

Le lac sous la montagne



D&D Old school 3.5. Ce scénario est prévu pour un groupe d'aventuriers de niveau 1 à 3.

Avant propos : la vengeance D'Uhnort

Uhnort, un puissant prêtre, cherche à ressusciter Orilius, son dragon mort il y a 127 ans. En ce temps-là, le prêtre s'était attaché les services du dragon, à grands

renforts de flatteries et de cadeaux. Quand il fut défait par un groupe d'aventuriers, Orilius détenait alors des informations capitales pour les projets diaboliques de son maître.

Uhnort se mit immédiatement en quête de la dépouille du monstre, dans l'espoir de le ramener à la vie, mais il ne retrouva rien d'autre dans l'ancre du dragon que quelques pièces de cuivre, et des traces de sangs mêlés. Des aventuriers avaient totalement fait disparaître le corps du monstre.

Le seul espoir du prêtre résidait dans l'espoir que les « assassins » de son informateur aient emporté avec eux quelque trophée de chasse provenant du corps de la créature fantastique.

Pendant de longues années, Uhnort s'accrocha à cette maigre espérance. Il se mit sur la piste des aventuriers responsables de son tourment et les traqua sans relâche.

Séparés après leur victoire sur Orilius, les aventuriers succombèrent les uns après les autres aux pièges tendus par Uhnort. Il ne resta bientôt plus que **Barahir Forge d'Acier**, un guerrier nain, qui, par chance ou par déduction, comprit que ses anciens compagnons étaient tous morts dans des circonstances similaires. Il décida alors de cacher l'ensemble de sa part de butin (pièces, objets, ainsi que les deux pattes antérieures et une corne d'Orilius), dans un endroit qui lui sembla alors être la cachette idéale : la vieille mine de **Lahar Nemm**, un gisement de sinistre réputation, presque abandonnée, si ce n'est d'un clan nain qui survit difficilement grâce aux quelques filons de minerai qu'on y trouve encore. Barahir Forge d'Acier savait qu'au fond des galeries que les mineurs n'empruntaient

plus, se trouvait un lac sombre et profond.

Il y jeta son butin, se décidant à rejoindre pour un temps l'anonymat, le temps de découvrir qui s'intéressait autant à ceux qui avaient défait Orilius et au trésor du dragon. Il n'eut guère le temps de s'occuper de tout ça, car il mourut peu après, sans laisser de traces. Ce dernier évènement compliqua considérablement le projet du prêtre maléfique qui perdit beaucoup de temps avant de retrouver la trace de Barahir. Aujourd'hui, il possède plusieurs pistes sérieuses qu'il tente de mener de front, mais le temps le presse car le dragon est mort depuis bien longtemps déjà, et les chances de le faire revenir à la vie s'amenuisent... Ce qu'il est arrivé à savoir en revanche, c'est que le nain a pris les deux pattes et une des deux cornes d'Orilius. Uhnort a envoyé deux de ses acolytes, **Ordo** et **Talic**, sur une piste qu'il ne considère pas comme la plus sérieuse : celle qui mène directement à la mine hantée de Lahar Nemm, où se trouve véritablement le corps d'Orilius.

Préambule : un trésor au fond du lac

Ordo a ainsi pris la route de la mine, accompagné de son disciple Talic, en possession de deux parchemins. Le premier comporte un croquis de la forme caractéristique des cornes du dragon noir, ainsi que quelques instructions sur les recherches (cf Annexe, à la fin du scénario) et le second un sort de résurrection qui fonctionne uniquement pour Orilius. Les deux prêtres se sont également attachés les services d'une troupe importante de mercenaires orques, sous le commandement de **Irdoc**, guerrier de niveau 3, car la mine de Lahar Nemm est réputée pour être hantée. Les humains ont promis à la troupe qu'un important trésor les attendait au fond de la mine, et ils espèrent fortement que ce dernier s'y trouve bel et bien, car leur hiérarchie ne leur a pas dit que faire pour satisfaire les orques dans le cas contraire. Pour avoir plus d'informations sur Irdoc et ses orques, consulter l'aide de jeu Clé en main de ce numéro, page 68.

La troupe d'Irdoc a subi quelques pertes mais a pris possession de la mine, la surprise leur ayant donné un avantage décisif sur un clan nain peu nombreux et faible. Les orques se demandent encore pourquoi la mine a si mauvaise réputation. Et pour cause, seuls les nains du clan sont hantés par les esprits qui habitent encore ici. Les orques ont donc rapidement trouvé le lac et ont commencé les fouilles. Après quelques essais infructueux à cause des créatures dangereuses qui sommeillent au fond du lac, du froid, des accidents techniques, et de l'eau elle-même, Irdoc a rapidement confié cette tâche aux prisonniers nains valides qui survivent tant bien que mal aux conditions de vie extrêmement rudes qui leurs sont infligées : brimades, froid, manque de nourriture, massacres d'enfants, de femmes et de vieillards.

Après quelques jours, le système de plongée élaboré par les nains sous la contrainte fonctionne, et ces derniers commencent à remonter le trésor. Cependant, deux problèmes se posent aux prêtres et aux orques : le travail est long et fastidieux, et plus la remontée du trésor prend du temps, plus les chances que l'on s'aperçoive que quelque chose cloche à la mine de Lahar Nemm augmente. Les deux tiers de la troupe sont chargés de surveiller l'accès à la mine, ce qui va finalement précipiter leur chute... ou pas, d'ailleurs, mais laissons les PJ en décider !

Introduction

Les personnages arrivent dans la petite ville au nom chantant de **Elcombe**. L'hiver approche à grands pas. La ville, une des rares cités de la vallée sauvage, fait face à d'imposantes montagnes, où la saison rude commence à blanchir les sommets et à déverser ses vents glacés dès le soleil couché. La ville est essentiellement marchande et les rares voyageurs présents sont soit en transit vers la plaine, soit en partance pour la montagne. Les bâtisses sont très modestes mais fabriquées à l'aide de pierres des carrières avoisinantes. Une assez haute palissade de troncs forme un mur d'enceinte, renforcé de tours de gardes aux deux entrées de la ville.

Majoritairement humaine, le seigneur local tolère dans ses murs quelques représentants d'autres races, mais soumet ces résidents-là à une forte taxe. Les personnages non humains feront rapidement connaissance

de cette taxe, tout particulièrement en tant que voyageurs, en raison des tarifs majorés à hauteur de 50% qui leur sont proposés partout où ils vont. Cette ségrégation a tendance à rapprocher entre eux les personnages appartenant à des races qui ne s'entendent d'habitude guère. Autre particularité, les gardes à l'entrée des deux portes de la ville font payer aux voyageurs une taxe sur les armes : une pièce d'argent par jour et par lame (ou carquois...) gardée au poste, ou alors une pièce d'or par jour par lame pour garder ses armes avec soi.

Par un biais ou par un autre, les personnages devront entrer en contact avec **Nari** le nain, le forgeron de la ville. Nari est issu du clan de Lahar Nemm et c'est lui qui réceptionne le minerai de sa famille, et qui le transforme pour en faire armes, armures, et tout autre acier forgé. Nari a reçu de bien mauvaises nouvelles de la mine il y a quelques heures à peine, de la bouche d'un pisteur, qui n'a eu aucun mal à repérer une troupe bruyante d'orques en armes, postés à l'entrée de la mine. L'homme seul n'a pas tenté le diable, mais, sachant que le forgeron d'Elcombe était originaire de la vieille mine hantée, il a décidé de faire escale et de transmettre la mauvaise nouvelle. D'après le pisteur, les orques sont une douzaine, tout au plus, suffisamment en tous les cas pour que le forgeron s'inquiète. En effet, la milice locale ne sort pas de la ville, encore moins pour des nains, et lui-même ne peut rien faire seul. Le nain propose donc à des voyageurs en armes (qui d'autre que les PJ ?) de se rendre à la mine, qui se trouve à 4 jours de marche dans les montagnes et d'aider son peuple. Nari est un pur commerçant, il sait également que si ses frères ne peuvent plus l'alimenter en matières premières, il risque de perdre tout ce qu'il a, en plus de perdre sa famille. Le nain offrira 200 pièces d'or par personne, ou un article de sa forge, à négocier, tout ceci payable au retour. Il sera disposé à donner 1/3 de la somme tout de suite si les personnages le poussent à bout et ont besoin de matériel, ou si un personnage nain le lui suggère simplement. Il leur indique ensuite le chemin à suivre : la route pour les montagnes pendant trois jours, puis une bifurcation vers la droite, au croisement des trois rochers et du sapin, pendant environ une journée encore, jusqu'à une rivière qu'il faut remonter pour éviter de tomber sur l'entrée surveillée par les orques. De fait, Nari explique aux PJ qu'il est possi-



ble d'entrer par un autre endroit ; en remontant la rivière, se trouve une cheminée naturelle étroite et glissante, par laquelle qu'il est possible de descendre encordée. Les PJ se retrouveront au beau milieu des galeries minières, à proximité d'un lac souterrain depuis lequel il sera aisé de retrouver le village du clan de Nari. Le nain oubliera certainement de prévenir les PJ que la cheminée est hantée par les esprits des anciens habitants de la mine, mais il sait que ceux-ci ne s'en prennent pas aux étrangers. S'il y a un nain dans le groupe, le forgeron aura quand même quelques remords en le voyant partir (il y a de fortes chances pour qu'il soit pris pour cible par les esprits).

I/ En route pour *Lahar Nemm*

Le climat devient de plus en plus austère à mesure que la troupe grimpe sur la petite route. Le premier jour verra défiler un paysage de collines qui prolongent les herbes basses de la plaine. À la nuit tombée, le groupe arrive près de la lisière d'une forêt. À partir de là, et durant encore deux bonnes journées de marche, les personnages évolueront dans un milieu de moyenne montagne. La neige va commencer à apparaître dans les vallons encaissés, la luminosité baisse sur la route qui traverse des grandes étendues de résineux. Il est tout à fait possible que les personnages y croisent une meute de loups (page 277 MdM) ou des ours noirs (page 278 MdM). Les loups partiront rapidement si les personnages se montrent trop puissants pour eux ; par contre, ils tenteront probablement une attaque nocturne, attaquant en priorité le personnage qui leur paraît le plus faible, par sa corpulence, son âge... Les ours noirs, un couple, seront inoffensifs tant que les personnages le seront aussi. À la moindre réaction pouvant être interprétée comme agressive (un malentendu est si vite arrivé), ils se défendront. Si le groupe prend le dessus, les ours tenteront de fuir. Par contre, si l'un d'eux est tué, l'autre combattra alors jusqu'à la mort. Vous pouvez également mettre la pression sur vos joueurs, de façon moins dangereuse pour les personnages, en disposant sur leur route l'empreinte évidente d'un géant des collines.

Dans le milieu d'après-midi du troisième jour, la troupe va passer l'intersection comme Nari l'a décrit. Trois gros rochers entourent un sapin, et à cet endroit un pe-

tit sentier part sur la droite, un peu étroit et moins entretenu que la route principale. Ce sentier part plus franchement vers les pics rocheux du relief. La végétation est toutefois présente, mais ce ne sont plus les épaisses forêts des jours précédents. Deux heures plus tard, les PJ arrivent à la rivière et peuvent maintenant la remonter. La pente est des plus abrupte, et par endroit, la marche se met plus à ressembler à une sorte d'escalade. Après deux nouvelles heures de trajet en pente, les PJ découvriront le trou indiqué par Nari. Il s'agit désormais de descendre la cheminée naturelle.

II/ Comment on descend ?

Des fantômes dans l'ascenseur

Les PJ ont forcément dû prévoir de la corde, voire beaucoup de corde (ou trop peu). Quoiqu'il en soit, l'intérêt de la scène repose sur le fait que la descente est longue, et qu'inévitablement, la corde ne leur permettra pas de descendre jusqu'en bas. Il faudra sauter dans l'eau du lac situé au cœur de la mine !

La cheminée naturelle est une sorte de petite caverne abrupte, glissante et glaiseuse. Le goulet est très étroit par endroits, mais il s'élargit au fur et à mesure de la descente. Les PJ auront la bonne idée d'attacher leur corde aux arbres situés à proximité du trou. Ils auront besoin de torches, l'endroit étant particulièrement sombre, parcouru par un léger courant d'air frais.

Comme expliqué dans l'aide de jeu Clé en main, page 68, un peuple de troglodytes vivait ici il y a bien longtemps. Un peuple dont les cadavres furent entassés dans la partie basse de la cheminée naturelle, partie qui s'est par la suite effondrée à cause de l'usure dues aux eaux du lac, lors des périodes de crue. Cette petite anecdote n'est pas sans conséquences, puisque les fantômes de l'étrange race de troglodytes hantent encore cette partie de la mine, où ils ont été séquestrés pendant des années. Heureusement pour les PJ, ces fantômes sont quasiment inoffensifs, sauf s'il y a un ou plusieurs nains dans le groupe... On y vient.

Alors que les PJ descendent tranquillement en alpiniste le goulet glissant, de petits bruits grinçants se font entendre. Subitement, l'air devient plus froid et plus sec, et ce sont alors des hurlements lointains qui

parviennent aux oreilles des encordés. Quatre fantômes apparaissent alors, blanches silhouettes scintillantes dont la forme évoque celle d'une petite créature humanoïde aux cheveux de feu. Le visage des créatures maudites est hideux et la colère qui en émane est palpable. Les PJ se retrouvent dans une situation pas franchement pratique, sans endroit où poser les pieds, subissant les lamentations d'épouvante des fantômes. Il sera alors difficile de progresser dans ces conditions, et les PJ devraient préférer combattre, histoire de pouvoir descendre plus tranquillement. Accrochés à leur corde, tous les PJ subissent une pénalité de 4 à leur CA et de 2 à tous leurs jets.

Si le groupe de PJ comporte des nains, les fantômes n'attendent pas de se faire attaquer pour combattre, et se jettent en priorité sur les nains. Les fantômes du peuple troglodyte n'ont pas oubliés que ce sont les nains qui les ont massacrés. Les PJ pourront apprendre des nains de la mine la terrible histoire de ce peuple sacrifié sur l'autel de la cupidité légendaire des nains.

Plongeon... Donjon !

Une fois l'incident passé, la descente change de physionomie : les parois de la cheminée s'élargissent soudainement, pour former une voûte gigantesque, la voûte qui domine le lac de la mine ! Les PJ apercevront immédiatement des petites lueurs à bonne distance : les feux des nains qui sommeillent sur la berge du lac. Avec un peu de chance, les orques ne verront pas les lumières des PJ si ceux-ci ont le réflexe de les éteindre. Sinon, ils seront tout bonnement effrayés de devoir aller là-bas, au milieu de l'eau noire, dans une partie de la mine qu'ils savent hantées par des fantômes. Si vraiment les lumières des PJ s'éternissent et se déplacent, les orques iront avertir Irdoc et les prêtres.

Voilà donc les PJ suspendus à 10 mètres au dessus d'un lac immense, sans aucune paroi pour leur permettre de descendre à sec. Il n'y a qu'une solution : se jeter dans le lac. En jetant une torche par exemple, les aventuriers peuvent se rendre compte que la berge (du moins une petite étendue au sec) les attend à quelques mètres à peine d'un probable point de chute dans l'eau. Rassurez vos PJ. L'endroit n'a pas l'air très profond, et tout ça a l'air possible, et le seul danger semble être les armures lourdes que portent certains

d'entre eux. La seule conséquence négative d'un plongeon sera le risque encouru par leur équipement (torches par exemple). Une fois en bas et au sec, les PJ peuvent aisément rejoindre la berge où dorment les nains (voir la description de la mine) ou celle menant à la salle des prêtres.

III La mine

Le plan de la mine se trouve dans l'aide de jeu Clé en main, page 69.

Depuis l'entrée de la mine, un premier boyau descend sur quelques dizaines de mètres pour parvenir à une salle d'un volume impressionnant (Salle 1). Quelques stalagmites semblent indiquer que la cavité a été, il a bien longtemps, naturellement creusée au cœur de la montagne, et plusieurs générations de nains ont aménagés l'endroit. Le clan de Lahar Nemm s'est installé ici, et a creusé à partir de la salle de nombreuses habitations typiques des installations de mineurs nains, basses de plafond, avec une épaisseur de mur conséquente ; la salle devait servir de place du village. Quelques bâtiments plus importants sautent rapidement aux yeux, probablement des sortes d'entrepôts pour les matières premières. Le village semble à l'abandon, à l'exception de la partie est, encore habitée par les dernières familles du clan, une vingtaine de survivants, des femmes et des enfants. Au centre du village, une petite construction de bois abrite une énorme cloche en fonte.

Quelques galeries partent de la grande pièce souterraine et descendent, dans les mines abandonnées. L'une de ces galeries s'élançe tout particulièrement vers le lac. Quelques torches éclairent péniblement ses parois rocheuses qui affichent au fur et à mesure de la demi-heure de descente de nombreuses mousses et autres végétations troglodytes. L'humidité règne maintenant dans la mine, et on distingue bientôt une lumière, à proximité de la salle où s'est installé Irdoc (Salle 2). Encore une fois, dans ce qui semble avoir été au départ une caverne naturelle, une grande tente est dressée, en toile grossière. Une tête de nain décomposée, à la chevelure et à la barbe blanche trône funestement sur une pique noire à l'entrée de la tente. Les traits du nain sont figés dans une expression d'horreur et de douleur indicibles. Quelques fumerolles sortent du haut de la tente. La tente est gardée en permanence par deux orques, pas les plus malins, mais pas les plus couards non plus. La tente

d'Irdoc comporte divers objets typiques, des déchets de nourriture et une partie de l'or remonté par les nains, dans deux coffres à serrure.

Un nouveau corridor soutenu par des poutres descend sur une bonne centaine de mètres, balayé par un courant d'air, chose étonnante, jusque dans la salle des orques (salle 3), où l'humidité est croissante. La grande caverne naturelle accueille 6 tentes, et est jonchée de restes de feu, de nourriture, de déchets un peu partout, de bouteilles, de cruches. Pour ne rien gâcher, une forte odeur de sudation et de moisi emplit l'atmosphère. L'humidité est donc très forte, et sur les murs se forment des gouttelettes d'eau qui perlent. La température ne doit pas dépasser les 7-8 degrés.

Sur le côté de la salle, une nouvelle galerie semble s'enfoncer encore plus au cœur de la montagne, et non loin de celle-ci, il y a une autre galerie, dont l'entrée est barrée d'une épaisse tenture noire, de riche facture. Un vent étrange agite d'ailleurs le bas de la tenture, qui balaye le sol de sa lourde étoffe. La tenture s'ouvre sur un petit couloir étroit et peu engageant, qui aboutit aux quartiers des deux prêtres humains (salle 4). Pour peu que ces derniers s'y trouvent, la lumière émanant de la pièce est bien suffisante pour se guider dans le couloir. La salle est grande et circulaire et le plafond est ouvert sur un gigantesque puits qui part en oblique et qui, si l'on en croit le courant d'air puissant, doit lui aussi déboucher à même les flancs de la montagne. Un immense spectacle évoquant



des symboles du domaine du Mal est tracé à même le sol, histoire d'effrayer un peu les orques qui oseraient s'aventurer dans cet endroit réservé aux sbires d'Uhnort. Un bureau trône sur le côté ouest tandis qu'un paravent de riches tentures sombres, semblables à celle qui se trouve à l'entrée du conduit abrite le lit d'Ordo. Une pailleasse et quelques ustensiles de cuisine indiquent le coin plus modeste de Talic. Sur le bureau, on peut trouver les objets qui ont été remontés du trésor, comme un bouclier rouillé et des colliers couverts de vase séchée.

Que ce soit en partant de la salle des orques ou de celle des humains, il y a une bonne vingtaine de mètres dans le noir, pour arriver jusqu'au lac qui repose au cœur de la montagne.

IV Le lac sous la montagne

Cette salle (salle 5) est clairement l'un des plus grands espaces souterrains que les PJ aient jamais vus. La caverne est immense, et s'étend pratiquement sur une centaine de mètres de long. Le sol est en roche dure, en pente légère vers le centre de la caverne, et la paroi supérieure de la caverne atteint en son centre probablement 25 mètres de haut. Il règne ici une humidité palpable. C'est une véritable cathédrale de roche, dont l'acoustique présente une réverbération profonde et fluide. Conformément au plan, un lac souterrain s'étend sur les 2/3 de la surface, et on ne peut en faire le tour. La berge n'existe que du côté de l'entrée en provenance de la salle des orques (salle 3) et, dans une moindre mesure, du côté de la salle des prêtres (salle 4). L'eau sombre et les cliquetis incessants des vaguelettes de la surface contre la roche obscure provoquent chez les visiteurs une peur irrationnelle. Une petite cascade d'environ 5 mètres de haut au nord-ouest trouble la surface de l'eau. Cette étendue opaque paraît terriblement lugubre. Il est nécessaire de faire ressentir cette impression aux PJ. En fait, le lac ressemble à une immense marmite, ce qui fait qu'il est très profond très vite. Il n'y a pas d'entrée progressive dans l'eau. On imagine fort bien qu'à la saison de la fonte des neiges, la salle et une partie des galeries doivent être inondées. Le sol porte d'ailleurs des marques de ces crues.

