

Une histoire presque banale

Synopsis

Les joueurs vont enquêter sur la mort étrange d'un avocat célèbre spécialisé dans les crimes de sang. Au fur et à mesure de leurs découvertes, ils s'apercevront des liens probables de sa mort avec les milieux vaudous pour finalement découvrir une histoire de famille assez triste et plutôt banale. La fin est complètement ouverte, les joueurs pouvant faire ce qu'ils désirent en fonction de leurs convictions.

Histoire

Les Masterson ont fui Haïti voici maintenant 40 ans pour s'établir à Washington. Le fils, Graham Masterson fait des études brillantes et décide de se lancer dans la politique où il grimpe rapidement les échelons. Il rencontre une femme charmante, Eliza Johnson, qui s'efface derrière lui et l'aide à mener ses campagnes. Ils ont un unique enfant, un garçon nommé Elroy.

Lorsque la Californie décide de prendre son indépendance, ils déménagèrent pour cette nouvelle terre promise, les idées politiques des Masterson étant plutôt libertaire.

Les relations jouèrent et Graham obtint une bonne place dans la nouvelle administration de l'Etat libre de Californie où lui et sa femme oeuvrèrent à la construction de ce nouveau pays.

Pendant ce temps, Elroy s'ennuie. Adolescent intelligent et vif, souvent laissé seul et se posant beaucoup de questions, il recherche les origines de sa famille. Il découvre qu'il est lié par le sang à une lignée de puissants Houngan, sorciers vaudous en Haïti. C'est plus qu'il n'en faut pour faire exploser l'imaginaire de cet enfant de 17 ans. Il se plonge dans l'étude du vaudou et apprend tout ce qu'il peut dans ce domaine.

Il rencontre des gens étranges et envoûtants, pratique des rituels et d'une manière générale s'amuse beaucoup.

C'est lors d'une transe particulièrement éprouvante qu'il s'évanouit et se réveille plusieurs jours après à l'hôpital où il apprend qu'il s'est retrouvé en mort clinique pendant quelques secondes mais est revenu presque miraculeusement à la vie. Il se met à croire véritablement au vaudou. Il est alors contacté par les 'survivants de Baron Samedi' secte sanglante, dirigée par un gourou charismatique se faisant appeler Frer'Baron et ayant vécu la même expérience que lui. Celui-ci se fait passer pour un zombie revenu d'entre les morts pour régner sur les vivants et ne recrute que parmi les farouches croyants vodouisants tentés par une approche plus primale de cette religion. Pour entrer dans ce groupe, chacun des membres doit avoir vécu l'expérience de la mort. L'utilisation de drogues et de racines exotiques hallucinogènes permettant d'approcher cet état comateux au plus près et de véritablement vivre la mort.

Complètement fasciné par les dogmes de Frer'Baron il intègre la secte. Pour Frer'Baron, avoir avec lui le fils d'un haut fonctionnaire de Californie est une aubaine.

C'est lors d'un rituel sanglant que tout bascule. Les 'survivants' enlevèrent une jeune fille et la sacrifièrent détruisant du même coup le peu de santé mentale restant à Elroy. Complètement abasourdi, drogué, en transe, il participa au rituel et s'évanouit. C'est alors qu'une équipe du LAPD surgit dans le squat qu'ils habitaient, obligeant les 'survivants' à fuir en abandonnant Elroy à son sort.

La police retrouva les empreintes du fils Masterson à peu près partout sur le corps de la victime. Un couteau ensanglanté dans une main, le foie dégoulinant de la jeune fille dans l'autre. Tantôt hurlant des imprécations maudites, tantôt baragouinant des excuses ou

criant son innocence, il fut arrêté et emprisonné. Ses parents ne voulurent plus entendre parler de lui. Déçus par leur enfant et craignant pour leurs carrières, ils ne firent rien pour l'aider.

Toutes les preuves concernant le meurtre de la jeune fille l'accablant, il fut désigné coupable et responsable de ses actes par un jury majoritairement blanc. La peine maximale fut prononcée mais elle n'eue pas le temps d'être purgée puisqu'on le retrouva mort dans sa cellule. Officiellement il s'est pendu avec un morceau de drap déchiré.

Quelques semaines plus tard, sa mère fut retrouvée morte dans sa baignoire, empoisonnée par un cocktail de barbituriques et d'alcool. Une lettre dans sa chambre expliquait que le remord l'avait détruite.

Son père se tuait quelques jours plus tard dans un accident de voiture tout a fait banal.

Pendant sa recherche ésotérique et mystique Elroy fit la rencontre de Mama Richel. C'est une fière pratiquante du vaudou qui a perdu son propre fils lors d'un drive-by shooting plusieurs mois avant cette histoire. Le choc fut tel qu'elle ne voulu jamais accepter sa mort. La ressemblance d'Elroy avec son fils lui fit l'effet d'une bombe. Elle bascula définitivement dans la folie et s'occupa de lui comme une mère, lui donnant toute l'affection dont il manquait, ce qu'Elroy accepta avec gratitude.

Elle le mit en garde contre le coté sombre de LA, les gangs et les pratiquants des formes extrêmes de sa nouvelle religion. Malheureusement cela ne suffit pas.

Lorsque, quelques semaines plus tard, il sombra dans les griffes des 'survivants' elle fit tout pour le retenir. Elle alla même voir Frer'Baron pour lui ordonner de le laisser tranquille mais celui-ci ne voulu rien entendre. D'ailleurs Frer'Baron et les membres des 'survivants' ne feront jamais rien contre Mama Richel ayant trop peur des éventuelles représailles.

A la mort d'Elroy, Mama Richel fut anéantie. Encore une fois. Une fois de trop. Abandonnant tout ce qui avait fait d'elle une bonne sorcière, elle décida de se venger de tout ceux qui lui avaient fait du mal.

