

La mort en costume

Seconde Partie

Un scénario de Bruce-Lee Nicolas.roland@libertysurf.fr

Ce scénario est composé de deux parties qui chacune se jouent sur une durée d'à peu près quatre heures, elles sont donc idéales pour deux soirées de COPS. Ce scénario comporte une fin de première partie qui laisse les joueurs avec de nombreuses questions en suspens et permet de ménager le suspens pour la deuxième partie.

Introduction

21h30 ; temps froid et humide :

Le sommeil a été de courte durée et le réveil encore plus difficile. Vous tentez d'ouvrir les yeux mais devant vous c'est le néant. Vous sentez que vous êtes attachés sur des chaises et que vous portez des bandeaux sur les yeux. Les seuls indices qui vous parviennent de l'extérieur sont sonores, le plic-ploc de l'eau sur des dalles, des cris étouffés, des gémissements et des bruits de pas feutrés.

Soudain, quelqu'un s'éclaircit la voix devant vous et annonce froidement : "Nous allons vous retirer vos bandeaux messieurs, restez tranquilles et tout se passera bien." Votre monde s'éclaircit alors et il vous faut quelques minutes avant que votre vision ne revienne totalement.

Vous vous rendez alors compte que vous vous trouvez dans une cave sombre, dans un coin un escalier en bois semble mener à l'étage supérieur tandis que sur votre gauche un tunnel s'enfonce dans les ténèbres. En face de vous, une table avec deux fortes lampes braquées sur vos visages de telle façon que vous ne percevez pas les traits de la personne assise derrière. De chaque côté de celle-ci, deux malabars portant des cagoules et armés de Benelli guettent la moindre réaction hostile de votre part. L'individu au centre porte un costume-cravate d'un blanc ivoire et arbore de nombreuses bagues à ses doigts fins.

Son visage toujours indiscernable, il s'adresse poliment à vous : "Bonjour messieurs, j'espère que la nuit a été bonne. Désolé de la manière dont nous avons dû vous stopper mais c'était nécessaire à la réussite de notre plan. Mais excusez mon impolitesse, je ne me suis pas présenté, je me nomme Pietro Valentini. Mon nom doit vous être inconnu mais sachez que je suis assez populaire dans le milieu de la distribution des stupéfiants. Si je vous ai amené ici, c'est parce que vous alliez faire capoter notre opération en pénétrant chez Cordoba. Nous avons néanmoins réussi à nous en emparer et le Senior discute actuellement avec mes hommes de main à côté. Nous allons aller le voir ensemble."

Les deux malabars s'approchent de vous et vous détaillent les uns après les autres. Ils vous enjoignent alors de vous lever et de les suivre dans de longs et sinueux tunnels.

Après un court chemin vous arrivez dans une pièce éclairée par des flambeaux au centre de laquelle trône une table sur laquelle est attaché le Senior Cordoba. Autour de la pièce, quelques-uns de ses hommes de main pendent, attachés par les mains, ils sont tous morts. Ils ont visiblement tous été torturés avec des tisonniers chauffés à blanc et l'odeur de chair brûlée occupe toute la pièce. Valentini se maintient dans l'ombre du tunnel et d'un signe de la main donne un ordre. Un des malabars s'approche alors de Cordoba, vise sa tête et avec un tir bien ajusté de son Benelli la transforme en un torrent de chair, de cervelle et de sang malgré les supplications du latino.

Le Senior Cordoba n'est plus.

Quelques instants passent où tous sont figés par l'horreur de la scène puis une sonnerie de téléphone vient interrompre le silence. Valentini sort son téléphone, écoute puis raccroche précipitamment. Dans le lointain du tunnel, des bruits de pas précipités se rapprochent.

