

Frozen Hell

Intérieur nuit, un grand appartement dont la baie vitrée donne sur la nuit de Los Angeles percée de multiples points de lumières colorées.

- Bonjour Monsieur.

- Bonjour Mendoza, assit-toi je t'en pris. Alors, où en est le projet ?

- Nous avançons Monsieur. Deux sujets ont été repérés. Les tests préliminaires ont été effectués et sont concluants. Nous ne pouvons les laisser dans les mains du Dévoreur. L'ordre d'extraction a été donné et le résultat ne devrait plus tarder.

- Les avez-vous remplacés ?

- Pas encore Monsieur, la section Kali03 vient de rentrer de mission. Il y aura un peu de retard mais le Dévoreur est déjà au courant de l'échange.

- Et en ce qui concerne 12 et 14 ?

- Nous les avons Monsieur. Ils seront offerts d'ici ce soir.

- Bien. Merci Mendoza, tu peux te retirer maintenant.

- Au revoir Monsieur.

Une longue main diaphane, parfaitement manucurée, pose une cigarette sur un fin cendrier d'ivoire. Les volutes de fumée s'échappent lentement, paresseusement vers le plafond et disparaissent tandis que l'homme se lève et se dirige vers la magnifique vue.

- Tant mieux. Il reste si peu de temps.

descriptions se transforment en grand guignol c'est raté. S'il faut alléger la sauce pour qu'elle prenne, allez-y.

Synopsis

Les joueurs vont devoir enquêter sur la mort de toute une famille assassinée de manière atroce par une bande de malfaiteurs cagoulés filmant leurs actes. Leur but était d'enlever deux enfants asiatiques en cours d'adoption par cette famille.

En remontant la piste des malfaiteurs grâce à leurs contacts ou aux indices laissés sur place ils apprendront qu'il s'agit d'un trafic d'enfant pour des pédophiles de LA. Un membre du gouvernement de la Californie est impliqué et est destinataire du 'colis'. Lorsqu'ils interviendront chez lui, ils tomberont devant ce qui devrait être la pire scène de leur vie. Une collection abominable d'horreurs indicibles.

Seule leur conscience pourra ensuite leur dicter ce qu'ils devront faire du coupable.

L'histoire

Gregory Field est cadre dans une grande entreprise pharmaceutique. Il gère un laboratoire à Haiphong au Vietnam, spécialisé dans la recherche sur des vaccins de maladies rares. Il se déplace très souvent en Asie, soit pour les recherches soit pour trouver des investisseurs locaux. Lorsqu'il est au Vietnam il loge dans une maison des faubourg de Haiphong.

Un jour, le directeur local du laboratoire l'appelle pour lui annoncer une découverte qui pourrait mener à la création d'un vaccin contre la muerte del oro qui fait des ravages actuellement.

Gregory se rend sur place pour constater les résultats. A peine arrivé, il tombe en pleine guerre civile. Il ne sait pas pourquoi ni

Attention ! Ce scénario est X-rated interdit au moins de 18 ans. Je présente des situations et des évènements susceptibles de heurter les sensibilités de quelques lecteurs. Si vous souhaitez en discuter avec moi, n'hésitez pas.

Si vous voulez donner tout son sel à ce scénario, essayez de conserver au maximum l'aspect malsain qui se dégage des gens, des lieux et des situations. Il faut que les joueurs aient la rage, qu'ils soient dégoûtés par ce qu'ils vivent. Si les

comment cela a démarré mais il souhaite que cela n'ait pas d'incidence sur les recherches. C'est en sortant de chez lui qu'il tombe nez à nez avec deux jeunes enfants vietnamiens qui le supplient de les cacher car ils sont poursuivis.

Complètement fasciné par les enfants il accepte et les emmène dans sa maison. Sachant que s'il les libérait les enfants serait rattrapés et tués il décide de les emmener en Californie puis de les adopter.

Il appelle son ami Benjamin Fulton pour demander de le couvrir. Gregory a besoin d'affréter un avion privé pour éviter au maximum les questions de la douane californienne. Benjamin est au conseil d'administration de TechPharma, dispose d'un poste important à la mairie de Los Angeles et s'occupe d'associations de protection de l'enfance.

Emu par la demande de son ami, Benjamin accepte aussitôt.

Malheureusement, Benjamin n'est pas aussi clair que cela. Violé par ses parents et ayant grandi au milieu du vice et dans le culte de la mort il hérita de penchants particulièrement malsains.

Toute au long de sa vie il fût aidé par son majordome Gustave atteint des mêmes tares. Celui-ci le mit en contact avec Javier Mendoza, un intermédiaire occulte fournissant du matériel pornographique pédophile. Celui-ci peut même fournir des enfants à la demande.

Lorsque Gregory appelle Benjamin, celui-ci contacte Mendoza pour lui annoncer que deux enfants allaient arriver en Californie de manière illégale et qu'il souhaitait les obtenir pour sa collection.

Javier Mendoza appartient à une organisation, une secte, dont l'un des objectifs est de trouver des enfants ayant un certain potentiel génétique et psychique. Il pense que certains d'entre eux, mis en condition, sont capables de prouesses étonnantes.

Lorsque Benjamin lui demande de récupérer les enfants il enquête auprès de ses contacts au Vietnam. Il remonte la piste des gosses et

constate certains faits qui rendent intéressant leur étude.

Mendoza dispose de plusieurs cellules d'hommes de main fanatisés. Ceux-ci ont été programmés par la secte pour obéir aux moindres désirs de leur chef. Pour eux, il est un gourou, avatar de Kali, venu sur terre pour élever spirituellement l'humanité. Ces hommes sont convaincus que seule l'horreur ultime permettra d'ouvrir les yeux de quelques élus qui leur permettront de prendre le pouvoir sur terre. Ce sont des psychopathes sanguinaires à l'esprit détruit, embrumé de mysticisme et de drogues depuis leur plus jeune âge.

Mendoza ordonne à la troisième cellule d'enlever les enfants. Pour éviter que quiconque ne les recherche il demande de détruire la famille qui accueille ces enfants.

Les hommes ne font pas dans la dentelle et exécutent tous les témoins en s'amusant un peu au passage.

Mendoza récupère les enfants en promettant à Benjamin de lui en fournir d'autres rapidement pour les remplacer.

Benjamin est déçu et surpris. De plus il ne s'attendait pas à la méthode employée. La mort de la famille d'un ami, les viols et les massacres d'enfants depuis trop longtemps, toute cette perversion commence à déborder. Sa conscience le taraude depuis de trop nombreuses années et le détruit peu à peu. Il cherche donc un moyen d'en finir et ne va pas tarder à le trouver.

Introduction

Fin Juillet 2030, la chaleur grimpe à des niveaux intolérables depuis quelques jours. Tous les records de température sont dépassés, porter le moindre vêtement est pénible. La mairie a fait passer une circulaire autorisant les cops à ne pas porter leurs uniformes bien trop chauds. L'état d'alerte à la pollution est déclenché et personne ne sort

sans son masque respirateur. Toute l'économie est ralentie. Et les toilettes sont toujours bouchées, bordel !

Malheureusement les malfrats courent toujours et c'est pendant que les cops sirotent une bière à l'ombre des palmiers de Venice Beach que leur communicateur se met en marche.

Le LAPD demande aux cops de venir pour un crime qui dépasse leurs compétences.

Le scénario est découpé artificiellement en scène ou chapitre. Il est plutôt directif mais rien ne vous empêche de mettre quelques grains de sable. D'un autre côté certaines scènes sont assez rapides et nécessitent un bon timing.

Scène 1, je crois que je vais gerber

Les cops débarquent dans un petit quartier tranquille de LA. Il y a beaucoup d'agitation devant la maison qu'on leur a indiqué. Une vingtaine de flics font un cordon de sécurité en s'aidant de plusieurs voitures. Il y a quelques ambulances. Il s'agit d'un quartier bourgeois habité majoritairement par des blancs. Toutes les maisons de la rue se ressemblent, alignées comme des maisons témoins devant une rue large où les gamins font du vélo et s'amusent avec les bouches à incendie pour se rafraîchir.

