



Plus Pres de Toi...

Un scénario pour LA 2035

Par Samuel ZONATO

Auteur

Samuel ZONATO

Relecture

Didier KURTH

Plans

Jean Jacques LASSONIERE

Mise en page

LOCO

Responsable de la publication internet

Didier KURTH

PLUS PRES DE TOI

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 : Les auteurs et LA2035 online, novembre 2001
<http://losangeles2035.free.fr>



AVANT PROPOS

Le scénario qui suit a été joué lors de la convention Quatrième Frontière 2001 à Thionville (14-15 septembre 2001). Il est destiné à 2 à 4 agents du COPS même débutant. Le Meneur de Jeu aura intérêt à lire entièrement le scénario avant de le faire jouer.

Un erratum officiel est inclus page 3, il concerne le secteur industriel de Greyish malencontreusement absent du livre de règle.

REMERCIEMENTS

L'auteur remercie ceux qui l'ont soutenu ces dernières années.

Ce supplément est dédié à tous ceux qui font vivre LA 2035 et au fan de JDR en général.

Ce supplément n'est pas dédié à ceux qui croient que Paris est le centre du Monde, que parce qu'ils ont un jour écrit dans Casus Belli ils sont les rois de la terre, que s'il n'y a pas au moins deux mille fois le terme 'occulte' dans un jeu de rôle celui-ci ne vaut rien, et en général à ceux qui par leur attitude jettent le discrédit sur une passion.

SOMMAIRE	
	
PRÉGÉNÉRIQUE	..3
GREYISH	..3
L'HISTOIRE	..5
INTERMÈDE	..6
DÉBUT DE L'ENQUÊTE	..7
LE SANCTUAIRE	..8
POSSIBILITES D'ACTION	..9
LE LABORATOIREZE	..10
EN DIRECT A LA TELE	..10
RÉCOMPENSE	..11
LES PNJS	..11

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 : Novembre 2001



PRÉGÉNÉRIQUE

Tôt le matin. Les COPS sont en planque depuis plusieurs heures dans le quartier Greyish. Ce quartier compte pour l'essentiel des hangars et entrepôts. Un indicateur (un des COPS ou Alan - cf pnj) leur a donné un tuyau de première : un petit dealer a rendez-vous avec un trafiquant important dans le Hangar 136AZ89.

C'est au moment où la plupart d'entre eux commencent à avoir envie de se soulager la vessie que le dealer arrive en moto et entre dans la

gare (avec sa moto, cela à son importance). Quelques minutes s'écoulent et un véhicule s'approche. Il y a quatre personnes à bord. Elle ne s'arrête pas et semble vouloir faire le tour du bâtiment. La voiture repasse devant l'entrée et... problème, il n'y a plus que deux personnes à bord. Le véhicule s'arrête, les portières claquent et les deux individus sortent et entrent sans frapper...

S'ils sortent de leur voiture et s'approche de la gare, ils pourront voir par une petite fenêtre la petite frappe, assise, maintenue par deux armoi-



GREYISH INDUSTRIAL SECTOR

Ce quartier industriel regroupe beaucoup moins d'industries technologiques que TechnoS. Il s'agit plutôt de manufactures et d'industrie lourde. L'endroit est particulièrement pollué et invivable, même la journée on doit rouler avec les phares allumés. Les allées borgnes de l'endroit sont de véritables coupe-gorge. Si vous vous y rendez autrement que dans les camions que conduisent les ouvriers, vous risquez gros. C'est aussi l'endroit où les syndicats ouvriers ont basé leur QG, souvent dans des grands bureaux abandonnés. Traditionnellement liés aux syndicats du crime, ils contrôlent l'immigration clandestine suivant l'offre et la demande. Ils défendent les droits des ouvriers en fonction des offres qui leurs sont faites et essaient aussi de protéger la main d'œuvre des grands groupes commerciaux qui les financent.

Rectification par rapport au livre de base : les lieux notables suivants sont bien situés dans Greyish et non dans New Hollywood Boulevard