Dans le coin ouest, à proximité de l'entrée, contre la paroi se trouve le campement de fortune des nains. Quatre tentes, des pailleasses rudimentaires, quelques débris de vaisselle, un feu chétif. Les quelques nains qui vivent ici sont les derniers « volontaires » du clan venus aider les orques à remonter le trésor du lac. Les nains ont l'air

constamment épuisés, malades, et ils sont faiblement vêtus. On peut apercevoir si on les observe finement des traces de morsures sur leurs corps.

Sur la berge, 5 orques surveillent en permanence des cordages et un tuyau de cuir. Les premiers sont reliés à de grands sacs épais et à un globe en verre à l'intérieur duquel les prêtres placent une lanterne. Le tuyau de cuir permet au nain de respirer sous la surface de l'eau, en serrant les mâchoires sur l'extrémité en cuir du tuyau, en forme de Y. Il y a là plusieurs couvertures, pour accueillir les nains frigorifiés et trempés après leurs plongées. La plupart du temps, quand les nains sortent de l'eau sombre, les orques sont pris de violents éclats de rire. Puis les prêtres rappellent pour voir si les nains ont remonté des choses susceptibles de les intéresser (des morceaux du dragon par exemple).

Les nains présents ici sont au nombre de 4, Harindem, Lahir, Karoom et Nermir, tous de solides mineurs nains, féroce ment loyaux à leur clan. Ils sont un brin désespérés, mais durs au mal. Si les PJ ont le temps de leur parler, ils raconteront le massacre du clan, l'incompréhension, la surprise quant à la présence du trésor. Leur chef est mort, tué par les orques, et ils sont retenus là depuis maintenant 4 semaines. Ils ont remonté de nombreuses pièces d'or, de cuivre et d'argent, et surtout, une patte osseuse ressemblant à une patte de dragon. Apparemment, les pièces vont aux orques, et le reste aux humains. Depuis que la patte de dragon a été remontée il y a deux jours, les prêtres ont changés d'attitude. Ils sont beaucoup plus pressants, mais ils sont aussi animés d'un désir nouveau pour les recherches au fond du lac. Dernière chose dont les nains parleront spontanément : les derniers plongeurs ont aperçu au fond du lac plusieurs objets brillants, armes et pièces d'armure. Ce détail risque fort d'intéresser les PJ, qui auront bien besoin d'armes supplémentaires pour les aider à se libérer des orques ou à s'enfuir d'ici.

Si les PJ demandent aux nains la raison des multiples marques de morsures qu'ils ont sur le corps, ceux-ci leur parlent alors des créatures qui se trouvent au fond de l'eau et qui attaquent si soudainement qu'il est impossible de les distinguer. Selon eux, ce sont des démons, ça ne fait aucun doute. Enfin, si les PJ questionnent les nains plus précisément sur l'origine d'un tel trésor, le plus vieux se souviendra vaguement la venue, il y a presque 70 ans, d'un nain, qui avait payé une forte somme pour pouvoir descendre avec deux mules au fond de la mine. Personne n'a jamais su pourquoi et personne n'est jamais allé voir, puisqu'à

l'époque, le fond de la mine était déjà hanté depuis de nombreuses années.

V/ Descendre au fond du lac

Que ce soit par appât du gain ou tout simplement pour faire face de la meilleure manière qui soit aux orques de la troupe d'Irdoc, les PJ risquent fort de se lancer dans une petite exploration sous-marine, en compagnie des nains. Mais pour cela, ils devront profiter de la nuit et défaire les orques qui veillent constamment sur les cordages et le tuyau de cuir indispensables à la bonne conduite de l'opération. Le trésor se trouve à 18 mètres de fond, et la descente se fait au rythme de 2 mètres par round. Plusieurs éléments risquent d'en perturber le bon déroulement.

Le froid

L'entrée dans l'eau nécessite de réussir un jet de Vigueur DD 15, sans quoi le personnage subit une pénalité de -1 à tous ses jets, y compris à la CA, car il est engourdi par le froid. Tous les 12 rounds (deux minutes), faites refaire un jet de Vigueur DD 15 + 1 par jet raté au préalable. Un jet réussi après un jet raté signifie simplement la stabilisation du malus.

Le malus du froid ne s'aggrave pas une fois sorti de l'eau, en revanche, il dure tant que le personnage n'a pas réussi un dernier jet de Vigueur DD 12 + 1 par jet raté dans l'eau. Bien sûr se mettre près d'un feu offrira des bonus conséquents (+3 à +6 selon la taille du feu, des couvertures +4). La compétence Survie, avec un jet au dessus de 15 confère un bonus de +2 au jet de vigueur dans l'eau et +4 pour ce même jet une fois sorti de l'eau.

La lumière

Tous les cinq mètres, le personnage qui tient le globe avec la lanterne doit réussir un test d'Équilibre ou de Dex DD 8, dans des conditions normales. Entre 5 et 10 mètres de fond, un surprenant courant parcourt le lac. Le DD du test passe ainsi à 12. Si le test est raté, il y a 2 chances sur 3 pour que la lanterne s'éteigne. Dans ce cas, les monstres du lac attaquent dans 1d4 rounds.

Les monstres du lac

Les caractéristiques et la description des monstres du lac apparaissent dans l'aide de jeu Clé en main page 70 de ce numéro. Ils attaquent pour se nourrir dès que la lumière disparaît. Dans l'eau la CA des personnages est réduite de 8, sauf pour les personnages disposant d'un rang de 2 ou plus dans la compétence Natation, auquel cas cette pénalité passe à -4. Si la cupidité de vos joueurs

dépasse votre seuil de tolérance, n'hésitez pas à rendre les monstres beaucoup plus agressifs et beaucoup moins sensible à la lumière de la lanterne.

Le trésor

Le trésor au fond du lac est facile à trouver, tant que la lumière fonctionne. Au milieu d'un décor sombre, vaseux et inquiétant, les PJ aperçoivent des éclats brillants : un amas de pièces et d'objets en tout genre. Le problème est que tout est éparpillé et qu'il n'y a qu'une lumière. De plus, l'eau est trouble, et il faudra de la patience (il faut faire vite car les orques risquent d'arriver en surface) et une certaine chance pour trouver les objets les plus intéressants pour les PJ.

Le trésor comprend encore plusieurs centaines de pièces d'or, des bijoux en argent, quelques potions désormais inefficaces, la deuxième patte du dragon Orilius, la corne du dragon entourée par une étoffe pourpre et les objets magiques décrits par les nains. Pour trouver un de ces objets, les PJ devront réussir un test de Détection DD 20 ou de Fouille DD 14 (la fouille prend plus de

temps). Puis lancez 1d6.

- 1 - dague +1
- 2 - anneau de bouclier de force (GdM page 216)
- 3 - masse d'armes +1
- 4 - écu en acier de maître
- 5 - épée à deux mains +1
- 6 - l'épée de l'onde (voir sa description dans l'aide de jeu Clé en main, page 68).

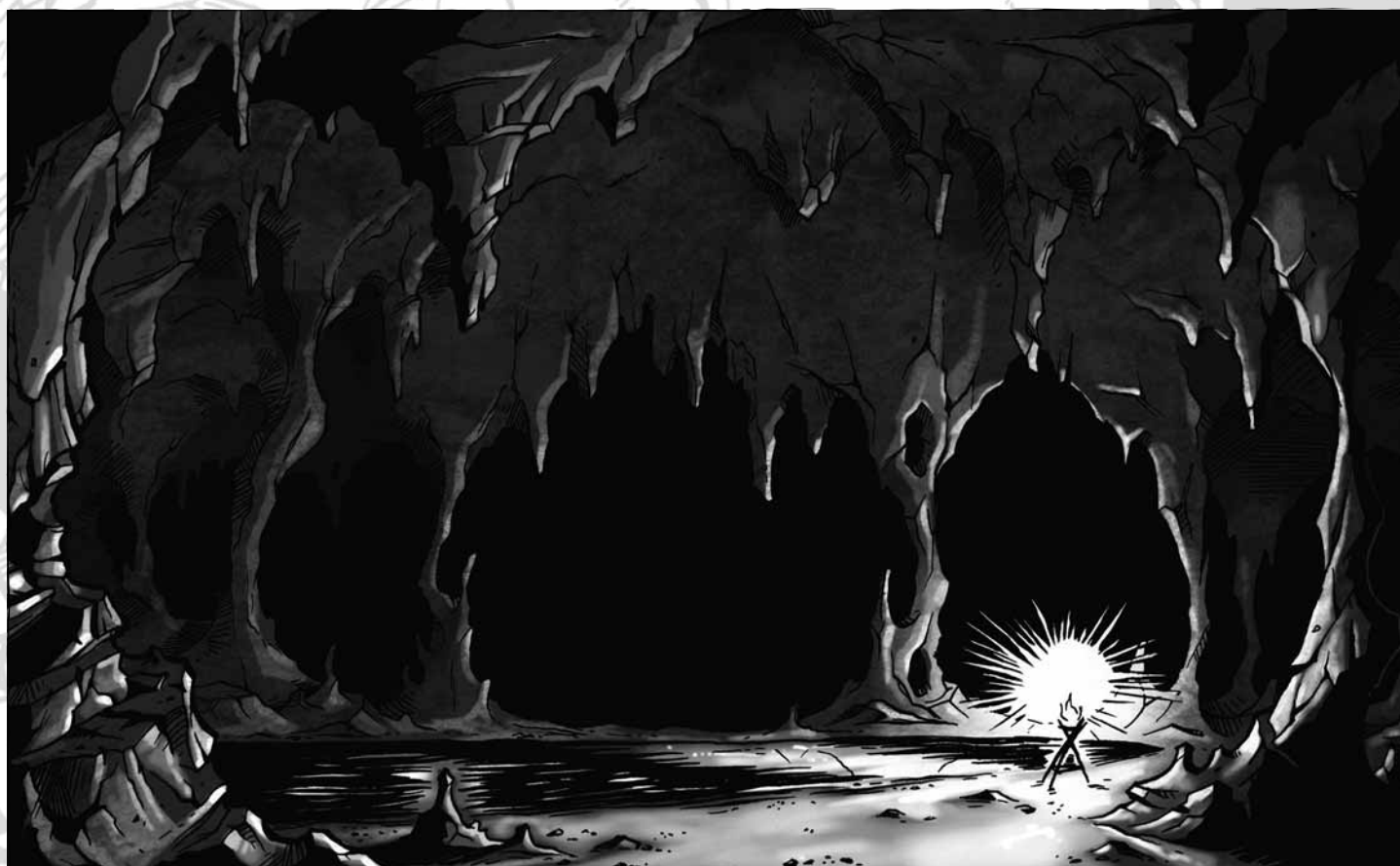
Si les PJ n'ont pas de lumière ou s'ils ont raté leur jet de fouille, soyez magnanime et faites-leur faire un jet de chance. Les personnages peuvent toujours tomber sur un objet au hasard, sur un jet de 18 à 20 sur 1d20. Il ne reste ensuite plus qu'à remonter.

VI La sortie

Les personnages doivent désormais aider les nains à s'en sortir, sachant que seuls deux des 4 nains du lac possèdent la volonté de combattre (traitez les comme des personnage de niveau 1). Il y a plusieurs possibilités pour cela. La plus difficile est sans conteste de tuer tous les orques de la troupe d'Irdoc

et de défaire les prêtres humains. Une autre consiste à faire des diversions pour attirer les orques et permettre aux nains de rejoindre le reste du clan dans la salle 1, avant de quitter définitivement la mine. Enfin, une dernière possibilité est de prendre en otage Ordo, qui fera tout ce qu'il peut pour survivre, surtout s'il s'aperçoit que les PJ ont remonté les derniers morceaux du dragon Orilius. Irdoc, lui non plus, ne désirera pas risquer la mort du prêtre qui lui a promis monts et merveilles s'il l'aidait à récupérer des objets de première importance pour Uhjnot. Face à cette situation, Graouk (voir l'aide de jeu Clé en main, page 68) deviendra fou de rage et contestera certainement le commandement de la troupe. La situation risque fort de dégénérer, ce qui pourra se révéler être une aide précieuse pour les PJ.

Il est important de se souvenir que la plupart des orques de la troupe d'Irdoc sont en poste à l'entrée de la mine, et tant qu'une alarme claire ne sera pas donnée (un orque qui ira en courant les avertir ou un coup de cloche en salle 1), ils ne devraient pas bouger.



Conclusions

En fonction des initiatives des PJ, le scénario peut prendre différentes formes. Des PJ peu discrets pourraient même se faire capturer par les orques, et devoir descendre au fond du lac pour le compte des orques et des prêtres. Dans ce cas-là, la situation sera très délicate, mais les PJ garderont une chance de sortir en remontant du fond du lac des armes.

Si les PJ parviennent à sauver les nains et à les ramener sains et saufs à Elcombe, Nari sera à la fois heureux (son clan est encore vivant), et à la foi abattu (pas de matières première cette année, comment va-t-il faire ?). Quoi qu'il en soit, il payera les PJ et s'affaira immédiatement pour trouver un logement à ses frères de clan. Les PJ, eux, auront eu la chance de tomber sur un fabuleux trésor et d'avoir survécu, ce qui n'est déjà pas si mal.

En plus des récompenses pour les créatures vaincues et les trésors trouvés, les PJ devraient recevoir 100 points d'expérience pour avoir survécu, et 200 points d'expérience supplémentaires s'ils sont parvenus à sauver les nains de la mine.

Annexes

Le parchemin d'Uhjort pour Ordo

« Voici la forme exacte des cornes d'Orilius. En suivant votre piste, j'ai également entendu parler de ses pattes, mais l'information n'est pas sûre. N'utilisez le parchemin que si vous trouvez une corne qui correspond. Si pour une raison ou une autre, les choses ne se passent pas comme vous l'avez prévu, détruisez tout, les parchemins, la corne. Je préfère cela plutôt que ces objets tombent dans d'autres mains. Orilius sait trop de choses... Et vous vous arrangerez pour disparaître également, bien entendu. U ».

Monstres et PNJ

Les fantômes du peuple troglodyte

FP 1 ; Mort-vivant humanoïde éthéré, intangible, de taille M ; DV 1d6+1 ; pv 7 ; Init +0 ; vol 9 m (parfaite) ; CA 13, contact 13, pris au dépourvu 12 ; Att épée courte (+1 corps à corps, 1d6) ; Part (cf MdM, page 111) intangible, manifestation, lamentation d'épouvante ; JS Réf +1, Vig +0, Vol +2 ; For 10, Dex 12, Con -, Int 8, Sag 12, Cha 10.

Ordor, humain (mâle), prêtre 3. FP 3 ; humanoïde de Taille M ; DV 3d8+3 ; pv 18 ; Init +4 ; VD 6 m ; Classe d'armure 19 (+1 Dex, +8 harnois) ; BBA +2 ; Lutte +5 ; Att

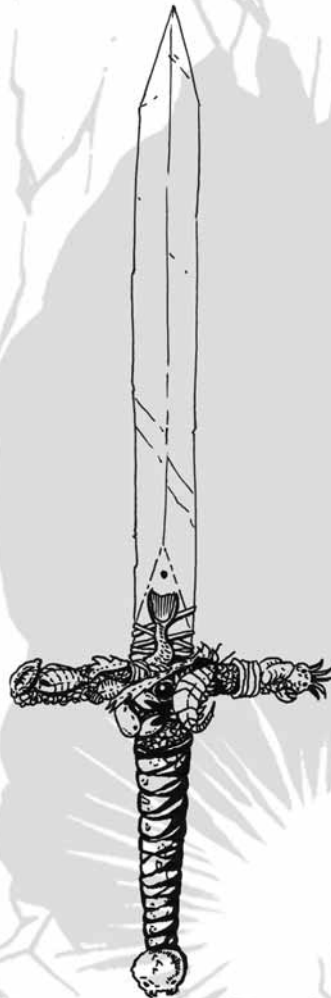
masse d'arme lourde de maître (+6 corps à corps, 1d6+3) ou arbalète lourde (+3 à distance, 1d10) ; AS renvoi des morts-vivants, sorts ; Part Châtiment 1/jour (cf MdJ page 192) ; AL LM ; JS Réf +2, Vig +4, Vol +6 ; For 16, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 16, Cha 8.

Compétences. Art de la magie +4, Concentration +6, Connaissance (religion) +4, Dressage +3, Intimidation +6, Premiers secours +6, Profession (cartographe) +3.

Dons. Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Attaque en puissance, Magie de guerre, Science de l'initiative.

Sorts préparés (4/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde 14 + niveau de sort ; domaine : Destruction et Mal). Sorts de niveau 0 : assistance divine, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, résistance. Sorts de niveau 1 : bouclier de la foi, blessure légère*, frayeur, protection contre le bien*. Sorts de niveau 2 : force de taureau, fracassement*, profanation*.

* sort de domaine.



Possessions. Harnois, masse d'armes lourde de maître, arbalète lourde, 20 carreaux, parchemin de cacophonie, vêtements de cérémonie, boîte ornementée pour parchemins, 35 po, 50 po d'un bon alcool, cartes, métaux, fil de soie et épices.

Apparence et personnalité. Ordo est un grand humain poilu, aux cheveux courts noirs et en bataille. Son visage est solide, pâle, et son regard ne laisse la place à aucun doute. Sûr de lui, il n'hésitera pas à faire valoir sa suprématie et celle de son dieu sur les hommes et les orques. Il ne se laissera pas dépasser par les événements et agira immédiatement plutôt que de fuir. En combat il est d'une pugnacité rare pour un personnage de son rang.

Talic, humain (mâle), prêtre 1. FP 1 ; humanoïde de Taille M ; DV 1d8+2 ; pv 10 ; Init +0 ; VD 6 m ; Classe d'armure 15 (+0 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +2 écu en bois) ; BBA +0 ; Lutte +0 ; Att masse d'armes lourde (+0 corps à corps, 1d6) ou arbalète légère (+0 à distance, 1d6) ; espace occupé/allonge 1,5 m / 1,5 m ; AS Renvoi des morts-vivants, sorts ; Part Châtiment 1/jour ; AL LM ; JS Réf +0, Vig +4, Vol +7 ; For 10, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 13.

Compétences. Art de la magie +3, Concentration +4, Connaissance (religion) +4, Diplomatie +3, Intimidation +4, Premiers secours +5, Profession (archiviste) +7.

Dons. Écriture de parchemins, Magie de guerre, Volonté de fer.

Sorts préparés (3/2 +1 ; DD de sauvegarde 13 + niveau du sort ; domaine : Destruction et Mal). Sorts de niveau 0 : détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie. Sorts de niveau 1 : bouclier de la foi, blessure légère*, protection contre le bien*.

* sort de domaine.

Possessions. Armure de cuir cloutée, masse d'armes lourde, arbalète légère, 10 carreaux, petit bouclier en bois, et parchemin d'injonction (contre les orques, on sait jamais), 20 po.

Apparence et personnalité. Bien qu'un peu maigre, Talic a pourtant la carrure d'un futur chef : large d'épaules, port altier, et détermination sans faille sur le visage. Ses cheveux blonds sont longs et entremêlés, et sa petite barbe pré-pubère renforce cet aspect juvénile. Ambitieux, Talic sait rester à sa place, et il voue une admiration et un respect certains pour celui qu'il espère un jour dépasser.

Thomas Berjoan

Illustrations : Christophe Swal
et Jean-Baptiste Reynaud

La fuite vers l'espoir (song of freedom)



Introduction

An 99 du Dernier Âge. Nous sommes dans les plaines de Borderen, à mi-chemin entre les montagnes Kaladrunes et le fleuve Eren, dans une zone peu habitée, si ce n'est par quelques villages humains et quelques tribus nomades halfelines. L'Ombre recherche activement deux espions appartenant à la résistance, envoyés en mission par la Reine Sorcière Aradil. Pour Ruthark le puissant, un orque légat installé dans les plaines, les choses sont simples : tous les prisonniers capturés dans les plaines de Borderen doivent nécessairement subir un interrogatoire. Il est hors de question que les espions et les précieuses informations qu'ils transportent lui échappent !

Quand la partie commence, les PJ ont été capturés par des orques et des légats au cours des nombreux raids qui ont eu lieu dans la région. Les personnages elfes, arcanistes ou nains n'ont pas été tués immédiatement, car Ruthark veut absolument les interroger, pour être sûr qu'ils ne sont pas les fameux espions. Privés de leurs possessions et de leur liberté, les PJ vont devoir choisir : fuir ou mourir.