Ils sont accueillis par le sergent MacCarthy, un moustachu bourru qui en a vu d'autre. Celui-ci les fait entrer mais s'arrête sur le seuil, n'ayant aucune envie d'y retourner.

C'est le jardinier de la maison qui a appelé la police. Il est actuellement en observation à l'hôpital suite à une crise de nerfs.

Du coin de l'œil les joueurs peuvent voir un flic l'air blafard, sortir dans le jardin.

Le sergent les assure que rien n'a été touché et dès qu'ils le décideront, les scientifiques s'occuperont de récupérer les indices.

NDA : ne pas hésitez à rendre l'ambiance malsaine au possible pour faire ressentir aux

joueurs toute l'horreur de ce qu'il s'est passé ici.

Les journalistes arrivent quelques minutes après les cops et tentent d'obtenir des images et des témoignages. Comme des mouches, ils s'agglutineront autour des ambulances, faisant crépiter les flashes pour obtenir le plus de sang possible.

Lorsque les cops entrent, les sons de l'extérieur semblent s'atténuer. Une atmosphère morbide couvre l'ensemble de cette maison de manière quasi-mystique. La chaleur est étouffante et pèse comme une chape de plomb sur les épaules. Il fait sombre. La seule lumière vient des fenêtres dont les rideaux ocres sont tirés, baignant l'ensemble d'une teinte sombre, angoissante. En face de l'entrée se trouve le cadavre d'une fillette dont le dos s'étoile de rouge à deux endroits. Elle est allongée à coté d'un escalier montant au premier étage. Elle en venait. A gauche se trouve une petite cuisine dont le sol et les murs sont couverts de sang. Un homme est à genoux, les bras attachés dans le dos par une corde à linge, affalé face au buffet de la cuisine. Il est de dos. Un impact est visible dans le buffet là où la balle a traversé la nuque de l'homme avant qu'il ne s'effondre. Deux impacts supplémentaires sont visibles dans son dos. Si les cops l'examinent de face ils verront que sa mâchoire est complètement détruite et que des morceaux de dents jonchent le sol. Il y a encore des traces de morsures sur le bord du buffet.

A droite de l'entrée se trouve un salon assez grand avec de l'équipement moderne mais classique d'une famille d'américain moyen. Là aussi il y a énormément de sang. Dans un renfoncement de la pièce les cops pourront trouver le corps coupé en deux d'une femme d'un age indéfinissable en raison des diverses blessures qu'elle a subi. Son visage est lacéré de coups de couteau ou de rasoir. Le haut de son corps est séparé du bas d'environ un mètre. Le contenu de son ventre est dispersé dans l'intervalle. Elle porte des vêtements déchirés.

L'escalier mène à un étage où se trouvent une chambre et une salle de bain et continue vers un deuxième étage. Ici tout est propre et nickel. La chambre est celle des parents.

Au deuxième étage se trouve une minuscule buanderie, remplie de linge à sécher, ainsi qu'une autre chambre. Juste à l'entrée de cette chambre une jeune fille d'une quinzaine d'année gît sur le sol. Son crâne a éclaté à cause de l'impact d'une balle dans l'oeil tiré à bout touchant. Au fond il y a une fenêtre entrouverte devant laquelle un jeune homme est allongé, abattu lui aussi par balle. Entre les deux cadavres il y a une table avec deux chaises sur un coté, une autre chaise renversée sur le coté perpendiculaire, un canapé situé face aux deux premières. Trois adolescents sont serrés sur le canapé, recouverts de chips et de morceaux de pizza. Ils ont été abattus par balle, un sourire béat encore figé sur le visage du premier. Un cendrier plein de mégots de cigarette et de joints est placé sur la table ainsi qu'une dizaine de livres empilés et de plusieurs morceaux de plastique de toute forme avec des chiffres inscrits dessus.

Lorsque les cops le décident, les scientifiques entrent et cherchent des indices et des prélèvements. Les cops peuvent bien sûr aider.

- Il s'agissait de la famille Field. Le père s'appelait Gregory et la femme Kelly. Ils avaient trois enfants de 17,16 et 8 ans nommés Ted, Sharon et Cindy. Les trois autres cadavres sont des amis nommés Jay Calter, Alex Walter et Robert Aldon.
- Sur la table du salon, près du cadavre de la femme, se trouvent trois photos instantanées type polaroid. La première montre deux hommes cagoulés prenant la femme, l'un par derrière, l'autre par devant. L'un d'eux fait un signe de la main au photographe. Le visage de la femme est dégoulinant de sang. En arrière plan, un homme est assis sur une

chaise. On ne peut voir que ses bras tenant un papier comme s'il le lisait. A ses pieds il y a une caméra numérique.

- La deuxième photo montre un gars énorme, baraqué, cagoulé, les bras croisés tenant deux automatiques Colt, le pied sur la fillette devant l'escalier comme s'il venait d'abattre une proie.
- La troisième photo montre le père dans la cuisine, de profil, en train de mordre le bord de du buffet.
- Il y a des traces de sperme sur le cadavre de la femme.
- Son visage a été mutilé et elle a été coupée en deux par une arme qui a déchiré le corps. Sans doute une petite tronçonneuse.
- Le père et le fils avait chacun un ordinateur. Celui du fils ne contient rien de plus que l'ordinateur de l'ado moyen, de la musique et des vidéos pirates, des jeux vidéo, du porno. Celui du père contient les comptes de la famille ainsi que plusieurs dossiers protégés par mot de passe. Il faudra le faire cracker.
- Les balles proviennent d'armes de poing gros calibre.
- Toute la maison était insonorisée pour éviter les nuisances.

L'enquête de voisinage s'effectue pendant que les cops sont à l'intérieur. Rien ne les empêche de s'y joindre. Voici ce qu'ils pourront récolter :

- Il s'agissait d'une famille sans histoire. Le père était cadre dans une grande entreprise et la mère femme au foyer. Dans les papiers du père on pourra trouver un badge d'accès de directeur de succursales (Branchs Director) avec le logo d'une grande entreprise pharmaceutique TechPharma Corp.
- Personne ne comprend pourquoi un tel crime a été commis. On ne leur

connaissait pas d'ennemis. Les enfants étaient gentils et serviables et aidaient les vieilles dames à porter leurs courses. Leur seul défaut est qu'ils devaient appartenir à une sorte de secte. Ils passaient leur temps enfermés à se raconter des histoires autour d'un gourou tout puissant brrrr... NDA : vous n'êtes pas obligé d'inclure le commentaire précédent ;)

- Personne n'a rien entendu. Un témoin peut affirmer avoir repéré une camionnette noire se garer devant mais rien d'autre. Non il n'a pas vu la plaque, il est vieux et ses lunettes sont cassées....
- Certains voisins disposent de caméras de sécurité pour leur propre protection. Evidemment il ne viendrait à l'idée de personne de s'en servir pour regarder chez les autres. Evidemment.

Si les cops regardent les photos attentivement, ils pourront se rendre compte que sur la première photo, l'homme à la caméra qui tient une feuille est un tout petit peu en contre-jour. On peut voir en transparence le haut de la feuille c'est difficile à l'œil nu.

En prenant son temps et en analysant cette partie de la photo à l'aide d'un ordinateur, les cops verront une sorte de signe, représentation déformée des caractères féminins et masculins entrelacés, entourés de barbelés.

En lançant une recherche avec ce signe, les cops apprendront au bout de quelques minutes/heures/jours en fonction de leurs actions que c'est le logo d'une boîte de nuit underground de South Park, le Frozen Hell.

Sur la deuxième photo, les cops pourront remarquer que sur la main gauche de l'homme cagoulé, la mitaine de cuir qu'il porte est déchirée et laisse apparaître la fin d'un tatouage rouge débutant au niveau du poignet.

