

ADN STEALER

Un scénario pour LA 2035

Par Triste Lune Héossie



Auteur

Triste Lune HEOSSIE

Relecture

Samuel ZONATO

Plans

Triste Lune HEOSSIE, JJL

Mise en page

LOCO

Responsable de la publication internet

Didier KURTH

ADN STEALER

est un scénario pour le jeu LA2035, jeu policier futuriste, de Samuel ZONATO et Ghislain MOREL. Ce jeu est publié par le 7ème cercle.

Tous les textes et illustrations sont protégés par les lois sur la propriété intellectuelle. Vous êtes autorisés à imprimer ce document et à le diffuser gratuitement à la seule condition qu'aucune modification ne soit apportée au fichier initial.

Copyright : L'auteur et LA2035 online, novembre 2001
<http://losangeles2035.free.fr>



AVANT PROPOS

Le premier prix du concours 2001 de scénarii du site Los Angeles 2035 a été attribué à ce scénario écrit par Triste Lune Héossie. Certains éléments peuvent ne pas correspondre au développement “officiel” de la gamme LA2035 éditée par le 7^{ème} cercle.

Ce scénario peut être librement téléchargé et imprimé tant que le fichier n’est pas modifié. Il ne peut être exploité dans une publication qu’elle soit amatrice ou professionnelle sans l’accord de son auteur et du site LA2035 Online (<http://los.angeles2035.free.fr>).

Et maintenant bonne partie...



SOMMAIRE

Inspiration	3
Introduction	3
Introduction des personnages	3
Les lieux du crime	5
Les indices	7
L’enquête de voisinage	8
Histoire de sabre	8
Second meurtre	9
Des nouvelles de Sully	10
La course poursuite dans la zone morte	11
Un problème avec Sully	11
Le retour de Sully	12
La morgue en feu !	13
Les petites enveloppes	13
Interrogatoire de Grant	13
Retour dans la zone morte	14
Convocation chez MicFor	14
Un entrepôt de Valley	14
La rue du Dragon d’Or	15
Un taxi dans la nuit de LA	17
La Far Away Company	17
Conclusion	17
PNJs	17
Colt Man Hunter	18

Ce scénario est basé sur le jeu de rôle LA2035 de Samuel ZONATO et Ghislain MOREL, édité par les éditions 7^{ème} cercle.

Ce jeu ainsi que ce scénario sont protégés par les lois sur la copie, la propriété intellectuelle, et les droits des auteurs.

Les logos, illustrations, textes, personnalités décrites sont tous (c) les auteurs et le studio CAMOZO Conception. LA2035 est (c) les auteurs et Le 7^{ème} cercle.

Première Edition : Juin 2002



ADN Stealer est un scénario pour LA2035. Au début, la motivation de ce scénario était la simple envie de faire partager une aventure avec d'autres MJs, qui pourront, j'espère, contenter leur joueurs, ou en introduire d'autres dans ce monde particulier de LA2035. Du reste, le scénario peut être assez long et dure, même s'il est linéaire. Si vous avez le temps, n'hésitez pas à m'envoyer vos commentaires constructifs, et vos rapports d'enquête, sur :

leandredamaury@hotmail.com

Bonne lecture, bonne partie.
Triste Lune

Ps : ha, oui, je cède les droits d'exploitations etc, etc, etc, et blabla, et blabla...à qui n'en veut. En fait, vous faites ce que vous voulez de ce scénario !

Et aussi, si vous voulez comprendre très rapidement la réalité, si vous n'êtes pas assez patient, cf à l'encart : Qu'est ce qui se passe à LA ?

INSPIRATION

L'idée de base m'est venue en lisant Sam & Twitch de B.M. Bendis, dans le N°53 de Spawn (Semic Image). Sa lecture pourrait vous apporter des informations concernant l'esprit dans lequel j'ai écrit ce scénario. Mais comme d'habitude, vous êtes libre de le faire jouer dans l'esprit qui vous convient le mieux. C'est ça qu'est génial dans le JDR. C'est à vrai dire ma seule vraie inspiration.

L'apparence du tueur m'a elle était inspirait par " The Wacht Man ", un relativement vieux comics, de chez Marvel, il me semble. Comme musique de fond, je me serais bien vu avec la chanson de Marilyn Manson " Long Hard Road ", qui a été écrite pour le film Spawn. J'aurais aussi bien vu du Deftones et du Korn. Cela donne vraiment l'aspect glauque et trash que je vois pour certaines scènes, notamment la découverte de la Zone Morte. J'ai aussi été influencé, je pense, par un livre (ouais, un gros truc plein de pages, sans image dedans !!!) qui s'appelle Le Dr Ader de K.W Jeter, chez Denoël.

INTRODUCTION

Vladimir était en train d'essayer de faire des sachets de poudre d'à peu près 10 grammes, mais ce con d' Igor n'arrêtait pas de raconter de vieilles blagues russes, qu'il avait appris lors de son dernier voyage dans la fédération de l'Est. La bonne humeur

régnait entre les dix hommes, qui occupaient cette planque depuis pas moins de 10 heures. Leur mission était simple : attendre un client important, qui allait acheter tous ces petits sachets, et les revendre à tous les dealers de Valley.

Au début, ce petit quartier dortoir ne semblait pas vraiment prometteur : en journée, peu de personnes traînait dans les rues désertes, et le soir, les travailleurs bien consciencieux de LA rentraient dormir. Mais les patrons s'étaient aperçus de la manne financière potentielle que représentait l'immobilier dans le coin...Après mûres réflexions, on s'était dit que le meilleur moyen pour faire baisser rapidement les prix de vente des immeubles d'habitations, pour ensuite les louer à d'honnêtes citoyens, c'était probablement d'importer, et même de créer une importante population de junkies en tout genre. Voilà pourquoi on allait brader la poudre d'ange...coupée naturellement.

Le premier problème qui s'était présenté, c'était certainement le fait que le client n'avait pu préciser que le jour de sa visite. Cela avait obligé les patrons à dépêcher ses hommes sur place pour une journée entière. Voilà pourquoi Vladimir, Igor, Boris, Derreck, et six autres sbires de la mafia russe se trouvaient coincés ici depuis dix heures maintenant, à écouter les blagues débiles, et pourtant si drôle, de ce brave Igor !

Le second problème, bah, il venait de traverser la baie vitrée du plafond, pour atterrir sur la table, les pieds dans la poudre qui formait un nuage léger, rendant la scène onirique. Par réflexe, et sans avoir vu le taré qui venait de se mettre dans une merde immonde, Vladimir voulut gueuler quelque chose du genre : espèce de sale con, t'as foutu en l'air tout mon boulot...Quand il leva les yeux, la bouche ouverte, la stupeur l'immobilisa, le cloua. Ce n'était pas le katana dans la main gantée du personnage de haute stature, habillé d'un imperméable et coiffé d'un profond chapeau de pluie. Non, c'était autre chose. Mais avant que l'information n'ait vraiment eu le temps d'être traitée par les centres de son cerveau, avant même que son système endocrinien n'ait fini de lâcher son flot d'hormones dans son corps, l'action avait commencé.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Le premier jour de mars 2035. L'air vif de la matinée vient fouetter le visage des personnages. Le quartier général de COPS. Les personnages s'apprêtent à boucler les rapports de leurs dernières affaires



CE QUI SE PASSE A L.A.

Deux massacres, dont les victimes sont tous des mafieux se battant pour le même quartier. Cela peut sembler étrange. Une simple guerre entre les russes et les chinois ? Ce serait un peu trop simple.

En fait, les polonais ont eu vent de l'accord entre les triades et la mafia russe. Cette accord ne sert pas leur intérêt. Ils vont alors tenter une manipulation pour raviver les flammes d'une guerre des gangs, qui ralentira leur progression sur Valley, et affaiblira les deux camps. Dans ce but, les polonais font venir, à grand renfort de N\$, de Varsovie, un assassin hors paire, un mutant qui a la possibilité, dit-on, de se déguiser en n'importe qui. La réalité est encore une fois un peu plus compliquée, puisque le mutant en question a la possibilité de prélever un peu d'ADN à ses victimes, pour le copier, et prendre l'apparence de la victime. Pour se faire, il a pris l'habitude de couper un pouce et une oreille, et, par exercice, et pour voir s'il a bien intégré l'ADN, de copier le pouce et l'oreille, qu'il s'arrache ensuite. Le fait d'arracher ses parties de corps ne lui procure aucune douleur, ni même blessure. Il peut simplement se débarrasser de ses parties copiées, sans aucun problème. N'ayant pas vraiment d'ADN propre, la matière qui le compose est comme une matière organique instable, d'où il peut faire ressortir les balles qu'ils prends. Il n'y a que quand il copie l'ADN humain qu'il acquière les propriétés du corps humain, et son système neurologique ne peut copier que l'ADN humain.

Peut être par acquis de conscience, ou bien par solidarité, voir même par peur d'une anomalie qui lui serait préjudiciable, il ne tue pas les mutants, sauf s'il est obligé, et n'en copie jamais l'ADN.

respectives, et reprendre d'autres affaires. A peine sont-ils assis à leur bureau qu'une secrétaire, charmante mais un peu stricte, vient les voir, un à un s'ils ne se connaissent que de vue dans le service. Ça s'annonce mal : c'est l'assistance de direction de John MicFord, leur lieutenant. Soit il veut les mettre sur une nouvelle affaire, soit il veut les " féliciter " pour leur dernier succès ou échec, selon les cas. Enfin, quand il faut y aller...

John MicFord les attend donc, assis derrière son bureau encombré de dossiers divers. Derrière lui, sa secrétaire, qui essaye de mettre de l'ordre dans les archives : elle est nouvelle, et ne connaît pas encore John MicFord...mais elle s'y fera. Le lieutenant a la mine des mauvais jours. Il mâchonne son cigare et a déjà tombé la cravate (habituellement, elle fait au moins la demi-journée).

Quand tous sont là, John MicFord commence :

" Les gars, je vous envoie sur une affaire, mais à contre-cœur. Le FBI est déjà dessus, mais il semble qu'un de ses foutus ronds de cuir veut que nous collaborions. Alors avant tout, je veux vous dire que vous devrez faire bonne figure devant " vos amis " du FBI. Mais je veux aussi que vous résolviez cette affaire avant eux. Depuis longtemps, le chef Braid bassi-

ne des personnes influentes de son entourage sur l'inutilité des COPS. Il est un de ses enfoirés d'anti-mutants, et un des plus virulents. On sait que trois de ses enquêtes, quand il était encore sur le terrain, concernaient des mutants...pas un n'en est sorti indemne. Mais je ne veux pas non plus que l'on puisse accusé les COPS d'avoir refusé de coopérer avec le FBI, vous me suivez.

