



# NIGHT RUNNER

Un scénario pour LA 2035

Par Geobi



Auteur

**Geobi**

Relecture

**Samuel ZONATO**

Mise en page

**LOCO**

Responsable de la publication internet

**Didier KURTH**

## **NIGHT RUNNER**

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

Cette mini-campagne de quatre scénarii a été élu deuxième au concours de scénarii du site LA 2035 OnLine. Elle n'est pas officielle et certains éléments peuvent différer du développement officiel de la gamme publiée par le 7ème 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://losangeles2035.free.fr>). L'article du Los Angeles News est une aide de jeu officielle qui n'a rien à voir avec le scénario, mais bon on avait de la place...

Et maintenant bonne partie...



### SOMMAIRE

Introduction .....	3
Pour le Meneur de jeu .....	3
Rapide résumé de cette campagne .....	3
Un ami qui vous veut du bien .....	4
Les Médioms .....	5
Who's Who .....	5
L'Esprit du Démon .....	8
Simple comme un coup de fil .....	8
L'Esprit du malin .....	10
Balles contre Esprit .....	10
Tout ça pour ça .....	11
Vacarme dans les égouts .....	12
Un Petit Service .....	12
Indice de la maison .....	12
Enquête sur Andy Kauffman .....	13
Horreur et Vérité .....	14
Dans la gueule de "la louve" .....	14
L'état de siège .....	15
Pacte avec le diable .....	16
Nettoyage par le vide .....	18
Libre Arbitre .....	18
L'Enfer ou le Paradis .....	19
Article du Los Angeles News .....	21

Ce scénario est basé sur le jeu de rôle LA2035 de Samuel ZONATO et Ghislain MOREL, édité par les éditions 7<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> cercle.

Première Edition : Juin 2002



## INTRODUCTION

Cette mini-campagne est axée sur le mystère, la religion et les pouvoirs occultes. Comme vous allez le découvrir, le PNJ principal est un vampire. Elle fait aussi entrer en jeu un nouveau type de personnage : les médiums. Ce type de profession reste rarissime. Le MJ devrait réserver ce profil à ses PNJ ou l'autoriser exceptionnellement pour un joueur pour un one-shot par exemple. Les COPS en rencontreront deux dans ce scénario : Victoria Benz et "le Fou".

A la fin de la campagne, vos joueurs pourront décider eux-mêmes s'ils désirent continuer à côtoyer le paranormal ou s'ils désirent plutôt le détruire afin de reprendre une vie plus rationnelle.

Le vampire correspond ici au classique de la littérature actuelle : Anne Rice ou la Mascarade, selon votre inspiration. Il est seul, ses origines sont mystérieuses (Cainite, UPV, ...) et il n'a aucun contact avec d'autres membres de son espèce. La seule façon de le tuer est l'exposition au soleil, le feu ou la décapitation. Il ne craint pas les symboles religieux ou autres, mais reste sensible au pouvoir mutant. Du fait de ses sens aiguisés, il est particulièrement gêné par les gaz lacrymogène et fumigènes (effet doublé). Il n'a pas besoin de tuer pour se nourrir mais le sang humain est préférable à tout autre. Les joueurs rencontreront aussi un deuxième vampire, beaucoup plus ancien, qu'ils devront détruire.

Les Justiciers de la nuit sont un gang d'adolescents et d'adultes attardés élevés à la littérature fantastique et d'horreur. Ils chassent les mutants, surtout ceux

avec des caractéristiques physiques altérées. Ceux que l'on peut appeler monstres. Pas très futés, mal organisés et mal équipés, ils sont pourtant sur un gros coup...

Les Men In White sont une organisation para-officiel. Elle a été créée par des hauts fonctionnaires de l'état dont le sort ne dépend d'aucune élection. Ils financent ainsi une petite équipe d'intervention destinée à identifier les individus pouvant mettre en danger les institutions des EUN et à neutraliser cette menace. C'est en partie grâce à cette organisation que le COPS a pu être créé : Malgré la pression de certains politiciens xénophobes pour enterrer le projet de "nouvelle police mutante", celui-ci a traversé les différentes administrations à une vitesse extraordinaire. Vous savez à présent grâce à qui, en partie, une guerre civile a pu être évitée.

Le nom de cette équipe ne vient pas de leur costume mais du fait qu'ils ont toutes les autorisations possibles et imaginables grâce à leurs appuis politiques : ils sont toujours irréprochables et savent toujours montrer patte blanche.

Geobi

Geoffy@village.uunet.be

## POUR LE MENEUR DE JEU

### RAPIDE RÉSUMÉ DE CETTE CAMPAGNE.

#### Episode 1: L'esprit du mal

Un médium regroupe les PJs (même s'ils ne se connaissent pas) et les lance à la poursuite d'un mystérieux tueur en série sataniste. Après l'avoir éliminé une première fois, ils découvrent que le seul moyen de l'empêcher de se réincarner est de l'achever avec une dague "magique" moyenâgeuse. Afin de l'acquiescer, ils contactent le musée privé d'une riche propriétaire. Le chef de la sécurité, personnage hors du commun puisque que vampire, les laisse prendre la

dague et les suit discrètement afin de voir à quoi elle va leur servir. Ils peuvent alors se débarrasser du tueur diabolique.

#### Episode 2 : Un petit service

Petit intermède musclé pour dérouiller les articulations : alors qu'ils se remettent de leur émotion, les joueurs reçoivent un coup de fil en fin de nuit. Le soi-disant propriétaire de la dague leur demande de garder une famille dont ils ignorent tout. Le jour même, une troupe musclée des "Justiciers de la nuit" arrivent sur les lieux et donnent l'assaut à la maison et à ses habitantes excentriques. Après enquête, ils trou-

vent des indices sur des morts étranges liés à cette famille. Des notes relevées sur les Justiciers semblent accuser le propriétaire de la maison. Cependant il n'existe aucune preuve et les PJs se sont fait un bien étrange ami.

### Episode 3 : Horreur et vérité

Les PJs sont envoyés à Los Juegos, anciennement au Mexique, pour filer un dealer. Ils découvrent là un état de siège : les marginaux et les gangs tiennent la ville en respect par des actions terroristes. Ils sont capturés par une de ces bandes organisées et conduit dans les égouts. C'est là qu'une secte d'un genre nouveau a élu domicile. Ses membres, pour la plupart des rejetés et des mutants, ont décidé de prendre le contrôle de la ville avec l'aide d'un énigmatique gourou. En fuyant, ils découvrent la véritable identité du gourou : une vampire assoiffée de violence. Devant se tourner vers un spécialiste du surnaturel, ils doivent chercher l'aide de leur mystérieux ami. Il leur livre alors le secret de sa véritable nature et insiste pour que les PJs se débarrassent du gourou. Il les informe et les équipe en conséquence.

### Episode 4 : L'enfer ou le paradis

Les PJs sont contactés par une organisation para officielle, les "Men In White". Ils doivent choisir leur camp : sauver ou tuer leur monstrueux ami. Une chasse surnaturelle s'engage alors, le résultat dépendant du choix des joueurs.

## UN AMI QUI VOUS VEUT DU BIEN

L'axe central de la campagne est la manipulation des PJs par un vampire, dont voici la description.

Maximilien MontFaucon (1978 à Valenciennes), frère de Virginie MM (1972), devient vampire en 1995. Pour échapper à la méfiance générale, il s'installe avec sa famille en Amérique, à LA en 2004.

Secrètement, il emmène avec lui Natacha Kauffman (1968 à Berlin), une pauvre célibataire allemande, mère de deux enfants : Henry (1981), atteint du sida suite à une mauvaise transfusion, et Claudia (1983).

Maximilien décède officiellement en 2006, peu après le mariage de sa sœur avec Peter VanCroft, magnat de la finance. Il usurpe alors l'identité de Henry Kauffman. Par son déguisement et ses pouvoirs psy, il trompe sa soeur et rentre au service de la famille V-

MF. Il assiste à la naissance de Julie (2010). En 2020, peu de temps après la mort de Van Croft (qui fut un réel accident), il devient le précepteur de la petite Julie et sera l'artisan de sa réussite.

Faisant pression sur Claudia, il s'arrange pour qu'elle ait un fils, Howard (2012) et une fille, Andy (2016), pour assurer la descendance de ses "serviteurs".

En 2030, il reprend son apparence originelle (sans déguisement) et revient sous l'identité d'Howard (dont il s'est débarrassé). Il devient alors tous naturellement le chef de sécurité de la très brillante Julie, héritière des V-MF. La vieille Virginie, devenue superstitieuse et sénile, croit que son défunt frère est revenu la protéger pour ces vieux jours. Julie sait que son protecteur dispose d'un mystérieux pouvoir de longévité et à changer d'identité, mais elle ne désire pas perdre le soutien de son mentor bien-aimé par des questions et des réflexions impromptues. Il est bien sûr impensable que son garde du corps ou elle-même passe le moindre examen médical suspicieux.

Bien que présent uniquement dans la soirée, Howard a réussi à monter une bonne équipe de surveillance pour l'hôtel familial, l'un des meilleurs palaces du quartier huppé de Saturn's Ring, près de la City.

Ses affaires marchant trop bien, il cherche un peu d'amusement (qu'il trouvera grâce aux PJs).

Maximilien prodigue ses largesses aux V-MF et le résultat en est perceptible par Julie, qui représente sa plus grande réussite, "son" enfant.

Mais pour les Kauffman, c'est un vrai bourreau. Il a forcé Claudia et sa mère à s'installer en Amérique et à profiter de la maladie de Henry, son frère, pour l'isoler et reprendre son identité à sa mort. Après que chaque accouchement de Claudia (Howard et Andy), il s'est froidement débarrassé du père pour pouvoir continuer à manipuler psychologiquement la pauvre femme. Ensuite, il a séquestré Howard jusqu'au moment de changer à nouveau d'identité. Tant que son fils était vivant, Claudia gardait un relatif espoir. Lorsqu'elle comprit son assassinat, son impuissance contre son meurtrier et l'avenir réservé à sa fille, elle sombra dans une totale déchéance : folie et alcoolisme.