Ce scénario joué dans de nombreuses conventions est destiné à des personnages de niveau 1 et peut servir d'introduction au monde de MIDNIGHT et à la campagne la Couronne de l'Ombre. Le MD devra bien assimiler les divers éléments du cadre de l'aventure pour réagir au mieux face à l'imagination parfois sans bornes des joueurs !

I/ Welcome prisoners !

Tous les PJ se trouvent au même endroit, au milieu du camp de **Ruthark** le puissant, dans une des grandes cages de fer et de bois installées à la hâte pour les prisonniers en provenance des plaines. Le camp est situé en contrebas d'une colline peu élevée, au nord-est. À un kilomètre au nord du camp, il y a une forêt, où les orques vont chercher le bois pour leurs brasiers et pour la construction d'une palissade. Au sud, après 3 km de marche, le terrain devient cahoteux et sec. Il n'y a aucun village à moins de 18 km à la ronde.

Au milieu du camp, se trouvent 5 grandes cages, toutes susceptibles de contenir une vingtaine de captifs. Elles ont été installées rapidement, pour accueillir les nombreux prisonniers venant des plaines. Les orques ont d'abord enfoncé profondément dans le sol de gros troncs de bois d'une hauteur de 2 m (solidité 5, résistance 80). Puis, ils ont fermé le haut de la cage avec des planches de bois (solidité 5, résistance 65), qu'ils ont fixées avec de grands clous de fer. Ces clous, longs de 15 cm, peuvent d'ailleurs servir d'arme (1d3/20/x2), à condition que les PJ parviennent à les retirer du bois (jet de For DD 18). Les orques ont ensuite recouvert les cages de plaques de fer transversales (solidité 10, résistance 60), fixées par des clous, et couvertes de pointes acérées (1d4 points de dégâts, surface intérieure et extérieure de la cage). La porte d'entrée des cages est entièrement en fer, et elle est verrouillée par une lourde chaîne de métal et un cadenas (Crochetage DD 25). Les clés qui ouvrent les cadenas sont en la possession de **Mulgruth**, l'un des meilleurs orques de **Ruthark**. Les cages ont différentes tailles, ; celle où sont enfermés les PJ mesure 5 m de large sur 6 m de long et peut contenir une petite trentaine de prisonniers, bien en-

tassés, sur un sol glaiseux couvert de paille. La pluie et les déjections humaines se sont mélangées à la paille pour former un engrais boueux et nauséabond, qui véhicule des maladies (bouille-crâne, jet de Vigueur DD 12 tous les jours, -1d4 Int, ou croupissure, jet de Vigueur DD 15 tous les jours, -1d4 For, sans effet secondaire, cf GdM page 294).

Chaque jour, les orques jettent plusieurs seaux d'eau croupie dans la cage. C'est la seule occasion pour les prisonniers de boire un peu, à même le sol souillé. Une fois par jour, les orques ouvrent la porte de la cage et lancent des restes de viande de leurs repas. Et quand on sait qu'ils apprécient particulièrement la viande halfeline... Cinq orques, portant des armures d'écaillés et des vardatchs (!), surveillent en permanence les captifs. Ils sont postés aux 4 coins des cages, et le 5ème devant la porte d'entrée. Dès que des prisonniers essaient de manipuler la porte, la serrure, ou qu'ils tentent de creuser le sol, les gardes ont pour mission de frapper à l'aide de grands bâtons de bois, à travers les barreaux. Ces orques se relaient toutes les douze heures. Ils parlent plusieurs langages (erenien, orque, noir parlé, langue du commerce, nain archaïque, nordique), car ils ont aussi pour mission d'espionner les prisonniers. Un seul orque sait parler le haut-elfe, et il est donc possible de parler cette langue sans que les autres ne comprennent, dès lors que celui-là se trouve à bonne distance.

S'il y a trop d'agitation dans la cage, les gardiens lancent des seaux d'eau pour calmer tout le monde. Si ça ne suffit pas, ils battent les prisonniers à coups de bâton. Et si rien n'y fait ou si les captifs se montrent vindicatifs, les gardiens appellent les légats, d'un cri large et puissant. Ces derniers accourent tous les 2d4 rounds, par groupes de 1d3. Autour de la cage, on considère qu'il y a 1d6+4 orques

Introduction

An 99 du Dernier Âge. Nous sommes dans les plaines de Borderen, à mi-chemin entre les montagnes Kaladrunes et le fleuve Eren, dans une zone peu habitée, si ce n'est par quelques villages humains et quelques tribus nomades halfelines. L'Ombre recherche activement deux espions appartenant à la résistance, envoyés en mission par la Reine Sorcière Aradil. Pour Ruthark le puissant, un orque légat installé dans les plaines, les choses sont simples : tous les prisonniers capturés dans les plaines de Borderen doivent nécessairement subir un interrogatoire. Il est hors de question que les espions et les précieuses informations qu'ils transportent lui échappent !

Quand la partie commence, les PJ ont été capturés par des orques et des légats au cours des nombreux raids qui ont eu lieu dans la région. Les personnages elfes, arcanistes ou nains n'ont pas été tués immédiatement, car Ruthark veut absolument les interroger, pour être sûr qu'ils ne sont pas les fameux espions. Privés de leurs possessions et de leur liberté, les PJ vont devoir choisir : fuir ou mourir.

I/ Welcome prisoners !

Tous les PJ se trouvent au même endroit, au milieu du camp de **Ruthark** le puissant, dans une des grandes cages de fer et de bois installées à la hâte pour les prisonniers en provenance des plaines. Le camp est situé en contrebas d'une colline peu élevée, au nord-est. À un 1 km au nord du camp, il y a une forêt, où les orques vont chercher le bois pour leurs brasiers et pour la construction d'une palissade. Au sud, après 3 km de marche, le terrain devient cahoteux et sec. Il n'y a aucun village à moins de 18 km à la ronde.

Au milieu du camp, se trouvent 5 grandes cages, toutes susceptibles de contenir une vingtaine de captifs. Elles ont été installées rapidement, pour accueillir les nombreux prisonniers venant des plaines. Les orques ont d'abord enfoncé profondément dans le sol de gros troncs de bois d'une hauteur de 2 m (solidité 5, résistance 80). Puis, ils ont fermé le haut de la cage avec des planches de bois (solidité 5, résistance 65), qu'ils ont fixées avec de grands clous de fer. Ces clous, longs de 15 cm, peuvent d'ailleurs servir d'arme (1d3/20/x2), à condition que les PJ parviennent à les retirer du bois (jet de For DD 18). Les orques ont ensuite recouvert les cages de plaques de fer transversales (solidité 10, résistance 60), fixées par des clous, et couvertes de pointes acérées (1d4 points de dégâts, surface intérieure et extérieure de la cage). La porte d'entrée des cages est entièrement en fer, et elle est verrouillée par une lourde chaîne de métal et un cadenas (Crochetage DD 25).

Les clés qui ouvrent les cadenas sont en la possession de **Mulgruth**, l'un des meilleurs orques de **Ruthark**. Les cages ont différentes tailles, ; celle où sont enfermés les PJ mesure 5 m de large sur 6 m de long et peut contenir une petite trentaine de prisonniers, bien entassés, sur un sol glaiseux couvert de paille. La pluie et les déjections humaines se sont mélangées à la paille pour former un engrais boueux et nauséabond, qui véhicule les maladies (bouille-crâne, jet de Vigueur DD 12 tous les jours, -1d4 Int, ou croupissure, jet de Vigueur DD 15 tous les jours, -1d4 For, sans effet secondaire, cf GdM page 294).

Chaque jour, les orques jettent plusieurs seaux d'eau croupie dans la cage. C'est la seule occasion pour les prisonniers de boire un peu, à même le sol souillé. Une fois par jour, les orques ouvrent la porte de la cage et lancent des restes de viande de leurs repas. Et quand on sait qu'ils apprécient particulièrement la viande halfeline... Cinq orques, portant des armures d'écailles et des vardatchs (!), surveillent en permanence les captifs. Ils sont postés aux 4 coins des cages, et le 5ème devant la porte d'entrée. Dès que des prisonniers essaient de manipuler la porte, la serrure, ou qu'ils tentent de creuser le sol, les gardes ont pour mission de frapper à l'aide de grands bâtons de bois, à travers les barreaux. Ces orques se relaient toutes les douze heures. Ils parlent plusieurs langages (erenien, orque, noir parlé, langue du commerce, nain archaïque, nordique), car ils ont aussi pour mission d'espionner les prisonniers. Un seul orque sait parler le haut-elfe, et il est donc possible de parler cette langue sans que les autres ne comprennent, dès lors que celui-là se trouve à bonne distance.

S'il y a trop d'agitation dans la cage, les gardiens lancent des seaux d'eau pour calmer tout le monde. Si ça ne suffit pas, ils battent les prisonniers à coups de bâton. Et si rien n'y fait ou si les captifs se montrent vindicatifs, les gardiens appellent les légats, d'un cri large et puissant. Ces derniers accourent tous les 2d4 rounds, par groupes de 1d3. Autour de la cage, on considère qu'il y a 1d6+4 orques en permanence, situés dans un rayon de 10 m, que le MD placera au hasard (1d8, 1=nord, 3=est, 5=sud, 6=sud-ouest...). Dès lors que l'alarme est donnée, 2d6 orques arrivent tous les rounds, en deux groupes, en provenance d'un lieu à déterminer au hasard (cf plus haut). Il y a un troll dans le camp, et il n'arrivera dans la zone de combat que si le grabuge dure plus de 14 rounds.

II/ What's going on here ?!

Usual suspect

En raison du nombre de captifs déplacés

ces derniers temps sur ordre de **Ruthark**, les orques manquent cruellement d'hommes et de matériel. De fait, les prisonniers en cage ne sont pas enchaînés et le nombre d'orques qui travaillent dans le camp est « minime » : 55 ouvriers se chargent de la palissade, des tentes, et de l'entretien du matériel, et deux groupes de 30 gardes se relaient toutes les 12 heures, à la mi-journée.

Les PJ se trouvent dans la même cage. Ils sont tous arrivés pendant la nuit, les uns après les autres, après avoir été privés de leur équipement. En réussissant un test de Détection (DD 16) avant que la partie ne commence, un PJ peut repérer la tente dans laquelle les équipements ont été rassemblés.

À la lumière de l'aube, moment idéal pour débiter la partie, les PJ prennent réellement conscience de la situation. Le camp, encore en construction, est un camp de torture et d'extermination. La situation est des plus désespérées, et c'est là tout l'enjeu du scénario : peut-on survivre à pareil piège ? N'hésitez pas à mettre les PJ devant la réalité du camp. Sortir paraît suicidaire. Pendant que le soleil se lève, de nombreux orques rentrent dans les tentes, tandis que d'autres quittent le camp en direction des plaines. On entend des hurlements, pas forcément ceux des orques, et des cliquetis d'armes. Des brasiers brûlent en permanence. Deux tentes se distinguent des autres habitations : la tente de **Ruthark**, et celle de **Malenas**, le légat erenien, son ambitieux second. Au loin, on aperçoit un troll, en train d'aider des orques et des oruks à transporter des troncs d'arbres fraîchement arrachés à la forêt, pendant que résonnent au dessus du brouhaha et des beuglements incessants les coups de hache des bûcherons.

The casting

Dans la cage, les PJ se trouvent avec 16 autres captifs :

- **Eirinn**, elfe Carinsil (m), Gue10. Cet elfe aux cheveux noirs est émacié, silencieux, et ne laisse transparaître aucune émotion. Ses mouvements sont lents et pleins de grâce, et son visage calme et observateur. Il porte une large blessure à la jambe, qu'il a soignée avec les moyens du bord. Vu le contexte, **Eirinn** sait qu'il doit faire très attention. Il ne prendra la parole que si un PJ lui a fait bonne impression (en défendant les halfelins par exemple). Là, il évoquera la présence d'un de ses amis encore en vie à proximité du camp... Il ne révélera jamais qu'il est un envoyé d'Aradil. C'est à la fin du scénario que les PJ sauront vraiment qu'ils ont aidé l'un des fameux espions à échapper à **Ruthark**.
- **Lenuel**, elfe Miransil (f). Cette jeune et petite elfe a la peau sombre et tannée du

peuple de la mer. Ses yeux en amandes sont très clairs, dissimulés sous une épaisse tignasse, sombre et tombante. Elle a tout perdu, et ses haillons lui ont été « offerts » par les orques. Sa peau est marquée par de nombreuses traces de morsures. C'est un soldat orque, **Murgund**, qui est à l'origine de ces traces. Le vil orque est tombé « amoureux » de la jeune Miransil, et depuis, il ne pense plus qu'à elle. De tels sentiments sont interdits, et cela le ronge peu à peu. Il dissimule son amour derrière un comportement bestial qui lui permet de garder la face. En guise de caresses, ce sont des morsures auxquelles a eu droit la Miransil. **Murgund** n'aura de cesse de veiller sur son amour, prêt à toutes les folies pour l'approcher et préserver sa vie. Ce comportement pourra causer sa perte, et être une aide précieuse pour les PJ (qui pourront subtiliser son arme, par exemple). **Lenuel**, elle, éprouve une répugnance sans bornes pour son bourreau malsain. Personne ne sait pourquoi elle a été capturée, et son état psychologique empêche toute communication. La plupart du temps, elle est prostrée dans un coin, pleurant à chaudes larmes, en silence et sans un spasme. Si elle tente de fuir, elle court droit devant elle, sans réfléchir, vers une mort certaine.

- **Gumel** (f), **Guerel** (f) et **Guemer** (m), halfelins. **Gumel** est la mère de **Guerel** et de **Guemer**. **Guerel** est une jeune adolescente, et **Guemer** un enfant... étrange.



Le gamin se tient droit comme un i, face à l'ouest, le regard vide, fixant l'horizon. Il ne parle pas, immobile créature ayant perdu la raison. Les 3 halfelins ont survécu au massacre de leur tribu, qui a eu lieu il y a quelques jours à peine. **Ruthark** a torturé et tué le héros de leur tribu, le cavalier wogren **Ninan**. **Gumel** se souvient encore précisément du halfelin agonisant sur une dalle en pierre ensanglantée, le ventre ouvert. **Gumel** apprendra aux PJ la vraie raison de leur présence ici : **Ruthark** recherche des espions de la reine sorcière et veut faire parler les résistants des plaines. Si on lui demande ce qu'a le petit **Guemer**, elle répond qu'il est en communion avec son wogren blessé. De son côté, **Guerel**, la jeune adolescente, a été soudoyée par **Ruthark**. Celui-ci lui a promis de la laisser partir en compagnie de sa mère et de son frère si elle parvient à découvrir un espion de la reine sorcière. Si c'est le cas, elle doit faire un signe aux gardiens orques qui enverront immédiatement quelqu'un chercher **Ruthark**. Le légat orque ne libérera pas **Guerel**. Elle risque donc de se faire lyncher, devant sa mère en pleurs et son frère toujours impassible.

- **Les cinq Ereniens**, (m). Dans la cage, il y a cinq Ereniens peu loquaces et très méfiants. Les pauvres sont couverts de marques de fer rouge, de lacerations, et certains ont des membres cassés ou brûlés. Leurs souffrances sont grandes, et ils n'ont aucune envie de se mêler aux autres. Ils agiront comme des animaux pour ce qui est du partage des ressources dans la cage.
- **Durnir**, nain (m). La peau burinée de ce nain Kurgun est couverte de tatouages retraçant sa généalogie. Il a été capturé au pied des Kaladrunes, où il était parti à la recherche de son ami **Groundir**, qui avait fui les montagnes. Dans la tente de l'orque légat, trône la tête, décapitée, de **Groundir**, un nain roux portant une boucle d'oreille en cuivre de la forme d'un ours. **Durnir** est un bon nain, dur au mal, mais pas très doué. Il fera son possible pour protéger les fées plus que les humains, et il se révélera être un allié appréciable. S'il apprend la mort de son compagnon, il donnera sa vie pour aider les fées à s'en sortir.
- **Eoner**, Dorn (m). Ce petit Dorn au corps sec et musculeux, a le crâne rasé et une épaisse barbe jaunie. Après quelques temps, il prétendra être l'un des espions de la Reine Sorcière, dans le but de démasquer les vrais espions. **Eoner** est en fait

un soldat du légat **Malenas**, qui est parvenu à se faire capturer sans que **Ruthark** ne se doute de rien. Sa mission est de découvrir l'identité des espions d'Aradil, et de recueillir des informations de la bouche des résistants. **Eoner** ne révélera pas sa véritable identité, car les orques ne le croiront pas, et il fera en sorte de ne pas éveiller l'attention de ses geôliers.

- **Les 4 cadavres**. Les quatre derniers prisonniers, deux Sarcosiens, un gnome et un jeune Erenien, sont morts récemment, dans la nuit. Ils ont été violemment maltraités et sont morts de leurs blessures (lacérations, membres brisés, brûlures).

'til the break of dawn

Les PJ ne savent pas forcément qui est **Ruthark** ni ce qu'il recherche. Les premières heures de l'aube sont l'occasion de se rencontrer et de discuter de cela avec les autres prisonniers de la cage. Évidemment, les orques sont vigilants et écoutent avec attention ces échanges. Ils feront appeler **Ruthark** s'ils pensent avoir découvert un des deux espions. Dès que les premières discussions des PJ commencent, interrompez les par la visite de **Malenas** et de ses acolytes. **Malenas** est accompagné d'un astirax, un chat noir presque obèse, qui ronronne au creux de ses bras, de **Guildas**, son disciple légat, et de son escorte personnelle, composée de 5 orques ensanglantés. Ils incarnent physiquement la menace que représentent les légats, leur prétention, et leur puissance qui impose le respect. Normalement, l'astirax ne devrait s'intéresser qu'aux arcanistes présents, puisque les captifs ont été privé de tout ce qu'ils possédaient.

Après cette petite visite d'intimidation, le magnifique ciel matinal laisse la place à une brume descendant de la forêt, puis à une pluie fine mais tenace qui tombe dès le milieu de l'après-midi.

III/ Now action !

Tous les événements ont lieu au cours de la journée. Si au lendemain de celle-ci les PJ ne sont pas parvenus à sortir de la cage, on peut estimer qu'ils n'auront plus aucune chance de sortir.

The walking deads

Les quatre cadavres présents dans la cage, vont devenir des ungrals. Les PJ ont droit à un jet de Détection (DD 16) pour ne pas être surpris. Les 4 Affamés cherchent à se nourrir de chair fraîche et à tuer tous les prisonniers, pour le plus grand plaisir des orques. **Ruthark** a imaginé ce plan pour que les espions d'Ar-

dil se trahissent en usant de leur force. Les gardiens seront donc attentifs (et cracheront sur les prisonniers). **Eirinn** ne se mêlera pas au combat, sauf si des fées sont en danger et qu'il est le seul à pouvoir les aider, auquel cas il agira le plus discrètement possible.

Tortured souls

Au moment où les PJ commencent à penser à une hypothétique fuite, faites intervenir **Ruthark**. Il choisit 3 captifs pour les torturer, le mieux étant qu'au moins 2 victimes soient des PJ (et pourquoi pas les 3).

Le procédé pour faire sortir un prisonnier est toujours le même : **Ruthark** arrive, accompagné de son fidèle orque **Mulgruth**, d'une escorte de 20 orques, de trois légats, dont **Malenas**, et de 6 orques sans arme. Ces derniers portent un lourd harnois dont les bords tranchants ont été limés pour qu'ils ne servent pas d'armes. Les 6 orques sont très forts physiquement, et leur visage est impassible. Leur mission est simple : une fois que **Mulgruth** a enlevé le cadenas de la porte, ils retirent la chaîne qui la bloque puis entrent dans la cage et s'emparent des prisonniers. Leur armure leur permet d'être immunisés contre les dégâts des pointes qui saillent à l'intérieur de la cage (cf I/ *Welcome Prisoners*). Une fois les 3 victimes enchaînées (Crochetage DD 20), elles sont emmenées par l'escorte, **Ruthark** en tête, vers sa grande tente, située à 40 mètres de là.

La tente du légat orque est gardée par deux orques ensablés, postés à l'entrée. Elle abrite les effets personnels de **Ruthark** et, surtout, les deux tables de torture qu'il a fait venir de Theros Obsidia. On trouve également des outils divers, des brasiers au-dessus desquels bouillent des liquides étranges (plomb, huile), des petits instruments de torture, des lames rougies de sang, et divers trophées appartenant à l'orque. Parmi ces derniers, la tête du compagnon nain de **Durnir**, **Groundir**, des ossements fraîchement nettoyés, et un grand symbole d'Izrador. La pièce est éclairée par les 3 brasiers et 2 petites torches à mi-hauteur. La toile de tente est haute (2,80 m), mais inflammable.

