

Don des Dragons

Wedding of the Lamb

pour COPS

un scénario de Brand



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

1. All the seats were occupied

Samedi 10 mai 2031 11:30am
 Ici Kim Lee Sung en direct de Bellfl...
 – Palmiiiiitôôôôô
 – Ah mince c'est quoi ça ?
 – C'est Benito, le perroquet de la mariée
 – Bon on va faire le flash plus loin. Saleté de Piaf !

Ce second week-end de mai se situe au milieu de la belle saison à Los Angeles. Après un printemps pourri passé sous des trombes d'eau, la population profite du beau temps avant le début la canicule estivale. Mais ce jour est un peu particulier pour le LAPD. L'armurier en chef du commissariat central, James O'Flaherty, marie son fils unique Matt, lui-même flic de rue à la Metropolitan Division, avec une pure beauté du nom d'Annabella Altamont.

Ceci aurait pu se passer de façon relativement discrète et familiale, mais c'était sans compter sur la personnalité du vieil homme. Ami de Firmani (chef de la police de Los Angeles) et ami d'enfance de Skripnick (capitaine du COPS), il a tenu à inviter la moitié des officiels du commissariat central et une partie du gratin juridico-policier local. Si on rajoute à ces invités de marque les lèche-bottes, les collègues et amis de Matt, et le fait que le mariage se passe à Bellflower, on comprend vite que la cérémonie est un événement mondain majeur pour tout le LAPD.

Nos cops font naturellement partie des invités.

Sur place, une camionnette de Cops Channel est déjà là. Une femme d'origine asiatique portant un blouson du LAPD sur une robe de soirée en descend. Elle semble furieuse et traite son caméraman de tous les noms à cause d'un problème technique. En s'approchant, ils découvrent que la jeune femme n'est autre que la superbe Kim Lee Sung, égérie de Cops Channel.

En pénétrant dans la propriété de James O'Flaherty (chez qui les jeunes mariés vivent), les joueurs vont vite s'apercevoir que Kim est loin d'être la seule célébrité à s'être déplacée. La réception a lieu dans le jardin et, au milieu des tables, du petit autel kitchissime recouvert de fleurs, de l'orchestre de sept trompettistes,

Ce scénario est prévu pour être jouable en un laps de temps allant de 4 à 8 heures par une équipe d'environ 5 joueurs.

Il est assez atypique et va vous demander des efforts particuliers. D'une part son rythme est très différent de celui des enquêtes classiques : tout va vite, très vite, et il n'est pas question d'attendre les analyses de la police scientifique ou quoi que ce soit d'autre. Vous aurez par ailleurs à gérer une poursuite qui va durer environ un tiers du scénario (soit environ deux heures !). Révissez XXX, Italian job, Fast and Furious, Bullit, Starsky & Hutch, Bad boys et La cité de la peur... ça vous sera utile.

*D'autre part, un très grand nombre de PNJs de l'univers du jeu font des apparitions dans ce scénario. Il s'agit principalement de seconds rôles de la **storyline** qui permettront de rajouter au plaisir des joueurs connaissant bien l'univers.*

Toutefois pas de panique si jamais vous ne les connaissez pas ou n'avez pas lu les suppléments où ils sont décrits : les informations les plus importantes sont résumées dans de petits encadrés ici et là.

Le scénario est prévu pour pouvoir être joué uniquement avec le livre de base, mais Amitiés de Los Angeles (ou une bonne connaissance de LA) et Les Affranchis seront également très utiles.

BOUGE TON COPS

Vous allez faire jouer un scénario *storyline*. Des actions de votre table va dépendre l'avenir de certains éléments de *COPS*.

Dans l'annexe, vous trouverez de quoi organiser le débriefing ainsi que la marche à suivre pour que le résultat de vos joueurs influence l'univers de *COPS*.

des buffets et du personnel engagé pour l'occasion se trouvent entre autres Firmani, Skripnick, Jerry Costello (capitaine du commissariat de Bellflower), et presque tous les chefs de services de la police de Los Angeles. Bien sûr certains arriveront plus tard, la cérémonie elle-même n'étant prévue que pour 16h, mais tous les invités arriveront entre 12 et 14h. Parmi eux on compte également quelques juges, un adjoint de Miss Lane (la maire de Los Angeles, qui n'a malheureusement pas pu venir), Robert Giorelli et sa femme Giovanna Castiglione (parents du témoin, amis de la famille, politiciens et industriels que tout le monde soupçonne d'activités criminelles mais que personne ne semble pouvoir inculper), Danny Giorelli (fournisseur informatique du LAPD, ami d'enfance et témoin de Matt), la famille Madison (un ancien amiral aujourd'hui conseiller du président Ross), Tarja Redfoot (ex-porno star de Van Nuys découverte par le grand public pour son rôle dans « Le syndrome de Babylone »), Cassandra des Undereathed Songs, qui doit jouer plus tard, et quelques autres.