L'affaire semble être un règlement de compte. Il y a dix morts, tous ayant subi des mutilations. Ils étaient tous russes. Mais le plus étrange, c'est sûrement le lieu : le dernier étage d'un petit bâtiment à l'angle de Really Town, et de la 17ème rue, dans le district de Valley. Ce coin est habituellement assez calme, et une affaire comme celle-ci reste un cas exceptionnel. Je vous fait confiance pour que cela reste un fait exceptionnel. Il faut préserver l'ordre dans ce quartier calme. OK. Donc, diplomatie avec " nos nouveaux copains FBI ", et discrétion pour ne pas faire peur aux gentils habitants de Valley. Allez, au boulot et que je ne revoie plus vos culs ici avant d'avoir des résultats, compris ! "

Pour ceux qui ne connaissent pas encore John MicFord, rappelez vous que c'est certes un dur, mais qu'il reste juste. Aujourd'hui est un sale jour pour lui (comme pour nos COPS maintenant), mais il parle beaucoup sur le ton de l'ironie. En roleplay, essayez

d'appuyer sur cet aspect, que les pjs qui ne sont pas familiarisés, ne croient pas qu'il les insulte. Cela me semble important. Au pire, réécrivez ce petit monologue, en plus poli.

LES LIEUX DU CRIME

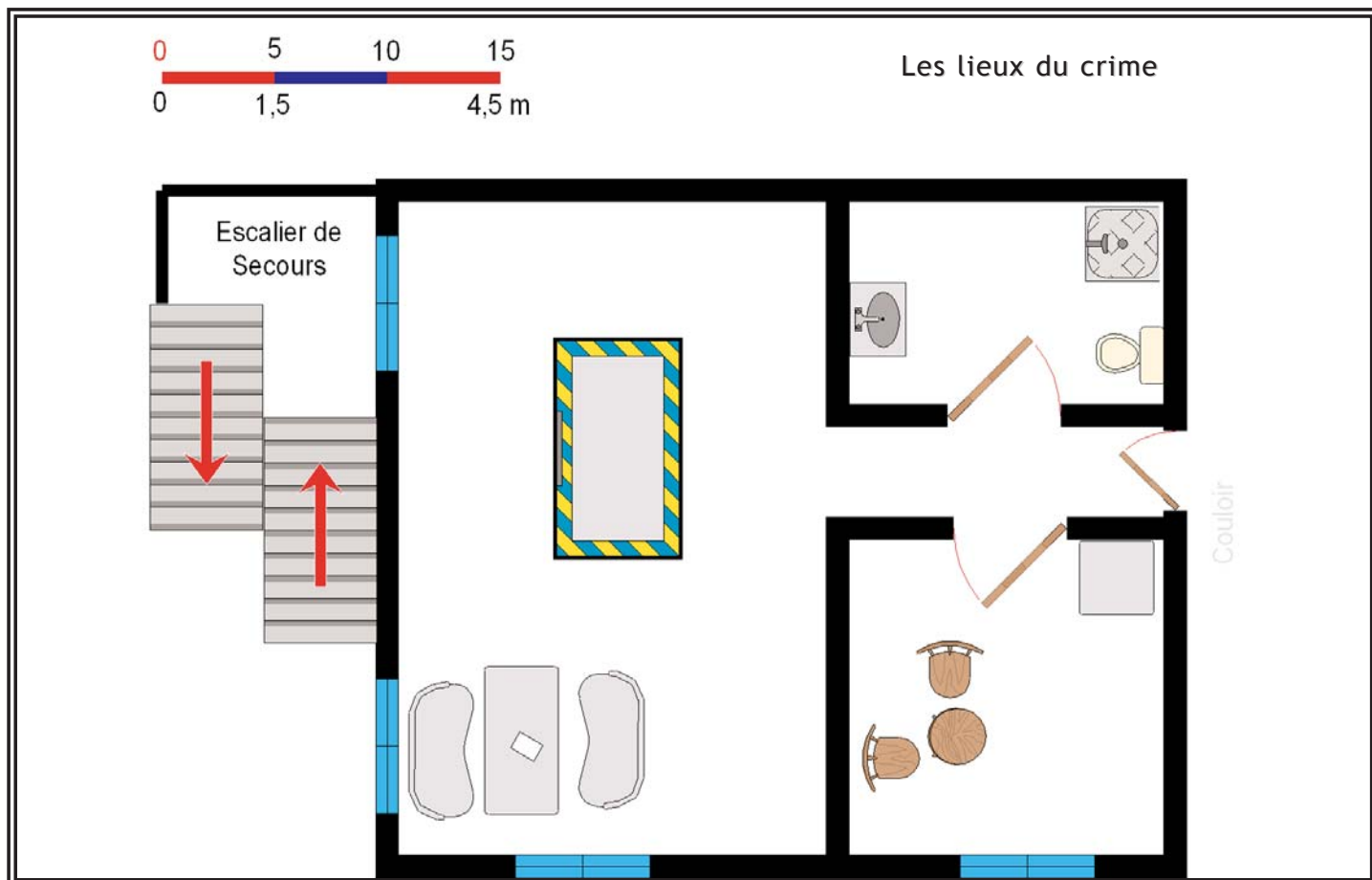
A l'adresse indiquée, les pjs trouvent un petit bâtiment sur deux étages, situé à coté d'un chantier de construction. A vrai dire, c'est un peu toute la 17ème qui est en construction. Really Town est une vaste rue d'immeubles d'habitations, fabriqués assez rapidement. Rappelez vous que Valley est une cité dortoir. En journée, les lieux sont quasiment vide. Il y a bien quelques badaux, pour la plupart des femmes au foyer, ménagère de 30-40 ans, qui sont venues voir ce qui se passait. Les quatre voitures marquées FBI ne passant en effet pas inaperçues. Le service de police scientifique du COPS est déjà sur place également. Mais les hommes sont en bas, assis négligemment sur le pare-choc de leur véhicule labo, et discutant. Si les pjs viennent les voir, ils leur répondent que le FBI ne veut personne dans ses pattes durant la constatation. Ils se sont fait méchamment envoyer pettre. Seul Dc Limstrom n'eut que faire des injonctions des officiers du FBI, et est resté en haut.

Le rez-de-chaussée du bâtiment est une petite

épicerie de quartier, tenue par un homme d'une quarantaine d'années, Mr Vlanoshig. Il est d'origine russe, et travaille bien évidemment pour la mafia. Il est en fait un indic, ce qui explique que la mafia soit déjà au courant. Mais il a l'air correct. Il feint avec habilité de ne pas savoir qui étaient les gens qui squattaient juste au dessus de chez lui. Lui n'est qu'un honnête commerçant, comme pourront en attester les curieux, dont le quart sont des clients réguliers.

Au premier, il s'agit de son appartement. Un trois pièces plutôt minable et dégueulasse, où il vit seul. On y accède par un escalier dans l'arrière de sa boutique. Les COPS pourront y perquisitionner, ils n'y trouveront qu'un fusil à pompe, une arme de défense selon son propriétaire...rien de vraiment sérieux.

Le second étage est lui accessible par un étroit escalier en fer, à l'extérieur. Il donne sur une porte en fer grossièrement repeinte, avec une petite ouverture permettant de voir qui se présente à l'extérieur. Mais la porte a plus ou moins volé en éclat. A l'intérieur, le carnage. La pièce principale, dont les murs étaient blancs crèmes, est remplie de cadavres. Il est difficile d'évaluer combien sans se concentrer. La lumière et l'air frais proviennent d'une baie vitrée, sur le toit, qui est démolie.



Des morceaux de verre jonchent le sol. Les seuls meubles sont une table, où visiblement il y avait pas mal de drogue, mais celle-ci a dû voler durant la lutte, quatre chaises, et deux canapés. Un corps repose sur la table, les autres se partageant le sol et les canapés. Deux chaises sont renversées. Il y a beaucoup de sang, et les cadavres ont presque tous les tripes à l'air. Une petite pièce servait de sanitaire. Il n'y a qu'un cadavre dedans, celui-ci ayant eu le visage ouvert en deux.

Au milieu de la pièce principale, tournant le dos aux COPS, quatre hommes en costard, avec des didactophones reliés à des micros. Chacun semble faire son rapport préliminaire dans son coin. Le docteur Limstrom est dans la salle de bain. Homme méthodique, il a commencé par ce cadavre, qui est isolé.

- Officier Lopez : c'est un homme de taille moyenne, sportif et carré, il porte ses cheveux bruns en une coupe courte, et soigneusement coiffés. Il arbore aussi une moustache. Un costard bleu/gris sur sa chemise blanche, avec une cravate noire. Il se fout pas mal des mutants, des noirs, des homosexuels...tout ce qui l'intéresse, c'est résoudre l'affaire. Son second objectif reste que ce soit le FBI qui la résolve. Il pallie souvent son manque de compétence par la violence et l'intimidation. Leader né, il n'aime pas qu'on lui donne des ordres, ou même que l'on brave son autorité.

- Officier Charlie : homme anglo-américain, convaincu de la suprématie de la race pure sur les dégénérés mutants. De petite taille, blond, le teint plutôt pâle, il mâche continuellement un chewing-gum à la nicotine pour essayer d'arrêter de fumer. Les yeux verts petits et durs sont loin d'inspirer la sympathie. Il a découvert des traces de terre, ne provenant visiblement pas des chaussures d'une des victimes. Mais bien entendu, il lui faudrait une bonne raison pour partager ce renseignement avec ces mutants du COPS. Que ce soit le COPS ou le FBI qui résolve cette histoire, il s'en moque pas mal. Mais qu'un mutant ne se montre meilleur qu'un Norm, il ne pourrait le supporter...et comme les COPS sont pour lui tous des mutants, il n'y a pas de différence. Il cache difficilement sa haine de la racaille génétique mutante...

- Officier Sullivan (Sully pour les amis...): de taille moyenne, un ventre bedonnant, cet homme d'environ quarante ans porte assez mal le costard gris/bleu...tant qu'à la cravate, ça fait longtemps qu'elle ne lui sert plus que de mouchoir (au mieux...).