Andy, qui n'est pas au courant de la substitution de son frère, profite de la situation que lui offre Howard sans se poser de questions. Tant qu'il paie ses folies, elle se moque bien de ce frère trop snobinard. Elle appartient au gang des Desperado et s'est faite remodelé (au frais de son frangin) en topmodel érotique :

une vraie petite sal...e gamine ! Mais son frère en a profité : il a fait saboter ses contraceptifs et elle est actuellement à son 2ème mois de grossesse, ce qu'il ignore encore, bien qu'il l'espère. Peut-être comprendra-t-elle un jour qu'elle n'est qu'une "pondeuse" dans une cage dorée...

Maximilien a aussi une maîtresse, Sylvia Gliganti (2004), italo-américaine, directrice d'un petit service de call-girls très stylées et légalisées. Elles seules ont l'autorisation des V-MF de se servir de l'hôtel pour accomplir leurs "services". C'est là, une petite réserve de sang voluptueux qu'il apprécie sans jamais en abuser. Il n'a jamais tué aucune des call-girls. Celles-ci ne gardent de ses étreintes qu'un léger suçon et un souvenir impérissable. Howard est suffisamment discret : personne ne se doute de sa vraie nature dans ce cercle.

## LES MÉDIUMS

Les véritables médiums sont rares. Ils utilisent des pouvoirs connus depuis des générations mais que l'on peut maintenant nommer et analyser : des mutations psy ! Ce sont les charlatans, les voyants extralucides ou autres mutants psy qui ont basé leur profession sur la mise en valeur et la rentabilité de leur pouvoir. Depuis toujours, ces gens ont eu mauvaise réputation, mais depuis la découverte des mutants, c'est encore pire. Il leur faut le plus souvent se mettre sous l'aile protectrice d'un puissant... ou du COPS. Cependant, ils y seront toujours des employés externes non assermentés (n'utiliser pas le profil de base du cops)

## Les nobles

Ceux qu'on nomme les "nobles" acquièrent un don héréditaire existant de longue date dans leur famille. Bien que certains donnent une explication à leurs pouvoirs, ils ne savent pas vraiment d'où cela leur vient. Ils en ont généralement une bonne maîtrise grâce à l'apprentissage des générations précédentes. Ce qui leur permet de rester plus indépendant.

## Les orphelins

Les "orphelins" doivent leurs forces spéciales à la vague massive de mutation que connaît le monde. Seuls et rejetés, ils se placent souvent sous la protection d'une organisation susceptible de les employer (mafia, gang de Plastik Town ou même COPS).

## Profil

Anthropologie, bibliothèque/archive, comédie, discussion, histoire/géographie, mythologie, occultisme, psychologie, théologie.

Pouvoir mutant: Principalement psy, parfois epsilon

## WHO'S WHO

### Maximilien MontFaucon

Alias Howard Kauffman, âge réel 57 ans, âge officiel 23, mais il se donne volontairement l'air d'en avoir 30. Directeur du service de sécurité de l'hôtel V-MF.

Cp	2	Rf	4	In	2	Ad	2
Rs	4	Sn	4	Dt	1	RI	-2 /2
EV	6	R	8	CL	3		

#### Compétences

Acrobatie 4, chercher 4, comédie 8, commandement 6, voitures 3, connaissance de la rue 3, courir 4, déguisement 8, discrétion 5, discussion 5, droit 2, esquiver 4, informatique 2, nager 1, occultisme 5, psychologie 4, séduction 5, théologie 1

#### Compétences de combat

Armes de mêlée 5, armes de poing 7

Sa caractéristique Relation dépend pour beaucoup de sa soif de sang du moment...

Pouvoir mutant : psy 2- Poltergeist

Equipement : presque sans limite

### Julie VanCroft -MontFaucon

25 ans. PDG des sociétés V-MF et directrice de l'hôtel du même nom.

Cp	0	Rf	0	In	3	Ad	2
Rs	-2	Sn	2	Dt	2	RI	3
EV	-2	R	2	CL	5		

#### Compétences

Administration 6, bibliothèque 1, commandement 5, comptabilité 5, discussion 4, droit 4, éloquence 5, équitation 3, histoire/géo 5, informatique 3, mathématique 1, nager 4, psychologie 4, séduction 6, connaissance du monde des affaires 6, connaissance (maintien & protocole) 6

Equipement : sans aucune limite

**Victoria Benz**

35 ans. Médium noble

Cp	0	Rf	2	In	2	Ad	0
Rs	0	Sn	2	Dt	3	Rl	3
EV	0	R	4	CL	5		

**Compétences**

Anthropologie 2, bibliothèque 7, comédie 3, discussion 5, histoire/géographie 7, mythologie 5, occultisme 1, psychologie 5, théologie 5.

**Compétences de combat**

Arme de poing 2

Pouvoir mutant : Flash

**Equipement :**

Lilith 5mm, maison individuelle bas gamme dans les Blocks

**Peter Channing**

21ans. Technicien de LA, Cie des eaux.

Cp	0	Rf	2	In	-4	Ad	2
Rs	2	Sn	3	Dt	2	Rl	-2
EV	2	R	2	CL	-2		

**Compétences**

Chercher 3, motos 1, voitures 3, connaissance des égouts 5, connaissance de la rue 5, courir 3, électronique -2, esquiver 3, grimper 3, lancer 3, mécanique 5, occultisme 10, orientation 3

**Compétences de combat**

Armes de mêlée 3, combat mains nues 5

Pouvoir démoniaque : migration de l'esprit

**Les justiciers**Les 3 faux curés

Cp	0	Rf	2	In	0	Ad	0
Rs	0	Sn	3	Dt	2	Rl	2
EV	0	R	5	CL	2		

**Compétences**

chercher 3, comédie 5, voitures 3, connaissance de la rue 7, courir 3, déguisement 5, discrétion 3, discussion 3, esquiver 4

**Compétences de combat**

Armes de mêlée 2, armes de poing 5

**Equipement :**

Lacrymogène version civile, Jackhammer 9 mm, gilet pare-balles léger dissimulé (PR5)

Leurs 15 copains fachos

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

**Compétences de combat**

Armes de mêlée / épaulés / lourdes 3, armes de poing 2

**Equipement :**

batte de base-ball ou, plus rare, fusil à pompe Grifith

**Adepte de la louve modèle 1 (bas de gamme)**

Cp	1	Rf	2	In	-2	Ad	0
Rs	-1	Sn	0	Dt	1	Rl	0
EV	0	R	2	CL	-1		

**Compétences**

Courir 3, discrétion 3, lancer 2

**Compétences de combat**

Armes de mêlée 3, armes de poing 2

**Equipement :**

Couteau, gourdin et amphétamines diverses. Quelques grenades incapacitantes (idem lacrymo)

**Adepte de la louve modèle 2 (moyen de gamme)**

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

**Compétences**

Chercher 3, voiture / véhicules lourds 3, esquiver 3, lancer 4

**Compétences de combat**

Armes d'épaule / armes lourdes 2, armes de poing 6

**Equipement :**

Ultimax 7,65 et grenades offensives (seulement contre les véhicules). Les barrages routiers des grosses artères sont tenus par des lance-roquettes Farblast

## Adeptes de la louve modèle 3 (haut de gamme)

Cp	2	Rf	2	In	0	Ad	0
Rs	2	Sn	2	Dt	2	Rl	2
EV	4	R	4	CL	-2		

### Compétences

Chercher 3, commandement 3, Voiture 5, courir 3, discrétion 3, lancer 2

### Compétences de combat

Armes de poing / d'épaules 7, arts martiaux / armes de mêlées 7

### Equipement :

Magnum Typhoon ou, plus rare, AK-99-B1, éventuellement katana, gilet pare-balles léger (PR5)

## Kyle Bodycare

42 ans, général des troupes de la louve

Cp	3	Rf	3	In	1	Ad	2
Rs	2	Sn	2	Dt	2	Rl	2
EV	5	R	5	CL	3		

### Compétences

Chercher 3, commandement 8, voiture 5, courir 3, discrétion 3, lutte 5, lancer 2, hélicoptère 5

### Compétences de combat

Armes de poing 7, armes d'épaule 7, art martial 10 (style au choix du MJ), armes de mêlées 5

### Equipement :

Couteau de combat, uzi predator, gilet pare-balles léger (PR5)

## Bartholy

Age réel 499 ans, âge apparent 22 ans

Le jour de ces 500 ans correspondra à la date de l'assaut suicidaire de ses troupes. Elle veut uniquement pouvoir assister au spectacle d'un vrai carnage comme à l'ancienne. Et y participer un peu, histoire de s'amuser. Avant que le calme ne revienne, elle s'éclipsera avec sa garde rapprochée. Enfin, normalement...

Cp	-1	Rf	5	In	0	Ad	2
Rs	5	Sn	0	Dt	5	Rl	-2
EV	4	R	5	CL	5		

Pouvoir mutant : alpha 2-, alpha 5-, alpha 3+, epsilon

10+

Elle croit pouvoir garder une beauté sans pareille en prenant des bains de sang de filles vierges.

Equipement : une ville assiégée

## Men In White

### Equipement de base

DD, lecteur de puce Davies (modèle policier), uniforme d'intervention (PR5), radio cravate, casque avec visière thermographique et caméra avec retour sur la camionnette de la Tour, Jackhammer, diverses identités et 3 suites réservés dans des hôtels différents.

