

# ***LES PERES NOËL SONT DES ORDURES***

## Inspiration

Ce scénario répond à un double objectif : tout d'abord, il est écrit pour être joué lors de la 6<sup>ème</sup> convention « Le Voyage au Centre de l'Imaginaire », qui se tiendra à Amiens, les 2 et 3 mars 2002, au lycée La Providence. C'est pour cela qu'il est assez court (prévu pour être joué en une session, c'est-à-dire 6 heures environ). Il est aussi prévu pour pouvoir être joué par des débutants, comme par des joueurs confirmés, même si pour ses derniers, il devrait être assez simple.

Ensuite, il répond à l'envie de participer au concours de scénario LA2035, lancé sur le site officiel du jeu, dans un but de promotion du jeu, et d'échange de scénario.

S'inspirant clairement d'un épisode de la série TV « le flic de Shanghai », ce scénario n'a pourtant pas été écrit dans le même esprit que la série. Il a été écrit dans une optique un peu plus glauque et sombre. Même s'il laisse la place à une fin plus délirante, l'histoire est volontiers sombre, avec des tenants et des aboutissants divers. Le rapport qui vient de nul part, l'enterrement de Gill Bates...sont autant d'ouverture pour vous permettre de créer une petite campagne intéressante. Moi même, j'ai déjà des idées derrière la tête, et je crois que je vais me mettre à leur écriture dès qu'elles auront suffisamment mûries. Mais libre à vous de me faire part de vos suggestions. Je vous laisse mon e-mail également dans une optique d'amélioration : si vous avez des critiques constructives, si vous avez rencontré un problème durant le scénario...ou si votre MJ est assez gentil pour vous avoir donné mon adresse et que vous me racontiez comment vous l'avez perçu en tant que joueurs...

Mon adresse :

[leandredamaury@hotmail.com](mailto:leandredamaury@hotmail.com)

## L'histoire

Gill et Clarisse Bates sont un jeune couple, marié depuis un peu moins de deux ans. Ils sont tout deux originaires de Seattle. Gill sort d'une université de biologie, où il a beaucoup travaillé sur les toxiques. Clarisse, elle, est une jeune architecte de talent, qui travaille principalement pour l'urbanisme. C'est d'ailleurs cette spécialité qui a fait que le district de Westwood, à Los Angeles, s'est beaucoup intéressé à elle. Le district vient de lui proposer un poste avec des conditions qu'elle ne pourrait refuser, et elle et Gill, qui n'est pas tellement enchanté, déménagent donc pour Los Angeles, le 15 novembre 2034. La mairie de district a également trouvé un emploi pour Gill Bates, qui va mettre ses talents au service de Insecticide LA, une compagnie de dératisation. Son poste est assez bien payé, pour des horaires relativement souple. Il a en charge d'adapter des insecticides puissants à un type d'animal, à des milieux spécifiques, et autres demandes de la clientèle.

Pourquoi le district de Westwood a mis toutes les chances de son côté pour que les Bates acceptent de venir à Los Angeles ? c'est assez simple en fait. Westwood a lancé un plan d'urbanisation visant à la reconquête d'une population assez fortunée, grâce à la reconstruction. Ce plan est notamment soutenu par les grandes corporations, dont les bureaux sont situés dans le centre ville, et qui désirent amener un certain standing du district, qui pourrait avoir un impact non négligeable sur leurs affaires. Le centre ville leur appartient déjà presque entièrement, et les périphéries sont pour eux autant de zones industrielles où

implanter leurs usines. Le district de Westwood est donc un endroit presque parfait... presque, et ses corporations comptent bien y remédier.

Le 18 décembre, un groupe de terroristes pro-mutant, venu de The Gate, un quartier de Plastic Town, prend contact avec Gill Bates. Contre une très forte somme en N\$, celui-ci a 5 jours pour créer un produit hautement volatile, non mortel, mais qui produit chez les êtres humains uniquement, l'apparition de plaques purulentes, de cloques, et/ou autres joyeusetés cutanées. Plus par dégoût pour sa nouvelle vie, qu'on ne lui a pas laissé choisir, que par appât du gain, Gill Bates accepta. Il reçut même une grosse partie de l'argent en avance : pas moins de 70 000 N\$. Le travail était assez facile pour un biologiste de son talent. De plus, il avait les produits et les ustensiles sous les mains. Rien de plus facile, même s'il faudrait expliquer plus tard la disparition d'une certaine quantité de produits divers...

Mais, pris de remords, Gill Bates décida de faire marche arrière. Il détruisit ses travaux, en mettant le feu à son atelier, mais conserva la source de son produit. Le 22 décembre, les gangs de terroriste arriva à son atelier, pour réclamer son dû. Gill, pris de peur, fuia. Il trouva refuge dans l'usine d'à côté, qu'il gagna par les conduites d'aération. Il s'agit d'une fabrique clandestine de peluche du père Noël. Il cacha la souche dans une de ses poupées en construction, et voulut prendre sa voiture pour fuir. Mais dedans l'attendait une des terroristes. Elle le conduisit sur un des chantiers de sa femme, pour l'y abattre d'une balle dans la nuque....