Parmi les invités que nos cops côtoient beaucoup plus souvent : Brian Medina, El Padre, Sniper, Hawkins, Neve Littleman, le toujours populaire Damask, Lohman, Benett, Big Nick, que tout le monde trouve ridicule dans son costume mais que personne n'ose contrarier, Julio Macarenas, Isaac, etc.

COPS ALL-STAR

Prudence, prudence. La multitude de PNJs présents ici n'a pour but que de permettre aux joueurs expérimentés de COPS de se faire plaisir et bien montrer qu'il s'agit d'un évènement mondain majeur dans le milieu policier. Si jamais vous ne les connaissez pas, ne vous embêtez pas et ne les insérez pas.

De même si vous pensez à d'autres PNJs marquants, invitez-les.

Les seuls indispensables (que peuvent connaître les joueurs) sont soulignés et/ou décrits plus loin

Ce début de scénario est totalement ouvert. Il ne va rien se passer ou presque pendant environ 2/3 heures (en temps de jeu, absolument pas en temps réel). Les personnages sont à un mariage où la plupart de leurs efforts sera de savoir s'ils pillent le buffet de sushi ou le buffet traditionnel, et comment ils vont le faire discrètement pour que les pontes du LAPD ne les voient pas (et surtout Firmani dont la seule présence suffit à les mettre franchement mal à l'aise).

Profitez-en pour leur faire jouer la scène pendant une bonne heure (ou plus si vous les sentez bien partis) en les faisant discuter entre eux et avec les nombreuses guest-stars. Faites-leur bien sentir cette ambiance si particulière en faisant servir des macarons aux joueurs par une petite mamie au large sourire, tout en les

laissant voir par exemple, James régner en petit chef sur ses employés, tout en obéissant au doigt et à l'œil à sa femme, encore plus tyrannique, Sniper se saouler bien plus que de raison et Littleman le consoler, etc.

Bref, lâchez-vous. Noyez juste les deux éléments suivants dans cette scène :

– Les joueurs remarquent la présence de trois hommes particulièrement baraqués approchant de la cinquantaine. Ils portent des costumes noirs, avec des lunettes noires, et la chaîne en or qui va bien. Ils sont gras, vulgaires, portent des armes à peine dissimulées et parlent bruyamment avec un accent italien sûrement forcé. Ils pestent contre la « bouffe de niak » mais ne cessent d'aller se resservir. Ces hommes prétendent être des gardes du corps du couple Giorelli, même si la seule chose qu'ils semblent garder est le buffet.

– Vers 13h, un des joueurs aperçoit l'arrivée de Robert Kane, un policier du Las Vegas Police Department, qu'il a lui-même fait venir au mariage. Rob ne connaît personne et se contente de rester avec les joueurs.

À peu près un quart d'heure après l'arrivée de Robert Kane, un hurlement se fait entendre depuis l'intérieur de la bâtisse. En se rendant sur place, au milieu de la cohue des personnes venues voir de quoi il s'agit (ne pas oublier qu'il n'y a presque exclusivement que des policiers, et la plupart des invités – dont les « gardes du corps » – ont sorti leur arme par réflexe), les joueurs apercevront une des employées en haut de l'escalier menant à la cave. Son plateau et le champagne qu'il portait sont à ses pieds et elle regarde horrifiée vers la cave. En bas de l'escalier gît Danny Giorelli (un des principaux prestataires informatiques du LAPD, fils de la famille maffieuse des Castiglione mais surtout ami d'enfance et témoin de Matt), inerte, un couteau de cuisine planté dans le dos.

Il y a fort à parier que la panique va commencer à s'emparer des invités. Peut-être même que nos cops ne vont même pas penser à regarder le corps. Grand mal leur en fasse, car Danny n'est pas mort, il est bien sûr blessé, mais il n'est pas mort. Il s'est juste assommé dans la chute.

Arrivé un peu après (dont un avec la serviette autour du cou et la chemise entièrement tachée de sauce bolognaise), les gardes du corps commencent à se lancer dans une recherche frénétique de l'assassin (ils ne savent pas qu'il est encore en vie), pendant que Giovanna Castiglione, la mère de Danny, fond en larme et commence à délirer (« *Sors d'ici maudit serpent, sors d'ici ou je te ferais sortir !* »)

Laissez les joueurs fouiller la scène et procéder comme pour un crime classique, cela ne servira à rien, mais cela leur permettra de rentrer un peu plus dans l'action.