### La dame

32 ans, MIW (chef d'équipe), coordinatrice

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

### Compétences

Bibliothèque 1, chercher 3, commandement 5, voiture 3, courir 3, discrétion 3, droit 5, esquiver 3, grimper 3, plongée 1, premiers soins 3, psychologie 3, séduction 3, théologie 5

### Compétences de combat

Armes de poing 5, armes de mêlées 2

Pouvoir mutant : psy 5+ regard hypnotique

### Equipement :

Couteau dissimulé dans une des bottes hautes

### Le fou

25ans, MIW, mystique orphelin

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

### Compétences

Acrobatie 3, chercher 5, comédie 5, connaissance de la rue 5, déguisement 5, discrétion 3, discussion 5, mythologie 1, prestidigitation 1, séduction 5, serrurerie 5

### Compétences de combat

Art martial Aïkido 5, armes de poing 2

Pouvoir mutant : psy1+ empathie

La tour

21 ans, MIW, technicien et soutien logistique

Cp	0	Rf	2	In	3	Ad	3
Rs	0	Sn	0	Dt	2	RI	-1
EV	0	R	2	CL	5		

## Compétences

Administration 5, anthropologie 1, bibliothèque 5, biologie 1, chirurgie 3, voitures 7, déguisement 3, droit 1, électronique 1, histoire / géo 2, informatique 5, math 3, mécanique 5, médecine 5, premiers soins 7, physique / chimie 1, recueil d'indices 3, sciences policières 3

## Compétences de combat

Armes lourdes 3, Armes de poing 2

Pouvoir mutant : invisibilité passive

## Equipement :

Lance-roquettes Farblast, camionnette Saturn Law banalisé d'opération : balise GPS, réception satellite, système d'autodestruction, système vidéo de surveillance

Le cavalier

24 ans, MIW, force d'assaut

Cp	3	Rf	2	In	0	Ad	3
Rs	2	Sn	0	Dt	2	RI	-1
EV	5	R	2	CL	2		

## Compétences

Acrobatie 5, moto 3, voiture 6, courir 5, discrétion 5, esquiver 3, grimper 3, lancer 3, nager 1, survie 1

## Compétences de combat

Arme de mêlée 5, arme de poing 3, arme d'épaulé 7, armes lourdes 3

Pouvoir mutant : alpha 2+ cohérence cellulaire variable

## Equipement :

AK-99-B1, Piontiac-Isuku banalisé

## EPISODE I

**L'ESPRIT DU DÉMON**



**NEWS**  
**18/01/2035**

Depuis plus de deux semaines, des crimes horribles ont lieu à LA. Les 4 victimes ont été retrouvées égorgées, les bras en croix, avec sur l'abdomen un pentagramme. Il semblerait qu'un rituel leur soit infligé et qu'aucun coup de feu ne soit tiré. Les victimes sont toutes des personnes au-dessus de tout soupçon et aucun lien n'a pu être établi entre elles. La police recherche pour l'instant un individu seul mais on n'exclut pas que toute une secte puisse être mêlée à ces crimes sataniques. A ce propos, le dossier que nous développeront ce soir en compagnie de . . .

Tous les COPS de LA, quelle que soit leur section d'origine, sont sur les dents car, vu la cruauté et la barbarie avec laquelle les rituels sont perpétrés, on craint que ce tueur en série ne s'arrête jamais. De plus, l'une des victimes était le fils de Mr Nillan, l'un des adjoints le plus fidèle du maire. Le maire a donc

mis tous les services de LA sous pression pour venger son vieil ami (vous verrez, cela a son importance...)

**SIMPLE COMME UN COUP DE FIL**

18/01/35

Les PJs, qui font tous partie de la même section et enquêtent donc ensemble sont réunis pour un briefing/debriefing de fin d'enquête.

Dans une enquête préliminaire sur carte, ils peuvent se rendre compte que les lieux des meurtres forment un trapèze parfait. Les rituels sont bien l'oeuvre de satanistes (occultisme) et sont exécutés avec une grande minutie mais peu de savoir-faire (médecine).

Vers minuit, un des PJs reçoit un coup de vidéophone. L'interlocutrice, mystérieuse brune, demande d'une voix suave de se rendre immédiatement aux coins de 13ème rue et de l'impasse San Pedro. Il leurs faudra être armé et discret. Ils devront guetter et séparer deux personnes qui ne manqueront pas de se battre. Elle les supplie de laisser l'agresseur en vie. Ils devront le maîtriser, pas le tuer. Elle les contactera dès que possible pour éclaircir l'affaire. D'ici là, Ils

devront le garder en vie et prisonnier. Elle les remercie mille fois.

Le rendez-vous est en fait un cul-de-sac non loin du Bang Elixir de Sun village. Pendant ce temps-là, la victime, une jolie barmaid, a fini son service et rentre chez elle. Il est 1H05 et la nuit est froide. Juste après être sorti du bâtiment, elle est suivie par le tueur. Celui-ci tient à se faire voir de sa victime afin de la repousser dans le cul-de-sac. Une fois prise au piège, il la menace de son regard fou et de son couteau. C'est un bon moment pour laisser les PJs intervenir. Si le tueur est tué, modifier le paragraphe suivant : il suffit de supprimer l'interrogatoire.

La bagarre du cul-de-sac a attiré des flics de quartier, qui eux-mêmes appellent leurs collègues. Ils ne restent aux COPS qu'à embarquer le tueur, un certain Peter Channing.

19/01/35

Quoi qu'il puisse se passer par la suite, la vie de l'assassin ne dépend plus d'eux. Ils doivent d'abord faire leurs dépositions, examiner les différents dossiers, puis interroger le criminel.

Renseignements disponibles :

- Points 1, 2, 4 de La vie de Peter Channing

- Le suspect semble calme et détendu mais ces yeux ont la couleur de la folie. Au moment où on l'interroge, il se retourne en larmes sur les PJs en leurs promettant une fin digne de l'apocalypse. Bien qu'il le nie, un interrogatoire subtil montrera qu'il est très au fait des rites sataniques.

J'oubliai, nos COPS, par leur succès, sont bien sûr harcelé par les médias...

19/01/35 20H00

Les PJs reçoivent deux appels sur visiophone : l'un de Mme Benz, leur contact dans cette affaire, et l'autre du commissariat.

- Benz leur donne rendez-vous au "TamTam" de N.H.B. vers 22H00 heures. Elle semble beaucoup plus décontractée et sereine que la veille, et elle leur promet de tout expliquer.

- Le commissariat appelle aussi car il y a eu un "problème" avec leur suspect... Il est mort et ils doivent rappliquer dare-dare. En fait, on leur apprend que Channing a été abattu dans sa cellule par Mr Nillan, l'adjoint au maire venu venger lui-même la mort de son fils. Celui-ci a ensuite eu le temps de

quitter le bâtiment sans être inquiété. Evidemment, personne ne sait comment ce civil a pu arriver jusque là (chantage politique et pot-de-vin). Des têtes tomberont quand même...

S'ils le désirent, on leur propose de visionner les enregistrements (sans sons) des cellules : Nillan et Channing discutent puis se toisent un instant. Là Nillan sort un flingue et abat froidement Channing qui amorphe, ne réagit même pas. Nillan lance ensuite un grand rire de contentement (!!!) et quitte la pièce. (Vous comprendrez que Channing a pris possession du corps de son bourreau!).

- Le TamTam : Le lieu est bon esprit, envahie d'une classe moyenne d'une trentaine d'année venue se dévergondé dans un cadre qu'ils pensent "branché". C'est dans ce cadre bruyant mais paisible que les attend une ravissante brune, habillée comme une gitane.

- Victoria a suivi toute l'affaire à la télé.

- Elle restera calme jusqu'à ce qu'on lui rapporte la mort de Channing. Elle deviendra alors furieuse et hystérique. Elle injurie presque les PJs en les traitants d'incapables (ça fait toujours plaisir). Ensuite elle fait une petite hyperventilation et s'évanouit (1ers soins ou médecine). Dix minutes plus tard, à son réveil, elle reprend son calme et s'excuse.

- Elle leur montre un vieux livre religieux dans lequel un chapitre intitulé "Malédiction" est rempli d'annotations manuscrites diverses (graphologie - sciences policières : faites par Peter en personne de 2033 à 2035). Elle laisse alors les PJs s'instruire sur l'esprit du malin (voir le paragraphe correspondant).

Viennent ensuite les explications de Victoria : Elle a reçu ce livre par un courrier anonyme. Depuis, elle a eu la vision (pouvoir flash) de la bagarre du cul-de-sac ainsi que de tous ses acteurs. Dans sa vision, l'agresseur n'était qu'une poupée manipulée par un enfant d'une dizaine d'années. Elle a alors téléphoné aux PJs. Tout ce jour, elle a recherché des informations dans le livre. Elle les prévient qu'ils sont à présent en danger et qu'ils doivent l'aider à stopper ce "démon" avant qu'il ne dégénère complètement.

Le livre a été envoyé par la grand-mère de Peter Channing, Roberta. La vieille femme, dépassée par les événements, a cherché l'aide d'une personne extérieure mais sans avoir le courage de prendre trop de risque. Aussi, elle a envoyé le livre "bizarre" de son petit-fils à une médium connue et laisser le reste à la grâce de Dieu...

## L'ESPRIT DU MALIN

Tous ce qui s'y rapporte fait office de légende et de conte biblique (occultisme et mythologie). Il permet à l' élu de transférer son esprit d'un corps à l'autre.

La victime peut résister avec un jet d'opposition de Détermination. En terme de jeu, il occupe le nouveau corps mais avec ses propres scores de Sens, Intelligence, Détermination et relation et les compétences correspondantes originelles (celles de son corps de "naissance").

Cette créature semble très résistante selon les légendes.

Dans son nouveau corps, il ignore le premier niveau de malus de blessures. Il est également insensible au brouillard de guerre.

Lorsqu'il abandonne un corps, celui-ci ne vit plus qu'en catatonie comme un légume sans âmes. Pour qu'il puisse retourner dans un corps qu'il a précédemment abandonné, il faut que l'échange se fasse dans un sanctuaire maudit. Un tel sanctuaire est consacré s'il est le centre géographique de 5 meurtres rituels précis. Selon la disposition des meurtres de Channing, le sanctuaire devrait se situer dans une clinique désaffectée du Sun Village.