#### [Introduction, ou comment on prend d'assaut la maison du père Noël](#)

Les COPS ne sont pas habituellement appelés sur ce genre d'affaire, mais là, la police de quartier de **Westwood** a préféré faire appel à eux. Depuis pas moins de trois mois, ils ont enquêté sur une affaire de fabrication de fausses peluches du père Noël. Que ce soit les pjs, ou des collègues à eux, les joueurs sont sur un site de production clandestine, dans la périphérie de Westwood, dans un quartier encore en chantier. Les usines qui ne tiennent plus la concurrence, sont rasées ou réhabilitées en logement de plus haut standing. A terme, tous les entrepôts sont amenés à disparaître, pour être remplacés par des tours d'habitations, comme en atteste les nombreux chantiers de construction.

L'entrepôt que les COPS ont choisi de prendre d'assaut sera probablement aussi rasé après leur intervention. Il est sale, mal entretenu, dans une cour où la boue brune est gorgée d'eau sale, tâche inévitablement les bas de pantalon, les chaussures qui s'y enfoncent avec un « shliss » sinistre... La grande porte de devant, où stationne une limousine, est visiblement surveillée par deux hommes en costard, avec des oreillettes, et dont les vestes dissimulent mal des uzis. La porte de derrière n'est pas surveillée. Les accès par le côté, une porte et de nombreuses fenêtres, servent pour les hommes de mains qui font leur pause. Ils fument en s'échangeant des blagues grasses et vaseuses. Ils s'y alternent toutes les deux heures, pendant cinq à dix minutes.

A l'intérieur, le patron de cette usine, un anglo-américain du nom de **Fred Larson**, est en train de résoudre de nombreux problèmes avec des fournisseurs, qui tournent pas mal, arrivant avec environ une heure d'intervalle, et s'entretenant pendant deux heures. Des pjs en planque pourront prendre pas mal de photos très intéressantes...

L'heure de l'assaut a sonné. Les pjs sont libres de choisir leur entrée. C'est à vous, MJ, de vous y adapter avec ces quelques informations : tout d'abord, l'entrepôt est assez grand pour contenir les près de cinquante postes de travail. En fait, il est suffisamment grand pour que l'entrée des pjs se fasse sans être repéré. Les travailleurs clandestins sont des chinois, dont peu parle l'anglais. Ils sont exploités, et savent bien qu'ils ont peu de chance de se voir rendre leur papier. La venue des COPS n'est donc pas mal perçue par eux, même si une véritable aide active est peu envisageable. Les hommes de Fred tirent à vue, déclenchant panique et alerte en même temps. Leur priorité est de faire fuir leur patron. Ils se foutent de la

main d'œuvre pas chère, parmi laquelle on trouve des personnes d'à peu près tout âges (même des bébés gardés par leur mère), de tout sexe, et de toute condition de santé. Il se peut même qu'il y ait des mutants...

Que Larson se fasse arrêter, ou qu'il parvienne à fuir, il est en liberté quelques heures après. La saisie de son entrepôt principal est certes une lourde (très lourde) perte, mais il en a d'autres. De plus, il se sait surveillé, et fait très attention de ne pas se rendre dans ses autres usines.

#### « Je vous confie cette enquête ! »

Alors que les pjs rentrent de cette intervention, ils sont convoqués d'urgence dans le bureau de Mic Ford, leur supérieur. Là, se trouve une jeune femme en pleurs, blonde, et portant un tailleur très chic, et un homme, visiblement plus âgé, mince et sec, le crâne commençant à se dégarnir, et des petits yeux de fouine. Il s'agit de Clarisse Bates, et de John Sternamm, le premier secrétaire du maire du district de Westwood, très connu pour sa position anti-mutant, et surtout pour ses allocutions sur l'inutilité des COPS à Los Angeles.

Mic Ford semble bien embarrassé, pour une raison qui peut échapper aux pjs : il va devoir rendre un service à ce Sternamm, et ça ne l'enchanté pas. Il explique brièvement aux COPS que Madame Bates est ici car son mari a disparu. Il n'est jamais rentré de son travail, voilà maintenant 48 heures. La police de quartier de Westwood nous charge de l'enquête, et c'est M. Sternamm qui est venu accompagner Madame Bates. Les seules pistes restent un signal de la balise anti-vol de la voiture de Monsieur Bates, qui s'est déclenché voilà cinq heures, en plein cœur de Plastic Town. A la Insecticide LA, on a vu monsieur Bates quitter son travail, comme à son habitude, et c'est tout. Le reste de l'enquête est à la charge des pjs. Ceux-ci ont par ailleurs la possibilité de poser quelques questions à Madame Bates, qui semble un peu perdu. Elle n'est pas foncièrement contre les mutants, mais ceux-ci lui font peur. Elle a entendu tant de chose sur eux. Elle se détendra face à des personnages doux et compréhensifs. L'effet inverse est possible, lorsque les pjs se montreront trop patauds, vulgaires, et même agressifs. Elle est de bonne volonté. Les informations qu'elle a en sa possession, sont de toute façon maigre. Tout d'abord, elle dira que depuis le 18 décembre, le comportement de son mari a quelque peu changé. Il était lunatique. A sa connaissance, il ne s'est jamais drogué. Il alternait les phases de joie, où il était quasiment intenable, puis, il devenait soucieux, et irritable. Il s'est aussi mis à travailler doublement depuis les environs de cette date. Voilà à peu près tout ce qu'elle pourra apprendre aux pjs.