Les autres officiers ne respectent pas l'homme, qui selon eux fait honte au FBI, mais la compétence. Ce n'est certes plus un homme de terrain, mais son talent, sa connaissance, son esprit vif...inspirent le respect. Son seul but reste l'affaire. Il travaille avec n'importe qui, du moment que la personne est motivée et un minimum compétente. Il ne porte plus d'arme à feu, et en a une sainte horreur depuis une bavure qui a coûté la vie de son coéquipier. C'est certainement l'homme avec qui les pjs vont pouvoir travailler, s'ils se montrent plus intelligent que les autres membres du FBI. Au moment où les pjs arrivent, il est à l'entrée de la salle de bain, et parle avec le docteur Limstrom. Il a découvert un morceau de tissu, resté accroché à un morceau de la baie, au niveau du plafond. Mais pour le moment, il n'a préféré rien dire.

- Officier Dupuis : ce cajun de taille respectable est un espèce de jeune chien fou. Il est entré dans le FBI pour l'action. Il n'aime pas vraiment les mutants, mais n'a pas non plus une haine farouche envers eux. Il est simplement réticent. Son costume cache mal un pistolet de trop gros calibre pour être vraiment celui que le FBI donne à ses agents. En dehors de l'action, le jeune homme châtain virant sur le roux (il est roux, mais se fait une teinture), n'est pas vraiment compétent. Il a malgré tout repéré aussi les traces de terre...Mais il sort plus facilement son calibre que sa science.

- Docteur Limstrom : ce petit être frêle et entièrement chauve est âgé d'environ quarante cinq ans. Il est médecin légiste depuis pas mal d'années déjà. Avant, il officiait dans la police, cachant habilement sa mutation. Mais à la création du COPS, il se révéla, et demanda sa "mutation" vers ce nouveau corps plus apte à l'accueillir. Ses excellents états de service l'ont fait accepter d'entrée, et ont fait grincer quelques dents de militants anti-mutants. Stoïc en toute occasion, il ne laisse pas deviner ses sentiments. Il est animé par une conscience professionnelle infaillible. (Psy 008+ image rémanente, mais ce dernier reste encore incontrôlable pour le docteur, et surtout très épuisant).

Autant dire que l'accueil des pjs reste froid. A la question "qu'avez vous découvert ?", une réponse vague et négative se fera entendre. Sullivan préfère observer les pjs. Par contre, Lopez attaque d'entrée de jeu. Son but est de faire obéir les pjs à un maximum d'ordre, de la même façon qu'il a fait obéir presque tous les hommes du service de la police scientifique du COPS (il les a éloignés en attendant que ceux du FBI n'arrivent), et a déjà pris le docteur

en grippe. Celui-ci a en effet bravé son ordre, et ne l'a même pas écouté. Les pjs qui ont un minimum de connaissance en droit, en administration ou assimilé, savent très bien que Lopez, comme les autres, n'ont aucune autorité sur les COPS et leur service. S'imposer sera peut-être difficile (à vous de voir, et surtout, c'est selon le niveau des pjs), mais s'ils y parviennent, ils marqueront un point pour Sullivan. Par contre, Lopez les aura pris en grippe. Ce qui serait intéressant pour les COPS, ce serait de s'opposer à Lopez, et de faire venir le service de police scientifique du COPS. Les pjs auront ainsi accès à plus d'informations (que le FBI).

LES INDICES

Les indices à l'intérieur du squat sont disponibles en fonction de la façon dont les pjs ont abordé leur introduction dans ses lieux. Si Lopez a eu le dessus, tout les jets de SENS+RECEUIL D'INDICES se feront avec un malus de 2 à 4 N. Les difficultés sont à évaluées en fonction de l'endroit où cherchent les COPS, et de leur perspicacité. De plus, une partie des indices ne sera disponible que le lendemain (mais ça se négocie pour l'après-midi) si le service scientifique du COPS obtient l'accès au lieu. Sinon, le délai sera beaucoup plus long, car les informations seront en possession du FBI. De plus, dans ce cas, le FBI aura une longueur d'avance sur le COPS.

Tout d'abord à l'intérieur même du squat :

Le tueur a laissé quelques rares traces de terre. Une terre sableuse, et rouge. Elle provient du chantier à côté. Le sable a une teinte rouge à cause d'un ancien bâtiment en brique qui occupait les lieux avant la Big One. Les pjs pourront trouver de cette terre à quelques endroits. La difficulté du test de SENS+RELEVER LES INDICES est "difficile", dans les meilleurs cas.

En traversant la baie vitrée, le tueur a laissé un morceau de son imperméable sur un morceau de vitre. Pour le repérer, la difficulté est "très difficile". De plus, il faut aller le chercher à trois mètres du sol...

En frappant le premier russe, le tueur a laissé une impressionnante entaille dans la table en bois. Les pjs qui s'intéressent à ce meuble, peuvent la repérer avec un test "moyen". L'entaille est peu profonde, mais fraîche. L'angle montre bien (SENS+SCIENCE POLICIERE " facile ") que le tueur était debout sur la table à ce moment.

Les corps ne comportent aucune trace de balistique. Par contre, les murs sont criblés de petits trous où se sont logées les balles. Les russes étaient armés de pistolets gros calibre et de petites mitraillettes.

Les corps ont tous reçu un coup, ou plusieurs, d'un objet très tranchant (SENS+SCIENCE POLICIERE "moyen"), type épée.

En soulevant le corps qui repose sur la table, les pjs découvrent onze oreilles droites et onze pouces gauches. Les corps se sont en effet fait couper l'oreille droite et le pouce gauche. Pour s'en apercevoir, il faut observer les cadavres de près, le sang à demi coagulé, les cheveux, leurs positions même, rendant difficile ce simple constat. En comptant, malgré tout, les pjs ne trouvent que dix cadavres, et tous n'ont eu qu'une oreille et un pouce de tranché. Les pjs devraient se demander d'où viennent cette oreille et ce pouce en trop ?

A l'intérieur du squat, c'est à peu près tout ce que les pjs pourront découvrir. Reste l'extérieur. Les pjs ayant découvert les traces de terre pourront s'intéresser au chantier. Habituellement, celui-ci est fermé au public par une haute palissade en fer peint en beige. Derrière, les ouvriers du bâtiment sont en train de couler les lourdes fondations d'un immeuble d'habitations. Ils travaillent de 8H30 à 12H, puis 13H30 à 17H. Leur tâche est assez rude. Le chef de chantier est John Sweeter. Il accepte volontiers de collaborer avec le FBI (en soirée, quand les pjs seront partis...) ou avec le COPS (quand les pjs le décideront). Il pourra même les faire monter sur le toit via la grue s'ils en font la demande.

En regardant le mur du bâtiment où a eu lieu le crime, les COPS s'aperçoivent que son ascension n'est pas aisée. Aucune échelle sur le chantier n'est assez haute. Les quelques rares prises sont espacées. Si le tueur a escaladé, c'est d'une part, un excellent grimpeur, d'autre part, un homme (ou une femme) de grande taille. Par contre, le pj qui tente l'ascension est un fou. Il devra faire ses jets FORCE+GRIMPER avec un niveau très difficile. Une marge totale de 20 est nécessaire pour parvenir en haut.

Sur le toit, les pjs trouvent des paquets de chips ouverts...mais visiblement plein. C'est en fait un tic du tueur qui essaye de faire comme "les vrais humains", mais qui n'y arrivent pas. Il a attendu ici pendant pas moins de trois heures...

Dans le terrain vague à côté du chantier, derrière par rapport à la 17ème, un COPS pourra trouver des bal-

les provenant des armes des russes. Mais il lui faut réussir un test de SENS+RECUEIL D'INDICES eimpossible". Ces balles sont en parfait état. Elles ne sont absolument pas écrasées, ni recouvertes de quoi que ce soit...

La police scientifique, que ce soient le FBI ou les COPS, trouvera des micros-éclats de lame dans les plaies des cadavres. Avec l'analyse de ses micros-éclats, il est possible de déterminer que l'arme utilisée est un sabre, ou un katana, ou tout ce qui y est associé, très tranchant, et aussi souvent poli.

D'autre part, les morceaux découverts sur place proviennent des différents cadavres. La onzième oreille et le onzième pouce proviennent eux aussi d'un des dix cadavres. Une recherche ADN montrera qu'il s'agit vraisemblablement d'une "copie", ou alors d'une difformité qu'avait le cadavre à qui ils appartiennent. De plus, seul une oreille et un pouce (les "copies") ont été arrachés, et non proprement sectionnés comme le reste.

Les balles trouvées dans les murs proviennent toutes des armes des russes (si les pjs ne savent pas encore que ce sont des russes, pour avoir regardé leur papier, on le leur dit), et d'aucune autres armes. Il s'agissait d'armes sans puces d'identification. Le décompte des balles des chargeurs, et de celles trouvées dans les murs montrent qu'il en manque huit. On ne les a pas encore retrouvées (sauf si les pjs les ont retrouvées).

D'un point de vue administratif, le bâtiment appartient au gérant du magasin du rez-de-chaussée, mais en grattant un peu, on s'aperçoit qu'il a été financé par d'obscures sociétés russes, et bien entendu les fonds provenant de la fédération de l'Est, il est impossible d'en connaître l'exacte provenance...

L'ENQUÊTE DE VOISINAGE

L'enquête de voisinage risque fort d'être infructueuse. Quelqu'un a téléphoné à la police de quartier vers 3h30 du matin, mais a souhaité garder l'anonymat. Il entendait des hurlements et des coups de feu. Dépêchée sur place, la police de quartier n'a trouvé que des cadavres. Aussitôt, le FBI a été appelé en renfort. Celui-ci arrive sur place vers 8H30. Les pjs ont suivi de peu.

Mais personne ne semble avoir entendu quelque chose. Entre les habitants qui ont peur des COPS, ceux qui ne veulent pas être embêtés, et ceux qui

ont tout vu sans y être, les pjs risquent d'avoir du travail. Mais ce travail ne payera malheureusement pas.

