

# *Un coeur gros comme ça !*

*Un scénario Magna Veritas 4ème édition*

*<http://fervalaka.free.fr>*

*© L. JALICOUS*



# Un coeur gros comme ça !

## NOTA BENE

### Le coeur en chiffres

Il pèse 250 à 300 grammes, pompe 7200 litres et bat 100.000 fois par jour (3 à 4 milliards de fois en une vie), pulse chaque année 3 millions de litres de sang dans des vaisseaux de 100.000 kilomètres de long... normalement.

### Scénario Magna Veritas / Ars mecanica voire In Nomine Satanis (même si ça me fait mal...)

Ce scénario privilégie l'ambiance et l'enquête. Il a été écrit afin que le meneur ait le moins de travail préliminaire possible. Il est donc relativement imposant et est également assez long à jouer. Vous voilà prévenus. A la fin de chaque partie, vous trouverez un résumé donnant les indications générales et les éléments importants de cette dernière. Les nota bene sont des remarques optionnelles à exploiter ou non. Vous trouverez en fin de scénario des annexes décrivant les différents éléments du background et les caractéristiques des PNJ.

Oyez, oyez bonnes gens ! La nouvelle mouture de ce scénario est en 4<sup>ème</sup> édition !



## PROFIL

**Les joueurs** doivent être imaginatifs, posés et ne pas désirer exorciser le mal tapi au fond de chaque PNJ à coup de calibre .12. L'adaptation rapide à chaque situation est essentielle, ainsi qu'une qualité rare chez ceux de leur espèce : le sens de l'initiative.

**Les personnages** seront préférablement débutants. Une équipe très polyvalente, même sans véritable combattant, constitue un groupe idéal.

**Le meneur** doit bien préparer son histoire car le scénario, s'il ne présente pas 56 niveaux d'intrigues, reste un écheveau difficile à maîtriser. Il est essentiel qu'il soit à l'aise dans l'interprétation de nombreux rôles à forte personnalité mais pas caricaturaux.

| Action |  | Combat |  | Réflexion |  | Jeu de rôle |  | Longueur |  |
|--------|--|--------|--|-----------|--|-------------|--|----------|--|
|        |  |        |  |           |  |             |  |          |  |
|        |  |        |  |           |  |             |  |          |  |
|        |  |        |  |           |  |             |  |          |  |

**Résumé :** à la suite de la disparition d'un occasionnel de l'organisation, les personnages sont envoyés pour enquêter. Ils pourront remonter la piste via un club très select et découvrir que tous les témoins d'une certaine transaction ont été éliminés. Parallèlement un tueur en série sème la terreur dans la ville. Après recoupements, ils seront en mesure de mettre en relation le commanditaire de cette opération avec les différents protagonistes. Pour enfin découvrir que le disparu n'a pas été éliminé par un hypothétique ennemi mais bien pour une affaire n'ayant aucun lien avec leur organisation. Voudront-ils aller plus loin ? Auront-ils seulement le choix ?

## Introduction

Les maladies cardio-vasculaires sont la deuxième cause de mortalité dans les pays développés ; rien d'étonnant donc à ce qu'un riche industriel de Detroit soit atteint d'une rare maladie dégénérative du cœur. Ce qui est moins fréquent, c'est que le malade soit en mesure de combattre personnellement la maladie. Veldon Talek règne en effet sur un empire de production pharmaceutique et médicale, BioTek. Doté des moyens financiers et des infrastructures adéquates, Talek décide de prendre lui-même les choses en main.

Il charge une équipe de chercheurs de trouver un remède. Après plusieurs tentatives infructueuses, ses ingénieurs parviennent à concevoir un traitement. Les tests sur les cobayes humains, généreusement dédommagés, sont parfaits : aucun effet secondaire, régénération des cellules déficientes, renforcement du muscle cardiaque, élimination des graisses dans les artères. Tout risque écarté, les ingénieurs administrent massivement le remède à leur employeur. Talek reprend donc une vie normale ainsi que tous les testeurs ayant participé au projet pendant plus d'un an. Il est particulièrement satisfait de sa drogue. Pour tout dire, il est même étonné de constater que cette drogue renforce son muscle cardiaque mais lui donne aussi un surprenant regain de vitalité. Les premières démarches sont effectuées afin de pré-commercialiser le médicament révolutionnaire bien que monstrueusement onéreux et de rechercher l'aval des autorités nationales.

Après plusieurs mois, Talek, tout d'abord persuadé de l'effet dynamisant du produit, s'inquiète bientôt des bouleversements de son métabolisme. Ses muscles ne cessent de se développer de même que ses os, et la plupart de ses tissus. Quelques semaines s'écoulent avant que Talek ne demande de nouveaux tests. Les résultats sont sans appel. La machine tourne en sur-régime et les organes ont du mal à faire face aux dépenses et aux besoins de la machine emballée. Après quelques analyses il s'avère que le cœur, tout d'abord régénéré par le traitement, s'affaiblit très rapidement. Après le regain de santé initial, le muscle cardiaque s'est hypertrophié et présente à nouveau les mêmes faiblesses, maintenant à l'échelle de sa nouvelle taille. Talek est condamné. Sa demande de transplantation auprès des organismes médicaux de son pays ne donne pas de réponses assez rapides. Il décide encore une fois d'agir par lui-même... Une pompe cardiaque serait une solution mais le développement spectaculaire du corps de Talek impose un appareil sur mesure et le temps manque. Alors qu'il lance sans trop y croire un nouveau projet de recherche pour trouver un antidote capable d'inverser le processus, Talek prend contact avec des trafiquants d'organes d'Amérique latine. Parallèlement, les employés de BioTek contactent tous les testeurs du produit et leur font intégrer les rangs de l'entreprise. Pour l'instant la drogue prise en plus petite quantité n'a pas atteint son second pallier, les anciens cobayes ne sont donc que des jeunes gens en bonne santé, en excellente santé...

Après des travaux ininterrompus et épuisants, les ingénieurs de BioTek découvrent néanmoins des associations de substances capables de ralentir le rythme physiologique effréné de leur employeur. Après 8 mois de traitement, son corps semble avoir atteint sa taille maximale à 2m36 mais continue à développer une masse musculaire improbable.

D'autres altérations sont apparues, la pression sanguine s'accroît constamment de même que le rythme cardiaque, les vaisseaux sanguins se dilatent ce qui donne à la peau une couleur rubiconde rappelant le teint des brûlés légers, le visage devient prognathe, le système pileux clairsemé, les ongles tombent. Après deux semaines et peu de temps après le début du traitement pharmaceutique de Talek, les trafiquants reprennent contact avec lui : ils ont ce qu'il désire. La chasse a été difficile car il n'est pas si aisé de trouver un cœur de colosse. Sans perdre de temps les ingénieurs et médecins de BioTek pratiquent la première transplantation. C'est une opération de routine et Talek se croit tiré d'affaire. Pour tout dire, les employés de BioTek directement en contact avec leur employeur également. Depuis plusieurs semaines ils ont constaté que l'agressivité de Talek ne se cantonne plus aux affaires et s'est étendue à son comportement général. Inutile de dire qu'irriter un employeur de 420 kilos de muscles n'est pas véritablement ce que le salarié moyen ambitionne. Les médecins personnels de Talek le gardent sous contrôle constant et bientôt leur suspicion se confirme : Talek use son nouveau cœur à une vitesse accélérée. Ils décident donc de continuer à lui administrer son traitement. Le nouveau muscle cardiaque commence à se développer pour satisfaire les besoins de son hôte. Il lui faut un troisième cœur. Talek fait à nouveau appel aux Brésiliens qui lui ont fourni le premier organe.

La seconde transaction est entièrement réglée à distance. Cette fois, les trafiquants de chair lui vendent un cœur en mauvaise santé qui ne pourra soutenir son monstrueux porteur plus de trois ou quatre jours. Au cours d'une seconde entrevue, par l'intermédiaire de son bras droit, il somme les Brésiliens de lui fournir un nouveau cœur. Ces derniers refusent et menacent de le faire chanter. Talek, furieux, lance ses hommes de main à la poursuite des Brésiliens. Ils retrouvent les hommes en question et les éliminent. Restent à s'occuper des témoins des tractations. La chose est rondement menée.

Et c'est LA, que les joueurs vont entrer dans la danse. Le portugais n'étant pas une langue très pratiquée aux Etats-Unis, les transactions s'effectuant entre les Brésiliens et l'homme de confiance de Talek ne pouvaient se passer d'un interprète franc-tireur. Comme on l'a vu, lors de la dernière entrevue le ton monte. L'intermédiaire de Talek, Daher quitte le lieu de rencontre, une boîte, le Gold, et informe son employeur. Agissant de plus en plus impulsivement et violemment, celui-ci décide d'éliminer les traces. Daher a bien du mal à le convaincre de laisser ses sbires faire le travail. Malheureusement pour lui, Albion Tyrone a loué ses compétences linguistiques une fois de trop. Réputé pour son sérieux et sa discrétion dans le milieu, il ne bénéficie pas de la même confiance auprès de Talek. Facilement tracé, l'homme est assassiné dans son appartement quelques heures après la conclusion du marché. Peu de temps après, c'est au tour de Xena, la prostituée/exotique-dancer engagée sur place.

## Prologue

Et les PJs dans tout ça ? Albion avait une réputation bien assise en tant qu'interprète compétent et discret. Il avait été employé à plusieurs reprises par les forces du bien / la corporation des borgs / les séides de Satan pour traiter des affaires avec des interlocuteurs d'Amérique du Sud. C'est donc avec une certaine

inquiétude que les autorités supérieures apprennent le crime violent dont Tyrone a été la victime. Pourrait-il s'agir d'une tentative de l'autre bord pour faire parler un témoin de nombreux contrats ? Afin d'en avoir le cœur net (uhu...) une équipe est mise sur l'affaire pour tirer au clair ce meurtre.

| Date  | Evénements   |
|-------|--|
| 29/12 | 1 <sup>er</sup> contact entre Talek et les Brésiliens          |
| 05/01 | Première transaction   |
| 20/01 | Livraison du 1 <sup>er</sup> cœur                              |
| 30/06 | Transaction pour le 2 <sup>nd</sup> cœur par téléphone         |
| 09/07 | Livraison du 2 <sup>nd</sup> cœur                              |
| 11/07 | Entrevue suite à l'analyse défavorable du 2 <sup>nd</sup> cœur |
| 11/07 | Assassinat des Brésiliens                                      |
| 12/07 | Assassinat d'Albion Tyrone                                     |
| 13/07 | Assassinat de Xena   |
| 14/07 | Arrivée des joueurs  |

## 1) La mission

Avec la ficelle habituelle, le meneur présentera la mission comme une punition suite à de trop nombreux échecs ou demi-succès (mission de routine fastidieuse et longue) ou bien comme une mission nécessitant du doigté et de la délicatesse ou simplement comme un effet de la nouvelle politique de coopération intercontinentale voulue par les pontes. Un simple agent de bureau, et pas leur contact habituel, les convoque et leur fixe rendez-vous. Laconiquement, il expose le peu de faits en sa possession. Un homme à qui leur trust / leur église / leur cercle a eu recours dans le passé a été assassiné le 12 juillet. L'homme avait assisté à de nombreuses tractations et savait beaucoup de choses, peut-être trop. Le crime a-t-il été perpétré par une puissance ennemie ? Lui-même ne sait rien de plus. Merci de votre attention. Bonne enquête. Il leur remet alors à chacun un dossier désespérément vide sur le « crime de rôdeur » découvert par un livreur, un billet aller et retour réservé sur le prochain vol Air France (eh oui, pas de bol, mais au moins ce n'est pas à eux de payer un prix exorbitant pour un service minable), un passeport (sans visa si vous êtes taquin bien qu'il soit automatique et gratuit pour les Français), un permis de conduire international, Robert & Collins de poche, le Guide bleu des états du Nord ainsi que 3.000 US\$ chacun en liquide pour les faux frais « Merci de ramener les justificatifs de vos dépenses. » Une tape sur les fesses et les voilà partis pour le nouveau monde...

### NOTA BENE

*Combien de vos joueurs possèdent-ils un niveau en anglais ? Gageons qu'ils sont peu mais pas de panique. La première solution, peut-être la plus dirigiste consiste à leur adjoindre un soldat de dieu américain bilingue afin de faciliter les situations et de servir de guide ou de modérateur. La deuxième solution, qui a ma préférence, est de leur donner une formation accélérée en anglais avec méthode multimédia avant-gardiste de Jean Volt et Yves Dessources dans une salle de classe sous Notre-Dame, dans une cave humide sous un lycée bourgeois ou au sein de l'université d'été de la corporation, méthode à emporter sur place également. Imaginez la scène : un ange de Michel, couturé de cicatrices, sanglé dans un fauteuil de la classe économique avec son baladeur rivé sur les oreilles en train de réciter ses verbes irréguliers avec un accent à couper au couteau. Ils acquièrent le niveau Anglais à (1). Par la suite, incitez les à jouer les conversations en baragouin français s'ils échouent à leur jet de langue. Rafraîchissant et distrayant...  
A condition de ne pas en abuser. Pour faciliter cette situation, plusieurs personnages non-joueurs clefs parlent le français plus ou moins couramment.*

## 2) Voyage et arrivée

Les joueurs pourront potasser le maigre dossier qu'on leur a remis dans l'avion. La première photo montre un homme d'une trentaine d'années bien de sa personne et souriant en chemise blanche à manches retroussées, pantalon moutarde en flanelle, ceinture et souliers de cuir, montre chrome, lunettes de soleil et Costa brava. Un amateur (Ange de Marc ou Janus) ou un personnage attentif (*Facile en Perception*) reconnaîtra pelle-mêle

Rollex, Ray Ban, Calvin Klein et Armani. Autrement dit, il semble que M. Tyrone vivait bien. Les autres photos, sans doute prises par la police, sont moins à son avantage. Allongé sur le ventre dans ce qui semble être une cave (sol bétonné) en chemise et pantalon déchirés, pieds nus, le corps recouvert d'ecchymoses et de traces de contusions, le crâne vraisemblablement fracassé. Tous les angles de vue ont été exploités. Un jet *Difficile en Médecine* ou *Facile*

en Médecine légale (Métier) permet, à l'étude des photos, de conclure que la victime a été battue à mort mais sans que les agresseurs aient eu recours à des objets contondants, il a simplement été roué de coups.

Dans le rapport de quelques lignes de leurs supérieurs, l'homme est décrit comme un interprète brillant parlant couramment le portugais, l'espagnol, le néerlandais et l'anglais, sa langue maternelle. Un homme intelligent et extrêmement discret, prudent sans excès.

L'adresse indiquée de son domicile est le 256 Woodward Avenue.

Après un rapide transit à la grosse pomme, les joueurs arrivent au Detroit Metropolitan Airport. En plein milieu de l'été la chaleur est écrasante, la ville entière semble haleter. Nous sommes le 14 juillet, il est 9 heures.

#### NOTA BENE

*Les Américains ne sont pas exactement décontractés avec les armes à feu arrivant sur leur territoire, des armes blanches peuvent passer pour des armes de collections avec les certificats idoines mais en ce qui concerne les FAMAS... Les furieux de la gâchette devront mettre un bémol à leurs schémas classiques d'investigation. S'ils ont des armes bénites ? Ils ont payé pour ça, laissez-leur.*

### 3) Le lieu du crime

Le quartier est assez peu habité, de grandes rues larges, de vieux bâtiments en briques, des stations services abandonnées et des vitrines brisées composent le paysage de ce quartier désaffecté. Un endroit idéal pour les artistes misanthropes, les boîtes branchées et les escroqueries à l'assurance incendie. La population y étant rare, les gangs ne sont pas intéressés. Politiquement du moins le secteur est sous la coupe des Playboys, des Noirs défoncés au crack ou au PCP qui rackettent de temps à autres les échoppes et les bars mais rien de véritablement organisé. Les joueurs pourront tout de même vouloir s'intéresser aux malfrats locaux puisque le meurtre a été attribué à un rôdeur. Leur couleur est le symbole du magazine Playboy, la plupart d'entre eux l'ont en tatouage.

Albian habitait à deux pas du Comerica Park dans un ancien atelier de couture réhabilité en loft. Un immense loft. De l'extérieur, la maison ressemble à un bloc massif percé de nombreuses et larges fenêtres protégées par d'épais barreaux. Il est ramassé sur trois étages de briques et dispose d'un large terrain en friche à l'arrière. A sa droite, un vaste terrain vague n'abrite qu'une vieille carcasse de camion-benne et à sa gauche une petite supérette profite de l'ombre de sa masse.

#### NOTA BENE

*Rien de tel qu'une petite scène d'action pour libérer les pulsions primaires de chacun. La plupart des joueurs ayant tendance à vouloir rapidement de l'action mieux vaut les satisfaire avant qu'ils ne rentrent dans le lard du premier PNJ venu. Si vos joueurs sont de cette trempe une petite altercation avec les PlayBoys dans une large ruelle déserte sous un soleil de plomb est de rigueur. Tâchez de mettre l'accent sur l'ambiance et le décor si vous laissez la bride sur le cou à votre cerveau reptilien.*

#### Entrer

Le problème c'est que le planton réglementaire est stationné devant la seule entrée du bâtiment. Si les joueurs

Un petit entrefilet du *Detroit News* ou du *Detroit Free Press*, disponibles à l'aéroport, décrit une attaque sauvage de rôdeur, dérangé par l'arrivée inopinée des pompiers dans le quartier, qui n'aurait volé qu'un peu de matériel électronique.