#### Plastic Town, la belle qui renfermait son secret

Les deux vrais seules pistes qu'ont les pjs, restent d'une part la voiture visiblement volée, et le lieu de travail de Gill.

La voiture se trouve bien dans Plastic Town, mais une intervention dans ce quartier est quasiment suicidaire. Les pjs peuvent tenter le coup. Il leur faudra beaucoup de courage, pas mal d'audace, et de l'efficacité. Si l'intervention fait trop de bruit, dure trop longtemps, c'est la fusillade assurée. La seconde option reste d'attendre, et de voir si le véhicule ne va pas sortir de Plastic Town. Dans ce cas, l'arrestation pourra se faire bien plus en douceur. C'est aux pjs de voir, mais mettez leur la pression. S'ils évitent de rentrer dans Plastic Town, c'est pour vous l'occasion de réserver ce lieu étrange et particulier pour un autre scénario. Inversement, si vous voulez leur donner un avant goût de ce que Plastic Town est, alors, c'est l'occasion rêvée. Rappelez-vous que dans ce cas, ils doivent avoir la pression en permanence.

Peu importe où ils procèdent à l'arrestation du dit véhicule, ils trouvent au volant un jeune noir, d'environ 1m70, pour à peine 60 Kg, portant un manteau de simili cuir rouge et noir. Ses cheveux sont en bataille, et il lui manque quelque dents. Tout chez lui marque une vie plutôt nomade, et sans argent. Il s'agit d'Hollywood, enfin, c'est le seul nom qu'il se

connaisse. Il n'a pas de papier, et semble habitué à baratiner. La fouille ne révèle que la possession d'un peu de marirwana, mais rien de bien sérieux. Par contre, si les pjs pensent à faire tester son ADN, ils découvrent qu'Hollywood est un mutant, parfaitement inséré dans la société. Sa mutation est invisible à l'œil nu. En fait, Hollywood a une capacité de calcul supérieur à la moyenne actuelle d'un ordinateur commun. Il a par ailleurs développé une compétence phénoménale en informatique, et traîne pas mal avec des groupes dissidents de hackers.

Hollywood n'a rien à voir dans cette affaire. Il a juste acheté cette voiture à un couple plus ou moins louche, qui cherchait à s'en débarrasser le plus vite. Il décrit volontiers ce couple, si ça peut lui sauver la mise. Il s'agit d'une femme rousse, sexy, d'à peu près 25 ans. Lui, c'est un homme de grande taille. Il ne dit jamais rien, mais grogne parfois. Il portait un long manteau. Si on pousse Hollywood, il se rappelle ne jamais avoir vu ses mains.

La fouille de la voiture ne révèle rien. Si les pjs laissent la police scientifique s'en charger, celle-ci découvre, sur la banquette arrière, des résidus de cheveux roux, dont l'analyse génétique montre qu'ils appartiennent à une mutante. De plus, on retrouve dans les microsillons des pneus de la voiture, une boue constituée à 70% de ciment industriel. C'est en fait tout ce qu'il y a d'intéressant dans la voiture.

L'avenir d'Hollywood est entre les mains des pjs. Vont-ils le relâcher, l'envoyer dans un camp. Selon leur action, Hollywood deviendra peut-être un contact de choix, mais de fiabilité médiocre...En camp, Hollywood n'a aucune chance de survie, et ne sera jamais inséré dans les COPS du fait d'un passé assez sombre.

### [Insecticide L.A.](#)

L'entreprise où travaillait Gill Bates se situe dans un entrepôt du secteur industriel 16. Il s'agit d'une sorte d'avenue formée par deux lignes d'entrepôts, tous occupés par des industries diverses. La diversité reste le mot, ici, et les petites entreprises, pour la plupart des sous-filiales grosses corporations, se suivent mais ne se ressemblent pas. Enfin, pas par leur activité. L'architecture reste uniforme : les entrepôts ne se différencient en fait que par leur devanture, leur annonce. Par ailleurs, les lieux sont en train de se vider au fur et à mesure. Autrefois, la zone était très active, mais il y a une vague de délocalisation. Pas besoin de cacher que la mairie de Westwood y est pour quelque chose. Ici s'alignent des entrepôts, bientôt on trouvera des immeubles de haut standing. La reconquête du secteur urbain est en route.

Le secteur 16 reste très actif. Les pjs qui s'y rendent croiseront pas mal de poids lourds, marqués de divers logos. La Insecticide LA est une petite entreprise, qui intervient sur tous les sites de Westwood. Ils doivent leur survie à un juteux contrat avec la mairie de Westwood. L'objet de ce contrat restait Gill Bates, et sa disparition remet peut-être les choses en balance pour eux. Pour le moment, ils n'ont pas eu de contact avec la mairie, et Hector Dupont se demande bien à quelle sauce il va être mangé.