2. The capture of the beast

Samedi 10 mai 2031 14:30am
 – Dis Nô, tu crois qu'il est mort ?
 – Bin on dirait, Willy. Comme ça par terre qui bouge pas ! Il te faut quoi en plus ? De la cervelle éclatée partout ?
 – Pas con. Bon c'est pas tout ça mais je vais me reprendre de la salade.

SPEED, GIVE ME WHAT I NEED

Cette partie là risque d'être assez éprouvante à maîtriser. Il s'agit de faire une poursuite pendant environ deux heures. Cette poursuite est anormalement longue et constitue un des temps forts de la partie. Il s'agit donc de s'arranger pour ne pas laisser un seul temps mort pendant deux heures.

Pour vous aider, la structure de la chasse est composée d'une succession de scénettes.

A priori vous pouvez donc oublier les règles classiques de poursuite, si ce n'est à l'intérieur de ces scénettes. Les résultats entre poursuites devraient vous permettre de jouer les transitions entre les scènes. Chacune d'entre elles devrait durer entre 15 et 30 minutes.

Celles qui sont prioritaires sont décrites ci-dessous alors que les situations optionnelles sont récapitulées dans un tableau. À jouer suivant le temps qu'il vous reste.

Par contre, gardez bien en tête que si les joueurs vont bénéficier d'énormes moyens (un hélicoptère et des voitures), ils ne pourchassent pas de criminels et ne devraient donc pas se permettre de risquer la vie de qui que ce soit.

Au moment où les joueurs ressortent de la maison (moins d'un quart d'heure après les cris étant le mieux), une voiture sort en trombe du garage, et manque de les écraser (faites-leur faire un petit jet d'Athlétisme/Réflexes pour les effrayer).

À son volant, Annabella Altamont, la mariée ! Elle s'enfuit à bord d'une Mini Deluxe modèle 2028. Sur la lunette arrière est écrit en grosses lettres blanches « Just Married » et tout un tas de casseroles la suit.

Parmi les invités c'est l'effervescence. Certains sont estomaqués, d'autres sont déjà dans les startings blocks. Firmani et O'Flaherty sont furieux. Le premier parce qu'un crime a eu lieu au milieu d'une assemblée de policiers, le second pendant le mariage de son fils. Firmani ordonne qu'on lui ramène la mariée avant l'heure de la réception (16h00) et c'est alors une trentaine de policiers qui s'élancent pour la rattraper. Voyant que les « gardes du corps » font de même et sont déjà allés chercher leur limousine, Skripnick ordonne aux cops de les prendre avec eux, pour qu'il n'arrive rien à Annabella au cas où ils la retrouveraient la première. Soucieuse de ne pas se mettre en position

délicate vis-à-vis du LAPD, Giovanna Castiglione ordonne à ses hommes de coopérer.

Matt semble quant à lui effondré. Sous les ordres de son de père, il attend qu'on lui ramène sa promise sans bouger, pour être là quand elle reviendra.

Nos cops se retrouvent donc à poursuivre une Mini dans Bellflower avec une Ford Limo Vintage, une autre voiture civile et trois maffieux (attention, il est vraiment important de faire au moins deux groupes incluant des maffieux et des cops pour que personne ne s'ennuie pendant la poursuite. Cf. encadré « ET MOI, JE FAIS QUOI ? ». De plus la seconde voiture ne doit absolument pas être une voiture de police, même banalisée, mais une voiture civile, faute de quoi la première moitié du scénario nécessitera de nombreuses modifications).

Ils ont à peu près 2 heures s'ils veulent la ramener pour la cérémonie.

ET MOI, JE FAIS QUOI ?

Vous pensiez que c'était difficile de maîtriser une poursuite de deux heures ? Certes, mais ce n'est pas d'une poursuite dont il faut s'occuper. C'est d'une demi-douzaine de joueurs !

Pour que vous ne vous fassiez pas lyncher avant la fin de la partie, il faut que vous fassiez en sorte que tous aient de quoi s'occuper durant toutes les scènes.

Le joueur sur le siège passager peut utiliser l'ordinateur pour essayer à chaque tour de repérer des raccourcis sur une représentation 3D de la ville. S'il fait plus de succès sur un jet d'Informatique/Sang Froid que sa voiture a de dés noirs et de dés ajoutés de cette façon, celle-ci bénéficie d'un dé blanc de poursuite supplémentaire.

Tous les joueurs sauf le passager peuvent également (au choix) se battre, aider à localiser la fuyarde (notamment dans le parking), sauter sur un autre véhicule, utiliser la radio, calmer les maffieux ou bouffer un beignet.

