Snuff COPS

Scénario

Sujet : les joueurs vont se retrouver acteurs à leur insu d'un film pour le moins macabre..

Auteur : O'Lyvers, d'après un scénario de B. Attinost [mail]
Date de création : 12.2007
Version : 2.0
Storyline : non
Saison : indifférente
Nbre de joueurs : 2-4
durée : 6h environ
» Donner votre avis : [ici]

Document à utiliser dans le cadre du jeu de rôle COPS (Asmodée Editions)

SNUFF COPS

SYNOPSIS

Les cops reçoivent un colis qui va les mener sur une scène de crime sans cadavres, mais où six femmes semblent avoir été sauvagement torturées avant d'avoir été mises à mort. Leur lente agonie a été filmée.

En réalité, les acteurs principaux de ce snuff movie sont les Cops qui sont filmés en permanence par des micro-caméras dissimulées sur les différentes scènes où ils se rendront, y compris dans leurs bureaux.

Le réalisateur du Snuff Cops prévoit de les attirer dans un piège où ils seront mis à mort devant l'œil avide des spectateurs. Aux Cops de ne pas tomber dans le panneau et d'arrêter ce fou et son âme damnée.

Je tiens à préciser que ce scénario est une adaptation d'un scénario publié dans les numéros 37 et 38 du magazine BACKSTAB. Je n'ai pu contacter son auteur, Benoit ATTINOST, pour lui demander l'autorisation d'adapter son travail, je lui en réserve donc toute la paternité et le remercie d'avance d'accepter cette adaptation juste réalisée par passion rôlistique, sans rien en tirer de plus que le plaisir du jeu.

Merci aussi à Cyrhill pour son cours de culture médiévale, ses conseils musicaux, sa relecture et ses corrections.

Vous trouverez à la fin de ce document les fiches PNJ des deux protagonistes et des gangers.

Outre ce fichier PDF, vous trouverez également :

- un dossier contenant les liens Google Earth des différents lieux du scénario,
- le rapport de constatation du SID (les parties surlignées en jaune sont à adapter en fonction du déroulement du scénario - date et heures d'intervention).

UN PETIT DÉJ' GÂCHÉ

07hOO AM – Les Cops prennent leur service, comme d'habitude. La nuit dernière a été plutôt calme et les «cages» sont quasiment vides. La climatisation a enfin été réparée (**important** pour la suite) et les bureaux sont enfin supportables. Ils en profitent donc pour glander un peu autour d'une tasse de café en attendant le début des hostilités. Même leur Chef semble de bonne humeur ce matin et plaisante avec eux en mangeant un muffin tout frai préparé par sa femme (et ils sont bons, les muffins de la femme du chef !).

Le vaguemestre leur apporte un colis emballé dans du papier kraft et repart non sans avoir subtilisé au passage un muffin (bon d'accord, j'arrête avec mes muffins...).

Le paquet a bien sur été vérifié et ne contient aucun explosif. De la taille d'une boite de chocolats, c'est peut-être un cadeau d'une admiratrice. Et bien non, dommage. Il contient cinq petits «bâtonnets» de tailles différentes enroulés dans des morceaux de tissus blancs. Une odeur fétide s'échappe de la boite une fois ouverte. Et pour cause, les cinq objets emmaillotés sont en fait des doigts [Sang-Froid (1)] coupés au niveau de la deuxième phalange. Posés sur la table, ils correspondent aux cinq doigts de la main. Leur couleur sombre indique qu'ils ont été coupés depuis plusieurs jours. Pour en savoir plus, les Cops vont sûrement faire venir un Légiste, à moins que leurs connaissances en Médecine Légale soient suffisantes [Education/Médecine Légale (2)].

Avec une marge de réussite de 1 ou 2, ils peuvent en déduire que les doigts appartenaient à une femme (plutôt fins, avec des écailles de vernis sur l'annulaire). Ils correspondent aux doigts de la main droite. La victime semble avoir souffert car l'ongle de l'index est cassé et celui du médius a été arraché.

Avec une marge de 3, quelque chose cloche (laissez un peu planer le doute). Un technicien de scène de crime (T.S.C.) vient prendre les empreintes avec un scanner portable. Il confirme les doutes déjà émis. Quatre doigts ont été épluchés, l'épiderme a été arraché post-mortem. Seul celui du pouce est encore présent. Les empreintes peuvent être relevées sur le derme (couche profonde de la peau), main il doit pour cela retourner dans son labo. Il devrait pouvoir donner une orientation d'identité d'ici une petite heure (le temps de lancer les recherches sur l'empreinte du pouce – dommage, la plupart des fichiers des administrations répertorient les index - donc, si la victime est inconnue des services de police, l'identification prendra plus de temps). Reconstituer les autres empreintes prendra un peu de temps, réponse pour la fin de matinée, dans deux heures si c'est demandé gentiment.

VOCABULAIRE

Les cinq doigts de la main sont : le pouce, l'index, le médius, l'annulaire et l'auriculaire. L'empreinte de la mains est nommée paume.

Pour une personne, on parle d'empreinte digitale ou palmaire.

Pour un indice, on parle de trace papillaire d'origine digitale ou palmaire.

Cela laisse juste le temps aux Cops d'exploiter d'autres indices :

• **Une carte de visite au fond de la boîte :** un simple bristol avec une adresse griffonnée au feutre noir, dans le quartier des entrepôts de Wholesale district.

• **L'expéditeur du colis :** une société de coursier de Civic Center, CALEXP. Un simple appel téléphonique permet d'apprendre que la course a été payée en liquide ce matin à l'ouverture par un adolescent hispano.

• **Le colis :** une recherche d'empreintes permet de trouver trois traces exploitables. Elles appartiennent au coursier, au vaguemestre et au jeune hispano. Ce dernier peut être identifié en deux heures ; il se nome Pedro NUNIOS, il appartient à un gang de Pueblo, Los Magnificos (ou Los Mag). Il est parti ce matin de bonne heure du domicile de ses parents, mais ils n'est pas rentré depuis. Son téléphone portable est sur messagerie. Il peut être rapidement retrouvé, soit par les Cops, ou par une patrouille de Bleus. Il résiste pour la forme (histoire d'entretenir la forme des Cops) mais affirme avoir été contacté par un homme dans la rue qui lui a proposé 250 $ pour déposer un colis à CALEXP. Il n'a pas voulu doubler son client, sa longue balafre lui barrant la joue droite et son ton assuré lui ayant fait comprendre qu'il avait affaire à un dur. Un premier indice qui servira plus tard.

Ces pistes toutes fraîches poussent le Boss à retrouver son caractère habituel (faut dire qu'il a horreur qu'on lui gâche son petit déjeuner, surtout si c'est sa femme qui a fait les muffins...).

Macabre entrepôt

09HOO AM - Même en traînant, les Cops devraient se diriger en premier vers l'entrepôt, peut-être dans l'espoir de retrouver la victime vivante. La météo n'est guère engageante ce matin là. Le ciel est couvert, ajoutant à la grisaille du quartier déjà peu accueillant. Le local recherché trône au milieu d'autres bâtiments à l'abandon. Même les squatteurs semblent avoir déserté les lieux, encouragés par une campagne de relogement organisée depuis plusieurs années par un riche industriel, Albert SHORE [Education/Milieu des finances (2) ou Politique (3)] membre influent du conseil municipal (**retenez ce nom**, important pour la suite).