Elle commence sa série de meurtre par l'avocat d'Elroy, jugeant qu'il ne l'avait pas défendu convenablement. Elle fait introduire un serpent venimeux dans les canalisations menant à l'appartement de Malone.

Elle s'attellera ensuite à la mort de Frer'Baron et des 'survivants' puis le jury qui a condamné son fils.

Ironiquement, elle n'est pas responsable de la mort des parents d'Elroy.

Introduction

C'est l'été à LA. Il fait chaud et lourd, l'air chargé de pourriture verte est difficilement respirable. Les lourds blousons de COPS pèsent sur leurs épaules tandis que les joueurs vaquent à leurs occupations habituelles au commissariat central.

Le téléphone sonne tout le temps, La machine à café est tombée en panne, le réapprovisionnement en munitions de l'armurerie est compromis depuis l'attaque du fourgon blindée qui les contenait, et les toilettes sont bouchées. Bref, c'est le bordel.

En fin de matinée, le capitaine Powell convoque les joueurs dans son bureau pour leur confier une affaire sur une mort étrange. Les Cops viennent d'être appelé et il serait bon de se dépêcher d'aller sur place pour constater tout ça avant que tout ne soit saccagé.

Le scénario est divisé en chapitre pour faciliter la lecture. Le scénario étant assez libre les joueurs feront ce qu'ils voudront.

Chapitre 1, petit meurtre à LA

L'adresse est sur Hollywood boulevard dans une résidence privée avec gardien et code à l'entrée. La résidence est bien entretenue et fait chic avec ses grands miroirs dans l'entrée. Le genre de luxe demandant d'avoir un peu d'argent. Une trentaine de particuliers habitent ici ainsi qu'une société de courtage au deuxième.

L'appartement de la victime se situe au 4ème étage. La porte est normalement protégée par un badge électronique mais elle est actuellement ouverte.

Deux flics du LAPD attendent les COPS avec l'homme de ménage.

C'est lui qui a découvert le corps et appelé la police il y a maintenant presque vingt minutes (ou plus si les joueurs glandent pour y aller, dans ce cas la police scientifique sera

arrivée et commencera à rechercher les indices).

L'appartement est propre et bien rangé. Plusieurs équipements de luxe sont représentés comme des écrans vidéo haut de gamme, une très belle chaîne hi-fi, des meubles en cuir parfaitement lustrés et tutti quanti.

Le léger bourdonnement de la climatisation peut se faire entendre à intervalle régulier et permet à l'appartement de rester parfaitement frais malgré les 35 degrés du centre ville.

La victime est allongée sur le sol près de l'entrée. Il s'agit d'un homme de race blanche entre 40 et 50 ans, aux tempes grisonnantes.

Voici les divers renseignements qu'il est possible d'obtenir :

- Le portefeuille de la victime est posé sur une table dans l'entrée. Il s'agit de Robert Malone, avocat dans le cabinet Studell, Malone, Franck et Franck spécialisé dans les homicides. (Voir description de la victime dans la section PNJs).
- L'homme est habillé en costume de marque mais il a posé sa veste et défait son nœud de cravate. Il venait certainement de rentrer chez lui.
- Il ne porte pas de trace de coups ou de blessures apparentes. Si les joueurs le manipulent – ce qui est mal – un jet de Scène de crime/Perception (2) permettra de découvrir que le bas de son pantalon au niveau du mollet est déchiré par deux petits trous. Un peu de sang séché est apparent autour de la blessure. Il a manifestement été mordu par un serpent.
- Rien n'a été touché dans l'appartement. Les empreintes ne donneront rien de concluant.
- Un jet de 6+/Perception(2) permettra de découvrir un Berreta HighPower 031 dans un tiroir ainsi qu'un chargeur. C'est son arme de poing personnelle. Elle n'a servi qu'une fois en état de légitime défense. Tous

les papiers le prouvant sont en format électronique sur son ordinateur (Informatique/Education(1)) pour accéder à ces fichiers. Le permis de port d'arme se trouve dans son portefeuille.

- Il n'y a pas de photo de famille. Sur son ordinateur quelques photos de jeunes femmes pourront être trouvées. Il s'agit d'anciennes petites amies. Malone vivait seul. Il est divorcé depuis trois ans et partage la garde de son fils de 7 ans avec son ancienne femme.
- Un jet de Scène de crime/Perception (3) réussi et le cops trouvera une sorte de matière organique extrêmement pâle sur le sol. Comme un filigrane de peau. En levant la tête il s'apercevra qu'il est sous la climatisation. Le panneau d'où provient l'air ne tient plus que par une vis. C'est le seul endroit de l'appartement où une réparation doit être faite... L'analyse de la peau confirmera rapidement qu'il s'agit d'une parcelle de peau de serpent. Peut-être un reste de mue. Pour le type exact de serpent, il faudra attendre quelques jours que le labo s'en occupe. Evidemment la procédure peut-être accélérée avec des relations bien placées ou en expliquant le statut de la victime. Un jet de Eloquence/Charme(3) ou Bureaucratie/Charme(3) permet de réduire le temps de réponse au lendemain soir.
- Quelques lettres sont ouvertes dans l'entrée. A part quelques factures, on peut trouver deux lettres de menaces de mort écrites dans un mauvais anglais et avec une écriture presque illisible. Il n'en a manifestement pas tenu compte. Il n'y a pas d'empreintes autres que celle de Malone. Elles ont été postées depuis LA.
- L'enquête de voisinage ne donnera rien. Personne n'a rien vu ni rien

entendu. Malone était discret, ne ramenait que très peu souvent de femme et travaillait beaucoup. Il n'était ni apprécié ni rejeté, plutôt absent.

Les joueurs ont maintenant quelques pistes que je vais détailler de ce pas en commençant par les plus évidentes.