Gageons qu'à peine l'hôtel réservé et les bagages en sûreté, les joueurs vont se précipiter à l'adresse de Tyrone.

**En résumé**, il s'agit de planter le décor. Si vis-à-vis de l'intrigue, cette partie n'a rien d'exaltant, il faudra tout de même s'attacher à décrire l'environnement.



sont patients, aux environs de 14 heures, alors que le soleil brûlant martèle le bitume et le béton. Le pauvre fonctionnaire se réfugie dans l'église faisant face à l'ancien atelier. Faut-il y voir un signe, un signal ? Rien de tout ça ! Simplement un homme suant sang et eau se réfugiant dans la fraîcheur toute relative d'une église américaine. Il est alors aisé de se glisser dans l'entrée (*Jet Facile en Discrétion*). La porte est simplement barrée par les désormais fameux rubans-plastique.

#### ♥ Par le toit

Un autre choix plus audacieux mais aussi plus rapide est de monter sur le toit de la supérette voisine, puis sur le réservoir d'eau et de sauter sur l'escalier de secours replié sur le flanc du bâtiment. Le tout est de pouvoir accéder à la réserve puis à l'échelle et au toit en passant devant le clerk de service. En fait, ce jeune homme s'ennuie à mourir et discute ou plutôt écoute son collègue du vidéo-club voisin. Totalement désabusés, rien ne les étonnera et ils sont prêts à tout pour avoir une petite distraction. A aucun moment il ne sera question d'argent. Une fois entrés dans la réserve, il ne reste plus qu'à monter sur le toit et réussir un *jet Facile en Acrobatie*, pour atteindre l'échelle. Si le jet est un échec les *u* indiquent les points de dégâts de la chute. Il faut ensuite remonter l'échelle et arriver au toit ; par-là une verrière ou un vasistas leur permettra de se laisser tomber dans le bâtiment.

#### ♥ Alternatives

Selon les pouvoirs et les habilités de chacun, on peut imaginer une escalade des murs, une entrée par les égouts. Quoi qu'il en soit, l'accès au bâtiment est tout simplement... facile !

#### Le tour du propriétaire

Le loft est gigantesque. En fait, l'interprète l'a racheté après le suicide de son précédent propriétaire, un peintre obsédé par la mort. Il reste quelques toiles de sa création pour la plupart remisées dans les placards ou entreposées dans les étages inférieurs. Albian se sentait

géné de bazarder ces oeuvres dérangeantes qui ne cadraient pas plus avec son sens des valeurs qu'avec son plaisir de vivre mais ne pouvait vraiment pas les utiliser pour décorer son nid.

Les étages communiquent entre eux par deux très larges escaliers ainsi qu'un énorme ascenseur.

En fait le premier et le second étage sont inhabités, relativement dégagés mais encore encombré de quelques machines à coudre, seaux, escabeaux etc. Une fouille minutieuse n'apportera que des frustrations et la perte de plusieurs heures. Les joueurs ne découvriront que d'étranges tableaux sous une bâche représentant la Faucheuse de manière figurative, symbolique ou moderne. Pas le genre de chose qu'on a envie d'accrocher aux murs de sa chambre.

Pour chaque pièce, faites effectuer un jet en *Fouille*, même s'il n'y a rien à trouver, bien entendu.

La police ne s'est pas vraiment intéressée à l'affaire. Pour eux il est évident que c'est le fait d'un junkie ou d'un voyou ayant profité de l'isolement de l'appartement. La fouille et l'enquête préliminaires ont été bâclées, les inspecteurs doivent néanmoins revenir, ce qui explique le planton. Les joueurs pourront donc découvrir des indices intéressants dans le loft.

La silhouette blanche de la victime se trouve dans l'entrée, le sol bétonné est à nu dans cette partie de l'appartement. Quelques marques de sang séchées décorent sinistrement l'endroit. L'appartement se divise en plusieurs pièces aux proportions mégalomaniaques rappelant plus le palais de Ceausescu qu'une résidence d'interprète.

La pièce centrale est un **salon**. Le sol est recouvert par de nombreux tapis. L'espace a été aménagé avec goût afin qu'on prenne bien la proportion des lieux mais que la perspective soit brisée par quelques meubles ou décorations habilement placées afin de ne pas rendre le logis trop froid. Les assassins amateurs ont récupéré l'agenda, le carnet d'adresses, le carnet de téléphone et le modem-fax-répondeur. Tout ceci afin d'être sûr de n'avoir aucune trace de ces précédents contrats avec Talek. Pour faire bonne mesure, ils ont également pris l'unité centrale de l'ordinateur (les courriels), et enfin la télé et le lecteur de DVD pour simuler un vol violent. Les personnages réaliseront facilement la disparition de plusieurs de ces éléments, au moins des plus évidents. Ils pourront être étonnés de plusieurs choses :

♥ Pourquoi voler l'unité centrale uniquement ? Les voleurs ont bien pris la peine de s'encombrer d'une télévision. Un écran plat 21 pouces, c'est aussi une valeur sûre.

♥ Dans le même ordre d'idée, le reste de l'appartement comporte des éléments qui sont visiblement de grande valeur, des montres de luxe dans la chambre, de petits vases chinois antiques, une chaîne stéréo dernier cri.

♥ Pour des gens dérangés pendant leurs petites affaires, les « rôdeurs » se sont tout de même chargés comme des ânes.

De fait, le salon est la pièce où les joueurs découvriront le moins d'indices directs. Néanmoins en fouillant le secrétaire, ils pourront découvrir plusieurs lettres adressées à un certain Terry Cook, 256 Woodward Avenue, rassemblées dans une grande enveloppe kraft. Il s'agit bien entendu du précédent locataire. Certaines sont des lettres d'autres artistes dissertant de manière oiseuse sur leur travail et celui de Cook, d'autres sont plus personnelles, de banales lettres de familles, quelques cartes postales d'une soeur en Floride et des propositions ou rejets de diverses salles d'exposition.

La **cuisine** est aussi vaste que les autres pièces. L'ensemble est intégré aux murs et au plafond dans les tons chrome et noir. On y trouve peu de choses. Si ce n'est quelques plats de traiteurs prêts à réchauffer et plusieurs

bouteilles de Moët et Chandon Brut Impérial Millésimé (vu le prix, on peut se lâcher sur les majuscules). Plusieurs des repas sont encore dans leur boîte de conditionnement et comportent les numéros des traiteurs, La Table de Georges, Tivallieri, Augustus' gourmet food, etc. Pas grand chose à apprendre d'eux ou de leurs livreurs si ce n'est que Tyrone était un homme délicat, agréable et gourmet qui payait toujours rubis sur l'ongle factures comme pourboires.

La **chambre** a été placée au bout du salon derrière une gigantesque double porte. Par une fantaisie d'aménagement voulue par Tyrone, la chambre a été conçue comme une véritable chambre royale avec un lit à baldaquin posé sur une plate-forme surélevée en marbre noir. De vastes miroirs se font face de part et d'autres du lit. Pour tout dire, l'ensemble échappe de justesse au kitsch voire au mauvais goût mais l'audace a au moins le mérite d'être amusante. Deux portes encadrent l'ensemble de literie fantasmagorique. La première donne sur une pièce sans fenêtre où Tyrone entreposait ses vêtements, souliers et effets vestimentaires, il y a ici pour une petite fortune en nippes de marques. De l'autre, une petite salle de bains avec toilettes. Rien d'intéressant dans cet ensemble.

Le **jardin d'hiver**. Dans un des angles du bâtiment, Tyrone a fait aménager un superbe jardin d'hiver. L'installation a dû coûter une véritable fortune. L'ensemble est climatisé afin de reconstituer un environnement tropical. Les orchidées rares y côtoient les broméliacées exubérantes. Tyrone s'est même offert quelques spécimens de la faune idoine. L'ensemble est paradisiaque tant par les parfums que par le spectacle qu'il offre ; d'autant que Tyrone n'a pas fait dans le mesquin au niveau de la superficie. Si les personnages arrivent à sortir de leur stupeur émerveillée d'esthètes de la nature (on peut rêver, hein...) et qu'ils fouillent minutieusement l'endroit, ils découvriront qu'un cache-pot remplissant admirablement son office s'est même permis un peu de zèle (*Jet Très difficile en Fouille*). Il dissimule une cassette en métal dans laquelle sont entreposés un Beretta Centurion avec 3 chargeurs (15 balles), deux passeports portant la photo de Tyrone mais l'identifiant comme un Equatorien du nom de Joel Barreiro avec les tampons des visas mais aucune date ou comme un Américain du nom de Nigel Hamilton. Dans trois sacs en plastique se trouvent également 20.000 US\$, 35.000 dollars canadiens et 200.000 pesos mexicains (les sommes sont à peu près équivalentes). Tyrone était prudent et gardait toujours cette petite porte de sortie au cas où... malheureusement, le destin a été plus rapide que lui.

#### NOTA BENE

*Pour les Anges de Novalis ou de Jordi, le jardin d'hiver est un parfait endroit pour récupérer tranquillement quelques Points de Pouvoir (vitesse doublée). D'ici à ce qu'ils établissent leur base arrière dans le loft de Tyrone... N'oubliez pas cependant que les inspecteurs doivent repasser.*

La **buanderie** se trouve à l'autre bout de l'appartement. Un peu de marche en perspective donc. La pièce comporte le dernier cri en matière d'électroménager avec table à repasser automatique, lave-linge, sèche-linge et caetera. Mais le plus intéressant se trouve dans le bac à linge (*Jet Difficile en Fouille*). En effet Tyrone, comme à son habitude après une séance de travail, s'est mis à l'aise en rentrant chez lui. Passablement troublé par l'échauffourée à laquelle il venait d'assister, il se déchaussa, jeta dans la corbeille sa veste empestant le cigare et fila se servir un verre. Dans la poche intérieure, il a oublié son Palm Pilot VI extra plat comportant tous les renseignements possibles et imaginables pour un joueur ou un meneur. Acheté depuis peu la bête n'a pas que peu de Ko occupés. Mais encore faut-il avoir accès à la base de données, un jet *Difficile en*

*Informatique* viendra à bout des deux mots de passe, ou, au pire, quelques billets verts chez un petit assembleur de la ville auront le même résultat. Le carnet d'adresse n'avait pas encore été transféré, cependant plusieurs rendez-vous y avaient été notés. Le premier remonte à trois jours avant le décès, le 9 juillet.

|            |              |                             |
|------------|--------------|-----------------------------|
| 9 juillet  | 11 : 00 a.m. | Amelia Witkins (maison)     |
| 9 juillet  | 03 : 00 p.m. | Rosemunde JnPierre (maison) |
| 10 juillet | 08 : 30 p.m. | Egypte – Antic - Papopoulos |
| 11 juillet | 11 : 30 a.m. | Lunch Café des arts -Mikiko |
| 11 juillet | 09 : 00 p.m. | Gold – Brésiliens           |
| 18 juillet | 05 : 30 p.m. | Silbermann - Pacha          |

## 4) Les rendez-vous

### Amelia Witkins & Rosemunde JnPierre

Il est aisé de retrouver les deux dames, la première est une Américaine bedonnante vaguement dotée d'un cerveau et la seconde est une Saint-Lucienne stupide gorgée de paranoïa anti-raciste et passablement raciste elle-même. Une petite entrevue ou même un entretien téléphonique leur apprendra, avec un jet *Facile en Baratin*, que Tyrone recherchait une nouvelle bonne pour sa pyramide. Aucune des deux n'a été engagée. Rien à tirer de ce côté-là donc.

### Papopoulos

Le nom n'apparaît dans aucun registre officiel mais une recherche sur Internet ou dans les archives des journaux permettrait de trouver plusieurs allusions à ce nom. Et systématiquement, il est associé au jeu, clandestin ou non. Il sera difficile, pour ne pas dire impossible, d'approcher Papopoulos. Bien qu'ayant une existence légale, il se fait souvent représenter par des hommes de main. L'un d'entre eux devait avoir une entrevue avec Tyrone à l'Antic un casino de petit standing dans la section dite égyptienne. Le casino appartient bien sûr à Papopoulos. Ce devait être un premier contact afin de traiter une future opération. Si les joueurs vont dans le casino et demandent Papopoulos, on leur dira ignorer le nom, s'ils insistent trop ils seront brutalement éconduits...

### Mikiko

Le Café des Arts, en français dans le texte, est un restaurant chic de Detroit. Tyrone y avait ses habitudes et y est connu par l'ensemble du personnel. Il est d'ailleurs impératif pour y être salarié de parler le français relativement couramment. Interrogés sur Tyrone ou Mikiko, les chefs de salle, sommeliers ou cuisiniers ne diront rien, les consignes de la direction étant très claires sur la confidentialité de leurs hôtes. Néanmoins, la responsable du vestiaire, moins regardante sera plus encline à les aider et ira même à leur devant s'ils ne sont pas discrets dans leurs investigations. Contre 100\$ (on est dans un restaurant de luxe, oui ou non ?), elle leur parlera de cet homme charmant et « beau comme un dieu » qui, de son propre aveu, ne la laissait pas indifférente. Il avait l'habitude de venir souvent, parfois avec des femmes. S'il ne semblait pas être un tombeur du moins ses conquêtes se succédaient régulièrement tous les 5 ou 6 mois. Toujours des femmes superbes, visiblement de haute éducation, la dernière en date se nommait Mikiko Sumishima. Avec son nom, les joueurs pourront remonter jusqu'à la fille d'un industriel japonais bien établi dans la région. Disposant d'une fortune outrageuse, Mikiko ne se montre que dans les atours les plus onéreux dans les soirées les plus people. Très hautaine et fermement consciente de la barrière des classes, elle dispose d'une armée de majordomes, de chauffeurs et de portiers pour éloigner les importuns. Au

**En résumé**, le tout est de ne pas rendre la fouille trop évidente ou trop fastidieuse, essayez de panacher les initiatives personnelles découlant de vos descriptions avec quelques jets de dés bien sentis.



bout du compte, en se faisant passer pour des reporters d'un magazine de la jet set ou en l'approchant par le charme, les personnages apprendront... peu de choses. Simplement que Albion était un homme au goût sûr, un amant conventionnel mais performant et un interprète très professionnel et consciencieux. Elle sait néanmoins qu'il avait la confiance de tous ses employeurs réguliers et qu'il traitait parfois avec le milieu, ce qui ne dérangeait pas Mikiko et lui donnait même la délicieuse impression de s'encanailler.

### Brésiliens

Le Gold fait partie d'une chaîne très réputée aux Etats-Unis. Ces établissements ont, à l'instar des Mac Donald, établi de nouveaux critères d'hygiène pour la viande dans un domaine auparavant assez pouilleux. De même que les maisons closes au début du siècle en France, les établissements de ce genre reçoivent de grandes personnalités du show business ou du commerce qui viennent y discuter des contrats ou prendre un verre en regardant de superbes femmes s'effeuiller. Les go-go dancers y sont triées sur le volet tout comme la clientèle. N'entre pas qui veut. Trois possibilités : être connu, être AVEC quelqu'un de connu ou prendre la carte de membre. Cette carte n'est pas un prétexte vaseux pour refouler les porteurs de baskets ou les clients à la carnation inadéquate. Elle coûte la bagatelle de 5000 \$ par an et permet d'avoir accès à l'ensemble des Gold des US, on proposera aussi la carte de membre à vie pour 40.000 \$ ou encore la Platinum permettant d'avoir des places de choix et des dîners dans l'établissement (avec ou sans les danseuses comme convives) pour seulement 14.000 \$ par an. Rien de surprenant quand on sait que dans un monde comme le nôtre, il suffit de rajouter un zéro au prix d'un téléphone mobile banal pour en faire un objet terriblement tendance. Il existe même une liste d'attente pour être un Platinum. Le Gold de Detroit se trouve dans un quartier chaud, le long de Eight Mile Road.

Comment rentrer ? La technique du coup de poing ne fonctionnera pas. Les videurs sont plus nombreux que les danseuses pour pouvoir repousser les journalistes, les parasites et les indésirables en général. Un groupe d'Angeles pourraient, bien entendu, venir à bout de ces quelques gros bras... mais discrètement ? Certainement pas. L'entrée des artistes ? Candide. C'est sans doute là où il y a le plus de biceps au m². Mais en se faisant passer pour les agents d'une star voulant organiser une soirée ou quelque chose dans ce goût-là on peut espérer entrer et même être bien accueillis. Une autre possibilité est de faire arriver inopinément une star internationale, un chanteur ou un acteur à la popularité sulfureuse et de se glisser dans son cortège. Jack Nicholson et Mick Jagger ont ma préférence mais avous de voir !

Voir 5) Le Gold de Detroit et ses annexes pour plus de détails sur le Gold.