Il porte aussi une grosse cicatrice mal soignée au niveau du cou. Cette cicatrice est à moitié recouverte par sa cagoule mais la jonction avec le blouson laisse apparaître un peu de peau.

Une fois craqués, les dossiers du père permettront aux joueurs d'apprendre quelques petites choses. Il y a un dossier d'adoption en cours pour deux enfants. Il s'agit de Thomas et Claire Nmayen, deux jeunes faux jumeaux vietnamiens de 8 ans. Il n'y a aucune photos ni d'autres papiers parlant d'eux dans la maison.

Grégory se déplace souvent en Asie pour les besoins de son travail. En effet il gère un laboratoire situé au Vietnam où sont mis au point toute sorte de vaccins contre les maladies tropicales.

Scène 2, video killed the radio star

Le lendemain soir quand les cops rentrent chez eux ou au central, en regardant la télé ils tombent par hasard sur la chaîne Murder and Crime sur le canal 301. Un gros 'Exclusif' vient s'incruster sur l'écran pendant que la présentatrice vedette, l'air exalté parle d'une scène qui n'a jamais été vue jusqu'à maintenant. Un vidéaste amateur spécialiste des oiseaux a accidentellement laissé tourner sa caméra dirigée vers la maison en face où il a pu filmer l'attaque et la destruction en règle de toute une famille d'américains par une bande organisée. Les images dans une heure !

En fait la chaîne vient de recevoir les images provenant du voisin qui a préféré les vendre plutôt que de prévenir la police, le responsable à halluciné lorsqu'il a vu ça et fait monter la pression. Ils sont en train de préparer les images de l'attaque et vont les diffuser bientôt.

Aux cops de voir ce qu'ils vont faire.

Ils n'ont qu'une heure pour empêcher la diffusion sinon les images passeront en boucle pendant des semaines sur toutes les chaînes de télé rendant l'enquête bien plus difficile.

Il faut jouer la scène tout en stress, les cops s'engueulent avec le patron de la chaîne hurlant à la liberté de diffusion, les techniciens s'affairent à monter les images pendant que le LAPD investit les locaux, si les cops l'ont demandé. Les responsables de la chaîne refusent de remettre la vidéo. Si les cops prennent le master par la force en arguant que c'est une preuve pour une enquête en cours, les responsables diffuseront tout de même à partir d'une copie. Seul une injonction du substitut du procureur peut empêcher la diffusion. Mais celui-ci est en train de dîner au restaurant avec sa femme. Le joindre et obtenir le papier risque d'être marrant avec les cops déboulant dans un restaurant chic avec serveur en livrée, en sueur après une course effrénée à travers Los Angeles.

Si les cops regardent les images, ils verront ce qu'ils s'est passé depuis la maison d'en face.

Une camionnette noire se gare devant le garage de la maison, cinq hommes en descendent, cagoulés, habillés de treillis kakis et de bombers noirs. Ils sont armés de pistolets. L'un d'entre eux porte un grand sac de sport et un autre, une caméra. Ils entrent ensuite dans la maison en défonçant la porte d'un seul coup de pied.

De temps en temps il y a un zoom qui montre le viol, visible depuis la fenêtre du salon, on entend les coups de feu mais ils sont étouffés. On voit la fenêtre du deuxième étage s'ouvrir et un adolescent tenter d'en sortir. Son corps sursaute puis il s'effondre à l'intérieur.

Au bout d'une dizaine de minutes les hommes ressortent. Le plus balaise porte un grand sac poubelle. Si les joueurs posent la question, le sac peut contenir deux enfants...

Vu que la caméra bouge de temps en temps pour suivre l'action et qu'il y a même des zooms, on peut penser que le vidéaste était présent lors de la scène pour filmer. C'est le cas.

Avec un peu de traitement d'image, la plaque de la camionnette peut être visualisée. Elle a été louée chez Hertz il y a six mois pour une longue durée. Le locataire est l'ambassade du Mexique....

Si on les appelle ils demandent un papier officiel pour enquêter et font traîner les choses en longueur. Ça peut prendre des semaines. Au pire ils disent que ce camion a été volé et qu'ils n'ont pas encore prévenu la police ou que les plaques ont été falsifiées. Ils ne s'engagent en aucun cas....

En fait Mendoza est diplomate mexicain. Il se sert de son statut et de sa liberté à titre personnel. La camionnette a bien été louée par l'ambassade mais a été empruntée pour l'occasion et pour pouvoir circuler plus facilement dans le quartier où résidait la famille Field. Mendoza comptait déclarer le vol de la camionnette mais n'a pas eu le temps de le faire.

Les relations entre la Californie et le Mexique n'étant pas au beau fixe ils mettront des bâtons dans les roues des cops.

Scène 3, J'ai Citron en Temesta®, ça ira ?

Les cops pourront se rendre chez TechPharma pour y rencontrer les supérieurs de Gregory et leur annoncer sa mort ainsi qu'enquêter dans ses petites affaires.

L'adresse indiquée à l'arrière du badge retrouvé dans les papiers du père donne dans un quartier moyen en bordure de LA. Il s'agit d'une mini tour en verre de 15 étages où est situé tout l'administratif de TechPharma. Il y a un laboratoire sur deux étages en sous-sol.

Il y a un grand hall d'entrée en marbre, des colonnes romaines montent jusqu'à un grand plafond et passent par des passerelles permettant d'accéder à un premier étage visible depuis le rez-de-chaussée. Un bureau circulaire est situé au centre du hall où s'agitent trois hôtes d'accueil en sueur malheureusement vêtues de blanc. Un homme mal rasé mais à l'air gentil est en

train de travailler à des branchements sous le bureau et lèvera la tête par curiosité lorsque les cops arrivent avant de se replonger dans son boulot. Il répare la climatisation.

Ils peuvent demander à rencontrer le responsable ou le collègue de Mr Field. L'hôtesse les dirige alors vers Tanisha Moro, son chef direct.

Celle-ci les recevra dans un grand bureau chic et chaleureux. C'est une asiatique d'une cinquantaine d'année au visage impassible. Toujours impeccablement habillée, elle fait son travail avec rigueur et sérieux. Elle est directrice adjointe et s'occupe des différentes succursales à l'étranger.

Elle se montre très affectée par la mort de Gregory Field mais essaye de cacher ses émotions devant des étrangers. Si elle peut aider les enquêteurs elle le fait dans la mesure de ses capacités.

- Elle ne connaît pas d'ennemis à Gregory. Il était particulièrement efficace, donnait de sa personne et n'hésitait pas à travailler plus que de raisons.
- Il est revenu précipitamment du Vietnam il y a deux semaines pour cause de guerre civile. En effet un groupe de révolutionnaires tente en ce moment de renverser le régime et le laboratoire dont Gregory s'occupait est situé dans une zone sensible.
- Il a tout fait dans les règles pour son retour. Il a obtenu les autorisations de la part d'un supérieur pour affréter un avion. C'est la société qui a bien sûr payé le déplacement.
- Le supérieur est monsieur Fulton. Il siège au conseil d'administration. Les cops ayant les bonnes connaissances ou faisant des recherches sur Benjamin Fulton sauront qu'il s'agit d'une personnalité politique haut placée doublée d'un mécène s'occupant de plusieurs associations de protection l'enfance.

- Grégory paraissait inquiet depuis son retour mais rien qui ne puisse justifier un tel massacre.
- La teneur de son travail est confidentielle. Tout ce que les cops peuvent apprendre c'est qu'il supervisait le développement de plusieurs vaccins importants.

En fait un chercheur vietnamien travaillait sur des souches du virus provoquant la muerte del oro et aurait découvert un début de traitement utilisant une plante tropicale poussant dans des conditions particulières et qu'on ne trouve que sur place.

Si les cops le souhaitent ils pourront rencontrer Benjamin Fulton mais ils doivent prendre rendez-vous.