Pour que tout se passe bien, traitez chacun des véhicules comme un « équipage » comportant plusieurs postes.

Scène 1 : Bellflower

La poursuite commence donc dans les rues de Bellflower où les joueurs doivent appuyer sur le champignon pour rattraper Annabella qui a pris un peu d'avance. Elle semble se diriger vers l'Est.

Le quartier est une petite banlieue bourgeoise tranquille de Los Angeles. Par contre de très nombreux policiers y habitent. Il n'est donc pas du tout impossible qu'un ou deux d'entre eux décident de s'en mêler même s'ils ne sont pas en service.

Traitez cela comme une poursuite classique où les cops commencent avec 2 dés de poursuite en moins. Ils doivent prendre pas mal de risques tout en se faisant passablement railler par les trois maffieux.

À la fin de la scène, si vos joueurs sont proches, ils voient la Mini s'engouffrer dans une des grandes rampes en colimaçon qui mènent vers les gigantesques parkings souterrains qui sont la face cachée de Bellflower. S'ils sont plus loin c'est l'agent S.F. Hawk de l'ASD qui leur signale cela depuis son hélicoptère.

Scène 2 : Souterrains Bellflower/Norwalk

Les deux voitures poursuivantes ne sont plus qu'à un dé de poursuite de différence (une des deux a eu des soucis dans la rampe).

Le parking souterrain est immense mais très dangereux car la visibilité y est plus que réduite. Là il est presque sûr que des voitures de police poursuivront les trois véhicules. Dans un tel environnement, la maniabilité de la Mini est un avantage inestimable.

Après quelques tours de poursuite, Annabella fonce dans une station de métro, les passants se jetant à terre pour l'éviter.

Les voitures devront slalomer entre les passants (oui cela veut dire beaucoup de dés noirs) et faire des virages très serrés dans les couloirs de la station.

Arrivée sur le quai, Annabella s'engouffrera dans le tunnel et les joueurs devront être plus rapide que le métro qui est en train d'arriver pour pouvoir la suivre (faites-leur TRÈS peur). Les autres voitures de police par contre seront semées.

Là encore après quelques rounds à tombeau ouvert (après tout ce serait dommage de se faire rattraper par une rame de métro), les joueurs ressortent par la station de métro de Norwalk Hospital (mêmes obstacles).

Scène 3 : Norwalk Interstate 5

Les joueurs doivent d'abord slalomer entre les ambulances et les malades avant de suivre la Mini qui rentre à double sens sur l'Interstate 5 (là encore, les dés noirs risquent de pleuvoir). Après deux rounds de poursuite elle change de voie et revient dans le sens normal de circulation.

L'Interstate est une autoroute surélevée qui passe au-dessus du quartier de Norwalk. Ce quartier, surnommé la tumeur, est une horreur écologique, un vaste complexe industriel dégageant de nuages toxiques.

En continuant la poursuite dans cette brume empoisonnée, les joueurs vont apercevoir un chauffeur de camion citerne qui tombe par la portière (crise cardiaque – aucun lien avec l'histoire). En explosant, le camion risque de faire des dizaines de morts. La seule solution est de ralentir pour que quelqu'un monte à bord du camion.

Là encore faites très peur au joueur qui tentera la manœuvre, et faites-le échouer (et non c'est pas bien mais tant pis). Le courageux cops sera en train de se

balancer suspendu par les bras (s'il pose les pieds, il les perd) à l'arrière du camion fou où il aura réussi in extremis à se rattraper. Le seul moyen de le sauver est qu'un second joueur grimpe dans la cabine et arrête le camion.

Bien sûr pendant ce temps, Annabella fait tout sauf ralentir.

Scène 4 : Interstate 5 (suite)

Après avoir stoppé la citerne et regrimpé dans leurs véhicules (il est impossible de rattraper quoi que ce soit avec le camion), les joueurs se retrouvent rapidement pris à partie par une bande de bikers. Ils ont vu Annabella fuir et ont voulu aider la jeune mariée apparemment poursuivie par des "méchants maffieux".

Les motards vont essayer de se rapprocher des poursuivants et de les frapper avec des armes contondantes (leurs bras, battes, barres à mine).

Les trois gardes du corps vont commencer à sortir leurs Ruger Falcons et à menacer les bikers. À moins d'être totalement inconscients, les joueurs doivent réussir à les empêcher de s'en servir, sans faucher le moindre motard et tout en essayant de rattraper Annabella. Bon courage !

