker et que les Yorubas ne seront pas inquiétés. L'enlèvement de Scarlett et Mya Whitaker, respectivement âgées de 7 et 5 ans, a eu lieu la veille de l'arrivée de la clique à Beaver.

INTRODUCTION DES HÉROS

Beaver est une petite ville de Louisiane relativement bien desservie : nos héros peuvent y arriver par la route ou sur une embarcation parcourant la Calcasieu.

La clique peut découvrir, de façon assez classique, un avis de recherche concernant les fillettes placardé chez le shérif, ou alors avoir vent de leur disparition en écoutant les ragots au centre-ville : tout le monde ne parle que de ça, et chacun a sa propre idée sur ce qui est arrivé.

Si la perspective d'une prime n'est pas suffisante pour les personnages, d'autres leviers sont possibles pour les impliquer. Par exemple :

- L'épouse Whitaker pourrait implorer les nouveaux venus de rechercher les fillettes. L'argument de la compassion devrait faire mouche s'il y a un prêtre dans le groupe.
- Ils pourraient également être sollicités par un représentant des Yorubas craignant que la disparition des fillettes ne leur retombe dessus.
- Leur curiosité pourrait aussi être titillée par les rumeurs sur le toubab maudit ou sur le vol du fétiche yoruba.

L'esclavage

Même si les travailleurs sont libres, leurs conditions de vie à Beaver sont difficiles en raison des faibles rémunérations qui leur sont accordées. Les logements sont modestes et la plupart des travailleurs dorment sur de simples paillasses.

Les conditions de travail sont bien meilleures chez les Campbell que chez les Whitaker. Les travailleurs résident sur le terrain de chaque famille

La clique peut se renseigner en ville, mais c'est en rendant visite aux quatre grandes familles, à commencer par les Whitaker, que les pièces du puzzle se mettront en place.

L'AMBIANCE À BEAVER

C'est une petite ville d'environ cinq cents habitants qui s'est construite autour de l'exploitation de la canne à sucre. Elle se situe à proximité d'un large bayou et de zones humides alimentées par la Calcasieu. La ville se situe à la croisée de deux grandes routes, essentiellement fréquentées par des convois marchands.

Quatre grandes plantations sucrières s'étendent autour du petit centre-ville. Chacune d'elles est la propriété d'une famille : les Whitaker, les Stout, les Campbell et les Schneider. Des jardins d'agrément s'étendent autour des maisons de ces quatre grandes familles.

Les cultures de canne à sucre sont irriguées par un système de fossés. Chaque plantation comprend les bâtiments nécessaires à la transformation de la canne en pains de sucre. On trouve aussi des cultures vivrières et des pâtures pour nourrir les bœufs et chevaux.

Il n'y a pas de banque, d'armurerie, de bordel, de bureau de télégraphe, ou de médecin à Beaver. Il faut se rendre à Oakdale pour cela. Un maréchal-ferrant et des commerçants ambulants visitent régulièrement la ville.

La chaleur est insoutenable : il fait chaud, même à l'ombre, en raison de l'humidité ambiante. Et à cause de la proximité du bayou, il y règne partout une légère odeur de vase.

Les maisons coloniales des quatre familles se ressemblent : elles sont superbes, bâties en bois



et peintes en blanc. On y accède par une large allée bordée d'arbres dont les branches sont chargées de mousse espagnole. Les pelouses et jardins entourant ces propriétés sont soignés. Mais ce cadre idyllique masque en fait la dure réalité des conditions de vie des travailleurs qui rendent ce luxe possible.

En ville, la tension liée au mécontentement des travailleurs ou aux querelles entre les quatre familles est palpable. Partout.

LA FAMILLE WHITAKER

La maison des Whitaker est la plus belle de Beaver. Celle-ci dispose de dépendances comprenant une écurie et une remise pour les outils. Quatre domestiques sont présents en permanence sur les lieux. Une barque à fond plat se trouve près du moulin à aube de la plantation.