### **Silbermann**

Silbermann est un riche diamantaire, possédant quelques joailleries et bijouteries à travers tous les Etats-Unis, son nom est devenu une enseigne et pratiquement un label. Le siège de la société se trouve justement à Detroit. En se faisant passer pour de gros acheteurs ou mieux et plus rares, de gros vendeurs, les joueurs pourront arriver jusqu'au conseiller particulier de Silbermann, un jeune homme blond rachitique dans un costume étriqué, Daryll Baker. Le propriétaire est actuellement à Anvers pour ramener de la matière première. Une fois en présence de Daryll, les joueurs n'auront qu'à menacer de faire apparaître le nom de Silbermann dans n'importe quel média pour donner immédiatement des vapeurs et des suées au jeune homme. Il se montrera très nerveux dès qu'il comprendra que les joueurs investiguent ; pour qui que ce soit d'ailleurs. Il dira tout ce qu'il sait. Il avait contacté Tyrone car l'entreprise prévoyait une collaboration avec une mine colombienne d'émeraudes. Il avait excellente réputation

autant de compétence que de discrétion. Daryll a appris par les journaux ce qu'il lui était arrivé, il regrettera d'ailleurs l'incident qui va retarder leur transaction.

Le Pacha est un ensemble hôtelier de bonne qualité sans être de grand luxe, doté d'un restaurant renommé et d'un service d'ordre impeccable. C'est là que devait se passer l'entrevue. Comme elle n'a pas eu lieu, il n'y a rien à trouver si ce n'est qu'une réservation au nom de Silbermann a bien été faite puis annulée.

**En résumé**, voilà suffisamment de pistes pour occuper les joueurs pendant quelques temps. Préparez-vous à ne pas rendre une piste plus flagrante que les autres : le scénario n'est pas une course contre la montre, néanmoins des éléments extérieurs se succèdent. Il faut un certain temps pour que les pièces du puzzle se mettent en place. Cela ne signifie pas qu'il faut faire traîner en longueur cela signifie simplement qu'il ne faut pas que les joueurs explorent trois pistes par jour, sinon le « tueur en série » (voir plus loin), n'aura pas le temps d'installer sa psychose.

## **5) Le Gold de Detroit et ses annexes**

C'est à l'abri des regards indiscrets dans un des salons du Gold que les deux entrevues avec les trafiquants brésiliens se sont déroulées. Le manager de la boîte est très secret sur les petites activités de son établissement et pour cause. Il a impliqué dans une combine plusieurs des employés du Gold afin d'arrondir leurs fins de mois. La direction générale des Gold ferme les yeux sur les petites incartades que se permettent certains managers, comme ces petits salons assez fréquents où le client fortuné pourra faire ce qui est totalement interdit en salle : toucher les filles. Les danseuses et les entraîneuses n'étant pas des prostituées mais pas des saintes non plus, elles acceptent souvent ces petits extras où tout le monde trouve son compte. Les salons privés sont également réservés pour parler sérieusement sans être déconcentré par un 95D qui passe par-là

Cependant Paul Gruber est allé encore plus loin. Non content de toucher un pourcentage sur les passes des filles, il a également réaffecté un des petits salons en studio d'enregistrement amateur. Avec ce système et les glaces sans tain donnant sur les salons adjacents, il filme systématiquement les entrevues. Il a donc des archives impressionnantes de scènes plus ou moins salaces avec des célébrités, célébrités qui versent des sommes raisonnables en échange de sa discrétion. Moins croustillant mais aussi lucratif, il lui arrive de faire acheter son silence dans le cas d'affaires judiciaires ou financières occultes. Gruber a recruté Ezechiel Boorman, un barman très branché sur la vidéo, afin d'installer le système capable d'enregistrer l'ensemble de l'entrevue. La cassette rejoint par la suite les gigantesques archives de Gruber. Deux autres personnes du Gold sont au courant de sa combine. Athon Geiser, un autre barman, responsable également des salons, qui doit orienter les entrevues intéressantes vers les pièces adjacentes au studio et doit avertir Zek pour mettre le système en marche. Et enfin, Adam Fitzgerald, un videur stupide qui doit garder à tout prix le studio sous couvert de patrouiller dans le couloir des salons. Les deux derniers ne sont que des subalternes et se tairont jusqu'à une certaine somme. Adam n'a pas fait la relation entre le système d'enregistrement et les salons. Quant à Athon, il se garde bien de laisser la bride sur le cou à son imagination. Il pratique la philosophie des trois petits singes.

Les tractations entre BioTek et les Brésiliens n'ont pas échappé à la règle bien que Gruber n'ait pas jugé l'affaire intéressante.

Une fois les joueurs entrés, ils pourront à loisir interroger les employé(e)s de l'honorable estaminet. Si les joueurs produisent la photo de Tyrone, une serveuse, top less bien entendu, le détail peut-être important quand ce sont des Anges qui mènent une enquête, du nom de Cassandra se souvient vaguement de l'avoir vu quelques jours auparavant et de l'avoir servi. Elle se rappellera même qu'il semblait attendre quelqu'un et qu'un homme à peu près du même âge l'a rejoint. Cassandra n'est pas vraiment un prix Nobel de physique, pour peu qu'on plaisante et qu'on mène la conversation avec le ton détaché d'amis de Tyrone ou de clients intéressés, elle dira tout ce qu'elle sait. Si en revanche les joueurs font des mystères, se font passer pour des enquêteurs, des journalistes ou lui proposent un bakchich, elle se taira. Il ne sera alors possible d'obtenir des renseignements auprès d'elle qu'en dehors de l'enceinte protectrice de la boîte. Pour en revenir à Tyrone, elle sait également que Xena s'est occupée d'eux. En poussant plus avant l'interrogatoire, ils apprendront que Xena est une des entraîneuses indépendantes occasionnelles de la boîte. Ce n'est pas une employée régulière et elle touche 15% de ce qu'elle fait boire. Dans une boîte ou la bouteille de whisky est à 450\$ en début de soirée, on comprend que le pourcentage est intéressant. Xena est un franc-tireur parmi les exotico-danciers et mange à plusieurs râteliers. En interrogeant une autre fille, Zsa zsa, mercenaire elle-aussi et amie de Xena, les joueurs pourront obtenir un numéro de téléphone portable et une adresse Hotmail où la contacter. La boîte aux lettres électronique est plus accessible. Si les joueurs se connectent au serveur et choisissent l'option de remémoration du mot de passe on leur posera la question « Quelle est ma ville natale ? ». En interrogeant Cassandra sur les origines de Xena, elle leur décochera un grand sourire et se mettra à leur parler de l'Oregon d'où Xena et elles étaient originaires. Elle jacassera un moment sur la petitesse du monde et finira par lâcher que Xena était d'Eugene. Les joueurs pourront donc apprendre son mot de passe : Llawless. Si un personnage dispose d'un talent en *Informatique*, un *jet Très difficile* lui permettra de rentrer dans la boîte aux lettres par lui-même. Comme une bonne petite élève

appliquée, Xena a entré tous les détails personnels de son profil d'utilisatrice. Voir 7) Xena

Petite précision qui a son importance : il n'y a pas de point d'accès Internet au Gold. Il faudra donc y venir au moins 2 fois.

Les petits salons ne sont pas connus de tous les clients mais c'est un secret de Polichinelle. La plupart des employés y feront allusion si les joueurs semblent au courant ou même simplement intéressés par une entrevue privée. Il faut dire que la commission pour un parrainage d'un nouveau membre Platinum est intéressante...

### **Dalila, Sabba, Lilith et les autres danseuses...**

Elles se produisent sur les différentes scènes de l'établissement. Ce sont des filles sculpturales et félines et une sérieuse menace pour le Viagra. La politique de la maison est simple : on ne touche pas ! On effleure pour glisser un billet dans la jarretière mais ça s'arrête là. Plusieurs clients peuvent d'ailleurs être rappelés à l'ordre discrètement par les videurs lorsque les contacts sont trop longs et les billets trop petits. Elles ne parlent pas et disparaissent aussitôt leur numéro terminé. Elles sont très difficiles à approcher. Cependant, avec la carte Platinum, on peut prendre rendez-vous pour un dîner où sera conviée la demoiselle désirée.



Attention cependant, le coût du dîner est en supplément et la danseuse n'est pas tenue de faire quoi que ce soit en sus(uhu). Elles sont pour la plupart convaincues d'être les stars du club et passent avec une régularité de métronome sur le billard afin de se faire liposucer, injecter du collagène ou changer les poches de liquide physiologique des seins, et redoutent plus que tout leur trentaine quand elles ne vaudront plus rien sur le marché de la danseuse de luxe. Si, en apparence, l'ambiance est bonne dans les loges, chacune essaie perpétuellement d'évincer l'autre. Sabba est une jeune Texane qui domine d'une main de fer ce petit monde et a plusieurs arrangements avec des videurs qui ont déjà abimé une rivale. Elle a organisé le chantage qu'exerçaient auparavant sporadiquement les videurs sur les danseuses. Que savent-elles en rapport avec cette enquête ? Rien, rien et rien. Totalement coupées de la plupart des clients, elles ne peuvent s'attarder sur le faciès de l'un ou la conversation de l'autre. Tyrone n'était pas de bois mais n'accordait que peu d'importance au décorum du Gold. Il n'a pas donné de pourboire et a, à chaque fois, disparu dans un petit salon. Cependant elles connaissent toutes bien entendu l'existence des petits salons et pourront y faire allusion...

### **Cassandra, Félys et les autres serveuses...**

Tout aussi voluptueuses, les serveuses sont également ce qui se fait de mieux dans la plastique féminine. Elles n'ont en général pas les talents des danseuses en souplesse et contorsion ou sont simplement des occasionnelles, étudiantes fauchées ou dilettantes allumées. Beaucoup plus en contact avec les clients, la politique est moins stricte à leur endroit et les claques sur les fesses font partie de leur calvaire. En plus de leur fixe, elles touchent un pourcentage sur certaines consommations. Nous sommes aux USA alors tout cela a été mathématiquement évalué. A partir de la deuxième bouteille pour un groupe de 2 à 4 personnes, elles touchent 20%, etc. Elles doivent également tenir les comptes pour les entraîneuses extérieures autorisées à

exercer au Gold. Elles sont souriantes, salaire oblige, mais seront probablement ravies de parler à des gens qui n'ont pas le regard quelques degrés trop bas ou qui n'échangent pas des blagues salaces à leur propos comme si elles n'existaient pas. Il n'y a pas vraiment de solidarité entre elles car la plupart ne restent pas très longtemps. De fait, certaines ne sont pas même au courant des entrevues dans les petits salons. Cassandra mise à part, la seule à se souvenir du petit groupe est Félys, qui assure avoir vu 2 latinos rejoindre le « type sur la photo et son copain » avant qu'ils aillent tous dans un petit salon.

### **Zsa zsa, Natsuko et les autres entraîneuses indépendantes**

Le Gold a une réputation à tenir en terme de qualité et de quantité. Il est difficile de recruter exclusivement le top des exotico-danciers et d'avoir suffisamment d'employées pour satisfaire tous les clients. Ainsi le Gold accorde des sortes de licence à des entraîneuses professionnelles ou semi-professionnelles, prostituées ou non. Elles ont donc l'autorisation de rentrer dans la boîte à des conditions strictes décrites dans un contrat. Zsa zsa est une petite blonde menue qui tranche dans la masse des filles implantées. Elle a un charme fou et en profite largement. Elle vient de Miquelon, parle un français parfait, et un anglais avec une petite moue et un léger accent parisiens qui rendent fous les clients. Se faisant facilement 200 à 250\$ par soirée, elle travaille presque chaque soir et a prévu de se retirer le jour de ses 25 ans. Elle a une volonté d'acier et si elle joue parfois les petites filles, elle est dotée d'une intelligence pragmatique redoutable. Elle est plus ou moins la meneuse des occasionnelles et c'est elle qui est arrivée à imposer les nouveaux pourcentages. Les autres la respectent beaucoup.

La concurrence est parfois farouche entre les filles et une véritable hiérarchie s'est établie. Les danseuses méprisent les serveuses qui n'ont aucun talent, qui elles-mêmes regardent de haut les « intermittentes du spectacle » et prennent un pourcentage sur le pourcentage des occasionnelles... chouette ambiance.

### **Adam, Bob, Henry et les autres videurs...**

Eux-aussi sont catégorisés en deux groupes. Les premiers pourraient être des enseignes vivantes des meilleurs anabolisants ou du dernier Muscle-Flex-Body-Shaper-All-In-One. Impressionnants et décoratifs, ils se tiennent aux abords du club, à l'entrée des artistes, quelques-uns à l'intérieur de la boîte elle-même. Leur seule et unique consigne est de ne laisser entrer à aucun prix les non-membres. Jouant sur leur physique et sur un calme borné, ils n'hésiteront pas une seconde pour frapper en cas de gros lourd.

Les seconds sont plus des physionomistes de service d'ordre. Ils sont tous à l'intérieur et veillent au grain. C'est eux qui viennent susurrer :



« Monsieur, s'il vous plaît, juste avec les yeux. Merci. »

« Monsieur, s'il vous plaît, juste avec les yeux. Merci. »

« Monsieur, à la prochaine remarque, je vous pète chaque phalange de vos putains de doigts. Merci. »

Qu'on ne s'y trompe pas, ce sont aussi des hommes qui savent se faire respecter. Mais ils veillent également à la bonne marche et à la bonne tenue de

l'établissement. Ils connaissent le visage de chaque habitué et de ceux qui comptent dans le milieu nocturne et agissent en fonction. Accessoirement, ils perçoivent une part du salaire des danseuses qui s'assurent ainsi qu'elles ne seront pas inquiétées durant leur numéro par les clients ou dans leur loge par les videurs.

#### **Paul Grüber, manager et maître-chanteur**

Petit escroc paranoïaque, Paul Grüber est arrivé de son Minnesota natal il y a plus de trente ans. Bien que n'étant pas majeur, il a réussi dès ses seize ans en réinvestissant l'argent de la ferme familiale et en montant des petits commerces les uns après les autres, réalisant à chaque fois un profit substantiel. De vente de voitures d'occasion en écoulement de marchandises volées, il est arrivé à une somme coquette qui lui a permis d'acheter la licence Gold.

Grüber est totalement dépourvu de moral. Il n'a et n'aura jamais assez d'argent et pressure chaque occasion jusqu'au dernier cent. Il a maintenant 47 ans, massif et court sur pattes, avec un visage épais et des sourcils broussaillieux. Il s'habille généralement avec un vieux complet et une cravate lâche. On pourrait le prendre pour un client éconduit, un fonctionnaire ou un professeur en vadrouille. Il passe le plus clair de son temps dans le club. L'environnement le laisse totalement froid et il n'a jamais profité de sa position avec une des filles. Tout le monde le respecte beaucoup pour ça même s'il est obsédé par les pertes et profits. Mais après tout, encore plus qu'ailleurs, au Gold tout le monde est là pour le fric alors on le comprend. En fait, pas mal de ses employés aiment bien M. Grüber. Si on l'interroge, Grüber sera bourru. Quelle que soit la manière de le questionner, il s'énervera rapidement en rougissant et suant et mettra tout le monde dehors. Cela semblera plus être sa manière de traiter les fouineurs qu'une manifestation de sa nervosité. Grüber a suffisamment d'ennemis pour ne pas se soucier de petits détectives privés ou simples curieux.

#### **Ezzechiël Boorman, barman et technicien vidéo**

Ezzechiël ou Zek, est un ex-étudiant doté d'un sérieux sens des réalités, d'un don pour écouter les gens et aussi d'un génie pour les montages et la technique vidéo. Bref, un barman comme on en fait plus. Grüber a tout de suite senti son potentiel. Même si son sens moral le tarade certains soirs, l'arrivée de la grosse enveloppe hebdomadaire supplémentaire a un effet salvateur pour sa conscience. Il n'a toujours pas bougé de son minable petit appartement à la périphérie du centre de Detroit mais l'a réaménagé avec le dernier cri de la technique.

Il y a toujours trois barmen en service au Gold. Ils trônent derrière un bar surélevé et semblent les maîtres de salle. A l'exception des videurs, ce sont les seuls à faire partie du sexe dit fort mais aussi à avoir plus de 8 cm<sup>2</sup> de peau couverts. Zek n'est jamais le leader des barmen car Grüber a besoin qu'il soit disponible perpétuellement pour lancer le système vidéo auquel il ne comprend rien. Si on l'interroge au sujet des salons, il se montrera tendu, cassera un verre et s'excusera pour prendre sa pause. Le seul moyen est de le suivre après la fermeture du Gold à 4h30 du matin. Beaucoup moins harcelés que les demoiselles, les barmen ne sont jamais raccompagnés chez eux comme le sont parfois les filles après des soirées chaudes ou difficiles. Les videurs les remarquent à peine. Aisé donc de suivre Zek... si tant est qu'on arrive à rattraper sa Z8 dont il exploite toutes les possibilités au petit matin dans les rues vides du centre de Detroit. Environ 28 ans, hors-service Zek porte toujours un T-shirt véhiculant un message profond comme « I hate my generation » ou « Microsoft sux », des jeans, les cheveux en bataille et des lunettes de soudeur sur le front. Excepté au Gold, il écoute en permanence Republica.

Il connaît pratiquement toutes les ficelles de Grüber. Il suffira de le secouer un peu pour qu'il déballe son sac. Il dira que Grüber fait chanter des célébrités en menaçant de vendre le film de leurs ébats ou leurs vicissitudes aux médias. Ça marche bien et ça lui permet, à lui, de s'acheter tout le matériel qu'il veut. Grüber emmène toujours les cassettes chez lui. Zek sera terrorisé, inconsciemment y verra un signe du destin et donnera sa démission le lendemain.