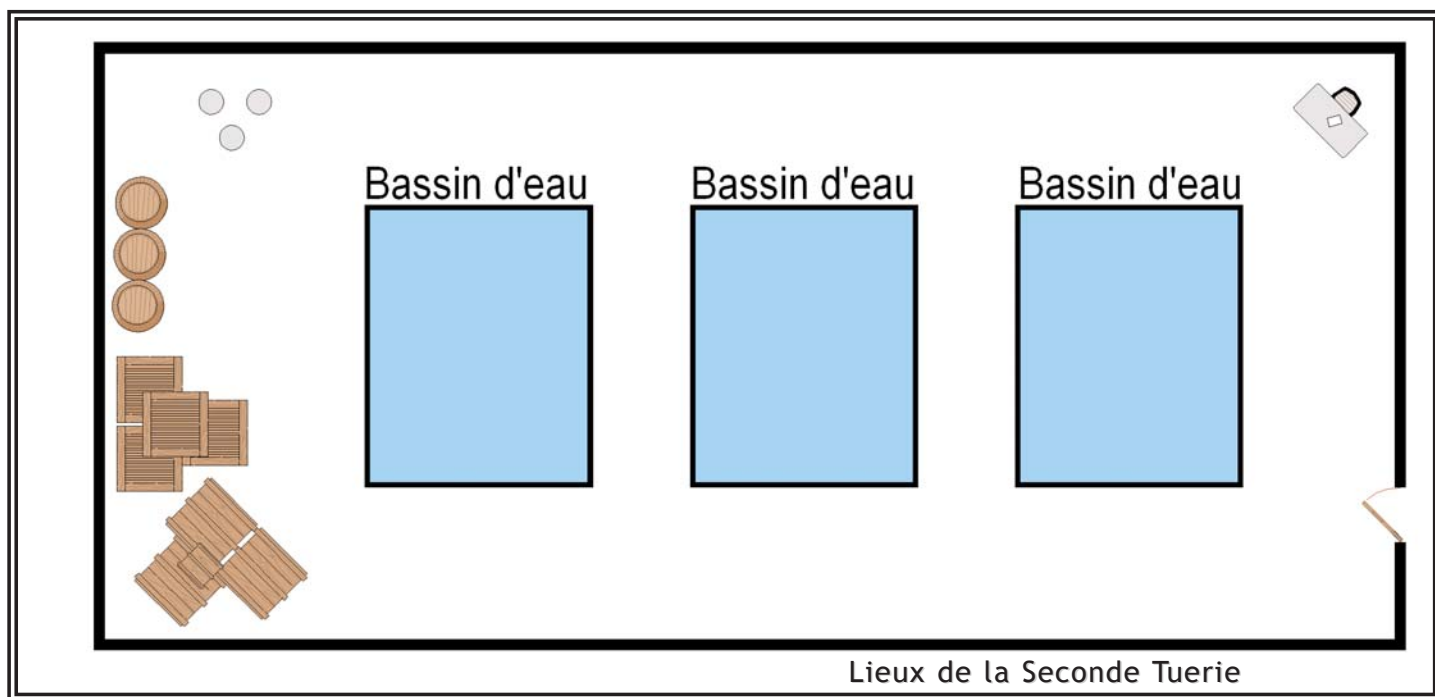
HISTOIRE DE SABRE

Si cela ne fait pas tilt dans l'esprit d'au moins un pj, après que vous leur ayez glissé une carte de LA sous les yeux, glissez leur que Chinatown n'est pas loin. Chinatown regroupe tous les Asia, mais aussi les japonais. Que ce soit un sabre ou un katana, c'est certainement dans ces quartiers que les personnes qui les manipulent le mieux, se trouvent. Une simple guerre entre mafia pour récupérer Valley ? c'est une hypothèse plus que plausible.

Les rondes dans ces quartiers devraient donc se multiplier. C'est en passant devant un petit restaurant, en plein cœur de Little Tokyo, dans une ruelle où peu de touristes se risquent, que les pjs tombent sur Igor Kajanzan et pas moins d'une dizaine de ses hommes. L'homme assis à une table, ne consommant rien, semble détendu. Ses hommes sont eux par contre tendus comme la corde d'un arc. Bon nombre ont la main sous la veste. Cinq voitures sont garées devant, et une est encore pleine...mais ceux-là gardent l'artillerie lourde. Leur présence ici est une provocation ouverte. De plus, le fait qu'Igor ne consomme pas et occupe toute la terrasse, est passablement gênant et énervant pour le tenancier, un petit japonais du nom de Wu Fang. Mais celui-ci sait que le silence reste de mise : perdre une journée de client est mieux que de perdre le restaurant complet. Mais si un groupe de la mafia venait à passer...la fusillade serait inévitable. Insister sur la tension des sbires, et le calme olympien d'Igor. Celui-ci accueille même les pjs avec un grand sourire.

Au début, il ne parle que du ciel et du beau temps aux COPS. C'est à eux d'aborder la question de leur présence ici, et de parler de ce qui est arrivé à ses hommes. Bien entendu, les pjs devront s'attirer sa confiance pour qu'il leur parle vraiment. En fait, il leur explique ouvertement alors qu'il sait que les triades sont responsables. Lui et Shumizo (responsable du clan du serpent) qui représentaient les chefs des triades pour cette transaction, ont signé un pacte. Ce pacte concernait Valley. En effet, les russes et les triades ne voulaient pas s'engager dans une nouvelle guerre des gangs, et se sont plutôt divisés le district.

Les triades commençaient leur exploitation depuis le Nord (près de Chinatown) et les russes depuis le Sud (près de l'Oural). Chacun suivrait son rythme et s'arrêterait à trois rues de l'exploitation de l'autre.



Ainsi, chacun aurait son territoire. C'est donc comme cela qu'une course pour formation d'un territoire a commencé. Une éventuelle guerre des mafias n'aurait commencé qu'une fois que les deux territoires seraient définis. Cette "géniale" idée vient d'Igor lui-même. Et il en est très fier. Mais il prend pour une trahison des triades l'assassinat de ses hommes. Sa présence ici est donc ouvertement une provocation. D'ailleurs, elle va arriver à terme, au moment même où il finit de raconter tout cela aux pjs.

Un groupe de quinze chinois débarquent en effet dans la rue. Il marchent en groupe, le peu de personne qu'il y avait s'écartant sur leur passage. L'affrontement est inévitable. Le but des russes est de mettre Igor à l'abri le plus vite possible. Celui-ci participe un peu à la fusillade, avant de prendre la fuite dans l'une des voitures. Les pjs tant qu'à eux, s'ils ne se sont pas écartés, ont leur camp imposé : puisqu'ils sont du côté des russes, c'est qu'ils sont avec eux.

La fusillade attire la police de quartier, qui elle aussi prend les personnages à partie. Après la fusillade, il leur faudra dévoiler des trésors de diplomatie pour ne pas être eux aussi embarqués. On les prend pour des "ripoux", qui sont de connivence avec les russes. S'ils ne parviennent pas à convaincre les membres de la police de quartier, dont le tiers est bien entendu des racistes anti-mutants, ils finissent aussi en prison. Ils n'en sortiront qu'un peu après les membres des mafias, Mic Ford ayant dû se déplacer...et ça l'énerve vraiment. Les pjs auront du mal à savoir s'il est en colère contre eux ou contre les policiers locaux...

SECOND MEURTRE

Alors que les pjs sortent de prison, ou bien pataugent un peu, leur radio leur apprend qu'un second meurtre vient d'avoir lieu dans le district de Valley, mais cette fois, au nord, dans le sous-sol d'une distillerie, qui produisait visiblement de l'opium, au 623 rue Island.

Arrivés sur les lieux, les pjs tombent évidemment sur les mêmes voitures du FBI. Mais aucun service de police scientifique n'est encore sur place. Le bâtiment du 623 rue Island est un hangar de petite taille, avec deux portes et pouvant contenir deux camions à la fois. A l'intérieur se trouve une porte, au fond, donnant sur un étroit escalier de pierre, qui descend au sous-sol. Là, se trouve une grande salle, séparée par des murs et murets, et des bassins. C'est ici que l'on nettoie les fleurs de pavots qui donneront l'opium. C'est aussi au fond de cette salle que l'on extrait la drogue des fleurs. Il y avait pas moins de vingt personnes. Toutes sont mortes, sauf une. Le FBI est en train de l'interroger, de façon assez rude. Comme toutes les victimes, il s'agit d'un chinois. Il est âgé, et ses cheveux blancs lui tombent sur les épaules. Il a aussi une barbe et une moustache d'environ une semaine. Il ne parle pas bien la langue.

Fei Paï est en fait un mutant ϵ 003+ (tâche multiple). Il était employé, ou du moins exploité par le clan du Serpent, en échange de sa survie en dehors des camps qui sont habituellement réservés à ses pairs. Pour le moment, le FBI n'a rien réussi à en tirer.

Ils laisseront bientôt la place aux pjs, en allant fouiller les lieux du crime.

En se montrant plus compréhensifs, les pjs pourront apprendre son histoire. De plus, il a vu le meurtrier. Il parle avec confusion d'un grand homme en imperméable et d'un chapeau, profondément enfoncé sur son crâne...et pas de visage. Ses yeux semblaient brillés dans le noir. Il a tué tout le monde à l'aide de son katana, en commençant par les gardes, les seuls armés. Puis, il s'est avancé vers Fei, l'a regardé longuement, penchant sa tête d'un côté puis de l'autre...avant de l'assommer avec le pommeau de son arme. Quand Fei s'est réveillé, tout le monde était mort. Il entendait les voitures de police. Il n'a pas bougé par peur.

Les corps semblent avoir été tués avec la même arme que dans le premier cas. Les corps qui reposent dans les bassins, sont nettoyés, et les pjs peuvent voir qui leur manquent aussi un pouce (le gauche) et une oreille (la droite). Et c'est dans le tiroir d'un bureau que les pjs pourront trouver les 21 pouces et 21 oreilles : un et une de plus que le nombre de corps.

La police scientifique arrivera ensuite, mais elle ne trouvera rien de plus concluant que dans la première affaire. Par contre, le nombre de balles dans les murs et celles manquantes dans les chargeurs d'armes sans puces ID ne correspondent pas. Les pjs qui cherchent dans le hangar, pourront trouver les 8 balles manquantes, derrière un tas de pneus. S'ils ne les trouvent pas, ce sont les services de police scientifique qui les découvriront. Elles ne sont pas abîmées, on a même du mal à penser qu'elles sont sorties d'un canon.

Le hangar appartient à la famille lowu, arrière petit neveu de Shumizo, chef du clan du serpent de la triade. Bien entendu, l'un comme l'autre nieront tous simplement connaître l'existence d'un tel laboratoire dans les sous-sols, et une bardée d'avocats sont déjà prêts à les défendre.

DES NOUVELLES DE SULLY

Alors que les pjs sont en train de piétiner dans leur enquête, ils reçoivent un coup de fil de Sully. Celui-ci reste assez énigmatique. Il voudrait que les pjs le rejoignent au plus vite à Creeper's Zone, un quartier mal famé de Valley. Ici, quand la nuit tombe, les gens sortent de chez eux, et s'engagent dans des orgies sans fin, où se mêlent la perversion

et les excès de toutes sortes. Toujours à la limite de la légalité, mais parfois de l'autre côté de la limite, les habitants, comme les visiteurs n'apprécient que peu la police, le FBI ou les COPS. Aussi, les pjs comme Sully doivent-ils être discret. Il faut savoir que les histoires se règlent ici sans recours aux institutions, souvent avec un couteau à la main, voir pire...