M. STANLEY WHITAKER

Il approche de la quarantaine. Il est raciste, sanguin, violent, égocentrique et cynique. Jouez-le franchement antipathique. Il se montre très dur avec les travailleurs de sa plantation. Il collectionne les trophées de chasse et des objets d'art africain, ce qui impacte fortement la décoration intérieure de la maison.

Il offre une belle prime à qui retrouvera Scarlett et Mya. Il est convaincu que la disparition de ses filles est liée à l'une des autres familles (« Tous des lâches. »). Il s'attend à recevoir une demande de rançon d'ici peu de temps, les filles ayant disparu seulement depuis la veille.

MME KINDALL WHITAKER

Elle est un peu plus jeune que son mari Stanley et semble fragile et très effacée. En temps normal, sa principale activité est de choyer Scarlett, 7 ans, et Mya, 5 ans. Elle supervise le personnel de maison avec une voix douce.

L'idée que quelqu'un ait pu enlever ses fillettes lui soulève le cœur. Elle craint surtout qu'elles ne se soient perdues dans le bayou tout proche. Il est facile de la faire craquer. Malheureusement, c'est inutile car elle ne sait rien.

TEGAN, DAME DE SERVICE

Elle est d'origine Yoruba. Très belle, elle se déplace avec grâce dans la maison, bien qu'elle porte généralement une tenue de femme de ménage. Elle était au service des Campbell avant d'être transférée chez les Whitaker lorsqu'ils ont acquis des terres suite à la partie de poker, il y a deux ans.

Elle restera muette devant les questions de la clique car elle craint ce qui pourrait arriver à sa communauté.

Si les enquêteurs parviennent à la mettre à l'écart et à la convaincre de parler (Persuasion), elle dira avoir entendu parler d'un revenant errant sur les anciennes terres des Campbell. Un cauchemar blanc.

Si on la questionne spécifiquement à ce sujet, elle reconnaîtra difficilement avoir eu une aventure en secret avec un contremaître des Whitaker : Nicholas. Celui-ci a été pendu lors d'une révolte il y a 18 mois. Elle suppliera la clique de ne pas l'ébruiter.

CHRISTOPHINE, CUISINIÈRE ET NOUNOU

C'est une femme Yoruba un peu costaudaude qui porte en quasi-permanence son tablier de cuisine noir et blanc à volants. Elle s'exprime avec une voix un peu forte. Si les gringos font preuve de politesse, elle n'hésitera pas à leur proposer un en-cas dans la cuisine. Elle loge dans une petite chambre sous les toits.

Christophine a un grand cœur et, en tant que nounou, elle était très proche des fillettes disparues. Si on la questionne, elle dira qu'elle ne pense pas que les filles aient pu se perdre dans le bayou : elles n'y vont jamais et elles ont une peur bleue des alligators qui s'y trouvent.

Elle ne voit pas ce qui a pu arriver aux fillettes, les Whitaker sont puissants et personne n'aurait eu l'audace en ville de faire un geste pareil.

Ce que Christophine ne dit pas, c'est qu'elle sait que les deux têtes blondes sont en sécurité dans le bayou. Elle contrôle celui que l'on appelle le toubab maudit et essaiera par conséquent de donner le moins d'indices possible à la clique. Elle a échafaudé un plan pour récupérer le fétiche yoruba en échange des fillettes.

CHARLES, HOMME À TOUT FAIRE

C'est un homme bourru qui est chargé de l'entretien de la demeure des Whitaker et des écuries. Il peut certainement assommer un cheval d'un seul poing, mais il ne se montre ni colérique ni menaçant. Il boite légèrement, souvenir d'une mauvaise ruade reçue il y a plusieurs années alors qu'il s'occupait d'un étalon.

Il parle peu, et encore moins aux étrangers. Charles se montre méfiant car il craint que les Yorubas ne soient désignés comme bouc-émissaire pour la disparition des fillettes.