#### **Anita Silverberg, chef d'équipe de nettoyage**

Le Gold a une vie nocturne intense mais qu'en est-il en journée ? Eh bien, on nettoie, on désodorise, on lave, on brique afin que l'endroit reste un site de luxe. Tout le monde déserte les lieux et c'est au courageux groupe de la compagnie WhiteTwister Ltd d'entrer en scène. Après les turpitudes nocturnes dans une ambiance ténébreuse, les nettoyeurs rentrent en action. Une vingtaine d'astiqueurs, cireurs, balayeurs s'activent durant plus de 5 heures pour rendre son cachet à l'endroit. Anita est une ancienne de la société, solide matrone de 45 ans, c'est elle qui est chargée de faire tourner une équipe composée à près de 75% de contractuels, immigrés clandestins ou cas sociaux. Elle s'acquitte merveilleusement de sa tâche. La petite équipe travaille toujours dans une bonne humeur et avec un entrain qui frisent l'euphorie. L'efficacité de l'équipe d'Anita n'ayant jamais été remise en question depuis le recrutement de WhiteTwister, elle dispose d'une large autonomie. Elle a donc l'ensemble des clefs de l'établissement. Tous ceux qui ont effectué au moins une rotation au Gold connaissent l'existence du studio d'enregistrement qu'ils nettoient même si c'est moins régulièrement que le reste de l'endroit. Pour eux, il est clair que c'est un studio porno. Si les joueurs arrivent à se faire engager dans l'équipe d'Anita ou à rentrer avec elle sous couvert d'inspection de la NIS, de la brigade des mœurs ou tout autre prétexte, ils pourront constater par eux-mêmes que le studio est aussi perfectionné en matière d'enregistrement audio que vidéo, étrange pour un studio X. Et en plus s'ils travaillent, ils gagneront 35 \$ !

En journée, il reste quelques videurs de la première catégorie, épuisés les yeux bouffis de fatigue mais désireux de se faire quelques dollars de plus.

**En résumé,** les joueurs pourront apprendre beaucoup s'ils interrogent un large panel d'employés. Mais c'est leur sens de la déduction qui leur permettra de synthétiser les informations et de comprendre comment tout cela fonctionne au Gold. Le plus difficile sera de réaliser l'existence du studio d'enregistrement et du chantage. Néanmoins la nervosité de Zek et / ou le petit manège qui s'installe à chaque arrivée de clients prestigieux pourra leur mettre la puce à l'oreille. Le balai invariable : « client riche petite porte discrète, danseuse / entraîneuse petite porte discrète, Athon / Adam prévient Zek, Zek s'éclipse, Zek revient. » peut paraître suspect. Il faudra sans doute longtemps aux joueurs comme aux personnages pour démêler l'écheveau. Insistez bien sur l'atmosphère, mettez en scène des éléments de la vie du Gold comme une danseuse harcelée par un client déchiqueté alors que les videurs n'interviennent pas (retard dans la « cotisation ») etc. Quelques musiques d'ambiance seraient utiles.

## 6) Chez Grüber

Il habite dans une banlieue résidentielle tranquille de Detroit loin des usines et du bruit. Sa maison est entourée par une haute haie de thuyas de près de 2 mètres 50. Le portail d'entrée est plein, coiffé de pointes aussi décoratives qu'efficaces. De l'extérieur, on ne peut donc voir que la haie est doublée d'un haut grillage surmonté de fil de fer barbelé. La maison possède également l'équipement standard du citoyen péri-urbain parano.

Détecteurs de mouvement, de bris de fenêtre, senseurs sur les portes, tout cela relié à la succursale locale de Brinks, garantissant une intervention en moins de trois minutes dans ce quartier. L'entrée par effraction n'est pas facile et encore compliquée par les trois mâlins de Naples que possèdent Grüber.

Si les joueurs parviennent à rentrer dans sa forteresse (jet *Très difficile en Intrusion*), ils pourront visiter une vaste maison qui ne semble utilisée qu'au quart. Un intérieur assez dépouillé, pas d'ordinateur, en revanche un système impressionnant de réception satellite et *home cinema* installé par Zek. Au centre de la maison, au premier étage, une petite pièce a été réaménagée en vidéothèque.

Cette pièce n'a pas de fenêtre et la porte blindée qui en bloque l'accès est habilement dissimulée derrière la bibliothèque escamotable (Jet *Difficile en Fouille*). Cette salle dispose également d'un système vidéo, ce qui pourrait permettre aux joueurs de diviser par deux leur temps de visionnage s'ils utilisent également le *home cinema*. Les cassettes sont soigneusement rangées par date, les titres en sont évocateurs. Sénateur Pollman



Dans l'ordre chronologique :

### 1<sup>ère</sup> CASSETTE

Elle montre des hommes d'origine sud-américaine, visiblement des malfrats, tripotant une grande et superbe brune aux yeux bleus, moulée de cuir noir. Loin d'être soumise, elle leur frappe sur les mains et leur jète des regards noirs de temps à autres. Cela fait partie du personnage et du jeu. Les deux hommes semblent ravis, parlent dans une langue étrangère et rient beaucoup. Xena présente, sans grande surprise, une ressemblance assez frappante avec le personnage éponyme de la série.

Au bout d'un petit quart d'heure, deux hommes entrent dans la pièce. Le premier d'entre eux porte une sacoche marron, il a un visage fin et assez beau avec un petit bouc ras et discret, il leur serre la main et introduit le second d'un geste, il s'agit de Tyrone. Les malfrats jouent les durs et ricanent quand les deux autres s'assoient. Sans y prendre attention le premier, chausse apparemment des lunettes (il est maintenant de dos), et extrait de sa mallette des papiers. Il a les cheveux bruns et des épaules larges. Tout en jetant de temps à autre un oeil à ses papiers il dicte des phrases courtes à Tyrone, maintenant en bout de table, que celui-ci traduit aux deux voyous. Ceux-ci semblent plus intéressés par le postérieur de Xena que par la conversation et lâchent de temps à autres des phrases qui les font rire aux éclats et que Tyrone traduit consciencieusement.

caleçon baissé, Hockeyeur, David Lefort frappant Delphina, à vous de glisser quelques noms connus, sans exagérer, le Gold n'est pas non plus LA maison close américaine. Grüber adore trouver les titres les plus clairs possibles pour sa petite collection. Il a établi également un système de classification ingénieux. Les cassettes portent un certain nombre de gommettes rouges indiquant si le contenu est savoureux ou pas, et des gommettes vertes indiquant si le contenu est exploitable ou non, selon le ratio profit/risque.

La première cassette intéressant les personnages est une des dernières et intitulée Quidams, latinos et Xena, enqueulade. Aucune pastille : ni savoureux ni exploitable. La seconde sera beaucoup plus difficile à trouver. Elle s'intitule Quidams, Xena, trafic ? et porte une pastille verte uniquement. Comme il y a plusieurs milliers de cassettes et que la première entrevue date passablement, il sera difficile de faire un rapprochement. Si les joueurs font une sélection par mot clef, seule Xena donnera quelque chose (quidams, latino, trafic rapprocheront plus de mille cassettes à chaque fois) et encore : plus d'une centaine de vidéos. Mais s'ils persévèrent et visionnent toutes les cassettes de cette sélection, sur la trente et unième ils reconnaîtront les protagonistes du blockbuster Quidams, latinos et Xena enqueulade.

### NOTA BENE

*Inutile de faire effectuer des jets pour l'anglais (ou le portugais si par miracle un des personnages le parle). La qualité sonore est aussi parfaite que la qualité de l'image et les joueurs peuvent visionner encore et encore jusqu'à comprendre chaque mot.*

Le sujet du premier échange est justement Xena, Daher insiste pour qu'elle sorte mais les Brésiliens déclarent qu'ils partiront avec la *putana* et qu'ils préfèrent sa compagnie à celle de Daher (en le désignant, sans le nommer). Sans broncher, il passe à la suite de l'entretien. La conversation est difficile à saisir car le premier homme (Daher) est extrêmement prudent sans pourtant sembler inquiet par ses questions ou son attitude. Il ne dira jamais un nom et ne parlera que de l'élément ou de la marchandise. Il devient néanmoins évident assez rapidement que les deux malfrats vendent cet élément et que Daher en est l'acheteur. Tyrone ne semble pas partie prenante dans l'histoire. Il traduit sans s'émouvoir chaque échange. Plusieurs portent sur les Américaines, le cul de Xena, le cours du dollar, le délai de livraison, la fraîcheur de l'élément, une seule phrase est un peu moins sibylline que les autres.

Quand Daher demandera s'ils pensent pouvoir fournir l'élément rapidement, l'un des malfrats répondra qu'il y a beaucoup de gens de son pays qui ont recours à leur organisation pour passer la frontière et que beaucoup de pères donneraient « Même leur queue pour être sûr que leur famille sera en sûreté après. » L'entretien prend plus de temps que nécessaire comme les hommes ne sont pas véritablement concentrés. Les deux ycons sortent et laissent Xena encore quelques minutes avec les Brésiliens. Un videur, Adam, fait irruption dans la pièce et fait sortir tout le monde visiblement au grand soulagement de Xena.

## 2<sup>nde</sup> CASSETTE

Cette fois, tout le monde arrive en même temps, Xena, Tyrone, Daher et les deux Sud-américains fumant deux énormes barreaux de chaise. Les places sont les mêmes. La conversation commence. Visiblement il y a eu une seconde transaction dont Daher n'est pas satisfait.

Les personnages ne trouveront pas la cassette de la seconde transaction qui a été entièrement réglée par téléphone.

L'élément n'était pas sain et il demande aux hommes de le remplacer. Aussitôt, le plus âgé des deux éjecte Xena de la table d'une claque et pointe un doigt rageur sur Daher. Tyrone traduit : « Il demande si vous l'accusez de vendre de la mauvaise viande. Il dit qu'il ne fournit que de la qualité. » Daher reste calme et affirme que c'est peut-être une erreur mais que l'élément est inutilisable. L'autre s'énervait encore et le traite de « fils de pute indigne de baiser sa chienne » et autres expressions hautes en couleur qui ne semblent pas émouvoir Daher. D'un ton glacial en fixant le voyou, il répète avec un bon accent la dernière phrase en portugais. Le voyou semble décontenancé et change de position après un court silence.

Il marmonne quelque chose. Tyrone traduit : « Il se demande ce que penseraient les journaux yankees s'ils apprenaient ce qu'achètent les millionnaires à Detroit. Il pense que pour qu'ils ne le sachent pas, ils vont devoir rentrer chez eux mais que les voyages coûtent cher maintenant. Il veut 100.000 \$. » La conversation continue

## 7) Xena

### Hotmail

Il n'y a que peu de choses à découvrir du côté des courriers reçus. Elle les effaçait au fur et à mesure et il n'y a actuellement que trois messages, le premier lui souhaitant la bienvenue sur Hotmail daté du 18 décembre 1998, le second de l'équipe Microsoft annonçant de nouvelles options pour Hotmail en date du 13 juillet et l'autre du même jour d'un certain Michael se présentant comme un esthète ayant obtenu son e-mail par un ami commun et lui demandant si elle accepterait de le rencontrer pour un dîner pour 1000\$ et de poster la réponse sur un forum traitant de la seconde guerre mondiale à l'aide d'un code. L'homme a utilisé une adresse anonymante et sera, par conséquent, « impossible » à retrouver. Xena n'a donc pas relevé sa boîte depuis quelques jours. Comme précisé plus haut, le plus intéressant réside dans les détails personnels.

### Le domicile

A l'aide des renseignements personnels de la boîte aux lettres électroniques de Xena, les personnages pourront facilement localiser son appartement. Sans doute à leur grande surprise, ils s'apercevront qu'elle est canadienne domiciliée dans son pays dans la ville de Windsor. Si les personnages ont bien étudié leur Guide bleu, ils doivent savoir qu'en fait Windsor est une banlieue de Detroit située sur la rive canadienne. Si l'accès en est physiquement facile par le pont ou les deux tunnels, en revanche, il n'en reste pas moins que le Canada est un autre pays et qu'il faut les papiers adéquats pour y rentrer. Le flux d'ouvriers allant travailler dans les usines de Detroit facilite un passage clandestin ou simplement illégal. Si les personnages ne sont pas patients, ils peuvent tenter de rentrer dans le pays grâce à un petit bateau. Avec un peu de chance, c'est possible puisque la frontière canado-américaine n'est pas aussi férocegardée que celles du sud. A vous de voir si vous voulez leur donner des suées dans une petite poursuite avec la police fluviale ou les monties. S'ils suivent la voie légale, en deux ou trois jours, ils obtiendront un visa de touriste de 6 semaines pour le Canada, automatique pour les Français.

Windsor est un endroit tristounet habité à près de 90% par des ouvriers des usines de Detroit. La ville s'est

encore Daher demandant le remplacement de la marchandise et le Brésilien s'entêtant dans son histoire de voyage.

A la fin Daher demande à Tyrone de leur dire de partir, qu'il doit voir son patron et qu'ils les recontacteront dans la journée. En partant, le plus jeune des Brésiliens décoche un superbe retourné à Xena qui se tenait alors debout près de la porte. Daher plie ses affaires et fait signe à Tyrone de sortir. Il jète un regard en passant à Xena, s'arrête, la fixe, puis repart. Fin de la vidéo sur Xena allongée sur le sol, la lèvre fendue

**En résumé**, difficile d'entrer chez Grüber. Il faut disposer d'une sérieuse expérience dans le cambriolage et d'un talent certain en électronique pour pénétrer dans la forteresse. Un Ange de Janus y verra un défi à sa hauteur. Soyez imaginatif sans délirer, par exemple une coupure d'électricité mettra HS le système mais n'étant pas totalement stupides, les employés de Brinks protègent le disjoncteur et ne seront pas dupes si une seule maison du quartier subit des problèmes d'énergie, etc. Sans doute qu'une embuscade au maître-chanteur serait plus facile à organiser mais pas de dirigisme : les joueurs font comme ils l'entendent. Quoi qu'il en soit, les joueurs pourront commencer à entrevoir les raisons du meurtre de Tyrone après avoir examiné les cassettes ce qui devrait leur prendre de longues heures, voire un ou deux jours.

enfoncée dans la torpeur sous la chaleur écrasante qui règne cet été. Les rues sont vides et les gens apathiques. Les employés transpirent à grosses gouttes en s'éventant paresseusement et en considérant chaque client comme la source d'une élévation supplémentaire de la température.

Il est aisé de retrouver la 45<sup>ème</sup> rue dans ce schéma urbaniste minimaliste. Xena habitait un condo anonyme dans un quartier tranquille. Elle a été assassinée le même jour que Tyrone selon le même modus operandi. Une exception notable cependant : le crime n'a pas été découvert ! La porte a été tranquillement enfoncée et Xena massacrée sans avoir eu le temps de pousser un cri. Le responsable de l'endroit n'est pas vraiment un foudre de guerre et sa petite tournée hebdomadaire des couloirs est prévue pour le jour-même. Xena habitait en bout de couloir en face d'un appartement vide et aucun de ces voisins n'a remarqué quoi que ce soit. Selon la rapidité de vos joueurs, si, par exemple, ils enquêtent sur Xena avant de faire une descente chez Grüber, Xena peut-être morte depuis moins de 5 jours. Si en revanche, ils ont exploité de nombreuses pistes, la chaleur ambiante aura accéléré la décomposition du corps et les voisins pourront se plaindre de l'odeur. Il faudra alors agir vite et avec subtilité pour repousser en douceur les curieux ou le gardien.

L'appartement est petit, propre sans véritable touche personnelle, des meubles en pin bon marché, un plaid tissé sur le sofa, une TV dans la cuisine. Rien de bien notable, Xena avait un esprit économe et son compte est bien fourni. Elle a été assassinée dans la salle de bains, on l'a assommée, rouée de coups avant de lui fracasser la tête contre la baignoire. Une fois encore les « voleurs » ont vaguement essayé de signer leurs crimes en dérobant quelques objets. Le téléphone brillera par son absence tout comme le tableau-mémo dans la cuisine comme en témoigne la trace plus claire sur le mur et les aimants sur le sol. La boîte à bijoux a été renversée sur le sol et partiellement vidée, le sac à main subtilisé.

Que pourraient trouver les joueurs d'intéressant chez Xena ? Rien. Cette fois, les traces ont intégralement disparu et à ce point de l'enquête, les joueurs sont dans une impasse.

Peut-être pas tant que ça...

**En résumé**, à moins d'être totalement obtus, et ce ne peut être le cas si vos joueurs en sont arrivés là ils

## 8) Les médias

Que seraient-les Etats-Unis sans CNN et Fox News ? Les personnages sont sans doute en Amérique depuis quelques jours maintenant. Bien qu'il n'y ait pas été fait allusion auparavant afin de ne pas embrouiller l'intrigue, vous aurez eu à coeur (on ne s'en lasse pas de celle-ci...) de distiller divers bulletins d'informations par la radio, les journaux ou la télévision.