Dupont est la propriétaire de cette entreprise. Un grand cajun, très maigre, portant des lunettes fines et discrètes. Il a les cheveux un peu en bataille, châtain/roux. Il est habituellement très poli, mais là, il peut se laisser un peu aller, à cause de son avenir incertain. Il n'a rien contre les mutants, encore moins contre les COPS. Il connaît la façon de fonctionner des « dirigeants », et voit dans les COPS un frein aux excès qui font que les gens comme lui ont beaucoup de mal à s'en sortir. Intelligent, il sait ce qu'il peut dire quand il peut le dire, et bien entendu, ce qu'il ne faut absolument pas dire. Le contrat d'embauche de Gill Bates, par exemple, est une information qu'il donnera facilement, mais de façon non officielle à des pjs sympathiques, mais les activités de son voisin, qu'il connaît parfaitement, restent un secret inviolable.

Il n'a pas beaucoup d'informations. Bien entendu, il avait repéré le changement de comportement de Gill Bates, mais le travail restait tout juste suffisant. Le jeune biologiste refusait tout simplement de s'impliquer dans l'entreprise. Dupont avait noté la disparition de son stock de divers produits, et soupçonné grandement Gill. Il s'apprêtait à lui remonter les bretelles.

Les produits qui avaient disparus sont divers, mais impossible de trouver un lien entre eux, notamment car Gill ne les a pas tous utilisés dans le produit final. Le poste de travail de Gill Bates est un bureau, dans le fond du hangar, derrière les stocks de produits chimiques. En le fouillant, les pjs ne découvrent rien de particulier. Gill Bates était une personne très consciencieuse, et ne laissait rien traîner. De plus, il a détruit les papiers et les disquettes concernant ses travaux dans sa corbeille en fer noir. Celle-ci porte encore les marques du petit incendie.

### Casse dans un magasin de jouets

Cinq jours après la disparition de Gill Bates, les terroristes mutants passent à l'action. Ils savent bien où Gill Bates a caché la cellule souche de l'arme chimique qu'il devait leur livrer. Le problème est qu'ils savent aussi à qui appartient l'usine. Ils ne veulent pas entrer en conflit direct avec Fred Larson, en attaquant directement son entrepôt. A la place, ils décident de s'attaquer à ses principaux clients. Le premier sur la liste est un grand magasin de jouets, dans California Way, un petit quartier commercial de Westwood.

California Way affiche un certain luxe. Les grands magasins réservés à une clientèle de cadres et de corporatistes du central business district, qui n'est pas loin, rivalisent d'inventivités, pur attirer le plus de clients, en cette période de fête. Noël reste pour eux une période à ne surtout pas manquer.

La casa de Santa Claus est un de ses grand magasins de jouets, qui se transforme en véritable parc d'attractions au moment des fêtes. Les vigiles sont tous obligés, pour l'occasion, de porter des costumes d'elfe vert et rouge. Bien entendu, de gros baraqués, armés, en costumes d'elfe, ça fait déjà tâche, mais quand en plus ils sont étendus sur le sol, mortellement blessés ou en train de se vider de leur sang, cela choque un peu plus.

Il y a environ une demi-heure, les pjs ont été appelés d'urgence pour un casse de grande envergure dans ce magasin. Les voleurs sont entrés en force, armes aux poings, et ont tiré sur tous ce qui bougeait, ou se mettait en travers de leur route, clients comme employés. Leur but était clairement le rayon des peluches, rempli le matin même par un arrivage de peluches du père Noël. Ils ont tout embarqué, non sans tuer pas moins de trois employés de la sécurité, cinq vendeurs du magasin, et quatre clients mal chanceux.

Les pjs sont immédiatement amenés à **Carlos Dominguez**, le patron du magasin. Il s'agit d'un petit homme rondouillard, d'origine hispanique, portant un chemise à fleur en toutes circonstances. Il est assez nerveux, et ne s'intéresse qu'à l'impact médiatique de l'affaire. Quand les pjs lui annoncent le bilan provisoire, il jure, et tourne en rond, en répétant que ça va pas être bon pour le commerce.

Les images des caméras vidéos montrent quatre personnes, habillées entièrement de noir, portant des cagoules, et faisant feu dans toutes les directions. Leur but était clairement le rayon des peluches. Détail qui pourrait faire tilt à l'oreille des plus espiègles joueurs : ils savaient où trouver le rayon qui les intéressait. Ils avaient donc repéré les lieux avant. Et en effet, un des vigiles mort durant la fusillade a écrit un rapide rapport pour signaler l'expulsion d'une personne visiblement « hors du standing de La Casa de Santa Claus, qui risquait d'importuner notre clientèle ». Les images le montrent effectivement jeté sur le trottoir, un homme assez gros, portant un manteau gris troué à hauteur des genoux, une paire de lunettes...et visiblement nerveux.