Un cow-boy se montrant rassurant et patient pourra toutefois lui délier un peu la langue (Persuasion) : il pense que les fillettes ont été enlevées... peut-être par le toubab maudit...

Ian, jardinier

Il est principalement chargé de l'entretien des espaces extérieurs. Il est grand et mince. Très loquace, il n'hésitera ni à accuser une des autres familles concurrentes des Whitaker de l'enlèvement des fillettes, ni à mentir à la clique pour couvrir les Yorubas, ce qui pourrait aiguiller le groupe sur différentes mauvaises pistes.

LA FAMILLE STOUT

Terry est un petit quinquagénaire au front dégarni. Peggy a les cheveux grisonnants. Ils attachent beaucoup d'importance aux apparences et sont toujours richement habillés, bien qu'ils soient les moins fortunés des quatre familles. Ils cultivent une haine tenace pour leurs voisins, principalement par jalousie. Les Stout n'ont pas d'enfants.

Terry se montrera peu aimable et rira sans gêne du malheur de son voisin. Il n'hésitera pas à accuser les Campbell d'avoir voulu se venger d'avoir été spoliés d'une partie de leurs terres. Peggy pourra être soupçonnée en raison de ses derniers achats à l'épicerie, un peu plus importants que d'habitude (voir L'épicerie générale en Annexe), rien de particulier en réalité, à part un gâteau et du lait pour les chats errants.

LA FAMILLE CAMPBELL

Tyrone Campbell est un homme fatigué. La soixantaine passée, il aspire à la retraite. D'après les rumeurs qui circulent en ville, il chercherait même à vendre son exploitation. Il est las des querelles de voisinage et ne souhaite plus entendre parler de ses voisins. Son épouse Melanie est un peu plus jeune que lui. Elle a conservé une certaine joie de vivre malgré les difficultés.

Les époux Campbell accueilleront la clique de façon agréable, mais Tyrone n'acceptera aucun commentaire déplacé sur lui, sa famille ou son activité.

Il est désespéré d'avoir un fils comme Joshua (voir la partie de poker). Du fait de son erreur, le garçon a été chassé par son père. D'après les dernières nouvelles, il serait travailleur dans une exploitation minière en Alaska.

Tyrone reprochera à Stanley Whitaker d'avoir provoqué une révolte à cause de sa lubie pour la collection d'objets d'arts africain lorsqu'il a récupéré les terres des Campbell. Cela a conduit à la mort d'un contremaître travaillant pour les Whitaker, Nicholas.

Les Campbell soupçonnent les Yorubas d'avoir voulu se venger de la cruauté des Whitaker : « C'est tout ce que ce salopard de Stanley mérite ! ».

LA FAMILLE SCHNEIDER

Alfons « Al » Schneider est un homme de petite taille, avec des yeux de grenouille un peu déroutants et un ventre proéminent. Ses joues et celles de sa femme Maria ont une teinte bien rosée, vraisemblablement en rapport avec leurs habitudes de bons vivants.

Alfons est arrivé d'Europe dans son enfance. Il en a conservé un fort accent allemand. Ayant beaucoup voyagé, il se montrera franchement sympathique avec la clique et posera des questions sur leurs voyages. Alfons adorerait reprendre la route, mais il lui est trop difficile de quitter l'exploitation en raison de son attachement à ses bêtes. La famille Schneider est en effet à la tête de la seule exploitation de la région, comprenant un bétail important.

Alfons n'apprécie pas particulièrement les Whitaker, mais il ne montre pas d'animosité à leur égard. Interrogé sur la disparition des fillettes, il ne sait pas trop quoi en dire. Il fera preuve d'un tel détachement que cela peut éveiller des soupçons. Il pense qu'elles ne vont pas tarder à revenir chez elles.

LA PARTIE DE POKER

Depuis des années, les familles Schneider, Campbell, Stout et Whitaker organisaient à tour de rôle un poker mensuel. Ce soir-là, la partie se jouait chez les Campbell. Après avoir perdu quelques dollars, Tyrone, le vieux Campbell, décida de faire une pause et d'aller fumer un cigare en terrasse pour profiter de la fraîcheur de la nuit.