En réalité son sanctuaire est sous la clinique, dans les égouts, là où, adolescent, il faillit mourir.

Il est mention aussi d'une dague capable de tuer l'esprit du Démon. Cette dague, selon l'ouvrage centenaire, est gardée par des moines franciscains dans une cathédrale allemande près de Bonn (dont l'adresse est facile à retrouver étant donné les descriptions exhaustives - théologie, histoire, bibliothèque).

Petite remarque, comme vous le verrez, cette dague n'a aucun pouvoir !

Les deux autres symboles se rapprochant de l'esprit-démon sont le diable, opposé au Père et l'Antéchrist, opposé au Fils.

## La vie de Peter Channing

1. L'assassin, Peter Channing, travaillait pour le service des eaux de LA.

2. Il est né le 1/1/2000 de père inconnu dans une ferme familiale en partie détruite par le Big One

3. En fait, il est né de l'inceste entre son grand-père et sa mère. Il apprend par la suite que sa grand-mère, Roberta Channing, était au courant des pratiques de son mari sans pour autant avoir eu le courage de les dénoncer.

4. Il ne lui reste aujourd'hui que sa grand-mère. Ils n'habitent plus la maison familiale mais un taudis minable de Sun Village.

5. A douze ans, alors qu'il jouait dans les égouts d'un hôpital désaffecté proche de chez lui, une vanne s'est rompue et il s'est noyé. Les secouristes prétendent qu'après 15 minutes d'une mort apparente, il s'est réveillé. Un examen complet n'a rien révélé de particulier sur son organisme, à part un léger strabisme traumatique. Un test de QI a indiqué un niveau de 45. (n'est stupide que la stupidité...)

6. A ses 15 ans, son grand-père, ancien fermier, est déshérité par une machine agricole défectueuse. Ils étaient tous deux en balade dans les ruines désaffectées de la ferme familiale, en dehors LA.

7. Un an plus tard, sa mère se suicide par overdose. Petit dealer à l'époque, on pense qu'elle s'est servie dans son stock mais ça n'a jamais été prouvé.

8. Parker est responsable de ces deux meurtres.

9. A 33 ans, il devient l'incarnation de "l'esprit démoniaque". Il est à présent capable de transférer son esprit.

10. Après deux ans consacrés à l'étude des rites sataniques, il commence les meurtres rituels afin de créer son sanctuaire.

## BALLES CONTRE ESPRIT

Tant qu'ils ne se seront pas débarrassés de Channing, ils seront harcelés de plus en plus violemment par son esprit assoiffé de vengeance. C'est un gros risque que de lutter sans cesse contre une entité réincarnée. (Test de relation pour détecter son strabisme. Les pouvoirs mutants liés aux esprits peuvent permettre également de le repérer.)

Les apparitions (Victoria devra toujours être absente) :

1. L'adjoint au maire, Nillan, qui a exécuté Channing. Il se doute être recherché par la police. Il va donc en profiter au maximum pour pousser les PJs à le tuer en commettant une bavure (mimer un pistolet dans une ruelle sombre) ou se suicider en les incriminant (se couper les veines avec un couteau dissimulé, à l'arrière du véhicule de patrouille, par exemple). A eux, d'être discret pour liquider ce personnage suicidaire.

2. Un clochard dans leur quartier, armé d'ex-

plosifs (effet de surprise). A eux de le voir venir...

3. Un chauffeur de fourgonnette blindée (course poursuite).

4. Une religieuse (joue la confiance puis la trahison)

5. Un membre de la famille ou un ami de l'un d'eux (inspire la pitié).

6. Le chef d'un gang musclé (bataille rangée).

## Enquête sur Peter Channing ?

A. Les dossiers : état Civil (éléments 1, 2, 4), dossier médical (élément 5), dossier familial (éléments 6, 7).

B. Le centre d'épuration des eaux (hors de la ville): Engagé depuis 3 ans, toujours volontaire pour les missions underground, on lui a confié, à sa demande, le quartier de Sun Village.

C. La grand-mère, Roberta Channing (son appartement crasseux est plein de reliques catholiques et d'icônes chrétiennes) D'origine italienne et armé d'un fusil à pompe, elle tire d'abord et répond ensuite. Heureusement qu'elle ne sait pas se servir de son engin!

Elle refusera tous dialogues à moins d'une approche vraiment subtile. Elle peut donner alors l'élément 5. En faisant appel à ses sentiments religieux, on peut même lui faire avouer l'envoi du livre "sacré" de son petit-fils. Si Victoria est présente, elle obtient par Flash, en pénétrant dans la chambre de Peter (qui ressemble plus à un cagibi), l'élément 3. On peut également y trouver dans une petite trappe sous le plancher, un vieux paquet contenant de la drogue (une belle saloperie à s'arracher la tête, périmée depuis au moins 3 ans)

D. Voisinage de l'ancienne ferme des Channing (en bordure de LA): Toutes les portes sont closes, sauf celle d'un homme bedonnant en débardeur, une canette de bières à la main. Il était sans doute occuper à regarder la chaîne des sports. Avec un plaisir non dissimulé, il expliquera la mauvaise réputation de cette famille. Le père buvait et battait sa femme et sa fille (éléments 5 et 6).

E. Recherche du sanctuaire dans les égouts de la vieille ville (orientation, pister, bibliothèque sur les plans de soubassements de la ville ou par déduction). Ils ne peuvent y penser que s'ils font un lien entre l'accident de la noyade et le centre géographique du pentagramme. Au pire Victoria fera ce lien.

F. La dague : Une rapide enquête en Europe (bonjour les langues et la note de téléphone) indique que la dague a été vendue à un certain Samuel

MontFaucon (père de Maxilien) en 1970. Elle fait partie à présent du musée d'art privé de la famille VanCroft - MontFaucon, qui occupe un étage complet de l'hôtel grand luxe du même nom.

## TOUT ÇA POUR ÇA

Quelle que soit la méthode utilisée pour récupérer la dague "bénie", les PJs attireront l'attention sur eux. La discrétion totale est impossible : Howard s'ennuie trop pour laisser passer le moindre détail "amusant".

## Méthode douce, la bonne

Il est possible de demander l'emprunt ou la location de la dague au musée, même sans mandat (qu'ils n'obtiendront pas, faut rester réaliste!). Mais seul le propriétaire est habilité à permettre la sortie d'une œuvre.

Tard dans la soirée, lors d'une audience, ils doivent donc convaincre Julie VanCroft, accompagnée de son garde du corps personnel, Howard Kauffman, de leur céder la dague. Si les PJs disent la vérité, elle les prendra pour des fous et les renverra. Mais peu de temps après l'entrevue, ils recevront quand même la permission écrite de recevoir la dague pour une semaine. Par curiosité et par jeu, Howard ne les lâche plus d'une semelle.

## Méthode subtile, pourquoi pas ?

Produire un faux document ou échanger la dague avec une copie provoque une enquête par le musée. Celle-ci est stoppée par Howard qui prend l'affaire à sa charge, autorise la mise en circulation de la dague et recueille toutes les preuves de la supercherie.

## Méthode forte, la mauvaise (mais la plus amusante)

Braquer, cambrioler le musée. C'est très possible puisque vos cops ont accès à tous les systèmes de sécurité. Décrivez leur comment réduire au silence les alarmes, couper les communications du bâtiment, localiser les interrupteurs ou les faisceaux laser de détection infrarouge. Mais le moindre indice, oubli ou erreur sera inexorablement recueilli par Howard pour lui permettre de manipuler plus tard ces "hors-la-loi".

Cette option, avec un peu de travail, peut faire l'objet d'un mini-scénario original pour une bande de flic.

Conclusion : toujours est-il qu'ils ont en mains une vieille dague rouillée gravée de symboles religieux datant du moyen-âge... et sans aucun pouvoir magique !!!

## VACARME DANS LES ÉGOÛTS

Les PJs doivent maintenant combattre l'esprit avec tous les cartes en mains : un lieu d'embuscade, une arme soi-disant efficace et une précieuse alliée (Victoria voudra être présente). L'endroit idéal pour une embuscade reste le sanctuaire de Channing dans le sanctuaire satanique des égouts.

A la fin du combat, juste avant de mourir, il croise le

regard de Victoria et y charge son esprit. Il fanfaronne un instant dans le corps de la femme puis il est pris de panique. Victoria et l'esprit y sont ensemble conscients. Elle crie aux PJs qu'elle garde l'esprit prisonnier, qu'il ne peut plus s'échapper mais qu'il faut faire vite (grande scène de dédoublement de personnalité). En tuant Victoria, avec ou sans la dague, elle entraîne avec elle dans la mort l'esprit-démon. Ce n'est pas la dague qui tue Channing mais le sacrifice de Victoria. Les COPS ne seront sûrs de la mort de l'esprit qu'une fois les attaques incessantes terminées.

### EPISODE II

## UN PETIT SERVICE

Ce petit scénario doit être une course poursuite dont l'attrait principal est l'action. Il doit aussi être utilisé pour éveiller les soupçons des COPS sur le mystérieux bienfaiteur/enquêteur du musée V-MF.

Howard K. a depuis quelques jours de petits problèmes. Il s'est fait repérer par un gang, les Justiciers de la nuit. Ceux-ci sont extrêmement violents mais mal organisés, il a ainsi pu les éviter. Malheureusement, ils ont fait un lien entre la famille Kauffman de la Valley et lui. Si la nuit, il peut protéger ses esclaves, le jour ça lui est impossible. Il a donc recours aux COPS pour veiller sur les "siens".

Les PJs sont reposés de leurs blessures. Vers 5H00, leur chef présumé est réveillé par un appel téléphonique. Howard, en fonction de la façon dont s'est passé le précédent épisode, demandera de manières différentes la surveillance et la protection d'une maison de la Valley.

- Les COPS le connaissent et sont ses débiteurs pour l'emprunt de la dague. Dans ce cas, il se présente et leur demande un coup de main en retour : surveiller sa famille menacée.