Il se tourne alors vers vous : "Messieurs, j'avais espéré pouvoir vous interroger mais je dois malheureusement vous laisser, il semble que vos amis du SWAT vous aient retrouvés. Je vous abandonne donc, vous retrouverez vos armes à l'étage. Désolé des désagréments que je vous ai causés mais sachez que si vous m'aviez été inutile, je vous aurais éliminé. A bientôt messieurs."

Valentini s'enfuit alors par un tunnel tandis que les hommes du SWAT débarquent en force, libèrent nos COPS et se lancent à la poursuite des malfrats.

Les COPS sont maintenant libres de poursuivre leur enquête, car malgré la mort de Cordoba, l'agent de la NSA poursuit ses activités et la drogue coule à flots dans le pays. Mais avant tout ils doivent se rendre chez leur chef.

Le Cousin

Après que leur chef, le lieutenant Hawkins, leur ait encore une fois passé un savon, nos détectives doivent interroger leurs informateurs dans le milieu du trafic de stupéfiants. Le maître de jeu doit leur faire mener une véritable chasse aux infos dans les ghettos, les bars mal famés, etc... Une occasion pour les COPS de se livrer à des interrogatoires difficiles avec des suspects peu coopérants. Ils doivent apprendre au cours de leurs recherches qu'un petit dealer, Max Screncho, qu'on peut trouver au bar "Havanas" à South Central, est la bible et la mémoire des échanges de dope dans la ville. Il vend ses renseignements à tous les bords, trafiquants et flics pourvu qu'on le paye. Les flics doivent se rendre en civil au bar et doivent l'amadouer avec de l'argent ou peut être un service à lui rendre (lui épargner la prison pour un petit délit, retrouver son frère prisonnier d'un gang ou lui procurer un véhicule).

► S'ils choisissent de l'aider à éviter la prison, ils devront aller négocier avec des responsables de la justice (des jets de Rhétorique, Eloquence, voire Intimidation de difficulté 3 sont à prévoir).

► S'ils veulent lui procurer un véhicule, ils devront aller voir à la fourrière ou recourir à des marchés douteux pour l'obtenir.

► S'ils choisissent enfin de retrouver son frère, le maître de jeu devra prévoir une descente de police en règle dans un bouge du côté de South Hollywood, avec des affrontements contre des gangers en perspective (vous pouvez vous servir du profil des Deadsters).

►Ce sera peut être aussi l'occasion pour les COPS d'essayer d'apaiser une bagarre entre ivrognes au "Havanas". Ils pourront utiliser la manière forte (tonfa) ou le dialogue.

Une fois le service rendu à Max, celui-ci leur apprendra que Cordoba se servait, pour l'infiltration de la drogue en toute illégalité, d'un douanier corrompu de Reno. Les COPS doivent alors se rendre là-bas pour enquêter, il leur faudra un mandat d'arrêt et un de perquisition.

Pour avoir le mandat d'arrêt, un passage chez le chef de la division de lutte contre les stupéfiants du LAPD (Narcotic Division) suffirait mais celui-ci essaiera de s'attribuer l'affaire et ce sera aux détectives de rappeler leurs prérogatives.

Pour le mandat de perquisition, cela se complique, en effet, le procureur n'est pas très emballé pour laisser nos COPS sortir de leur juridiction et aller enquêter à la campagne. Il faudra le convaincre et faire appel à des relations influentes.

Une fois l'obstacle administratif passé, les détectives devront louer une voiture civile pour aller enquêter, ils ne peuvent utiliser leurs véhicules de fonction hors de leur juridiction.

On the Road Again

Samedi 15 juin 2030 ; 13h30 ; temps très chaud et très sec :

En cours de route, les détectives devront s'arrêter à une station service pour refaire le plein du véhicule et des estomacs. En sortant de la station, ils verront arriver un groupe de **six** motards en harleys qui se gareront devant leur véhicule et commenceront à leur chercher des noises.