Son fils de 22 ans, Joshua, demanda à remplacer son père à la table de jeu. Un peu alcoolisé, et ne possédant que peu de mise, il demanda à jouer sa part de la plantation.

Terry Stout et Alfons Schneider refusèrent une telle mise, conscient des problèmes que cela allait engendrer. Toutefois, Stanley Whitaker y vit une belle opportunité de récupérer de nouvelles terres facilement... et Joshua perdit rapidement sa mise.

Stanley alla réclamer son dû à Tyrone, prenant à témoins Terry et Alfons pour assurer son gain. Malgré toutes les discussions engagées, les Campbell durent céder les terres de Joshua, ainsi que les habitations du personnel yoruba situées sur la parcelle. C'était il y a deux ans.

EXPLORER LE BAYOU

Pour accéder au bayou, il est nécessaire de traverser quelques champs, tous pourvus d'une série de très vieux épouvantails. Même s'ils n'ont rien de spécial, décrivez leurs craquements. Laissez entendre qu'ils suivent la clique du regard.

Le bayou est formé par les méandres de la Calcasieu. L'eau est douce, souvent peu profonde, de couleur beige et par endroits envahie de lentilles d'eau d'un vert vif. Des bandes de sol spongieux émergent par endroit et des bosquets de cyprès chauve apportent un peu d'ombre. L'odeur de vase et de moisi y est très forte. De jour, le chant de nombreux oiseaux se fait entendre. De nuit, une multitude de grenouilles croassent bruyamment.

La clique peut très facilement louer une embarcation à fond plat ou négocier l'emprunt de celle des Whitaker. Toutefois, en raison de la profondeur variable, seul un guide local expérimenté sera capable d'y piloter une embarcation sans trop de difficultés (sinon faire effectuer un jet de Navigation à l'un des héros). En se mouillant un peu, on peut également progresser en marchant dans le bayou, parfois au prix de longs détours (jet de Survie).

Si les gringos sont directement partis chercher les filles, sans avoir connaissance du toubab maudit, la recherche est laborieuse et infructueuse, tant la zone est étendue. Pour chaque demi-journée perdue dans le coin, piochez une carte. Si celle-ci est noire, ils rencontreront un essaim de cousins du Texas, cela devrait suffire à leur donner l'envie de retourner poser des questions à Beaver.



LE QUARTIER DES YORUBAS

Il s'agit d'un ensemble de cabanons et de vieilles granges réaménagées pour abriter des familles complètes. La vie y est dure, du fait de mauvaises conditions d'hygiène. La plupart des Yorubas travaillent dans les plantations.

Si un enquêteur demande à un Yoruba ce que veut dire « toubab », on lui répondra en rigolant « C'est toi le toubab !!! ». Les enfants en rigoleront. Le mot toubab désigne en fait un homme blanc.

En questionnant les habitants au sujet du toubab maudit (jets de Réseautage, voir *Savage Worlds*), ils pourront progressivement obtenir les informations suivantes :

- Le toubab maudit est un grand blanc, ramené d'entre les morts.
- Il ne sort que la nuit. On pourrait l'avoir aperçu dans les champs qui bordent le bayou ou dans le quartier yoruba.
- Quelqu'un finira par leur indiquer un emplacement où il a été vu récemment.
- Si les héros sont très convaincants, ils pourront apprendre que, selon la rumeur, le toubab maudit est contrôlé par une personne du village.