- Les COPS sont des voleurs de musée et Howard, avec toute les preuves en main, les fait chanter. Ils leur donnent simplement l'adresse et l'obligation de la protéger.

Après enquête : l'appel provient du central de l'hôtel V-MF, et plus précisément de la chambre même de Virginie V-MF.

Le jour se lève à peine qu'ils sont déjà en mission non officielle. L'adresse est celle de la famille Kauffman bien sûrs, Claudia, Howard et Andy. Le quartier de la Valley est très classe et on sent que les gens résidant dans le coin ne connaissent pas la pauvreté. Pourtant, il y a partout des drames...

Claudia est à peine sobre lorsque les PJs arrivent le matin. Elle se montrera inquiète de l'intérêt qu'on lui porte, mais est trop abattue pour réagir. Ils pourront apprendre qu'Andy, comme souvent, n'a pas passé la nuit à la maison.

Attention : Claudia connaît de nombreuses choses sur Maximilien, mais elle est instable et incohérente. Utiliser la pour distiller le doute quant à la probité de Howard. Mais cela ne doit jamais dépasser le doute...Personne ne croirait une alcoolique!

### Indice de la maison :

- la chambre de Howard : La pièce est poussiéreuse, mais c'est la seule qui soit rangée. Il semble que son absence n'était prévu que pour une courte journée mais qu'elle se soit prolongé : Toutes ses affaires sont présentes, même son portefeuille, sa brosse à dent, ...

En fait, à la mort de son fils, Claudia a récupéré tous ses effets et les a rangés. C'était la seule façon pour elle de faire son deuil, puisque Maximilien la faisait taire.

- la chambre d'Andy : Dans un fouillis mons-

trueux sont étalés les dernières nouveautés en matière de mode et de musique. Il y en a pour un paquet de néo\$ ! On peut trouver entassés dans un coin toutes les factures (notamment celle de chirurgie esthétique) au nom de Howard.

- la chambre de Claudia : sale, obscure, malodorante. De nombreuses bouteilles vides traînent, et d'autres, pleines, attendent d'être bues. La misère.

- le reste de la maison est mal entretenu mais reste assez coquet et luxueux.

Vers 10h00, une 1ère équipe de 3 Justiciers déguisés en curés de la nouvelle église unifiée (celle qui a excommunié les mutants) tente de forcer l'hospitalité. Leur but 1er est l'observation et l'extraction discrète des 2 habitantes (le quartier est très surveillé). Pour eux, la maison cache une abomination génétique, alors y voir des COPS mutants les conforte dans leur idées de nettoyage génétique. S'ils subissent un refus autoritaire, ils essaient d'impliquer les COPS dans une course poursuite pour les éloigner, laissant le kidnapping à la seconde équipe. Eux-mêmes ne sont que peu armés et ne craignent pas d'être arrêtés.

Si nécessaire, ou au plus tard 2 heures après, la seconde équipe du gang viendra pour récupérer ses 3 membres et extraire les 2 femmes. A ce moment, les Justiciers constatent l'absence de la fille et se divisent pour partir à sa recherche : 4 ou 5 reste sur Claudia en espérant la récupérer grâce à une faute d'inattention. Le reste, une dizaine, se lancent sur la piste d'Andy.

Pour retrouver Andy au plus vite, les COPS doivent trouver un moyen de diviser leur force ou mettre Claudia à l'abri. (Au commissariat, c'est possible mais il leur faudra une bonne excuse, surtout que Claudia, hystérique, n'est pas du tout d'accord. Elle demandera même à voir un avocat!)

## Enquête sur Andy Kauffman ?

A. Claudia : Sa fille s'est éprise de Marcos, le chef des Desperados. Celui-ci a récemment gagné beaucoup d'argent (versé indirectement par Howard qui appréciait celui-ci). Elle soupçonne sa fille de consommer de la drogue car sa santé est devenue fragile depuis quelques mois (L'alcoolique de mère n'a pas vu que sa fille est enceinte !).

B. Julie V-MF : Elle mentira. Elle avoue avoir beaucoup d'affection pour la famille Kauffman (elle

n'a jamais vu ni Claudia ni Andy!) depuis qu'elle a choisit Howard pour chef de sécurité. Celui-ci est en mission pour elle en Europe et doit revenir ce soir même (c'est faux : elle couvre toujours ainsi ses disparitions diurnes). Son équipe et son installation suffisent à la protéger, elle et son hôtel. Elle encourage l'action des COPS et peut accueillir Claudia. Elle évitera néanmoins toute rencontre directe avec celle-ci, prétextant des rendez-vous urgents. Julie est mal à l'aise car elle devine que Claudia fait partie de la vie secrète de son mentor.

C. Virginie V-MF : Il est difficile de lui parler mais pas impossible (Discussion, commandement, ... pour passer la sécurité). Elle ne pourra que divaguer sur son ange gardien, le fantôme de son frère revenu (???). Elle est trop coupée du monde pour être d'une quelconque utilité. Si les autres membres des V-MF apprennent cette entrevue, les PJs recevront une sérieuse engueulade via leur hiérarchie (ça a le bras long, un V-MF).

D. Les Justiciers : Fanatiques, ils accuseront les PJs de démons protégeants le diable. Celui-ci se cache chez les Kauffman et doit être éradiqué pour épurer la race "américaine" (bonjour les fachos). Certains d'entre eux disposent d'extraits de journaux et de rapports de surveillance impliquant Howard Kauffman dans une série de disparitions et de meurtres sanguinaires. Tous ces rapports sont subjectifs et soumis à l'idéologie fasciste anti-mutante. Aucune preuve réelle n'existe et les rares témoins sont peu crédibles. Certaines des victimes n'ont subi que des accidents dont elles ont tout oublier. Néanmoins, les recoupements sont aisés et le doute subsiste. (Evidemment, le vampire est réellement coupable.)

E. Les Desperados (pg156): Aux PJs d'utiliser leur talents et leurs contacts pour retrouver l'immeuble abandonné, QG du gang, car Andy et Marcos y sont. Les Desperados n'accepteront pas de la leur remettre jusqu'à l'attaque d'une dizaine de Justicier. Dès ce moment, Andy se retrouve seule, abandonnée par son boyfriend et son gang : aux PJs à organiser sa fuite. Bien sûr, la malheureuse Andy en profite pour être prise de nausée et de convulsions. Une assistance médicale est à prévoir.

A la tombée de la nuit, Howard apparaît, hautain et distant, au grand désespoir de sa "mère" qui s'abreuve à sa bouteille de whisky de secours. Il consulte rapidement l'état de santé de Claudia et d'Andy, puis interroge froidement les PJs sur les attaques subies, les moyens mis en œuvre et les survivants éventuels. Il disparaît ensuite pour, selon ses dires, "achever" la besogne. Il revient vers minuit, frais et chaleureux (et surtout nourri du sang de

quelques justiciers imprudents).

A présent jovial, il s'inquiète alors de l'état de santé de chacun, enchanté de l'heureux événement : La futur naissance d'un nouveau petit Kauffman (personne ne le lui a dit, bien qu'il prétende le contraire). S'ils l'acceptent, l'excellent travail des PJs leur vaut bien sûr une récompense, 1000 N\$ chacun. Il demande alors que sa sœur soit confiée aux bons soins de Sylvia Gliganti, domiciliée au palace V-MF.

De plus, Sylvia reçoit la consigne de son amant d'être extrêmement serviable avec ses nouveaux amis policiers...

Note de l'auteur : la séance de jeu ne devrait pas s'arrêter ici. Essayer de continuer jusqu'au paragraphe "Survivre..." du chapitre suivant. Là, les personnages risquent d'être séparés. Vous pourriez donc en profiter pour jouer des petites séances à joueurs réduits en nombre.

## EPISODE III HORREUR ET VÉRITÉ

### DANS LA GUEULE DE LA "LOUVE"

De retour à la banalité, nos cops sont affecté à la filature d'un trafiquant de drogue, Ronaldo Scirione, surnommé le "goûteur". Sa réputation était excellente dans le domaine des drogues artificielles, mais il a récemment changé de créneau. A présent, il fourgue une daube infâme capable, selon la publicité, de provoquer l'apparition de mutations. C'est très à la mode chez les rebelles antisociaux. En fait, en plus d'être un puissant mutagène instable, c'est aussi hautement cancérigène. Il faut trouver ses fournisseurs et démanteler le réseau avant que cela ne se répande. Ils commencent leur planque près des docks où squatte le goûteur. La nuit suivante, il sort de chez lui, vole une voiture et prend le large. Ils devront le suivre jusqu'à Los Juegos, Pueblo typique de la frontière de l'ancien mexique, à 50 km de désert aride de Mexicali. 10.000 âmes y vivent dans le mélange des traditions, de la technologie et du marché noir. Celui-ci a souffert de la disparition de la frontière américaine, mais il y a toujours de bonnes affaires pour les petits contrebandiers.

Le goûteur arrive là-bas au milieu de la nuit et entre dans un bar à filles de banlieue, le Malibu Beach, dont la façade vante les danseuses hawaïennes. Dans ce quartier plus très reluisant, les rues servent surtout de repaire aux clochards et aux carcasses de voitures, souvenirs de récentes émeutes. Les maisons sont inoccupées et la circulation inexistante. Pourtant, aucun trouble politique majeur ni couvre-feu n'était annoncé dans cette partie de l'EUN.

Des cops devraient s'y sentir mal à l'aise, surtout

qu'ils ne connaissent pas ce coin aussi bien que LA.

Plus subtile, il est remarquable que plus aucune communication n'est possible, tous les signaux subissants de lourds parasites. Seul les pouvoirs mutants de communication pourront être utilisés ici.

Le bar est facile à trouver car c'est la seule attraction du quartier ouvert à cette heure-ci, 22h30. L'ambiance est glauque et surtout, le quartier beaucoup trop calme...