Les pjs rejoignent Sully du côté Sud de la rue Winter's. En arrivant, il les interroge sur leur intentions vis-à-vis de l'enquête. Son seul but est de vérifier si les pjs désirent réellement résoudre l'affaire, et surtout, quelles sont leurs motivations. Son but personnel est d'empêcher un tueur en série de faire d'autres victimes. Les pjs ont-ils les mêmes intentions que lui. Au pire des cas, la rencontre reste une occasion de négocier avec Sully pour obtenir tous les lauriers de l'affaire, au nom des COPS, mais cette négociation sera des plus mal venues, et devrait être difficile à mener sans que Sully ne se braque et ne laisse les pjs le bec dans l'eau.

Ce qui a attiré Sully ici, c'est un coup de téléphone d'une de ses indics, une prostituée du nom de Killyss (il évitera de donner son nom aux pjs). Elle l'a appelé après avoir vu une personne entrée dans une chambre avec une " collègue de travail ". Ce qui l'a attiré, c'est que cet homme correspond au signalement d'un des morts retrouvés sur le premier lieu du crime. Comment Killyss a pu obtenir le signalement, comment elle a pu penser à contacter Sully, sont des questions que les pjs vont certainement se poser. Mais laissez-les en suspens. Sully ne veut pas révéler ses sources, ni compromettre une sœur...tant pour lui que pour elle. En effet, Sully et Killyss sont frère et sœur. Mais les pjs n'ont aucun moyen de le savoir.

LE 42 WINTER'S STREET

Avec Sully, les pjs se rendent donc chez la prostituée dont Killyss a donné l'adresse : 42 Winter's street, appartement n°50. L'adresse indiquée mène Sully et les pjs devant l'enceinte d'un ensemble d'appartements réunis autour d'une cour centrale rectangulaire. Les appartements font penser aux vieux finistères que l'ont pouvait trouver en France, au milieu du siècle passé. Le toit est simplement moins haut, et aucune lumière ne filtre par le toit en tôles ondulées transparentes et recouvertes de crasse. Les lieux sont très humides, il y a de nombreuses infiltrations, et l'eau coule en permanence du toit. De grandes flaques d'une eau croupissante se rejoignent en une curieuse géographie sur le sol de béton.

Mais les pjs n'ont pas vraiment le temps de s'intéresser à cette curieuse carte aquatique. En entrant, ils sont entourés par les quatre côtés, sur cinq niveaux d'où peuvent surgir une menace. Faites ici bien ressentir que leur sécurité est en danger, et qu'il faut qu'ils aient des yeux partout en même temps. Cela favorisera la cohésion d'équipe, et pourra les inciter à ne pas se séparer. Il ne se passera bien évidemment rien, sauf s'ils sont en uniformes. Dans ce cas, ils pourront recevoir des jets de pierres depuis les étages. Tous les assaillants se dissiperont au premier coup de feu. Il sera alors impossible de les retrouver.

L'appartement 50 se trouve au dernier étage sans ascenseur. Tout les étages sont constitués de la même façon, avec quatre escaliers aux quatre coins, menant sur une mezzanine carrée, offrant une vue imprenable et des angles de tirs parfaits sur la cour carrée du milieu. Face à la rambarde en béton, des portes donnant sur les petits appartements tous construits selon un modèle standard. Soyons clair, ils sont à 80% loués par des prostituées, qui s'en servent autant comme lieu de vie que comme lieu de travail. A côté de chaque porte se trouve une fenêtre, obscurcies par des persiennes, des rideaux ou autres.

La porte de l'appartement 50 est verrouillée de l'intérieur. Les pjs peuvent, en collant leurs oreilles, entendre une musique techno rapide et cadencée. Mais aucun bruit ne semble trahir la présence de quiconque. L'approche des pjs est ici ouverte, Sully ne faisant que les conseiller de suivre les procédures normales : semonces et entrée en force.

Si les pjs choisissent d'hurler "COPS" en enfonçant la porte, ils ont le temps d'entendre du remue-ménage à l'intérieur de l'appartement. Un cri de femme résonne alors. Adaptez la suite des événements en fonction de l'approche choisie par les pjs. Mais gardez en tête les aboutissants de cette rencontre.

Les pjs tombent effectivement sur un homme ressemblant trait pour trait à l'une des victimes de la première tuerie. Il ne doit subsister aucun doute là-dessus. Mais celui-ci se révèle être très rapide et très fort. Il parviendra à sortir, soit en fendant le groupe de pjs s'introduisant dans l'appartement, soit en sautant au travers de la fenêtre. Après quoi, une course poursuite s'engage avec lui. Les pjs peuvent le blesser entre temps.

LA COURSE POURSUITE DANS LA ZONE MORTE

Le fuyard trouve facilement exil dans ce que les habitants du quartier appellent la Zone Morte, comme l'indiquent les graffitis d'accueil sur les murs. Dans ce réseau de ruelles s'imbriquant les unes dans les autres, se croisant, et débouchant en fait sur d'autres rues plus fréquentées, des clochards ont élu domicile au milieu des tas de détritrus s'amoncelant jusqu'à un mètre cinquante de hauteur. La population de clochards fait certes peur, mais n'est pas dangereuse. La plupart d'entre eux passent leur temps entre sommeil étiliquement assisté, et attente du réconfort que seule la mort pourra leur apporter. Ses hommes se confondent souvent avec les détritrus, et les pjs pourront passer à côté d'êtres sans même s'en rendre compte.

Alors que la course poursuite se fait haletante, le fuyard prenant tous les virages possible et imaginable, Sully semble en difficulté. A un nouveau croisement, il s'arrête, visiblement à bout de souffle. Si un pj s'arrête avec lui, il se fait littéralement engueuler. Sully ne veut pas qu'on s'occupe de lui, et veut que le suspect soit arrêté. Alors que les pjs continuent à courir, laissant Sully plié en deux, cherchant à retrouver son souffle, le fuyard redouble de vitesse. Il tourne dans ce qui semble être une impasse. Mais prenant appuis sur une poubelle, puis, attrapant une gouttière, il passe aisément le mur de trois mètres cinquante fermant la ruelle. Les pjs devront prendre un peu plus de temps.

Au bout de la ruelle de l'autre côté, un croisement. Sur la droite, Sully attendant les pjs. Si le suspect a été blessé, Sully l'ait aussi, au même endroit, mais de ce qui semble être un coup de couteau lui a entaillé les chairs. Il annonce qu'il a essayé de prendre à revers le suspect, mais celui-ci lui a échappé.

Chacun retourne chez soi, ou à son bureau, déçu, et aussi intrigué d'avoir vu ce mort courir...à la morgue, le corps repose dans son frigo. Officiellement, il n'a pas d'état civil. Si les pjs ont blessé le suspect, et récupéré du matériel génétique, les légistes concluent que le matériel est souillé. L'ADN est inidentifiable.

UN PROBLÈME AVEC SULLY

Environ un jour après l'incident de Creeper's Zone, les pjs reçoivent la visite à leur bureau du Docteur

Limstrom. Celui-ci leur annonce qu'il avait rendez-vous avec Sully, mais celui-ci ne s'est pas présenté, hier. Le docteur Limstrom a alors tenté de téléphoner au domicile de Sully, mais aucune réponse. Au bureau de FBI, personne ne l'a vu. Personne ne semble s'inquiéter, mais le docteur Limstrom a un mauvais pressentiment. Il aimerait que les pjs aillent voir chez Sullivan, s'ils le trouvent. Il habite dans le quartier de Westwood, au n° 42 Mensis street, appartement 37. Le bâtiment en question est un grand immeuble d'appartement à faible loyer. Le N° 37 est situé au troisième. Dans un long couloir impersonnel, dont la seule source de lumière est une fenêtre à son extrémité, s'aligne pas moins de 20 portes se faisant face l'une et l'autre. Des portes en bois munies de juda. Des sons d'engueulade, de télévision un peu

trop forte, forment le fond sonore de cette scène.

La porte de Sully, à l'autre bout du couloir, porte les marques d'une récente effraction au pied de biche. Derrière la porte, les pjs trouvent un salon d'assez grande taille, complètement retourné. Le bureau en face de la fenêtre a été vidé. En visitant les lieux, les pjs trouvent diverses salles, elles aussi fouillées de fond en comble. Pas de traces de Sully. Faire venir la police scientifique semble être une bonne idée. Leur investigation révélera la présence d'au moins quatre individus. Parmi eux, un est fiché : il s'agit de Gornam Talslish, un sous-fifre de la mafia Polonaise... Il a été arrêté plus de quatre fois, mais à chaque fois libéré pour vice de forme, manque de preuve, ou alibi sorti de derrière les fagots. Leur avocat semble tout faire à chaque fois pour le sortir des griffes de la police. Peut-être sait-il quelque chose... toujours est-il que le docteur Limstrom est catégorique : il était présent lors de la fouille de l'appartement de Sully.

En se renseignant auprès de leur contact, les pjs apprendront facilement que Gornam Talslish est un habitué d'un bar de Block : le Calumet.