Maison des syndicats

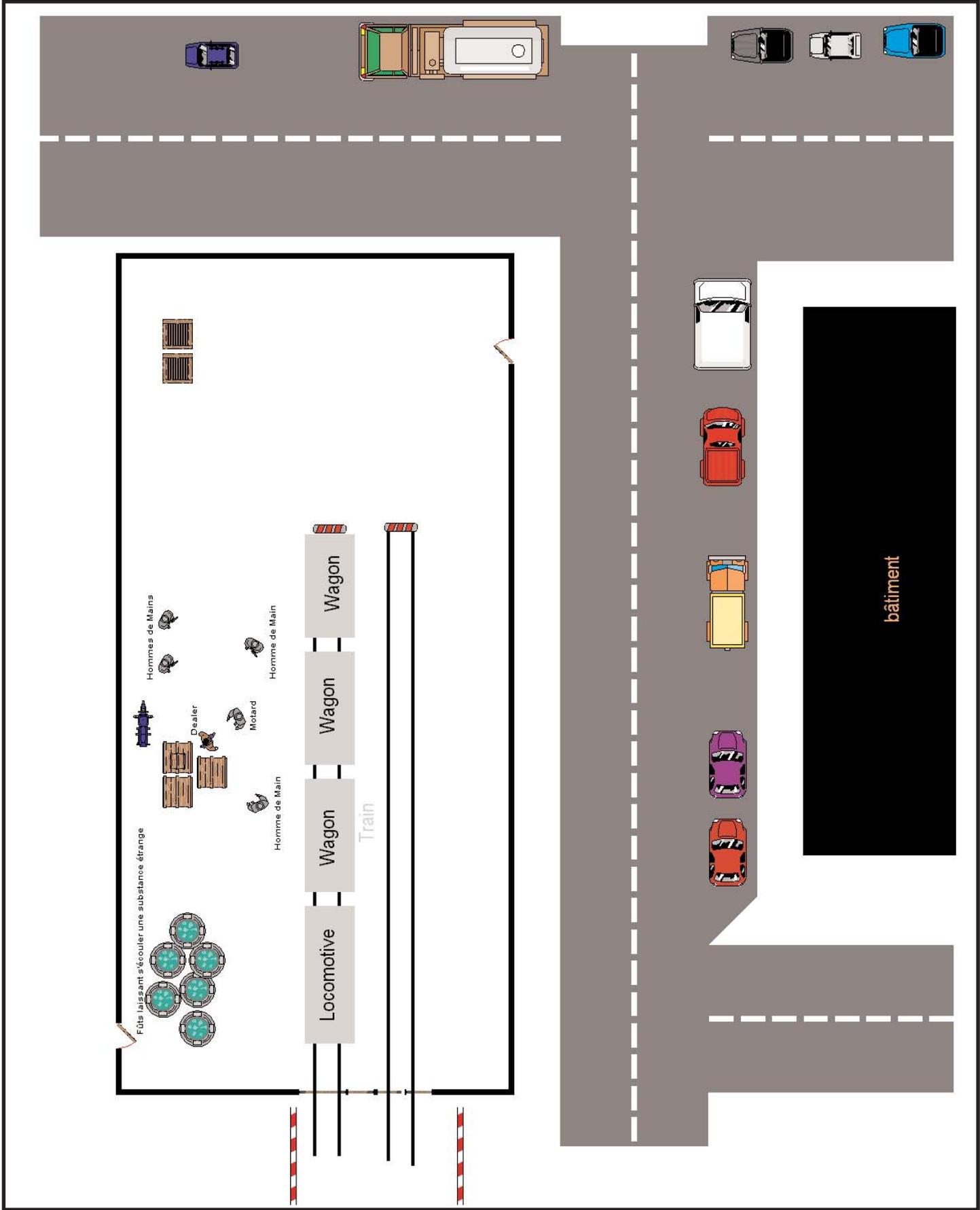
Un grand immeuble de bureaux que se partagent les plus grands syndicats de Los Angeles. Officiellement, ce bâtiment est prêté par une riche famille d'industriels italiens. Le syndicat des routiers et la guilde des acteurs y sont entre autres représentés.

Gare routière

A la jonction de plusieurs grands axes autoroutiers, ce sont des hectares de hangars, des kilomètres de voies de connections et des centaines d'agents administratifs et de dockers qui gèrent les départs et les arrivées de milliers de tonnes de marchandises. Une section spéciale est dédiée au transport de passagers, et des centaines de bus partent quotidiennement de cette gare pour toutes les destinations à travers les Etats Unis du Nord.

Centre de tri

Connecté avec la gare routière, c'est le grand centre de triage des marchandises pour la côte Ouest.



res à glace, tandis que de dos un homme en costume sombre pointe son revolver et lui tire une balle en pleine tête !

Les COPS ne pourront qu'entrer, peut être en se scindant en deux groupes, un devant, un derrière. Toujours est-il qu'il y aura un combat. Quand les COPS entreront, les lumières s'éteindront (un des hommes fera sauter le disjoncteur) et le feu d'artifice commencera (note : les containers contiennent des substances inflammables et explosives). Faites que ça pète et ne lésinez pas sur les effets spéciaux !

Le train est là pour que les PNJ l'utilisent pour s'enfuir. A vous de faire en sorte que les COPS soient occupés : traque des PNJ dans les wagons du train en marche, train qui déraile, explosions... Quoiqu'il arrive, l'homme en costume profite du vacarme pour s'enfuir (en moto) sans que les COPS ne puissent l'identifier et surtout l'arrêter. Les trois autres seront tués, il n'y aura pas de survivants du côté des PNJ (hormis bien sûr l'homme au costard, qui n'est autre que le pasteur John Lerenden).

Comme tout peut arriver, avec les joueurs (!), si les personnages (en trichant aux dés ou en ayant une bonne idée) arrivent à arrêter l'homme à la moto, il ne s'agira pas dans ce cas de Pasteur John Lerenden mais d'un de ces hommes de main qui se suicidera en avalant une capsule de cyanure. Et oui, c'est comme ça...

Sur le cadavre du dealer, les personnages retrouveront deux patchs qu'ils devront faire analyser (il s'agit de deux patchs d'une nouvelle drogue synthétique -cf adj le Narg, c'est tout ce que pourra dire le labo, par contre avoir cet échantillon sera utile pour le reste de l'enquête).

LES HOMMES DE MAIN

Caractéristiques :

Cp	+2	Rs	+1	Sn	+1
Rf	+2	Dt	0	In	0
Ad	+1	Rl	+1		
EV	+3	R	+3	SF	0

Compétences :

Conduire motos +4, connaissance de la rue +5, esquiver +3

Compétences martiales :

Armes de poings +4, combats mains nues +4, armes de mêlé +3.

Note :

Si les COPS prennent des informations sur le hangar 136AZ89, ils ne pourront qu'apprendre que l'entrepôt est sensé être désaffecté.

L'HISTOIRE

Le pasteur John Lerenden (appelé simplement Pasteur John) est un télévangéliste à succès qui possède entre autres sa propre chaîne câblée " canal 111 " qui est regardée par des millions d'individus. C'est un homme très charismatique et apprécié (il a de nombreux appuis politiques, médiatiques et financiers), mais sous le vernis se cache la pire vermine que l'on puisse imaginer. Son seul but est l'argent et le pouvoir. Le Pasteur John a des visés politiques mais c'est également et avant tout un trafiquant de drogues. Le Pasteur John emploie comme hommes de main une bande de mercenaires commandée par le " Major " Bill Seltiger.