Il sera disponible le lendemain après le conseil d'administration. Ils peuvent le voir avant mais il n'aura pas beaucoup de temps à leur accorder.

Scène 4, Rendez-vous avec le diable

Benjamin les recevra dans son bureau. Il s'agit d'un homme d'une cinquantaine d'année au costume élimé. Il porte de grosses lunettes cul de bouteille à monture marron et une vieille chemisette à carreaux. Il porte la barbe courte avec une barbichette relevée. Son bureau est situé au dernier étage de la tour TechPharma. C'est un grand bureau très richement meublé. Aux murs sont affichés des photos 3D de Benjamin s'occupant d'enfants, les emmenant au parc, les couvrant de cadeaux. Il y a même une photo de Benjamin avec un Michael Jackson vieillissant et défiguré dans son parc privé NeverLand.

Benjamin est calme et détendu. Il répond aux questions de manière directe. Il essaye surtout de savoir où en sont les cops de leur enquête et fait mine de sincèrement s'intéresser. Si les cops lui apprennent la mort de Grégory il tente de simuler la

surprise mais des cops psychologues verront qu'il a plus l'air intrigué qu'autre chose. Il demandera des détails et ne paraît pas vraiment choqué.

En fait il se demande pourquoi Mendoza a voulu récupérer les enfants pour lui. Benjamin ne s'est pas vraiment posé la question avant car Mendoza lui a proposé un échange plutôt intéressant portant sur plusieurs autres enfants en échange des deux se trouvant chez Gregory.

Ce que sait Benjamin :

- Effectivement, Gregory l'a contacté il y a deux semaines pour accélérer la mise à disposition d'un avion privé pour partir le plus rapidement possible du Vietnam à cause des événements survenus très soudainement.
- Grégory était un ami proche. Cela fait presque 15 ans qu'ils travaillaient ensemble chez TechPharma. Benjamin a vu grandir ses enfants et toute la famille venait de temps en temps dans sa grande maison. Benjamin n'est pas marié et n'a pas d'enfants. Il dira qu'il n'a jamais eu le temps de s'occuper d'une femme (en fait il n'est absolument pas intéressé) et qu'il ne peut pas avoir d'enfants.

Benjamin est stérile depuis ses 17 ans. Il a abusé d'un jeune garçon qui se trouvait avec lui en pension alors qu'il ne pensait pas lui faire de mal. La victime en a parlé à son frère qui décida de le faire payer. Il demanda à des amis de l'aider et ils se mirent à plusieurs pour le frapper. Plusieurs coups à l'abdomen entraînèrent une blessure qui ne fut pas soignée à temps et qui conduisit à une stérilité permanente. L'histoire fut étouffée par les parents de Benjamin qui payèrent la pension et la victime pour leur silence.

- Si les cops arrivent à le faire parler sur ce sujet douloureux, il avouera avoir eu une enfance difficile. Des problèmes de communication avec les autres enfants et ses parents qui ne le comprenaient pas. Devenu adulte il a voulu tout mettre en œuvre pour combler ce fossé affectif et s'est servi de la seule chose que pouvaient lui apporter ses parents, l'argent, pour aider les autres.

Si les joueurs n'ont rien d'autre à demander il les congédie rapidement et se remet au travail.

Scène 5, prendre un enfant par la main

Carlo Rodriguez est administrateur réseau chez TechPharma. Il gagne plutôt bien sa vie mais cela ne suffit pas à faire vivre suffisamment bien sa femme Rosita et ses trois enfants Carlito, Josefe et Maria.

Participant à la vie de l'entreprise, il envoie régulièrement ses enfants avec ceux des autres employés de la société faire des visites et des sorties aérées.

C'est lors du retour d'une des visites dans l'immense maison de Benjamin Fulton que tout s'écroule.

Son plus grand fils Josefe qui a 14 ans revient le visage sombre et grave. Il refuse de manger et pleure sans discontinuer. Ses parents essayent de lui demander ce qu'il s'est passé mais Josefe est incapable de répondre. Carlo et Rosita retrouveront leur fils le lendemain matin, pendu dans sa chambre.

Fou de peine, Carlo décide de savoir ce qu'il s'est passé ce jour-là chez Mr Fulton. Il voit d'autres parents, interroge les enfants présents mais n'obtient rien. Personne n'a rien vu. Carlo ne sait plus quoi faire et demande à Carlito et Maria de l'aider en interrogeant les autres enfants, peut-être qu'eux auront plus de facilité et arriveront à obtenir plus d'information.

Quelques jours après le drame, Carlo reçoit les dessins que les enfants doivent faire après

chaque visite. Il sélectionne ensuite les plus beaux pour les afficher dans les couloirs de l'entreprise.

Un dessin l'intrigue particulièrement. Il représente un très grand lit sur lequel est assis une sorte d'ogre gigantesque pleins de poils et dont les mains comportent bien plus de doigts que nécessaire. Il y a autour de lui des sortes de petits bonshommes déformés au torse en bâtons et aux grandes jambes. L'ogre a une main entre les jambes de l'un de ces bonshommes.

Carlo se demande de quoi il s'agit et demande à Maria d'interroger l'auteur du dessin Benoit Wong Chen un petit garçon de 5 ans.

Maria réussit à obtenir le témoignage de l'enfant.

Benoit est entré dans la maison de Benjamin alors qu'il n'avait pas le droit de le faire. Pénétrant dans une chambre il vit l'ogre dans cette position avec un des enfants que Benoit ne reconnaîtra pas. L'ogre est devenu furieux et lui a crié dessus alors il s'est enfui. Benoit ne reconnaîtra pas non plus l'ogre.

Maria raconte cela à son père qui commence à comprendre. Décidant d'en savoir plus il s'introduit dans l'ordinateur du bureau de Benjamin et y trouve des photos digitalisées de lui et des enfants mais rien de vraiment compromettant, une tape sur les fesses à l'un, un baiser sur la joue de l'autre. Tout ça commence à lui paraître étrange mais il n'y a aucune preuve. De plus Carlo ne veut pas perdre son boulot.

Il en est là de ses recherches lorsque une bande de cops viennent interroger Mr Fulton alors qu'il est en train de mettre à jour le câblage du bureau des hôtes d'accueil. Il décide de les aider discrètement.

Lorsque les cops partent de TechPharma il regarde les registres d'entrée pour y repérer les noms des détectives puis obtient leurs adresses mails au commissariat grâce à un annuaire sur le réseau.

Lorsque le Mj le jugera bon, Carlo décidera d'envoyer un mail aux cops. Le contenu est volontairement vague car Carlo ne sait pas trop quoi faire sans attirer l'attention.

Des cops intelligent et compétents en informatique devraient pouvoir remonter jusqu'à l'auteur. Par exemple en obtenant le nom de la société en partant de l'adresse source que Carlo a essayé sans succès de cacher. En effet celui-ci contacte les cops à partir de son ordinateur au travail.

Une fois parvenu jusque là il est possible d'interroger l'administrateur réseau. Bien interrogé Carlo finira peut-être par avouer qu'il a envoyé le message. Il est très abattu. Il demande aux cops de la discrétion et raconte son histoire et ses soupçons. Il ne dispose d'aucune preuve et ne souhaite pas témoigner tant qu'il ne sera pas sûr.

Muni de ce témoignage les cops pourront retourner voir Benjamin pour lui demander des comptes.

Malheureusement pour eux celui-ci dispose d'un alibi. Il était absent ce jour-là, en voyage d'affaire, et il a laissé sa propriété ouverte pour que les enfants y viennent. Son majordome Gustave était là pour veiller. Benjamin dispose d'un avion privé et son pilote personnel, Ronald Dobson, pourra confirmer le voyage vers l'Asie. Evidemment c'est un mensonge. Benjamin paye cher son pilote pour le couvrir et donner de faux témoignages. Benjamin était bien dans la maison ce jour-là et c'est Gustave qui a mené Josefe à lui. Le majordome couvre aussi son maître, appartenant lui aussi à un réseau pédophile diffusant du matériel pornographique sur le net.