Si vos joueurs sont des vieux de la vieille, ils savent que tout à une importance dans un scénario, d'où l'accent qui a été mis depuis le début sur les fausses pistes et le sens de l'initiative afin de rendre le défi plus intéressant pour eux. Encore une fois, il ne s'agit pas de les faire patager sciemment mais de leur faire trier le grain de l'ivraie sans aide ostensible. Ce long préambule pour expliquer qu'il faut faire de même avec les bulletins d'informations. Ils recèlent des indications évidentes pour le scénario mais aussi, fatalement, des informations sans intérêt. A vous de bien mélanger les ingrédients. Si vos joueurs ne font pas explicitement allusion aux médias, il faudra les entourer de ces bruits parasites d'une société sur médiatisée. Le ton général que vous devrez adopter est celui des chiens écrasés, des nouvelles brèves, sans grand intérêt et sans aucune implication politique ou religieuse. Les Américains sont beaucoup plus friands des utilisations d'animaux ou des poursuites filmées que des informations de société ou des analyses en profondeur.

Les chauffeurs de taxi commenteront de manière intarissable les derniers événements, dans les salles ou les files d'attente, des postes de télévision sont judicieusement placés pour que le client ne s'ennuie pas, des équipes de journalistes interviewent l'homme de la rue, etc. Utilisez les liens présentés en annexe pour obtenir des bulletins d'information réels sur Detroit et les Etats-Unis.

### Le scandale de l'autopsie

Depuis quelques temps la morgue connaît une publicité dont elle se passerait bien. On accuse la directrice, gestionnaire et médecin légiste en chef, d'avoir pratiqué une autopsie à l'encontre de toutes les procédures. Les commentaires vont bon train et il semble bien que le Dr Scarpetti soit sur le point de sauter. Des fluides étrangers auraient été mélangés à ceux de la victime et le laboratoire d'analyses n'aurait jamais reçu les éléments relatifs à ce meurtre.

Pour quiconque ayant déjà vu des nouvelles américaines, il est évident que cette information ne peut pas se trouver à la une. Le genre d'informations dont relève ce scandale sera plus du registre du périodique ou du quotidien que des grandes chaînes populaires. L'affaire suivra son cours avec des intervenants politiques, hauts fonctionnaires ou employés anonymes.

Les joueurs apprendront que les corps arrivant à la morgue y sont entreposés sans être examinés. Le Dr Scarpetti est en effet suspendue de facto de ses fonctions, quand bien même il ne s'agit pas d'une sanction administrative, tant que des soupçons pèsent sur elle. De même son équipe s'est vue interdite de pratiquer les autopsies. Le service est gelé. Le jeune athlète retrouvé le 17 dans un squat, les deux touristes brésiliens découverts dans les égouts de la ville et toutes les victimes de la

doivent avoir compris que tout tourne autour de cette transaction pour laquelle on élimine les plus anodins témoins. Tyrone a été tué parce qu'il en savait trop ou du moins parce qu'on pensait qu'il en savait trop. Ce chapitre n'est pas obligatoire, le scénario n'est pas linéaire donc les joueurs peuvent avancer sans passer par l'appartement de Xena.

sauvagerie et de la bêtise humaine sont donc amenés à la morgue et mis en attente (on y reviendra). On attend la décision du gouverneur pour savoir si oui ou non le Dr Scarpetti va être réellement suspendue administrativement et si l'ensemble de son équipe va subir une inspection.

(cf. 9) La morgue

Dans les jours qui vont suivre plusieurs autres corps vont arriver à la morgue et être entreposés en attendant la résolution administrative du problème du Dr Scarpetti.

### Le boucher de Detroit

Au fur et à mesure de leur enquête, une psychose va s'installer à Detroit. Les assassinats sont facilement attribués à des tueurs en série afin de faire monter l'audimat aux USA. Il ne faudra pas longtemps aux journalistes pour rapprocher les disparitions multiples de ces derniers jours, la découverte d'un charnier dans un chantier de construction et le meurtre du jeune sud-africain. Le lendemain de l'arrivée des personnages à Detroit, le 15 juillet, les journaux annonceront la disparition d'un potentiel M. America de la ville à la sortie de sa salle. La nouvelle passera presque inaperçue sur le moment. Deux jours plus tard, on va retrouver le corps éviscéré d'un jeune athlète sud-africain en passe d'entrer dans l'équipe américaine pour les J.O. de 2004. Ce jeune homme faisait partie de l'équipe de pentathlon ayant remporté la médaille de bronze à Sydney. Personne n'avait signalé sa disparition.

Plusieurs personnes vont manquer à l'appel dans les jours qui suivent pour totaliser une petite dizaine de disparus. Les affaires seront reliées à la découverte du corps du jeune sud-africain et, enfin le 19 juillet, à la découverte d'un charnier de 8 personnes éviscérées. Dès lors, la ville vivra dans la psychose du boucher de Detroit, les autorités seront sur les dents et le commun des mortels extrêmement suspicieux.

De quoi retourne-t-il ? En fait le premier testeur de la drogue miracle de BioTek est mort d'une crise cardiaque le lendemain de l'assassinat de Tyrone. Les testeurs ayant additionné 1 et 1, ils en ont déduit que leur passé de testeur de médicament cardiaque, leur phénoménale poussée musculaire, et cet infarctus étaient liés. Talek leur a promis de continuer à les payer et de leur permettre de se faire transplanter au centre de BioTek pour peu qu'ils trouvent eux-mêmes les organes en question, méthode qu'il utilise déjà (M. America est sa première victime, l'athlète, un coeur de secours au cas où) après avoir réalisé qu'il pouvait lui même trouver les organes dont il a besoin. Les jeunes gens ont tous accepté à l'exception de deux d'entre eux. Ils ont pratiquement immédiatement permis à deux de leurs collègues d'avoir une pièce de rechange défectueuse mais plus fraîche de quelques jours que leur propre pompe musculaire. Leur rythme physiologique étant moins effréné

que celui de leur patron une transplantation tous les semestres suffira à les maintenir en vie. Néanmoins arrivant tous à un tournant de leur croissance cardiaque, ils ont dû faire une ponction massive dans les réservoirs vasculaires de Detroit.

Les seules informations qui filtreront seront celles que les journalistes arriveront à acheter à quelques policiers vaguement en rapport avec l'enquête. Tout et n'importe quoi sera dit.

### Les autres news

Afin de rendre vos news crédibles, panachez les éléments du scénario avec des informations réelles. Rendez-vous sur le site <http://detnews.com/> où vous

## 9) La morgue

### Le bâtiment et le fonctionnement

L'immeuble est situé en périphérie de la ville, près du garage de la police de Detroit où attendent les véhicules accidentés, les voitures de patrouille, les V.B.L., etc.

L'immeuble a cette merveilleuse forme angulaire et trapue signant l'architecture des années soixante. Il est clair qu'on a vu grand... trop grand. En pleine affluence, entre les voitures de police, les vans des journalistes et les véhicules des employés, le parking devant la morgue n'est pas rempli au dixième. Il en va de même pour les bureaux, moins d'un tiers ont été affectés et certains laboratoires n'ont jamais servi. Selon la logique du « Renvoyer de l'argent non dépensé ? Jamais ! Faites donc tourner les camions pendant la nuit ! » (vive l'armée française...), l'ensemble continue à recevoir les fournitures pour le potentiel de la morgue et non pour ses effectifs réels. L'environnement est surréaliste. Des bureaux dont les meubles sont couverts de bâches plastique transparentes, des ordinateurs vaguement déballés caparaçonnés de polystyrène, des travées entières livrées au silence et à l'abandon. Un vrai décor de la Twilight Zone.

Le personnel se compose d'un trio de médecins à plein temps, d'une bonne dizaine d'auxiliaires sur toute la ville, d'un responsable informatique, d'une dizaine d'agents de bureau, d'une équipe d'entretien, de quatre gardiens et d'un renfort de deux troopers du Michigan, vue l'agitation des jours derniers.

L'équipe est efficace. Extrêmement efficace même, dévoués, rapides, ils seraient un modèle si leur secteur un peu particulier ne les tenait pas tant à l'écart. Du fait des actuelles turbulences dans le beau ciel du professionnalisme désintéressé, les médecins ne peuvent plus oeuvrer et se font rares au bureau. La mort dans l'âme, le Dr Scarpetti permet à ses agents de bureau, les uns après les autres, de ne plus venir pour quelques temps. Il reste donc un noyau dur de seulement 8 personnes.

### Le personnel

Le **Dr Scarpetti** est une femme qui va sur sa cinquantaine, dynamique, maîtresse femme totalement dévouée à son métier aussi bien selon la lettre que selon l'esprit. C'est un individu solide qui a parfois un peu tendance à sortir des sentiers battus pour arriver à ses fins. Ce ne seront pas, en général, de grosses entraves à la procédure mais simplement de petits sauts de puces au-dessus des formulaires et des personnes. Elle n'est absolument pas responsable de ce dont on l'accuse. Il n'empêche qu'elle est sérieusement dans la panade. Etant plutôt du genre à affronter les problèmes, elle se débat dans ce marasme administrativo-médiatique, mais sans grand succès pour le moment. C'est une femme droite et sévère sans être rigoriste, un peu conservatrice mais pas réactionnaire. Cette attitude générale lui vaut plutôt une mauvaise réputation. Elle est très proche de sa collaboratrice directe mais entretient des relations strictement professionnelles avec le reste de son équipe, efficacité oblige. Elle n'oubliera néanmoins jamais

trouverez les nouvelles nationales des USA mais aussi celles de la ville plus spécifiquement. Prenez-y vous à l'avance pour en avoir suffisamment. Bien entendu, n'oubliez pas que le scénario se déroule en plein été par une chaleur torride.

**En résumé**, les nouvelles devraient avoir le double avantage de planter le décor et d'aiguiller vos joueurs. Ne les négligez pas et tâchez de bien les intégrer au scénario et ce dès le début. Talek n'est pas un délinquant à la base, il met donc du temps pour franchir les paliers de plus en plus sordides de la criminalité, éliminer les intermédiaires au propre comme au figuré et réaliser son potentiel.

l'anniversaire du petit dernier ou le coup de téléphone consolateur

**Jim Bonaventure** le réceptionniste. Jeune rasta sympathique originaire de Jamaïque, il cache sous son air débonnaire un esprit brillant. A l'aube de la trentaine, il continue à suivre son cursus de médecine. Si son travail l'empêche de progresser aussi rapidement que ses condisciples, il lui permet tout de même de payer le loyer, de rembourser les intérêts du prêt faramineux qu'il a dû contracter pour ses études et lui laisse suffisamment de temps libre pour bûcher. Après des années à la réception de la morgue, Jim a tout vu en matière de dingés, de désaxés mais aussi de dépressifs ou simplement de parents désespérés. En voyant un visiteur pousser la porte de verre, il sait immédiatement à qui il a à faire. Scarpetti ne l'aime pas trop sans pouvoir dire pourquoi. Sans doute son côté décontracté et son ironie cadrent-ils trop peu avec l'idée qu'elle se fait d'un fonctionnaire efficace. Lui, en revanche, a une grande admiration pour sa patronne. Il existe une animosité certaine entre les gardiens et Jim.

### NOTA BENE

*Si vous avez envie de donner encore de l'amplitude à ce scénario, vous pouvez étoffer le scandale de la morgue pour qu'il ne devienne plus simplement un élément du background. Il s'agit d'un piège tendu par un ami du sénateur William Hall nommé Foster Clydwell, un haut personnage siégeant à la commission de l'énergie. Il a fait pression sur celui-ci, faisant valoir ses contributions occultes mirobolantes aux frais de campagne de son partenaire. Clydwell a en effet tendance à aimer la chair fraîche, l'extrême bondage et le S de SM. Le jeune corps, centre de la polémique à la morgue, est en fait le résultat de ses ébats. Il a paniqué et abandonné le corps. Il s'est mis à imaginer une succession improbable d'analyse ADN, d'enquête et de recoupements après laquelle il tomberait. Il a fait jouer ses appuis afin de discréditer Scarpetti pour se donner une chance de brouiller les pistes et de détourner l'attention. L'exécutant des basses oeuvres est un des gardiens, ancien flic sous les ordres du sénateur William Hall du temps où celui-ci était commissaire. Sachant bien de quoi une autopsie relève, il a généreusement arrosé le corps de la jeune victime de diverses sécrétions provenant d'autres corps de la morgue, d'animaux et de résidus d'analyses antérieures. Un appel anonyme a fait entrer l'inspection des services en jeu. Si les joueurs décident d'aider Scarpetti et y arrivent, cette dernière leur sera extrêmement reconnaissante avec tout ce que cela peut impliquer d'avoir dans sa poche un médecin légiste fédéral.*

**Ann Chandler**, l'assistante factotum de Scarpetti, est une jeune femme travailleuse et consciencieuse. Petite boulotte brune aux yeux de chat, elle est d'une sensibilité à fleur de peau. Tout du moins au sens émotionnel du terme. Une autopsie terrible ne lui arrachera pas un soupir alors qu'une remarque acerbe l'empêchera de dormir pendant deux nuits. Elle connaît quelques difficultés dans son couple qui sont essentiellement liées au chômage prolongé de son mari. Elle travaille dur et entretient une relation amicale avec Scarpetti.

**Debbie et Tracy Lewis**, deux soeurs jumelles noires responsables de la paperasse. Ces deux-là sont de véritables phénomènes ; tout le monde les adore. Fort accortes et taquines, leur bureau est un havre où on est sûr de trouver un bon café, de précieux conseils ou le dossier qu'on a perdu depuis 3 jours. Elles abattent un travail phénoménal et prennent un plaisir évident à aider les gens dans les arcanes administratives qu'elles maîtrisent à la perfection. Elles ont ainsi, à juste titre, le sentiment d'aider la communauté et la police.

**Lloyd Andrew**, vieil informaticien/électronicien. Un vieil acariâtre dont le poil se fait rare. Légèrement enveloppé mais définitivement flasque, Lloyd est un modèle d'antipathie. Largement dépassé par la jeune génération et même la moins jeune, il continue à utiliser les logiciels fédéraux de ses débuts et des langages de programmation obsolètes. Il a bien un PC réservé à la galerie avec les dernières mises à jour réglementaires mais il se contente de rafraîchir les données et s'obstine dans la préhistoire de l'informatique. Certaines de ses connaissances le considèrent comme un cas unique d'analyste-programmeur réactionnaire. Il exige que tous les messages, toutes les requêtes et questions soient notées noir sur blanc et déposées dans son casier où il relève son « courrier » avec la régularité d'un métronome toutes les heures. Sorti de ses manies et de son caractère détestable, il est, lui aussi, redoutablement efficace. Vous cherchez le dossier dentaire d'une des Jane Doe de l'attentat du bus Greyhound de 74 ? Deux minutes... et avec 8 Mo de RAM SVP...

**Veronica Aubert**, responsable de la communication. Un coup de folie du précédent maire de Detroit a permis la création du poste d'attachée de communication pour le département de médecine légale. Jugeant que ce service un peu morbide de la police avait besoin de redorer son blason, il a voulu rectifier le tir. La responsabilité de transformer pour l'opinion publique, les fonctionnaires de la morgue en joyeux lurons a été confiée à une jeune québécoise fraîche émoulue d'une école américaine de marketing. Ce fut son premier poste et après avoir connu plusieurs revers dans l'organisation d'événements sociaux et de création de site web, elle a tout simplement laissé tomber le concept pour se transformer en agent de liaison. Théoriquement, elle est toujours là pour les mêmes raisons mais elle s'occupe dorénavant de transmettre les rapports, obtenir les dossiers auprès des services de police, etc. En fait, elle est beaucoup plus utile dans ces fonctions et excelle dans l'obtention de renseignements en un temps record. Depuis ce changement de profil, elle est beaucoup plus appréciée par le reste de l'équipe. Depuis le début de l'affaire, elle a retrouvé l'emploi théorique qu'elle est sensée occuper. Et accessoirement, elle a pris 10 ans en deux semaines. Elle remue ciel et terre pour convaincre de la bonne foi de sa patronne et s'est même lancée dans une petite enquête officieuse sans en parler à personne. Malheureusement, les conférences de presse, les interviews, les fax, les courriels l'accaparent tellement qu'elle n'a guère avancé. C'est une femme blonde, élanée d'une vingtaine d'années, toujours en tailleur, extrêmement soignée, charmante et fumeuse invétérée et montée sur ressort.

**Benoît Valmont**, responsable de la sécurité et de l'hygiène. Benoît Valmont était un banal technicien de surface jusqu'à l'automne 1992. Lors d'une séance nocturne de nettoyage de l'aile C, il a surpris un

cambricoleur dans le bureau de Scarpetti. Non-content de le mettre en fuite uniquement armé d'un manche à balai, il l'a pris en chasse et l'a appréhendé quelques blocs plus loin. Tout d'abord très favorablement impressionné, Scarpetti a été proprement éberluée quand Valmont lui a ramené 2 semaines plus tard un dossier expliquant les motifs du commanditaire et surtout, dévoilant son identité. Valmont a alors été affecté à un autre service et possède depuis le titre fumeux de responsable de la sécurité des biens et de l'hygiène. Poste qui permet de justifier un salaire beaucoup plus décent. Benoît Valmont est maintenant une sorte de détective privé de la morgue. Quand Scarpetti a besoin d'une filature ou simplement d'un coup de main dans une enquête (sa position de médecin expert lui ouvre en effet les mêmes attributions qu'un enquêteur judiciaire), elle fait appel à lui. Le reste du temps, il se charge avec plaisir de toutes les menues besognes dont on peut le charger. Valmont est un pur produit de la communauté noire de la Nouvelle-Orléans, il est venu à Detroit attiré par les sirènes du progrès et des usines, il y a près de 30 ans. Les temps ont changé et il a eu la chance de pouvoir se recycler quand les fabriques ont massivement licencié. Il est extrêmement polyvalent et doté d'un flair instinctif et d'une chance insolente. Il possède deux bureaux. Le premier correspond à son titre et présente différents posters et prospectus sur les dangers nosocomiaux, infectieux, toxiques ou criminelles d'une société moderne. Mais sa véritable antre se trouve dans un couloir isolé, fermée à double tour où il a rassemblé les gadgets les plus ridicules comme les plus efficaces d'un détective privé. Une caverne d'Ali Baba.