Fatalement, viendra un moment où un des motards sera soit mis en danger par la Ford Limo Vintage, soit aura du mal à l'éviter. À ce moment-là, il sortira son Colt Terminator et lâchera une rafale dans le moteur de la Ford et les bikers décrocheront.

Les joueurs sont dans une position critique : ils sont sur une autoroute à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du vide, dans une longue ligne droite (qui se termine par un virage) avec une voiture bloquée qui va uniquement tout droit. Heureusement pour eux, le major S.F. Hawk va essayer de les sortir de là en volant juste au-dessus de la Limo.

Ils devront pour certains sauter de la voiture (heureusement elle a un pilote automatique) et se suspendre à l'hélicoptère et pour les autres passer d'une voiture à l'autre. Le tout bien sûr à plus d'une centaine de km/h. Il s'agit d'une manœuvre des plus délicates (vitesse, nombre de véhicules, etc.) : Assurez-vous qu'elle soit intense et inoubliable.

Alors qu'ils voient la Ford tomber dans le vide, et dépassent Annabella et l'autre voiture des PJs, Hawk les dépose à l'intersection des Interstates 5 et 710, où un Californian Hellcat (un van de poursuite ultramoderne) les attend.

Ils atterrissent juste à temps pour voir la Mini passer devant eux en trombe et entrer dans South Central, et pour reprendre la poursuite.

Scène 5 : South Central

La course poursuite à vive allure est loin de passer inaperçue, et assez vite des coups de feu commencent à se diriger vers le véhicule de LAPD. Un peu plus tard, ce sont des lowriders qui commencent à prendre en chasse les trois véhicules. Totalement paniquée, Annabella part dans les ruelles du ghetto.

Dans l'une d'elle, sa voiture fait un tonneau, et s'écrase en bloquant toute la largeur de la ruelle. Elle s'extirpe de la Mini, sans grand mal apparemment, et rentre dans une maison.

Les joueurs quant à eux sont bloqués dans une ruelle devenue impasse alors que les gangbangers commencent à arriver derrière eux. Ils vont devoir agir vite et bien s'ils ne veulent pas se faire cribler de balles, que la mariée se fasse tuer ou la perdre de vue.

S'ils ne font pas assez vite pour la suivre, Hawk les avertit qu'elle est sortie de l'autre côté avec une arme et s'enfuit à bord d'une Impala.

Scène 6 : South Gate

Suivant le temps qu'ont mis les joueurs, ils auront besoin de l'aide de l'hélicoptère pour localiser l'Impala ou pas. Elle se dirige vers South Gate. Ce quartier se situe sous une plaque de béton et Hawk ne peut plus y aider les joueurs.

La poursuite se passe alors sous la dalle dans des chantiers d'immeubles en construction. Après la traversée de la scène d'un concert sauvage dans un chantier, elle va d'ailleurs changer en devenant une poursuite verticale et non horizontale : les trois voitures vont se prendre en chasse dans les étages non finis (que les dalles donc et les rampes) d'une tour de parking encore en chantier au-dessus du vide.

Si vous sentez vos joueurs chauds, faites-leur faire un saut d'une tour à l'autre, quelques étages plus bas et les amortisseurs en moins.

Scène 7 : Glendale

Après à peu près deux heures de poursuite, celle-ci va finir de façon plus que brutale. Utilisez les règles de poursuite et laissez vos joueurs rattraper Annabella. Au milieu des rues cossues de Glendale, alors que les joueurs allaient enfin mettre la main sur la mariée, deux spitfires (patrouilleurs du LAPD) surgissent. Un des deux éperonne l'Impala, et cinq flics en uniforme en sortent.

Pourtant les joueurs vont vite arrêter de se réjouir au moment où les officiers vont commencer à tirer sur eux.

Le combat qui va suivre devrait être éprouvant (après tout, presque tout le monde est à couvert, et ils ont au moins deux benelli face à eux).

Quoi qu'il arrive, si les flics sont capturés, aucun ne parlera pour l'instant et les joueurs ne sauront ce qui se passe que beaucoup plus tard.

Annabella est terrifiée et les joueurs peuvent assez aisément la faire monter dans l'hélicoptère (bien

qu'elle semble encore plus terrifiée à l'idée de repartir se marier) pour la ramener à Bellflower à temps pour la cérémonie.

Les officiers arrivés en renfort vont s'occuper d'arrêter les ripoux et des "dommages collatéraux".

Un après-midi normal somme toute.

SI VOUS EN VOULEZ PLUS...