Les quais de chargements sont fermés de l'intérieur. Un escalier sur la droite permet d'accéder aux bureaux situés à l'étage. Aucun bruit ne s'échappent du bâtiment. Les fenêtres sont peintes en noir (face intérieure). Utiliser du matériel d'observation n'apportera rien de plus, l'obscurité semble baigner l'intérieur qui est bien trop vaste pour être percée même avec des lunettes infrarouge (en gros, ils ne doivent ni voir ni entendre). Le périmètre est éventuellement sécurisé par une patrouille de Bleus, mais c'est aux Cops de pénétrer en premier dans les lieux. Demandez leur alors quels équipements de protections ils portent.

Dernière montée en pression avant l'insoutenable : le communicateur de l'un des Cops sonne alors qu'il a la main sur la poignée de la porte. C'est le T.S.C. du labo qui appelle. Il a identifié l'empreinte du pouce. Elle appartient à une nommée Rebecca APPLETOWN, étudiante à Beverley Hill, arrêtée l'année dernière pour consommation de cannabis sur la voie publique. Le T.S.C. a une autre info, plus dérangeante cette fois. Il a rapidement comparé les empreintes des autres doigts avec celles d'APPLETOWN, et elles ne correspondent pas. Les doigts envoyés aux Cops appartiennent donc à au moins deux personnes. Cela devrait bien mettre les Cops en condition alors qu'ils passent le seuil de la porte.

Une odeur forte les prend au nez dès le premier pas. Un couloir, plongé dans l'obscurité, s'étend devant eux, simplement percée par les faisceaux des mag-lites. Immédiatement sur la gauche, une porte est entrouverte, laissant un bourdonnement assourdi s'échapper. Une fois la porte ouverte d'un coup de pied, l'odeur devient fétide. La lumière des lampes torches accroche d'étranges billes blanches, et donne des reflets étincelants aux dizaines d'yeux braqués sur les cops [Sang-froid (2)] pour éviter de tomber à la renverse, voire de vomir (quand on n'est pas prévenu de ce qu'on risque de trouver, on risque de manquer de panache...).

Dans ce petit bureau sans aucun mobilier, des dizaines de cadavres de chiens sont entassés dans un coin. Cet amas de carcasses pourries dégage un «parfum» immonde et des centaines de mouches grouillent et pondent en toute impunité. Il faudra au moins deux marges de réussite au jet de Sang-froid pour qu'un Cops s'éternise dans la pièce. Après une rapide vérification, aucun corps humain n'est caché sous les cadavres canins. Si un Cops reste trop longtemps, demandez lui un [jet de Carrure (3)]. En cas d'échec, il est pris de vertiges et, pendant un instant, il voit les gueules ensanglantées se tourner vers lui. Il bat précipitamment en retraite et étale les restes de muffins dans le couloir (si la femme du chef savait ça...). On mettra certainement cette réaction sur le compte du stress, mais il en ai tout autre. Un léger hallucinogène plane dans l'air, afin de rendre les visiteurs plus sensibles aux scènes d'horreur qui vont suivre. Pourquoi ? Parce qu'ils sont observés. Mieux (pire), ils sont filmés depuis 08h00 ce matin. Par qui ? Par le tueur, leur futur assassin !! Dans le bureau, une nano-caméra est dissimulée entre les dents d'un caniche. Totalement invisible, elle ne sera trouvée que si une autopsie est pratiquée (vu le nombres de cadavres de bêtes, il faut compter au moins une journée avant cette découverte). La caméra envoie les images via un minuscule transmetteur radio à un relais qui transmet à son tour l'information à un terminal qui enregistre les événements en temps réel. Tout le bâtiment est ainsi équipé, ainsi que les autres lieux du scénario, y compris le bureau des Cops (d'après vous, pourquoi la clim a enfin été réparée après

plusieurs mois de plaintes ? comme quoi, tout mal a du bon !!).

Vous l'avez donc compris, les Cops sont les acteurs involontaires (mais choisis) d'un snuff movie, diffusé en temps réel sur un site du network pour le plaisir obscène de quelques malades. Comme tout bon snuff, il doit se conclure par la mort des premiers rôles...

Mais retournons à nos moutons, ou plutôt à nos cadavres de chiens. Au fond du couloir qui tourne sur la gauche, une porte est fermée à clé. Les Cops sont encore seuls ? Ils ont appelé des renforts ? La serrure est magnétique. Pour ouvrir, un bon coup de bélier est nécessaire [Carrure/Athlétisme (2)]. Gageons que toutes les armes sont sorties alors que les faisceaux balayent l'obscurité. Il n'y a rien à voir, mais la tension se lit sur tous les visages (les masques de combat donnent à leurs porteurs un air lugubre).

Clic...
Un faible bruit métallique retentit et résonne dans le silence imposé par les circonstances [Sang-froid (2)]. Sursauts, repli, tirs de riposte... Rien n'échappe aux spectateurs qui se régalent de la peur des Cops par l'œil d'une autre nano-caméra. En observant mieux, ceux-ci peuvent repérer un cercle propre sur un coin de la table métallique poussiéreuse (de la taille d'un gobelet). La chaise placée derrière supporte des tâches de résiné (argot de flic pour désigner les traces de sang sur les scènes de crime). Le mur du fond est aussi parsemé de petites gouttelettes sombres. Le sang est le même que celui retrouvé sur la cinquième scène (voir plus loin). Il semble que quelqu'un ai été interrogé ici de façon musclée.
Les joueurs reprennent leur progression dans le couloir, en direction du bruit. Après quelques mètres, une tenture leur barre la route. Elle s'ouvre par le milieu et n'est pas piégée [Perception (1)]. De l'autre coté, un escalier métallique descend en spirale vers l'entrepôt proprement dit. Et l'horreur s'offre à leurs yeux. S'ils n'entrent pas en enfer, ils sont dans son antichambre. Six îlots de lumière semblent flotter dans le noir, éclairant six scènes de crimes. Alors que leurs pas résonnent sur les marches, le bruit métallique se fait de nouveau entendre, suivi d'un faible gémissement [Perception (3)]. Déconseillez à vos Cops de courir, car, en plus de détruire d'éventuels indices, ils risquent d'y laisser peur peau. La progression se fait donc lentement. Les six lueurs forment une macabre procession vers le fond du bâtiment, vers l'horreur. Des dizaines de chaînes pendent, descendant des poutrelles métalliques de la charpente, terminées par des lames, des pointes, des crochets. Progresser dans cet enchevêtrement est périlleux [Réflexes (2)], mais si les Cops portent masques et blousons, ils ne craignent pas grand-chose, à part se retrouver accroché et devoir déchirer le tissu pour se libérer (dégâts : 1D6 par dé d'échec).

Première scène...
Un unique spot éclaire l'endroit, formant un halo jaunâtre centré sur une barre d'acier grossièrement taillée en pointe et fichée verticalement dans le sol bétonné. Du sang séché et des fragments de viscères son collé sur un tiers de la barre. Aucun corps, mais une certitude : quelqu'un a été empalé ici. Du sang macule le sol et des éclaboussures sont visibles sur plusieurs mètres. Pour toutes les descriptions, n'en faites pas trop, l'imagination fera le travail.

Deuxième scène...
Quelques mètres plus loin, une vieille baignoire en fonte est éclairée par des cierges placés de part et d'autre. Des lanières sont rivetées aux rebords. Une odeur mêlée de vomi et de chairs brûlées plane encore dans l'air. La baignoire est remplie d'acides encore fumants. Ici aussi, pas de corps, mais encore une conviction : quelqu'un a été supplicié ici.