Il est possible d'interroger le pilote mais ce sera très difficile. Celui-ci est sous Ice depuis très longtemps et est très bien payé pour son job. De plus il sait que Benjamin a les moyens de le faire sortir. Mis en face d'une affaire de pédophilie et/ou de meurtre il sera déstabilisé mais continuera à couvrir son maître.

Scène 6, lady's night in hell

Si les cops suivent la piste de la boîte de nuit voici ce qu'ils découvriront.

L'entrée de la boîte de nuit est coincée entre deux entrepôts dans un quartier très mal famé. Des bandes de gangers circulent et peuvent se tirer dessus ou vous abattre parce que votre tête ne leur revient pas, que vous portez de mauvaises couleurs ou tout simplement que vous vous trouvez entre eux et leur cible. Des sirènes de police et des rotors d'hélicoptères se font entendre toutes les cinq minutes.

Venir à pied est un suicide.

Si les cops viennent de nuit :

Plus les joueurs approchent plus il y aura de monde. Des dizaines de personnes attendent d'entrer dans ce qui est l'une des boîtes SM les plus chaudes de LA. Devant la boîte, ils peuvent croiser des gens habillés de toutes sortes de façons et des plus étranges. Cuir clouté avec de larges ouvertures sur diverses parties du corps, collier de barbelés, couleurs flashy fluo ou au contraire latex noir et rouge style fétichiste, cheveux de toutes les couleurs dressés sur la tête en arabesques compliqués, maquillage recherché, vampires urbains dont les dents ont été limés ou implantées, homme-chien cagoulé de cuir, en laisse, rampant sur le sol, se faisant marcher dessus par des cinglés en gémissant de plaisir, peintre corporel entièrement nu couvert d'excréments séchés depuis des lustres embaumant de puissantes et fauves effluves, bref une faune bigarrée et déjantée se presse près des portes où officient deux gigantesques videurs au faciès de singe qui repoussent sans ménagement les intrus.

Le son, fusion rap-jungle, provenant de la boîte est puissant mais assourdi.

Ce soir c'est une soirée privée et les videurs ne laisse rentrer personne sans invitation. Ils savent très bien se battre et n'ont aucun scrupule ni patience. En cas de coup dur, un autre videur venant de la boîte interviendra armé, au besoin, d'un fusil à pompe. Au cops de se débrouiller pour obtenir le papier. Ils ont peu de chance de réussir à racheter une invitation à une personne qui attend, ceux-ci étant triés sur le volet par le patron

de la boîte et considérant cela comme une grande faveur.

Evidemment tout le monde est fouillé soigneusement et aucune arme n'est autorisée.

Lorsque les cops ont trouvé un moyen de rentrer, ils descendent un escalier de métal recouvert de fourrure rouge, des miroirs déformants sont posés sur les murs et des chaînes en métal rouillé sont fixées entre deux vitrines représentant des scènes de torture avec des mannequins de cire.

Ils déboucheront ensuite dans la pièce principale, gigantesque dôme où la folie règne en maître. Au fond, une scène éclairée de dizaines de spots déversant une lumière rouge-orange montre un groupe de gangsta rappers mangeurs de cailloux hurlant des chansons obscènes. Au plafond pendent des cages d'acier aux barreaux limés coupants comme des rasoirs dans lesquels dansent des femmes chauves et blessées, couvertes de cicatrices, se frottant contre le métal dans une attitude se voulant sexy, laissant de large traînées rouges d'où le sang s'échappe et coule sur les spectateurs en transe. Un homme est accroché au plafond par des câbles où sont fixés des crochets mordant ses chairs. Ces câbles sont placés sur des poulies permettant le déplacement de l'homme au dessus de toute la salle.

Des passerelles donnent accès au pourtour du dancefloor ainsi qu'aux deux bars situés de part et d'autre. Au fond de la salle, à l'opposé des toilettes, il y a une grosse tenture de velours noir que garde deux videurs colossaux portant lunettes et oreillettes.

Bienvenue en Enfer

En fonction de ce que feront les joueurs ici vous pourrez leur faire rencontrer les personnes et situations suivantes :

Un grand homme tout maigre et dégingandé habillé de latex, un masque sur la tête, une boule de cuir pour la bouche, une laisse de métal barbelé autour du cou, circule dans la

foule et vient voir un des cops de sexe masculin. Il lui propose de le prendre, là ou dans une alcôve. Gratuitement. Il est pressant et il n'accepte pas non comme une réponse valable. Il se traîne ses pieds, le suit partout, gémit comme un petit chien, s'accroche à lui.

Si le cops le frappe, il tombe en gémissant mais continue son manège. Dans le cas, hautement improbable, où le cops accepte la proposition, sachez que l'homme est drogué et porteur de multiples MST. Il n'en a pourtant aucun symptôme.

Un cops peut apercevoir une très jeune fille pratiquement nue, les yeux fardés de noir, les cheveux en bataille comme une enfant sauvage s'accroupir devant une table et passer dessous. Il y a à cette table, deux femmes très belles habillées de latex moulant, entourant un gros noir, le torse nu recouvert de tatouages tribaux qu'on pourra reconnaître comme étant Dark Angel, le célèbre rappeur anti-cops faisant parti d'un posse de gansta rappeur.

Un gros bonhomme presque chauve portant de grosses lunettes embuée, habillé d'un bermuda kaki et d'une chemise hawaïenne à fleur viend leur proposer toutes sortes de drogues. C'est facile il a tout et s'il ne l'a pas il l'aura dans les cinq minutes. Son nom est John Doe et il peut satisfaire les moindres désirs chimiques de ses clients. Si on l'interroge, il dit qu'il est sous couverture. Il travaille en fait pour les extra-terrestres contrôlant la ceinture du pacifique.

A un moment, un cops reçoit sur le visage une sorte de liquide visqueux et rouge. Il s'agit du sang de l'homme accroché qui s'est évanoui. Sa peau a lâchée au niveau d'un des crochets et continue à se déchirer. Au bout de quelques secondes il est redescendu par un membre de la sécurité et conduit derrière la tenture de velours. En regardant le membre de la sécurité attentivement ils pourront voir qu'il porte des gants en cuir noir. Par contre, il a une grosse cicatrice mal

soignée au niveau du cou. C'est la même que sur l'homme de la deuxième photo....

Si les cops vont aux toilettes ils ne seront pas déçus non plus. Dans les toilettes des hommes deux punks ancienne génération, crête rouge, blouson de cuir clouté noir avec le A d'anarchie peint en rouge, jeans trop courts et bottes coquées sont en train de s'enfiler gaiement. Ils ne font pas attention aux gens qui les entourent. Une des toilettes est brisée et une ouverture d'une cinquantaine de centimètres a été pratiquée en bas du mur. Quelqu'un de petit pourrait s'y faufiler et se retrouver dans les tuyaux de la plomberie. Il n'y a pas d'issue.

Les toilettes des femmes sont un peu plus clean et pour une fois rien de particulier ou d'horrible ne s'y passe. Abstraction faite bien sûr de l'échange argent-drogue entre un asiatique d'une vingtaine d'années et une petite junkie qui sera retrouvée morte dans une ruelle, empoisonnée par de la came mal coupée...

D'une manière générale en fonction de la manière dont les cops gèrent les différentes situations, ils attireront plus ou moins l'attention des videurs. Si ceux-ci s'aperçoivent qu'ils ont affaire à des cops, ils tenteront de les attirer dans une alcôve, les frapperont et les jetteront dehors. Si les cops se défendent, les videurs sortiront des matraques et des matraques électriques. Si ça dégénère, ils n'hésiteront pas à tuer les importuns. Ils ont les moyens de faire disparaître les corps et sont protégés en haut lieu.

Dans tous les cas ils finiront par se demander ce que cache la tenture...