La poursuite se retrouve ralentie par un défilé dans les rues de la ville

Les joueurs se retrouvent au milieu d'une fusillade entre le NADIV et des narcotrafiquants

Une équipe TV a pris la poursuite en chasse

Un 10-18 demande aux patrouilleurs de prendre en chasse les joueurs

Les cops sont témoins d'un braquage de liquor store et peuvent intervenir

Annabella a abîmé la voiture d'un yakusa qui n'a pas le sens de l'humour

Course dans un étage de bureaux (occupés)

3. Rain and tears

De retour à Bellflower, James – furieux et dépassé – traîne immédiatement une Annabella terrifiée et un Matt encore en larmes devant l'autel. L'ambiance est clairement au malaise et personne n'ose vraiment s'interposer. Même le prêtre semble gêné, ce qui ne l'empêche pas d'officier.

À la fin de la cérémonie, les mariés vont s'expliquer dans la maison des O'Flaherty pendant que James joue les maîtres de cérémonies dans le jardin pour détendre ses invités.

Firmani et Skripnick en profitent également pour demander des comptes aux joueurs sur la poursuite, une flûte à la main. Laissez leur expliquer ce qu'il s'est passé et avec quels « tact et subtilité » l'affaire a été menée. La conversation est suspendue pendant un moment quand Matt revient dans le jardin et passe à proximité.

Après quelques instants, l'ambiance se réchauffe un peu, mais pas pour très longtemps.

Soudain, deux coups de feu retentissent de l'intérieur de la bâtisse. Tous les invités qui ne sont pas en train de se jeter à terre pour se protéger d'un danger imaginaire se dirigent une fois de plus vers l'origine des coups de feu.

Les coups viennent de la chambre du couple, qui est fermée à clé de l'extérieur. Matt ouvrira la porte en expliquant qu'il a convaincu Annabella de prendre

TRIBULATIONS

L'histoire en quelques mots

Las Vegas 2027. Dans la ville du jeu, un tueur en série massacre prostituées après prostituées. Sa fâcheuse habitude de leur tailler un sourire sanglant avec sa lame lui a valu le surnom de « Joker ».

Deux policiers du LVPD ont été chargés de l'enquête : David Lee et Robert Kane. Après des mois d'enquête, les deux officiers se retrouvent nez à nez avec le criminel. Malheureusement, la confrontation ne tourne pas à leur avantage, et Rob Kane, à demi conscient suite aux coups du Joker, l'observe impuissant graver un sourire dans le visage sans vie de son co-équipier. Il ne dut sa survie qu'à l'arrivée des renforts et à la fuite du tueur.

Depuis Rob Kane est obsédé à l'idée de retrouver le Joker. Certains l'ont même surnommé « Batman », mais personne n'ose le faire devant lui.

Toutefois, le Joker n'est pas un assassin aussi parfait qu'il aimait le croire. Alors qu'il tuait une dénommée Stacy Jones dans son appartement, il ne s'aperçut pas de la présence de sa colocataire, Karen Joyce, qui assista à la scène cachée dans le placard et vit l'insigne de police du Joker.

Après enquête et avoir interrogé de façon poussée, Batman découvrit que quelqu'un avait vu la scène et demanda des analyses pour savoir de qui il s'agissait. Mais le temps de savoir qu'il s'agissait de Karen, celle-ci avait déjà quitté la ville pour Los Angeles, terrifiée et n'osant parler à la police. Elle y commença une nouvelle vie sous le nom d'Annabella Altamont (notamment grâce aux nouveaux papiers fournis par ses anciens amis de Las Vegas) et tomba éperdument amoureuse de Matt O'Flaherty.

Toutefois, alors qu'elle se rendait souvent à Bellflower pour rendre visite à son amant, elle rencontra dans la rue le Joker, qui n'est autre que Stewart Nitti, un habitant du quartier, membre du LAPD et détective à Pasadena.

Celui-ci est un père de famille allant sur la quarantaine qui cumule de nombreuses tares. Sadique et fanatique religieux, il est sous la coupe d'une organisation criminelle de flics ripoux basée à Bellflower, pour laquelle il organise les activités liées à la drogue.

Il y a quatre ans, il fut amené à se rendre souvent à Las Vegas pour une enquête et, ne pouvant assouvir tous ses besoins auprès de sa femme alors enceinte, il fréquentait des prostituées. Malheureusement son esprit malade culpabilisait et, pris de folie, il taillada l'une d'entre elles et y prit du plaisir. Il continua ainsi cinq fois avant que ses allers-retours dans le Nevada (et ses meurtres) ne cessèrent. L'ironie voulut qu'il fût chargé d'aider Rob Kane sur cette affaire après le meurtre de David Lee, et qu'il apprit donc que Karen savait qui il était, mais qu'elle avait disparu.