Chapitre 2, panier de crabes

L'une des pistes possible est son travail. En attendant le résultat d'éventuelles analyses les joueurs pourront se rendre au cabinet d'avocat Studell, Malone, Franck et Franck. Situé dans le quartier des affaires au 24^{ème} étage d'une tour, le cabinet est une véritable ruche. Des gens vont et viennent régulièrement, les téléphones ne se gênent pas pour sonner à chaque instant et tout le monde semble sur les nerfs.

Ils seront accueillis par une charmante personne du nom de Lila Lacroix, jeune métisse noire américaine de 25 ans qui leur demandera en quoi elle peut les aider.

Le seul associé présent est Hermann Studell (voir PNJs).

Lorsque les joueurs lui apprendront la mort de Malone, il prendra très mal la nouvelle. Il fait annuler ses rendez-vous et fait prévenir Franklin Smith, son ami le plus proche. Studell et Smith pourront présenter aux joueurs les différents collaborateurs du cabinet. Les principaux sont détaillés dans la partie PNJs. N'hésitez pas à en créer d'autres. Le principe est de faire en sorte qu'ils soient liés d'une manière ou d'une autre à Malone et que les soupçons puissent être portés sur quelques uns d'entre eux assez facilement.

Voici quelques (fausses) pistes :

Joan McArthur est son assistante. C'est une fille plutôt étrange et elle ne se confie pas facilement. Les collègues pourront dire d'elle qu'elle est effacée et qu'elle doit prendre de la drogue ou être malade. En effet elle a des absences inexplicables (voir PNJs). Elle est un peu considérée comme

l'étrangère du service alors qu'elle est là depuis bientôt deux ans. Elle ne va pas manger avec les autres, ne discute pas à la machine à café, travaille sans discontinuer et pars parfaitement à l'heure chaque jour. Personne n'a rien à lui reprocher vraiment mais quand même

En l'interrogeant habilement ils pourront en tirer les informations suivantes :

- Elle aimait bien Malone et ne comprend pas que quelqu'un lui en veuille. Cela dit c'est un avocat et la moitié des flics de LA pourrait lui en vouloir.
- Malone recevait des menaces de mort fréquemment. En fait dans ce métier c'est assez commun pour ne pas prévenir la police à chaque fois. Les derniers en date étaient assez étranges. Quelqu'un avait cloué un hibou noir sur sa porte et avait fait une faute d'orthographe en écrivant 'Meurs' sur sa porte (Dye !).
- Ces derniers temps, il était préoccupé mais elle ne sais pas pourquoi.

Si l'un des joueurs se la joue particulièrement prévenant, elle pourra lui proposer d'aller boire un verre le soir prétextant qu'elle ne se sent pas très bien et qu'elle a besoin d'une présence. En effet elle n'a pas beaucoup d'ami à LA. Le sexe du Cops n'a pas d'importance.

S'il boit un verre avec elle et la drague ou se fait apprécier suffisamment correctement il pourra se retrouver chez elle pour un dernier verre. Quelque soit la manière dont le joueur se retrouve là il pourra tenter un jet de 6+/Perception(2) après avoir passé quelques minutes. S'il réussit elle se lèvera un instant pour aller se laver les mains et il pourra apercevoir près d'un meuble un bout de photo dépasser. S'il l'attrape il verra qu'elle représente Joan et Malone dans un restaurant mexicain plutôt discret.

Interrogée sur le sujet, elle se raidira et demandera froidement au policier de partir. Elle peut néanmoins être raisonnée (règle d'interrogatoire classique). Elle finira par

avouer qu'elle a eu une liaison avec Malone il y a un an mais que tout s'est terminé. Elle pense avoir fait une erreur en couchant avec son patron mais ce qui est fait est fait.

En faisant des recoupements avec les témoignages des autres personnes du bureau, les joueurs comprendront que ses absences ont commencée là.

Une perquisition en règle, illégalement d'ailleurs car ils n'ont rien pour demander un mandat, et ils trouveront facilement dans un tiroir quelques doses d'ICE. Ceci expliquant sans doute son manque de sentiments dans le travail et ses différents petits problèmes psychologiques.

Evidemment elle n'est pour rien dans le meurtre de Malone.

D'ailleurs pour info, la photo a été prise par un détective privé engagé par Gregory Steward (voir ci-dessous) pour charger Malone au cas où. Les photos sont parvenues à Joan grâce à Big Billy.

Gregory Steward est un jeune avocat promis à une brillante carrière. Son but actuel est de devenir associé dans le cabinet. Malheureusement sa jeunesse et son manque flagrant d'expérience lui en ferme les portes. Attention il est très compétent et très intelligent. C'est juste qu'il n'est pas prêt. Son hobby c'est de rassembler des informations les plus compromettantes possible sur les gens qui l'entoure de manière à pouvoir les faire chanter. Pour l'instant il y arrive assez bien. Il a engagé un détective privé qu'il rencontre une fois par semaine dans un restaurant de Little Tokyo. Si les cops l'interrogent il sera froid et distant, répondant évasivement.

- Il connaissait bien Malone mais n'était pas particulièrement ami avec lui. Sa mort est dommageable car c'était un des piliers de l'entreprise. Sans lui c'est une bonne partie des affaires qui tombent à l'eau sa réputation étant pour beaucoup dans le succès du cabinet.
- Il ne sait rien des éventuelles affaires en cours de Malone. Par contre il sait que depuis quelques temps il était

préoccupé par un cas très particulier. Il aurait perdu lors de la défense d'un jeune noir dans une affaire de meurtre il y a quelques mois.

- La défense a été bâclée et le jeune a écopé de la peine maximale mais s'est pendu dans sa cellule. D'un autre côté toutes les preuves étaient contre lui et c'était vraiment difficile.

Grégory détient des preuves de l'implication d'un des frères Franck dans une affaire de blanchiment d'argent et de ses collusions avec un patron de casino de Venice Beach. Il n'hésitera pas à s'en servir pour emmener des gens avec lui si ça peut lui épargner la prison. Lui non plus n'est pour rien dans la mort de Malone mais il fait un bon suspect.