Petit interlude, afin de permettre aux Cops de reprendre haleine !
Alors qu'ils progressent vers la scène suivante, les lumières s'éteignent soudainement, plongeant les lieux dans les ténèbres. Un cri de panique retentit alors que des bruits métalliques semblent tomber du ciel dans un fracas de poulies et d'engrenages. Toutes les chaînes pendues s'abaissent d'un mètre, transformant leurs extrémités en projectiles mortels [Carrure/Athlétisme (2)] provoquant 2d6 points de dommages. Le but n'est pas de tuer les Cops, mais juste de leur faire comprendre à quel point ils sont en danger. Ils vont sûrement se poser des questions sur cet accident alors que les lumières se rallument, mais ils devraient d'abord penser à un piège qu'ils auraient malencontreusement déclenché. Allez, on reprend la visite.

Troisième scène...
Une baladeuse accrochée à un esse de boucherie se balance au dessus d'un billot carbonisé. Des anneaux sont scellés tout autour et des chaînes terminées par des entraves y sont accrochées. Leurs extrémités sont noircies et rongé par le feu. Toujours pas de corps, mais quelqu'un a été immolé ici.

Quatrième scène...
Une antique table d'autopsie en bois est posée à la verticale, souillée de sang et éclairée par des lampes à huile. Des orifices de clous

MUSIQUE MAESTRO

Lorsque les Cops passent la tenture, une musique s'élève dans l'entrepôt. Elle passe en boucle et en arrière plan, comme pour rythmer leur progression. Elle change de rythme pendant les interludes. Ces morceaux de musique baroque ont été composé par l'une des victimes, Rébecca APPLETOWN.
Propositions : Le Nom de la Rose, Gladiator, BatMan Begins.

parsèment la planche, formant une vague silhouette humaine. Un clou est encore en place, et est entouré d'une collerette de peau humaine. Le béton est imbibé de sang séché. Toujours pas de corps, mais on peut imaginer facilement qu'une personne a été épinglée ici, comme un papillon.

Petite pause, histoire de ne pas user les Cops pas une suite de scènes insoutenables ! Alors qu'ils progressent lentement, la musique change brusquement et une silhouette fonce sur eux en criant. Habillée de noir, encapuchonnée et armée d'une hache de bourreau, elle les charge. Laisser leur deux secondes pour réagir, et « offrez leur » un tour d'avance. Sur qu'ils vont défourailler sur la forme fantomatique. Il s'agit en effet d'une projection en trois dimensions, une image de synthèse animée et projetée par une holocaméra. Ils se payent une belle frousse et détiennent une piste à suivre (voir plus loin l'objectif perdu). Allez assez rêvassé, on reprend…

Cinquième scène...

Deux chaînes pendent d'une poutre métallique. Deux autres sont passées dans des anneaux scellés dans le sol. Elles sont toutes reliées à un enrouleur en bois. Leurs extrémités sont couvertes de traces de sang et de morceaux de tissus biologiques. La scène est éclairée par un projecteur situé en hauteur et délimitant l'attirail dans un cercle de lumière blanche aveuglante. Encore aucun corps présent, mais quelqu'un a été lentement écartelé à cet endroit.

Sixième (et enfin dernière) scène...

Une toile d'araignée géante recouvre le mur de l'entrepôt, composée de dizaines de fils barbelés s'enchevêtrant en un motif complexe. Une torche est plantée dans un trou du sol. Une forme humaine est suspendue au cœur de cet enfer de métal. Alors q'un Cops éclaire la scène de sa mag-lite, la lumière est captée par un regard implorant et éteint. Une femme nue et couverte de profondes déchirures attend la mort. Lorsqu'elle voit les visiteurs, ses yeux s'écarquillent d'abord d'horreur avant de se remplir de larmes à la vue de ses sauveurs. Elle ne peut parler, un fil barbelé lui bloquant la mâchoire.

Stop !

L'horreur est suffisante, du moins pour le moment. Laissez vos Cops récupérer un peu, ils en ont assez encaissé. Cependant, pour ressortir, il faut emprunter le même itinéraire qu'à l'aller, les portes et fenêtres étant toutes soigneusement soudées de l'intérieur.
Selon toute logique, à moins que vos Cops ne soient des barbares, ils doivent évacuer la seule victime présente très rapidement. La priorité est donnée à sa survie. Ils doivent donc se munir de pinces coupantes afin de pouvoir accéder à son corps. Chaque barbelé sectionné fait vibrer l'ensemble, provoquant un râle de douleur de la suppliciée (si vous voulez arrêter la surenchère, elle s'évanouit rapidement). Une fois libérée, elle est hélitreuillée et conduite à l'hôpital le plus proche. Selon le médecin pratiquant sur elle les premiers soins, sont état est critique.
Les Cops devraient alors faire appel à une (prévoyez deux ou trois) équipes de T.S.C. car la récolte des indices risque d'être longue. Le plus simple est d'établir un large périmètre de sécurité et de découper les portes des quais de chargement. En moins de trente minutes, les équipes de constatations sont opérationnelles. Les Cops peuvent se joindre à elles s'ils prennent quelques précautions (gants et combinaisons stériles, surchaussures). Le travail de fourmi peut alors commencer : vidéo, photographies, prises de côtes, recherches et collecte d'indices…

Identifier les cinq victimes :

• Le pouce droit, déjà en possession des Cops, a permis d'identifier Rébecca APPLETOWN. Son ADN est ensuite retrouvé sur la première scène. Elle a donc été empalée, mais aussi violée. En effet, du sperme est retrouvé en petites quantités sur le pal. Il peut être identifié, mais il n'appartient pourtant pas au meurtrier (patience...).
• La victime de la deuxième scène, Candy PINK, est identifiée grâce à ses empreintes, révélées sur les rebords de la baignoire, dans la Free California Identity Datafiles (*Hitek Lotek*, p90). Elle est aussi connue pour prostitution non déclarée et comportement indécent sur la voir publique.
• La troisième victime, Cynthia LEWIS, est identifiée grâce à son sang. Donneuse régulière, elle est répertoriée dans les fichiers des hôpitaux publics car son groupe sanguin est rare ; elle est donc régulièrement sollicitée.
• La quatrième victime, Lisa SCARLAZZI, est d'origine italo-américaine (New-York). Lors de son entrée sur le territoire californien, son ADN a été prélevé et archive. Il peut être rapproché de l'ADN d'une dent cassée retrouvée fichée dans le billot. Elle aussi a été violée, mais les Cops ne peuvent pas le savoir (c'est pourtant important pour la suite).



• Casey HORN était Lieutenant dans la nouvelle armée californienne, spécialiste artificier dans un régiment du Génie. Le fragment de peau retrouvé sur le clou de la cinquième scène permet de l'identifier, et de rameuter illico presto la police militaire qui va tout faire pour se mêler de l'enquête.
• La dernière victime, la seule retrouvée vivante, est identifiée grâce à son témoignage. Anna M.C. DOWELL a elle aussi été violée.

Les autres indices sont rares. Le meurtrier est très méticuleux. Aucunes empreintes, fibres, cheveux, poils en dehors des scènes de crimes. Selon un premier avis du profileur envoyé par le labo, l'assassin est calme, maître de ses actes, psychotique. Le portrait idéal d'un tueur en série. Cela ne colle d'ailleurs pas avec les viols pratiqués sur les victimes. Et pour cause, c'est son homme de main qui violentait les femmes. Le tueur le

découvre en même temps que les Cops (souriez, vous êtes filmé…), et cela ne va pas lui plaire du tout, le sperme permettant d'identifier Ronald HOOK, et donc de remonter jusqu'à lui et de faire échouer ses plans.
Pendant la durée des supplices, chaque scène était filmée par des caméras fixées sur des trépieds. Près de la quatrième scène, un objectif de caméra a roulé dans un coin. Lorsque HOOK a violé Lisa SCARLAZZI, il a renversé une des caméras qui s'est brisée sur le sol. Dans la panique, il l'a remplacée et pense avoir ramassé tous les débris. L'objectif retrouvé permet de déterminer un modèle, et le numéro de série de retrouver le revendeur et donc l'acheteur, se rapprochant ainsi de HOOK. La caméra a été achetée dans un magasin de matériel d'audiovisuel de Little Tokyo.