Les gardiens, **Edmund Neils, Clifford Natram, Fenelon Evans, Mike MacAllister** présentent une étonnante ressemblance. Ils possèdent un pick-up qu'ils chérissent plus que leur femme, un savoir encyclopédique sur le Super Bowl, un Q.I. leur ayant interdit de rentrer dans la police, une haine farouche de tout ce qui n'est pas blanc ainsi que des acheteurs de voitures étrangères et une bedaine entretenue à coup de packs de Bud. Scarpetti a établi avec eux un code de conduite qui lui assure qu'ils feront au moins acte de présence et en temps de crise qu'ils maintiennent les indésirables hors de la morgue 24/24. Pour le reste, il n'y a pas grand chose à tirer d'eux, pas plus au plan professionnel qu'au plan humain. Ils s'ennuient à mourir et ne perdent jamais une occasion de s'imposer en remontant leur ceinturon d'un geste viril ou de raconter une blague sur les blondes ou les macchabées. Fenelon est le responsable du grabuge. En bon atrophié du bulbe, il n'a pas pu s'empêcher de frimer auprès de ses potes et a fait des sous-entendus tellement lourds que les autres nourrissent des soupçons et l'admirent depuis qu'il s'est « occupé de cette vieille salope ».

Les troopers. **Rick Harris et Lawrence Shermann**. Ces deux-là sont d'une toute autre trempe. Bien que les gardiens tentent de sympathiser avec leurs « collègues », ces derniers gardent poliment leur distance. Ils s'acquittent consciencieusement de leur charge. Ils sont relativement consternés par les gardes mais en revanche, ils sont au courant de l'efficacité reconnue de la morgue et déplorent que Scarpetti se soit laissée aller, ou du moins, qu'elle soit accusée.

### Les cadavres

Detroit a redressé la pente mais reste tout de même une des villes les plus dangereuses des Etats-Unis. C'est pourquoi la morgue ne désemplit guère. En plus des

traditionnelles victimes d'homicides, d'agressions violentes ou d'accidents de voiture suspects, la morgue accueille en ce moment les victimes du boucher de Detroit. Référez-vous à la table chronologique pour savoir quels sont les hôtes actuels de la morgue. Aucun d'entre eux n'a été examiné depuis que les autorités ont suspendu les fonctions de légiste de Scarpetti et interdit à son équipe de poursuivre le travail. Tous les membres de la morgue enragent car ils savent que même si les corps sont conservés dans les conditions optimales, chaque heure perdue compromet les chances de découverte d'indices.

Si les joueurs arrivent à se glisser dans le saint des saints et jettent un coup d'oeil aux corps découverts récemment, ils s'apercevront qu'ils ont été éviscérés. Le travail a été propre et réalisé avec application, talent et précision (*Médecine légale (Métier) Facile, Médecine Difficile*). Une grande incision a ouvert le torse des victimes et on a écarté les côtes afin d'atteindre les organes. Sur plusieurs corps, il ne manque que le cœur mais sur d'autres, l'ensemble des organes a été retiré. Si l'un de vos joueurs peut pratiquer une autopsie (*Médecine légale (Métier) Difficile*) ou si les joueurs aident Scarpetti et lui demandent de la réaliser ; ils apprendront que l'opération a sans doute été pratiquée par un excellent chirurgien qui a ensuite essayé de dissimuler sa compétence en laissant, à dessein, de petites incisions maladroites. Ce subterfuge ne résiste pas à un examen approfondi ; ce qui laisse entendre que ce praticien est plus versé dans la réparation des vivants que dans l'étude des morts. De plus le corps portent plusieurs traces laissant entendre que l'opération n'a pas été pratiquée dans un garage mais dans un bloc chirurgical, comme des traces de cathéter, de sparadrap ou d'électrodes. Après des tests toxicologiques, on pourra découvrir sur et à l'intérieur des corps plusieurs traces de produits normalement réservés à la conservation des organes et à leur transplantation.

### Visites

La morgue est loin d'être le point de mire de l'ensemble des médias américains. Pas de foule de reporters flanqués de cameraman, appareil à l'épaule. Non. Plutôt ces ennuyeux journalistes d'investigation avec leurs habitudes de fouiner et leurs questions dérangeantes. Il n'en reste pas moins qu'ils sont assez nombreux à faire le pied de grue devant le bâtiment. Ils se succèdent à la réception ou se ruent à la rencontre de toutes les personnes entrant ou sortant. Les troopers restent calmes et les font reculer quand ils se font trop pressants alors que les gardes jouent aux durs tout en étant efficaces.

Si les joueurs restent quelques temps dans les parages, ils pourront assister à des visites diverses et variées.

Des inspecteurs en charge des meurtres du boucher de Detroit et de disparitions en rapport avec ces crimes, anxieux d'avoir « l'avis du légiste ». Les familles éplorées des victimes venues exprimer leur rage de ne pouvoir inhumer leur mort ou simplement venues reconnaître le corps. Et même une luxueuse limousine d'un homme d'influence se délectant de la détresse de son « ennemie ». La morgue connaît donc une affluence dont Scarpetti se serait bien passée.

Référez-vous à la chronologie des événements liés à la morgue pour savoir où en est l'activité à la morgue et qui est susceptible d'y être.

Au moment que vous jugerez opportun, bien que pour des raisons de crédibilité la nuit soit préférable, un petit commando de chez BioTek va semer la pagaille à la morgue. Talek et Daher sont à l'écoute de la ville et la réapparition des cadavres des Brésiliens ne leur est pas passée inaperçue. Ils ont donc envoyé en toute urgence un petit groupe chargé d'effacer les traces. Les sbires de Talek vont pénétrer dans le bâtiment et tenter de détruire les corps et les preuves. Si vos joueurs n'ont pas encore pu enquêter dans la morgue, il vaudrait mieux pour eux qu'ils

ne réussissent pas. La première alternative que vont privilégier les criminels est la récupération pure et simple des pièces. A savoir, les effets personnels des Brésiliens, bijoux, papiers, vêtements mais surtout les corps. Ils n'ont ordre de ne procéder ainsi que si la situation leur semble sereine. Dans le cas contraire, ils doivent brûler les effets et asperger d'acide les cadavres. Le groupe est constitué de deux anciens testeurs, de deux ex-ops et de Daher. Ce dernier restera dans une voiture aux abords de la morgue et donnera ses ordres par oreillette. Neutraliser le commando est une chose, le faire avec discrétion pour ne pas attirer l'attention des gardiens en est une autre...

Les quatre hommes sont habillés de noir et portent du maquillage de combat urbain. Les deux anciens militaires sont armés de pistolets-mitrailleurs HK-MP5 avec silencieux et cache-flammes ainsi que de couteaux. Les M. Muscle portent chacun un vaporisateur dorsal. Le premier a été rempli d'essence, le second, d'un acide extrêmement corrosif pour les matières organiques mais sans danger pour le plastique ou le métal. Si besoin est, ces derniers se battront à main nue ou éventuellement à l'aide de leur arsenal de fortune.

L'équipe est efficace, les ex-commandos ouvriront une brèche dans une grille de protection d'une fenêtre du rez-de-chaussée après en avoir court-circuité l'alarme. Ils n'ont qu'une idée approximative des plans du bâtiment, ils mettront un certain temps à trouver les corps et les pièces. Si les joueurs ne les repèrent pas ou ne les interceptent pas, au bout d'environ une heure, les détecteurs de fumée se déclencheront alors qu'une voiture noire s'éloignera de la morgue...

| Date                      | Événements   |
|---------------------------|--|
| 29/12                     | 1 <sup>er</sup> contact entre Talek et les Brésiliens  |
| 5/01                      | Première transaction (1 <sup>ère</sup> K7 chez Grüber)   |
| 20/01                     | Livraison du 1 <sup>er</sup> cœur  |
| 30/06                     | Transaction pour le 2 <sup>nd</sup> cœur par téléphone   |
| 9/07                      | Livraison du 2 <sup>nd</sup> cœur  |
| 11/07                     | Entrevue suite à l'analyse défavorable du 2 <sup>nd</sup> cœur (2 <sup>ème</sup> K7 chez Grüber)   |
| 11/07                     | Assassinat des Brésiliens  |
| 12/07                     | Assassinat d'Albian Tyrone   |
| 13/07                     | Assassinat de Xena   |
| 14/07                     | Arrivée des joueurs  |
| 15/07                     | Enlèvement de M. America   |
| 17/07                     | Découverte du cadavre du jeune athlète sud-africain  |
| 19/07<br>(date flottante) | Découverte des cadavres des Brésiliens / Intervention de l'équipe de BioTek. L'événement peut varier si votre narration tient compte des joueurs. NdT : si les Pjs pédalent dans la semoule, vous pouvez retarder la découverte des corps. |
| 20/07<br>(date flottante) | Découverte du charnier   |

Si les joueurs contrecarrent les projets de Daher en interceptant et neutralisant la petite équipe, il s'enfuira immédiatement. S'ils sont assez rapides et discrets, ils pourront même mettre la main sur ce que le commando était venu chercher.

Les corps ont séjourné plusieurs jours dans un milieu chaud et humide et ils sont dans un état de décomposition avancée. Néanmoins, un jet de *Médecine légale (Métier) Facile* permettra de découvrir la cause de la

mort : rupture des cervicales. On notera également des côtes et des phalanges brisées. Au point de vue toxicologique, on pourra noter la présence de cocaïne dans le sang ainsi que de benzoylégonine, dérivée de cette drogue quand celle-ci a été métabolisée, ce qui indique des prises chroniques. Rien de bien utile en somme, les effets personnels en revanche leur permettront de poursuivre leur enquête.

Malheureusement, à cause du milieu de conservation, l'humidité, les rats et les bactéries ont fait leur office. Aucun papier d'identité n'a été suffisamment préservé pour qu'on puisse en tirer quelque chose. Cependant une pochette d'allumette portant l'adresse du... je plaisante, vous ne croyiez pas une transition aussi ridicule ? Ça me blesserait.

Les corps étaient en partie immergés ce qui explique la dégradation de tout ce qui est papier. Ce qui aurait pu résister a été grignoté par les habitants des égouts. Seule a subsisté une couverture des passeports. Assez étrangement, il n'y a aucune carte de crédit.

Dans une poche arrière, on peut néanmoins retrouver plusieurs gratteux Mac Donald permettant de gagner les prix habituels ainsi que plusieurs notes de caisse d'un fast food de cette enseigne. Les Brésiliens portent des vêtements de bonne facture même s'ils ne sont pas du meilleur goût. Ils étaient tout deux armés. Un Colt

Python et un Browning Hi-Power sont donc également présents ainsi que deux crans d'arrêt et un poing américain. Des personnages attentifs remarqueront également que les deux hommes portent des produits de maroquinerie abîmés mais neufs, un holster, les deux ceintures, les portefeuilles et une paire de mitaines de sport.

Le lien est ténu mais comme il s'agit de la seule piste exploitable, les joueurs feront probablement une recherche par recoupement. Les enquêtes avancent parfois grâce à des détails. Et justement, la piste est bonne.

**En résumé**, la morgue est un tournant important et les joueurs devront sans doute y traîner quelques temps avant de pouvoir s'approcher de ce qui les intéresse. Laissez-leur le temps de faire connaissance avec le personnel de l'endroit. C'est également le point du scénario où ils peuvent perdre le fil de l'enquête si le petit commando de BioTek réussit son coup et qu'ils n'ont pas été assez rapides. Daher et Talek sont des néophytes dans le crime mais ce sont des élèves doués, mais ils apprennent vite et ne commettent pas deux fois les mêmes erreurs. N'aidez pas les joueurs ; s'ils sont malins ils tenteront leur chance en surveillant la morgue. Dans le pire des cas, vous pouvez vous montrer magnanime et ne pas faire partir en fumée les indices menant au fast-food. Le cuir résistera au feu mais il sera plus difficile de découvrir que les articles étaient neufs.

## 10) Les Brésiliens

Inutile de préciser que les hôtels proches d'une maroquinerie et d'un MacDo ne sont pas légion à Detroit. La recherche s'avérera tout de même fastidieuse, en particulier si les joueurs ne pensent pas à recouper les deux lieux et cherchent seulement un revendeur d'articles de cuir. Ils pourront cependant à l'aide d'une carte détaillée de la ville et d'un annuaire trouver quatre hôtels près du Leather King et deux autres proches du Reynolds' Sheepskin & Leather Shop, également à proximité d'un MacDo. Le premier est une boutique fourre-tout où la veste côtoie le masque en cuir et le fouet, la sacoche pour homme. Le vendeur ne se souvient pas de deux latinos ayant acheté les produits retrouvés. Le second magasin est d'un autre standing. Pas de croûte de veau ici, que du haut de gamme, plusieurs vendeuses et le manager se souviennent d'avoir vendu plusieurs articles à deux étrangers ne parlant pas l'anglais. Doris, la vendeuse qui s'est occupée d'eux à deux reprises confiera loin des oreilles de son supérieur que ces deux-là étaient des goudjats sans éducation et sans doute pas très recommandables. Ils ont payé en espèce et en petites coupures. Ils ont demandé à se faire livrer deux ensembles de bagage au Bristol, un hôtel assez chic à deux blocs de la boutique, chambre 213.

La direction de l'hôtel n'a pas fait le rapprochement entre l'annonce de la découverte des corps de deux touristes brésiliens et la disparition de leurs clients. La chambre louée pour deux semaines est donc en l'état. Y pénétrer ne devrait pas être extrêmement difficile, voler les clés de la réception ou d'une femme de ménage, s'introduire par la fenêtre après avoir loué une chambre attenante, etc., les solutions ne manquent pas.

Si les joueurs interrogent le personnel, on arguera du respect de l'intimité des clients de l'établissement. Cependant, avec de petites gratifications placées sur les

bons chevaux, on peut apprendre que les hommes ont payé en liquide pour deux semaines et ont exigé n'avoir de contact que par l'entremise d'un des bagagistes qui est portugais. Lorsque les trafiquants sont arrivés à Detroit, ils ont dû chercher un lieu où ils pourraient se faire comprendre. La présence de cet employé servant d'interprète les a décidés à s'installer au Bristol. Fábio Alcantara est un homme honnête et timide, particulièrement effacé. Si on l'interroge, il ne fera pas de mystères et énoncera très simplement tout ce qu'il sait. Les Brésiliens le traitaient comme un domestique insignifiant. Les joueurs pourront faire d'intéressantes découvertes dans la chambre de ceux-ci.

En quelques jours, ils ont transformé l'endroit en une porcherie de célibataires. Des plats se partagent l'espace vital avec des sous-vêtements à la propreté douteuse, devant la télévision un miroir conserve les petites traces neigeuses de sa précédente utilisation. Outre leurs effets personnels de voyage, qui ne présentent guère d'intérêt, les joueurs vont découvrir une glacière, qui a servi au premier convoi, et de mystérieuses cantines blanches. En fait, ces caisses sont ce qui se fait de mieux en matière de conteneur d'organe. Elles sont blindées, réfrigérées et disposent d'un arsenal de capteurs et de stabilisateurs qui assure la plus parfaite sécurité à leur passager. Si les joueurs les examinent attentivement ils pourront voir qu'ils ont été repeints. Un petit coup de dissolvant permettra de révéler le logo et le nom de BioTek...

**En résumé**, après de difficiles enchaînements, les joueurs sont maintenant sur une piste menant rapidement et directement à la source du problème. Tâchez de donner du rythme à cette partie en stimulant les joueurs.

## 11) BioTek

Nous y voilà ! Une banale recherche dans le bottin permettra aux joueurs de découvrir la tanière du monstre. Enregistrer comme usine et laboratoire pharmaceutique, BioTek est un gigantesque complexe qui couvre, avec le

vaste parc qui l'entoure, près de 60 hectares. Le centre se situe dans le comté voisin près de la ville de Ann Arbor au milieu d'une zone assez reculée, à peine à 40 minutes de voiture depuis le centre de Detroit. Personne ne trouve par

ailleurs étrange, et ce à juste titre, qu'une telle entreprise se protège des rôdeurs ou de l'espionnage industriel. Bien que Talek ait toujours été prudent, il n'a fait ses premiers pas dans le crime que récemment. Le centre dispose « seulement » des systèmes classiques, barbelés, chiens, alarmes, pouvant être relativement perfectionnées dans les zones sensibles mais assez primitives en général, gardes, pour la plupart flics à la retraite. Depuis quelque temps, Talek a fait aménager ses quartiers au sein de BioTek et a obligé ses médecins à séjourner par équipe au centre au cas où une crise le prenne.