Big Billy travaille aux archives et au courrier et est très content de son boulot. Il fait la distribution en roller et travaille avec un casque de walkman sur la tête. C'est un personnage sympathique mais en fouillant un peu (en demandant son casier au COPS, Bureaucratie/Education ou Charme(2)) on peut trouver des participations et des emprisonnements pour des faits plutôt mineurs. Il fait parti de l'association des surfeurs et a participé à plusieurs des actions du groupe. Il s'est fait arrêter plusieurs fois pour possession de stupéfiants en petites quantités et n'a jamais vraiment été inquiété. Son problème principal c'est qu'il ouvre le courrier. Il est très curieux et c'est ainsi qu'en ouvrant le courrier de Gregory, il découvrit les photos de Joan et Malone ainsi que le compte rendu du détective. Ce fut la seule erreur de Gregory qui depuis va chercher les infos lui-même. Big Billy fit parvenir un double des photos à Joan en lui promettant de l'aider en cas de problème avec Grégory. Malheureusement celui-ci disposait des informations judiciaires le concernant menant le tout à une situation bloquée entre les deux hommes.

Big Billy pourra parler de tout ça mais il faudra employer les grands moyens.

A propos de la défense du jeune noir il pourra donner les informations suivantes :

- Il s'agit de Elroy Masterson, fils de Graham et Eliza. 6+/Education(2) pour se rappeler qu'il s'agissait d'une personnalité politique importante des USA puis d'un haut fonctionnaire de l'Etat de Californie après la sécession.
- Il a été condamné pour le meurtre d'Ingrid Villanova une jeune touriste de 25 ans. Il a été retrouvé près du cadavre avec l'arme du crime et le foie de la victime dans les mains. C'était un drogué mystique, manifestement lié au vaudou.
- Il y a des vidéos de la sortie d'Elroy du palais de justice au moment où le LAPD l'emmène en prison. Les cops pourront les visionner sans problème maintenant que le procès est terminé. Il y a aussi des entretiens avec Malone. (Voir Rassemblement)

En ce qui concerne Franklin Smith, il pourra les aider tout au long de son enquête apportant son expertise de la loi pour les questions légales ou ses relations dans le cabinet ou dans le monde juridique pour aider les joueurs. Il est sincèrement touché par la mort de son ami et fera tout pour découvrir le ou les coupables.

Il faudra s'en servir comme d'une sorte de joker au cas où les joueurs seraient vraiment bloqués.

Chapitre 3, petits plaisantins

En fonction du temps pris par l'enquête, les scientifiques du labo auront le temps ou non d'analyser ce que les Cops ont trouvé. Dans tous les cas voici les infos :

- Comme dit précédemment les empreintes ne donnent rien dans l'appartement.
- Le reste de peau est effectivement une peau de serpent. Il s'agit d'un serpent exotique extrêmement rare dont on ne trouve des spécimens qu'en Afrique noire ou dans quelques îles. Si on leur pose la question sur

Haïti, ils répondront qu'il est possible que le serpent vienne de là.

- L'encre utilisée pour écrire les lettres de menaces est de type organique. Il s'agit d'un mélange de sève végétale et de venin de serpent dilué. C'est très étrange et personne ne comprend pourquoi on a utilisé une telle encre. La dilution de l'encre fait qu'il est presque impossible d'empoisonner quelqu'un comme cela. Peut-être que si l'opération est répétée souvent et longtemps
- En ce qui concerne l'autopsie, Robert Malone est mort foudroyé par le venin de serpent. Il est mort en moins d'une minute. Tout son système nerveux a été paralysé et son cœur s'est tout simplement arrêté de battre. Aucune autre trace n'a été découverte sur le corps.

Chapitre 4, un monde impitoyable

Les joueurs malins qui se posent des questions sur la provenance d'un serpent retourneront sans doute à l'appartement pour y regarder le système de ventilation. En suivant la ventilation les joueurs s'apercevront qu'il n'y a aucune trace et que le tout mène au toit. L'air y est traité avant d'être réinjecté.... Peu de chance que le serpent vienne de là.

S'ils y pensent ils peuvent regarder les canalisations.

Scène de Crime ou Instinct de Flic/Perception(1) De fait le tapis épais près du lavabo est encore un peu humide. En s'approchant de plus près il est possible de sentir une mauvaise odeur provenant de la canalisation de la douche. Par déduction il est possible de comprendre que le serpent provenait des égouts.

Les joueurs pourront descendre dans les égouts. Ils peuvent demander l'aide de membres du LAPD spécialisés dans ce type d'exploration pour les guider. Bureaucratie/Education(2) Dans ce cas ils

recevront l'aide de James et No Hope, deux flicards envoyés par le commissariat central.

Les égouts sont sombres, les rats courent à l'approche de la lumière des lampes, les murs sont sales et recouverts de GP. Le réseau est pourtant entretenu mais cette horreur finit toujours par gagner. C'est un combat permanent.

En se rendant dans les égouts, les joueurs pourront faire quelques rencontres avant d'arriver là où ils veulent.

- Des clodos se sont préparés des litières dans un tronçon désaffecté. Il y a là une dizaine de personnes dans un état avancé de maladie. La puanteur est insoutenable (6+/Carrure ou Sang-froid(1) pour ne pas rester à l'écart) et des relents de pourriture, d'excrément et d'autres trucs moins définissables finissent d'assommer les joueurs. Les clodos vivent là comme des animaux. Sur un jet d'Instinct de flic/Perception (1) les pjs pourront découvrir qu'un coin de la zone semble éloigner les clodos. Une petite investigation et un cadavre putréfié, à moitié dévoré apparaîtra dans toute son horreur. A ce moment là les clodos deviendront complètement fous et se jetteront sur tout le monde sans distinction. La puanteur et la fureur démente des clodos sont terribles. Les seules solutions sont de s'enfuir ou de sortir les armes. Au cas où tout ceci se terminerait en carnage, les membres du LAPD, blanc comme des linges accepteront de ne rien dire. Sinon une enquête sera ouverte. Si une autopsie est pratiquée sur des clodos, les scientifiques s'apercevront que leurs estomacs contiennent des morceaux de viande humaine avariée. Il semblerait que dès que l'un d'entre eux meurt les autres le dévorent ! Ce sont littéralement des animaux.