Les victimes

Rébecca APPLETOWN
20 ans, étudiante en faculté de musique à Los Angeles. Elle partageait une chambre sur le campus avec une colocataire, Laura PALMER. Cette dernière a signalé la disparition de Rébecca depuis un mois à la police du campus. Elle est très inquiète pour son amie. Rébecca était originaire de San Francisco, et se passionnait pour la musique classique. Elle appartenait à l'orchestre philharmonique de son université. Quelques semaines avant sa disparition, elle avait décroché un contrat. Laura sait juste qu'elle passait ses heures de loisirs à composer, mais n'en sait pas plus (elle est en fac de bio). Elle précise qu'elle avait acheté plusieurs livres relatifs à la musique baroque du moyen âge et qu'elle écoutait exclusivement des chants grégoriens (Laura n'est pas très mélomane, pour elle, tout se ressemble si ce n'est pas techno-éthnique).
Si les Cops perquisitionnent la chambre, ils peuvent s'étonner de la présence d'une garde de robe récente et plutôt chic (fringues de marque, bijoux…). Laura explique que Rébecca avait reçu une avance importante en liquide et qu'elle en avait profité pour faire les boutiques et même faire des cadeaux à ses amies (« *elle devait avoir touché un max de fric, matez le bracelet qu'elle m'a offert...* »). Si vos Cops veulent se la jouer Pretty Woman, ils découvrent que Rebecca a tout acheté en espèces. ses derniers achats s'arrêtent la veille de sa disparition. Selon plusieurs vendeuses, elle payait en bon monétaires de 500 $.

Candy PINK
30 ans, de son vrai nom Paola RAMIREZ, actrice de films pornos. Elle a disparue depuis trois semaines, mais son «agent», Carlos ANTIPOULOS, ne s'est manifesté que depuis une semaine. Actrice médiocre, elle s'est vu proposer le «rôle de sa vie» et l'a lâché du jour au lendemain. Pour Carlos, fiché aux mœurs comme organisateur de parties fines dans plusieurs bordels du secteur, cette pauvre fille s'est fait embobiner. Elle l'a laissé en plan sans prévenir et a quitté son studio. Dire qu'il s'en occupait depuis ses débuts (« *la garce, si je lui tombe dessus, elle va comprendre!* »). Il sait de plus qu'un versement de 10 000 $ a été effectué quelques jours avant sa disparition (information difficile à obtenir spontanément, exigez au moins une marge de réussite de 3 lors de son interrogatoire ou un bon roleplay). Carlos, en bon biznessman, gérait les comptes de ses employées. Il s'est d'ailleurs octroyé une petite prime de 2 000 $ pour rupture de contrat irrégulière.
La voiture de Candy, une antique Austin Little (qui a un temps fait fureur chez les prostituées chics de L.A., et inspirée de la Mini) a disparue. Si une fiche de recherche est lancée, une patrouille de Bleus finit par la retrouver dans une impasse à Hollywood. Elle ne recèle aucun indice, mais donne une première indication sur l'intrigue (n'oubliez pas qu'on tourne un film, les enfants. Suis un peu, Coco). Faites un peu traîner la découverte, pas avant le lendemain minimum.
Son appartement est meublé un peu kitch. Des photos de Candy dans un costume de princesse de cinéma plutôt échancré sont planquées entre deux revues féminines. Elles ne sont pas datées, mais au dos est inscrite l'adresse du photographe, un petit studio dans Hollywood Nord.
Le proprio du studio, Franck BALLESTRASI, confirme avoir organisé une séance le mois dernier. Candy l'a payé en espèce pour un book qu'elle devait ensuite présenter pour un casting. Le photographe semble un peu gêné de la visite de la police. La séance photo a fini au pieu. Il a revu l'actrice deux fois ensuite avant qu'elle ne donne plus signe de vie. Elle lui a confié sur l'oreiller qu'elle avait décroché le premier rôle dans un film d'auteur. Elle devait jouer une héroïne injustement emprisonnée et délivrée par de courageux chevaliers.

Cynthia LEWIS
23 ans, étudiante en arts plastiques, spécialisée dans les décors de théâtre. Elle faisait partie d'une troupe amateur se produisant sur Broadway Avenue, c'est d'ailleurs là qu'elle a été repérée par le Producteur. Plutôt artiste dans l 'âme, elle logeait dans un squat branché du quartier. Disparue depuis plusieurs semaines, ses amis ne s'inquiétaient pas trop. Elle avait pour habitude de disparaître plusieurs jours avec une conquête avant de revenir plus riche de cette nouvelle expérience.
Selon Anita, son ancienne petite amie, elle bossait dur sur un projet de film. Elle lui avait d'ailleurs montré plusieurs croquis préparatoires. L'ambiance était plutôt glauque, les décors sombres et torturés devaient reconstituer le Purgatoire avant la descente aux enfers des héros du film. Cynthia ne lui avait rien dit de plus, mais elle avait confié que ce travail pouvait lui rapporter gros.
Dans son appartement, aucunes traces de ces travaux. Elle semble avoir tout emporté avec elle.

Lisa SCARLAZZI
25 ans, professeur de Lettres Anciennes à l'université de CAL Sud. Elle donnait des cours de latin et de grec aux étudiants de deuxième année. Passionnée de littérature, elle était une visiteuse régulière de la bibliothèque universitaire. Elle faisait partie de groupes de lecture et donnait des cours de soutien aux élèves en difficulté. Plutôt discrète, rien ne semblait avoir changé dans sa vie. Seul luxe, elle avait acheté une nouvelle voiture juste avant sa disparition deux semaines plus tôt (prix : 8 000 $, payé cash). Le doyen avait signalé sa disparition à la police et a contacté sa famille ce matin même.
Elle sortait avec l'un de ses élèves, Mike WORGIAK, qui se désespère de sa disparition. Il va d'ailleurs coller aux Cops comme un bernique. Son loft, plutôt luxueux vu son salaire plutôt moyen, est bien ordonné. Rien ne semble manquer. En fouillant bien [Perception/Instinct de Flic (3)] les Cops peuvent découvrir un feuillet ayant glissé derrière le bureau. Il décrit en quelques lignes le synopsis d'un scénario.
Le train de vie de Lisa était supérieur à ses revenus. Une étude de ses comptes apprendra deux choses aux Cops :
• un virement de 10 000 $ a été effectué deux mois avant sa disparition. Provenant de bons monétaires, il ne peut être remonté jusqu'à l'émetteur. Lisa a effectué elle même cette opération depuis un guichet.
• chaque mois, un virement de 2 000 $ était effectué depuis un compte sécurisé. Son titulaire, Gino Serbini, est l'oncle de Lisa, et Consiglieri de la Cosa Nostra implantée à L.A. Ayant coupé les ponts avec sa famille car elle ne tolérait pas leurs activités illégales, elle était juste aidée financièrement, suite à un arrangement avec le père de Lisa, Vitorio Scarlazzi. Dès que les Cops consultent cette transaction, l'avocat de tonton Gino prend contact avec le service juridique du L.A.P.D. qui l'aiguille vers les enquêteurs. Dans les deux heures qui suivent, Maître BRACCETTI demande un entretien avec les Cops. Il souhaite connaître les raisons de l'enquête de ces derniers envers ses clients. Il est doué pour percevoir les mensonges et sera dur à évincer. Dès qu'il apprend la disparition de Lisa et son probable meurtre, il avise SERBINI. Les Cops vont alors avoir la pression discrète de la mafia italienne sur le dos, SERBINI étant bien placé à la Mairie de L.A. et membre des Old Ones (Cf. le supplément *Les Affranchis* pour plus de détails).