En effet, les COPS sont habillés en civil et ne portent que leurs armes de service, leurs tonfas étant restés dans la voiture sauf s'ils ont pensés à les sortir. Les détectives peuvent alors tenter de régler la situation par le dialogue ou sortir leurs armes de service en cherchant à les intimider.

- S'ils tentent le dialogue, ils réussiront à les calmer par un jet d'Eloquence/Charme de difficulté 3. S'ils ratent leur tentative, les bikers vont sortir leurs battes de base-ball et c'est parti pour une discussion virile.
- S'ils tentent l'intimidation, ils devront réussir deux jets consécutifs d'Intimidation/Sang Froid de difficulté 2 (accompagnez ces jets de phases de rôle-play intensives, dialogues et insultes, etc...). En cas d'échec, les bikers seront eux aussi ravis de montrer aux policiers qu'ils savent manier le gun et qu'ici ce sont eux qui font la loi.

Ces bikers font partie des "**Dark Head's**", un célèbre groupe de motards de l'Est de la Californie auxquels on reproche beaucoup de délits mineurs ou graves (vols, viols, bagarres...).

Il faut que les COPS sentent qu'ils n'ont pas affaire à des enfants de cœur. Tous les bikers portent un pantalon de cuir noir, une chemise blanche avec une tête de mort noire en son centre, un blouson en jean's et un chapeau de cow-boy blanc-ivoire.

Profil du Dark Head de base

Carrure 4	Coordination 3	Perception 2
Réflexes 3	Charme 2	Education 1

Sang Froid 3

►Points de vie : 22

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

►Compétences

Arme de contact (matraque)	5+
Arme de poing	5+
Athlétisme	7+
Conduite(Moto)	6+
Corps à Corps	5+
Intimidation	5+
Tir en rafales (arme de poing)	7+

►Attitude lors d'un interrogatoire

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

►Informations disponibles

Trafic de drogue	-1
Trafic d'armes	-1

►Combat

Si moitié des PV ou plus:

Initiative : -1 Attitude : Ultra Violent

H&K Shark II (131)	Att.5+/5
Batte de Base-Ball (-113)	Att.5+/Réflexes (3) – 1(Précision)
+ les 2 Attitudes	

Si moins de la moitié des PV:

Initiative +1 Attitude : Prudent

H&K Shark II (131)	Att.5+/4
Batte de base-ball (-113)	Att.5+/1

►Matos

H&K Shark II (131); Batte de base-ball; Pantalon cuir renforcé (Armure 1d6 sur les jambes).

A la fin du combat ou si les COPS parviennent à neutraliser les bikers, ils devront les livrer au shérif local. Puis ils reprendront la route jusqu'au poste de douane situé à cinquante kilomètres de là. Une fois là-bas, ils doivent interroger le Lieutenant Ferguson qui leur a été présenté par Max comme le douanier corrompu.

Ils devront le prendre avec des pincettes car il passe aux yeux de ses collègues comme quelqu'un de très intègre, sympathique et sérieux. Les détectives doivent l'interroger mais quoi qu'ils fassent celui-ci refusera d'avouer (réalisez des interrogatoires nombreux en poussant subtilement les détectives à outrepasser les limites de la légalité) et de ne serait ce que répondre à leurs questions. Il ne leur reste plus qu'à le ramener au Q.G. à Los Angeles.

Pied au plancher

Samedi 15 juin 2030 ; 16h45 ; temps très chaud et très sec :

Le retour a des allures de trajet vers le bagnon. La température extérieure avoisine les 40 degrés, la climatisation de la voiture est en panne, les COPS sont crevés et le prisonnier ne cesse de se plaindre. La longue route traversant le désert n'offre aucune animation. Les détectives s'endorment peu à peu et leur vigilance diminue au fur et à mesure du trajet. Ils ne font pas attention aux très rares voitures qui les dépassent ou les croisent.

Faites effectuer au Cops disposant de la plus grande compétence en Instinct de flic un jet de Perception de difficulté 2.