Bien que le sujet soit encore très sensible auprès des Yorubas, les gringos pourront aussi obtenir des informations sur Nicholas et la révolte :

- La révolte était menée par un contremaître du nom de Nicholas et des travailleurs ayant été transférés au service des Whitaker.
- Le déclencheur de cette rébellion a été le vol du Cœur de la tribu par Stanley Whitaker.
- Ledit Cœur de la tribu est un fétiche, un cœur de pierre rouge de la taille d'un poing (voir Encart Le Fétiche yoruba)



LIBÉRER LES FILLETES

SUIVRE LE TOUBAB MAUDIT

Lorsque la clique aura exploré quelques pistes, ou si vous voyez que l'enquête patine, organisez la rencontre avec le toubab maudit. Les gringos pourraient avoir l'idée de se mettre en planque pour le débusquer un soir, ou même l'entendre déambuler en ville en sortant du saloon.

Le mort-vivant se déplace à pas lents, une jambe traînante. Il n'est pas particulièrement discret. Il prend parfois appui sur un arbre ou une maison, faisant racler sa hache ou son long couteau sur le bois.

Cet individu est tellement effrayant que les éventuels passants fuient et que les habitants ferment leurs volets. Idéalement, la clique devrait avoir l'idée de le suivre pour découvrir où il cache les filles. En le décrivant, vous pouvez lui donner une aura d'intouchable pour dissuader les joueurs d'organiser une attaque frontale.

Un groupe à la gâchette facile pourra tout de même être tenté de combattre le toubab maudit dès qu'il est en vue. Si les flingueurs sont victorieux, le toubab amoché raccroche ses morceaux avant de prendre le chemin du bayou en répétant : « Je dois m'occuper de Scarlett et Mya. »

Le toubab maudit n'est pas très vigilant et il ne devrait pas être nécessaire d'effectuer des jets de Discrétion pour le suivre jusqu'à la cabane où sont retenues les fillettes. Si les héros n'ont pas encore exploré le bayou, vous pouvez déclencher quelques mauvaises rencontres. Dans ce cas, ils devront combattre, tout en gardant le toubab en vue (jet de Perception) ou, à défaut, retrouver la piste du toubab après le combat (jet de Survie (pistage)). S'ils échouent à leurs jets, permettez-leur tout de même de retrouver la cabane, mais plus tard dans la nuit et après avoir pas mal tourné dans les environs (voir Périls dans *Savage Worlds*).

LA CABANE AU FOND DU BAYOU

Le toubab maudit marche jusqu'à une petite cabane située dans une clairière baignée par la douce lumière d'un rayon de lune. On entend les rires de Scarlett et Mya à l'intérieur.

Le mort-vivants'arrête sur le pas de la porte de la cabane et se retourne pour faire face au groupe. Il n'attaquera pas directement, mais se défendra : sa mission est de protéger les filles de tout intrus.

Après avoir vaincu le gardien, les gringos pourront trouver sur lui une montre à gousset en argent portant le nom de Nicholas ainsi qu'un mouchoir en tissu brodé d'un C calligraphié. Les filles pourront l'identifier comme étant un des mouchoirs de Christophine. Si le toubab est tombé près de la cabane, il apparaîtra comme un bel homme de 35 ans.

De l'extérieur, la cabane paraît en triste état. A l'intérieur, elle semble plus spacieuse et très confortable, comme neuve. Une lumière surnaturelle illumine la pièce comme un soleil radieux. Les fillettes jouent avec des jouets en bois et sont en excellente santé. Pour elles, tout ceci n'est qu'un jeu. Elles demanderont aux héros où est Nico. La clique pourra en déduire que le toubab maudit leur servait temporairement de nounou, son apparence faisandée étant gommée par la magie des lieux.

CONCLUSION

Selon les informations obtenues par le groupe, plusieurs issues sont possibles.

Au plus simple, la clique se rendra chez les Whitaker pour restituer les filles et empocher la prime. Ils seront alors accueillis par Christophine. Les filles se jetteront dans les bras de leur nounou en demandant si le jeu est fini. Christophine expliquera alors aux héros l'histoire en entier. Elle comprendra vite s'ils veulent la dénoncer, mais elle leur demandera de faire quelque chose pour le fétiche. Elle les suppliera si besoin.