La seconde piste, plus facile à suivre, est l'objet du vol. Il s'agit de peluches du père Noël, comme celles que les COPS ont saisi au début de la semaine. Il n'y a que sous la menace que Carlos avouera qu'il s'est fourni auprès d'un certain Fred Larson, les vrais peluches étant beaucoup plus chères. Si les pjs arrivent à se montrer plus persuasifs, il leur indiquera même où il a été personnellement chercher la commande, avec le camion du magasin. Il s'agit d'un entrepôt du secteur industriel 16.

### [Un entrepôt du père Noël](#)

Sur place, les pjs peuvent remarquer que celui-ci est situé juste à côté de la Insecticide LA.

L'entrepôt est en pleine effervescence. Il faut tenter d'honorer les dernières commandes. Fred Larson a, pour l'occasion, fait appel à encore plus de main d'œuvre de sans papier, venu du Vietnam. L'entrepôt est plein à craquer, et des camions partent toutes les demi-heures. Entrer à l'intérieur n'est pas difficile, et les pjs peuvent d'ailleurs s'y promener assez discrètement. Les « employés » de Fred Larson seront passifs, sauf s'ils voient un uniforme. L'autorité leur fait peur, et il préféreront fuir, en hurlant pour alerter leur amis.

Aux pjs de décider s'ils font une intervention, et arrêtent encore une fois Larson. Celui-ci aura d'ailleurs beaucoup de mal à sortir de prison si les pjs ont obtenu le témoignage de Carlos.

Dans le fond de l'entrepôt, les pjs peuvent trouver un atelier particulier, où seuls une quinzaine d'enfants d'à peine dix ans, travaillent. Leur fonction est de réparer les pères Noël défectueux, quand cela est possible. Visiblement, ils dorment sur place, et vivent dans une insalubrité proprement révoltante. Dans le fond de cet atelier, juste à côté d'une des couchettes (une couverture jetée au sol), se trouve une trappe d'aération, dans le mur. Celle-ci attirera les pjs, parce qu'elle part dans la direction de l'entrepôt de la Insecticide LA. Si les pjs prennent la peine d'interroger les enfants, ils s'aperçoivent que cela va faire un peu plus de trois ans que ses enfants n'ont pas vu le jour. Ils ont d'ailleurs été très surpris lorsqu'un homme blanc, habillé d'une chemise blanche et d'un pantalon noir, est entré par cette drôle de petite porte. Il devait être magicien.

Le magicien leur a demandé de ne pas faire de bruit, et pour les récompenser, leur a donné une pièce brillante à chacun. Il a ensuite vérifié leur travail, avant de repartir d'où il était venu...

### [Une histoire de père Noël](#)

Si les pjs n'y pensent pas, un interne les mettra sur la piste. Fred Larson possède dans son bureau un petit cahier à la couverture rouge, dans lequel il note soigneusement les commandes et les livraisons. Celle du Casa de Santa Claus y apparaît bien entendu. Elle est suivie par une autre très importante commande, pour un autre grand magasin de jouets de Westwood, « le paradis des enfants ». Ce magasin est situé dans la même avenue de la Casa de Santa Claus. Les pjs ne devraient pas être longs à y foncer sur les chapeaux de roues.

### [Le paradis des enfants se transforme en enfer](#)

Les terroristes pro-mutants sont déjà sur place. Selon votre envie, et selon l'arrivée des pjs, ils sont en repérage, et l'attaque est éminente, ou alors, ils sont déjà à l'intérieur. La première option laisse aux pjs le temps de se préparer. La seconde leur demande d'agir immédiatement. Dans les deux cas, il leur faudra éviter le carnage pur et simple : le magasin est bondé de clients, d'innocentes victimes potentielles, et d'obstacles anti-mutants avec qui il faudra traiter avec toute la diplomatie qu'autorise le moment.

Le magasin se répartit sur deux niveaux, sur une surface de pas moins de deux cents mètres carrés. Le niveau supérieur est constitué sous forme de mezzanine, faisant le tour du

rez-de-chaussée, et permettant un véritable tir aux pigeons. Bien entendu, les peluches sont à l'étage. Il n'y a qu'un seul accès prévu (mais vous pouvez compter sur les pjs pour en trouver d'autres...), un grand escalier qui fait face à l'entrée, dans le fond du magasin.

Pour l'occasion de Noël, un décor particulier a été mis en place. Ainsi, les pjs pourront profiter de nombreux abris, derrière la réplique d'un robot géant, ou alors ils se serviront des fausses lianes qui courent un peu partout dans le rayon « la légende du livre de tarzan 2035 ». Les possibilités sont assez grandes, et surtout, ouvrent la porte à de nombreux délires « JohnWoonesque » pour le fan, ou a des scènes mémorables pour les non-amateurs. Je laisse la décoration du magasin volontairement au MJ qui le mettra à sa sauce, et à celle des pjs.

### Au final

La cellule souche de l'arme chimique créée par Gill Bates se trouve bien dans l'un des pères Noël en peluche du magasin. C'est un des terroristes qui devrait la trouver. Sitôt l'éprouvette en main, l'équipe tente de prendre la fuite. La cellule souche ne représente aucun risque en l'état. Il n'y a véritablement que si elle disparaît dans Plastic Town qu'elle deviendra un danger potentiel. Aux pjs d'empêcher la fuite des terroristes par tous les moyens.