Si les joueurs jouent le monte-en-l'air (Jet *Difficile en Intrusion*), ou arrivent à pénétrer de jour dans l'enceinte, ils ne découvriront rien de bien extraordinaire. Une succession de salles de tests, laboratoires, salles stérilisées... jusqu'à ce qu'ils s'approchent du saint des saints. De puissants projecteurs ont été installés tout autour du laboratoire médical. Plusieurs salles ont été réaménagées à l'intérieur de celui-ci mais l'espace n'étant pas suffisant pour tout le petit monde que Talek veut garder perpétuellement sous la main, des cabanes de chantier et des caravanes de type *mobile-home* ont été amenés. L'organisation n'étant pas un point faible de BioTek, un des cuisiniers de la cantine, des membres de l'équipe de nettoyage, un informaticien, bref tout ceux qui permettent à cette petite communauté de se débrouiller sont présents. Ce camp bien étrange ne peut qu'attirer l'attention des joueurs. Il est néanmoins protégé des regards des curieux par des blocs de bâtiments. Talek a imposé un système de roulement afin que l'équipe soit en éveil 24 heures sur 24. Ainsi le camp est toujours actif de jour comme de nuit.

Il passe maintenant le plus clair de son temps près de la salle d'opération. Les joueurs pourront même surprendre une transplantation. Alors qu'ils sont embusqués, les personnages, éberlués, voient le corps difforme et gigantesque de Talek sortir d'un bâtiment mitoyen. Talek ne porte plus rien sur son corps mafflu ; le tissu le gêne et l'irrite alors que sa nudité ne l'affecte en rien. Comme il se déplace au milieu de ses serveurs les dépassant de trois bonnes têtes, on voit rouler les énormes muscles qui recouvrent son corps comme un étrange parasite. Il se dirige vigoureusement vers la salle d'opération improvisée, bousculant au passage techniciens et matériel, les envoyant rouler à plusieurs mètres sans même s'en apercevoir. Alors qu'il pénètre dans la salle, il bascule la tête en arrière, étend les bras, bande tous les muscles de son corps et pousse un terriblement hurlement de rage et de contentement. Tous se figent et la plupart s'écarte précipitamment du bloc alors qu'une équipe se présente. On peut voir un des médecins craquer, s'asseoir et sangloter. Un de ses collègues lui prend le bras et sans rien dire l'amène dans le bloc.

A l'intérieur, Talek s'installe sur une table d'opération trop modeste pour sa personne. Il beugle des encouragements obscènes à peine compréhensibles à son équipe alors qu'on le sangle avec d'énormes attaches de cuir et d'acier. Le monstre est pratiquement insensible à des doses létales d'anesthésiant et c'est à vif qu'il est opéré.

Talek hurle alors que les médecins lui ouvrent la poitrine pour en extraire le cœur épuisé. Du fait de sa capacité de régénération extraordinaire, les médecins s'affairent autour de lui et ne cessent de jouer du bistouri et de la scie pour trancher les chairs. Des forceps sont placés pour essayer de garder l'incision ouverte. Vociférant et bavant, Talek brise une sangle et envoie un médecin s'écraser contre une paroi du bloc d'un mouvement brusque du bras. Tout le personnel médical est terrorisé mais travaille vite. L'opération est extraordinairement rapide. Au moment du changement proprement dit, Talek se fige, totalement immobile, le visage crispé dans une immonde parodie de traits humains. Le cœur est placé et immédiatement se connecte et se met à pomper alors que la plaie se referme. Sa capacité de régénération est

stupéfiante ! Le corps de Talek part violemment en arrière détruisant complètement la table d'opération et le géant se relève après quelques secondes. Alors que l'ensemble du personnel est un peu soulagé et se remet à s'activer, la cachette des joueurs est découverte par un membre du service de sécurité. Talek hurle et se met à briser tout ce qu'il lui passe sous la main à commencer par une infirmière ayant assisté l'opération. Il entreprend alors de jeter sur les personnages, des meubles de rangement, des panneaux lumineux ; s'ils font mine de vouloir en découdre, il se précipite sur eux. Si l'un des joueurs tombe sous les coups de Talek, celui-ci continuera à frapper son corps et à le démembrer jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de *Volonté Difficile* (une tentative par tour) ou que le corps de sa victime disparaisse s'il s'agit d'une créature surnaturelle. Le combat se déroule dans une atmosphère d'apocalypse, un monstre au corps rendu difforme par la masse musculaire, bavant et hurlant en projetant les projectiles les plus meurtriers sur ses adversaires, au milieu d'une foule d'innocents terrorisés courant en tout sens. Insistez bien sur le chaos environnant.



Les projectiles de Talek ont un Puissance de +1 et une Précision de -1 et sont à Portée courte. Dans le chaos ambiant, tout tir, lancer ou pouvoir d'attaque à distance manquant sa cible a une chance sur trois de toucher un innocent (sur un 5 ou 6 aux unités en cas d'échec donc).

Quoi qu'il arrive, pensez bien à mettre en scène cet affrontement et insister sur la monstruosité de Talek.

Il faudra faire vite car le fracas et les hurlements attireront les gardes de sécurité qui convergeront rapidement vers le centre névralgique de BioTek, même s'ils ne sont ni de première jeunesse, ni de premier choix, leur nombre (8 et 4 chiens de garde) peut devenir un problème.

La police ne sera pas appelée à moins que vos joueurs ou vous-même n'aimiez les fins apocalyptiques avec explosion de bouteilles d'oxygène ou de substances inflammables.

Le flux de population est relativement important à Detroit et il est fort peu probable que si vos joueurs se sont montrés intelligents, ce qui doit être le cas s'ils en sont arrivés là soient inquiétés. Dans le cas contraire ou si vous voulez leur mettre la pression jusqu'au bout, ils peuvent passer au Canada par Windsor pour rejoindre l'hexagone.

**En résumé et en conclusion**, à ce point final du scénario les joueurs ont le choix. Après tout, ils ont découvert pourquoi Tyrone avait été assassiné, et que son meurtre n'a aucun rapport avec leur organisation. Si vos joueurs sont zélés, ils voudront sans doute éliminer celui qui voit les corps humains comme autant de réserves de pièces détachées. S'il y a affrontement final, mettez en scène que Diable ! Il sera sans doute plus difficile de

neutraliser sans pertes humaines Talek (et quelques-uns de ses cobayes ou de ses gardes si le défi ne vous semble pas à la hauteur de vos joueurs), qui, bien que très résistant, ne dispose pas de la puissance offensive d'un Démon, au milieu de cette foule que de pulvériser à grands coups d'éclair ou de masse cloutée bénite une meute de Démons de combat.

## Récompense

Les personnages auront beau rentrer en bombant le torse, fiers d'avoir élucidé l'affaire, il n'en reste pas moins qu'aux yeux de leur supérieur, les plans du Malin / d'un trust concurrent / du Tout-Puissant n'ont pas été contrecarrés. Finalement, au lieu de se payer du bon temps chez l'oncle Sam, il aurait pu être plus utile et moins onéreux de les garder sur le sol de la mère patrie. Du coup le nombre de PA alloués au groupe sera assez chiche.

♥ Si la partie a été jouée et gagnée par des Anges : ils gagnent 1 à 2 PA. S'ils font des étincelles au débriefing, vendant leur mission et s'ils ont fait du zèle en faisant coffrer Daher, en déjouant le complot de Foster Clydwell et ont eu des notes de frais ridicules (ce qui est plus facile s'ils ont découvert la poire pour la soif de Tyrone), on pourra aller jusqu'à 3PA.

♥ Si la partie a été jouée et gagnée par des Cyborgs : ils sont gratifiés d'une nouvelle version d'un progiciel, soit ils gagnent un niveau dans un talent qu'ils ont préalablement, soit ils en gagnent un nouveau au niveau 2+ ou seconde option : ils ont droit à un Reboot. S'ils argumentent, on leur fait un scandisk. Faut pas charrier

## Epilogue

12 novembre

Ian Livinson se sentait beaucoup moins à son aise depuis qu'on l'avait amené dans le vestibule de la salle de conférence. Il savait que ses références étaient impeccables et il avait l'âme d'un battant. Mais on disait tellement de choses sur BioTek. Alors que les minutes s'étiraient interminablement, la certitude qu'il avait de vouloir intégrer cette boîte s'érodait.

Après tout il avait fait le coq depuis 6 semaines dans les carrés VIP entourés de ses collègues biclassés marketing/pharmaceutique, des mercenaires qui ne regardaient un contrat qu'à partir de 3.000 US\$ par semaine. On l'avait mis en garde contre la nouvelle politique de la compagnie. Des rumeurs couraient au sujet de son président-directeur général et des méthodes récemment adoptées. Pour le grand public, c'est à la suite de graves problèmes de santé que Veldon Talek avait décidé de quitter le devant de la scène. Mais dans les milieux concernés et bien informés, on racontait bien des choses et parfois sur la base de témoignages proprement ahurissants. Tous s'accordaient quand même à dire que le seul à pouvoir maintenant l'approcher était son plus proche collaborateur, Daher, un homme aux étranges obsessions à peu près aussi dérangé que son patron.

Il s'était contenté de décocher son sourire le plus carnassier et avait porté un toast à l'esprit de corps. Mais

maintenant... sa belle assurance envolée, il commençait à transpirer et se sentit soudainement en manque d'air. Il

BioTek subira quelques transformations mais le conseil d'administration reprendra les rênes et la société, après avoir connu un passage à vide, reprendra sa place dans le firmament aux côtés de ses consocieurs. Si Daher n'a pas été neutralisé par les joueurs physiquement ou judiciairement, il se souviendra des personnages et après avoir attendu que les choses se tassent, il partira en chasse.

quand même, qui sont les maîtres et qui sont les toasters ? S'ils ont réussi à déstabiliser BioTek au point qu'elle devienne une proie pour leur trust (mais là il va falloir qu'ils aient vraiment été efficaces en désinformation et contact, avec l'aide de Veronica Aubert par exemple), là ça change tout. On félicite leurs assembleurs et on leur octroie une rallonge au budget de mise en circulation (choix d'un périphérique au choix du joueur ou suppression d'un bug ou même d'un dysfonctionnement) et on augmente leur capacité énergétique de 2 UP.

♥ Si la partie a été jouée par des Démons : s'ils élucident la mort du contact, on les félicite. Point final. S'ils ont été médiocres, un peu trop voyants, un peu trop dépensiers, ou s'ils ont tué Talek, on va sérieusement les interroger et un Andromalius outragé leur démontrera qu'ils ont été en-dessous de tout et ont finalement aidé l'humanité : perte de 1 PA. S'ils se défoncent comme des fous, jouent avec brio leur débriefing et s'ils ont perverti quelques humains au passage, élucidé la mort du contact, enfoncé Scarpetti, on leur donnera 1PA.

dénoua légèrement sa cravate. Laisant sa valise sur un fauteuil, il se mit à arpenter le vestibule.

Il eut un sursaut quand la porte à double battant s'ouvrit dans un déclic presque inaudible. Une salle gigantesque s'offrit à sa vue, avec en son centre une table aux proportions adéquates. Son regard remonta les fauteuils de cuir et se fixa sur l'homme, mains croisées qui l'attendait, trônant à son extrémité.

Après être resté quelques secondes interdit dans l'encadrement de la porte. Ian se ressaisit et laissant à ses réflexes de tycoon le soin de mener la chose, il s'empara de sa valise et s'avança d'un pas qui se voulait conquérant dans la salle de réunion.

Il sursauta une seconde fois, quand l'homme à la barbe et à la chevelure impeccable lui dit d'une voix douce et menaçante.

« Mon cher Ian, ici chez BioTek nous sommes une grande famille, très unie. Et dans une heure vous en ferez partie ou vous serez un ennemi. Et ma famille n'est pas tendre avec nos ennemis... »

Ian se retourna brusquement quand la porte se referma automatiquement derrière lui.

Avec, par ordre d'apparition sur votre écran :

| Veldon Talek   |    |    |    |    |    |
|--|----|----|----|----|----|
| P-D.G. de BioTek   |    |    |    |    |    |
| Fo   | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 5  | 2  | 2  | 2  | 3  | 2  |
| Talents :  |    |    |    |    |    |
| Magna de l'industrie pharmaceutique (Métier) 4, Combat 2+ (Lancer 3), Conduite 2+, Pharmacologie 1+, Informatique, 1+  |    |    |    |    |    |
| Pouvoirs :   |    |    |    |    |    |
| Du fait de sa physiologie mutante, Veldon TALEK diminue toutes les blessures qu'il a subi d'un cran chaque début de tour de jeu jusqu'à la guérison complète. Il reste cependant un humain, malgré le mode de calcul de son seuil de BL, et est soumis aux séquelles des blessures (type Contraction). Une hémorragie mettra deux tours à s'arrêter, durant ces deux tours la régénération n'agit pas sur la blessure. |    |    |    |    |    |
| Combat :   |    |    |    |    |    |
| 7 PF, 7 BL, 14 BG, 21 BF, 28 MS  |    |    |    |    |    |

| Cobayes   |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|
| Fo  | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 4   | 2  | 1+ | 1+ | 2  | 2  |
| Talents :   |    |    |    |    |    |
| Métier (divers) 2, Corps à corps 2 (Lutte 2+), Athlétisme 2 (Course 3), Conduite 1+, Tir 1+   |    |    |    |    |    |
| Pouvoirs :  |    |    |    |    |    |
| Régénération 3  |    |    |    |    |    |
| Combat :  |    |    |    |    |    |
| 5 PF, 5 BL, 10 BG, 15 BF, 20 MS   |    |    |    |    |    |
| Equipement :  |    |    |    |    |    |
| Treillis ou vêtement souple, fusil à pompe, téléphone portable<br>Caractéristiques du vaporisateur d'acide dorsal – arme improvisée. Pré +1 Pui +2, portée très courte. |    |    |    |    |    |

| Nathan Daher  |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|
| Bras droit de Talek   |    |    |    |    |    |
| Fo  | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 2   | 2  | 1+ | 3+ | 3+ | 2  |
| Talents :   |    |    |    |    |    |
| RH (Métier) 3+, Marketing (Métier) 2, Aisance sociale 3, Culture générale 2, Séduction 2, Discussion 2, Conduite 1+                       |    |    |    |    |    |
| Combat :  |    |    |    |    |    |
| 5 PF, 3 BL, 6 BG, 9 BF, 12 MS   |    |    |    |    |    |
| Equipement :  |    |    |    |    |    |
| Téléphone mobile, palm pilot, PC portable, costume-cravate et à peu près tout ce que l'argent peut acheter si le besoin s'en fait sentir. |    |    |    |    |    |

| Playboys  |    |    |    |    |   |
|---|----|----|----|----|---|
| Membres d'un gang de Detroit  |    |    |    |    |   |
| Fo  | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch  |
| 2+  | 2+ | 2+ | 2  | 2  | 1+  |
| Talents :   |    |    |    |    |   |
| Gangman (Métier) 2+, Intimidation 2+, Corps à corps 2, Défense 2, Tir 2, Survie 1+ (Milieu urbain 2+)   |    |    |    |    |   |
| Combat :  |    |    |    |    |   |
| 4 PF, 3 BL, 7 BG, 10 BF, 14 MS  |    |    |    |    |   |
| Equipement :  |    |    |    |    |   |
| cal .44 pour la plupart, carabine ou mini-Uzi pour certains, cran d'arrêt, poing américain, quelques cailloux de crack dans une pochette plastique, une pipe pour le consommer. |    |    |    |    |  |

| Danseuses du Gold  |    |    |    |    |    |
|--|----|----|----|----|----|
| Exotic dancers   |    |    |    |    |    |
| Fo   | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 2  | 3  | 2+ | 1  | 3+ | 1+ |
| Talents :  |    |    |    |    |    |
| Pole dance (Métier) 3+, Séduction 3, Acrobatie 2, Athlétisme 1+ (aérobic 2), Kama sutra 1+ |    |    |    |    |    |
| Combat :   |    |    |    |    |    |
| 3 PF, 3 BL, 6 BG, 9 BF, 12 MS  |    |    |    |    |    |
| Equipement :   |    |    |    |    |    |
| La décence m'interdit d'en faire une description précise.                                  |    |    |    |    |    |

| Serveuses du Gold  |    |    |    |    |    |
|--|----|----|----|----|----|
| Fo   | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 1+   | 2  | 2+ | 2  | 3  | 2  |
| Talents :  |    |    |    |    |    |
| Métier (divers) 2, Baratin 2, Aisance sociale 1+, Séduction 1+ |    |    |    |    |    |
| Combat :   |    |    |    |    |    |
| 3 PF, 2 BL, 5 BG, 7 BF, 10 MS                                  |    |    |    |    |    |
| Equipement :   |    |    |    |    |    |
| Tenue aguichante et minimaliste, plateau, alcools forts.       |    |    |    |    |    |

| Videurs du Gold   |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|
| Fo  | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 3+  | 2  | 2+ | 1+ | 1+ | 2  |
| <b>Talents :</b>  |    |    |    |    |    |
| Intimidation 3+, Corps à corps 2, Défense 1+, Conduite 2, Médecine 0+                   |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>   |    |    |    |    |    |
| 5 PF, 4 BL, 9 BG, 13 BF, 18 MS  |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>   |    |    |    |    |    |
| T-shirt moulant, jeans, matraque télescopique, bombe au poivre, pistolet moyen calibre. |    |    |    |    |    |