Casey HORN
29 ans, Casey était Lieutenant dans la nouvelle armée californienne, la célèbre CASDF, spécialiste artificier dans un régiment du Génie. Manquant à l'appel depuis trois semaines, elle est considérée comme déserteur pour absence injustifiée. Son identité biométrique (empreintes, photo, ADN) a fait l'objet d'une diffusion auprès des services de police. Dès qu'un rapprochement est effectué, un officier de la Division des Enquêtes Criminelles est envoyé auprès des Cops. Le Lieutenant Mary ANDERSON ne les lâchera pas facilement et demande à participer à l'enquête. En cas de difficulté, elle menace d'appeler le Procureur afin d'être officiellement saisie de l'affaire car l'une des victimes est militaire. Sa requête ne peut aboutir, mais risque de pourrir la vie des Cops.
Elle logeait dans un pavillon cantonné dans une enceinte militaire. Y pénétrer n'est possible qu'avec l'accord de ses supérieurs et sous l'autorité d'ANDERSON. Il n'y a rien à y découvrir. Par contre, le relevé de sa facture téléphonique permet de prouver qu'elle a reçu un appel de sa mère le jour de sa disparition. Selon ses camarades, si les Cops pensent à les interroger (toujours sous la surveillance d'ANDERSON), elle était brouillée avec sa mère depuis plusieurs années. Selon son dossier personnel, elle habiterait Historic Core.
Selon le registre de sortie de la base militaire, Casey est sortie à 19h00 le jour de sa disparition et n'est jamais rentrée.
Les Cops iront certainement rendre visite à Mme HORN. Ils y sont d'ailleurs attendus !

Anna MC DOWELL
27 ans, mannequin. Enlevée depuis seulement quatre jours, elle est "la Belle" que les "Valeureux Chevaliers" doivent sauver. Originaire de Sacramento, elle devait passer un casting pour un magazine de mode. Dans sa chambre d'hôtel qu'elle a payé avec sa carte, ils découvrent une lettre de convocation pour la veille. Interrogé, le rédacteur du magazine affirme qu'il n'a jamais envoyé ce courrier. Il n'y a d'ailleurs aucun casting de prévu avant plusieurs semaines. La lettre était donc un leurre.
Anna avait son petit secret. Lasse de ses aventures amoureuses intéressées et sans lendemain, elle s'était inscrite à un forum de rencontres sur le Network. Elle cherchait une relation sérieuse tout en draguant sans risques par ordinateurs interposés. Son portable est d'ailleurs encore dans sa chambre. S'il est inspecté, on peut y découvrir qu'un logiciel de communication instantanée cryptée est installé. Avec un des petits génies du labo central, son code d'accès devrait être rapidement trouvé. Les Cops peuvent alors apprendre que, sous son pseudo « ANGIE », elle avait rencontré un homme surnommé « SAVE ». Ils avaient sympathisé et ils devaient se rencontrer le jour de sa disparition dans un restaurant de luxe de Little Tokyo.
Une visite éclair au restaurant permet de confirmer qu'Anna (reconnue sur présentation d'une photo, une beauté pareille ne s'oublie pas) a bien dîné avec un homme le soir de sa disparition. Leur entrevue s'est bien déroulée et le jeune femme semblait sous le charme de son interlocuteur. Ils ont quitté l'établissement un peu avant minuit. Anna semblait un peu grisée par l'alcool. Le serveur se souvient bien de l'homme, qui a d'ailleurs été très généreux. Il peut le décrire et même établir un portrait-robot avec un spécialiste du labo. Par contre, il est inconnu des fichiers photos de la police.
C'est la première erreur commise

par GREEN. Réellement amoureux de son égérie, il veut l'impressionner et attire alors l'attention sur lui. Les Cops ont alors un lien entre l'une des victime et le tueur.
Coté indices médicaux, un expert Légiste a examiné Anna. Son rapport indique qu'elle a été violée, certainement à plusieurs reprises (il remet aux Cops un échantillon de sperme qui permet d'identifier HOOK, voir plus loin). Les blessures qu'elle a enduré sont peu graves, mais très nombreuses et très douloureuses. Une analyse toxicologique permet de détecter dans son sans et ses urines la présence de plusieurs anti-douleurs et anti-inflammatoires (disponibles uniquement sur ordonnance). Son calvaire devait durer depuis plusieurs jours, certaines blessures ayant commencé à cicatriser. Les cops ont seulement vingt-quatre heures pour interroger Anna, avant qu'elle ne disparaisse à nouveau. Un peu de patience…

Ah, la famille...

Les Cops vont sûrement rendre visite à Mme HORN. Ils trouvent ses coordonnées facilement. L'appartement coquet et un peu vieillot (style début du siècle, démodé…) est perché au dernier étage d'un petit immeuble cossu d'Historic Core, le quartier pittoresque de Downtown. Elle reçoit ses invités avec courtoisie et leur propose de prendre le thé tout en discutant. Elle confirme avoir revu sa fille le mois dernier, et déclare avoir réglé avec elle leurs anciennes querelles. L'annonce de la disparition, voire de la mort de sa fille l'accable de tristesse. Son regard embué de larmes s'attarde sur les photos posées sur un meuble du salon. N'hésitez pas à en faire trop, quitte à basculer dans le mélodrame. Car Mme HORN est bonne actrice. En réalité, Mme HORN est morte depuis deux mois maintenant. Son cadavre pourrit dans une cave de l'immeuble (il peut être trouvé si les Cops décident de fouiller le bâtiment). La nouvelle Mme HORN fait partie d'un gang de dopplegangers qui sévit depuis plusieurs années à Historic Core. Elle a été engagée par GREEN pour remplacer la vraie vieille dame afin d'attirer sa fille dans un piège. Une fois bien imprégnée du rôle, elle a contacté Casey, la suppliant de la rencontrer. Cette dernière a accepté. Mais elle a vite démasqué la supercherie et a voulu quitter l'appartement pour prévenir la police. Trop tard, son bourreau l'attendait à la sortie. L'homme de main de GREEN, l'ignoble Jason HOOK (voir plus loin), a maîtrisé Casey et l'a emmené à l'entrepôt, comme toutes les autres victimes.
Quant à le nouvelle Mme HORN, elle a continué sa petite vie tranquille, et surtout touche depuis tous les revenus de la vraie (veuve d'un cadre supérieur, la pension est rondelette).
Il sera très difficile de la démasquer, à moins de découvrir le corps de la vraie. Vous pouvez donner un coup de pouce aux Cops en les faisant croiser un voisin qui se plaint de l'odeur nauséabonde qui règne dans les caves.

Capitaine Crochet

Ronald HOOK est l'âme damnée de GREEN, son exécuteur des basses œuvres. Si GREEN a démarché chacune des victimes et a réussi à les convaincre d'accepter de travailler à son chef d'œuvre, c'est HOOK qui s'est chargé des enlèvements et des mises à mort. Son antre est l'entrepôt. Il y a torturé les six jeunes femmes sous l'œil des caméras reliées à un serveur qui renvoyait les images à des abonnés du network. Ces quelques dizaines de détraqués ont payé une petite fortune (50 000 $ chacun) pour pouvoir assister à ce snuff en direct.