Deux options s'offrent aux gringos pour restituer le Cœur de la tribu aux Yorubas : marchander les fillettes contre le fétiche ou organiser un vol. Le gri-gri se trouve dans la salle des trophées de chasse de Whitaker, planqué dans une tête de chameau accrochée au mur.

Si la clique décide de conserver le fétiche, considérez que les Yorubas essaieront de le récupérer ou de se venger : ils obtiennent le Handicap Ennemi (majeur — Yorubas).

Si le groupe négocie directement les fillettes contre le fétiche, les Whitaker ne refuseront pas. Cependant ils se feront alors un ennemi redoutable de par la puissance de cette famille : ils obtiennent le Handicap Ennemi (majeur — Whitaker).

Une clique astucieuse pourrait gagner sur les deux tableaux, d'une part en touchant la prime de Whitaker en ramenant les fillettes, et d'autre part en gagnant la reconnaissance des Yorubas en leur restituant le fétiche.



PROTAGONISTES

LE TOUBAB MAUDIT

C'est en réalité Nicholas, revenu d'entre les morts par la magie Vaudou de Christophine. En raison de l'injustice de son exécution, son âme n'a pas trouvé le repos et il n'a pas été difficile de le faire revenir. En revanche, son état de mort-vivant est instable et l'esprit de Nicholas est en lutte permanente contre son manitou.

Il est habillé d'une chemise blanche sale et trouée, d'un pantalon en jean boueux et d'une paire de bottes de cow-boy en mauvais état. Il tient une hache dont la poignée semble avoir intégré sa chair dans une main et un grand couteau dans l'autre. Sa tête est couverte d'un petit sac en cuir fatigué percé à un seul endroit où est visible un œil jaune. Il semble peiner à avancer, sa démarche est mécanique.

En pratique, Christophine aide Nicholas à repousser le manitou grâce à des rituels vaudou. Elle parvient à donner des instructions à Nicholas à distance.

Le fétiche yoruba

Il se présente comme un cœur de pierre rouge de la taille d'un poing : le Cœur de la tribu. Le talisman ondoie d'une lumière chaude à certaines heures et un chant particulier s'en échappe pour ceux qui maîtrisent les arcanes.

Tout cow-boy avec des connaissances scientifiques y reconnaîtra un bloc de cornaline soigneusement poli. Ceux possédant des connaissances arcaniques y verront une source de 30 points de pouvoir (Récupération de 5 PP en 4 heures).

CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL** : *Le Toubab maudit*
- **ÉCRITURE** : Sammy, idée originale de Shinkreuz
- **RELECTURE** : Jolan « Blondin » Lacroix, Maedh, X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE** : Neoflip



TOUBAB MAUDIT

(♥) ♥ ♥

Allure : 5 (d4).

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d10	d4	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Discrétion d6, Intimidation d8+2, Perception d6, Tir d6.

Handicaps : Lent (mineur — traîne la patte).

Atouts : Menaçant.

PARADE	RÉSISTANCE
6	8

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Agitateur** : Intimidation ou Provocation sur Gabarit moyen, chaque cible résiste, 1/tour.

* **Ambidextre** : ignore -2 de Main non directrice.

* **Invulnérabilité** : sauf Point faible, le toubab ne peut pas mourir. Si Incapacité, les morceaux éventuels se recollent, les Blessures guérissent au rythme d'une par heure, et le toubab maudit rampe lentement vers son refuge dans le bayou.

* **Mort-vivant** : Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore -1 de Blessure et Hémorragie, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées (sauf tête), aux maladies et poisons.

* **Point faible (cabane ou rituels)** : s'il meurt devant la cabane du bayou ou alors que les rituels de Christophine sont interrompus, la mort est définitive.

* **Sans peur** : immunisé à la Terreur et l'Intimidation.

* **Terreur (-2)**.

ACTIONS

🔪 **Hache** : Combat d8, d10+d6.

🔪 **Long couteau** : Combat d8, d10+d4.

+ **Combat à deux armes** : ignore -2 d'actions multiples si 2de attaque de Combat avec autre main.