Une fois à l'intérieur, ils sont bloqués et attaqués par une vingtaine d'éclopés, clochards ou junkies (adeptes de la louve modèle1). Le goûteur lui, a disparu. Même si les PJs devaient prendre le dessus sur la masse, ils sont bombardés de grenades incapacitantes et aveuglantes (tuant même certains de leurs attaquants). Les mieux adaptés et les plus résistants des PJs pourront sans doute s'échapper du bâtiment, pour constater que la rue grouille d'ados prêt à en découdre. Leurs attaques portent systématiquement sur les véhicules utilisés par les "étrangers". Armés qu'ils sont de grenade à fragmentation, cela ne devrait pas prendre trop de temps. Les cops ne peuvent que fuir par les ruelles sombres, laissant peut-être derrière eux, certains des leurs...

Au moins l'un d'entre d'eux devrait être pris pour rencontrer Bartholy et comprendre qui elle est.

## L'ÉTAT DE SIÈGE

### Survivre...

Voici l'organisation militaire tenue par les insurgés de Los Juegos.

- Les égouts : combat à 2 de front maximum. 4 adeptes modèle1 armés de lance-flammes improvisé (1 chance sur 10 d'exploser à chaque utilisation) et de cocktails Molotov sont en train de sceller avec du ciment les artères souterraines menant à la vieille ville.

- Après l'entrée du goûteur et des Cops, des barrages routiers précédés de clous et protégés par des otages ligotés aux carcasses de véhicules seront installés. Noter qu'ils sont là pour empêcher d'entrée, non de sortir. Plusieurs armes lourdes sont utilisées par des adeptes modèle2, suivant l'importance de l'artère. Une cohorte d'adeptes modèle1 se promène toujours à proximité. ...Visiblement, le goûteur savait quand arriver.

- Dans la ville, des adeptes modèle3 en véhicules militaires patrouillent sporadiquement. Ils forment la nouvelle police de la ville et surveillent surtout les autres adeptes.

- Les centres stratégiques (hôpital, centre de communication, arsenal, stock de carburant et hôtel de ville) sont tenus par une dizaine de modèle2 lourdement armés.

- Le vieux cimetière, près du centre ville, est utilisé comme base d'actions des rebelles. Il contient en permanence une pléiades d'adeptes modèle1, une dizaine de modèle3, dont le grand prêtre Kyle, et un lot de quelques esclaves ( plusieurs jeunes vierges pour l'appétit de la vampire Bartholy). C'est là l'entrée la plus directe pour sa résidence d'égout. Tous les symboles religieux ont été (à sa demande) détruits. Un hélicoptère négligemment dissimulé attend derrière le cimetière (pour une retraite éventuelle de Bartholy. Seul Kyle sait le piloter).

### ...à la lumière...

Ceux qui échappent aux kidnappings ne trouveront aucune aide en ville. Celle-ci a été mise à feu et, surtout, à sang. En face de l'hôtel de ville, des policiers et des politiciens ont été empalés sur des pieux, leurs familles exsangues gisants à leurs pieds. Des prêtres pendus surveillent les ruines d'une église brûlée. Des milices lourdement armées et véhiculées patrouillent près d'un arsenal militaire mis à sac. Un orphelinat sert ostensiblement de lupanar pédophile aux insurgés. La station de télé et de radio locale est tenue comme un camp retranché.

La seule poche de résistance encore active est circonscrite à une usine de d'assemblage automobile. Le matériel lourd de l'usine, des grues de manutention protégées de tôles épaisses, permet aux ouvriers de contenir les assauts d'armes lourdes. Mais, mal armés, ils plieront bientôt. Les PJs peuvent tenter une rescousse massive ou simplement ouvrir une brèche pour protéger la fuite des ouvriers et des leurs (les attaquants sont des adeptes modèle1 accompagnés de 5 modèle2). S'ils ne sont pas prêts à les secourir, il reste plein d'esclaves à libérer. Ainsi une bonne âme leur indique où ils pourraient retrouver leurs amis (au camp d'éducation, près de l'arsenal) et l'histoire de cette ville trop calme...

Los Juegos est une ancienne ville ouvrière du Mexique (50 km de Mexicali) qui a survécu à l'effondrement informatique et à la suppression des frontières (diminution de la contrebande) grâce à l'industrie lourde. Elle ne disposait que de grosses usines (extraction, sidérurgie) et d'une banlieue ouvrière. Il n'y existait que peu de loisirs. La faible hospitalité de la région lui promettait une disparition prochaine dans 2 ou 3 générations.

Depuis 4 ans pourtant, de nouveaux investissements s'étaient fait sentir dans le secteur des loisirs. Cela ne plut pas à tout le monde car ces loisirs étaient plutôt nocturnes : casino, lupanar, bar. Les forges, la télévision, la radio locale, les banques et les nouvelles activités lucratives furent contrôlées par un riche consortium payant rubis sur l'ongle. Les élus locaux voyaient là un démarrage économique sans pareille. Malheureusement, au lieu de créer des ressources, la situation de la ville se dégrada. Les entreprises et les banques figèrent toute l'économie alors que les médias poussaient à la consommation. Lorsque les premières échauffourées eurent lieu, la secte de la "louve" s'implanta dans la région, drainant à elle tous les jeunes désœuvrés. Elle récupéra le mouvement des ouvriers et pris le contrôle de la ville. Aussitôt des bandes armées arrivèrent du désert et le mystérieux gourou imposa sa dictature et la loi du silence. Plus aucune communication avec l'extérieur ne fut possible. C'est la loi du plus fort qui règne, et le plus fort, c'est Bartholy, la louve.

Les PJs peuvent tenter de prendre le contrôle du centre de communication télévisuelle, sûrement la plus grosse antenne du coin. Là, ils peuvent trouver et détruire les installations de brouillage radio et ainsi joindre l'extérieur. Même si cela ne résout pas leur problème actuel, ils ont pu appeler des renforts...

S'ils veulent quitter la ville, il leur faudra un véhicule, ce qui n'est pas trop dur à trouver, vu le nombre de carcasses. Encore faudrait-il savoir les réparer (les techniciens acculés de l'usine pourraient les y aider)... Par contre, tous les stocks d'essence sont contrôlés par les insurgés. Un raid en force (ou en finesse) sur les garages de l'arsenal s'impose. Il pourrait bien y retrouver leurs amis oubliés...

### ... ou dans l'obscurité

Une fois capturés, les PJs sont emmenés dans les caves du Malibu Beach. Là, ils subissent un interrogatoire poussé par Kyle, grand prêtre de la "louve", en présence de toute la faune de la secte et, notamment du Goûteur. Kyle veut connaître la situation externe à la ville : pourquoi ils sont venus, qui connaît leurs déplacements, qui ils connaissent en ville et, surtout, la nouvelle de la prise de pouvoir s'est-elle déjà répandue hors de la cité ?

Les joueurs avouent, sous la torture (ce sera difficile autrement), avoir suivi le goûteur, celui-ci niera avoir été filé. Cet échec sera immédiatement puni de mort par Kyle.

Après cette exécution sommaire, Kyle est interrompu par une belle jeune dame qui apparaît avec des vêtements cousus d'or et un noble maintien, telle un joyau dans la fange. Bartholy, car c'est elle, parle avec un accent slave assez prononcé: "la ville sera bientôt à nous, Kyle. Il nous reste à piller les beaux quartiers et nous pourrions élever les palissades pour accueillir nos futurs invités. Assure-toi plutôt de la servitude de mes mortels. Je ne voudrais pas qu'ils me gâchent mon anniversaire. Cela fait trop longtemps que je n'ai pas assisté à un vrai grand massacre. Mais avant, amène-moi les nouveaux et une pucelle : j'ai besoin de me refaire une beauté". On pousse ensuite les Cops, ligotés, dans une chambre aménagée avec une débauche de luxe (soierie, bijoux, tableaux, ...) dans les égouts. Là, Bartholy les attend. Une jeune fille court-vêtue est évanouie dans une vasque de marbre faisant office de baignoire vide. Un cercueil traîne, dissimulé par des soieries (Sens). Bartholy se rue aussitôt sur les PJs dont elle s'abreuve du sang à l'aide d'une petite couture à la jugulaire, faite par des dents trop longues (blessure automatique). Sans pour autant les tuer, elle leur vole le précieux fluide à grand coup de souffrance. Une fois ravivée, elle se retourne lentement vers la pauvre demoiselle, qu'elle saigne à blanc, pour se vautrer dans la vasque sanglante. Les PJs auront sans

doute alors la bonne idée de tomber inconscient. Auront-ils compris que c'est une vampire... ?

Ils se réveillent affamés, dans un camp sous haute surveillance (mirador, barbelés,...). Celui-ci est visiblement destiné à convertir les nouveaux arrivants à la philosophie de la "louve". Il est situé à proximité de l'arsenal et des garages.

Le résistant. Parmi leur garde se trouve Conrad MacCalligan, un mutant epsilon10+, contrôle de la douleur. Il a réussi, grâce à son pouvoir, à faire croire à sa dévotion pour la louve. Mais il cherche surtout un moyen de quitter la ville. Il a appris que des cops avaient été récemment fait prisonnier. Ce sont les meilleurs alliés qu'il ait vus depuis longtemps et il a décidé de tenter sa chance avec eux.

Il les fait sortir de cellules, les soignent sommairement et leur donne quelques couteaux. Avec ça, à eux de contourner les patrouilles de gardes (2 adeptes modèle 2 à chaque fois) jusqu'à l'arsenal (pour des armes, optionnel) ou les garages (pour des véhicules, obligatoire).

Il pourrait bien y retrouver leurs amis oubliés...

## PACTE AVEC LE DIABLE

Sur la route de LA, ils sont récupérés par une escorte du FBI jusqu'à un centre de crise pour y entendre leurs témoignages. Tout le monde y est sur le pied de guerre.