- S'ils redescendent dans les égouts et continuent leur périple, ils pourront trouver, près d'un boyau menant à

l'immeuble d'habitation, un morceau de tissu de couleur vive déchiré sur un clou sortant d'un mur. En cas d'analyse on leur dira qu'il s'agit d'un tissu coton épais très classique. Bref ça n'avance pas...

- Au retour rien n'empêche de leur faire un peu peur avec des ombres gigantesques et des bruits de succion. Un crocodile se baladerait dans les parages...

Chapitre 5, Rassemblement

Bon il est temps de faire le point sur les différents indices glanés jusqu'ici.

Ils peuvent savoir que Malone est mort mordu par un serpent exotique rare dont ils peuvent posséder un morceau de peau. Dans les égouts ils ont peut-être trouvé un bout de coton de couleur vive déchiré certainement un vêtement.

Ils savent que Malone était préoccupé sans doute par l'échec de la défense d'un jeune noir, Elroy Masterson, dont ils peuvent visionner quelques vidéos. Malone recevait des lettres de menaces recouvertes d'une encre étrange. On a retrouvé un hibou noir cloué à sa porte.

- En visionnant la vidéo, les joueurs découvriront le visage hagard d'Elroy Masterson. Ses propos sont incohérents, il commence par faire des excuses pour le crime qu'il a commis puis crie son innocence. Dans ses délires il parle souvent des 'survivants'. Les 'survivants' viendront le libérer et son âme appartiendra enfin à Dieu.
- Lorsqu'on le voit sortir du procès un jet d'Instinct de flic/Perception(2) permettra de sentir qu'il y a quelque chose de bizarre. En revenant en arrière et en visualisant de nouveau toute les vidéos, les pjs pourront apercevoir à de nombreuses reprises une femme noire d'un certain âge qui semble l'observer. Ce qui étrange

c'est qu'elle est toujours là, pas loin, dès qu'Elroy apparaît en public. Son visage ne donne rien dans les fichiers et personne ne la connaît au poste. S'ils retournent avec sa photo au cabinet d'avocat Franklin Smith pourra leur confirmer qu'il l'a déjà vue une fois en compagnie de Malone.

- Il s'agit de Mama Richel, venue demander à Malone de protéger son fils. La prenant pour une folle, il l'a fait jeter dehors sans ménagement.

Ils peuvent se renseigner sur la vie d'Elroy Masterson. Avec un peu de chance et de persévérance, ils devraient pouvoir trouver les informations liées à la famille d'Elroy présentées dans le chapitre Histoire. Il faudra uniquement donner les informations de base. S'ils se renseignent sur le vaudou on pourra les diriger sur Missié Tibert, le patron d'une boutique d'antiquité de South Park.

Chapitre 6, 1000\$ le masque africain

En entrant dans le magasin d'antiquité, les joueurs déclancheront une sonnerie douce et grave. Il fait très sombre dans la boutique et il y a très peu de place pour bouger. En effet les étagères sont recouvertes de bibelots en bois exotique, de masques étranges et menaçants, de boîtes et de meubles en tout genres. Assis dans l'ombre sur une chaise à bascule, tenant une canne ouvragée entre ses mains, se tient le maître des lieux.

Sans bouger la tête, il s'adressera aux joueurs, d'une voix éraillée mais grave de vieillard gavé de tabac, pour leur demander ce qu'ils désirent.

Ici il faudra jouer finement. Tibert est totalement insensible à la Réthorique ou à l'Intimidation.

En s'approchant de lui ils pourront s'apercevoir qu'il est aveugle. Un sourire malicieux se dessine sur son visage si les joueurs lui pose des questions sur le vaudou. Il parle anglais avec un fort accent créole et utilise souvent des expressions difficilement compréhensibles.

- Son arrière-boutique est préparée pour le travail magique. Il peut répondre à toutes leurs questions concernant le vaudou mais le fera de manière étrange et évasive.
 - Il travaille avec beaucoup de gens dans le secteur.
 - Il dit qu'il faut se méfier des mauvais loas qui possèdent les chevaux.
 - Il connaît les 'survivants de Baron Samedi' et pourra leur en parler. Il ne les aime pas du tout.
 - Les membres des 'survivants' font partie de gang situé dans Skid Row. C'est extrêmement dangereux d'aller là-bas. Surtout la nuit.
 - Ils travaillent avec le mal et utilisent la mort comme outil.
 - Leur chef est revenu d'entre les morts pour régner sur les vivants.
 - Evidemment il ne pourra pas reconnaître Mama Richel sur les photos mais si une bonne description est faite alors il pourra leur indiquer l'adresse. Elle tient une boutique de fruits exotiques à LAX.
 - Il la connaît assez bien et leur dira que c'est une bonne sorcière qui a malheureusement perdu son fils.
 - Evidemment il essaiera de leur vendre des poudres magiques et des gris-gris en échange de ses informations.
- Si on lui parle d'Elroy, elle en parlera comme de son fils. Sa mort l'a bouleversée. Elle ne se rappellera pas de son vrai fils (ou alors sous hypnose). Elle dira qu'elle est venue pour le soutenir lors du procès.
 - Elle dira ne pas connaître Malone dans un premier temps. Si l'interrogatoire se passe bien, elle finira par avouer qu'elle le connaissait et que c'était un mauvais homme. Il a refusé de lui laisser voir son fils pour une raison qu'elle ne comprend pas (Malone savait qu'elle n'était pas sa mère et l'a prise pour une folle). Elle a voulu payer pour le procès mais ça ne suffisait pas. Il s'est énervé et l'a jetée dehors. C'est à cause de lui qu'Elroy est mort.
 - Elle dira qu'elle ne sait rien à propos de sa mort. Bien cuisinée elle avouera lui avoir jeté le mauvais œil.
 - Elle possède plusieurs serpents mais aucun n'est venimeux (faux, mais le serpent tueur ne pourra pas être retrouvé, il a disparu dans les égouts).
 - Elle pense que ceux qui ont tué Malone et son fils sont les mêmes. Elle accusera les 'survivants de Baron Samedi' et mettra les joueurs en garde contre eux.
- Si les pjs fouillent chez elle, ils pourront trouver les choses suivantes :