Les personnages viennent d'assister à l'exécution d'un petit dealer qui a essayé de le rouler en déroband des patchs de Narg et en les revendant à son profit alors que le Pasteur John ne voulait pas que la drogue soit mise tout de suite sur le marché. En effet, le Pasteur John est actuellement confronté à un problème de mise au point d'une drogue synthétique : le Narg. Il s'agit d'une drogue percutanée (plus besoin de seringue, il suffit de mettre un patch sur la peau) aux effets intenses mais qui possède actuellement un effet mortel. En effet, au bout de quelques doses le Narg entraîne un vieillissement accéléré des tissus avec mort en quelques semaines.

Son but n'étant pas de tuer ses consommateurs (qui lui ramènent l'argent qu'il réinvestit dans sa chaîne pour se faire connaître), il lui faut donc trouver la solution à ce problème, d'où des tests dans un laboratoire secret.

La voiture employée par la " bande " sera le premier indice des personnages. Il s'agit d'une Opel

Saturn FGH qui appartient à l'organisation " le Sanctuaire " dont le Pasteur John est le président. La voiture sera déclarée volée par le Pasteur John l'après-midi même, mais ne doutons pas que les personnages commenceront à s'intéresser à celui-ci.

Note : pour gagner encore plus d'argent, Pasteur John a monté par une société de paille " Green Corp. " dont l'un des grands programmes est la construction d'une zone de logement (projet Noé) sur un terrain d'une ancienne usine de gaz toxique (de nombreux fûts sont enterrés sans aucune précaution dans le sol) qu'il a acheté pour une bouchée de pain, avant d'éliminer tous ceux qui savaient ce qu'il en était pour le stockage illégal, car il n'a aucune envie d'assainir le terrain (cela coûterait une fortune).

Des millions sont en jeu et des hommes politiques sont mouillés jusqu'au cou.

L'ensemble des contrats (et la preuve que Green Corp. lui appartient bien), des vrais dossiers sur les fûts toxiques, est dans le coffre de la chambre de Lerenden au Sanctuaire.

Si les personnages font une enquête poussée et creusent un peu (dans les 2 sens du terme, pour retrouver les dossiers et pour trouver les fûts), ils pourront lever le lièvre.

Attention, s'il confie le dossier à leur hiérarchie, le dossier sera enterré (Lerenden a de nombreux appuis).

Mais ceci est une autre histoire.

Les personnages vont se trouver confronter à un difficile challenge : faire tomber le Pasteur John, ce qui ne sera pas chose aisée.

INTERMÈDE

Après la petite introduction, les COPS vont donc retourner au QG se faire passer un savon, quand ils sont appelés pour un homicide dans le quartier Blocks.

Si les COPS sont appelés pour cet homicide c'est que celui-ci semble être signé d'un serial killer (le barge au lance-flammes) qui est en train de sévir à L.A. et sur lequel la Team des COPS (parmi d'autres) enquête.

Arrivés sur les lieux, ils écartent les passants et s'approchent de ce qui peut rappeler un restant de méchoui. Les flics de quartier n'ont pas fait grand chose, si ce n'est délimité les lieux du crime. Aucun n'a pris de dépositions ou recueilli les indices. Le sergent débonnaire qui les voit arriver, ne dira que : " on vous laisse le bébé, on n'a pas que ça à foutre ! " (les relations entre certains flics de quartier et le COPS sont difficiles. Le sergent ne se laissera pas intimidé par les COPS, il n'en a rien à faire et en plus il est plus gradé qu'eux...).

Pendant qu'ils commencent leur enquête de routine, les COPS sont pris à parti par la populace (des prostituées légales pour la plupart, les autres gens trouvant qu'ils ont de la chance que le tueur ne s'en prennent justement qu'aux prostituées...) aux cris de " mais que fait le COPS ! ". Sous un jet de Sens X 2 réussit (difficile), un COPS pourra apercevoir dans la foule une jeune femme brune " Loula " (cf pnj) en pleurs (alors que le reste de la foule semble plus curieuse qu'émue). Il s'agit de la colocataire de la prostituée qui vient de se faire tuer (cette dernière se faisait appeler " Eve "). Elle pourra faire une description sommaire du dernier client de son amie (" un homme grand, avec des cheveux noirs et qui portait un long manteau en cuir noir ").

Le COPS devra faire preuve de tact, en effet Loula (qui est une prostituée légale) a très peur des mutants... (elle lit beaucoup les tabloïds, elle regarde en tremblant le COPS, le scrutant pour voir s'il n'a pas de mutations apparentes...). Sous un jet de recueil d'indices (difficile), un COPS pourra découvrir des traces de pneus pas loin de la scène du crime. Une voiture semble avoir stationné dans cette ruelle discrète (ce qui peut sembler curieux). En scannant les traces, les COPS pourront demander une identification le résultat leur sera donné dans les 24H (ce qui permettra de conclure l'enquête, cf la fin du chapitre).

Alors que les COPS en ont fini avec le lieu du crime et que le coronaire arrive, un chien vient se frotter à l'un d'entre eux. L'animal tient une chaussure dans sa gueule et frétille de la queue.