Parmi eux, se trouve le Fou des MIW, attiré par tant d'agitation, se faisant passer par un membre du bureau du procureur.

Bien que leur histoire puisse paraître surréaliste, la plupart des rapports d'observation étayent leurs propos : Los Juegos est en état d'insurrection. Leur description de la nature du gourou sera ignorée, imputée aux délires dus à leur état de fatigue physique et mentale.

Ils sont ensuite guidés vers un centre médical de campagne. Quelques heures après, un convoi d'ambulances et de médecins, accompagné de Julie si elle a développé une relation particulière avec les PJs, les déplace vers la luxueuse infirmerie de l'hôtel V-MF. Sans limitation de budget, on pratique toutes les opérations nécessaires à leur remise immédiate sur pieds.

Un tel favoritisme est assez mal vu par leur hiérarchie. Ce qui risque d'éveiller les soupçons pour le chapitre suivant...

Une nuit, Howard entre dans leur chambre et, très simplement, leur demande de lui expliquer ce qu'ils ont vécu. Il ne les interrompt pas, ni ne les questionne. Une fois la situation clairement comprise, il leur tient ce discours : "Elle s'appelle Bartholy, elle a plus de 400 ans. Elle appartient à une race de prédateurs qui, habituellement, ne cherche pas la publicité. Par malheur, elle a décidé de se montrer à la face du monde. Ou bien cherche-t-elle, elle aussi, à passer le temps... Vous seul, qui connaissez sa nature de vampire, pouvez l'arrêter et, si possible, l'éliminer. Vous y retournerez et stoppez sa folie. Pour cela, vous aurez accès libre à tout l'arsenal militaire dont je dispose officiellement pour la défense de l'hôtel. Ne croyez pas vos légendes : elle ne peut se changer en chauve-souris ou en brume. Mais elle a la force et l'expérience. Coupez-lui la tête, détruisez son cœur ou réduisez-la en cendres. Mais surtout, mortel, n'échouez pas."

Bien sûr, les questions fusent. Pour la plupart, voici les réponses d'Howard, qui sera toujours honnête (il cherche à se faire de nouveaux amis ; si si, je vous jure) :

#### Quelle est votre nature ?

"Je suis comme elle et pourtant si différent. Nous sommes des vampires. Il inutile de nous craindre car nous sommes là depuis toujours. Parfois des dérapages arrivent et nous cherchons à les régler entre nous, mais puisque vous savez à présent, vous pouvez agir."

#### Quelle est votre identité ?

"Mon vrai nom est Maximilien MontFaucon : Vous comprenez la relation entre moi et ma petite-nièce, Julie. En échange de ma protection, j'usurpe régulièrement l'identité des fils de la famille Kauffman. Je crois que ma prochaine identité est en train de se bâtir grâce à Andie et à l'attention que vous lui avez accordée."

#### Est-vous lié aux crimes dénoncés par les Justiciers ?

"J'en suis responsable pour la plupart, en effet, mais ces morts étaient nécessaires. Je suis un gardien qui veille sur son troupeau. Les brebis qui mettent l'existence des autres en péril doivent être éliminées. Et aucune n'a à contester mon autorité. Vous-mêmes devez accepter votre rôle sans vous croire supérieurs à moi."

#### Qui connaît votre vraie nature ?

"Personne ne me connaît réellement. Ils ont tous un morceau de l'énigme mais vous seuls savez l'entière vérité. Vous êtes, je l'espère, de cette nouvelle race qui dépasse les limites pour voir plus loin que leur simple existence."

Enfin, vous commencez à cerner le personnage et à prévoir ces réponses...



#### NEWS

Pendant leur convalescence, les joueurs auront l'occasion de suivre les reportages.

#### NEWS 54: 'Los Juegos, la ville rebelle'

Après les résultats négatifs des négociations du gouverneur mexicain, qui ne sera sans doute pas réélu selon notre sondage HO, l'armée tente des raids d'infiltration. "Puisque le groupe des troupes insurgées est constitué de racailles, répond le général Kunt de l'armée de terre, un commando attaquera de nuit. Il ne devrait à ce moment ne poser aucune résistance sérieuse". En effet, bien que les rebelles soient plus d'un millier et possèdent de nombreux otages, leurs compétences ne dépassent pas celles de vulgaires clochards. Nous ne connaissons pas la date du raid, mais nous vous informerons dès que Los Juegos sera libéré.

#### NEWS 54: 'Los Juegos, la ville maudite'

Cette nuit même, une troupe de trente soldats d'élite ont été parachutés au-dessus de Los Juegos. Au petit matin, une délégation de l'armée de la "louve", telle qu'ils se nomment, à rapporter les restes de nos vaillants soldats. La plupart ont été torturés comme le montre nos images... Le général Kyle de la "louve" à demander, selon ces propres termes, de stopper les coups de force qui ne pourraient que créer un climat de méfiance entre tous. Les officiers discutent encore de l'attitude à prendre mais nous savons que le général Kunt a déjà réuni son état major. Une chose est sûre, une action en force provoquerait un véritable massacre dans la population de Los Juegos encore prisonnières. Restez-nous fidèles pour voir ces images...

## NETTOYAGE PAR LE VIDE

L'un des officiers de sécurité pour V-MF leur prêtera tous les matériels désirés, dans la limite des stocks disponibles (à discrétion du MJ). Une fois les courses terminées, on les déposera discrètement non loin de Los Juegos, en Hélicoptère. Leur mission : localiser le repaire de la louve et attendre le meilleur moment pour attaquer la louve elle-même. Ils devront ensuite laisser l'armée disperser ses soudards. Evidemment, ils sont là incognito.

Revoyez les détails du retranchement des rebelles pour effectuer leur défense. Notez que tous se préparent à l'attaque, donc la surveillance est un peu plus relâchée. Car bien sûr, ils débarqueront le jour anniversaire de la "louve".

Ils trouveront Bartholy sur un mausolée du cimetière occupée à haranguer ses adeptes (2.000 personnes + 1.000 esclaves). Si des PJs sont toujours prisonniers de la secte, c'est le moments pour leurs amis de les repérer enchaînés près du mausolée et de les délivrer. Même s'ils arrivent à la "tuer" avec une arme à feu, elle se relève bien vite et lance ses troupes. Les PJs peuvent alors se tailler une haie d'honneur dans la populace pour arriver jusqu'à elle (bonjour les lancées de dès et de grenades). A distance, les roquettes et les grenades incendiaires, sans lui être mortel,

pourront quand même lui faire de sérieux dommages. Mais les dommages collatéraux dans les esclaves seront énormes.

Il devrait plutôt attendre la fin du discours, qui déclenche l'assaut sur l'armée des "infidèles". Bartholy suit son armée afin de ne pas rater une miette du massacre. Trop sur d'elle, son escorte est réduite à 3 hommes, dont Kyle. Les PJs n'auront jamais plus une pareille occasion car ensuite elle participera au combat, en plein milieu de la mêlée pour ensuite se retirer en hélicoptère, une fois la fête terminée. Dès que les cops arrivent au contact, un combat à mort est engagé. En effet, Bartholy ne fuira jamais devant des mortels aussi présomptueux.

Après avoir rendu la plupart de leur équipement, Howard les gratifie de 3000N\$ chacun. Il leur laisse un numéro de vidéophone, où ils peuvent le joindre si nécessaire, et leur en demande un aussi. Il se pourrait qu'il ait besoin d'eux pour d'autres petits travaux à l'avenir.

Pour la petite histoire, Los Juegos blessé à mort et humilié, ne se relèvera pas.

### EPISODE IV

## LIBRE ARBITRE

Les personnages vont rencontrer l'équipe des Men in White. Elle est composée d'un gros bras (le Cavalier), d'une coordinatrice (la Dame), d'un médium (le Fou), et d'un intendant (la Tour). Vous remarquerez que puisque le Roi n'est pas sur le terrain, l'équipe ne peut être mise échec et mat...

Howard Kauffman, ayant beaucoup remué ces temps-ci, il a attiré leur attention. Ils ont récupéré les éventuelles déclarations des PJs sur la prise de Los Juegos et le gourou de la secte. Ils savent, après investigation sur les soupçons des "Justiciers de la nuit", que Howard Kauffman est un vampire. Ils ont déjà mis la maison des Kauffman sous surveillance (le travail actuel de la Tour). Ils ne connaissent pas exactement le rôle des PJs par rapport au vampire. Ils vont donc chercher à le découvrir.

Ils n'ont guère le temps de se remettre de leurs émotions. Le lendemain de leur retour à L.A., ils sont contactés par un trio de personnes descendant qu'u-

ne grosse berline aménagée. Il y a le Fou (dont ils peuvent éventuellement se souvenir) et la Dame; Le cavalier est au volant. Le Fou les invite à monter : "Je vous souhaite le bonjour. Nous avons suivi vos exploits à la télévision et quelques détails nous intriguent. Si vous pouviez accepter notre invitation à souper, vous pourriez satisfaire notre curiosité. Ne vous méprenez pas, mais si nous pouvions partir tout de suite, nous serions ravis de vous conduire à votre restaurant préféré." Chacun est habillé dans le même style sombre mais aucun ne semble armé. Leur interlocuteur, le plus petit du groupe, est sympathique (le Fou); les deux autres, déjà moins. Aucune surprise ne les attend dans la berline (et ça, c'est une surprise).

Si les PJs refusent l'entretien ou s'ils se montrent volontairement amical envers leur ami surnaturel, les MIW se retirent grâce à une explication bidon (exemple : ils appartiennent à une Cie d'assurance de Los Juegos qui enquête sur les dégradations de la

ville).

Si les MIW sentent la moindre méfiance chez les PJs vis à vis du vampire, ils essaieront de gagner ceux-ci à leur cause. Ils étalent les dossiers révélés par les Justiciers mais avec un complément d'enquête qui ne laisse plus aucun doute : il est innocenté sur quelques rares crimes, mais formellement accusé pour tous les autres. A partir de ce moment, les PJs seront constamment surveillés par des membres de l'organisation pour constater leur rapport avec Howard. Les MIW les laissent alors partir en leur demandant de bien réfléchir à leur avenir.