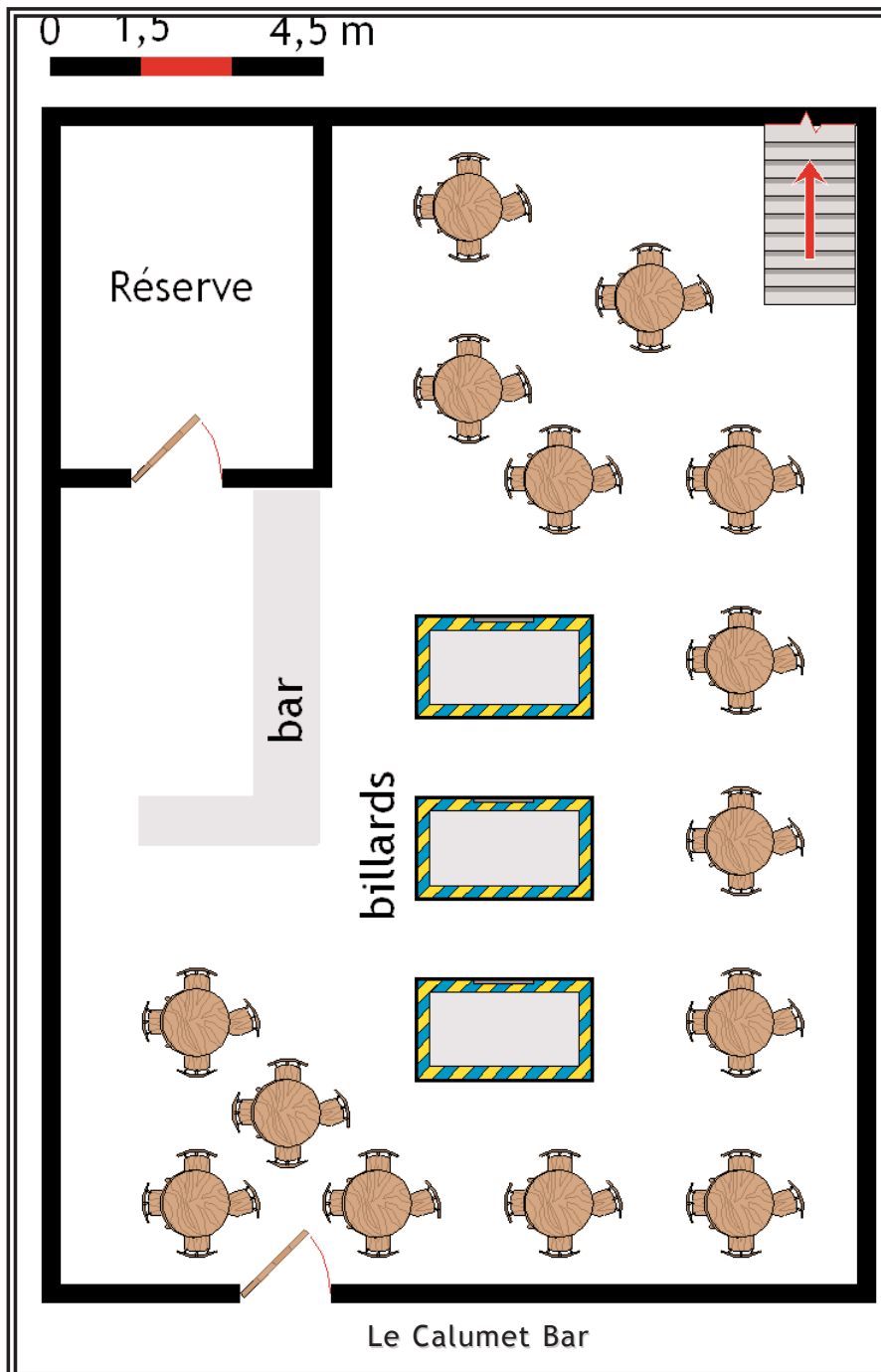
LE RETOUR DE SULLY

Juste avant de se rendre au Calumet, les pjs rencontrent Sully. Celui-ci leur semblera un peu étrange. Absent, il semble ignorer les informations en possession des pjs, concernant l'affaire. Il leur demandera leur destination, et s'il peut se rendre avec eux au Calumet. Faites bien comprendre aux pjs que sa présence ne peut être que bénéfique.

Gornam Talslish fume le Calumet

LE CALUMET BAR

Le Calumet se situe au fond de la rue Portland. Derrière une devanture plutôt miteuse, avec un indien peint grossièrement sur la façade. La salle en forme de rectangle, enfumée, avec un comptoir sur la droite des pjs à leur entrée, reste bruyante. Au centre, il y a trois tables de billard, avec du monde autour. Au fond, une petite porte que les



pjs, s'ils sont en civils, verront emprunter par divers clients. Un petit escalier descend vers un immense réseau de petits salons. Il s'agit d'un fumoir, où des personnes viennent fumer de l'opium tranquillement allongés sur des coussins, à un prix modique.

Gornam est autour d'un des billards, avec trois amis. Selon l'approche des pjs, ils pourront réagir, armés de leurs queues de billard. Mais de toute façon, Gornam oppose une résistance de forme. Il refuse tout d'abord de répondre aux COPS, puis de coopérer, obligeant les pjs à utiliser leur force. Sully se fait oublier jusqu'à ce que Gornam soit maîtrisé. Il rappelle à tout le monde sa présence lorsqu'il loge une balle dans le front du polonais. Le corps flasque de Gornam tombe alors sur le sol, sans vie. La balle lui a transpercé le crâne, juste dans l'alignement du nez, éclaboussant de sang les pjs qui étaient les pjs près.

Quand les pjs interrogent Sully, celui-ci dit simplement que Gornam avait opposé une résistance, et qu'il était potentiellement dangereux. Les pjs qui ont lu le dossier judiciaire de Gornam savent que Sully n'aura rien à craindre d'une enquête des affaires internes. Fin de l'incident.

Les pjs qui pensent à fouiller Gornam trouve sur lui un agenda, les clés de sa voiture, et un portefeuille rempli de billets (pas moins de 10 000 N\$). L'agenda ne semble rien contenir d'intéressant. Pourtant en faisant très attention, les pjs peuvent repérer qu'une semaine jour pour jour avant la première tuerie, Gornam a été envoyé chercher quelque chose d'important à l'aéroport, à l'atterrissage d'un avion en provenance de Varsovie. On lui a aussi dit de lui amener un " sabre ". La voiture est vide de tout indice. Rien d'intéressant pour les pjs. Si les pjs n'ont pas pensé à fouiller Gornam, la police scientifique du COPS le leur remettra, mais plus tard...

LA MORGUE EN FEU !

Le lendemain, en arrivant au QG des COPS, les pjs voient les pompiers ressortir du QG du COPS. Selon ce qu'ils entendent à droite et à gauche, la morgue a été incendiée. Docteur Limstrom s'y trouvait : il a été emmené à l'hôpital central, dans un état critique.

Si vous le désirez, les pjs, ou même seulement certains, peuvent arriver alors que l'incendie de la morgue a déjà commencé. Ils devront alors jouer les héros pour sortir le corps du docteur Limstrom des flammes. Intoxiqué par la fumée, mais surtout frap-

pé violemment derrière la tête, il repose devant les alcôves des cadavres, dont celui de Gornam est ouvert, et le corps est en train de brûler.

Les pjs pourront regarder les vidéos qui précèdent l'incendie. Ce qu'ils verront devra les surprendre : très tôt le matin, Sully a donné rendez-vous au docteur Limstrom. Il voulait voir un truc sur les corps. Arrivé devant le cadavre de Gornam, Sully se place discrètement derrière le petit homme fauve, qui est confiant. Sans lui laisser aucune chance, il lui assène un violent coup sur l'arrière du crâne. Puis, il place quelque chose sous le cadavre de Gornam. Il repart, alors que des flammes vives commencent à lécher le corps de Gornam.

LES PETITES ENVELOPPES

La mafia polonaise prenait grand soin de Gornam. Et pour cause, il a été pendant longtemps " l'ami " personnel de Grant Polinnoshsky, fils du patron de la mafia polonaise. En cinq ans, Gornam a accumulé une espèce d'assurance vie : des preuves matérielles, comme des relevés de comptes, des vidéos, et autres, attestant de divers crimes de Grant, avec entre autres, viole, proxénétisme, vente de drogue...des preuves irréfutables, même par les meilleurs avocats.

Gornam s'était arrangé pour qu'à sa mort, les enveloppes comprenant ses indices soient envoyées à ceux qu'elles seraient susceptibles d'intéresser. La mafia polonaise était en train de mener l'enquête sur la personne qui détenait toutes ses enveloppes. Elle allait bientôt parvenir à son but, et allait pouvoir se débarrasser de Gornam, qui se croyait depuis (trop) longtemps à l'abri. Mais sa mort prématurée a précipité les choses. Bien entendu, les COPS recevront une enveloppe. Et ce seront les premiers à envoyer des hommes cherchés Grant, sous le nez de son père...Les pjs n'ont à priori aucun rôle à jouer dans cet événement, sauf bien entendu si vous en décidez autrement. L'arrestation devra être tendue, mais éviter les coups de feu qui risqueraient de blesser inutilement les pjs.

INTERROGATOIRE DE GRANT

Grant est un jeune homme de 25 ans, brun, l'air sûr de lui, il arbore un sourire en coin. Il porte un costume entre gris et le jaune, sur un T-Shirt blanc. Son avocat est considéré comme le plus abrasif de tout LA. Il est assez grand, maigre avec un regard qui

semble vous clouer au mur. Toujours en train de jager les gens, de les scruter, il a le don de mettre mal à l'aise, ce qui fait rire Grant.

Les pjs ne devraient pas être long à faire le rapport entre l'affaire Grant et celle qui les occupe. Ils voudront certainement procéder à l'interrogatoire de Grant. Celui-ci se pointe dans la salle d'interrogatoire avec son avocat. Dès le début, si les pjs parlent de l'affaire des tueries, Grant s'entretient avec lui. Il semble savoir quelque chose. Son avocat lance alors l'idée d'un marché avec le COPS. Ceux-ci doivent lui obtenir une garantie que Grant échappera à la peine de mort, et si possible, une caution, même élevée.

Aux pjs de faire les démarches (INTELLIGENCE+ADMINISTRATION niveau 20). Le temps de base est de 48 heures. Ils peuvent réduire ce temps grâce à la marge de réussite. Les pjs devront aussi argumenter leur demande. S'ils n'y parviennent pas, ils peuvent toujours bluffer Grant, mais alors, ils s'attireront l'animosité de toute la mafia polonaise.

Grant peut donner des informations précieuses pour avancer dans l'enquête. En fait, il conseille aux pjs de se rendre au dernier endroit où ils ont trouvé Sully " normal " (c'est-à-dire dans la sortie de la Zone Morte). De plus, il conseille également aux pjs de surveiller étroitement un entrepôt de Valley, 3476 Handless Street. Il dit aux pjs qui voudraient plus d'informations qu'il s'agit d'un lieu de rendez-vous et de négociation, une zone neutre entre la mafia russe et les triades. Dans les prochaines nuits devraient s'y tenir une réunion très tendue entre deux personnes d'importances des deux camps. Les identités de ces personnes sont naturellement gardées secrètes.