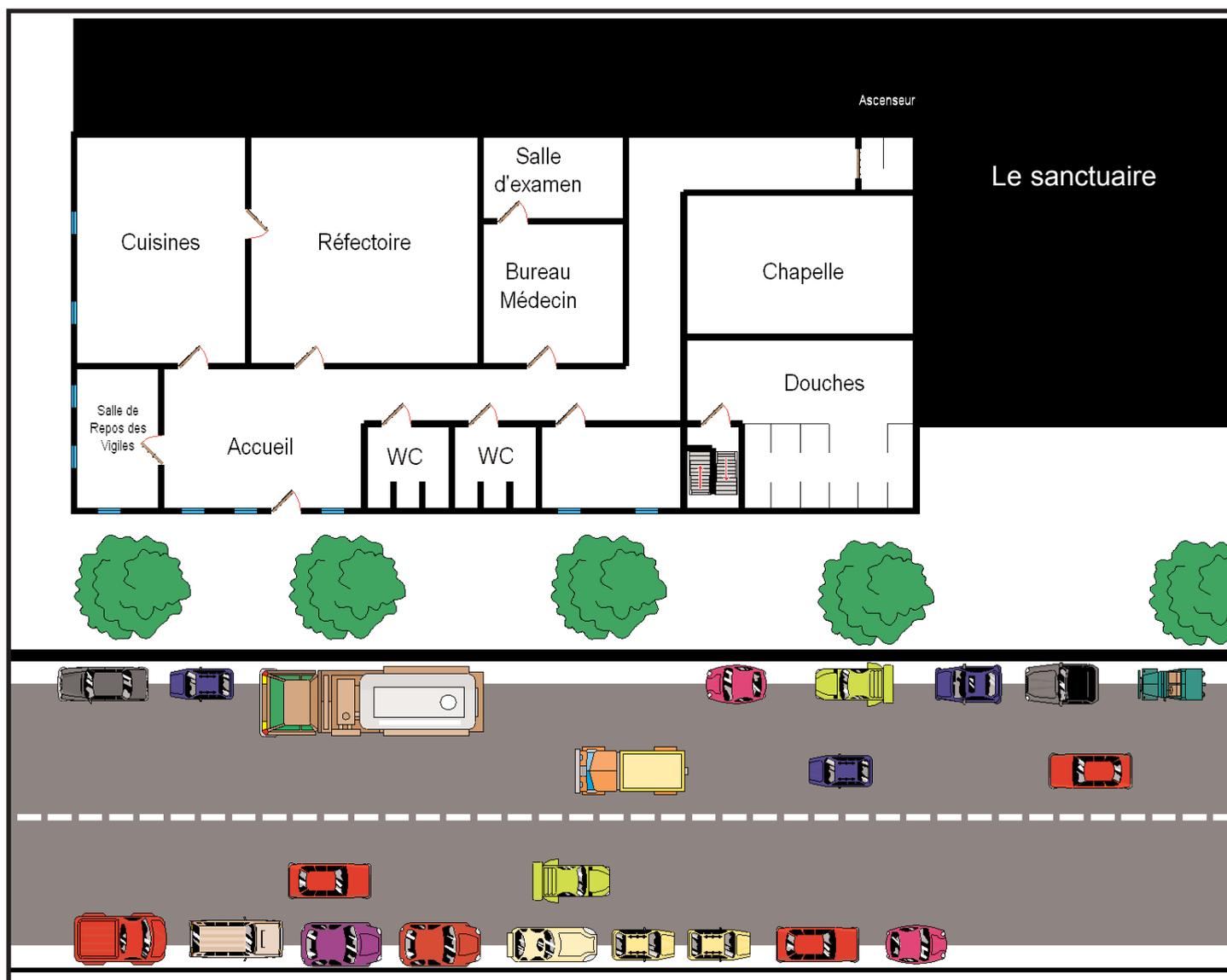
Les personnages vont certainement le repousser. Mais bon, en y regardant de plus près, il s'agit d'une chaussure d'homme (la victime était une femme) et cela pourrait être un indice (certes, mais dans une autre affaire, comme vous allez le voir...).

En suivant le toutou, ils arrivent devant un tas de cartons sous lesquels se trouve un corps. A première vue, il s'agit d'un vieux clodo, mort. Rien de bien intéressant, sauf que ce visage rappelle quelque chose à un ou plusieurs personnages (jet sous relation, difficile). S'ils ont la bonne idée de fouiller le corps, ils trouveront dissimulé dans la doublure de la veste, une carte de flic. Il s'agirait du corps de Peter Glenson, un jeune flic qui a tout du vieux clodo. Peut-être penseront-ils à un habile maquillage, mais non le corps est ainsi et paraît avoir une bonne soixantaine d'année...

L'autopsie apportera des éléments importants : l'organisme semble avoir subi un catabolisme accéléré. Les tissus ont vieilli à une vitesse impressionnante, par ailleurs l'ensemble des organes internes portent des lésions tumorales.

Si les personnages apportent également les deux patchs qu'ils ont trouvés sur le corps du dealer, le médecin légiste pourra dire que les patchs renferment la même molécule. Il s'agit d'une drogue de synthèse qui d'après lui est en phase expérimentale.

Note : Le " barge aux lance-flammes " n'a rien à voir avec Lerenden (il ne faut quand même pas exagérer...). Ce serial-killer est un ancien pompier que sa femme a quitté. Cela l'a fait déjancer et il se venge en carbonisant (le feu ayant une valeur purificatrice dans son esprit) des prostituées blondes aux yeux bleus qui lui rappellent sa femme...



Au bout du compte, grâce aux empreintes de pneus, les COPS pourront avoir le nom du propriétaire du véhicule. A voiture sera à la fourrière le lendemain (dans le coffre, il y a le lance-flammes). L'appartement de Bill Waytes (c'est son nom) est situé au troisième étage de l'immeuble n° 11237C12 du quartier Blocks. L'appartement est piégé par une bombe incendiaire qui se déclenche dès l'ouverture de la porte. Le plus simple serait de la coincer quand il viendra rechercher sa voiture à la fourrière.