La nuit suivante, ils sont contactés par Howard qui les attend chez lui, à La Valley. En arrivant chez les Kauffman, ils peuvent relever une légère odeur de gaz (Sens). Il est triste de devoir annoncer aux PJs la mort de sa "mère". Ne voulant pas de cérémonie, il demande aux PJs, sans leur laisser le choix, de se débarrasser du corps (complicité de meurtre ??). S'ils auscultent celui-ci, ils constatent qu'il porte des marques de lutte. Une auscultation réussie dévoile une faible pression sanguine et une mort par défaillance cardiaque (deux petites morsures peuvent être visibles sur l'artère fémorale). Certains peuvent aussi entendre des pleurs dans l'une des chambres.

Evidemment, leurs pérégrinations seront suivies et filmées par la tour des MIW.

Une fois le corps soigneusement caché, ils doivent retourner à La Valley où ils reçoivent comme mission de protéger la future maman, qui, très attristée, a besoin d'une constante surveillance. Howard disparaît alors avant le petit matin. Andy, elle aussi, porte des marques visibles de coups.

En fait, Claudia a mis sa fille au courant de la mort de son véritable frère et de la nature de son usurpateur. Andy a donc compris le sort qui leur est réservée, à elle et au fils qu'elle porte. Elle a tenté de mettre fin à ses jours par le gaz, mais son "dévoué frère" est arrivé. Furieux de la trahison de Claudia, il l'a supprimée.

Durant toute la journée, elle suppliera les PJs de la protéger par de multiples supplications et, à la moindre inattention, tentera de s'ouvrir les veines. Si cela devait se produire, la rage d'Howard serait telle qu'il tuerait un des PJs sur place, pour l'exemple.

L'heure du choix est arrivée : ils aident soit Howard, soit les MIW. Pour l'instant voici le plan initial des uns et des autres.

Les Men In White sont très bien organisés et préparés aux conflits à venir. Ils disposent des connaissances et des moyens suffisants (tous ce que le MJ veut bien leur donner) pour battre le vampire. Celui-ci, sans l'aide des PJs, n'a aucune chance.

- Ils tentent d'abord de libérer Andy pour l'utiliser comme appât. La confrontation avec les PJs est inévitable.

- S'ils ont l'occasion d'utiliser Andy, l'embuscade a lieu sur les docks dans un hangar piégé et bouclé. La tour est là, en couverture, pour faire tout cramer une fois Howard pris au piège (avec Andy et les PJs si nécessaire). Les autres MIW sont prêts à se sacrifier si nécessaire.

- Si le vampire s'échappe, ils infiltreront ensuite et attaquent les appartements d'Howard à l'hôtel V-MF. Celui-ci s'est retiré chez sa maîtresse Sylvia Gliganti, qu'il a déjà tué (il faut bien se nourrir). De là, il lui faut une nuit complète (et donc aussi une journée) pour préparer sa fuite (La tour en action a bloqué tous ses comptes). Toujours trop confiant, il mise sur la sécurité de l'hôtel pour le protéger.

Maximilien MontFaucon est trop perturbé par les événements pour réagir efficacement. Il tient encore trop à garder son ancienne vie. Si les PJs ne lui donnent pas le coup de fouet nécessaire et un soutien armé, il est perdu. Il tombera dans le piège des docks et sera trop occupé à transférer son patrimoine que pour se défendre efficacement à l'hôtel V-MF.

Julie VanCroft -MontFaucon donne toute sa confiance et sa protection à son aïeul. Si les preuves de la culpabilité de Howard lui sont montrés (éloquence, persuasion, crédibilité, ...), sa confiance chancelle et elle lui retire son appui et ses protections. (Elle n'ira cependant pas jusqu'à l'attaquer). N'oubliez qu'elle seule a le contrôle de la fortune des V-MF et l'autorité nécessaire pour commander les troupes de l'hôtel.

## L'ENFER OU LE PARADIS

Les PJs ayant fait leur choix, leur vie va en être grandement affectée. L'organisation des Men In White devient un nouvel allié ou un puissant adversaire.

S'ils ont suivi le vampire, ils sont complètement corrompus par ce personnage. Certes leur maître dispose encore de fonds et d'appuis conséquents mais il a perdu beaucoup de contacts et de prestiges. Ils ne sont plus que les serviteurs d'une créature traquée et paranoïaque.

La position de Julie et de la famille VanCroft dépend pour beaucoup de la perception qu'elles ont eue de la chasse. Si Julie n'a pas été mise au courant des motivations des PJs, elle les désavouera pour leur attaque brutale. Cependant, on peut compter sur les PJs pour ne pas laisser une si noble dame dans l'ignorance de leur bravoure.

# Los Angeles News

Ted Brettman Publishing Group presents

## ACTUALITES SCIENTIFIQUES



Professeur Adriano  
PALMIRIE

**Q**uébec, 01/07/35 : Le Professeur Adriano PALMIRIE, chef du département de biologie moléculaire et de génie génétique au Massachusetts Institute of Technology a accepté de répondre à quelques questions de notre correspondant. Nous reviendrons plus en avant dans notre édition du 10 janvier sur la communication du Pr PALMIRIE au congrès de Québec. En extrait, quelques moments forts de cette interview dont l'intégralité sera publiée dans un prochaine édition.

**Q** : Alors peut-on détecter toutes les mutations ?

**R**: (riant) Holà, holà, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit. Je vous rappelle que le génome humain compte environ 100000 gènes répertoriés mais pas moins de 3 milliards de paires de base. Car, c'est bien connu maintenant, l'ADN est simplement constitué de 4 petits composants chimiques appelés nucléotides qui s'assemblent pour former le code génétique. Ces quatre nucléotides s'assemblent par paire sur les deux

brins d'ADN de la cellule. Le génome complet a pu être cartographié en 2004 et c'est ainsi qu'on a pu mieux connaître et commencer à traiter les maladies génétiques.

Pendant pour certaines maladies, on peut assister à plus de 700 mutations différentes responsables de la même maladie. Ceci pour vous faire comprendre la difficulté de la tâche. Lorsque ce que vous appelez les mutations sont apparues, la recherche génétique a bien entendu essayé de comprendre ce qui se passait au niveau génomique. Mais des variations du génome existent bien entendu entre chaque individu (ce qui en fait sa spécificité d'ailleurs) et ce n'est pas parce que vous savez ce que code une zone de votre génome que vous savez exactement à quoi correspond une séquence donnée de bases.

Dans le cas des "mutations", il faut attendre un certain nombre de cas pour que l'on trouve des similitudes génomiques qui permettent d'orienter les recherches. Ainsi, dans le cas de la première mutation décrite : celle de la petite Claire Galterman en 2008 (que nous classerions maintenant Beta 006+), il a fallu attendre 2014 pour avoir un nombre suffisant de sujets et détecter la zone portée par le chromosome 17 qui semble impliquée dans cette "mutation". Mais même dans ce cas, des variations existent chez la centaine de sujets dont les prélèvements ont été utilisés. Ainsi dans le cas de

Claire Galterman, on a pu noter la modification de la paire 15q2158 que l'on ne retrouve que chez 17% des personnes porteuses de cette amélioration génétique.

Pour l'ensemble des améliorations génétiques ou "mutations" nous avons du procéder par recoupement ce qui explique que nous ne savons pas encore grand chose même si la recherche progresse vite.

**Q**: Comment procédez vous pour identifier un Mutant ?

**R** : En fait, nous utilisons des sondes géniques. Il existe plusieurs sociétés qui ont mis sur le marché des tests dits de dépistage rapide. Il suffit de mettre en suspension l'ADN du sujet à tester (grâce à des procédés de croissance rapide et d'amplification du génome, nous obtenons en général suffisamment de matériel en 12 heures avec une simple prise de sang) et de le mettre en contact avec un révélateur. Ce dernier est en fait constitué de sondes génétiques des principales mutations. Puis par des techniques d'immunofluorescence, on sait si le sujet est potentiellement porteur d'une des mutations détectées. Il y a ensuite un test de confirmation un peu plus long nécessitant un laboratoire spécialisé et un séquenceur d'ADN rapide, ce qui prend quand même une semaine.

Comme vous l'avez compris, on ne détecte que ce que l'on connaît et les mutations inhabituelles ne sont pas repérées par le dépis-

tage rapide.

**Q**: Quel est le coût de ces examens ?

**R**: un test de dépistage coûte environ 48 N\$ dont 21 N\$ de réactifs, le test de confirmation coûte quand à lui environ 450 N\$. En 2034, environ 3 millions de tests de détection ont été effectués et 48.000 tests de confirmations pour un coût de 165,6 millions de N\$. Ce n'est pas négligeable comme vous le voyez.

**Q**: Peut on envisager de dépister un mutant dont la mutation est exceptionnelle ?

**R** : à l'heure actuelle non, il y a trop de variations physiologiques de l'ADN pour envisager une telle performance. Tout au plus pouvons nous réussir à dépister de façon précoce les mutations que je qualifierai de classiques.

John Chamberlain

## Brèves

### Exterminateur

L'agence spatiale européenne a révélé la découverte faite il y a trois mois de l'existence d'une météore de 6 km de diamètre dont la trajectoire pourrait croiser celle de la terre. Ce météore baptisé KVT-34217 croisera la terre au cours de l'année 2068 selon les experts. La NASA s'est pour l'instant refusé à tout commentaire. C'est grâce aux télescope orbital Hubble 2 que cette découverte aurait été réalisée.

source : AP, Genève, 31/12/34



Un meurtrier en série sévit à Los Angeles et toutes les forces de police sont sur les dents...

Nos COPS viendront-ils à bout de ce nouveau monstre ?

Une mini-campagne pleine de rebondissements et de mystères prévue pour 2 à 4 enquêteurs expérimentés.

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