HOOK est un ancien thanatopracteur du L.A.P.D. (assistant du médecin légiste chargé de l'assister pendant les autopsies et des soins de conservations) viré de la boutique sans pension pour exercice illégal de la médecine (il rafistolait des criminels, grâce à son expérience sur les cadavres et des cours sur le network) et actes incompatibles avec la morale (il revendait des cadavres non restitués à des pervers). Proche des soixante ans, il continue depuis une quinzaine d'années à officier dans l'illégalité, jouant les médecins ratés. Sans véritable formation, il rate régulièrement des clients, mais personne ne se plaint jamais. Membre d'un club sado-maso de New Downtown, il y a fait la connaissance de GREEN et est devenu fan de ses productions trash. La majorité des abonnés au serveur snuff vient d'ailleurs de ce club privé.
Lorsque GREEN lui a proposé de collaborer à son dernier film, il a accepté avec une joie perverse. Son expérience médicale lui a permis de faire durer le calvaire des victimes pendant des jours. C'est aussi lui qui pratiquait les mises à mort en direct.

Mais HOOK est allé trop loin. Il a violenté plusieurs des femmes sans l'approbation de GREEN (il a contacté plusieurs spectateurs et leur a demandé un petit bonus pécunier en contre partie de ces viols). GREEN n'est pas au courant de ses exactions, il l'apprend en espionnant les Cops. Si HOOK s'était contenté des cinq premières femmes, il aurait pu passer l'éponge, mais lorsqu'il apprend que sa Anna (possessif, le garçon) a aussi été profanée, il enrage (lui qui prévoyait que sa nuit d'amour avec sa dulcinée serait la scène finale de son film). Les Cops doivent alors faire vite pour récupérer HOOK avant qu'un gang, engagé en urgence par GREEN (autre erreur, le gang squatte Broadway et est directement recruté par GREEN, ils connaissent donc son visage), ne lui fasse la peau.

Si tout va bien (les gangers ne sont pas trop nombreux), les Cops devraient arrêter HOOK à son domicile ou à proximité (il occupe un petit deux pièces à la limite de South Central, pratique pour soigner les nombreux voyous de ce secteur). HOOK est malin, il sait

que le bureau des Cops et leur salle d'interrogatoire sont espionnés par GREEN. C'est lui qui a engagé un petit génie de l'espionnage industriel pour poser caméras et micros dans l'entrepôt, chez les victimes (mais pas à l'hôpital où est admise Anna, il y a des limites quand même) et chez les flics. Cette dernière mise sous surveillance a d'ailleurs coûté un maximum, Franklin DELORME, le jeune prodige devant prendre d'énormes risques. Il est maintenant introuvable, il coule des jours heureux à Acapulco où il dépense sans compter (s'il apprend qu'il a été démasqué, il n'est pas prêt de rentrer à L.A., mais son arrestation est vraiment secondaire, il ne sait rien de l'horreur à laquelle il a participé).
HOOK joue donc sur du velours. Dans un premier temps, il réfute avoir commis les meurtres. Faites mener un interrogatoire long et tendu, après tout, HOOK est un ancien flic, il connaît la musique. Si on lui prouve qu'il a violé certaines femmes, il demande à négocier.

« *…ces événements se déroulent en temps réel…* » comme le dit une certaine série actuelle. Alors que HOOK prétend connaître le commanditaire, mais qu'il ne parlera que si un compromis est passé avec la Justice (il ne demande pas d'avocat, il sait pouvoir tirer son épingle du jeu), le téléphone sonne. Alors qu'un Cops décroche, il déclare : « c'est lui ». Au téléphone, une voix hystérique crie : « tuez-le où je la massacre ». Les Cops vont sûrement être interloqués. Qui leur parle ? Qui pleure de peur derrière cette voix folle ? « Anna » répond HOOK. Impossible me direz-vous ? Et bien si. Lorsque les Cops ont procédé à son arrestation, HOOK revenait de l'hôpital où il avait à nouveau enlevé Anna. Rien de plus facile pour lui que de passer devant le planton de garde avec une blouse blanche et un dossier sous le bras, puis de ressortir quelques minutes plus tard en poussant le lits à roulettes ou dormait la jeune femme (droguée) en déclarant qu'il devait la conduire en radiologie. Ensuite, direction le parking en sous-sol, où une ambulance l'attendait. Il a chargé la victime et est sorti tranquillement par le portail. Rien de tel que l'aplomb et le culot pour réussir (bonne leçon pour les Cops, qui s'en souviendront certainement).

La scène se transforme alors en petite conférence, GREEN coupant au téléphone les phrases de HOOK en menaçant de tuer Anna. Les Cops devraient vite comprendre qu'ils sont vus par leur adversaire. Fouiller leur suspect ? Il ne porte pas de mouchard. Il se contente de sourire. Si ils décident de quitter les lieux pour un autre plus sûr, GREEN leur ordonne de ne pas bouger, un cri d'Anna prouvant qu'il ne plaisante pas. Ils peuvent discrètement faire localiser l'appel, qui provient d'un téléphone cellulaire sur Broadway. La localisation se limite à un bloc de rues entre plusieurs bornes téléphoniques, pas un bâtiment précis. Des équipes peuvent être envoyées sur place pour contrôler le secteur, mais il faut du temps et la manœuvre est voyante, même avec des effectifs en civil. Et ils ne savent pas ce que GREEN peut voir. Si ce dernier soupçonne un coup en douce (par une nano-caméra ou en détectant des flics en civil), il risque de précipiter la fin de son film et de tuer Anna.

HOOK sait qu'il est passible de la peine capitale pour les horreurs pratiquées sur les six victimes. Pourtant, les Cops n'ont aucuns cadavres, simplement des prélèvements. De même, Anna ayant disparue, il ne peut être accusé de viol qu'au regard du rapport médical et les traces de sperme retrouvées. Il joue la carte du complot et affirme que les femmes étaient consentantes. Si elles ont été violées, c'est par quelqu'un d'autre, l'inconnu au téléphone par exemple. Dénégations et injures pleuvent alors de GREEN. Confronté à ses actes, ébranlé par une sanction très dure, HOOK demande à négocier des informations permettant de sauver Anna contre une promesse de remise de peine et d'une transaction avec le Bureau du Procureur (peine allégée, emprisonnement dans un pénitencier correct, dans un secteur sécurisé pour éviter d'éventuelles représailles...). Si on lui annonce que l'une des victimes est liée à la Cosa Nostra (Lisa), HOOK perd de sa hardiesse et finit par donner la planque et l'identité de GREEN. Ce dernier aura raccroché avant, en promettant un calvaire à sa victime et en défiant des Cops d'arriver à temps. HOOK leur fait une dernière embrouille en ne leur précisant pas que le repaire de GREEN est piégé (il est vraiment vicelard...).