| Physionomistes du Gold  |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|
| Fo  | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 3   | 2  | 3  | 2  | 2  | 2  |
| <b>Talents :</b>  |    |    |    |    |    |
| Physionomiste (Métier) 3+, Aisance sociale 2+, Conduite 2, Intimidation 1+, Corps à corps 1, Défense 1, Médecine 0+ |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>   |    |    |    |    |    |
| 5 PF, 4 BL, 8 BG, 12 BF, 16 MS  |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>   |    |    |    |    |    |
| Costume, bombe lacrymogène, téléphone mobile.   |    |    |    |    |    |

| Ezzechiel « Zek » Boorman   |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|
| Barman et technicien vidéo  |    |    |    |    |    |
| Fo  | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 1   | 2  | 2  | 3  | 2  | 3  |
| <b>Talents :</b>  |    |    |    |    |    |
| Barman (Métier) 2, Technique 1+ (Vidéo 3), Conduite 2+, Informatique 1+   |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>   |    |    |    |    |    |
| 4 PF, 2 BL, 4 BG, 6 BF, 8 MS  |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>   |    |    |    |    |    |
| Tous les enregistrements live de Republica, BMW Z8, PC avec 2 Teraoctets de DD, 15 enceintes, caissons de basses et satellites. |    |    |    |    |    |

| Paul Grüber   |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|
| Tenancier de club et maître-chanteur  |    |    |    |    |    |
| Fo  | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 1   | 1+ | 2+ | 3  | 2+ | 2+ |
| <b>Talents :</b>  |    |    |    |    |    |
| Propriétaire de club (Métier) 3, Savoir criminel 1+ (chantage 3), Conduite 1+ |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>   |    |    |    |    |    |
| 4 PF, 2 BL, 4 BG, 6 BF, 8 MS  |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>   |    |    |    |    |    |
| Costume défraîchi, mobile.  |    |    |    |    |    |

| Anita Silverberg  |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|
| Chef d'équipe de nettoyage  |    |    |    |    |    |
| Fo  | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 1+  | 2  | 2+ | 2+ | 2+ | 2  |
| <b>Talents :</b>  |    |    |    |    |    |
| Nettoyage (Métier) 3, Anglais, Espagnol (langue maternelle), Bridge (Hobby) 2+  |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>   |    |    |    |    |    |
| 4 PF, 2 BL, 5 BG, 7 BF, 10 MS   |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>   |    |    |    |    |    |
| Tablier, planning de la semaine, balais, seaux, serpillières, éponges, cire, lave-vitre, etc., bonne humeur à revendre. |    |    |    |    |    |

| Mâtins de Naples                                       |    |    |    |    |    |
|--|----|----|----|----|----|
| Chiens de garde  |    |    |    |    |    |
| Fo   | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 2+   | 2  | 4  | 1  | 2+ | 2  |
| <b>Talents :</b>                                       |    |    |    |    |    |
| Corps à corps 2+, Défense 1, Intimidation 2+, Aboier 2 |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>  |    |    |    |    |    |
| 3 PF, 2 BL, 5 BG, 7 BF, 10 MS                          |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>                                    |    |    |    |    |    |
| Collier à pointes, gamelle, crocs (puissance -1).      |    |    |    |    |    |

| Docteur Scarpetti   |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|
| Médecin légiste fédéral   |    |    |    |    |    |
| Fo  | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 2   | 1+ | 3  | 3+ | 3  | 1+ |
| <b>Talents :</b>  |    |    |    |    |    |
| Médecine légale (Métier) 4, Médecine 2, Automobile 2, Tir 2 (Armes de poing 3), Toxicologie 2 |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>   |    |    |    |    |    |
| 5 PF, 3 BL, 6 BG, 9 BF, 12 MS   |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>   |    |    |    |    |    |
| Voiture grosse cylindrée, cal .44, trousse de premiers soins.                                 |    |    |    |    |    |

| Jim Bonaventure  |    |    |    |    |    |
|--|----|----|----|----|----|
| Etudiant en médecine et agent d'accueil  |    |    |    |    |    |
| Fo   | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 2  | 2  | 3  | 3  | 2  | 2  |
| <b>Talents :</b>   |    |    |    |    |    |
| Médecine 1+ (Pédiatrie 2), Pharmacologie 1+, Psychologie 2, Baratin 1+, Discussion 2 |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>  |    |    |    |    |    |
| 5 PF, 3 BL, 6 BG, 9 BF, 12 MS  |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>  |    |    |    |    |    |
| Blouse blanche, manuel d'anatomie.   |    |    |    |    |    |

| Ann Chandler   |    |    |    |    |    |
|--|----|----|----|----|----|
| Assistante factotum  |    |    |    |    |    |
| Fo   | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 1+   | 1+ | 3  | 3  | 2  | 2  |
| <b>Talents :</b>   |    |    |    |    |    |
| Secrétaire de direction (Métier) 3, Automobile 1+, Equitation (Hobby) 1+ |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>  |    |    |    |    |    |
| 4 PF, 2 BL, 5 BG, 7 BF, 10 MS  |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>  |    |    |    |    |    |
| Machine à écrire électrique, sous-main en cuir.                          |    |    |    |    |    |

| Debbie & Tracy Lewis  |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|
| Secrétaire  |    |    |    |    |    |
| Fo  | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 1+  | 2  | 2  | 2  | 3  | 2  |
| <b>Talents :</b>  |    |    |    |    |    |
| Secrétaire (Métier) 3, Café (Hobby) 2+, Discussion 1+, Séduction 2    |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>   |    |    |    |    |    |
| 3 PF, 2 BL, 5 BG, 7 BF, 10 MS   |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>   |    |    |    |    |    |
| Sourire désarmant, calme olympien, tous les dossiers dont vous rêvez. |    |    |    |    |    |

| Lloyd Andrew   |    |    |    |    |    |
|--|----|----|----|----|----|
| Secrétaire   |    |    |    |    |    |
| Fo   | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 0+   | 1  | 2  | 3  | 2+ | 2+ |
| <b>Talents :</b>   |    |    |    |    |    |
| Informatique 3, Technique 2 (Hardware 3), Archivage (Hobby) 2, Automobile 1+ |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>  |    |    |    |    |    |
| 3 PF, 1 BL, 3 BG, 4 BF, 6 MS   |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>  |    |    |    |    |    |
| Manuels de programmations jaunies, barrettes de 2Mo, imprimante à aiguilles. |    |    |    |    |    |

| Véronica Aubert   |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|
| Secrétaire  |    |    |    |    |    |
| Fo  | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 1+  | 2  | 2  | 2+ | 2+ | 2  |
| <b>Talents :</b>  |    |    |    |    |    |
| Attaché de communication (Métier) 3, Marketing 2, Baratin 2, Discussion 1+, Anglais, Français (langue maternelle) |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>   |    |    |    |    |    |
| 4 PF, 2 BL, 5 BG, 7 BF, 10 MS   |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>   |    |    |    |    |    |
| Dictaphone, portable, agenda, carnet d'adresses, paquet de cigarettes menthol.                                    |    |    |    |    |    |

| Benoit Valmont  |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|
| Agent administratif polyvalent  |    |    |    |    |    |
| Fo  | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 1+  | 1+ | 2+ | 1+ | 2+ | 4  |
| <b>Talents :</b>  |    |    |    |    |    |
| Discrétion 2, Intrusion 2, Technique 1+ (Matériel de surveillance 2+), Savoir criminel 1 (Indicateurs 1+), Tir 1+ (Arme de poing 2), Combat 1, Survie 1+ (Milieu urbain 2). |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>   |    |    |    |    |    |
| 3 PF, 2 BL, 5 BG, 7 BF, 10 MS   |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>   |    |    |    |    |    |
| Tout un tas de gadgets farfelus ou géniaux donnant un bonus de 1 à 3 colonnes pour des actions relatives à la surveillance ou à la filature.                                |    |    |    |    |    |

| Edmund Neils, Clifford Natram, Fenelon Evans, Mike MacAllister                              |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|
| Agents de sécurité de la morgue   |    |    |    |    |    |
| Fo  | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 2   | 1+ | 2+ | 1  | 1+ | 2+ |
| <b>Talents :</b>  |    |    |    |    |    |
| Humour graveleux (Hobby) 2+, Culture générale 0+ (Football américain 2), Conduite 2+, Tir 2 |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>   |    |    |    |    |    |
| 3 PF, 3 BL, 6 BG, 9 BF, 12 MS   |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>   |    |    |    |    |    |
| Ceinturon, cal .38, menottes.   |    |    |    |    |    |

| Rick Harris et Lawrence Shermann   |    |    |    |    |    |
|--|----|----|----|----|----|
| Troopers du Michigan   |    |    |    |    |    |
| Fo   | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 2+   | 2+ | 2+ | 2  | 2  | 2  |
| <b>Talents :</b>   |    |    |    |    |    |
| Policier (Métier) 2+, Savoir criminel 1 (Faux papiers 2), Conduite 2+, Tir 2 (Arme de poing 3) |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>  |    |    |    |    |    |
| 4 PF, 3 BL, 7 BG, 10 BF, 14 MS   |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>  |    |    |    |    |    |
| Cal .38, menottes., fusil à pompe en cas de coup dur.  |    |    |    |    |    |

| Ex-commandos des forces spéciales  |    |    |    |    |    |
|--|----|----|----|----|----|
| Sbires de Talek  |    |    |    |    |    |
| Fo   | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 3+   | 3  | 2+ | 2  | 2  | 1+ |
| <b>Talents :</b>   |    |    |    |    |    |
| Commando (Métier) 3, Tir 2+ (Armes d'épaule 3), Combat 1+ (Poignard 3), Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 3, Intrusion (2) Survie 2 (Milieu désertique 3) |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>  |    |    |    |    |    |
| 5 PF, 4 BL, 9 BG, 13 BF, 18 MS   |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>  |    |    |    |    |    |
| Maquillage de combat, HK-MP5KA4, couteau commando, rangers, treillis urbain.   |    |    |    |    |    |

| Gardes Biotek  |    |    |    |    |    |
|--|----|----|----|----|----|
| Employé de Talek   |    |    |    |    |    |
| Fo   | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 2+   | 2  | 2+ | 2  | 2  | 2+ |
| <b>Talents :</b>   |    |    |    |    |    |
| Garde de sécurité (Métier) 2, Policier (Métier) 3, Tir 2 (Arme de poing 3), Conduite 2, Combat 1+ (Armes contondantes 2+), Discrétion 2. |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>  |    |    |    |    |    |
| 4 PF, 3 BL, 7 BG, 10 BF, 14 MS   |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>  |    |    |    |    |    |
| Cal .22, matraque.   |    |    |    |    |    |

| Bergers allemands                                     |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|
| Chiens de garde de Biotek                             |    |    |    |    |    |
| Fo  | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
| 2   | 2+ | 4+ | 1  | 2  | 1+ |
| <b>Talents :</b>                                      |    |    |    |    |    |
| Corps à corps 2, Défense 1, Intimidation 2, Aboier 1+ |    |    |    |    |    |
| <b>Combat :</b>                                       |    |    |    |    |    |
| 3 PF, 2 BL, 4 BG, 6 BF, 8 MS                          |    |    |    |    |    |
| <b>Equipement :</b>                                   |    |    |    |    |    |
| Muselière, collier étrangleur, crocs (puissance -2).  |    |    |    |    |    |

| Quelques noms de PNJ   |   |
|--|---|
| Noms américains/canadiens  |   |
| Andy Batten<br>Dean Blakeway Junior<br>Emerson Mayers<br>Jacob Fenton<br>John Bailey<br>Jonathan Arthur Fielding<br>Nathaniel Joseph<br>Sebastian Charlery<br>Steve Rawles | Jamie Flewitt<br>Sarah Heather Chainey<br>Jennifer Wong<br>Lucy Cox<br>Kelly Reines<br>Tara Edwins<br>Elizabeth Neises<br>Jennifer Curtis<br>Kimberley Reimberg |
| Noms portugais/brésiliens  |   |
| Juan da Cunha Sampaio<br>Thiago Torres   | Ana Beatriz Peixoto<br>Rosicleide Maria da Silva  |



## Une brève présentation de Detroit

Detroit est la plus grande agglomération de l'Etat du Michigan avec près de 4 millions et demi d'habitants dont plus de 80% sont noirs. La ville est la capitale américaine incontestée de l'industrie automobile. Au tout début du siècle, des visionnaires du nom de Chrysler, Dodge, Ford ou Olds y implantent de modestes ateliers de construction, ils auront la réussite que l'on sait.

La ville prospère mais la crise de l'automobile la frappe de plein fouet. Le chômage entraîne une explosion de la délinquance, un délabrement des quartiers et du niveau de vie. Detroit sombre dans la criminalité au point d'être surnommée « crime city ». Le maire, Dennis Archer, que vous pouvez voir sur mon petit montage, décide de partir en croisade contre les délinquants. Il rase les maisons

abandonnées, devenues des « crack houses » ou des tanières pour les gangs, recrute massivement policiers et pompiers. Il stoppe la descente aux enfers de la ville et ramène les statistiques aux normes nationales. La population de Detroit, de tous bords, reconnaît l'efficacité du maire qui a multiplié les mandats et est un homme très respecté.

Detroit reste une grande cité américaine mais n'est plus montrée du doigt contrairement à Washington ou Los Angeles. Pour mémoire, selon le département américain de la Justice, 90% des hommes et 74% des femmes vivant aux Etats-Unis se feront agressés, violés ou braqués au cours de leur vie.

## Quelques liens utiles pour finir

<http://www.detroit.com/> Un site très complet avec des restaurants, les séances de cinéma, le plan du métro et un portail impressionnant vers tout ce que vous avez toujours rêvé de savoir sur Detroit.  
<http://www.ci.detroit.mi.us/> Le site officiel de la ville de Detroit  
<http://detnews.com/> Le site du Detroit News  
<http://www.freep.com/> Le site du Detroit Free Press  
<http://www.jankaulins.com/> Le site d'un artiste-photographe avec des clichés des sites importants de Detroit.  
<http://www.wrif.com/> Une radio locale essentiellement musicale (RealPlayer pour les écouter live)  
<http://www.wdetfm.org/> Une autre radio plus générale avec des news (QuickTime nécessaire)  
<http://detroit.freenet.org/> Un bref historique et une présentation de la ville, des informations sur les transports, quelques petites organisations incapables de maintenir une page autrement que sur ce site. Non modifié depuis 97... mais bon les transports en commun et les Alpha Kappa Alpha ne sont pas prêts de changer comme ça...

## Remerciements, sources et inspirations :

Alice pour sa patience, ses encouragements et son sens critique.  
JF pour sa relecture et sa faculté à trouver les erreurs des plus évidentes aux plus anecdotiques.  
Debbie et Gordana pour leurs précieux renseignements sur Detroit et ses quartiers.  
Arioch pour avoir été le tout premier internaute à critiquer intelligemment ce scénario.

### Encyclopédie Hachette multimédia

Roger & Me de Michael Moore qui vous donnera une idée de ce qu'est une ville sinistrée par la crise de l'emploi dans l'industrie automobile.

L'état des Etats-Unis (Ed. La découverte)

L'Express

Marvel Comics

Clerks

Les amateurs de romans policiers auront reconnu le personnage de Patricia Cornwell qui a un talent certain pour planter un décor et un vrai génie pour inventer des scénarios... et les gâcher avec des personnages grotesques à force d'être archétypaux.

## Index

|                           |         |
|---------------------------|---------|
| Présentation              | page 02 |
| Introduction              | page 03 |
| 1) La mission             | page 04 |
| 2) Voyage et arrivée      | page 04 |
| 3) Le lieu du crime       | page 05 |
| 4) Les rendez-vous        | page 07 |
| 5) Le gold et ses annexes | page 08 |
| 6) Chez Grüber            | page 11 |
| 7) Xena                   | page 12 |
| 8) Les médias             | page 13 |
| 9) La morgue              | page 14 |
| 10) Les Brésiliens        | page 17 |
| 11) Biotek                | page 17 |
| Récompense                | page 19 |
| Epilogue                  | page 19 |
| Caractéristiques des PNJ  | page 20 |
| Noms de PNJ               | page 23 |
| Detroit                   | page 23 |

© L. Jalicous

C'est pas cool mais : ce scénario, *Soldats de Dieu* et son contenu sont protégés par les dispositions relatives à la protection des droits de la propriété intellectuelle, en particulier celles relatives à la propriété littéraire et artistique, aux droits d'auteur et à la protection des bases de données. Ainsi toute reproduction ou distribution non autorisée des textes et images disponibles sur le site, y compris ce scénario et son iconographie, est interdite. Le contenu est réservé à un usage privé et non collectif. Si un élément présent sur ce site n'était pas libre de droit ou autorisé à y figurer par son auteur/distributeur, ce serait fortuitement : merci alors de me contacter sur ma boîte fervalaka@yahoo.fr.

In nomine satanis / Magna veritas© est un jeu Siroz Poductions édité par Asmodée Editions. Tout droit réservé.