DÉBUT D'ENQUÊTE

Le lendemain de la découverte du corps et son identification, les personnages sont convoqués par le capitaine du quartier, Murray Glenson qui est le père du policier dont ils ont retrouvé le corps. Les personnages le connaissent plus ou moins (voir PNJ).

Il leur demande leur aide (et oui) pour qu'il retrouve les assassins de son fils et leur remet une enveloppe que son fils lui avait envoyée avant sa mort.

Glenson a fait appel aux joueurs car ils sont du COPS et parce qu'il a confiance en eux. Il ne

désire pas que l'affaire soit enterrée en même temps que son fils.

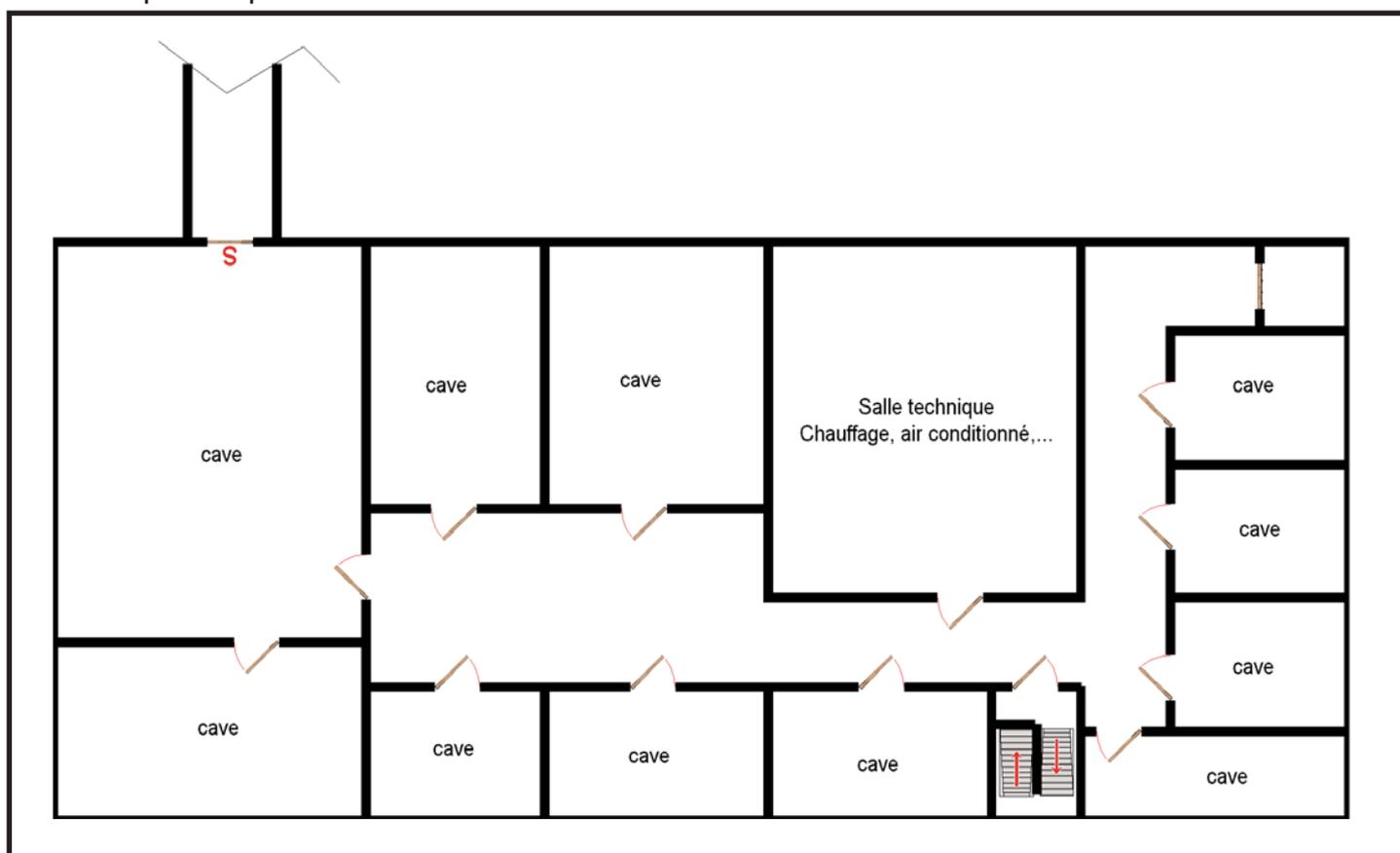
L'enveloppe contient quelques renseignements importants, que Peter a transmis au cas où il lui arriverait quelque chose. Malheureusement il s'agit surtout de notes et pas une once de preuves n'est apportée, mais cela confortera les COPS dans leur enquête.

Glenson faisait parti des Stups et enquêtait sur un trafic de drogue synthétique. Après quelques jours d'enquête, déguisé en clodo il avait pénétré dans le " Sanctuaire " à la recherche de preuves (note : malheureusement pour lui, il a été pris comme cobaye et est mort des effets du Narg). Bien sûr, ses seules indications ne permettront jamais d'avoir un mandat de perquisition ; la seule façon d'entrer est donc illégale, en se déguisant pourquoi pas en clodo pour pénétrer dans le sanctuaire.

Deux autres annotations pourront intéresser les personnages :

" prendre renseignements sur Green Corp. "
 " voir Grobelar " (cf aide de jeu : des indicateurs).