Chapitre 7, fruits et légumes

La boutique est située sous l'aéroport international de LAX au milieu du gigantesque centre commercial. Des milliers de personnes transitent ici chaque jour et la plupart prennent le temps de venir se balader dans le coin.

Les magasins se comptent par centaine et on y trouve de tout.

Lorsqu'ils arriveront à la boutique, ils seront accueillis par Mama Richel elle-même. Son visage est décomposé. Elle semble très fatiguée et lasse.

- Plusieurs types d'herbes et de plantes exotiques rares. Rien de répréhensible là dedans mais en les faisant analyser par un spécialiste ou si l'un des joueurs possède une éventuelle compétence en connaissance de la drogue, pharmacologie ou botanique, il reconnaîtra sans peine que certaines d'entre elle peuvent servir à des préparations hallucinogènes.
- Des animaux exotiques, serpents, araignées, lézards. La plupart ont été importés illégalement.

- Dans une poubelle des traces de vêtements brûlés. L'analyse de quelques fibres restantes pourra confirmer qu'il s'agit bien du même type de tissu que celui trouvé dans les égouts.
- Des poudres, élixirs, préparations de toutes sortes. Certains permettent dans certaines conditions d'accéder à un état proche de la transe hallucinatoire.

A ce stade les joueurs peuvent accuser Mama Richel. Malheureusement il n'y aucune preuve tangible que c'est elle qui à tué ou fait tuer Malone. La fin est de toute manière ouverte. Ils peuvent la faire tomber pour le trafic d'animaux et/ou importation de substances illicites. Pour ça, une enquête dans LAX pourra permettre de démasquer son complice, un douanier Haïtien du nom de Jean-françois Martin.

Chapitre 8, guerre des gangs

S'ils continuent leur enquête sur les 'survivants' ils devront se rendre à Skid Row dans un bar minable bouffé par la GP et à moitié en ruines. Y aller en uniforme signifie signer son arrêt de mort.

La ruelle est crasseuse, on entend un bruit sourd venir du bar, mélange de boum-boum grossier et de rap ultra violent. Il y a bien une trentaine de personne buvant de l'alcool dans la rue devant l'établissement. La plupart sont noirs et portent les couleurs d'un gang ou d'un autre. Tous sont armés.

Il va falloir jouer serré....

A l'intérieur c'est l'enfer, le bruit est assourdissant, les hommes sautent sur place dans une atmosphère surchauffée, l'odeur acre de la transpiration saute au visage comme une bouffée de chaleur.

Au bout de quelques minutes d'observation, ils pourront reconnaître un membre des 'survivants'. Il est torse nu et porte un couteau de combat bien visible dans son pantalon. Des tatouages de tête de mort blanche lui couvrent le torse. Ses yeux sont

rouges d'excitation et de drogue. Il se déplacera rapidement vers le fond du bar avec un homme blanc très maigre et manifestement drogué et disparaîtra dans l'arrière-salle.

Cette réserve contient un escalier en pierre descendant des les caves.

Il fait sombre, le bruit du concert diminue au fur et à mesure mais un bruit de tam-tam se répercute avec de plus en plus de force dans les souterrains.

Une sentinelle garde le passage et donnera l'alerte dès qu'elle apercevra les joueurs sauf s'ils la neutralisent avant.

Les joueurs déboucheront enfin dans une salle éclairée à la bougie. Une dizaine de gangers tapent comme des sourds sur des tam-tams jouant une mélodie envoûtante. Le jeune homme blanc est allongé, recroquevillé sur le sol. A coté de lui, à genoux, en transe se trouve un noir de grande taille musclé. Il porte une sorte de costume en cuir ouvert sur le devant. Sa peau est grise et recouverte de tatouages comme son visage. Un poignard orné d'une plume noire se trouve à son coté.

Normalement là il y a flag'. Aux joueurs de faire ce qu'ils veulent. Ca peut tout à fait se finir en bain de sang.

Au moindre coup de feu, les gangers se lèvent et allument tout ce qui bouge ou se jettent au contact. Le mieux serait d'arriver à capturer Frer'Baron vivant. Si les pjs arrivent à le mettre à terre, les autres verront qu'il n'est pas immortel et tenteront soit de se sauver soit de se rendre si la situation est critique.

Un interrogatoire bien mené et plutôt violent avec menaces incitera Frer'Baron à parler, d'autant que depuis qu'il s'est aperçu qu'il n'est pas immortel il est plutôt léthargique. S'ils ont réussi à capturer des gangers, ils pourront témoigner des meurtres rituels pratiqués par Frer'Baron.

Toutes ces informations permettront de comprendre ce qu'il s'est passé avec Elroy Masterson. Ils n'avoueront pas le meurtre de Malone.

Aux joueurs de comprendre et de remettre les pièces du puzzle en place.

Epilogue

La fin est complètement ouverte. Ils peuvent arrêter Mama Richel mais ils devront prouver le meurtre. La possession de serpent venimeux est interdite et l'importation de substances hallucinogène aussi. Cela dit l'accuser de meurtre va être difficile dans l'état actuel des choses. Et puis une si gentille dame dans une prison, allons....