RETOUR DANS LA ZONE MORTE

La Zone Morte paraît autant perdue de nuit comme de jour. Les mêmes âmes en peine hantent ce dédale de ruelles sordides. Les pjs voudront sûrement refaire le chemin qu'ils ont parcouru à la poursuite du suspect. Mais cela sera très difficile. Retrouver les mêmes ruelles, alors que toutes se ressemblent, n'est pas aisée. Ils arriveront tout de même à retrouver la ruelle dans laquelle ils ont perdu le fuyard. De l'autre coté, caché délibérément sous un tas d'immondices, ils découvrent le corps de Sully, une entaille parcourant son dos, ayant mis sa moelle épinière à vif. Les rats ont commencé leur œuvre, relayés par les vers, qui se nourrissent des chairs en putréfaction. Sully est en caleçon. Il a aussi

eu le pouce gauche et l'oreille droite coupés. Mais ces appendices ne sont pas là.

La police scientifique datera la mort au jour de la course poursuite. L'heure approximative tend à démontrer que le suspect l'a tué en arrivant de l'autre côté du mur. Les pjs pourront " tiquer " sur le temps qu'a eu le suspect pour faire tout cela, mais c'est bien lui le coupable...

Les agents du FBI seront très rapidement prévenus. Ils débarquent sur les lieux comme des furies, insultant tout ce qui ressemble de près ou de loin à des COPS.

CONVOCATION CHEZ MIC FOR

Deux heures après la découverte officielle du corps de l'agent Sully, les pjs sont convoqués d'urgence dans le bureau de leur lieutenant, MicFord. Quand ils arrivent dans le grand bureau, ils y retrouvent les agents du FBI, leur directeur, et trois inspecteurs des affaires internes. En clair, le FBI et les affaires internes veulent leurs têtes !

MicFord essaie de les couvrir autant que faire ce peu, mais selon le FBI, la négligence des pjs, qui n'ont pas mis au courant les agents du FBI, a coûté la vie à l'agent Sullivan. Si les pjs essayent d'invoquer le rendez-vous fixé par Sully, ils se font littéralement incendier. Sully était un excellent agent, malgré ce que l'on suppose qu'il ait fait à la morgue du COPS. Le mot " supposer " reste très important.

A la fin d'une confrontation mouvementée, et surtout très très agressive, les pjs sortent du bureau. Ils ont une enquête des affaires internes sur le dos, mais Mic Ford leur a évité la suspension à effet immédiat. Ils sont dans une position plus que délicate. Mais cela ne s'arrêtera pas là. Je vous renvoie aux profils des agents du FBI donnés au début de ce scénario.

UN ENTREPÔT DE VALLEY

Le 3476 Handless street est une petite allée, donnant sur une cour tout juste assez grande pour trois ou quatre voitures, devant une grande porte en fer peinte en gris foncé. Le reste de l'entrepôt est en tôle noire. L'entrepôt s'insert dans un ensemble d'usines polluantes, qui emploient quelques ouvriers, mais qui sont principalement automatisés. C'est un quartier où circulent pas mal de camions, portant des

matières premières. En arrière plan se trouve un ensemble d'immeubles où logent des personnes avec de faibles revenus. Les gangs locaux font encore la loi ici. Ils ne se doutent pas que tout risque de changer dans pas longtemps, mais ne se frottent ni à la mafia russe, ni aux triades.

En arrivant sur les lieux, les pjs ne trouvent pour le moment rien. Un COPS particulièrement observateur verra parmi les véhicules stationnés contre le trottoir, un taxi sans chauffeur qui ne bougera pas.

Vers 22H, quatre voitures arrivent quasiment en même temps. Deux transportent des russes, deux autres des asiatiques. Si les pjs se sont équipés, ils pourront voir descendre dans la petite cour pas moins de huit russes et huit chinois, tous fichés et ayant un casier judiciaire...sauf un dans chaque camp. Les pjs, grâce à l'ordinateur de bord, pourront consulter les fichiers de chacun des hommes présents ce soir.

Moins d'un quart d'heure après l'entrée de ses hommes, un chinois ressort, seul. Il porte un chapeau profondément enfoncé sur son crâne, et un long manteau. Il se dépêche de rejoindre le taxi, et s'en va en faisant crisser les roues. Arrangez-vous pour que les pjs ne parviennent pas à le suivre, que ce soit au cours d'une course poursuite, ou simplement en le

perdant dans la circulation. Gardez aussi à l'esprit que le taxi file droit vers le quartier de l'aéroport international.

Quand enfin les pjs se rendent dans l'entrepôt, ils découvrent 15 corps, atrocement mutilés à coup de sabre, comme dans les deux premières tueries. Les corps ont vu aussi leur pouces gauches et leur oreilles droites tranchés. Mais une fois de plus, les appendices ne sont pas sur les lieux. Les cadavres semblent n'avoir pas eu le temps de réagir, puisque seuls trois gardes du corps, un chinois et deux russes, ont eu le temps de sortir leurs automatiques. L'affrontement a dû être violent et expéditif.

La police scientifique ne trouvera rien sur les lieux du crime. Par contre, les pjs peuvent voir qu'il manque un corps. Le chinois qui est sorti : Hataomi Manaotsi. Il habitait l'appartement 57, au 76 de la rue du Dragon d'or.

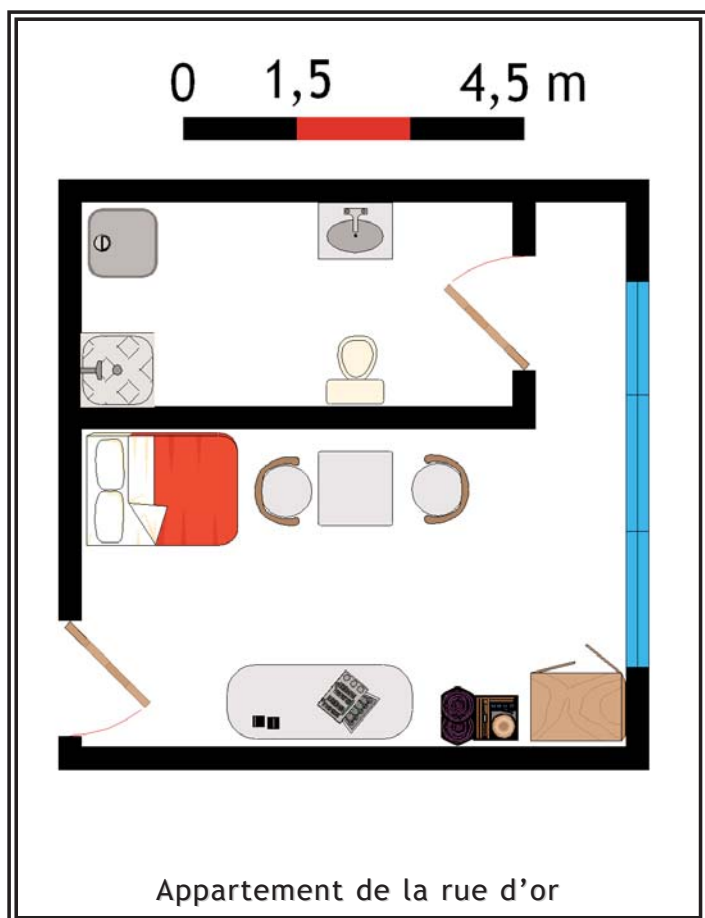
LA RUE DU DRAGON D'OR

Chinatown garde des coins d'un charme unique, où les minorités ethniques ont réussi à recréer un petit coin de paradis ressemblant à leur pays d'origine. La rue du Dragon d'Or en fait partie. C'est une petite rue piétonne, avec quelques restaurants traditionnels. Les triades y ont pignon sur rue, comme en témoignent les petites ruelles où s'y entassent prostitués et dealers. Autant dire que les pjs qui ne sont pas chinois se font immédiatement repérer. De plus, une personne sur deux ne parle pas un mot d'anglais ici. Le chinois est la langue officielle.

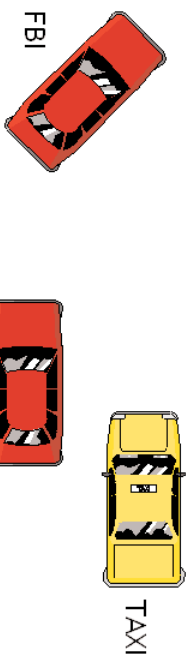
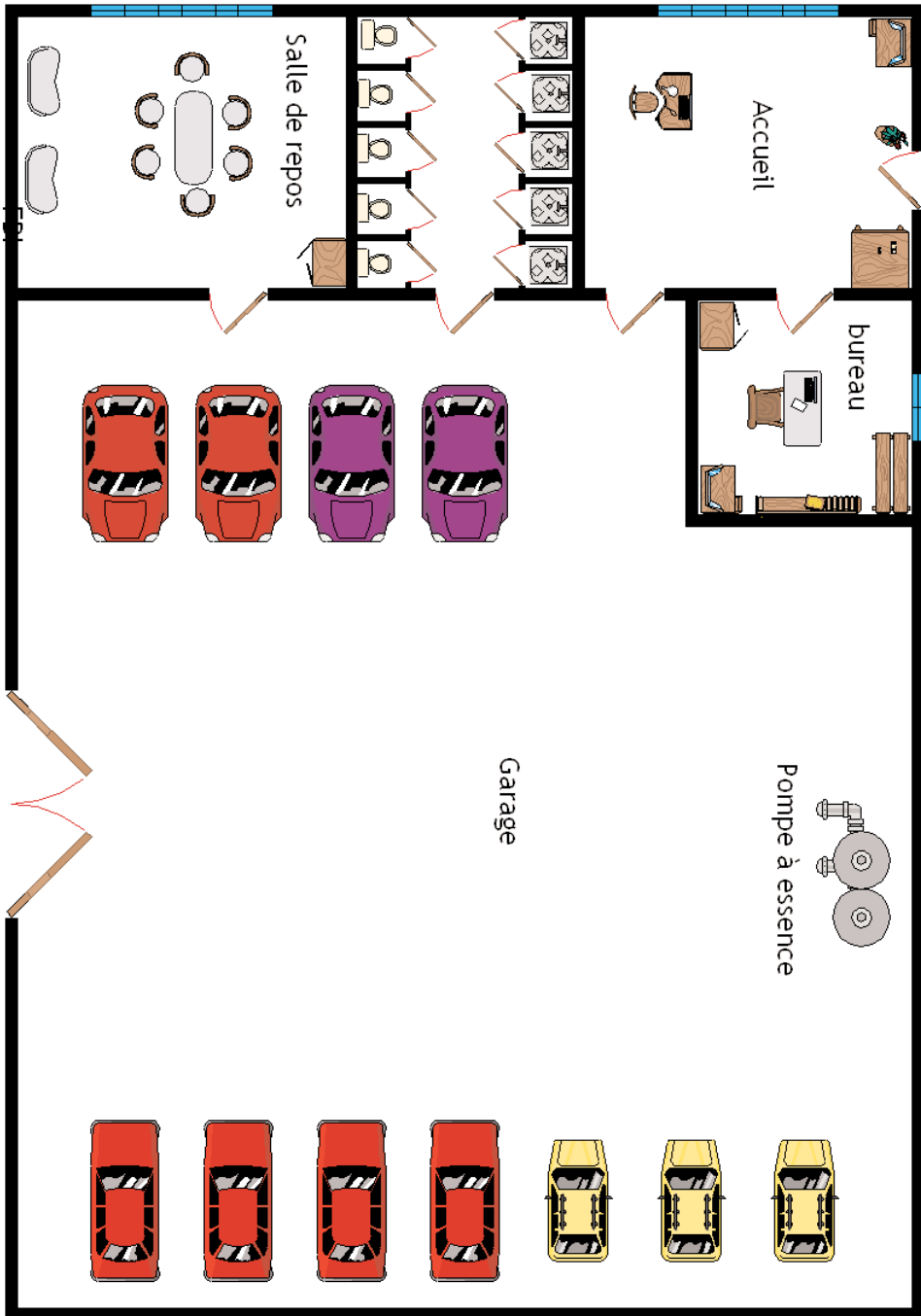
Trouver l'appartement 57 du 76 de la rue du Dragon d'Or n'est pas une chose aisée. Les numéros des bâtiments sont mal indiqués, ou même indiqués en chinois.