- S'il le réussit, il a juste le temps de remarquer une voiture (BMW 735 "New Era") qui les suit en train de se rapprocher à vive allure d'eux dans l'intention de les percuter. Il peut alors dire au conducteur d'accélérer. D'un coup la tension augmente dans le véhicule tandis que les poursuivants ouvrent le feu contre nos détectives. La poursuite vient de s'engager à moyenne distance (5 dés pour les COPS; 5 dés pour les poursuivants).
- S'il le rate, le véhicule des policiers est percuté par l'arrière, il perd 1 point de structure, le pare brise arrière éclate en morceaux infligeant 1 dégât à chaque passager. La poursuite commence alors à courte distance (4 dés pour les COPS; 6 dés pour les poursuivants).

C'est alors aux détectives de décider ce qu'ils veulent faire, que ce soit freiner pour se laisser dépasser et devenir poursuivant ou alors accélérer et les semer, les manœuvres n'ont pour seules limites que l'imagination des joueurs. Il faut que cette poursuite soit émaillée de tirs de part et d'autre ainsi que de tentatives de collisions.

- Si les COPS détruisent leur propre véhicule alors les poursuivants continueront leur route et les détectives devront gagner à pied la première habitation venue. Au cours de cette marche à pied, à un moment donné, leur prisonnier ralentira, et, d'un coup, il s'effondrera à terre. Les détectives pourront tenter de le ramener à la vie mais ce sera peine perdue. En effet, le légiste de la police découvrira plus tard qu'il portait dans le cou un implant dermique tueur qui l'a mis hors circuit. Le signal ayant été envoyé par satellite, il est impossible pour les Cops de découvrir l'origine du signal.
- Si les détectives arrivent à envoyer dans le fossé le véhicule de leurs poursuivants, ceux-ci mourront dans leur véhicule en flamme. On ne trouvera rien sur leurs dépouilles qui ne permette de les identifier à part un tatouage de croix gammée sur l'omoplate gauche. Le prisonnier mourra quant à lui dans des circonstances quasi-similaires à celles ci-dessus quelques minutes après la fin de la poursuite.

La malchance continue de s'acharner contre les détectives et, encore une fois, c'est bredouille qu'ils rentrent au commissariat.

Profil des poursuivants

Carrure 3	Coordination 3	Perception 2
Réflexes 3	Charme 2	Education 1

Sang Froid 3

- Points de vie : 19
- Jet d'encaissement : 6+/Sang Froid(FA+ mod. de localisation)

► Compétences

Arme d'épaule	6+
Conduite(Voiture)	6+
Tir en rafales (arme d'épaule)	7+

► Matos

Colt M17 (041).



Les pingouins sont de sortie

Fatigués, sales et fourbus, nos détectives regagnent leurs bureaux en espérant récupérer des forces pendant la rédaction des divers rapports. Peine perdue car à peine arrivés, ils découvrent sur leur bureau un nouveau rapport de CISA (Californian Internal Security Agency).

Dans celui-ci, ils apprennent qu'aura lieu ce soir à l'Aurora, un hôtel-palace de Pasadena, un rendez-vous entre l'agent de la NSA et ses contacts californiens lors d'une soirée de bienfaisance organisée en faveur des enfants abandonnés. Les agents des services-secrets ne peuvent intervenir dans l'immeuble car tout le gratin de la ville sera là ce soir, que ce soit le maire, le gouverneur ou le COP (Chief of Police), etc... Il ne faut donc pas faire de vagues et traiter l'affaire en douceur.

Ils confient alors la tâche aux COPS d'enregistrer les propos qui se tiendront entre les différents conspirateurs, puis de procéder à l'interpellation des contacts à la sortie de la fête tandis que les services-secrets se chargeront un peu plus tard de l'agent de la NSA. Il faudra agir en toute discrétion et très rapidement, les contacts ne doivent surtout pas s'échapper.