Ruthark n'est pas bavard ; voici ce qu'il dit aux victimes avant de commencer à les torturer. « Voilà de quoi faire réfléchir les renégats à l'ordre du dieu sombre ! J'espère que vos souffrances parviendront aux oreilles des espions d'Aradil et qu'ils se dénonceront d'eux-mêmes ». Voici un petit condensé des tortures possibles. Lancez 1d6 et consultez les descriptions suivantes.

- 1-2 : scarifications qui évoquent des symboles maléfiques d'Izrador en noir parler

(un souvenir qui peut poser des problèmes à ceux qui le portent). Perte de 1d4 PdV.

- 3 : aiguilles plantées dans le corps et qui font hurler de douleur (Jet de Volonté DD 20, cris de douleur), perte de 2 PdV.
- 4 : plomb fondu versé sur le torse. Perte de 1d4 PdV, douleur maximale (DD 20).
- 5 : poucettes. Mécanisme broyant les os et les cartilages des mains. Pénalité de -2 à tous les jets d'attaque et à tous les tests relatifs à la Dex. Perte de 1d2 PdV par utilisation.
- 6 : amputation (à n'utiliser que contre les PJ qui font la forte tête et qui n'ont pas compris la terrible réalité du monde de MIDNIGHT). Lame chauffée à blanc, cautérisation de la blessure, perte de 10 PdV (pas de saignements). Pénalité de -4 à TOUTES les actions du PJ jusqu'aux premiers soins.

Après cette terrible séquence, les PJ sont ramenés dans leur cage. Ils risquent fort de ne pas avoir envie d'attendre que **Ruthark** revienne, ce qu'il fera deux heures plus tard. Il est grand temps de partir !

Rhiann's back !

Alors que la pluie tombe toujours, **Rhiann**, le compagnon d'**Eirinn** arrive à proximité du campement. Il n'a pas l'intention de laisser son ami mourir alors qu'ils sont en mission pour la Reine Sorcière. Son plan est simple. Il s'approche le plus rapidement possible par la forêt jusqu'à ce qu'il se trouve à une soixantaine de mètres du camp. À cette distance, il sait que les astirax percevront sa présence et se lanceront à ses trousses, ce qui devrait retenir l'attention de quelques légats. Là, il lance un sort de *message* à **Eirinn**, pour l'avertir : il va lancer deux boules de feu sur le campement !

En fonction de ce qu'ont fait les PJ dans la cage, **Eirinn** leur parlera de l'attaque imminente. Au bout de quelques minutes, une première boule de feu éclate à proximité de la tente de **Ruthark**. Un instant plus tard, une seconde boule de feu vient exploser près de la cage, de manière à libérer une voie d'accès pour **Eirinn** (et les PJ) vers l'ouest.

En ce qui concerne les orques soldats, tous ceux qui se situaient dans la zone d'effet du sort sont morts. Les autres arrivent sur place comme indiqué dans le cas d'une alerte donnée (cf I/ *Welcome prisoners*). La moitié des légats sont partis sur la piste de **Rhiann** et ne sont plus au camp. Les orques sont surpris pendant deux rounds après la seconde explosion.



IV/ This is the end, my friend

Avec le feu qui se propage dans le camp, les orques ont fort à faire. Dès que les PJ atteignent la forêt, l'aventure s'achève et ils sont saufs. En revanche, toute fuite dans une autre direction se révélera plus délicate (à la discrétion du MD).

Si, en cours de partie, **Eoner** découvre l'identité d'**Eirinn** et qu'il parvient à le faire savoir à **Malenas**, la situation va sacrément se compliquer. Le légat ordonnera à son escorte de tuer tous les prisonniers et d'enchaîner l'elfe Carinsil, ce qui constitue par ailleurs une dernière opportunité pour les PJ de sortir du camp. Ensuite, **Malenas** cherchera à prendre la place de **Ruthark** (mais ceci est une autre histoire).

Si les PJ prennent le temps de visiter la tente où leur équipement a été rassemblé, ils trouveront toutes leurs affaires au bout de 2 rounds. Chaque visiteur lance 1d6. Si l'un d'entre eux fait un 6, il découvre un objet particulier parmi les suivants : une magnifique épée dorn +2 (!), un silex gravé (fétiche majeur, +2 à la CA), un petit coffre en terre renfermant une racine d'herbe chungri (à mâcher, +4 en Force pendant 1d4 mn pour une pénalité de -2 à la Dex).

En plus des points d'expérience pour les divers combats, les PJ reçoivent des bonus en fonction de leur comportement durant la partie :

- 150 points si les PJ ont aidé **Eirinn** à s'en sortir vivant.
- 50 points si les PJ se sont servis de **Murgund** pour récupérer un objet utile à leur fuite.
- 25 points par fée ayant réussi à s'échapper avec eux.
- 50 pour avoir démasqué **Eoner**.
- 100 pour avoir trouvé un objet magique dans la tente de l'équipement.
- 50 pour avoir récupéré son équipement.

V/ PNJ for nothing

Ruthark le puissant. Orque (m), Lég6/Gue2. FP 8. pv 38.

Mulgruth. Orque (m), éclaireur, Rou1/Gue1. FP 2 ; humanoïde de Taille M ; DV 1d6 +2d8 ; pv 12 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 ; Att hachette (+4 corps à corps, 1d6 +2) ou arbalète légère (+4 à distance, 1d8) ; AS attaque sournoise +1d6 ; Part orques, recherche des pièges ; AL CM ; JS Réf +4, Vig +3, Vol +2 ; For 14, Dex 14, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 8 ; *compétences.* Escalade +6, Dressage +2, Discrétion +6, Intimidation +7, Saut +2, Connaissance (marches du nord) -1, Perception auditive +6, Déplacement silencieux +6, Fouille +4, Escamotage +4, Détection +6, Maîtrise des cordes +4, Survie +6 ; *dons.* Esquive, Pistage ; *langages.* Parlé noir, nain archaïque, Haut-elfe, langage du commerce et orque.

Possessions. Armure de cuir grasseuse et souillée, jambières, bottes de fortune faite de tissu épais et de lanières de cuir, petit bouclier de bois, petit sac avec attaches pour fixer deux hachettes, arbalète.

Malenas. Erenien (m), Lég 6. FP 6. pv 30.



Eirinn. Elfe Carinsil, Gue10. FP 10 ; pv 65 ; Init +3 ; CA 14 ; BBA +10 ; JS Réf +6, Vig +8, Vol +3 ; *compétences.* Déplacement silencieux +5, Discrétion +10 ; *dons.* Arme de prédilection (arc long, épée longue), Combat aveugle, Esquive, Expertise du combat, Spécialisation martiale (arc long), Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide. *Équipement (dans la tente).* Arc long composite, cape d'elfe, épée longue de maître.

Rhiann. Elfe Carinsil, Arc12/Avatar de la Reine Sorcière 1. FP 13. Sorts : *boule de feu* (portée 70 m ; 6 mètres de rayon ; JS Réf ½ dégâts ; dégâts 10d6), *message*.



Eoner. Dorn (m), Gue 2. pv 22 ; Init +1 ; CA 12 ; BBA +2 ; Part Dorn ; JS Réf +1, Vig +9, Vol +2 ; For 16, Dex 12, Con 14 ; Int 12 ; Sag 14 ; Cha 10 ; *dons.* Attaque en puissance, Esquive, Vigueur surhumaine.

Les ungrals (4). Erenien (m). FP 1. pv 12 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 13 ; Att coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; Part morts-vivants ; AL CM ; JS Réf +2, Vig +0, Vol +2.

Les orques soldats (recrues). Orques (m), Gue1. FP 1 ; pv 7 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 16, contact 11, pris au dépourvu 15 ; Att vardatch* (+5 corps à corps, 1d12+4), épée longue (+5 corps à corps, 1d8+4) ou javelot (+2 à distance, 1d6+4) ; Part orques ; AL CM ; JS Réf +1, Vig +5, Vol +0 ; For 18, Dex 12, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 8 ; *compétences.* Escalade +0, Intimidation +3, Saut +0, Survie +2, Connaissance (marches du nord) +1 ; *dons.* Attaque en puissance ; *langages.* Parlé noir, nain archaïque et orque.

Possessions. Vêtements épais et cuir à peine tanné (couleurs naturelles), lourdes bottes cloutées, armure d'écailles, petit bouclier en bois, ceinturon en cuir, vardatch*, gros couteau, 2 javelots, bâton* (1d6 de dégâts).

* Seuls les cinq sbires autour de la cage ont des vardatches.

Les orques ensanglantés (les gardes de Ruthark). Orques (m), Gue 2/Bar1. FP 3 ; pv 24 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 18, contact 11, pris au dépourvu 16 ; Att vardatch (+8 corps à corps, 1d12 +4) ou javelot (+4 à distance, 1d6 +4) ; Part orques, déplacement accéléré, rage (1/jour) ; AL NM ; JS Réf +1, Vig +8, Vol +0 ; For 18, Dex 12, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 8 ; *compétences.* Escalade +2, Intimidation +3, Saut +2, Connaissance (marches du nord) +1, Survie +2 ; *dons.* Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction, Arme de prédilection (vardatch) ; *langages.* Parlé noir, nain archaïque, Haut-elfe et orque.

Possessions. Vêtements épais et cuir à peine tanné (couleurs naturelles), lourdes bottes cloutées, cuirasse, écu en acier, ceinturon en cuir, vardatch, gros couteau, 1 javelots.

Les légats. Erenien (m), Lég2. FP 2 ; pv 13 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 17, contact 10, pris au dépourvu 17 ; Att masse d'armes (+1 corps à corps, 1d8) ou arbalète légère (+2 à distance, 1d8) ; AS intimidation des morts-vivants ; AL LM ; JS Réf +0, Vig +4, Vol +7 ; sorts (4/2+1). *Frayeur, fièvre, blessure* ; *équipement.* Clibanion, écu en bois, masses d'armes, arbalète légère, carreaux (10).



Leunel. elfe Miransil (f). pv 6

Damien Coltice
Illustrations : Damien Coltice
Autres illustrations : © FFG

Un pont entre deux mondes



Cette courte aventure s'adresse à des personnages-joueurs (PJ) débutants mais à des joueurs capables de réflexion et de diplomatie. Le Meneur de Jeu (MJ) peut la situer où il le souhaite et l'intégrer ainsi facilement dans le cadre de sa campagne. Ce scénario peut parfaitement suivre celui du livre de base de Qin.

Synopsis

La route des PJ les conduit sur les berges d'un large fleuve (il peut s'agir du Fleuve jaune ou du Fleuve bleu, ou des rivières Huai, Wei, Han ou Fen mais il doit s'agir d'un cours d'eau naturel et non d'un canal fait de main d'homme). Là où autrefois seul un bac permettait le passage, un pont se construit désormais entre les deux rives. Cependant, depuis peu trois disparitions et d'étranges événements autour du chantier inquiètent les ouvriers. Les PJ seront-ils assez subtils pour découvrir les tenants et les aboutissants de cette mystérieuse affaire ?

Un long fleuve tranquille

Cette aventure débute lors d'un déplacement des PJ. Vous pouvez donc facilement l'intégrer au cœur de votre campagne. Seul impératif, la route des héros doit croiser l'un des longs cours d'eau qui sillonnent le *Zhongguo*.

Les PJ suivent une large route bien entretenue, parallèle aux méandres du cours d'eau. De loin en loin, ils dépassent ou croisent une caravane marchande. Ils apprennent ainsi qu'à quelques kilomètres, un bac permet de traverser le fleuve et de rejoindre la rive où se trouve la prochaine grande ville, et également qu'un pont devrait bientôt l'enjamber, facilitant alors le passage des biens et des personnes. D'ailleurs, les PJ arrivent bientôt en vue du chantier. N'hésitez pas à émailler les conversations avec les marchands et autres voyageurs de rumeurs et d'informations diverses. La région est sûre, la loi fermement

imposée par les forces de police locales. En revanche, si les anciennes traditions sont encore tolérées, les autorités se réclament du légisme le plus dur.

Le chantier

Alors que le soir tombe, du sommet d'une petite colline, les PJ découvrent le spectacle d'un des grands chantiers de l'époque. Un village de toiles et de huttes se blottit au creux d'un méandre du fleuve. D'immenses tas de bois destinés au futur pont sont regroupés non loin de là. Trois piliers émergent déjà des eaux et les ouvriers ont commencé à poser le tablier sur la moitié du fleuve environ. Un pont de barques permet d'accéder aux zones en construction. Des centaines de lumières éclairent les taudis : les personnages estiment qu'environ mille personnes vivent et travaillent ici. Un peu à l'écart, quelques baraquements entourés d'une palissade de bois accueillent une cinquantaine de soldats et les appartements des contremaîtres. Une brume grisâtre et vaporeuse s'élève de la surface du fleuve et s'étend sur les rives, baignant le paysage dans une atmosphère fantomatique.

Personne ne fait attention aux PJ alors qu'ils atteignent les abords du village provisoire. Certaines cahutes abritent auberges et tripots où ouvriers et marchands s'arrêtent pour la nuit viennent se détendre.

La nuit tombe lorsque les PJ arrivent aux environs du village. Le plus raisonnable pour eux consiste à se trouver un abri jusqu'au lendemain. Les auberges de fortune, peu confortables mais tout aussi peu oné-

reuses, ne manquent pas. Ils avancent dans une brume humide et froide, les lumières vacillent à travers le brouillard dense. Une fois sur place, en prenant leur repas ou en écoutant les conversations, les PJ vont vite se rendre compte que l'ambiance est plutôt pesante. Si de nombreux ouvriers occupent leurs soirées entre jeux et boissons, quelques-uns paraissent soucieux, voire apeurés, et les nouveaux venus attirent plus des regards de suspicion que de curiosité. Des sentinelles veillent autour du pont en construction, mais pour quelle raison ? Enfin, alors qu'ils remontent la rue principale, les PJ aperçoivent un cortège funéraire mené par un taoïste qui emporte deux corps dans un linceul. Une dizaine de personnes les suivent en silence.

Impliquer les personnages-joueurs

Gageons que la curiosité naturelle des joueurs les incitera à poser des questions autour d'eux. Ils entendront alors les diverses rumeurs et le récit des événements des jours derniers (voir ci-dessous) : sans doute de quoi soulever chez eux quelques interrogations.

S'ils décident de se promener le long du fleuve, ils distinguent soudain à travers le

brouillard une silhouette élancée et mystérieuse. Elle ne répond à aucun appel et il est bien difficile de discerner ses traits, ils peuvent juste supposer qu'il s'agit d'une très jeune fille. D'un geste, elle les invite à la suivre, mais sans jamais se laisser rattraper. Si les PJ se prêtent au jeu, ils risquent de tomber dans le piège car un pas de trop leur sera fatal. La brume est si dense qu'il devient impossible de voir ses pieds et cette poursuite les mène vers un embarcadère glissant. Celui qui mène le groupe doit réussir un Test d'Eau + Acrobatie contre un SR de 9 ou plonger malgré lui dans les eaux tumultueuses. Avec la mauvaise visibilité, le froid, le courant, la situation est périlleuse. Surtout que la silhouette continue à s'éloigner au-dessus des eaux... Une énigme à résoudre (vous pouvez également utiliser cet événement plus tard au cours de l'aventure si les PJ se mettent de suite en quête de la vérité).

Enfin, si leur prestance ou leur Renommée est suffisante, un groupe d'ouvriers ose les aborder. Ils ont peur, mais ne peuvent pas quitter le chantier, car il s'agit de leur seul moyen de subsistance. Les PJ ont l'air de héros ; ne pourraient-ils pas faire quelque chose contre la malédiction qui frappe ce chantier (voir ci-dessous) ?

Des faits

Si les PJ se renseignent afin de comprendre ce qui se passe ici, ils disposent de plusieurs options. Les sentinelles et les contremaîtres apportent sans doute les informations les plus rigoureuses, mais chacun y ajoute son petit commentaire plus ou moins teinté de surperstition. Parmi les ouvriers, de nombreuses rumeurs circulent, noyant les faits dans un folklore fantastique. Le taoïste quant à lui ressemble à un exalté fanatique qui voit dans les derniers événements un signe des dieux et une occasion de rallier à sa vision du monde une civilisation de plus en plus laïque.

Quoi qu'il en soit, nos héros devraient finir par découvrir les faits suivants (mais n'oubliez pas de mêler entre eux des éléments de rumeurs tirés du paragraphe suivant) :

- Les deux morts d'aujourd'hui s'ajoutent à une liste déjà bien longue. Même si, sur un tel chantier, les accidents ne sont pas rares, on compte tout de même onze décès depuis le début du mois. Il s'agit de noyades dues à des chutes dans le fleuve. Les autorités imputent ces morts à l'alcool et au manque d'attention.
- En creusant un peu, ils apprennent que sept autres personnes, dont une sentinelle, sont également décédées au cœur même du village ; là encore les autorités ne suspectent que des crimes de malfrats (racket, prostitution et vol à la tire ne sont pas rares). Pourtant, chaque cadavre présentait des traits affreusement déformés par la peur.
- Il existe un peu en amont du chantier un bac, unique moyen de traverser jusqu' alors. Les hommes qui s'en chargent voient d'un très mauvais œil l'avancement de ces travaux qui risquent fort de les priver de leur gagne-pain.
- Enfin, certains ouvriers pourront raconter avoir vu Sung Nao, l'architecte, se quereller violemment avec un notable de la cité proche qu'ils n'ont pu identifier. Une autre piste ?

Rumeurs...

Les ouvriers viennent des villages et des cités des environs. La plupart pratiquent encore les rites traditionnels et leurs croyances mêlent religion, superstitions et légendes. Aussi, toutes sortes de rumeurs et d'histoires folkloriques viennent se greffer



autour des faits réels. Même si l'explication de ce mystère relève bien du fantastique, les élucubrations suivantes ne révèlent pas l'entière vérité.

- La malédiction : Le chantier est maudit. Sung Nao est un érudit de son temps, il ne respecte pas les anciennes traditions. Pour beaucoup, le jeune architecte a oublié les sacrifices et les offrandes aux dieux locaux qui auraient permis de placer son ouvrage sous leur protection bienveillante. Ces derniers en ont pris ombrage et abattent leur ire sur le chantier. Superstition ! clament les contre-maîtres, mais la peur pourrait pousser les ouvriers à refuser de continuer le travail.
- Les fantômes du passé : Certains assurent que d'étranges silhouettes rôdent dans cette brume surnaturelle qui recouvre les lieux pendant la nuit. On parle de fantômes. Si le moindre badaud peut prendre une allure irréaliste au cœur du brouillard, quelques recherches sur l'histoire locale permettent de découvrir qu'une terrible tragédie a effectivement eut lieu dans les environs, à l'époque de l'Empereur jaune. De nombreux soldats ont péri sur ces rives, mais il s'agit d'une fausse piste car aucun de ces valeureux guerriers ne revient hanter l'endroit.
- Les hommes du bac : La compagnie marchande qui gère le bac voit son monopole menacé. Sung Nao et la plupart des maîtres d'œuvre suspectent leurs rivaux d'être à l'origine des événements qui fragilisent le moral des ouvriers. Pour eux, il ne s'agit que d'une simple affaire de concurrence.
- Un rival empressé : Sung Nao a obtenu la direction du chantier au détriment de Deux-Ponts, l'architecte officiel du gouverneur de la commanderie. Les deux hommes se détestent et Deux-Ponts jubile de voir le projet prendre un retard considérable. Il espère à son tour évincer le jeune homme pour reprendre les rênes de l'ouvrage.

... et vérité

La solution de l'énigme reste inacceptable pour les bureaucrates en charge du chantier. Les habitants du village voisin nomment le bras du fleuve, où Sung Nao se propose d'ériger son pont, « le Flanc du Dragon ». Et s'ils ont la possibilité de monter assez haut, les PJ se rendent effectivement compte que ce méandre ressemble étrangement au corps arqué d'une de ces

créatures mythiques. Le problème est causé par à une mauvaise gestion des flux du Tao, la solution se trouve dans la compréhension du *fengshui*.

Le fleuve se trouve comme agressé par cet ouvrage qui brise son harmonie et produit une réaction de défense. D'où ces brumes étranges qui perdent les marcheurs isolés. Ces perturbations dans l'équilibre des eaux ont également donné vie à des manifestations étranges comme ces silhouettes féminines et intangibles qui tentent d'attirer les curieux vers les berges glissantes. Mais plus le temps passe, plus ces réactions de défense deviennent violentes et puissantes. Le village des ouvriers se trouve menacé de destruction. Les personnages ne disposent que de deux jours pour proposer une solution ou ils verront le fleuve engager ses ultimes ressources dans ce combat contre l'œuvre d'un homme sans respect pour les anciennes traditions.