Le clou du spectacle

Les Cops savent où trouver Anna et l'instigateur de toutes ces horreurs. Mais ont-ils compris que tous leurs actes son retransmis en direct ? Ils peuvent demander des renforts, mais limitez leur nombre à quelques Bleus (pour dégoter une équipe du RISQ ou du SWAT, il leur faudra être très convaincants). Ils se retrouvent devant un ancien théâtre de quartier abandonné depuis une dizaine d'années et racheté par GREEN. Il l'a entièrement réhabilité sur ses fonds personnels et truffé de mouchards audios et vidéos pour ses œuvres macabres. Il n'en n'est pas à son premier snuff, il a déjà une demi-douzaine de courts métrages à son actif. Le décor est kitsch, dorures, tissus rouges, plastiques imitation boiseries...
La porte principale donne sur des guichets. Un large escalier permet d'accéder à la salle de spectacle. Sur la gauche, un bar rutilant. La porte arrière donne sur un couloir étroit desservant les loges et la réserve où sont entreposés décors et costumes. Certains sont encore souillés de larges tâches de sang malgré un nettoyage. Ils ont servi à des films précédents.
Juste derrière la scène se trouvent les coulisses. Encombrées de matériel d'enregistrement, c'est ici que sont reçues puis renvoyées les vidéos filmées sur les différentes scènes précédentes. Le sol est jonché de câbles, une table de mixage est le centre

névralgique du théâtre. Les Cops devraient maintenant comprendre qu'ils ont été suivi tout au long de leur enquête, et que tous leurs faits et gestes sont renvoyés vers des ordinateurs particuliers à partir d'un serveur installé ici. C'est le seul endroit qui peut leur permettre de remonter jusqu'aux spectateurs anonymes, mais malheureusement, ils n'en ont pas le temps. Mais GREEN a prévu que tout disparaisse.

Le final se tient dans la salle principale. La scène reproduit une salle de torture digne de l'Inquisition : murs de pierre, vierge de fer, tables et instruments de torture, chaînes pendant du plafond... (établie grâce aux travaux de Cynthia). A faire froid dans le dos. La lumière provient de plusieurs torches et candélabres. L'atmosphère lugubre est encore renforcée par une musique de fond macabre (écrite par Rébecca). GREEN se tient au centre de la scène, habillé d'un costume d'ecclésiastique du Moyen-âge. Son teint livide, renforcé par du maquillage, lui donne un air terrifiant. Il psalmodie un texte incompréhensible (des versets de prières en latin écrits par Lisa). Dans un coin, une forme humaine suppliciée se tord sur le sol, entravée par des chaînes. Son visage n'est que chairs brûlées et boursouflées. L'ultime rôle de Candy, la suivante de l'héroïne, sacrifiée par son bourreau pour l'exemple. Devant GREEN, réincarnation de Torquemada, Anna est allongée sur une table de bois, retenue par des chaînes. Son visage hagard est tourné vers la salle, une terreur absolue se lit dans ses yeux. Tout est prêt pour un final infernal.
Car GREEN a prévu de transformer les lieux en enfer. Les Cops peuvent se poser la question suivante : s'ils peuvent comprendre les rôles de cinq victimes, quel est celui de Casey ? C'est en effet la seule jeune femme dont le travail n'est pas lié à un domaine artistique. Mais elle est (était !) artificier. HOOK l'a torturé dans le deuxième bureau de l'entrepôt (souvenez vous, l'interrogatoire musclé). Il lui a extirpé le moyen de piéger un bâtiment pour en faire l'antichambre des Enfers. Le théâtre est en effet bourré d'explosifs incendiaires artisanaux facilement repérables en fouillant les lieux pendant la progression [Perception/Instinct de Flic (2)] ; ils ne peuvent pas tous être neutralisés et le BOSQ ne pourra pas arriver à temps.
GREEN se lance dans un ultime monologue. Pour dissuader tout tir de neutralisation, il tient dans la main une télécommande reliée au système de mise à feu général. S'il relâche la pression, des dizaines de bombes incendiaires explosent, noyant le bâtiment dans les flammes. GREEN a basculé dans la folie, son discours est incohérent et ses gestes hystériques. Il a été pris de court et voit sa fuite compromise par l'arrivée précipitée des forces de l'ordre. Il tente de négocier sa sortie en menaçant de tout réduire en cendres en cas de refus. Il accuse les Cops d'avoir gâché son œuvre et de s'être mis en travers de son idylle avec Anna (ne pouvant rompre avec son passé, il avait prévu une scène hard avec sa belle lors de l'arrivée des flics).
GREEN n'est pas disposé à mourir [Perception/Psychologie (2)] de plus son costume est doublé de tissu ignifugé. Le pousser à se rendre est très difficile (3 voire 4) mais pas impossible. Les Cops peuvent aussi le distraire, le déconcentrer et coordonner leurs efforts pour le désarmer. En cas d'échec, il déclenche l'enfer. Ils n'ont alors que quelques poignées de secondes pour sortir sans dommages. Ils peuvent bien entendu essayer de libérer les deux jeunes femmes cernées par les flammes, mais ils s'exposent alors au feu. Espérons que leurs uniformes soient un minimum ignifugés.

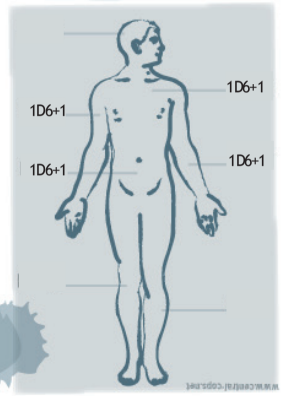
To be continued... ?

GREEN est sûrement mort, probablement arrêté si les Cops ont été bons. Ils ont peut-être réussi à sauver Anna, voire Candy s'il ont été héroïques. Ils sont certainement intoxiqué par les fumées de combustion (saleté de monoxyde de carbone), leurs uniformes ne sont pas prévus pour résister longtemps aux flammes, ils sont donc aussi sûrement brûlés. Cela leur vaudra bien une petite prime, n'est-ce pas Chef ? (En liquide et dans plusieurs mois !!).
GREEN ne donnera pas les noms des spectateurs anonymes. Si les Cops ont réussi à préserver les coulisses, ils peuvent remonter jusqu'aux spectateurs. Ils peuvent alors lancer un gros coup de filet, relayé par les médias. Le démantèlement d'un réseau de pervers est toujours une bonne opération de communication pour le L.A.P.D. La majorité des interpellés sont des hommes bien insérés socialement. Les cops doivent demander des renforts, mais leur mérite est reconnu.
HOOK sera incarcéré au pénitencier de Santa Barbara, dans un quartier de haute sécurité (cela fait partie de sa transaction avec la justice). Il ne sera pourtant pas jugé. Son corps est retrouvé dans sa cellule lardé de coups de tournevis. On ne s'attaque pas à la nièce de SERBINI.
Si GREEN est en vie à la fin du scénario, il est placé dans un institut psychiatrique sur les recommandations de spécialistes. Il est placé sous garde permanente pour éviter une exécution. A vous de voir s'il subit le même sort que HOOK.
Le L.A.P.D. est face à un gros problème de sécurité. Un inconnu est parvenu à installer micros et caméras dans l'un de ses services. La seule personne correspondant est celle qui est venu réparer la climatisation. Elle a signé le registre d'entrée sous un faux nom mais a été filmé par le système de surveillance. L'individu est déjà connu des fichiers criminels pour piratage et détournement d'informations confidentielles. Un mandat d'arrêt est délivré à son encontre et sa recherche peut faire l'objet d'un petit scénario. A vous de jouer.