D'un autre coté, si Mama Richel peut continuer à agir alors elle le fera et tentera de tuer le juge ainsi que les membres du jury dont elle tentera de retrouver la trace.

Evidemment, Frer'Baron, s'il a survécu, peut être arrêté. De plus ses aveux pourraient permettre de rouvrir le dossier Elroy Masterson. Dans ce cas bizarrement les Cops recevront des bâtons dans les roues de la part de leurs supérieurs. Personne n'a intérêt finalement à rouvrir ce dossier. Pourquoi faire ? Elroy est mort, ses parents aussi, il n'y a pas d'oncles ou de tantes. Ce ne serait que des ennuis pour la police qu'on pourrait accuser de ne pas mener ses enquêtes jusqu'au bout.

La suite est entre vos mains....

Casting

Steven Malone

44 ans. De taille moyenne, bien fait de sa personne, plutôt sportif. Les cheveux coupés courts légèrement grisonnants.

Avocat spécialisé dans les affaires d'homicide. Associé dans le cabinet Studell, Malone, Franck et Franck. C'est un grand cabinet d'avocats traitants d'affaires diverses principalement liés aux crimes de sang. Mais ils peuvent s'occuper de défendre les intérêts de personnes liés à des affaires de braquages, vols, mœurs et crimes sexuels etc. Ils ont quelques personnes spécialisées dans les sectes avec ce que cela comporte de blanchiment d'argent, lavage de cerveaux et délits divers.

Joan McArthur

C'est une jeune fille brune au teint pâle. Plutôt mignonne, c'était l'assistante de Malone. Efficace au travail, elle se distingue par des absences mentales. De temps en temps elle semble être ailleurs pendant un moment puis son regard se fixe à nouveau et elle repart comme si de rien n'était. Est-ce la drogue ou le résultat d'une maladie neurologique ? Personne ne le sait.

Résistance à l'interrogation 3D sauf Sang-froid 2D

Amicale +2, Poli +1, Agressif -2, le reste -1

Gregory Steward

Jeune loup aux dents longues, il attend une promotion depuis longtemps. Malheureusement le cercle des associés est très restreint et n'admet pas de nouvelles personnes aussi facilement. Il passe beaucoup de temps à se renseigner sur les habitudes des personnes avec lesquelles il

travaille de manière à pouvoir appuyer là où ça fait mal et obtenir ce qu'il désire.

Carac importantes :

Education 4, Sang froid 4, Charme 4, Carrure 2

Eloquence 4+, Rhétorique 4+

William 'Big Billy' Stone

Jeune métis noir américain. Assez beau gosse. Pratique assidûment le surf et les sports extrêmes.

Il travaille au courrier et passe beaucoup de temps aux archives. Il n'est là que depuis quelques mois et cherche à se faire un peu d'argent. Il a assez peu d'ambition et se trouve très bien là où il est.

Carac importantes :

Carrure 4, Charme 3, Education 2

Franklin Smith

Californien d'une quarantaine d'années, c'était le plus proche collaborateur et ami de Malone.

Lui aussi spécialisé dans les crimes de sang, il a d'abord fait une carrière de flic au LAPD avant d'entamer sa carrière d'avocat un peu sur le tard. Il est d'une rare intelligence et sa vivacité d'esprit n'a d'égale que sa culture. Il pourra être d'une aide précieuse pour l'enquête des COPS car il connaît bien le cabinet bien qu'il ne fasse pas partie des associés.

Il est particulièrement affecté par la mort de son ami.

Carac importantes :

Education 5, Charme 3

Eloquence 4+

Les égoutiers :

James Englebody et Peter 'No Hope' Reihhart

Ce sont les égoutiers envoyés par le LAPD. James est aussi sympa et extraverti que Peter est renfrogné et sombre. Ils connaissent très bien le terrain et ont l'habitude de ce genre d'exploration. Ils sont bien équipés et pourront fournir ce qu'il faut dans ce domaine aux Cops. Ils disposent de radios spéciales leur permettant de discuter entre eux et avec la surface où se trouve le camion de préparation.

Carac importantes :

3 partout.

Arme de poing 6+

Connaissance des sous-sols de LA 5+

Les clodos

Ce sont des bêtes rendus complètement fous par leur vie dans les égouts, la pollution ambiante, la saleté et la faim. Ils se nourrissent de rats et comme il n'y en a plus dans le coin, ils ont finis par s'entre-dévorer...

Carac importantes :

1 partout sauf réflexes 2

Arme de contact [couteau émoussé 021 l'armure compte pleinement] 7+

Attitude Ultraviolet

P Vie : 13

Les vaudous :

Missié Tibert

Vieil homme décrépi et aveugle, il impose pourtant par son sang-froid. Il a vu des choses horribles durant son existence et sa foi en la religion vaudou fait de lui un homme étrange et mystérieux. Il faut jouer sur ce mystère et sur l'ambiance qu'il impose. Tout en calme, douceur et réflexion.

Carac importantes :

Sang-froid 5, Education 1 (4 concernant le vaudou), Perception 0 (3 pour les autres sens que la vue)

Connaissance du Vaudou 3+

Mama Richel

Cette femme a tout perdu. Son mari est mort d'une maladie exotique quelques mois après être arrivé à LA, son premier fils est mort après quelques mois, sa fille est décédée à cause de la drogue et son plus grand fils à été tué par des gangers sans aucune raison. Sa seule raison d'être a été la vengeance. Maintenant elle est lasse et triste.

Pour tuer Malone elle a envoyé des lettres de menaces écrites avec une encre spéciale. Elle disposait d'un serpent a qui elle a appris à suivre l'odeur de cette encre. Elle s'est ensuite rendue dans les égouts pour introduire le serpent dans l'immeuble puis elle a attendu en priant et en lançant des incantations.

Carac importantes :

Résistance à l'interrogation 3D pour tout.