Les différentes pistes

Les gens du bac

Même s'ils ne sont pas responsables de ce qui se produit, ils jubilent de voir ce projet éprouver autant de difficultés à parvenir à son terme. Après tout, une fois le pont construit, ils perdront le monopole de la traversée. Entre autres, car afin d'arrondir ses fins de mois, le chef des bateliers, une brute nommée Sin To, profite de sa position pour se livrer à de la contrebande et du recel. Il travaille avec une bande de malfrats de la cité proche qui se spécialise dans le vol d'objets funéraires. Les autorités ignorent tout de l'implication de Sin To dans ce trafic. Du coup, il ne voit pas d'un bon œil quiconque vient lui poser des questions. Et il n'hésite pas à envoyer une demi-douzaine de ses gars afin de donner une « bonne correction » aux petits curieux. Si les PJ approfondissent cette piste et découvrent l'existence des activités illégales de Sin To, ce sont les voleurs eux-mêmes qui les attaquent afin de les faire taire. Ils entreposent leur butin dans un bosquet proche du fleuve, endroit où Sin To les rejoint parfois pour parler affaire. Aidés des bateliers, c'est une douzaine d'adversaires qui risquent de tendre une embuscade aux PJ. Individuellement, ils ne sont pas bien dangereux, mais leur nombre leur donne un courage certain.

Sinon, hormis des bagarres avec les ouvriers du chantier et quelques actes de sabotage mineurs, il n'a rien à voir avec le fond du problème.

Mise en scène :

Organiser une rencontre entre les PJ et leurs adversaires autour du chantier peut permettre de mettre en scène quelques éléments spectaculaires. Les piles de bois destinées à la construction du pont mesurent cinq mètres de haut pour dix de large. Elles ne sont maintenues que par des piquets fichés dans le sol.

Le pont de barques donne un accès rêvé à des saboteurs. Dans la brume, les sentinelles auront beaucoup de difficulté à les repérer. Le sol ici, instable et traître, soumis aux caprices du fleuve.

Le pont lui-même constitue un décor intéressant. Le tablier n'est pas achevé et il subsiste de nombreux trous dans le sol. Les rambardes n'ont pas encore été posées et l'ouvrage s'achève brusquement trois mètres au-dessus des flots impétueux. Les piliers et les poutres de soutènement représentent un dédale de prises et de ouvertures fort utiles à qui saura le mieux exploiter ce décor.

Le vieux *fangshi*

Si aucun des PJ ne possède une affinité ou une connaissance ésotérique, la solution sera plus difficile à trouver. Pourtant, tôt ou tard, ils entendront parler du vieux fou. La peur des ouvriers d'une malédiction provient en partie des prêches du vieil homme. Il se nomme Paroles Interdites et vit dans une cabane pouilleuse, au cœur d'un marais brumeux à quelques li du chantier. Si les PJ cherchent à le rencontrer, il tente d'abord de les éviter, se cachant de loin en loin dans les hauts roseaux. S'ils insistent, il s'amuse à leur faire peur en imitant toutes sortes de cris d'animaux ou fantastiques. Mais tôt ou tard, surtout s'il réalise qu'un *fangshi* se trouve dans leurs rangs, il finit par se montrer.

Il joue son rôle de dément à merveille, changeant sans cesse de sujet, criant, gesticulant et mêlant à ses propos décousus quelques indices sur la nature des véritables problèmes que rencontre le chantier.

Alors que les PJ tentent de tenir une conversation cohérente avec le vieil homme, cinq cavaliers de la garnison du pont surgissent sur la colline qui abrite sa cabane. Sung Nao les a envoyés arrêter (et faire disparaître) le vieux fou qu'il rend responsable des terreurs superstitieuses qui sapent le moral de ses ouvriers. Les PJ vont-ils le laisser faire ?

S'ils interviennent, Paroles Interdites leur en sera très reconnaissant. À vous de voir jusqu'à quel point il peut décider de les remercier.

Mise en scène :

Le marais représente un décor idéal pour une scène de combat très visuelle. L'avantage que confèrent aux soldats leurs chevaux s'estompe vite au milieu des trous d'eau et autres zones boueuses. Des filets de brume jaunâtre masquent les combattants jusqu'à ce qu'ils se trouvent presque au corps à corps. Des arbres morts, des rochers affleurants permettent d'envisager de nombreuses cascades. Paroles Interdites tente aussitôt de s'enfuir à travers le marais, poursuivi par les cavaliers. Aux PJ de réagir assez vite pour ne pas se laisser distancer.

Un architecte obtus

Sung Nao accepte sans problème de recevoir les PJ s'ils le souhaitent. Ils tombent face à un jeune architecte ambitieux et terre-à-terre. Pour lui, les rumeurs fantaisistes qui circulent sur le chantier ne sont que le fruit de superstitions ancestrales. Nourri des pensées pragmatiques du légisme, il réfute toute cause surnaturelle dans les événements actuels. Il envisage même de faire punir toutes les personnes qui colportent de telles fadaïses et effraient ainsi les ouvriers. Totalement imperméable aux croyances du Tao, il peut se mettre très en colère si les PJ insistent trop lourdement en sa présence sur cette piste. Ils ne doivent pas omettre qu'il représente ici la plus haute autorité.

Sung Nao a obtenu la maîtrise de cette ouvrage de premier plan, aussi bien stratégique qu'économique, grâce à un jeu politique complexe au sein du palais du gouverneur. Il en est bien conscient et ressent toute la pression qui s'exerce sur ses épaules. Ses mécènes se sont investis pour lui et différentes factions s'affrontent autour de ce projet majeur. Il ne peut pas faillir et même s'il est réellement doué, les enjeux représentés par ce pont le dépassent largement.

Solutions

Dès l'arrivée des PJ sur les lieux, les événements s'accroissent très vite. Ils doivent se rendre compte rapidement que le temps joue contre eux. Certaines pistes paraissent plus évidentes que d'autres : sabotages des bateliers ou du rival de Sung Nao, fantômes, crime organisé. Cependant, la nature

même des ultimes signes précurseurs de la catastrophe doit les inciter à suivre la piste surnaturelle.

S'ils supposent que le chantier est hanté, et qu'un exorciste se trouve parmi eux, ils pourront tenter d'éloigner les esprits. Le *fangshi* ressentira en effet une présence très forte mais plus liée au fleuve qu'à l'existence de fantômes vengeurs. Quoi qu'il en soit, un exorcisme réussi ne permet que de gagner un peu de temps, à peine six heures de répit avant que l'enchaînement fatal ne reprenne. Cependant Sung Nao ne voudra même pas entendre parler d'une telle démarche.

Une fois conscients que le problème ne réside que dans le mauvais choix du lieu d'implantation du pont, la solution évidente consiste à cesser les travaux et tout recommencer un peu plus loin. Solution totalement impensable pour le jeune architecte qui ne peut s'autoriser un retard supplémentaire.

La cité du gouverneur ne se trouve qu'à une heure de cheval du chantier, une fois le fleuve traversé par le bac. Là, les PJ qui cherchent un interlocuteur qualifié trouveront en Deux-Ponts (il doit son nom actuel au nombre d'ouvrages déjà réalisés par ses soins) un allié à leur écoute. Peu sensible au Taoïsme, il saute sur l'occasion de mettre son rival en situation délicate et appuie leur démarche de tout son poids. Les PJ peuvent alors obtenir une entrevue avec le gouverneur, un vieil homme bien moins gâteux qu'il le prétend. Issu d'une autre génération, il reste en lui quelques ferments de superstitions et de vieilles traditions. Si les PJ se montrent convaincants, le gouverneur accepte de quitter son palais afin de se rendre sur le chantier. Deux-Ponts l'accompagne et une fois sur place, la confrontation risque d'être houleuse. Les PJ vont devoir maîtriser la situation s'ils souhaitent qu'une décision soit rapidement prise. Cette solution, si elle n'est pas idéale car elle provoquera le renvoi (et le suicide) de Sung Nao, permet de sauver le chantier. Un ennui tout de même : le délai avant de décider les officiels à faire appel à un géomancien et à effectuer les rituels d'apaisement du dieu du fleuve.

Dernière solution, plus rapide mais aussi plus risquée, prendre eux-mêmes la décision de détruire le pont. Rien de bien compliqué en soi : une fois débarrassé des sentinelles, il suffit de briser les amarres qui retiennent l'ouvrage à la berge et de briser les piliers. Bien sûr, ils devront ensuite rendre des comptes et expliquer leur geste.

S'ils s'enfuient, Sung Nao recommencera la même erreur...

Timing indicatif

Il s'agit d'un déroulement chronologique succinct des événements se produisant sur le chantier. Le compte à rebours débute dès l'arrivée des PJ qui peuvent bien sûr altérer cette suite de faits.

T 0 : Arrivée des PJ sur le chantier du pont (crêpuscule).

T +2H : Quelques ouvriers en colère demandent à voir Sung Nao. L'architecte les fait chasser par les soldats.

T +5H : Des cris, une violente dispute oppose quelques ivrognes autour d'un jeu d'argent.

T +8H : Une sentinelle disparaît alors qu'elle montait la garde sur le pont (aube).

T +13H : D'étranges plaintes montent du fleuve, une forme de brume serpentine circule dans les rues, provoquant un début de panique, mais le phénomène cesse très vite.

T +14H : Paroles Interdites prêche au milieu du camp et génère un rassemblement spontané. Il est chassé par les soldats.

T +20H : Quelques gros bras chez les bateliers provoquent une bagarre dans un tripot pendant que deux d'entre eux tentent de saboter le tablier du pont en coupant quelques cordes qui retiennent les dernières planches posées.

T +22H : La brume s'abat définitivement sur la zone.

T +31H : On retrouve le corps de deux ouvriers contre les piles du pont ; ils se sont noyés.

T +32H : Un groupe d'ouvriers refuse de reprendre le travail et parle de malédiction ; ils se battent avec les soldats. Le niveau de l'eau du fleuve monte légèrement.

T +36H : La brume devient plus dense, le courant forcé. Trois ouvriers tombent dans le fleuve, alors que celui-ci tressaute inexplicablement. Des émeutes éclatent autour du chantier.

T +39H : Le pont se met maintenant à trembler de plus en plus souvent.

T +42H : Les eaux deviennent rougeâtres.

T +44H : Une crue soudaine et inattendue submerge les deux rives. Des vagues de plus de trois mètres de haut submergent le chantier et emportent tout, laissant derrière elles des centaines de cadavres.

Les PNJ

Les gens du bac et les bandits

Pas très malins mais plutôt costauds, le danger qu'ils représentent est proportionnel à leur nombre. Dirigés par Sin To, ils exploitent le seul passage actuel sur le fleuve grâce à deux larges bacs pouvant chacun emporter quatre chariots de marchandises avec leurs attelages. Mais cet endroit sert également de plaque tournante à un trafic d'objets volés. Ces gens-là n'aiment ni les questions, ni Sung Nao ni les curieux...

Sin To et les bandits

Métal 3 Eau 3 Terre 2 Feu 2 Bois 2
Intimidation 2 ; Boxe 3 ; Jeu 2 ; Jiànshù 2
Manœuvres : Parade totale ou Coup précis

Résistance : 5

Défense passive : 7

Équipement : épée

Les bateliers

Il s'agit de simples sbires armés de bâtons, mais leur nombre peut monter jusqu'à vingt.

Les gardes du chantier

Des soldats du gouverneur, plus ou moins conscients que la solution du problème n'a rien de naturel. Ils sont là pour faire respecter l'ordre et représentent la loi. La plupart obéissent sans état d'âme aux ordres donnés ; ce sont des militaires bien entraînés et correctement équipés. Le contingent comporte une cinquantaine d'hommes commandés par deux officiers qui consultent Sung Nao pour tout ce qui concerne la gestion quotidienne du chantier.

Métal 3 Eau 3 Terre 2 Feu 3 Bois 2

Intimidation 2 ; Jiànshù 2 ; Qiangshù 2 ; Equitation 2

Manœuvres :

- Jiànshù : Parade totale

- Qiangshu : Coup double.

Résistance : 5

Défense passive : 7

Équipement : tablier de cuir, épée, lance

Les manifestations du fleuve

L'harmonie du fleuve est brisée par l'ouvrage matériel construit par les hommes. Le méandre choisi, nommé le « Flanc du Dragon » dans le folklore local, se défend en quelque sorte contre cette agres-



sion. La brume opaque en constitue la première manifestation. Très dense, elle occulte la visibilité à partir de dix mètres. La nuit, cette portée est encore réduite à environ trois mètres. Les berges meubles et abruptes, le courant fort et tourbillonnant représentent d'autres dangers évidents, surtout combinés avec le brouillard.

Mais il existe d'autres manifestations de ce déséquilibre. La brume génère des silhouettes féminines et intangibles faisant signe aux promeneurs de les suivre. Elles attirent ainsi les imprudents vers le fleuve afin de les noyer. Le but n'est pas de tuer tous les ouvriers mais de leur faire suffisamment peur pour qu'ils abandonnent leur projet. Le dernier jour, la brume ne se dissipe plus, le fleuve devient de plus en plus violent. Toute personne marchant sur les berges risque de voir surgir soudainement une vague d'eau glacée qui s'enroule autour de ses jambes et la tire vers les eaux froides et tumultueuses. Cette manifestation n'a rien à voir avec un fantôme et un exorciste pourra le confirmer. Un exorciste ne peut que repousser et disloquer ces tentacules aquatiques et permet de gagner ainsi quelques heures avant que ces tentacules ne se reforment.

Sung Nao

Pratique et talentueux, il possède une haute opinion de lui-même et de son tra-

vail. Parfois condescendant, il méprise les superstitions populaires et subit une pression énorme de la part des courtisans qui lui ont permis d'obtenir la direction de ce projet. Plus le chantier prend du retard, plus il impute la faute à des malveillances visant à lui nuire, jusqu'à friser la paranoïa.

Renommée : 37

Le fangshi

Paroles Interdites fut autrefois le précepteur des enfants d'un noble puissant. Mais ses avis tranchés sur tous les sujets, en particulier politiques, lui valurent quantité d'inimités. Il dut se résoudre finalement à l'exil, mais rêve toujours de revanche. Il simule la folie afin qu'on le laisse en paix. Il pense avoir compris le cœur du problème qui affecte les travaux du pont mais plutôt que de prévenir les autorités (qui ne l'écouteront de toute façon pas), il attise la peur des ouvriers et les pousse à la désobéissance et à la révolte. Le chaos social l'amuse et lui procure un agréable sentiment de vengeance contre le pouvoir en place.

Renommée : 11

Kristoff Valla

Relecture : Neko

Illustrations : © Le 7ème Cercle

To live and die in LA

Ce scénario est prévu pour 2 (dur !) à 5 joueurs. Il peut s'inscrire dans la continuité de « Amitiés de Los Angeles » pour des joueurs plus ou moins débutants ou dans celle des « Affranchis » et vous pourrez donc le raccrocher à la storyline politique du supplément sans problème pour des COPS plus aguerris. C'est pourquoi il ne sera pas donné de dates exactes dans le récit. Il s'agira juste de situer l'action en novembre 2030 ou en 2031. Néanmoins assurez vous que vos COPS ne soient pas débordés car Hawkins leur fera comprendre que ce problème nécessite toute leur attention et que cette enquête est classée prioritaire.

HISTOIRE & TRAME CHRONOLOGIQUE

1.1. Novembre, lundi (date et année au choix)

Los Angeles vit au rythme qui est le sien : frénétique. Il fait chaud, les bangers de Compton se canardent copieusement, les prostituées en prennent pour 15 dollars à Skid Row, les golden boys du Civic Center tueraient toujours père et mère pour leur commission et les flics pataugent dans la merde de leurs enquêtes, remboursent leurs prêts sur 25 ans pour leur pavillon de banlieue et enterrent leurs collègues tombés en héros.

Ces flics vivent et meurent à L.A. Vos cops aussi.

Ils se rendent d'ailleurs au central pour leur journée de labeur et s'appêtent à prendre leur service à 15 heures. Après avoir subit les habituelles réprimandes de leur bien aimé Mc Clure, ils arrivent dans les bureaux. Une ambiance très tendue plane dans l'air. Sniper est absorbé par son écran, sur lequel on peut voir des clichés montrant des armes des années 90 alignées en comparatif avec des signatures balistiques de meurtres récents. Jen et Metreaux discutent énergiquement d'une histoire d'enlèvement et Hawkins sort de son bureau l'air furieux en indiquant aux PJ de se dépêcher

(si l'un d'entre eux est en retard c'est encore mieux !). Droit comme la justice dans son impeccable uniforme, il leur donne l'ordre de s'asseoir (et il n'y a toujours que 4 chaises) :

« Mesdames et messieurs, je ne suis pas content. Les élections approchent et comme vous le savez plusieurs personnes mettent le C.O.P.S au centre de leur campagne argumentant que ce service est un gouffre financier et que ses résultats ne sont pas satisfaisants. Je veux un redoublement d'efforts sur toutes les enquêtes en cours et je veux des heures sup' comme s'il en pleuvait. Je veux que vous fassiez comprendre à ces emmerdeurs de politiques que vous méritez votre salaire et que la création de ce service n'a pas été une erreur. Alors allez me mettre vos uniformes et arborez fièrement vos badges du L.A.P.D. »

Après cette énergique entrée en matière les cops ont tout intérêt à se changer. L'intercom grésille et donne l'ordre à tout le monde de se rendre en salle de briefing. Hawkins attend ses hommes, debout près du pupitre. Tous les cops ont des enquêtes en cours donc le briefing est rapide. Il recadre les objectifs et s'adresse aux PJ :

« Vu que vous n'êtes pas sur des enquêtes prioritaires, vous allez donner un coup de main aux patrouilleurs de différents quartiers. Cette initiative vient de moi et elle a été approuvée par la hiérarchie, elle ne souffre donc d'aucun commentaire (il désigne les PJ et les scinde en deux groupes). Il s'agit de vous montrer sur le terrain et de marquer des points dans l'esprit de nos charmants concitoyens. Equipe 1 (premier groupe de PJ) vous devez vous rendre au commissariat de South Central et vous présenter au sergent Jacobi. Vous prendrez un itinéraire de patrouille. Vous ne quitterez votre patrouille qu'en cas d'urgence nécessitant votre présence. Equipe 2 (deuxième groupe de PJ) vous vous rendez au commissariat de Skid Row et vous suivrez la même procédure en vous présentant au sergent Osawa. Bonne journée messieurs. »

Si les PJ protestent, ils se heurteront à un mur de glace. Hawkins peut même choisir de les réprimander. De plus, un jet de perception plus psychologie (2 succès) leur permettra de comprendre qu'Hawkins n'a pas pris cette décision de gâité de cœur. Les autres cops iront de leurs petites moqueries mais pour la plupart

compartiront au sort réservé à leurs collègues.

Les cops partent donc du central à bord de leurs spitfire de patrouille et se dirigent vers leur destination.

1.2. South Central (équipe 1)

Arrivés au commissariat de South Central (qui est en fait un ancien supermarché) les cops se frottent à la réalité locale. Flics survoltés, bruit incessant dans le hall d'accueil et clim en panne. Parmi ce chaos, un officier les oriente vers le bureau du sergent Jacobi. Cet homme d'environ 45-50 ans ne semble pas de bonne humeur. Il fume un cigare de la taille de la tour de Pise et raccroche le téléphone violemment après avoir copieusement insulté son interlocuteur. Mesurant 1,80 m pour 70 kg il est mince mais n'apparaît pas comme fragile pour autant. Il dégage un charisme sombre, presque inquiétant. Sa coupe de cheveux militaire ne dépareille pas avec son bureau, rangé au carré. Il accueille les PJ poliment sans en rajouter.

Il leur donne leur itinéraire et leur souhaite une bonne journée. S'ils désirent engager la discussion et demander des renseignements il coupera court et leur demandera de prendre congé. La patrouille doit être prétexte à toutes les possibilités propres à ce quartier. C'est l'occasion rêvée pour mettre les nerfs de vos cops à rude épreuve en incluant un petit 10-18 de votre cru. Ils continueront leur patrouille, jusqu'à l'appel d'Hawkins, afin de rejoindre l'équipe 2 (cf. plus loin), pour les besoins de l'enquête principale. Assurez vous juste que la journée leur paraisse longue et surtout très dangereuse.