Comment déterminer quand les terroristes seront en possession de l'éprouvette ? Deux propositions : soit vous décidez que le moment est suffisamment critique pour tenter une percée dans le cordon de pjs faisant feu sur la populace hurlante. Soit vous déterminez cela au hasard : chaque tour passait à chercher, les terroristes lancent chacun un dé de 20. vous pariez à chaque fois sur un score qui devra sortir sur au moins un dé. Dès que celui-ci sort, vous considérez que le mutant a trouvé l'éprouvette en éventrant une des peluches. Pour moi, la première proposition reste la plus drôle, mais la seconde pourra renforcer l'aspect critique de la dernière scène.

Si les pjs laissent les terroristes fuir avec la cellule souche, quelques jours après, toute une partie de la population de Sun Village aura la mauvaise surprise de passer le nouvel an à l'hôpital avec des pustules et autres plaques purulentes sur la peau. Au delà du comique de la scène, il y aura une trentaine de morts : suicide, bouffée délirante...

Si les pjs récupèrent la cellule souche, quelqu'un fera disparaître l'éprouvette. Ils recevront un rapport officiel faisant état de la non dangerosité du produit. Mais si les pjs prennent le temps d'enquêter un peu, ils s'apercevront que le biologiste qui a signé le rapport n'est pas un membre de l'équipe scientifique des COPS...

Ils recevront dans tous les cas un faire part pour l'enterrement de Gill Bates, envoyé par Clarisse Bates. La cérémonie se passera relativement bien même s'ils sentiront l'animosité de la totalité de la famille du défunt...sauf de Clarisse qui leur exprimera leur gratitude. Pour elle un travail de deuil commence, et c'est grâce aux pjs qu'elle va pouvoir le faire.

Fred Larson sera incarcéré, mais durant le transport vers la prison d'état, on le fera évader, avec la complicité de plusieurs policiers...

Affaire à suivre.

*Bonne partie.  
Ludiquement  
Triste Lune*

## PNJs

### FRED Larson

Corps	1 Résistance	0 EV	1
Sens	0 Réflexes	1 Réaction	1
Détermination	3 Intelligence	2 Sang froid	5
Adresse	0 Relation	3	
Administration	5 Acrobatie	0 Anthropologie	0
Architecture	0 Archives	0 Biologie	0
Chercher	0 Chirurgie	0 Comédie	7
Command.	10 Comptabilité	10 Motos	8
Véhi. Lourds	0 Voitures	5 Conn.rue	9
Courir	2 Déguisement	0 Démolition	0
Discrétion	5 Discussion	10 Droit	8
Electronique	0 Eloquence	10 Esquiver	5
Grimper	0 Histoire/Géo	0 Informatique	4
Maths	0 Mécanique	0 Médecine	0
Nager	2 Navigation	0 Occultisme	0
Orientation	3 Phy/Chimie	4 Avions	0
Hélicoptères	0 Plongée	0 1erSoins	0
Prestidigitat.	0 Psychologie	0 Recueil indices	0
Sc.policières	5 Séduction	7 Serrurerie	0
Survie	0 Théologie	0	
Armes mêlée	4 Armes lourdes	0 Art martiaux	0
Armes épaule	0 Combat	4 défense	
Armes poing	5	attaque	
Ultimax DE3/7,65 (arme de poing)	BD :+4 RES :2/2 Dif. 0		

### Hommes de main

Corps	2 Résistance	2 EV	4
Sens	1 Réflexes	1 Réaction	2
Détermination	1 Intelligence	0 Sang froid	1
Adresse	1 Relation	0	
Administration	0 Acrobatie	0 Anthropologie	0
Architecture	0 Archives	0 Biologie	0
Chercher	0 Chirurgie	0 Comédie	0
Command.	0 Comptabilité	0 Motos	7
Véhi. Lourds	0 Voitures	7 Conn.rue	7
Courir	9 Déguisement	0 Démolition	0
Discrétion	3 Discussion	0 Droit	0
Electronique	0 Eloquence	0 Esquiver	3
Grimper	0 Histoire/Géo	0 Informatique	0

Maths	0 Mécanique	0 Médecine	0
Nager	0 Navigation	0 Occultisme	0
Orientation	0 Phy/Chimie	0 Avions	0
Hélicoptères	0 Plongée	0 1erSoins	0
Prestidigitat.	0 Psychologie	0 Recueil indices	0
Sc.policières	0 Séduction	0 Serrurerie	0
Survie	0 Théologie	0	

Armes mêlée	0 Armes lourdes	0 Art martiaux	0
Armes épaule	5 Combat	5 défense	
Armes poing	4	attaque	

Ultimax DE3/7,65 (cf au dessus) Ou Uzi Predator (pistolet mitrailleur) BD :+6 RES :3/2 Dif 0  
 Couteau BD+2 RES 2/2

### Les terroristes pro-mutants

#### Delta

Delta est une femme athlétique, qui a eu le malheur, à l'adolescence, de voir des plaques d'écailles dures se former sur tout son corps, assez rapidement. Rejetée de tous, elle a appris à se servir de ses écailles pour encaisser des chocs, parer des armes avec ses bras... Elle nourrit également une haine pour tous les norms, et pour ceux qui les servent (c'est-à-dire les COPS). Tant que ses manches ne sont pas relevées, ou qu'une autre partie de son corps portant des écailles (abdomen, tibias, épaules) ne sont pas découvertes, elle reste une jolie rousse, sexy, mais très castratrice.