Infos : Ganger

Carrure : 3 Perception : 3
Charme : 3 Réflexes : 3
Coordination : 3 Sang-froid : 3
Education : 2 Init. min. : ____

Caractéristiques



Compétences

	niveau
Arme de contact	8+
Arme de poing	8+
Corps à corps	8+
Athlétisme	7+
Conduire (voiture)	7+
Connais. (trafic drogue)	7+
Instinct de truand	7+
Discrétion	7+
Falsification	8+
Intimidation	8+
Eloquence	7+
Mécanique	8+

Interrogatoire

Agressif : -2
Inquisiteur : -1
Froid : 0
Poli : +1
Amical : +1

Capacités / Bonus

Nom : Ganger 1

Armes

Nom	PR	PU	FA	VRC	Portée	VC	CT	m
Black Mamba	-1	2	1	3	20m	3	3	18c
Couteau	0	2	0					

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 ~~17 18 19~~
~~20 21 22 23 24 25~~
PdV

Infos :
Trafic de drogue+1
Vol de voiture+1

Nom : Ganger 2

Armes

Nom	PR	PU	FA	VRC	Portée	VC	CT	m
Black Mamba	-1	2	1	3	20m	3	3	18c
Couteau	0	2	0					

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 ~~17 18 19~~
~~20 21 22 23 24 25~~
PdV

Infos :
Trafic de drogue+1
Vol de voiture+1

Nom : Ganger 3

Armes

Nom	PR	PU	FA	VRC	Portée	VC	CT	m
Black Mamba	-1	2	1	3	20m	3	3	18c
Couteau	0	2	0					

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 ~~17 18 19~~
~~20 21 22 23 24 25~~
PdV

Infos :
Trafic de drogue+1
Vol de voiture+1

Nom : Ganger 4

Armes

Nom	PR	PU	FA	VRC	Portée	VC	CT	m
Black Mamba	-1	2	1	3	20m	3	3	18c
Couteau	0	2	0					

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 ~~17 18 19~~
~~20 21 22 23 24 25~~
PdV

Infos :
Trafic de drogue+1
Vol de voiture+1

Nom : Ganger 5

Armes

Nom	PR	PU	FA	VRC	Portée	VC	CT	m
Black Mamba	-1	2	1	3	20m	3	3	18c
Couteau	0	2	0					

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 ~~17 18 19~~
~~20 21 22 23 24 25~~
PdV

Infos :
Trafic de drogue+1
Vol de voiture+1

Nom : Ganger 6

Armes

Nom	PR	PU	FA	VRC	Portée	VC	CT	m
Black Mamba	-1	2	1	3	20m	3	3	18c
Couteau	0	2	0					

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 ~~17 18 19~~
~~20 21 22 23 24 25~~
PdV

Infos :
Trafic de drogue+1
Vol de voiture+1

Nom : ____

Armes

Nom	PR	PU	FA	VRC	Portée	VC	CT	m

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25
PdV

Infos :

Nom : ____

Armes

Nom	PR	PU	FA	VRC	Portée	VC	CT	m

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25
PdV

Infos :

Nom : Green Prénom : Martin

Alias : Le producteur Nationalité - Ethnie : californienne

Age : 50 sexe : M Taille : 1.76m Poids : 85kg

Profession :

Organisation : Localisation :

PNJ



Caractéristiques

Carrure : 1 Perception : 3

Charme : 4 Réflexes : 3

Coordination : 2 Sang-froid : 2

Education : 3

Adr. : 1

Anc. :

Init. min. :

PdV

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
16	~~17~~	~~18~~	~~19~~	~~20~~	~~21~~	~~22~~	~~23~~	~~24~~	~~25~~	~~26~~	~~27~~	~~28~~	~~29~~	
~~30~~	~~31~~	~~32~~	~~33~~	~~34~~	~~35~~									

Aspect

karma

good K. bad K.

Compétences

	niveau
Arme d'épaule	
Arme de contact	
Arme de poing	7+
Corps à corps	8+
Discrétion	6+
Intimidation	8+
Informatique	6+
Connaissance (ciné)	5+

Interrogatoire

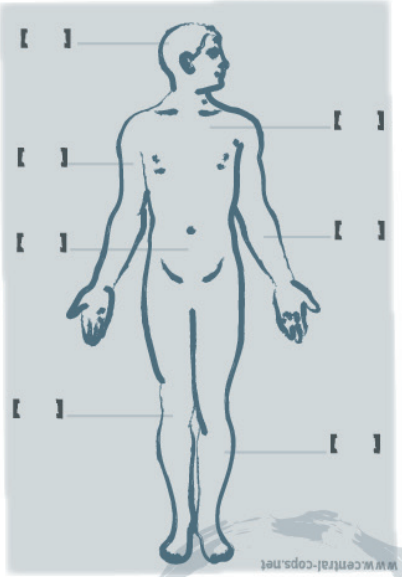
Agressif : +2

Inquisiteur : +1

Froid : 0

Poli : -1

Amical : -1



Infos

Milieu SM	+2

Armes

Nom	PR	PU	FA	VRC	Portée	VC	CT	m

Capacités / Bonus

Histoire - Matériel - Notes

Personnage mégalo et pervers, cinéaste raté très imbu de son talent, se prenant pour le nouveau Kubrick.

Aime dominer les femmes.

Nom : Hook Prénom : Ronald

Alias : Crochet Nationalité : Californienne

Age : 58 sexe : M Taille : 1.73m Poids : 68kg

Profession :

Organisation : Localisation :



Caractéristiques

Carrure : 4 Perception : 3

Charme : 2 Réflexes : 3

Coordination : 3 Sang-froid : 4

Education : 3

Adr. :

Anc. : 1

Init. min. :

PdV

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	~~19~~	~~20~~	~~21~~	~~22~~	~~23~~	~~24~~	~~25~~	~~26~~	~~27~~	~~28~~	~~29~~	
~~30~~	~~31~~	~~32~~	~~33~~	~~34~~	~~35~~									

Aspect

karma

good K. bad K.

Compétences

	niveau
Arme d'épaule	9+
Arme de contact	8+
Arme de poing	7+
Corps à corps	8+
Conduite (voiture)	7+
Athlétisme	7+
Conn. (médecine)	6+
Instinct criminel	6+
Discrétion	6+
Torturer	4+

Interrogatoire

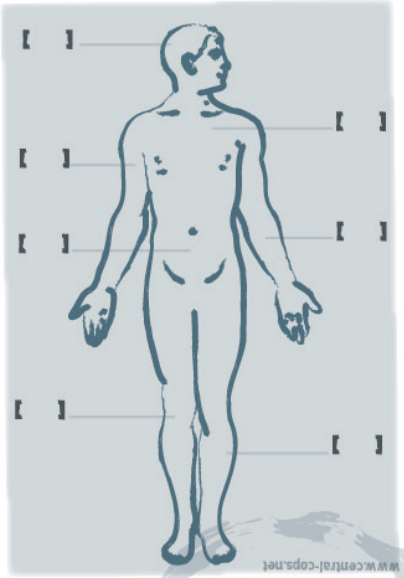
Agressif : -2

Inquisiteur : -1

Froid : 0

Poli : 0

Amical : +1



Infos

Banditisme	+1
Cinéma «Z»	+2

Armes

Nom	PR	PU	FA	VRC	Portée	VC	CT	m

Capacités / Bonus

Histoire - Matériel - Notes

Sadique.

Ame damnée de Martin Green.

Voulait devenir chirurgien, mais a raté l'examen d'entrée.

A suivi des études pour devenir infirmier, mais a échoué.

Ancien thanatopracteur du L.A.P.D.

Renvoyé pour actes incompatibles avec la déontologie médicale.

Exerce illégalement la médecine au service de truands.

Reste frustré d'avoir raté sa vocation.

Fréquente le milieu SM de Los Angeles

A une passion pour la torture.

Possède une vieille sacoche en cuir où il range ses «outils».

Fan de cinéma des années 2000 et des séries «Z» (Hostel, etc.).