La réussite de l'opération reposant sur la discrétion, nos détectives vont devoir se déguiser pour passer inaperçu. Ils pourront se faire passer pour des hommes d'affaires, des serveurs, des journalistes, etc.. La CISA leur a fourni des cartons d'invitation à la soirée et un laissez-passer d'employé. Personne ne doit être au courant de la présence des détectives avant l'interpellation, ils ne devront donc pas porter d'armes car les détecteurs placés aux différentes entrées les détecterait.

La soirée a lieu au dernier étage (21^{ème} plus exac-

tement) de l'immeuble dans une immense salle des fêtes moderne et luxueuse (sofas, tables, cocktails, restauration, etc...) où les invités vont se côtoyer. De chaque côté de cette salle, deux grandes terrasses fleuries offrent une vue magnifique sur tout Los Angeles, c'est là que la rencontre entre les suspects aura lieu.

Les Cops doivent arriver séparément et en avance afin de ne pas attirer l'attention. Au moindre geste anormal de la part d'un des détectives, faites leur savoir que les suspects les ont repérés et tentent de se débiter. Si les Cops se montrent discrets, ils pourront enregistrer la conversation (procédé d'écoute laissé au choix des Cops, que ce soit un micro portable, un micro caché dans un objet, un micro longue portée, etc...) et procéder ensuite tranquillement à l'arrestation des contacts pour décapiter définitivement cette filière d'importation de drogue (une de moins mais il en reste beaucoup d'autres).

Faites effectuer aux détectives des jets de discrétion (difficulté laissée à votre convenance) pour voir s'ils réussissent à se fondre parmi les convives. Une fois que les contacts et l'homme de la NSA ont discutés du lieu du prochain échange de drogue, les protagonistes vont se séparer, l'homme de la NSA part par les escaliers tandis que les contacts tentent de prendre l'ascenseur.

Si les COPS n'arrivent pas à interpellier les contacts avant qu'ils ne montent dans l'ascenseur, ils devront descendre à toute allure les escaliers (c'est l'occasion de faire quelque

jets d'Athlétisme voire même de simuler une course poursuite entre l'ascenseur et les COPS dans l'escalier avec une valeur de réussites à atteindre fixée pour l'ascenseur).

Il vaut mieux que les COPS prennent leurs contacts vivants, de toute façon ils ne sont pas armés, pour les confier aux agents de la CISA.. Les deux contacts sont Pépé Scazioli, une figure du milieu de la distribution du "sucre en poudre", et Ernesto Vargas, honnête trafiquant d'armes et dealer à ses heures. Une fois arrêtés, Pépé écoperait de 15 ans de prison (10 ans s'il se conduit bien) tandis que Ernesto sera condamné à une caution de 50 000 dollars du fait de ses relations influentes.

L'agent de la NSA, une fois arrêté sera, quant à lui, transféré au secret et les détectives n'en entendront plus parler.

Sous les feux des médias

Dimanche 16 juin 2030 ; 11h30 ; temps chaud et humide :

Les Cops sont rentrés chez eux pour prendre un repos bien mérité et profiter de leur dimanche, auparavant ils ont reçus les félicitations de leur chef ainsi qu'une lettre de remerciements de la CISA pour les services rendus.

Ce n'est qu'en lisant leur journal du matin qu'ils se rendront compte qu'ils ont été manipulés et doublés.

Et voilà, encore une fois, les détectives se font flouer les honneurs par les autres, ils sont maintenant prévenus et savent qu'il ne faut faire confiance à personne. Ainsi se finit le scénario laissant les détectives amers et désabusés mais prêts à en découdre de nouveau.



The Early Show
Jennifer Lopez, Queen Latifah
and Chef Bobby Flay



Terror Alert System
Learn what each color means
and how to respond.