Corps	0 Résistance	2 EV	2(+5)
Sens	0 Réflexes	3 Réaction	3
Détermination	2 Intelligence	1 Sang froid	3
Adresse	3 Relation	-2	

Administration	0 Acrobatie	9 Anthropologie	0
Architecture	0 Archives	0 Biologie	0
Chercher	5 Chirurgie	0 Comédie	7
Command.	5 Comptabilité	0 Motos	9
Véhi. Lourds	0 Voitures	6 Conn.rue	9
Courir	10 Déguisement	8 Démolition	0
Discretion	10 Discussion	0 Droit	0
Electronique	5 Eloquence	0 Esquiver	6
Grimper	7 Histoire/Géo	0 Informatique	0
Maths	0 Mécanique	0 Médecine	0
Nager	5 Navigation	0 Occultisme	0
Orientation	5 Phy/Chimie	0 Avions	0
Hélicoptères	0 Plongée	0 1erSoins	0
Prestidigitat.	0 Psychologie	0 Recueil indices	0
Sc.policières	0 Séduction	0 Serrurerie	0
Survie	10 Théologie	0	

Armes mêlée	6 Armes lourdes	0 Art martiaux	8
Armes épaule	0 Combat	5 défense	3
Armes poing	3	attaque	5

Couteau BD :+2

Berreta BD :+3 RES 2/2 Dif.0

Karaté : Manœuvre de défense : parer et contre attaque

Manœuvre d'attaque : Coup de pied (niveau 3) et coup de poing (niveau 2)

### La taupe

Petit homme gras, la taupe, alias Victor McHenrish, a toujours été rejeté par ses paires. Myope, et peu sportif, il a toujours été le bouc émissaire des classes qu'il fréquentait. Il a toujours été isolé, jusqu'à ce qu'enfin quelqu'un reconnaisse son talent, à savoir ce groupe de terroristes. Bien sûr, il reste charrier, mais sans réelle méchanceté par rapport à ce qu'il a pu vivre auparavant. Tous l'accepte sans mutation, sauf Delta...

Corps	0 Résistance	0 EV	0
Sens	-1 Réflexes	1 Réaction	3
Détermination	3 Intelligence	3 Sang froid	0
Adresse	2 Relation	1	

Administration	7 Acrobatie	0 Anthropologie	0
Architecture	0 Archives	0 Biologie	0
Chercher	0 Chirurgie	0 Comédie	0
Command.	0 Comptabilité	9 Motos	0
Véhi. Lourds	0 Voitures	5 Conn.rue	2
Courir	0 Déguisement	0 Démolition	5
Discretion	6 Discussion	0 Droit	7
Electronique	10 Eloquence	0 Esquiver	3
Grimper	0 Histoire/Géo	8 Informatique	8
Maths	8 Mécanique	7 Médecine	0
Nager	0 Navigation	0 Occultisme	0
Orientation	0 Phy/Chimie	5 Avions	0
Hélicoptères	5 Plongée	0 1erSoins	6
Prestidigitat.	0 Psychologie	0 Recueil indices	3
Sc.policieres	6 Séduction	0 Serrurerie	2
Survie	0 Théologie	0	

Armes mêlée	0 Armes lourdes	0 Art martiaux	0
Armes épau	0 Combat	2 défense	
Armes poing	5	attaque	

Warhammer Balck modifié BD :+7 RES : 2/3 Dif.0

### Gregor Cornicoch

Gregor est un ancien lutteur russe. Mais après un test ADN, on a appris que sa force n'avait rien de « naturelle ». Il fut donc exclu de la compétition, et bientôt, on voulut l'emmener dans un camp pour mutant. Il en a été sauvé par Delta. Grand, fort, pas trop bête, Gregor ne sait pas vraiment pourquoi le groupe marche, mais Delta lui a sauvé la vie...ça aide.

Corps	5 Résistance	3 EV	8
Sens	1 Réflexes	0 Réaction	1
Détermination	2 Intelligence	2 Sang froid	4
Adresse	1 Relation	0	

Administration	0	Acrobatie	0	Anthropologie	0
Architecture	0	Archives	0	Biologie	0
Chercher	0	Chirurgie	0	Comédie	0
Command.	0	Comptabilité	0	Motos	5
Véhi. Lourds	8	Voitures	8	Conn.rue	6
Courir	5	Déguisement	0	Démolition	6
Discrétion	2	Discussion	0	Droit	0
Electronique	0	Eloquence	0	Esquiver	0
Grimper	0	Histoire/Géo	0	Informatique	0
Maths	0	Mécanique	10	Médecine	0
Nager	0	Navigation	0	Occultisme	0
Orientation	0	Phy/Chimie	0	Avions	7
Hélicoptères	5	Plongée	0	1erSoins	0
Prestidigitat.	0	Psychologie	0	Recueil indices	0
Sc.policières	0	Séduction	0	Serrurerie	5
Survie	5	Théologie	0		

Armes mêlée	5	Armes lourdes	0	Art martiaux	10
Armes épaule	0	Combat	5	défense	3
Armes poing	0			attaque	7

Sambo : Comparez la somme de CORPS+RESSISTANCE à celle de son adversaire. Gagne un +1N par tranche de 2 points supérieur., ou -1N par tranche de 2 points inférieur.