1.3. Skid Row (équipe 2)

Le sergent Osawa est un japonais à 2 ans de la retraite. Il accueille les cops avec respect mais reste distant. Ce petit homme ne semble plus vouloir trop s'impliquer et la police l'a trop usé, il n'a donc plus l'énergie nécessaire pour croire qu'une patrouille de cops va tout changer (qui le croirait de toute façon ?). Renseignements pris les PJ partent en patrouille et passe 3 heures à sillonner les rues de ce quartier désespéré sans qu'ils n'aient à intervenir. À 19h15 leur radio leur signale qu'un patrouilleur du L.A.P.D a besoin de renfort à Downtown. On signale une activité suspecte à

l'intérieur d'un snack. La position est à moins de 10 minutes de l'endroit où se trouvent les PJ. Arrivés sur place une voiture de patrouille les attend. Les 2 officiers présents leur expliquent la situation. Le snack s'appelle le Cantino's blues. C'est ici que beaucoup de flics en patrouille s'arrêtent pour prendre des cafés à emporter servis par le patron, un vieil Irlandais du nom de Liam McKenzie. Lorsqu'ils sont arrivés, les 2 flics, avant d'ouvrir la porte ont vu une traînée de sang derrière le comptoir, à l'endroit de la caisse enregistreuse. Mais ils ne sont pas rentrés. Les cops sont donc invités à prendre l'initiative. Une fois à l'intérieur un jet de perception indiquera aux joueurs que la pièce est vide. La salle mesure 25 m2 et est faite en longueur, le comptoir occupant la longueur de droite. Il n'y a pas de corps derrière celui-ci, la caisse enregistreuse est vide et le mur derrière elle est maculé de sang et de bout de cervelle. Les tables du fond sont renversées ainsi que les chaises, les verres et les cendriers. Des traînées



de sang courent jusqu'à la porte de derrière, comme si on y avait traîné des corps. Au vu des consommations on peut dire que 3 personnes occupaient une table et qu'une personne occupait une autre table. Des impacts de balles d'apparemment gros calibre ont perforé le mur derrière les tables. Aucune douille au sol. Derrière la porte du fond un long couloir part sur la droite et donne sur la sortie de secours. Sur la gauche se trouve la porte des toilettes et derrière cette porte les PJ découvrent un véritable carnage marquant la fin des traînées sanglantes laissées sur le sol. Cinq corps sont empilés les uns sur les autres, criblés de balles, dans des positions de poupées désarticulées. Certains ont la moitié du visage arrachée par les balles alors que d'autres ont les viscères tombant sur leurs genoux à cause du grand nombre de projectiles reçus dans l'abdomen. Les impacts de balles présents derrière eux indiquent que le ou les tueurs les ont canardés une deuxième fois dans cette pièce, certainement pour être sûr de bien finir le boulot. Aucune douille au sol. La sortie de secours donne sur une petite ruelle. Elle est déserte. Un jet de perception permet d'apercevoir à une petite dizaine de mètres de légères traces de pneus. Bien évidemment la première chose à faire est d'isoler les lieux et d'appeler la police scientifique. Vos cops peuvent commencer à interroger le voisinage. La plupart des boutiques proches sont fermées et personne n'a rien vu ni rien entendu. Le seul magasin ouvert se trouve à 50 mètres. C'est un disquaire répondant au doux nom de The Bedg qui bosse ici. Il n'aime pas trop les flics et les PJ devront utiliser leurs compétences pour le faire parler (**charme : 3 / edu : 3 / sang froid : 2**) Il connaît bien le vieux McKenzie et le présente comme quelqu'un de réglo. Il précise que l'appartement du vieux se trouve au-dessus de son bar. Il semble sincèrement touché par la disparition du barman. Si les PJ fouillent l'appartement, ils ne trouvent rien à se mettre sous la dent, hormis un vieux Beretta 93f. En redescendant, les cops tombent sur un couple de personnes âgées. Ils affirment avoir vu 5 blacks traîner dans le coin en début de soirée. Ces jeunes gens traînent tout le temps à McArthur Park et terrorisent les habitants du coin. Si les PJ se rendent sur place, ils trouveront les suspects. En creusant un peu, les PJ arriveront à la conclusion suivante : Les suspects sont innocents (du moins pour ce crime-là !). 20 personnes peuvent témoigner qu'ils les ont vu à la même heure chez « Johban », un squat où l'on écoute du rap et où l'on graffe. Les vieux veulent leur faire porter le chapeau pour se débarrasser d'eux. Aux joueurs de choisir la sanction.

Alors que la scientifique finit son travail, Hawkins contacte les PJ. Après un rapide topo de la situation, il ordonne aux cops de prendre l'enquête et d'appeler l'équipe 1 en renfort. Un carnage en plein Downtown résolu rapidement

permettrait au service de marquer des points. Les PJ doivent désigner un premier détective (parmi la première équipe arrivée sur les lieux).

1.4. Rapport scientifique

De retour au commissariat central et pendant la rédaction des premiers rapports, les cops reçoivent les premiers rapports, des ramasse-miettes. L'identification a été rendue compliquée par l'état des victimes, mais les « toubibs » sont capables de faire des miracles. Les identités sont les suivantes :

- David Kliegman, né le 05/06/1995, résidant à Beverly Hills, avocat.
- Hector Vicente Dominguez, né le 09/12/1993, inculpé 2 fois en Californie, résidant à Mexico. Pas d'activité connue.
- Tessio de Alabatera Montarres, né le 14/02/1992, résidant à Tijuana, pdg d'une entreprise de location de voitures de luxe avec garde du corps et chauffeur « Secucars » basée à Tijuana.
- Robert Zalakis, né le 25/11/89, résidant à Van Nuys, employé de la compagnie de taxi « Airplane Cab ».
- Liam McKenzie, né le 17/10/1970, résidant à Downtown, patron du Cantino's blues.

Tous ont succombé à des tirs répétitifs de gros calibres (environ 15 orifices d'entrée et de sortie chacun). Tout indique que ce ne sont pas des professionnels qui ont fait le coup. Hawkins ayant mis la pression à tous les services, le rapport balistique arrive dans la foulée. Les munitions utilisées sont des munitions de calibre 5.56 et correspondent donc à des fusils d'assaut. Le service a récupéré 83 projectiles dans les murs et dans les corps. Les munitions sont de vieille facture et correspondent à des types d'armement utilisés par les services de police de L.A et par l'armée, retirés de la circulation depuis maintenant 5 ans. D'après le labo le seul moyen de se les procurer est le marché noir, mais pour ce genre de produits, il faut de très bonnes connexions. Ces armes sont des dérivés des M4 et M16-79 « blowper » fabriquées par Colt pendant les années 90. Les traces de pneus relevées dans la ruelle proviennent d'un pneu large de 4*4 type Hummer. Le service des PJ touche à sa fin. Hawkins les veut demain à la première heure (donc changement de rotation), il ne veut aucune réflexion et il attend ses heures sup !

2.1 Novembre, mardi

Le brouillard se dissipe, chassé par un léger vent du nord. Des émeutes ont éclaté dans le Watts la nuit dernière (une bavure du

S.W.A.T en serait à l'origine). Le journal du matin y est entièrement consacré. 27 « civils » (lire membres de gangs) auraient trouvé la mort alors que l'on déplore 2 blessés du côté des forces de l'ordre. Le département de communication du L.A.P.D. s'empresse de faire une déclaration pour blanchir les policiers qui n'auraient utilisé leurs armes qu'en absolue légitime défense. La hiérarchie craint que la situation ne dégénère et ne devienne incontrôlable. La météo annonce une journée anormalement chaude et la température pourrait atteindre les 41 degrés à l'ombre. Les PJ peuvent commencer leur enquête. S'ils veulent examiner les relations connues des victimes et procéder à des interrogatoires, ils doivent consulter le fichier central. Au bureau du C.O.P.S. ils ne trouveront pas Hawkins, ce dernier étant en réunion d'urgence avec les huiles jusqu'à 13 heures. Le fichier leur apprend les informations suivantes :

- David Kliegman est marié à Dolorès Philips Kliegman, elle réside avec lui à Beverly Hills. Il dirige un cabinet dont il est le seul avocat et une seule secrétaire travaille à son service. Son bureau se trouve au 43^e étage de la tour Britannia dans le Civic Center. Il n'a évidemment pas de casier judiciaire. Sa secrétaire, une française du nom d'Elodie St Claude est en vacances en France depuis 2 semaines.

- Hector Vicente Dominguez réside à Mexico. Il a été inculpé deux fois en Californie en 2028 et 2029 pour trafic de stupéfiants (principalement cocaïne). Il a été extradé en 2029 à la demande des autorités mexicaines. Son principal contact à Los Angeles était Fernando Amarillo, un important loueur de voitures de luxe possédant sa concession à l'aéroport international de LAX. Faute de preuves suffisantes, Amarillo n'a jamais été inculpé. Les narcotiques l'ont surveillé pendant deux ans et d'après leur rapport, il serait clean et ne s'occuperait plus que de sa concession, qui lui rapporterait tout de même beaucoup d'argent. Son fils Diego Amarillo est néanmoins sur écoute et est suspecté de trafic de stupéfiants et d'association de malfaiteurs. Amarillo senior ne se déplace jamais sans ses six gardes du corps. Dominguez est revenu à L.A. avec un faux passeport au nom de Sergio Luque.

- Tessio de Alabatera Montarres réside à Tijuana. Sa société de location de véhicules de luxe est prospère. Il a été soupçonné d'association de malfaiteurs et de trafic de stupéfiants durant la guerre, mais n'a jamais été inquiété par la justice de son pays. Le dossier comporte le numéro de téléphone de son bureau. Il a aussi servi son pays de 2020 à 2023 dans l'armée, mais il a apparemment été renvoyé pour avoir touché des pots-de-vin. Certainement trafiquant pendant la guerre, il

a monté sa société en 2025, la finançant en cash.

- Robert Zalakis était employé de Airplane Cab, société de taxis basée à LAX dont la spécialité est de transporter les voyageurs à L.A et de les ramener à l'aéroport à l'heure de leur départ. Aucun véhicule n'est stationné en ville et leur dépôt est à côté de l'aéroport. Cette piste étant facile à vérifier voici les informations :

Robert Zalakis était un employé modèle et a reçu à 11 reprises le titre honorifique d'employé du mois. Le carnet de route du contrôleur radio indique qu'il a chargé 2 personnes à LAX à 17 heures et qu'il en a récupéré une troisième à 17h50 au Civic Center au Britannia Building. Il a ensuite coupé sa radio et a prévenu que le vol retour de ses clients était à 21h00. Son véhicule a été retrouvé à Santa Monica ce matin à 5h45 par un patrouilleur. Il est au labo et le Docteur Alvarez a appelé le service ce matin pour savoir à qui il devait envoyer son rapport. Zalakis était célibataire et, d'après le contrôleur radio, menait une parfaite vie de vieux garçon rythmée par sa passion pour les maquettes d'avions japonais de la seconde guerre mondiale et pour les films pornographiques. Il se vantait d'en avoir plus de 4300, venant de tout pays et il avouait avoir un faible particulier pour les films français. Pas de casier judiciaire.

La piste semble froide.

- Les informations sur Liam McKenzie sont les suivantes :

Veuf depuis 7 ans, il possède son bar depuis 2016. Californien pur souche (il garde son nom irlandais par respect pour ses parents), il était très apprécié du voisinage et des policiers venant prendre chez lui le meilleur café du pays. Pas de casier judiciaire.

Les écrans se trouvant dans les différentes salles et bureaux passent en boucles les premières images des émeutes du Watts. Toutes les chaînes de télévision en parlent et les brigades anti-émeutes semblent en difficulté. Le phénomène semble prendre de l'ampleur. La météo avait annoncé un journée anormalement chaude sur L.A.

2.2 Relations connues

Les PJ peuvent maintenant réellement commencer leur enquête.

1- Veuve Kliegman

S'ils se rendent à Beverly Hills (prévoir un conflit avec la police locale qui n'aime pas trop le C.O.P.S) au domicile Kliegman, ils seront accueillis par la femme de ménage mexicaine du couple, Vera. La bonne est en fait la sœur

d'un trafiquant à qui Kliegman a épargné une longue peine de prison et celui-ci pour le remercier lui a mis à disposition sa charmante sœur (App 5 ; vous pouvez en déduire qu'elle ne faisait pas que le ménage...). La demeure est impressionnante. 4 étages, une piscine extérieure et une intérieure. 3 garages et un solarium plus grand que les appartements de tous vos cops réunis. La maison est décorée avec un certain mauvais goût. Vases gigantesques, statues de marbres et miroirs géants emplissent chaque pièce visible par vos joueurs. Malgré l'espace important, une étrange sensation d'étouffement peut faire son apparition. De plus, les murs sont peints de rouge ou de bleu foncé. La bonne parle un anglais sommaire et devant les badges de vos joueurs, elle mène ces derniers devant la porte du solarium. Elle leur demande un instant et pénètre dans la pièce en refermant soigneusement la porte derrière elle. Le rapport indique que Mme Kliegman a été informée la veille au soir de la mort de son mari par les services de police de Los Angeles (à la demande d'Hawkins). La bonne les invite à entrer et retourne à ses activités. Ses yeux traînent sur le sol et elle marche très lentement. Le solarium a un toit en dôme vitré, mesure environ 95 m2 et représente une véritable excoissance de la maison. Le sol est en carrelage blanc et les murs sont équipés de panneaux réflecteurs NEC dernier cri. De nombreuses plantes vertes sont disposées tout autour de la pièce. Au milieu, le carrelage devient une mosaïque bleue et blanche de faïence représentant des vagues dans le style d'une estampe d'Hokusai. Une fontaine en forme d'amphore diffuse un léger bruit d'eau en provenance du fond de la pièce et une enivrante odeur d'encens parfume l'air. Une chaise longue en teck tourne le dos aux joueurs. Un plateau roulant est posé à droite du fauteuil.

On peut y voir une bouteille de Jack Daniels et plusieurs boîtes de comprimés contre l'anxiété (sûrement des dérivés légaux de l'ice.). Un bruit de bouton retentit, la verrière s'assombrit et une voix sèche invite les joueurs à se rapprocher. Mme Philips Kliegman est allongée sur son fauteuil dans le plus simple appareil. Et comme toute californienne de 41 ans au portefeuille conséquent, elle fuit les vestiges du temps et s'intéresse plus à son bronzage qu'aux élections et aux problèmes sociaux. Ses seins siliconés et ses longues jambes vont certainement déstabiliser certains de vos joueurs. Elle porte sur les yeux de petites lunettes anti-UV blanches et ne peut donc voir les PJ :

« Messieurs, si vous êtes ici pour la mort de mon mari sachez que je ne le pleurerai pas et que la seule chose qui m'attriste est que je ne pourrai plus me servir de sa carte de membre du country club Pegasus de Beverly Hills, cet endroit n'étant réservé qu'aux couples. Je ne m'intéressais pas à ses affaires ni lui aux

miennes. Comme lui, je ne l'aimais plus. J'ai des amants et lui avait ses maîtresses. Je ne déménagerais, pas car j'ai beaucoup d'argent et je n'ai bien sûr rien à voir avec ce qu'il s'est passé hier soir. Mes avocats sont puissants alors de grâce ne me faites pas perdre mon temps. Merci. »

Après ce discours cynique à souhait les PJ peuvent poser des questions et demander à Mme Kliegman de mettre le peignoir qui est sous le fauteuil. Elle boit beaucoup et répond d'un ton détaché. Elle autorise néanmoins les joueurs à fouiller le bureau de son mari et si ceux-ci insistent, après quelques virulences, elle les autorisera à faire de même au building Britannia. Montrez la acerbe mais pas bornée au point de refuser de collaborer. Elle aime juste montrer qu'elle contrôle toujours la situation et qu'elle aime prendre les gens pour des moins que rien. Si les PJ insiste encore, plus avec des questions pertinentes, elle proposera même que le L.A.P.D épiluche ses comptes et ceux de son ex-mari. Mais si les PJ lui rentrent trop dedans elle appellera ses avocats et attaquera le service et bien sûr Hawkins sera furieux. Ses connexions lui permettraient de tous les faire muter à la circulation. Et si l'un d'entre eux lui fait du charme... qui sait, mais juste pour une nuit, noblesse oblige.

Dans le bureau de maître Kliegman les PJ ne trouvent qu'un ordinateur. Il fournit les indices suivants :

*Les propriétés du couple (maisons, voitures, etc...) sont toutes au nom de madame depuis 7 ans.

*L'agenda de maître Kliegman indiquant son rendez-vous d'hier avec un dénommé Sergio (qui se trouve être le faux nom de Dominguez).

*Ses dossiers de travail (il ne travaille que sur des affaires de drogue et se fait payer très cher)

*Il n'a qu'une petite dizaine de clients, tous latinos.

*Rendez-vous à 22h au bar le « Workshop » situé à downtown avec un dénommé Hermano.

Les autres informations concernent essentiellement ses activités d'avocat. Sa femme n'exigera pas de mandat s'ils veulent emmener des pièces qu'ils jugent utiles.

Sur la route du retour, la fréquence de la police leur indiquera que les émeutes s'intensifient et que deux officiers de police sont morts dans une fusillade à Compton.

S'ils se rendent à son bureau en centre ville les PJ trouveront l'endroit retourné. Il a été fouillé pendant la nuit sans trace d'effraction sur la porte. Les dossiers ont disparu et les gardiens n'ont rien vu. Le(s) cambrioleur(s)

sont passés par le toit à l'aide d'une grue posée sur un chantier juste à côté. Les systèmes de sécurité électronique ont été mis hors service par un vrai professionnel (dérivation du système pour faire tourner le signal en boucle). La dernière sauvegarde de son ordinateur indique que Kliegman travaillait sur un dossier au nom de Hermano Amarillo et de Lucio Aceveda.

2- Montarres

Les PJ peuvent étudier cette piste en restant à Los Angeles, mais rien ne les empêche de se rendre à Tijuana à la société de location de voitures (mandats spéciaux à demander au préalable à un procureur). Elaborez alors une approche glauque du voyage et faites leur ressentir la poisse et la chaleur oppressante de cette ville frontière connue pour ses ruelles dangereuses et ses flics pourris. Les employés de la location seront coopératifs, mais n'accorderont pas beaucoup de temps aux policiers (comptez une demi-journée pour le voyage). Par téléphone néanmoins ils seront nettement plus disposés à parler. Dans les deux cas, vos joueurs apprendront les choses suivantes :

*Montarres avait rendez-vous à L.A avec un avocat pour que celui-ci se charge de trouver des locaux et qu'il s'occupe de la mise en règle d'une demande de carte de travail afin de pouvoir monter une succursale de son entreprise. C'est du moins ce qu'il a dit à ses employés. Ces derniers ne savent pas que leur patron passait de la drogue à l'aide de ses véhicules de location. Et si les chauffeurs sont armés, c'est pour assurer une protection maximale aux clients à causes des pirates de la route qui frappent sur les voies désertes se trouvant du côté mexicain de la frontière. Mais tout ça les PJ l'apprendront par la suite.

*Il devait rentrer le soir même.

*Ils ne savent pas avec qui il avait rendez-vous à part l'avocat.

*Il est allé seul à l'aéroport.

*Le fichier client (qui est mis à disposition des joueurs -par fax ou en direct-) indique que la plupart des clients de sa société sont des Latinos (les noms -que vous pouvez inventer- peuvent être vérifiés mais ils n'aboutiront à rien car ils sont tous faux) et qu'ils viennent de L.A ou des environs.

*Montarres était quelqu'un de secret et il ne s'étendait pas sur sa vie privée avec ses employés.

*Il avait peu d'amis (la description de l'un d'eux ramène à Dominguez).

*Il n'aimait pas l'armée.

BULLETIN SPÉCIAL D'INFORMATIONS SUR SKY-NEWS ONE :

De notre envoyé spécial à South Central Scott Christian-

« Les services de police de Los Angeles sont parvenus à contenir les émeutes qui faisaient rage depuis hier à South Central. On dénombre l'arrestation de 59 personnes appartenant de près ou de loin à des gangs et 38 personnes auraient été tuées lors des affrontements. Deux officiers de la police métropolitaine sont morts dans l'exercice de leur fonction. La partie sud de Compton serait le dernier bastion de résistance, mais les brigades spéciales seraient sur le point d'intervenir. De nombreux politiciens se seraient montrés choqués par les moyens utilisés par le L.A.P.D et le maire aurait demandé une commission spéciale pour que le service du S.A.D enquête sur les origines des affrontements. Devant un tel niveau de violence, on peut craindre que les gangs ne refassent parler d'eux dans les jours qui viennent.