Contre toute attente, lors de leur récente rencontre, Nitti ne put se résoudre à la tuer. Il décida de lui faire peur et de menacer de la tuer s'il avait le moindre doute de son silence. Cela marcha très bien jusqu'à aujourd'hui.

Mais à l'arrivée de Kane sur le lieu du mariage, les choses se sont précipitées. Karen/Annabella a paniqué et Stewart aussi. La première a fui dans toute la ville, et le second a d'abord fait jouer les membres de son organisation pour la tuer lors de la poursuite (cf. Scène 7) en les menaçant assez pour que ceux-ci se risquent à une action aussi visible. Ensuite, voyant que cela avait échoué, il n'eut d'autre choix que de la tuer lui-même avant qu'elle ne révèle son secret.

S'il est arrêté et non tué (mais vos joueurs vont devoir vraiment assurer pour ça), Nitti fait courir un grand risque à son organisation et il y a fort à parier qu'il mourra au commissariat ou lors d'un transfert avant d'avoir eu l'occasion de dire quoi que ce soit. Bien sûr l'organisation sera fortement désorganisée par la perte de son baron de la drogue, mais elle préfère ça à un démantèlement.

un calmant mais qu'elle a souhaité que la porte soit fermée à clé.

En entrant, ils ne trouvent que son cadavre criblé de deux balles, une dans la cage thoracique et une dans la tête.

Pour la première fois, les joueurs vont avoir l'occasion de voir Firmani hors de lui. Il ordonne que le périmètre de la propriété soit fermé et que personne ne sorte ou ne rentre, à part une équipe de la police scientifique. Comme nos cops ont réussi à ramener Annabella, et qu'ils ne peuvent être coupables (Firmani discutaient avec eux au moment des coups de feu), ils sont chargés de résoudre l'enquête.

En fouillant la salle du crime, s'ils en interdisent l'accès à tous les invités qui veulent mettre leur grain de sel et qui risquent donc de détruire toutes les preuves, ils trouveront les éléments suivants (selon le nombre de réussites) :

- Un verre d'eau et un emballage de cachet de somnifère sur la table de chevet
- Une photo d'elle avec une autre femme (Stacy) devant le Caesar's Palace (si les joueurs le demandent, c'est un casino de Las Vegas)
- Un capuchon de stylo (qui est en fait celui d'une sorte de disque dur amovible peu encombrant)
- L'arme du crime, qui est un pistolet de gros calibre artisanal apparemment de très bonne qualité (c'est une arme fabriquée par James. Il s'agit de son passe-temps

favori, seules ses empreintes et celles de Matt sont dessus)

- Un Post-it avec un nom (Kane) un numéro de téléphone au Nevada (le LVPD, mais la ligne directe - celle de Batman - n'existe plus)
- Un ordinateur portable de marque Do-it (celui du couple)
- Les papiers d'Annabella comportant un ticket de caisse marqué au dos « THE SEVENTH SEAL ».

Si les joueurs interrogent Rob Kane ou le mettent nez à nez avec Annabella ou la photo, il la reconnaîtra et racontera son histoire aux joueurs. Faites-en un moment touchant, mais ne dévoilez pas l'intervention de Nitti dans l'enquête.

En fouillant ailleurs dans la maison, ils peuvent découvrir :

- La vitrine où se trouvait l'arme du crime (fracturée, mais de façon discrète)
- Une boîte à clé près de la cuisine au rez-de-chaussée (nécessite au moins 4 réussites) comprenant des doubles des clés de toutes les salles de la maison. Il manque celle de la cave (James l'a, il est allé chercher du vin) et de la chambre du couple.

Si l'un d'entre eux pense à se renseigner sur Annabella, ils apprendront qu'elle n'a pas d'existence légale et qu'elle n'est enregistrée nulle part, malgré les papiers retrouvés dans la chambre. Si on appelle les institutions qui ont émis les dits papiers soit, elles n'existent pas (comme sa ville de naissance), soit les documents n'ont jamais été émis. Il s'agit donc de faux.

De même si quelqu'un pense à demander s'il n'y a pas de double de la clé, Matt pensera à la boîte à clés et leur en révélera l'existence.

Si quelqu'un fouille le cadavre (ce qui ne devrait pas aller sans contestation), elle ne portait que sa robe de mariée et ses sous-vêtements sur elle, à part un disque amovible (Cf. ci-dessus) caché dans la jarrettière.

Une fois le disque connecté à l'ordinateur, on peut voir un seul fichier intitulé « dernières volontés ». Il faut un mot de passe pour l'ouvrir (THE SEVENTH SEAL) ou qu'un spécialiste casse le code (3 réussites).