L'appartement de Hataomi est situé dans un petit immeuble au dessus d'un salon de thé tenu par une charmante vieille dame qui ne parle que très peu anglais. Elle ne sait rien des agissements de Hataomi, mais connaît bien le jeune homme. Il lui a rendu pas mal de service dans le passé : porter des seaux d'eau, faire quelques réparations dans le salon de thé. Mais il y a deux jours, il a refusé de l'aider d'une façon assez sèche, qui a choqué la vieille dame. Cela devrait suffire à mettre la puce à l'oreille des pjs.

En effet, en entrant de force dans l'appartement il trouve une scène de lutte intense. Du sang a éclaboussé les murs du tout petit appartement. Le corps



La Far Away Company



repose dans la baignoire de la salle de bains.

Une nouvelle fois, la police scientifique déterminera la cause du décès : visiblement la même qu'au cours des trois tueries. De plus, la mort remonte bien à deux jours (à ajuster en fonction de la chronologie). Aucun autre indice sur les lieux.

Si toutefois, les pjs avaient manqué la piste du taxi, il pourront retrouver une petite carte de la Far Away Car Compagnie, une compagnie ayant disparu juste après le Big One.

UN TAXI DANS LA NUIT DE LA

La seule piste qu'il reste aux pjs, est ce mystérieux taxi qui leur a filé entre les doigts la nuit du troisième massacre. Les pjs ont peut-être relevé le numéro d'immatriculation, ou bien directement le logo sur chaque portière. Il s'agit d'un logo un peu passé, représentant un cow-boy sur son cheval, souriant avec sa cigarette à la bouche. Il escorte visiblement une diligence que l'on voit en arrière plan. Tout autour, le nom de la compagnie : la Far Away Car Compagnie.

Que ce soit par le numéro d'immatriculation, ou avec le nom de la société, les pjs trouveront bientôt que la Far Away Car Compagnie a une histoire particulière. En effet, son propriétaire, Julianie Herbert, a disparu durant le Big One. Ses héritiers se sont présentés à l'ouverture du testament, mais n'ont jamais rouvert la compagnie.

Les bâtiments sont donc en perdition, dans la zone industrielle autour de l'aéroport international.

LA FAR AWAY CAR COMPAGNIE

Situé dans un terrain vague, le grand bâtiment arborant autrefois le logo de la compagnie, maintenant un simple dessin à la peinture écaillée, fut construit en béton. Une partie réservée au public se trouve derrière une antique vitrine, depuis longtemps brisée. Les squatters ont dû faire leur ce bâtiment, pour les longues nuits d'hiver, où les cuites un peu carabinées.

Une seconde entrée est celle qui mène à l'hangar où sont stockés les huit véhicules de la compagnie. Une seule ligne téléphonique. Si ce détail intéresse les pjs, ils pourront découvrir que le téléphone y a été rétabli il y a peu, par un certain Mr Varsovie...certainement un nom d'emprunt. Des coups de téléphone ont été reçus, les dates correspondant aux dates

des tueries. Mais les numéros d'origine correspondent à divers cabines publiques dans tout LA. Le sol de l'ancienne compagnie est relativement sale, mais il est surtout jonché de papiers divers.

A l'intérieur se trouve bien entendu le tueur. Il a trouvé refuge ici dès son arrivée de Varsovie. Il dort dans le petit bureau, au fond du hangar. Il ne se rendra qu'après avoir lutté. Les pjs, en nombre, devraient parvenir à le maîtriser. Mais le principal problème va se situer à leur sortie. En effet, les officiers Charlie, Dupuis et Lopez ont tendu une embuscade aux pjs, dont les véhicules ont été équipés de traceurs. Lopez et Dupuis veulent le suspect, mais Charlie est bien décidé à "venger" la mort de Sully. Non qu'il le portait dans son cœur, mais il attribue sa mort aux mutants du COPS, ou même aux partisans des dégénérés COPS. Ils sont aidés par autant d'agents/amis que nécessaire pour alimenter tension et danger pour une fin de scénario en apothéose de coups de feu, et d'actions à la John Woo. La fin du scénario reste donc libre, sachant que les pjs doivent avoir une chance sortir de là vivant, et avec le tueur.

Les voitures du FBI du plan ne sont là qu'à titre indicatif, et devront être posées de façon à représenter un réel danger, tout en bloquant toute fuite facile des pjs et de leur prisonnier. La borne d'essence fonctionne avec une vieille pompe manuelle, mais les cuves sont encore à moitié pleines. Il faut juste de l'huile de coude pour la faire fonctionner.

CONCLUSION

Les pjs survivants verront leurs ennuis oubliés, du fait des agissements des agents du FBI. Ceux-ci, s'ils sont toujours en vie, seront arrêtés et mis en prison. De plus, les pjs recevront des excuses écrites du directeur du FBI. Enfin, Mic Ford leur offrira une semaine de congé.

Bonne partie.
Ludiquement
Triste Lune

PNJS

Officier Sullivan

Corps	1	Résistance	1
Sens	2	Réflexe	0
Détermination	3	Intelligence	3
Adresse	0	Relation	1
EV	2	R	2
		SF	6

Administration	1	Archive	2
Chercher	4	Command.	1
Comptabilité	3	Voitures	1
Conn.rue	2	Courir	1
Droit	4	Esquiver	1
Orientation	2	Recueil indices	3
Sc.policieres	2		

Armes épaules	1	Combat	2
Armes poings	2		

Arme : Magnum Typhoon

Officier Lopez

Corps	3	Résistance	2
Sens	0	Réflexe	1
Détermination	1	Intelligence	1
Adresse	0	Relation	
EV 5 R	1	SF 2	

Chercher	1	Command.	4
Motos	2	Voitures	3
Conn.rue	1	Courir	3
Droit	2	Nager	2

Armes mêlées	3	Armes épaules	2
Combat	2	Armes poings	2

Arts martiaux Karaté

Attaque	3
Défense	0

Armes

Magnum typhoon ; Fusil à pompe (voiture)

Officier Charlie

Corps	0	Résistance	1
Sens	0	Réflexe	2
Détermination	1	Intelligence	3
Adresse	1	Relation	0
EV 1 R	2	SF 4	

Comédie	2	Comptabilité	2
Voitures	1	Conn.rue	1
Courir	2	Discrétion	2
Eloquence	2	Esquiver	1
Recueil indices	2		

Combat	4	Armes poings	3
--------	---	--------------	---

Arme

Magnum Typhoon

Officier Dupuis

Corps	2	Résistance	2
Sens	1	Réflexe	3
Détermination	1	Intelligence	0
Adresse	1	Relation	0
EV 5 R	4	SF 1	
Voitures	5	Droit	3
Esquiver	4	Sc. policieres	2
Survie	5		

Armes mêlées	5	Armes lourdes	2
Armes épaules	5	Combat	3
Armes poings	4		

Arts martiaux Kung-fu

Attaque	4
Défense	1

Armes & Equipement

Fusil à pompe (voiture) ; Colt Man Hunter (très... trop, gros calibre) ; Gilet pare-balles léger (en permanence sur lui)



COLT MANHUNTER

BD	Res	Dif	Portée	Charge	TpA	PA
+10	2/2	-1N	60	7	1	-8

Cet imposant pistolet a été introduit sur le marché américain en 2019. Elle utilise un calibre de 12,7 mm spécial. Elle pèse près de 1,6 kg à vide et le chargeur pèse à lui seul près de 350 grammes pour seulement 7 cartouches. On la réserve en général aux occasions où il convient de faire impression.

En termes de jeu, cette arme encombrante impose un malus de -1N au jet de toucher.

Docteur Limstrom

Corps	0	Résistance	1
Sens	2	Réflexe	3
Détermination	3	Intelligence	4
Adresse	1	Relation	0
EV 1 R	5	SF 7	

Administration	3	Anthropologie	4
Archive	3	Biologie	5
Chercher	4	Chirurgie	6
Droit	3	Informatique	2
Médecine	6	Phy/Chimie	4
1ers Soins	5	Psychologie	4
Recueil indices	5	Sc.policieres	6

Armes poings 1
Assassin

Corps	4	Résistance	4
Sens	4	Réflexe	4
Détermination	3	Intelligence	2
Adresse	4	Relation	0
EV 8 R	8S	SF	5

Anthropologie	8	Chirurgie	5
Courir	5	Déguisement	7
Discrétion	5	Esquiver	5
Grimper	10		

Armes mêlées	8	Combat	4
Armes poings	2		
Arts martiaux Kenjutsu			
Défense	5		
Attaque	6		

Arme
Katana



Une nouvelle guerre des gangs a-t-elle débutée ?
Deux massacres de proches des mafias en quelques
jours et voilà que nos COPS se voient
charger de travailler main dans la main
avec leurs “amis” du FBI.

Mais qui a donc intérêt à ranimer les vieilles que-
relles et pourquoi dix cadavres et onze oreilles ?

Beaucoup de questions auxquelles nos investiga-
teurs devront répondre dans ce long scénario
prévu pour 2 à 4 enquêteurs déjà expérimentés.

Ce scénario s'est classé premier au concours 2001
de scénarii de Los Angeles 2035 Online.