Manœuvre défensive : Bloquer (1) et Dégagement (2)

Manœuvre offensive : Saisir (2) Projection (2) Contrôler(2) Atémi(1)

## Sellis

Sellis a été abandonné dès sa naissance. Il a d'abord était trimballé d'institut en institut, puis a choisi de s'enfuir. Il a vécu dans les rues, apprenant à survivre. Il est devenu une espèce de prédateurs urbain lorsque des griffes immenses et très tranchantes sont venues remplacer le bout de ses doigts. Déformé par ces nouveaux appendices préhensibles, il est devenu peu à peu un peu fou. Il se sert de ses griffes aussi bien pour attaquer que pour escalader, creusant ses propres prises dans les murs. Ses griffes non rétractiles, sont une espèce de mélange bizarre entre kératine et métal, avec des reflets bleu et gris. C'est certainement le plus dangereux des terroristes, qui agit par goût du sang et non par idéologie. Complètement psychotique, il ne supporte pas qu'un norm lui dicte sa conduite, ou le regarde de travers. C'est un psychopathe, responsable de pas mal d'affaire de meurtres non résolus.

Corps	2	Résistance	2	EV	4
Sens	3	Réflexes	3	Réaction	6
Détermination	3	Intelligence	0	Sang froid	3
Adresse	4	Relation	0		

Administration	0	Acrobatie	10	Anthropologie	0
Architecture	0	Archives	0	Biologie	0
Chercher	8	Chirurgie	0	Comédie	0
Command.	0	Comptabilité	0	Motos	0
Véhi. Lourds	0	Voitures	0	Conn.rue	0
Courir	10	Déguisement	9	Démolition	0
Discrétion	10	Discussion	0	Droit	0
Electronique	10	Eloquence	0	Esquiver	8
Grimper	10	Histoire/Géo	0	Informatique	0

Maths	0 Mécanique	0 Médecine	0
Nager	0 Navigation	0 Occultisme	0
Orientation	7 Phy/Chimie	0 Avions	0
Hélicoptères	0 Plongée	0 1erSoins	0
Prestidigitat.	0 Psychologie	0 Recueil indices	0
Sc.policières	0 Séduction	0 Serrurerie	5
Survie	9 Théologie	0	
Armes mêlée	0 Armes lourdes	0 Art martiaux	0
Armes épaule	0 Combat	8 défense	
Armes poing	0	attaque	
Griffes BD	:+5		

## Hugli

Jeune adolescent qui écoutait tous les groupes de punk/rock/rap qui hurlaient et qui s'opposaient à la société, Hugli a découvert qu'il avait une véritable raison de s'opposer à la société : sa mutation. Hugli lit dans les pensées. Au début, cette mutation était incontrôlable, et cela l'a rendu un peu fou. Puis, il a réussi à isoler les ondes psychiques (comme il les appelle), et à lire dans les gens comme dans un livre ouvert. Pour cela, il oppose sa détermination+psychologie à l'intelligence+psychologie de sa cible, si celle-ci tente de se défendre (il faut donc qu'elle voit Hugli, et qu'elle soit au courant de son pouvoir...).

Corps	0 Résistance	0 EV	0
Sens	2 Réflexes	1 Réaction	4
Détermination	3 Intelligence	1 Sang froid	4
Adresse	2 Relation	0	

Administration	0 Acrobatie	0 Anthropologie	0
Architecture	0 Archives	0 Biologie	0
Chercher	10 Chirurgie	0 Comédie	0
Command.	0 Comptabilité	0 Motos	0
Véhi. Lourds	0 Voitures	0 Conn.rue	7
Courir	2 Déguisement	0 Démolition	0
Discrétion	5 Discussion	5 Droit	0
Electronique	0 Eloquence	7 Esquiver	4
Grimper	0 Histoire/Géo	0 Informatique	0
Maths	0 Mécanique	0 Médecine	0
Nager	0 Navigation	0 Occultisme	0
Orientation	0 Phy/Chimie	0 Avions	0
Hélicoptères	0 Plongée	0 1erSoins	5
Prestidigitat.	0 Psychologie	8 Recueil indices	0
Sc.policières	0 Séduction	6 Serrurerie	0
Survie	9 Théologie	0	
Armes mêlée	2 Armes lourdes	0 Art martiaux	0
Armes épaule	7 Combat	3 défense	
Armes poing	7	attaque	
Ultimex	(cf plus haut).		
Uzi	(cf. plus haut)		
Couteau BD	:+2		