Les videurs de l'entrée ne les laisseront pas passer. Ils ne pourront pas être corrompus non plus et leur péter la tronche est déconseillé... Il est possible par contre de faire diversion. Mettre le feu aux toilettes, organiser une baston générale que sais-je, ils vont bien trouver une idée...

La tenture s'écarte lentement sur un corridor sombre. De chaque côté des vitrines éclairées par des spots rouge sang montrent des scènes étranges d'art corporel pervers. Des représentations de tortures médiévales, vierges de fer, pouce arrachés, rouet, y côtoient des scènes de meurtres, guillotines, chaises électriques, autopsies, le tout d'un réalisme saisissant. C'est tellement réel qu'on voit encore le sang couler et que les mannequins ont l'air fait de chair et sont bien mieux fait que ceux de l'entrée de la boîte.

Au fond il y a une peinture grotesque représentant un visage gigantesque et boursoufflé. Une porte se dessine en trompe l'œil. La seule lumière du corridor est fournie par les vitrines. Les sons sont comme étouffés.

Il y a du bruit derrière la porte. Comme une télévision allumée sur des programmes pour enfants qui zapperaient continuellement sur la chaîne porno à péage.

La porte s'ouvre sur une pièce d'une trentaine de mètres carrés meublée comme un salon. Des fauteuils de cuir rouge défoncés, une télévision haut de gamme avec de l'équipement vidéo à faire pâlir d'envie un ingénieur, une armoire vitrée avec des armes de gros calibre ainsi que quatre cages à animaux sales et puants les excréments.

Il y a ici deux hommes de grandes tailles, complètement défigurés comme si de l'acide leur avait coulé dessus, le regard mauvais et la bouche tordue. Ils discutent avec un homme de type latin, d'une beauté sombre à couper le souffle. Les cheveux noirs sont tirés en arrière en une courte queue de cheval. Il porte un costume de grande marque jaune sombre à rayures. Il tient une mallette attachée à son poignet par des menottes.

Derrière lui, une porte est ouverte débouchant sur une arrière-cour.

Dés qu'il aperçoit les joueurs il s'enfuit vers la porte en se protégeant, au besoin, de sa mallette blindée. Les deux autres se jettent sur les joueurs en sortant des matraques.

S'ils en ont le temps ils prendront leur colt sur le bureau où repose l'écran de télévision. Le combat doit être confus et sanglant. L'ambiance est terrifiante, les opposants sont prêts à tuer, leurs visages détruits expriment la rage et la haine.

La télévision déverse un montage abrutissant de dessins animés oscillant entre douceur et ultraviolence, mélange détonnant de Maya l'abeille et de Ken le survivant entrecoupé de scènes de torture.

Au bout de quelques dizaines de secondes, un autre gars arrive par la porte extérieure, pour aider ses copains.

N'hésitez pas à buter un joueur et à les faire achever quelqu'un à terre s'ils en ont la possibilité.

Si les cops s'en sortent rapidement et/ou que quelqu'un s'échappe pour aller voir la porte ouverte il arrive dans la cour. Elle est entourée d'un grillage fin et donne sur une ruelle crasseuse. Une limousine noire aux vitres teintées se barre rapidement sans possibilité d'être rattrapée. Un bon jet de Perception permettra de noter mentalement le numéro de la plaque.

Une fois le combat terminé les cops peuvent fouiller la pièce et regarder l'équipement vidéo. De même si un des gars survit les cops auront de quoi l'interroger.

- Il y a tout un tas d'armes. En dehors des armes personnelles des bad guys, il y a un Ruger Falcon 041, deux Glock 17 021, un fusil Bulldog -143, un fusil à pompe Winchester 053 ainsi qu'une mini tronçonneuse électrique couverte de sang séché. Elle ne fonctionne plus et nécessite d'être graissée.

NDA : Le Bulldog est un fusil à pompe à canon court dont la poignée de chargement ressemble aux bajoues de cette race de chien. Ses munitions ont une grande force d'arrêt à moins de 10 mètres. Au-delà réduire le Fa de

un. Prendre le Benelli 053 pour les autres caractéristiques.

- Les cages sont recouvertes d'excréments. Avec un bon jet de Perception, un cops verra un objet briller dans un coin. Il s'agit d'une petite gourmette en argent avec un prénom gravé : Alice. Une recherche dans les fichiers de la police permettra de retrouver une Alice Gordon, fillette de 7 ans, disparue sur le chemin de l'école il y a un mois environ.
- Sur l'équipement vidéo on pourra retrouver plusieurs copies des films et photos faits par les assassins pendant l'attaque ainsi que quelques autres méfaits tout aussi sanglants bien que moins récents et plus discrets. C'est abominable, d'autant plus que les cops ont maintenant le son et qu'ils sont pratiquement tout le temps en train de rire. On voit parfaitement les visages des deux enfants vietnamiens. Leurs yeux sont d'un vert étincelant. Ils sont très beaux et leurs visages d'une douceur toute juvénile ne sont absolument pas marqués. Ils se cachaient dans la chambre des parents. Les hommes les ont pris et les ont attachés avant de les enfermer dans le sac poubelle.
- Il y a quelques films où on peut voir la pièce avec les cages contenant des enfants. Ils ont tous entre 5 et 9 ans et pleurent abondamment. Ils sont tous nus. Certains sont prostrés et se balancent. Tous appellent leurs mères ou leurs pères faisant s'esclaffer les bourreaux.
- Il y a des traces de cendres sur le sol ainsi qu'un petit morceau de papier rouge qui n'a pas encore brûlé. On peut sentir une odeur amère de phosphore flotter dans l'air.

Le papier peut être récupéré ainsi que les cendres pour faire analyser le tout.

Si les cops disposent d'un prisonnier ils peuvent peut-être en tirer quelque chose.

- Le gars à l'air complètement cinglé, il passe son temps à hurler et à se débattre. S'ils l'attachent ou bien arrivent à le calmer de toute autre manière, il finira par parler.

« El Diablo vous tuera, vous tuera tous. Il vient des abysses et sert le grand maître. Il nous a créé à son image pour détruire l'univers. L'humanité ne pourra renaître que lorsque le fond sera atteint. Le rouge et le sombre sont ses couleurs, ses entrailles couvrent le monde et sa merde est mangée. La digestion sera difficile mais une fois expulsés, les Anges de la Haine se chargeront des survivants. Un nouvel Age de raison durera mille ans puis enfin la paix. »

« Certains enfants doivent être sacrifiés à la déesse purificatrice et à ses servants pour leur amusement. Certains meurent et leurs âmes rejoignent le plastique divin recouvrant l'humanité, les autres ouvrent leur esprit et prêchent pour la cause. »

« El Diablo est le représentant du grand maître sur ce plan. Il peut prendre la forme qu'il désire et sa puissance est sans limite. Mais ici il a besoin de ses divins serviteurs. Nous sommes ses bras et ses mains. Il est le lien. »

« Le colis a été livré au Dévoreur pour y être ensemencé. L'heure est proche. »

- S'il passe devant un psy, celui-ci pourra faire le diagnostic suivant : psychopathe névrotique à tendance schizophrène. Sa personnalité a été complètement détruite puis recréée par reprogrammation mentale par quelqu'un faisant office de gourou prêchant une apocalypse sanglante où l'humanité ne pourra atteindre la perfection que si elle atteint l'abîme.
- On pourra retrouver des traces d'hallucinogène dans son sang.

- En cas d'autopsie d'un des cinglés, à part des traces de drogues dans son sang il y aura aussi des brûlures aux poumons et au nez ainsi qu'aux mains.

De jour la boîte est fermée. Toute tentative d'obtenir un mandat est vouée à l'échec dans l'immédiat, soit parce qu'il n'y aucune raison valable, soit parce que cela peut prendre beaucoup de temps.