Ne manquez pas notre édition spéciale de 22h ou nous interrogerons en direct le représentant des droits civiques de Californie et le chef du L.A.P.D ainsi que le Capitaine Hawkins du C.O.P.S. »

3- Le Workshop

Ce bar est l'un des plus tendances du centre ville. Les golden boys y croisent les tops modèles à la mode, et les avocats superstars du barreau friment en racontant qu'ils ont sauvé un pédophile multirécidiviste d'une peine de 55 ans de prison, en affirmant que le pauvre homme n'avait plus toute sa tête et qu'il s'était fait violé à 18 reprises par ses oncles lorsqu'il avait 5 ans. Autant dire que les flics ne sont pas les clients les plus représentés dans cet endroit. La musique y est très forte et on y passe tous les derniers tubes électro à la mode. Le décor rappelle un chantier en construction (d'un cynisme absolu quand on sait que le revenu moyen de chaque client pourrait nourrir le Congo pendant 3 ans et que ces derniers n'ont jamais vu un marteau de leur vie). Le bar forme un O et il se trouve au milieu de la seule pièce de 250 m2 que représente le Workshop. Les fauteuils sont en pneus de bulldozer, les tables sont des panneaux, les serveurs et les serveuses sont habillés en ouvriers, portent des casques, des bétonneuses sont à disposition pour les glaçons. Les portiers ne se montreront courtois que devant les badges de vos joueurs (ou 200 \$), sinon c'est « pas ce soir messieurs ». À l'intérieur, ils obtiendront des renseignements de la part de l'homme qui se tient derrière le bar et qui n'est pas habillé en ouvrier mais en costard Gucci. Mesurant 1,85 pour 85 KG, crâne rasé et barbiche taillée au mm, David Burklian est l'imposant patron de l'établissement. Il connaît tout le monde et reçoit comme un prince tant qu'on allège son portefeuille. Gay notoire et membre du front de défense des droits des Gays Hédonistes Californiens, il n'a rien contre la police, mais il répondra aux questions des joueurs dans son

bureau situé au sous-sol.

Il connaissait maître Kliegman qui était un très bon client même s'il venait souvent avec des « personnes de couleur louche ». Sa mort l'attriste (ben tiens !). Les autres noms ne lui disent rien, mais il venait souvent ces derniers temps avec un dénommé Hermano. Il se rappelle de lui car Hermano dépensait beaucoup d'argent, parlait fort et n'avait aucun goût vestimentaire. Si les joueurs ont leur dossier avec eux ou des photos des personnes concernées par leur enquête, Burklian identifiera le fils de Fernando Amarillo, Diego. Sinon il acceptera volontiers de les suivre au poste pour procéder à des identifications.

Les joueurs trouveront sur leur bureau une note d'Hawkins :

« Messieurs, pour faciliter vos investigations j'ai demandé à tous les services concernés par votre enquête de croiser leurs données avec les vôtres. Vous aurez donc accès aux informations des narcotiques et de l'anti-gang en rapport avec vos pistes, mais tâchez quand

même de ne pas trop piétiner leurs plates-bandes. Entrez dans le fichier central et utilisez le mot de passe CLEANING. La machine marche dans les deux sens, ne l'oubliez pas. »

Rapport d'enquête n° 154, brigade des narcotiques concernant Diego Amarillo : soupçonné de trafic de cocaïne et d'héroïne, le suspect fait l'objet d'une filature tournante 24h/24. Son complice présumé serait Lucio Aceveda, emprisonné à la prison de San Quentin depuis 6 mois pour le meurtre de son ancien associé José André Quasemeda (sans rapport avec l'enquête). Il ferait son entreprise sans l'aide de son père Fernando Amarillo. Aceveda fournirait les contacts à Amarillo Jr. Ce dernier est jeune et fougueux et il semble vouloir prendre son indépendance. Aceveda a encore beaucoup de connexions dans les gangs et il fait surveiller Amarillo Jr. D'après certains tatouages, il serait affilié à la Mexican Mafia.

Il faudra attendre qu'Amarillo Jr réceptionne une importante marchandise pour procéder à une interpellation en flagrant délit.



Le L.A.P.D. se fait fustiger au journal de 22h, Hawkins est impuissant. Les PJ peuvent aller se coucher.

Le premier détectif de votre groupe reçoit un appel à 3h37 du matin. Un patrouilleur a trouvé cette nuit à 2h33 la voiture de Diego Amarillo dans un parking sous terrain de Malibu. Diego Amarillo a été assassiné. Il avait largué sa filature tournante à 1h00 dans le secteur d'Hollywood. Il était avec une prostituée qui a été assassinée également. Les narcotiques sont déjà sur les lieux.

3.1 Novembre, mercredi

Lorsque vos C.O.P.S arrivent sur les lieux, les ramasse-miettes sont en pleine action. Trois détectives des narcotiques sont également de la partie. Faites monter la pression, c'est le bon moment pour un con-

flit au goût de guerre des polices. La NADIV ne voit pas d'un bon œil l'arrivée du C.O.P.S sur cette affaire. Ils se montreront froids et n'hésiteront pas à s'engueuler violemment avec les PJ. Ils iront jusqu'à demander que le rapport de la scientifique leur soit envoyé en premier. Malheureusement, le Capitaine Fukada les appellera pour leur rappeler que les PJ sont prioritaires sur cette enquête. Diego Amarillo se trouve sur le siège conducteur, le pantalon sur les chevilles. Il a été égorgé façon cravate colombienne et son sexe a été sectionné puis placé dans le coffre de sa BMW cabriolet. La prostituée a également été égorgée. Le sang des deux victimes recouvre le tableau de bord et se mêle à la grande quantité de cocaïne qui se trouve sur le plateau du guide GPS. Les détectives des narcs semblent pencher pour un règlement de compte (la technique rappelle l'Aztec Mafia) mais ils n'écarteront pas la piste Aceveda. Le lieu est bien choisi, de nombreuses voies de fuite sont disponibles avec une autoroute à 4 accès et la route intercostale non loin de là.

Si les joueurs retournent au commissariat, ils recevront vers 6h30 les premiers rapports de la scientifique sur leur bureau. Le docteur Oliver Crespino, un homme charmant d'une cinquantaine d'années avec un léger embonpoint a fait travailler ses équipes sans relâche. Il est venu en personne apporter le rapport (les joueurs comprennent vite que la pression d'Hawkins porte ses fruits). Le meurtre d'Amarillo Jr est en effet comparable à la fameuse cravate colombienne. Cependant cette technique s'accompagne généralement d'une petite touche artistique qui consiste à faire passer la langue dans la gorge ouverte de la victime alors que là, les 2 victimes sont mortes lentement d'hémorragie, sans compter l'ablation du sexe pour Amarillo Jr. De toute évidence, le(s) tueur(s) sont resté(s) sur place jusqu'à la fin. Aucune empreinte n'est relevée. La drogue est de très bonne qualité. Une légère marque de pneus a été relevée. Elle correspond à un véhicule de type Hummer. Aucune empreinte n'a été relevée non plus au bureau de maître Kliegman. Néanmoins le taxi de Robert Zalakis comportait une empreinte partielle de pouce sur la poignée de la porte conducteur. Crespino fait signe aux PJ qu'il veut leur parler en privé :

« Je ne sais pas quoi penser de cette piste messieurs. Et comme je suis d'un naturel méfiant, il me semble que la plus grande confidentialité est indispensable. Je n'en ai encore pas parlé avec Hawkins d'ailleurs ! Voilà, cette empreinte n'est pas logique. Déjà nous sommes partis de presque rien, un minuscule bout de pouce. Elle identifierait un certain Dutch Van Marken, connu des services de police pour un excès de vitesse en 2021 à Van Nuys. En rentrant le nom dans le fichier central je suis tombé sur un rapport confidentiel sur lui. Pas d'infos. Sauf qu'il est mort en 2028 pendant la

guerre. Son dossier est classé confidentiel par ordre de l'armée. Le nom de responsable est quand même indiqué, Colonel Walter S. Brightman, basé à la caserne de la 17^{ème} aéroportée d'Ontario. De plus le test sur les stupéfiants indique que votre homme a consommé des amphétamines en grande quantité, de celles que prennent les soldats pour ne pas dormir. Mais avec la dose qu'il a prise il doit être dans un état psychologique très instable et devrait craquer pendant la dissipation des effets. Ou il fera un infarctus. Je ne sais pas où vous allez mais bonne chance, matelots. »

S'ils enquêtent par le biais du fichier les joueurs ne trouveront rien sur le colonel Brightman. Hawkins n'en a jamais entendu parler. Il indiquera aux joueurs qu'ils peuvent se rendre à la caserne pour l'interroger mais qu'ils doivent le faire en douceur. S'ils se rendent à Ontario la sécurité de la base les fera attendre 25 minutes au poste de contrôle. Les militaires n'aiment pas trop les flics, encore moins quand ceux-ci les visitent pour une enquête. Le colonel acceptera de les recevoir dans son bureau. Agé de 52 ans, il semble alerte et coriace. Sa barbe blanche et les marques sur son visage renforcent l'impression de contrôle absolu qu'il dégage. Rapidement il comprend le but de la visite et se braque. Il n'insultera pas les PJ, mais se montrera « limite ». Bardé dans son uniforme brillant de mille décorations, il quittera la pièce en critiquant les services de police. Assurez vous que les PJ n'aient pas le mandat leur permettant de l'embarquer.

Si les joueurs ont des contacts dans la rue, faites leur parvenir l'information suivante de cette manière ou arrangez-vous pour qu'ils la découvrent de manière « originale » :

Une rumeur persistante voudrait que suite à la mort de son fils, Fernando Amarillo veuille trouver le coupable et le punir à sa manière. Ses premiers soupçons se portent sur Aceveda. Celui-ci, malgré sa détention à San Quentin, n'est pas en sécurité. Il acceptera de recevoir les PJ au parloir pour s'innocenter. Il est convaincant et a peur pour sa sécurité. Il veut collaborer pour être changé d'institution pénitentiaire. En le travaillant au corps pendant un interrogatoire bien dirigé il lâchera (et il peut craquer devant certains cops énervés) les choses suivantes :

*Amarillo Jr avait renoué avec les anciens contacts de son père, Dominguez et Montarres.

*Amarillo Jr préparait sa couverture juridique avec un certain maître Kliegman.

*Amarillo Jr travaillait à son trafic avec un autre ancien contact de son père, un dénommé Alvaro Ortega.

*Amarillo Jr ne travaillait pas avec son père, celui-ci étant rangé.

*Suite aux morts d'Amarillo Jr, de Mon-

tarres et de Dominguez, Ortega aurait prévu de quitter le pays aujourd'hui pour rejoindre le Mexique. Il aurait à disposition un jet privé en attente dans un petit aéroport de tourisme à l'est de Norwalk derrière l'autoroute N° 39 du comté.

La piste est chaude et les PJ doivent la remonter rapidement. Ils peuvent demander du renfort et demander que la police locale se rende sur les lieux pour empêcher tous les appareils de décoller. Les communications avec la tour de contrôle sont coupées. Quoi qu'il en soit lorsqu'ils arriveront, ils apercevront le jet d'Ortega prêt à décoller. La police locale ne s'est pas pressée, elle arrive sur les lieux en même temps que les PJ. Si les joueurs foncent sur le tarmac pour tenter une action, ils se retrouveront sous le jet. Il décollera et lorsqu'il atteindra 75 mètres de hauteur une roquette sol-air le frappera de plein fouet laissant sa carcasse s'écraser dans un vacarme assourdissant sur les champs se trouvant en bout de piste. Un jet de pilotage sera nécessaire pour éviter la catastrophe (et donc maintenir les PJ en vie). Si les joueurs remontent jusqu'à l'endroit d'où est partie la roquette, ils ne trouveront rien à part des traces de pneus provenant sans doute d'un véhicule tout terrain.

Fernando Amarillo

Les PJ peuvent à présent s'occuper du cas de Fernando Amarillo. Si celui-ci a en plus décidé de venger la mort de son fils par ses propres moyens, il représente une grande menace pour la population. N'oubliez pas que vos joueurs ont eu l'information par un taulard et qu'elle peut être fautive. Aceveda craint pour sa sécurité, Amarillo n'est pas son seul ennemi potentiel.

La concession de voitures d'Amarillo est très impressionnante. Elle se trouve sur la face est de L.A.X. C'est un énorme bâtiment en béton blanc haut de 2 étages. Un parking de 150 voitures (toutes de grandes marques) est placé devant l'entrée. Un poste de sécurité filtre les visiteurs et les gardes sont armés. À l'intérieur du bâtiment, les véhicules de grand luxe sont exposés sur des plateaux tournants recouverts de moquette rouge. Toutes les plus grandes marques sont représentées ici, de la Ferrari à la Rolls en passant par l'Aston Martin et la Porsche. La superficie est de 500 m². Un vendeur est posté pour chaque marque de voiture (il y en a 16). Au fond du bâtiment, on voit un sas. C'est l'entrée nord de la concession. Deux hommes sont postés devant, ils ne sont apparemment pas armés (mais ils le sont et ils dissimulent en réalité un H&K Sharks II 131). Le sas est l'entrée du long-250 m- couloir en verre Sekurit reliant le terminal 7 à la concession. Amarillo l'a fait construire pour les clients les plus fortunés comme les stars du show-biz ou les hommes politiques pour leur assurer une dis-

crétion maximale. L'intérieur du bâtiment est blanc et est éclairé par de nombreuses batteries de néons disposées au plafond. De petits haut-parleurs de grande qualité diffusent des sonates de piano de Beethoven aux quatre coins de la salle. Un bureau circulaire se trouve au bas d'un escalier menant à l'étage. C'est l'accueil, il est tenu par une hôtesse. Pour voir Amarillo les PJ doivent patienter un long moment. Un jet de perception leur indique que 6 hommes sortent du bâtiment par une issue de secours se trouvant à 30 m du sas. Ils sont tous vêtus de costards noirs, sont tous latinos et marchent très vite. Séparés par 200 mètres de distance il est impossible pour les PJ de tenter quoi que ce soit. Ils entendent ensuite des voitures qui démarrent en trombe. Ils sont descendus du 1^{er} étage par un escalier placé à l'extrême opposé de celui qui se trouve derrière l'accueil. L'hôtesse signale aux joueurs qu'Amarillo est prêt à les recevoir. Son bureau est très spacieux. Il a tiré les rideaux et un autel de prière a été dressé. Une grande croix dorée surplombe une centaine de cierges entourant la photo de son fils. Et un immense portrait de Marie est accroché au mur derrière son fauteuil. La lumière est basse. Amarillo est très gros. Ses cheveux sont gras. Il semble très fatigué. Il n'a pas dormi depuis la mort de Diego. Il se montre tout de même courtois et attentif aux questions qui lui sont posées. Les informations seront les suivantes :

*Il nierait évidemment les rumeurs selon lesquelles il voudrait venger seul, la mort de son fils (l'instinct de flic montrera qu'il ment).

*Il donne toute sa confiance au L.A.P.D.

*Il ne savait pas que son fils était impliqué dans un quelconque trafic (il ment).

*Il est très triste et ne comprend pas qu'on lui ait volé son fils.

*Il ne connaît pas Aceveda (il ment).

*Il connaît Hector Vicente Dominguez parce que le L.A.P.D. l'aurait associé à son trafic, ce qu'il continue à nier.

*Il ne connaît pas de Tessio de Alabatera Montarres (il ment).

*Il ne connaît pas d'Alvaro Ortega (il ment).

Il est tellement sur les nerfs qu'il se retient de pleurer à plusieurs reprises pendant l'interrogatoire, c'est le bon moment pour essayer de le déstabiliser. Il sue et respire fort. Si les PJ le font craquer et s'ils s'aperçoivent qu'il leur a menti à plusieurs reprises voici ce qu'ils apprendront. Il ment car il a peur pour sa sécurité :

*Il était au Mexique et en Colombie pendant la guerre et il aurait aidé les cartels dans leur lutte contre la Californie et les U.S.A par le biais des sociétés de transport qu'il possédait à l'époque dans ces pays. Il est possible que les cartels aient utilisé ces moyens pour achemi-

ner de la drogue. Amarillo n'était pas impliqué idéologiquement sans ce conflit. Il ne connaît donc pas de nom de grand chef de guerre.

*Il aurait reçu Dominguez plusieurs fois à Los Angeles en souvenir de cette période mais n'aurait pris part à aucun trafic avec lui. Dominguez venait sous le nom de Sergio Luque.

Il se rappelle que Dominguez parlait souvent d'un certain Luis Manuel Soza. Dominguez travaillait avec lui pendant la guerre. Il était l'un des propriétaires les plus connus de champs de pavot du Mexique. Soza était fier de financer les cartels.

*Il croit savoir que les services secrets californiens avaient dressé une liste de personnes servant les intérêts des cartels pendant la guerre. Ces personnes étaient soit des entrepreneurs soit des chefs de familles installés en Californie, utilisés pour leurs contacts et leurs mannes financières. Le but était de vendre de la drogue aux Américains du nord et aux californiens pour financer la guerre (belle ironie soit dit en passant). Il était sur cette liste et Dominguez aussi. Il se rappelle qu'un certain Brightman dirigeait les opérations de reconnaissance et d'assassinat car les cartels avaient tenté de l'acheter. Il aurait refusé.

*Il ne connaît pas les autres noms de cette liste.

*Il a honte d'avoir aidé les cartels. C'est pourquoi il est venu en Californie pour monter une affaire propre au service d'un état moins corrompu (il a tout de même été bien aidé par l'argent qu'il a gagné avec les cartels).

*Il a entendu parler de Montarres à l'époque car ils avaient la même activité au sein des cartels. D'après lui la possibilité qu'il fut sur la liste est grande.

*Il pense que son fils a été tué par des membres de familles installés en Californie qui ne lui ont pas pardonné de s'être rangé. Lui-même étant très difficile à atteindre à cause de sa garde personnelle.

Écroulé dans son fauteuil, il ne pourra pas en dire plus. Un petit écran plasma se trouve à droite des PJ contre le mur. Le son est coupé. On voit ce qui semble être une caserne de police. De la fumée s'échappe de plusieurs fenêtres. Un policier gradé parle à un journaliste. Le sous-titre le présente comme le capitaine E.J Carvalho responsable de la brigade 55 Davis du S.W.A.T à South Central. Si les PJ montent le son (et s'ils ne le font pas reprenez leurs badges) :

« Nos locaux ont été attaqués aux cocktails Molotov, il y a une heure. Étant donné qu'une grande partie des unités se trouvait à Compton et à Crenshaw pour endiguer les derniers noyaux de résistance, les hommes se trouvant sur place n'ont pas pu riposter. Nous soupçonnons un gang local d'avoir fait le coup. Aucun



policier n'est blessé fort heureusement. »

Les PJ peuvent voir une fureur glacée dans les yeux de Carvalho. Il les retrouvera, même au fin fond d'Inglewood ou dans une cave du Watts, mais il va les traquer sans relâche.

Un appel radio à toutes les unités demande à tous les détectives de se rendre à leur Central respectif. Si les PJ lui proposent le programme de protection des témoins, il refusera.

En repartant faites faire aux PJ un jet de perception (au moins 2 réussites). En cas de réussite, ils verront un taxi stationné à 30 mètres de l'entrée, dans une petite ruelle. Cela ressemble à une planque. S'ils désirent le contrôler, le chauffeur est en règle (Blanc, de carrure imposante, il n'est pas intimidé.). C'est peut-être juste un chauffeur qui attend un client. Ou pas.

3.2. Émeutes

Au Central les cops devront rejoindre la salle de briefing. Hawkins veut tout le monde dans 5 minutes :

« Messieurs je vous recommande à tous la plus grande prudence. Vous êtes tous au courant que la 55 Davis du S.W.A.T a été attaquée voilà maintenant 1h30. La version officielle accuse un gang local de South Central. Les informations suivantes ont été étouffées pour des raisons dont vous allez immédiatement comprendre l'importance. 3 individus cagoulés se sont introduits dans le local après les déflagrations. Ils ont neutralisé le système électronique en 30 secondes en créant une dérivation et ils ont fait sauter le courant. Ils ont également emprisonné les flics à l'intérieur en bloquant toutes les serrures électroniques, leur laissant

ainsi une plus grande liberté de manœuvre. Ils ont utilisé pour ça du matériel de très haute technologie. Le pire est qu'ils ont volé 5 fusils à pompe Benelli 053 tactical et surtout 5 Hellfire 032fx avec 3 caisses de munitions. Les suspects ont agi en moins de 2 minutes. Ils ont lâché des gaz lacrymogènes à l'intérieur du bâtiment et d'après un des flics qui se trouvait à l'intérieur, ils portaient des masques à gaz de type Mailler et des lunettes infrarouges type Seinhauser. Et pour couronner le tout ils ont pris 35 kg de C4 stockés ici en attente de transfert au service des pièces à conviction. Ces mecs sont des pros et en plus, maintenant, ils ont nos armes. Reste à savoir ce qu'ils vont en faire. La caméra de surveillance qui se trouve à l'entrée du bâtiment a enregistré les images suivantes. Hawkins lance les images sur le vidéo projecteur de la salle. On y voit un homme cagoulé montant la garde devant un Hummer noir. Les 3 autres les rejoignent et ils partent à toute vitesse. La caméra n'a pas sauté car elle est alimentée par une batterie fantôme. Ces gars ont certainement attaqué la 55 Davis pour faire croire à une attaque de gang. Je mets 2 équipes sur le coup en plus de la criminelle et de l'antigang. Gillet pare-balle obligatoire pour tout le monde et je répète, faites très attention. »

Il fait signe aux joueurs qu'il veut les voir dans son bureau. Après avoir écouté les PJ, il leur donne l'autorisation de demander un mandat d'amener pour interroger le colonel Brightman.