Le capitaine pourra leur dire que Grobelar est un



sol du hall, accueille les visiteurs. Deux vigiles (des hommes de main de Seltiger) assurent la surveillance. Un système de caméras vidéo surveille les points de passage et les endroits importants. La salle de contrôle se trouve au deuxième. Se trouvent également à cet endroit :

- le réfectoire commun, des douches et des toilettes communes, la cuisine.
- le secrétariat où une secrétaire accueille les visiteurs et les éventuels donateurs.

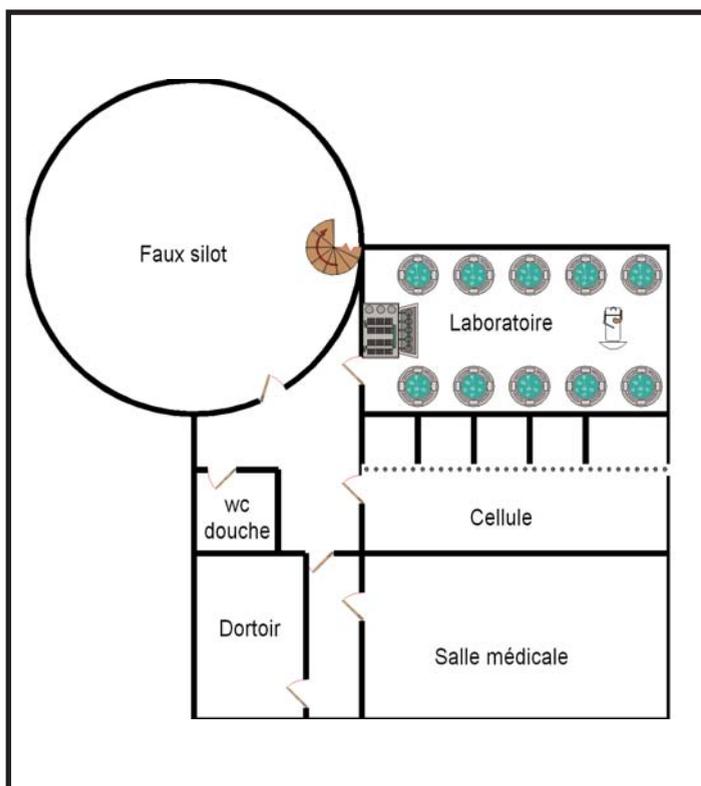
Le premier étage : les dortoirs communs (dix de trois lits chacun) avec des toilettes et douches.

Le deuxième étage : le dortoir des hommes de main et les appartements et bureau de Seltiger. Ce n'est pas son appartement principal et il n'y vient qu'à de rares occasions.

Le sous sol : cave, réserve de nourriture, passage secret vers le bâtiment voisin.

Quatre autres hommes de main de Seltiger assurent l'ordre à l'intérieur du Sanctuaire. Les hommes de main ne sortent pas du bâtiment (enfin pas de façon visible, ils sortent par le bâtiment voisin)

On compte deux cuisiniers et six femmes de



ménages.

Quatre "sœurs" (en robe de bure blanche) sont là pour servir les repas, elles sont bénévoles et ne sont au sanctuaire que pendant la journée. Elles ne savent pas ce qui se passe et sont en adoration devant le pasteur.

La nourriture des futurs cobayes est droguée. Les clochards endormis (deux à trois par semaines) sont conduits discrètement au laboratoire secret. Le bâtiment abandonné (portes et fenêtres sont condamnés) situé à côté du Sanctuaire appartient également à Lerenden. Une porte secrète permet de communiquer entre les 2 bâtiments. Dans les sous-sols du bâtiment se trouve une camionnette qui est utilisée pour conduire les clochards au laboratoire, de nuit bien sûr afin d'être discret. La camionnette sort par la porte du garage commandé électroniquement.

POSSIBILITÉS D'ACTION

1/ Si les COPS désirent s'entretenir avec Lerenden:

Cela est impossible. En effet, son planning est surchargé et il n'a pas de temps à accorder aux personnages.

2/ Si les personnages envoient Grobelar voici ce qu'il pourra apprendre :

Certains clochards ont la possibilité de passer la nuit dans une des chambres (de trois lits) du sanctuaire. Pour cela des tickets "de nuit" sont distribués à quelques "chanceux". Ce sont souvent de jeunes clochards, au bout de quelques temps, la rumeur circule qu'ils ont eu la chance de partir pour la Floride où un travail les attend...

En fait, ils servent de cobayes, et à leurs morts (et passablement beaucoup plus âgés donc méconnaissables... qui ira faire une autopsie sur le cadavre d'un clodo) ils sont laissés à l'extérieur.

3/ Si les Personnages y vont comme COPS :

Ils seront bien reçus. On leur fera visiter, l'établissement tout en leur demandant le pourquoi de leur visite et ils n'apprendront rien de plus.

4 / Si un (ou plusieurs) des personnages pénètrent dans le sanctuaire déguisé en clodo : Ils apprendront la même chose que Grobelar mais pourront également visiter les lieux.

Note : si les COPS prélèvent de la nourriture droguée et l'analyse, celle-ci contient un sédatif puissant. Si les COPS viennent avec cette " preuve " au Sanctuaire, le Dr Brice Lewis les accueillera en souriant et en disant que c'est lui qui a prescrit ces sédatifs devant l'état de ces patients...

Note bis : en se renseignant aux différentes morgues, les COPS pourront découvrir plusieurs cadavres de clochards possédant les mêmes caractéristiques que celui de Glenson. Personne n'a songé à faire d'autopsie pour la mort de clochards...