Amicale +1 Tous le reste -2

Connaissance du Vaudou 4+

Frer'Baron

Membres d'un gang Blood il y a encore quelques mois, il pratiquait le vaudou grâce à l'éducation de ses parents. Il est le seul survivant d'une attaque éclair des Crips sur son domaine. En se réveillant à l'hôpital, il apprit qu'il avait miraculeusement survécu à 7 balles dans le corps. Croyant fermement être revenu du monde des morts grâce au soutien de Baron Samedi, il décida de monter une secte se basant sur l'immortalité de ses membres et sur leur retour d'entre les morts.

Caracs importantes :

Boss de fin de niveau

Carrure 4, Sang-froid 4, Réflexes 4,
Coordination 3, Education 2, Charme 2 (5
pour ses suivants)

Arme de contacts [Poignard de cérémonie
121, armure -1D6] 5+

Arme de poing [Ruger 041] 6+

Intimidation 4+

Pvie : 32, ne subit pas de malus aux
blessures et tombe à -10.

Sous speed, peut choisir une initiative de -
2.

Armure : cuir partout sauf tête et torse
1D6+1

Les Gangers_____

Des pauvres gars abrutis de drogue et
d'alcool laissant libre cours à leurs
pulsions sadiques sous la houlette d'un
gourou charismatique. Ils n'ont aucun
avenir...

Carrure 3 Sang-froid 3, Réflexes 3,
Coordination 3

Arme de contact [Couteau de combat 121,
armure -1D6] 6+

Arme de poing [Gun simple 021] 7+

Pvie : 19, ne subissent pas de malus mais
tombent à 0.

Aide de jeu

Voici quelques poudres vaudous que vous pourrez refiler à vos joueurs. Evidemment aucune n'a vraiment d'intérêt. Mais qui sait....

ABRAL : Favorise et renforce les actions magiques.

ALGER : Attire puissamment l'amour et l'argent, s'en frotter la poitrine ou le torse.

AMALTHEE : Pour attirer l'argent, à brûler le mercredi.

ANGEL'S POWDER : Attire l'onde bénéfique de l'ange, à disperser dans la maison ou à brûler.

ANTI GUINE : Pour chasser la poisse, à brûler.

ASTRAL POWDER : A brûler avant d'effectuer le voyage astral et pour détente et la relaxation.

ATTIRANCE : Permet d'attirer vers soi l'amour ou l'amitié de qui vous voulez.

BUENE-FERTE : Attire l'aide des bons esprits à brûler.

CASINO : Chance aux jeux, à brûler avant de faire ses jeux.

CREANCES : Pour se faire payer de ses débiteurs, à brûler.

CRESUS : Attire l'argent dans tous les domaines. A brûler.

DRAGON BATH : Pour attirer l'autre, déclenche les envies sensuelles. En bain.

GOOD LUCK POWDER : Attire les esprits favorables aux jeux. Finances, à brûler.

INVOCATION : Pour les cérémonies, augmente les possibilités paranormales, à brûler.

JU JU POWDER : Pour se protéger des créanciers et de la concurrence.

KIOTO POWDER : Chasse les mauvais esprits et attire les bons, à brûler.

LADY- LUCK : Mise en harmonie des situations financières, à brûler.

MEDIUM : Pour concentration et communication rapide, à brûler.

MI GAGNE : Pour faire rentrer l'argent, à brûler.

MONEY DRAWING : Pour rendre un endroit positif sur le plan financier. A brûler.

PREMONITOIRE : Procure des songes sur l'avenir et la façon de se comporter. A brûler.

PROPHETES : (Médium), à brûler, sert à la concentration, et aide à une vision ou communication rapide.

PROTECTION : Protection lors des cérémonies magiques, à brûler.

REVENGE POWDER : Purifie les lieux hanté, chasse les mauvaises influences, à brûler.

VAN VAN POWDER : Purifie la pièce et éloigne les mauvais esprits.

YO YO POWDER : Pour éloigner amant ou maîtresse de l'être aimé.

YUZA YUZA : Pour les communication spirites. Attire l'esprit des morts, à brûler.

Vous trouverez quelques expressions et proverbes créoles dont vous pourrez émailler les discours de Tibert ou Mama Richel.

Na d'moune ?ou Na point personne ? : Il y a quelqu'un ?

Comon y lé ? : comment ça va?

Lé la ! : Ça va bien !

Lé mol ! : Ça va pas bien !

Bat' un carré : se promener

Souvent des fois : de temps en temps, parfois ou souvent... ça dépend du contexte

A cause fâche comme ça même ? : Pourquoi es-tu fâché ?

Moin lé pas là èk ça : Ca ne me concerne pas.

In tas ék in paquet : beaucoup, une grande quantité

Mange ma payer : je n'en crois pas un mot.

Ti hache i coupe gros bois : la raison du plus fort n'est pas toujours la meilleure

Chargeur de l'eau : celui qui raconte n'importe quoi

Quel côte bringelle i charge : menace de vengeance

Son zamal y monte ! : Il délire complètement !

Proverbes créoles

"Bon Dieu l'est farceur !"

Les choses ne se passent pas toujours comme on l'aurait souhaité

"La langue n'a point de zos"

Il faut se méfier des commérages

"Saque y fréquente le chien y gagne le puce"
A fréquenter n'importe qui on récolte des ennuis

"Poule qui cacaye, lu même que la pondu"
Celui qui répand la rumeur en est souvent à l'origine

"Pèse su la tête pou voir si la queue y bouge"
Plaider le faux pour connaître le vrai

"Si tonton y dit oui, cherche pas quoça va dire tantine"
Ne pas s'embarrasser de multiples avis avant d'entreprendre quelque chose

Remerciements

Geof pour le jeu,
Matthieu pour la relecture,
Mon boulot, pour me permettre de passer 6 heures par jour à écrire des scénars ;).