Ce fichier comprend juste le texte suivant :

« Si jamais vous lisez cela, c'est que je suis morte. Le joker m'aura sûrement tuée. Je connais son identité, il s'agit de l'officier Nitti de la police de Los Angeles. Si vous trouvez ce fichier, envoyer une copie à la presse et une autre anonyme à Robert Kane du LVPD. Toutefois méfiez-vous, le LAPD et le LVPD sont au moins partiellement impliqués.

Dites à Matt que je l'aime et que je veille sur lui depuis l'endroit où je me trouve. »

Dès que les joueurs sortent de la bâtisse pour arrêter Nitti (qui est aussi un des invités), ils auront la surprise de voir la plupart de leurs collègues les mettent en joue avec leurs armes et leur ordonner de se fixer. Nitti les a montés contre eux, jouant sur leurs prétendus contacts avec les maffieux et le fait qu'ils aient falsifié les preuves qu'ils ont trouvées. Cette scène finale va se résumer ainsi : vous allez devoir jouer une joute orale entre Stewart Nitti et les joueurs (menez-leur la vie dure) pour convaincre les autres policiers que c'est l'autre qui a assassiné la mariée. Si Nitti gagne, les joueurs sont arrêtés. Sinon les policiers pointeront maintenant leurs armes sur Nitti et tenteront de l'arrêter. Faites monter la pression à fond (policiers enlevant la sécurité, armant leurs pistolets, etc.).

Sauf superbes interprétations et actions des joueurs, Nitti, une fois battu, tentera d'abattre celui qui aura convaincu les invités de sa culpabilité. Il sera toutefois tué de plusieurs balles (des maffieux, de Jerry Costello, et d'un certain nombre d'autres flics) avant de pouvoir faire feu.

Assez pour ce soir. Les joueurs peuvent désormais tenter de se reposer. Le temps de la paperasse et du SAD viendra. Mais c'est une autre histoire...

AU FAIT ?

Les plus perspicaces d'entre vous auront remarqué qu'on ne sait toujours pas qui a poignardé Danny. La raison en est très simple, ce coup de poignard est un « accident » qui n'a aucun rapport avec le reste de l'intrigue. Qui a fait le coup ? Vous vous souvenez de cette souriante mamie qui servait les macarons et qui semble avoir disparu sans que personne ne le remarque ? Ça ne vous rappelle rien ? Pas touche à ce PNJ. Mega-code-rouge-de-la-mort.

Pour plus d'info...

Vous trouverez ci-dessous les références des personnages ou factions principales dont il est question dans ce scénario :

COPS, Pilote	Le LAPD
Amitiés de L.A.	La ville, les Giorelli et Castiglione (p. 99)
Lignes Blanches	Las Vegas, Batman et Joker (p. 52)
Les Affranchis	Bellflower (p. 99)

ATTENTION MJ ! CE BULLETIN EST POUR VOUS !

Vous venez de faire jouer ce scénario. Bravo. A présent, prenez votre plus belle plume ou votre clavier et dites-nous dans quelle mesure vos joueurs ont réussi le scénario.

LA MARIEE

Le mariage a-t-il eu lieu? Ont-ils pu ramener Annabella? Dans quel état? Ont-ils déplumé le perroquet de la mariée ?

Quelles ont été les répercussions de la poursuite ? Ont-ils détruit la moitié de la ville ?

FIRMANI, LES PONTES DU LAPD, ET LES VICE PEOPLE

Qui s'est ridiculisé devant les huiles ? Qui - au contraire – s'est fait bien voir ? Le représentant de la mairie a-t-il vu que des policiers semblaient liés avec des maffieux ?

LE JOKER

Le joker a-t-il été démasqué ? Arrêté (ce qui se soldera par sa mort aussi) ? Qui est officiellement reconnu comme le joker ? Le vrai, les PJ ou quelqu'un d'autre ? Comment a réagi Batman ?

L'envoyé de la mairie s'est-il aperçu qu'il avait des flics pourris ?

LA MAFIA

Qu'est-il arrivé aux membres du clan Castiglione ? Aux trois gardes du corps ? Ont-ils été mis en difficulté dans cette histoire ou sont-ils toujours inattaquables ? Les connivences entre maffieux et flics sont-elles passées inaperçues ?

En fonction de vos récits et des réussites de vos cops, nous modifierons la storyline et nous vous donnerons des détails sur les implications de cette journée sur la vie quotidienne du LAPD et du LVPD.

Envoyez-nous vos réponses avant fin décembre 2004 par email sur www.asmodee.com ou par courrier à :

Asmodée Editions
COPS
91 rue Tabuteau
BP 408
78534 BUC cedex