Attention, à la moindre fuite, au moindre doute d'enquête sur ses activités, le pasteur John déménagera l'ensemble de ses hommes et de ses structures à Seattle.

C'est un homme puissant et si les COPS ne font pas preuve de discrétion, l'enquête n'aboutira pas.

LE LABORATOIRE

Le laboratoire se trouve dans le secteur Greyish. Il est situé dans les sous-sols d'un silo à grains appartenant à la société " Green Corp. ".

Ce laboratoire comprend le labo proprement dit (où travaillent une douzaine de chimistes par roulement de quatre), la zone d'essais, les cellules (où sont emprisonnés les cobayes), une zone de fabrication et une zone de stockage. Les cobayes sont bien évidemment les clochards " recueillis " par la mission. Qui se soucie de la disparition de SDF ?

Note : les gaz (car il y en a) qui peuvent s'é-

chapper d'un silo à grain sont hautement explosifs.

Le laboratoire est gardé par six hommes de mains, deux font des rondes à l'extérieur avec des chiens. Il y a également un système vidéo de surveillance.

EN DIRECT À LA TÉLÉ !

Voilà, il ne reste maintenant plus qu'à boucler Lerenden, et quoi de plus symbolique que de le faire en direct dans son émission ?

Bien sûr, rien ne sera aisé car il sera protégé par un huit d'hommes de main et Seltiger. Le studio se situe dans Burbank au 589G Don Johnson Avenue. Outre le studio d'enregistrement, il comprend des bureaux, une salle de conférence. Environ cinquante personnes (pour la plupart des bénévoles) y travaillent.

L'enregistrement a lieu en public (environ 300 spectateurs).

SI LES COPS SONT EN AVANCE :

Les événements " extérieurs "

Les COPS ne sont pas simplement cantonnés à une enquête, donc outre le cas Pasteur John, les COPS devront se soucier :

- Une prise d'otage dans une maternelle (un homme tient en otage une vingtaine de bambins, il a le corps bardé d'explosifs et menace de tout faire sauter s'il ne reçoit pas 15 millions de ND dans l'heure).

- Descente dans une salle de jeux illégale d'une triade.

- Manifestation devant le QG demandant la fin des violences policière et le retour des mutants dans les camps, un personnage d'un joueur est pris à parti.

- Alerte à la bombe au QG, il s'agit d'une fausse

alerte mais les COPS sont obligés de rechercher l'engin à l'intérieur (une boîte avec un vieux réveil à l'intérieur).

- Règlement de compte entre deux bandes adverses dans une boîte de nuit.

RÉCOMPENSE

4 points d'expérience à moduler selon l'action des COPS.

PNJS

Pasteur John Lerenden

Ancien truand (trafic de drogue, d'armes et prostitution), John Lerenden aurait trouvé l'illumination en prison et s'est racheté une conduite. La veuve d'un riche industrielle qui trompait le temps en rendant visite aux prisonniers dans les prisons (on a les pauvres que l'on peut pour ses bonnes œuvres...), est tombé sous son charme, a obtenu sa libération et sa réhabilitation (l'argent ouvre toutes les portes) et l'a épousé ; malheureusement, elle mourut quelques semaines plus tard, le laissant veuf, riche et inconsolable (...).

Bien sûr, mais entre nous, même si aucune preuve existe, c'est lui qui a trafiqué les freins de la voiture.

Il s'est construit peu à peu une nouvelle image, et avec l'argent et le charisme dont il dispose, il a réussi au-delà de ses espérances, mais ce n'est pas assez pour lui. Il a repris ses activités illégales (trafic de drogue) et trempe dans de nombreuses à faire. Il a pu créer une chaîne câblée, vendre différents gadgets mystico-religieux, reçoit des dons (nombreux), bref cela marche ! Aux personnes qui lui rappelle son " passé ", il dit qu'il l'assume et porte cette croix mais que c'est un nouvel homme qui est là devant eux, investit d'une mission par Dieu lui-même.

Pour ces interventions, il utilise une rhétorique boudo-chrétiento-oculte qui ne veut pas dire grand chose, mais qui fonctionne auprès des gens en mal d'espoir dans le L.A. tel que les personnages le connaissent.

Cp	+1	Rs	+2	Sn	+1
Rf	+1	Dt	+2	In	+1
Ad	+0	RI	+3		
EV	+3	R	+2	SF	+3

Compétences :

Administration +4, commandement +5, connaissance de la rue +2, discrétion +4, discussion +5, droit +2, éloquence +4, esquiver +6, psychologie +4.

Compétences martiales :

Armes de poing +6, combat à mains nues +6

" Major " Bill Seltiger.

Ancien membre des bérets verts

Caractéristiques :

Cp	+3	Rs	+3	Sn	+1
Rf	+1	Dt	+2	In	+2
Ad	+0	RI	+0		
EV	+6	R	+2	SF	+4

Compétences :

Commandement +8, conduire voiture +5, connaissance de la rue +7, discrétion +2, discussion +5, esquiver +6, nager +5.

Compétences martiales :

Armes de poing +8, combats à mains nues +8.

Les hommes de mains (20)

Caractéristiques :

Cp	+2	Rs	+1	Sn	+1
Rf	+2	Dt	+0	In	+0
Ad	+1	RI	+1		
EV	+3	R	+3	SF	+0

Compétences :

Conduire motos +4, connaissance de la rue +5, esquiver +3

Compétences martiales :

Armes de poings +4, combats mains nues +4, armes de mêlé +3.

Capitaine Murray Glenson

Veuf. C'est son fils unique Peter qui sera retrouvé mort par les personnages.