Ils obtiendront le mandat pour le jeudi. Il serait aussi bon de rafraîchir la mémoire des PJ, s'ils ne font pas le lien eux-mêmes. Le brouillage électronique utilisé pour ce casse est le même utilisé par les personnes qui se sont introduites au bureau de maître Kliegman.

Dutch Van Marken

Si les PJ creusent un peu du côté des relations connues, ils trouvent la sœur de Van Marken, Mina. Elle travaille dans une usine de conditionnement à Ontario et réside dans ce même quartier. Ils peuvent l'interroger sur son lieu de travail (son contremaître lui fera un sale œil) ou chez elle le soir. Elle est jeune (29 ans), mais en paraît 40. Son appartement est simple et peu décoré. Elle vit seule. Au début elle commence par nier avoir revu son frère puisqu'il est mort en 2028. Étant sa seule famille, elle a reçu une médaille et un drapeau plié. L'instinct des joueurs devrait les pousser à la bousculer un peu. Elle devient pâle et commence à trembler. Elle dit ne pas vouloir de problèmes avec la police. Elle est très touchante. En fait elle a reçu plusieurs coups de téléphone en pleine nuit la semaine dernière, mais personne ne parlait. Elle est persuadée que quelqu'un s'est introduit chez elle dimanche soir. Seul le drapeau a disparu. Elle commence à pleurer. Elle demande aux joueurs si elle pourrait voir son frère s'il est vivant, qu'elle n'a personne d'autre dans sa vie.

Plusieurs assauts ont été donnés à Compton et dans le Watts. Les gangs semblent décidés à ne plus céder de terrain, la police non plus. Cette nuit, les flammes illuminent le ciel de Los Angeles.

4.1 Novembre, jeudi

1- Brightman

Le colonel Brightman suivra les joueurs sans faire d'histoire et ne demandera pas l'aide d'un avocat. Hawkins surveillera l'interrogatoire depuis la salle de contrôle vidéo. Sa hiérarchie lui a demandé de collaborer avec le L.A.P.D. Brightman ne cillera pas et donnera les informations

suyvantes, avec toutefois beaucoup de mépris pour les joueurs :

Attention la réussite de cette séquence de jeu est conditionnée par le roleplay de vos joueurs et à votre interprétation de brightman. Créez une forte tension, et quand brightman craquera, et il ne craquera pas facilement, donnez lui un aspect pathétique et surtout très mauvais. Il déteste désormais l'état californien qu'il estime laxiste, et il se sent trahi.

*Dutch Van Marken a servi sous ses ordres de 2026 à 2028 au sein d'une unité d'élite appelée « Green Light ».

*Il avait pour partenaires 4 autres soldats, Malcolm Orvitz, Joey Cassano, Alexander Hackford et Thomas Weathers. Van Marken était l'officier supérieur du groupe. Tous étaient des Deltas Force ultra-entraînés spécialisés dans les missions de reconnaissance et dans l'assassinat. Ils ont aussi été formés à maquiller leurs assassinats et leurs différentes exactions en fonction des troupes en présence, et donc de leurs manières d'opérer. Ils sont tous morts dans une embuscade en Août 2028 en Colombie, leurs corps n'ont jamais été retrouvés.

*S'ils ne sont pas morts, ce qui est pour lui impossible, et qu'ils sont à L.A., la police ne les trouvera pas, ils sont trop habiles.

Il est très dur de savoir s'il ment car il semble rompu à toutes les techniques d'interrogatoire. Il joue beaucoup là-dessus et essaie d'énervier les joueurs. C'est pourquoi il est venu seul, il ne craint pas la police et se croit plus fort que les enquêteurs. Ils devront user de leur sang-froid pour ne pas craquer. Veillez aussi à la pertinence des joueurs. S'ils parviennent à le faire vaciller, il commencera à fuir les questions puis finira par demander un avocat. Il refusera de répondre à de nouvelles questions. Après avoir pris conseil auprès d'un avocat dépêché par l'armée, il donnera plus d'informations, mais semblera déses-

péré. Hawkins prévient les joueurs qu'il a reçu un coup de téléphone du supérieur de Brightman, le général Dwight Mancuso. Le L.A.P.D. recevra le soutien total de l'armée. L'emploi du temps de Brightman signalera qu'il s'est souvent absenté de la base ces 2 dernières semaines. Son avocat le met au courant que l'armée ne le couvrira pas face à ses déclarations et qu'il doit coopérer pour éviter le pire :

*Il a en effet demandé aux services secrets qu'ils dressent une liste de tous les entrepreneurs finançant ou proposant leurs services aux cartels. Les chefs de familles mafieuses installés en Californie étaient aussi concernés par cette liste

*Cette liste comportait les noms suivants :

- Alvaro Ortega
- Tessio de Alabatera Montarres
- Hector Vicente Dominguez
- Fernando Amarillo
- Luis Manuel Soza

*Après l'obtention de cette liste, les fonds ont été bloqués et l'unité « Green Light » n'a pu procéder aux assassinats des entrepreneurs. Selon Brightman, cette opération baptisée « Source Cure » était primordiale, elle aurait permis l'affaiblissement des cartels ainsi que leur effondrement. Sa déception est grande.

*L'état-major a préféré déclarer les membres de « Green Light » morts pour ne pas à avoir à les réinsérer. Ces soldats étaient drogués pour soutenir les cadences infernales de leurs missions. Certains étaient devenus accros aux drogues dures et aux médicaments. Un faux rapport a circulé pour prononcer leur décès le 25 Août 2028. Le but était de les laisser sur place et de leur envoyer une pension tous les mois. Dans l'état où ils étaient, tout le monde pensait qu'ils mourraient rapidement. Quelques semaines plus tard, Brightman a reçu un coup de téléphone d'un homme qui s'est présenté comme un mécène appartenant à une organisation politique luttant activement contre le trafic de drogue. Certainement haut placé cet homme avait lu le rapport « Green Light » et était au courant pour la liste. Il proposa alors de fournir à Brightman de l'argent, une assistance médicale et des équipements pour que les Deltas restés en Amérique du sud décrochent de la drogue et continuent à s'entraîner en vue d'une mission prochaine. L'homme ne s'est pas nommé. Brightman a accepté. Il a reçu les premières instructions voilà un mois sous la forme d'un courrier comprenant :

- 5 faux passeports permettant aux hommes de revenir en Californie.
- La liste des cibles avec leurs nouvelles activités et leurs adresses.
- Un dossier pour chaque cible.
- Une planque pour servir de QG aux Deltas. L'adresse situe le local à Malibu dans un parc d'immeuble en construction.

*Brightman laisse comprendre que devant la difficulté à approcher Amarillo, il a décidé de s'en prendre à son fils et de faire croire à une



vengeance de la part des familles de l'Aztec Mafia avec lesquelles Amarillo Jr était en affaire durant la guerre.

*C'est également lui qui a eu l'idée de provoquer une échauffourée entre les S.W.A.T et les gangs du Watts. Ses hommes se sont déguisés en gangers et ont attaqué des membres de cette brigade. Le résultat passe sur tous les écrans de télévision. L'objectif était de détourner un maximum l'attention de la police.

*Kliegman, c'était la cerise sur le gâteau. Avocat véreux ne travaillant qu'avec des trafiquants, ils ne pouvaient pas le rater.

*Il ne reste plus que Soza, le cas Amarillo Jr étant réglé. Les Deltas doivent repasser la frontière, finir leur travail au Mexique et se fondrent dans la nature.

*Le but était de finir le travail commencé, il y a 3 ans, là où la police ne peut rien faire.

*Il ne sait rien de son mystérieux commanditaire.

Mais le cas Amarillo n'est pas réglé. Il est toujours en vie. C'est à ce moment qu'un appel d'urgence est lancé pour signaler une énorme explosion dans les environs de l'aéroport de L.A. Elle se serait produite dans une concession de voitures de luxe. Vous pouvez faire jouer la scène comme vous le désirez. Si vos PJ comprennent qu'Amarillo est en danger avant l'appel radio, ils arriveront trop tard et assisteront, impuissants, à l'explosion du bâtiment. Toutes les personnes se trouvant à l'intérieur périront. L'enquête du Bomb-Squad dévoilera la présence d'une grande quantité de C4. Les PJ ont de quoi mettre Brightman à l'ombre pour 100 ans. Le taxi n'attendait aucun client.

2-Soza

Pour trouver les Deltas il faut trouver Soza. Hors, celui-ci se trouve au Mexique. Il faut l'extraire et lui fournir le programme de protection des témoins. Suite à d'après négociations avec les autorités locales, il sera possible d'extraire Soza. Après avoir pris connaissance du dossier, il acceptera la proposition californienne, craignant grandement pour sa sécurité. Sa motivation sera d'autant plus grande que la république de Californie ne peut le traduire en justice, faute de témoin, de preuve et surtout de dossier cohérent. Rien au Mexique n'est à son nom, et il n'y a aucune traçabilité de ses revenus. Ses activités visant à financer les cartels durant la guerre ne peuvent être prouvées que par Brightman. Malheureusement celui-ci se donnera la mort en avalant une capsule de cyanure qu'il gardait cachée dans le talon de sa chaussure. Il se suicidera dans sa cellule de garde-à-vue. Une fausse escorte sera mise en place. Les médias relaieront l'information rapportant qu'un ancien baron de la drogue serait transféré du Mexique par l'armée Californienne. Il bénéficierait d'une protection ultra-rapprochée. Il est prévu qu'il atterrisse le lendemain à l'aéroport de Van Nuys, qui sera fermé aux vols réguliers pour la journée. Tout

le périmètre sera sécurisé par l'armée et il sera impossible d'approcher à moins de 2 km de la zone. Si les deltas tentent quoi que ce soit, ils seront cueillis comme des fraises. En réalité, Soza se posera à l'aéroport de Palos Verde et ne sera escorté « que » par 6 membres des forces spéciales (cette info sera classée top secret et seuls Hawkins, les PJ, le chef des armées et le maire de L.A seront au courant.). Les joueurs auront la charge d'escorter (laissez les organiser le convoi comme ils le voudront) Soza jusqu'à Pasadena, où une villa aura été réquisitionnée pour la couverture. Ils sont chargés de la protection.

5. 1. Novembre, vendredi.

1 - Protection

L'arrivée de Soza se passe comme prévue. La planque mise en place, les PJ n'ont plus qu'à être sur leurs gardes et à prier pour qu'il n'y ait pas eu de fuite. Soza se tient tranquille, propose un poker et raconte beaucoup de blagues. La journée passe sans qu'il n'y ait la moindre alerte. Les Deltas n'auront pas mordu à l'hameçon. Aucune activité suspecte n'aura été relevée aux alentours de l'aéroport de Van Nuys. Les PJ reçoivent un coup de téléphone d'Hawkins. Un dénommé Aceveda aurait un tuyau brûlant pour eux. Cependant, il veut un geste en échange. Il leur faudra se rendre à la prison où est incarcéré Aceveda pour l'entendre, il ne veut dealer qu'avec eux. Si les joueurs arrivent à convaincre Hawkins de l'importance de cette information, il les fera remplacer par une brigade d'officiers de la protection des témoins.

2 - Cellule d'interrogatoire, 23h30

L'information d'Aceveda est la suivante (il ne la donnera que devant un papier signé lui promettant un transfert dans un autre établissement): Un de ses anciens associés surnommé « Mazz » vient de se faire tuer. Il était spécialisé dans les amphétamines et autres produits dopants. D'après la personne qui lui a rapporté l'info (son petit frère Ramon qui bosse dans la rue avec Mazz), Mazz proposait ses services depuis 2 semaines à des gars genre « blancs, baraqués et foutrement terrifiants ». Le plan était toujours le même. Mazz se rendait au coin de l'échangeur de la 91 et de Stamford Park au sud de South Central. Ce soir Ramon est resté dans la voiture, mais a vite compris que les types étaient très nerveux. Ils ont abattu Mazz, mais Ramon a eu le temps de s'enfuir. Avant les coups de feu, il a entendu les types dire que l'avion était prêt et que finir sur Amarillo n'était pas si mal. Aceveda a tout de suite fait le rapprochement et a immédiatement contacté les cops.

3-Hellfire

Il faut désormais agir rapidement. L'aéroport le plus près du lieu du crime est situé au nord de l'autoroute d'état 91 qui passe au sud de South Central. Mais ils peuvent s'envoler à partir d'un autre endroit. Si les joueurs demandent

des renfort (C.O.P.S, S.W.A.T...), ils ne seront pas dépêchés rapidement en raison des combats qui continuent à S.C. Cet endroit est une zone de combat. C'est donc seuls que les joueurs devront remonter la piste des Deltas. Il sera possible de demander aux patrouilleurs des autres quartiers de boucler les petits aéroports de tourisme, mais cela prendra énormément de temps. La traversée de South Central est une épreuve intense. Incendies, pilleurs, jets de pierres (et tirs d'armes automatiques) et flics en difficulté pimenteront le voyage. L'aéroport est relativement isolé. Il comprend 2 hangars à Jet et une petite tour de contrôle (elle est déserte). Un Hummer noir est stationné devant le hangar n°1. Les renforts sont bloqués à Compton et à Southgate. Un jet de perception indique aux joueurs que des personnes s'affairent à l'intérieur du bâtiment. Le seul moyen de les empêcher de partir est de donner l'assaut. 2 Deltas sont au premier étage, 2 Deltas se cachent au rez-de-chaussée derrière un Fenwick et une rangée de bidons de fuel (attention !!). Le dernier, Van Marken, aura le temps de grimper dans l'appareil et de se cacher dans le cockpit. Une petite porte se situe derrière le Hangar. Si les PJ attendent les renforts, les soldats feront décoller leur avion. Transformez le local en antichambre de l'enfer. Les Deltas sont des machines à tuer, ils ne montreront aucune pitié pour des flics et se battront jusqu'à la mort. Si Van Marken est le dernier, il se suicidera. Si vos joueurs éprouvent trop de difficultés n'hésitez pas à faire intervenir les renforts.

6. Épilogue

De notre envoyé spécial à South Central Scott Christian :

« Les émeutes semblent avoirs perdu en intensité au moment où je vous parle. Le L.A.P.D. fait rentrer le plus gros de ses troupes et les gangs se dispersent dans le plus grand désordre. Simple accalmie ou véritable cessez-le-feu, seul le temps nous le dira. Mais la note sera très lourde pour les contribuables de ces quartiers déjà très défavorisés. Reste à savoir ce que la ville va faire pour les riverains. Dans tous les cas nous ne manquerons pas de pointer la responsabilité des services de police de Los Angeles dans cette affaire. Incapables d'endiguer les émeutes, il semblerait qu'ils aient au contraire jeté de l'huile sur le feu. Pour finir on me signale qu'une violente fusillade aurait eu lieu cette nuit dans un petit aéroport au sud de South Central entre les C.O.P.S et des personnes suspectées de meurtre. Espérons que nous ne sommes pas à l'aune de nouvelles confrontations. »

Impossible de remonter la piste du mystérieux commanditaire.

Vous pouvez décorer les personnages de vos joueurs.

S'ils ne sont pas morts à LA...

Guillaume Baron
Illustrations : Christophe Swal
Remerciements : O. Renaud.

Note : pour le personnage de Fernando Amarillo, rajouter les compétences suivantes :

Arme de poing : 7+
Athlétisme : 8+

Informations disponibles : voir le scénario.

Le Colonel Walter S. Brightman :

Carrure : 3 Education : 3
Sang Froid : 4 Charme : 2
Perception : 3 Coordination : 4
Réflexes : 3

Points de vie : 22

Jet d'encaissement : 6+ / Carrure ou Sang Froid (+mod de localisation)

Compétences :

Arme d'épaule : 6+
Arme de contact : 6+
Arme de poing : 6+
Arme lourde : 7+ [mitrailleuse]
Athlétisme : 6+
Bureaucratie : 6+
Conduite : 7+ [voiture]
Corps à corps : 6+ [immobilisation]
Discrétion : 7+
Informatique : 7+

Attitudes lors d'un interrogatoire :

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

Affinités et déficiences : Aime l'ordre, respectueux des autorités selon sa vision. Déteste tout ce qui lui fait penser à la Californie indépendante.

Informations disponibles :

Troupes spéciales 0
Opérations militaires 0

Dutch Van Marken, ex officier des Green Lights, ex Delta Force :

Carrure : 4 Education : 3
Sang Froid : 5 Charme : 2
Perception : 3 Coordination : 4
Réflexes : 4

Points de vie : 22

Jet d'encaissement : 6+ / Sang Froid (+mod de localisation)

Compétences :

Arme d'épaule : 5+ [fusil mitrailleur]
Arme d'épaule : 5+ [pistolet mitrailleur]
Arme d'épaule : 5+ [fusil à pompe]
Arme de contact : 5+ [couteau]
Arme de poing : 6+
Arme lourde : 7+ [mitrailleuse]
Arme lourde : 7+ [lance roquette]
Athlétisme : 5+
Bureaucratie : 8+
Conduite : 7+ [voiture]

Connaissance : 6+ [explosifs]
Corps à corps : 6+ [immobilisation]
Corps à corps : 6+ [coups]
Corps à corps : 6+ [projection]
Discrétion : 6+
Electronique : 7+
Informatique : 7+

Attitudes lors d'un interrogatoire :

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

Affinités et déficiences : Néant

Informations disponibles :

Aucune, il se suicidera si il se sent acculé.

Combat :

Si moitié des pvie ou plus :
Initiative : -1 Attitude : Agressif
Bonus pour être touché : -1

Si moitié des pvie ou moins :

Initiative : 0 Attitude : Prudent
Bonus pour être touché : +1

Matériel :

Une véritable armurerie ambulante : il maîtrise quasiment tous les types d'armes, vous ajusterez en fonction de la scène.

Malcolm Orvitz, Joey Cassano, Alexander Hackford et Thomas Weathers, ex Delta Forces :

Carrure : 4 Education : 3
Sang Froid : 4 Charme : 2
Perception : 3 Coordination : 4
Réflexes : 3

Points de vie : 22

Jet d'encaissement : 6+ / Carrure ou Sang Froid (+mod de localisation)

Compétences :

Arme d'épaule : 6+ [fusil mitrailleur]
Arme d'épaule : 6+ [pistolet mitrailleur]
Arme d'épaule : 7+ [fusil à pompe]
Arme de contact : 6+ [couteau]
Arme de poing : 6+
Arme lourde : 6+ [mitrailleuse]
Arme lourde : 6+ [lance roquette]
Athlétisme : 6+
Bureaucratie : 9+
Conduite : 7+ [voiture]
Connaissance : 6+ [explosifs]
Corps à corps : 7+ [immobilisation]
Corps à corps : 7+ [coups]
Corps à corps : 6+ [projection]
Discrétion : 6+
Electronique : 6+
Informatique : 7+

Attitudes lors d'un interrogatoire :

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

Affinités et déficiences : Totale confiance en Van Marken.

Informations disponibles :

Néant, ce sont des machines à tuer leur fin risque d'être brutale, ils ne se laisseront pas capturer.

Combat :

Si moitié des pvie ou plus :
Initiative : 0 Attitude : Agressif
Bonus pour être touché : -1

Si moitié des pvie ou moins :

Initiative : 0 Attitude : Prudent
Bonus pour être touché : +1

Matériel :

Des Delta Forces, des vrais...capables de tuer avec un cure dent... Comme pour Van Marken, pas de liste, ils sont capables de tout utiliser.

Les gangers et autres pnj « mineurs » :

Carrure : 2 Education : 2
Sang Froid : 2 Charme : 2
Perception : 3 Coordination : 3
Réflexes : 2

Points de vie : 16

Jet d'encaissement : 6+ / Carrure ou Sang Froid (+mod de localisation)

Compétences :

Arme d'épaule : 8+ [fusil à pompe]
Arme de contact : 7+ [couteau]
Arme de poing : 7+
Athlétisme : 7+
Conduite : 8+ [voiture]
Corps à corps : 8+ [coups]
Discrétion : 7+

Attitudes lors d'un interrogatoire :

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

Combat :

Si moitié des pvie ou plus :
Initiative : +1 Attitude : Ultraviolet
Bonus pour être touché : -2

Si moitié des pvie ou moins :

Initiative : +1 Attitude : Planqué
Bonus pour être touché : +2

Matériel :

Black Mamba