Si les cops attendent le papier, ils pourront visiter la salle principale décrite ci-dessus. La tenture de velours noir donnera sur un couloir parfaitement éclairé dont les vitrines macabres seront cachées par de lourds volets de métal. La salle sera vide de tout éléments susceptibles de faire avancer l'enquête. Les cages, l'équipement vidéo et les armes auront disparus. Il y a des traces d'un déménagement précipité.

Scène 7, Analyse

Le morceau de papier ainsi que les cendres, les vidéos et les armes pourront être analysés.

En ce qui concerne les vidéos :

- Les scènes sont atroces, les tueurs n'ont strictement aucune conscience. Toutefois un bon jet d'Instinct de flic permettra tout de même de s'apercevoir que malgré les différents meurtres et mutilations, les auteurs sont toujours bien focalisés sur quelque chose. Par exemple lors d'un casse dans une maison, ils prennent bien soin de tout fouiller comme s'ils cherchaient quelque chose de précis avant de se laisser aller et de péter les plombs.
- Les armes sont de bonne qualité mais mal entretenues à part la tronçonneuse bien que le sang ne soit pas nettoyé. Certains prélèvements sanguins permettront de rapprocher les ADNs avec ceux des tueurs et de certaines victimes dans d'autres affaires où on n'a pas retrouvé les

auteurs. Par exemple un cadavre démembré retrouvé dans les égouts ou bien le corps mutilé d'un employé du métro retrouvé en plusieurs morceaux dans toute la station.

- Les cendres semblent provenir de la combustion du papier rouge retrouvé. Celui-ci contiendrait une substance très facilement inflammable. Peut-être qu'il s'agit d'une sorte de zip pour allumer les barbecues ?
- Lorsque les cops viendront demander les résultats aux scientifiques il se passera quelque chose d'étrange. Celui qui a effectué les analyses du papier se nomme Gontran Weedman. Il aura l'air fatigué, comme absent. Les yeux rougis il leur dira qu'il a fait une fête la veille et qu'il a du mal à s'en remettre. Mais dès qu'un cops dira quelque chose pouvant être perçu comme ironique, moqueur ou condescendant, même si le cops ne s'en rend pas compte, alors Gontran le prendra extrêmement mal. Il se mettra en colère et bafouillera des insultes. En fonction de la manière dont les cops réagiront ils pourront le calmer ou bien il s'énervera encore plus déclenchant l'intervention de la sécurité ou bien d'un collègue. Une bonne douche froide pourra l'aider à reprendre ses esprits. Il s'excusera en disant qu'il est fatigué puis rentrera chez lui.

Le papier que les cops ont retrouvé est constitué d'une matière très inflammable et imbibée d'un puissant hallucinogène. Mendoza écrit ses ordres sur ce papier en les mêlant à des phrases en sanscrit tirées de livres sacrés hindous. Les hommes qui reçoivent ces lettres ont appris à détecter les mots qui leur sont adressés. Même s'ils ne savent pas lire la langue ils ont l'impression que Mendoza leur parle directement en pensée. Ensuite ils prient en tenant fermement le papier qui se consume en dégageant la drogue qui y est contenue.

Cette drogue rend monomaniac. La victime ne pense plus qu'à une seule tâche et doit la remplir sans penser à rien d'autres. Une fois la tâche accomplie, la victime devient berserk.

Le scientifique n'a respiré qu'une infime partie du produit ce qui explique sa réaction.

Scène 8, evil is coming

Les joueurs peuvent décider d'enquêter et/ou de se rendre chez Benjamin C.Fulton. Une recherche sur lui donne les infos classiques de sa bio (voir PNJs).

Le quartier est très chic, pas mal de voitures de luxe et quelques flics du LAPD portant les fameux uniformes circulent ça et là pour protéger les chiens des petites vieilles des skateboards plaqués argent des gosses du coin.

L'hôtel particulier est une sorte de manoir à deux étages avec un grand jardin et une petite cabane pour le majordome. Il y a une grande piscine couverte et quelques manèges pour les enfants. Le tout est protégé par un portail en métal de trois mètres de haut et des murs de pierre.

Un vidéophone est placé à l'entrée.

Dans la maison il n'y a que Gustave et Benjamin. Celui-ci sait que la police est à ses trousses et ne veut pas le lâcher. Désespéré, détruit, sa conscience le tourmentant depuis des années, il voit là la possibilité d'en finir. Il renvoie Gustave. Celui-ci contacte rapidement son réseau, prend le disque dur de son ordinateur et fuit par une porte dérobée menant de sa cabane aux égouts.

Benjamin s'est enfermé dans une chambre secrète au sous-sol où il mène ses atroces activités.

S'ils sonnent le vidéophone décroche, reste en ligne une seconde puis raccroche

précipitamment. Un déclic se fait entendre et la grille s'entrouvre.

La maison est riche, les pièces remplies d'œuvres d'arts et de meubles anciens. Ce qui intéresse les cops se trouve dans la cuisine.

Une trappe mène au cellier et derrière une caisse de vieilles bouteilles, un pan de mur en pierre est entrouvert.

Derrière cette porte, il y a une petite chambre chichement meublée. Un simple lit à deux places est installé contre un mur. Il y a de grands miroirs sans teints sur chacun des autres murs. Un des miroirs peut pivoter pour laisser entrer une personne dans une petite pièce où il y a du matériel de montage vidéo et des caméras. Il y a une petite porte.

Cette porte mène à une salle bien plus grande et toute en longueur remplie de boccas, de vitrines et de socles en verre, contenant un spectacle d'une horreur sans nom. C'est ici que Benjamin collectionne les morceaux de ses victimes violées et tuées après leur avoir fait subir d'abominables tortures. Une tête coupée de petite fille, empaillée et portant un sourire maintenant éternel trône au centre comme un trophée malsain. Dans les vitrines sur les murs, on peut voir des enfants de tous âges, éventrés du cou au pubis, cloués comme de vulgaires papillons et dont la peau est recousue sur les bras et les jambes comme un ignoble patagium. Il y a des sculptures de chair, bouquet de membres, chaises faites de corps entremêlés surmontés de crânes d'enfants.

Benjamin attend les cops au milieu de la pièce les mains dans le dos.

« Vous venez me libérer ? »

Aux cops de voir ce qu'ils vont faire en fonction de leur conviction. Ils peuvent l'abattre en disant qu'il possédait une arme ou le capturer s'ils sont assez rapides.

La pire chose qu'il puisse arriver est que Benjamin se serve de son pistolet pour se

suicider devant les cops, leur laissant le goût amer de l'échec dans la bouche.

Si les cops ont fait part des résultats de l'enquête à Carlo, il interviendra muni d'une arme et tentera d'abattre Benjamin. Aux cops de faire preuve de diplomatie s'ils souhaitent arrêter Benjamin.

Epilogue

Les deux enfants sont introuvables. Personne ne les a vus et même Benjamin, s'il est encore vivant, ne pourra pas les aider.

Le Latin aperçu au Frozen Hell est totalement inconnu des services de police.

Le Chief of Police vient en personne saluer les cops pour cette enquête et se fendra d'un discours public devant toutes les chaînes de télé où il explique que ce genre d'acte ne reste pas impuni et que les malades dans le genre de Mr Fulton, qui cachait particulièrement bien son jeu, doivent être traqués sans pitié.

Les cinglés du Frozen Hell seront enfermés en attendant leur procès et le résultat des analyses psychologiques permettant de déterminer s'ils étaient conscients de leurs actes. Au final on les enverra dans un asile pour les bourrer de drogues jusqu'à la fin de leur vie.

Le Frozen Hell ne sera pas inquiété. Evidemment il y a bien quelques infractions à constater, deal et usages de drogues principalement, mais dans l'ensemble rien qui ne le fasse fermer. Etrangement il n'y aura pas de poursuite. Il semblerait que cette boîte soit protégée.

 Casting, dans le désordre total

Sergent MacCarthy, LAPD _____

Flic américain moustachu et bourru. Il a une cinquantaine d'années et malgré sa longue carrière dans la police il est toujours secoué lorsqu'il est confronté à la violence gratuite. Rien n'a été volé et il ne comprend pas pourquoi une famille sans histoire a été victime d'une telle boucherie.