Caractéristiques :

Cp	+2	Rs	+2	Sn	+1
Rf	+1	Dt	+1	In	+0
Ad	+1	Rl	+1		
EV	+4	R	+2	SF	+1

Compétences :

Commandement +6, conduire voiture +7, connaissance de la rue +4, démolition/pyrotechnie +6, discrétion +2, discussion +2, droit +2, esquiver +8, nager +5, recueil d'indices +4, sciences policières +3.

Compétences martiales :

Armes de mêlée +6, armes d'épaule +5, armes de poing +8, armes lourdes +3, combats à mains nues +8.

Hugo Bross: Médecin légiste.

Myope -il porte des verres correcteurs type "cul de bouteille" étant allergique aux lentilles de contact-, une barbe de trois jours, une cravate sale (rouge ou bleue) sur une chemise à col ouvert, des pantalons trop court et des chaussures crottées: voilà Hugo Bross. Mis à part ces légers détails (in)esthétiques, c'est un médecin légiste doué et réputé. Il aurait très bien pu faire un excellent médecin s'il n'avait une phobie des malades qu'il déteste côtoyer. Il est beaucoup plus à l'aise avec "ses" cadavres: "Vous comprenez même si nous n'avons aucun sujet de conversation en commun, cela n'a aucune importance !".

De plus, il est terriblement peureux et il a horreur de la violence. Il est très timide, mal à l'aise avec les femmes et il bafouille dès que quelqu'un le regarde droit dans les yeux. Il peut être très utile aux COPS car quelle que soit l'heure, il y a de fortes chances qu'il soit en salle d'autopsie ou au labo. Sinon, il loge dans un sordide meublé dans le quartier Blocks où son plus grand plaisir est de montrer à ses (rares) visiteurs sa collection de bocaux contenant une superbe série d'anomalies anatomiques: siamois, hydrocéphales, microcéphales...

Caractéristiques :

Cp	+0	Rs	+1	Sn	+0
Rf	+0	Dt	+2	In	+3
Ad	+2	Rl	+1		
EV	+1	R	+0	SF	+5

Compétences :

Administration +6, bibliothèque/archives +3, biologie +6, connaissance (thanatologie) +8, discussion +1, informatique +3, médecine +6, physique/chimie +4, Sciences policières +4.

Compétences martiales :

Armes de poing +1, combats à mains nues +1.

AIDES DE JEU

Le Narg

Cette drogue synthétique est en voie d'élaboration dans le laboratoire du pasteur John. C'est une drogue transcutanée, c'est à dire qu'elle est diffusée dans l'organisme à partir d'un patch (système transdermique) à mettre sur la peau. Le problème c'est qu'actuellement elle n'est pas au point, elle a pour effet secondaire d'accélérer le vieillissement des tissus mais aussi de provoquer des lésions tumorales.

LES INDICATEURS UTILISABLES PAR LES JOUEURS

Loula

Prostituée légale, assimilée fonctionnaire municipale (patente n° 568AR96). Age 19 ans.
Information 2 / réaction 1

De son vrai nom Maria Lewis, cette jolie brune aux yeux verts exerce son "art" dans un hôtel de passe de seconde zone. Elle porte toujours sur elle un rasoir pour se défendre contre les clients trop bizarres. Elle partageait un appartement en commun avec " Eve ".

Caractéristiques :

Cp	+0	Rs	+0	Sn	+2
Rf	+2	Dt	+1	In	+0
Ad	+0	Rl	+1		
EV	+0	R	+4	SF	+1

Compétences :

Conduire voiture 0, discussion +2, expression artistique (danse) +1, séduction +5.

Armes de mêlée +1, armes de poing +2, combat à mains nues +2.

Arme : Jackhammer 9mm.

Compétence martiale :

Armes de mêlée +0

Grobelar

SDF. Age 65 ans

Information 2 /réaction 1

Veuf, sans enfants. Courtaud, grossièrement charpenté, sans être gras, un peu chauve sur le dessus de la tête, avec une barbe grise négligée. Il parle bien quand il n'est pas imbibé, utilisant un vocabulaire châtié.

Ancien P.D.G. d'une société informatique, il démissionne en 2030 à la mort de sa femme dans un accident de voiture. Depuis, il vit dans la rue.

Caractéristiques :

Cp	+0	Rs	+1	Sn	+1
Rf	+0	Dt	+1	In	+0
Ad	+0	Rl	+0		
EV	+1	R	+1	SF	+1

Compétences :

Comptabilité 0, discussion +1.

Alan

Surfer bronzé à l'expression dédaigneuse. Age 25 ans.

Information 3 /réaction 2

Petit dealer de seconde zone, il est un minimum couvert par les COPS -s'il sait rester discret-contre l'échange de tuyaux (toujours de bonnes qualités).

Caractéristiques :

Cp	+2	Rs	+2	Sn	+0
Rf	+1	Dt	+1	In	+0
Ad	+0	Rl	+0		
EV	+4	R	+1	SF	+1

Compétences :

Conduire voiture +1, connaissance de la rue +2, droit 0.

Compétences martiales :

VOS NOTES PERSONNELLES

Quel rapport entre un assassinat dans un hangar désaffecté, un jeune homme mort de vieillesse et une organisation caritative ? Peut être aucun mais tout n'est jamais aussi simple qu'il y paraît dans Los Angeles en 2035.



Plus près de toi... est un scénario destiné à 2 à 4 agents du COPS débutants ou moyennement expérimentés qui entraînera vos héros dans une sombre histoire ou celui qui tient l'arme n'est pas obligatoirement le plus fort.

Ecrit par Samuel ZONATO, ce scénario a été joué lors de la convention Quatrième Frontière en septembre 2001 à Thionville (Moselle).