Caracs importantes :

Sang-froid : 4
Instinct de Flic 6+

Stephen Matthiew, petit pervers suicidaire _____

C'est un simple comptable d'une petite boîte fabriquant des chaussures le jour et Igor le pervers absolu la nuit. Complètement possédé par son vice, il ne vit que pour les soirées au Frozen Hell et d'autres boîtes SM. Totalement suicidaire et masochiste il ne prend de plaisir que dans la douleur. Ses activités malsaines font qu'il est maintenant porteur de plusieurs MST dont il attend les effets avec impatience. Une particularité génétique fait qu'il n'a pour l'instant aucun symptôme et qu'il a l'air bien portant alors que son corps est dévoré par les virus.

Caracs importantes :

Carrure 1
Le reste à 2.

Lorsqu'il est dans une phase masochiste, il résiste à toute tentative d'interrogation, corruption ou autres...

Dark Angel, gangsta rappeur _____

Gros black musclé avec un bandana blanc immaculé sur la tête et un t-shirt rouge sang

avec des représentations d'émeutes en noir. Il a réussi dans la chanson après avoir passé des années derrière les barreaux pour complicité de meurtre. Ce qui le démarque des autres rappeurs est sa voix très particulière qui lui permet de chanter sur plusieurs octaves. Son répertoire est étendu et il est même capable de chanter de l'opéra.

Caracs importantes :

Carrure : 4, Charme : 5
Le reste à 3

Performance (Chanteur) 4+
Connaissance (Gangs black) 4+

Les tueurs d'El Diablo (5)

Ce sont des tarés entraînés pour tuer et maintenus dans une adoration mystique de Mendoza qu'ils prennent pour une incarnation divine du grand maître. Un mélange de génétique, de mauvais traitements, de drogues et de lavages de cerveaux en ont faits des soldats psychopathes prêts à tuer pour le plaisir sans se poser de questions.

Caracs importantes :

Carrure 5, Sang-froid 1, Réflexes 4,
Coordination 3, Charme 0 (défigurés) ou 1,

PVie : 25. Ils ne ressentent pas la douleur et n'ont donc pas de malus s'ils sont blessés. Ils tombent à 0.

Ils portent des vêtements protecteurs : 1D6 partout sauf la tête s'ils n'ont pas leur cagoule.

Armes :

California Colt 031 arme de gros calibre avec une planche de surf gravée sur le canon.
Matraque 013 ou Matraque électrique 015

Ils ont l'équivalent du stage de niveau 1 de corps à corps, doublé. C'est-à-dire qu'ils font

potentiellement +2 aux dommages si la marge de réussite est suffisante.

Carlo Rodriguez, père éploré _____
La cinquantaine, bedonnant, légèrement dégarni. Il porte une grosse moustache tombante.

Extrêmement triste d'avoir perdu son fils, il fera tout pour trouver la vérité. D'une intelligence moyenne mais travailleur il a réussi à se sortir du ghetto grâce à son acharnement.

En voyant les cops il tentera de les aider et de les aiguiller du mieux qu'il peut. Il n'a aucune preuve, à peine quelques soupçons sur Benjamin mais il a très peur de se tromper.

Caracs importantes :
Education 3, Sang-froid 2
Informatique 6+

Gustave, majordome de Benjamin Fulton____
[Code Bleu]

Grand et maigre, assez vieux, Gustave fait partir des meubles depuis de longues années.

Il est au service de la famille Fulton depuis très longtemps comme son père et son grand-père avant lui.

Il fait parti d'un réseau pédophile échangeant des données sur le net et organisant des voyages aux touristes peu ordinaires.

Il couvrira son maître au maximum tel qu'il l'a toujours fait mais lorsque les cops auront décidé d'intervenir il fuira en emportant toutes ses données. Il sera récupéré par des membres de son réseau qui s'occuperont de le protéger.

Javier Mendoza, El Diablo, Intermédiaire et agent des forces occultes _____
[Code Rouge pour moi ;]

Il n'interviendra pas beaucoup dans cette histoire. Ses caracs ne sont donc par importantes pour l'instant.

Sachez qu'il sert d'intermédiaire pour des demandes très particulières. Enfants, esclaves, drogues expérimentales, enlèvements, lavage de cerveaux....

Il sert de gourou pour des équipes de tueurs mystiques dont il a la charge pour certaines actions spéciales.

Quand il se montre c'est toujours avec une grande classe. Il a toujours une mallette blindée à la main dans lequel se trouve son ordinateur personnel plus diverses autres surprises. Extrêmement intelligent il essaye de ne jamais se mettre personnellement en danger. Il fuit à la moindre menace.

Benjamin C.Fulton, pervers polymorphe, le Dévoreur _____

Descendant d'une famille riche de Californie il a été violé dès son plus jeune age par ses parents et des amis de la famille. C'est une sorte de tradition, un terrible secret qui se transmet de génération en génération. Son problème est que sa conscience le taraude depuis maintenant plusieurs années. Son vice s'est accru considérablement et lorsqu'il est dans une crise aucune perversion ne l'arrête, agissant comme une drogue au sein d'un cerveau particulièrement atteint. Pour compenser ses actes, il distribue son argent aux pauvres des quartiers défavorisés, emmène des enfants en vacances, aide des associations de quartier et tente au maximum de paraître humain dans une dérisoire et pitoyable tentative d'expiation.

Malheureusement rien n'y fait. Ne pouvant avouer ses penchants pour être soignés et poussé par les bons conseils de Mendoza, il s'adonne à son vice, allant de plus en plus loin jusqu'à se perdre dans une collection d'art macabre.

Son intelligence et sa richesse lui ont permis d'atteindre une place au sein du conseil d'administration de TechPharma Corp où il

travaille à l'élaboration de vaccins et à leur distribution dans les pays défavorisés. Il siège aussi au conseil de la ville.

Caracs importantes :

Aucune. Il se suicidera, s'il en a la possibilité, sans laisser aux cops le temps de le descendre eux-mêmes.

S'il survit, ce sera l'injection qui l'attend mais il mourra en cellule bien avant...

Intérieur nuit, un grand appartement de Los Angeles. Les lumières sont éteintes et seule la lune vient faiblement éclairer l'intérieur par la grande baie vitrée.

Un léger cliquetis se fait entendre puis un froissement de tissu.

- Ici Mendoza. Vous avez essayé de me contacter monsieur ?

- Oui. Que s'est-il passé avec le Dévoreur ?

- Les cops l'ont eu monsieur. Son esprit n'a pas tenu le coup. Mais ne vous inquiétez pas, nous ne sommes pas en danger. Nous arrangeons son laya mana en ce moment même monsieur.

- Parfait Mendoza. Et Kali03 ?

- La cellule est dissoute. Ils ont fait des erreurs et ont attirés l'attention. Les hommes du cops ont renvoyé leur atman au nirvana. Je suis désolé monsieur.

- Hmm. Le cops... Découvrez qui sont ces hommes. Nous ne pouvons tolérer une interférence maintenant. Et les enfants ?

- Ils réagissent correctement. Le fait qu'ils soit encore vivant démontre la qualité de leur potentiel.

- Parfait Mendoza. Merci et tenez-moi au courant.

Un léger clic se fit entendre lorsque l'homme aux mains blanches referma son minuscule téléphone cellulaire.

Il se tourna avec peine vers l'homme en contre-jour qui s'appuyait nonchalamment sur un canapé de velours pourpre.

- Vous avez entendu ? Trouvez-moi qui ils sont et vérifiez leur degré de connaissance et d'implication. Si vous avez besoin d'aide, demandez à Mendoza ou à la Déesse.

Une voix douce et suave lui répondit.

- Ne vous inquiétez pas Monsieur, je m'occupe de tout.

@ mail : orla2@caramail.com