06 / 10 / 2030

[The Early Show](#)
[CBS Evening News](#)
[48 Hours](#)
[60 Minutes](#)
[60 Minutes II](#)
[All Broadcasts](#)

[Make Us Your Home Page](#)
[Bookmark This Page](#)
[Sign up: E-Mail Alerts](#)

LATEST NEWS

Les Anges gardiens de l'ombre

Les invités ne se sont rendus compte de rien, hier, à l'hôtel Aurora, lors de l'arrestation discrète de dangereux espions et trafiquants étrangers par le CISA, Californian Internal Security Agency.

En effet alors que la soirée battait son plein, une dizaine d'agents de la sécurité interne californienne ont procédé à une interpellation sans heurts qui a permis de mettre fin à un trafic d'ampleur nationale qui avait des implications dans tous les milieux maffieux de la mégapole et impliquait des agents des douanes corrompus. Le maire a aussitôt félicité les agents tandis que le gouverneur de son côté annonçait une prochaine remise de médaille pour les agents secrets ayant réalisés ce brillant coup de filet.

Le Colonel Stanwell, commandant la section Action du CISA s'est quant à lui félicité du travail remarquable accompli par ses hommes et a souligné le travail d'enquête essentiel réalisé par ses agents dans des conditions difficiles. Le délégué municipal à la sécurité, Marcus Howe, a quant à lui annoncer le déblocage d'une prime pour chacun des agents des services-secrets ayant participé à l'opération pour leur montrer la gratitude de la nation et les élever au rang de modèles pour les autres services de sécurité de Californie.

Music Legend Sam Phillips Dead



His Company Was First
Stop For Elvis, Johnny
Cash, Roy Orbison [More...](#)

- [Retrial Sought In Taped Beating](#)
- [Poll: Legalize Same-Sex Marriage?](#)
- [Grisly Details In N.H. Kids Case](#)
- [Bush Accepts Blame For Iraq Claim](#)
- [China Plotting Strike On Taiwan?](#)
- [Hot, Sweaty SARSstock A Smash Hit](#)
- [Caught On Tape: Tyson Brawl](#)
- [The Odd Truth](#)

✓ = Updated, New

WORLD

[All World](#)

- [Japan's Economic Cancer](#)
- [Bush Hails Progress In Iraq](#)
- [Italy's Churches Trashed](#)
- [Saudis Upset Over Clearance Flap](#)

ENTERTAINMENT

[All Entertainment](#)

- [Sex and the City's New Mr. Big](#)
- [Bob Hope Laid To Rest](#)

Search:

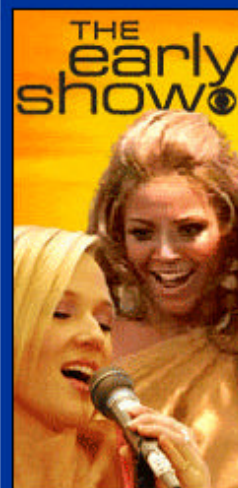
TONIGHT
ON CBS

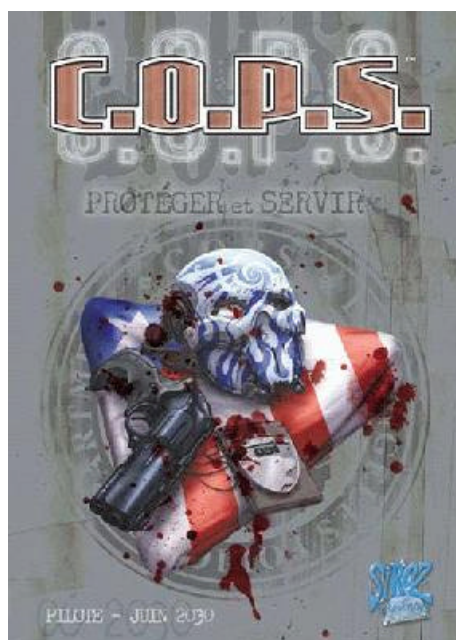
Thursday, July 31

8:00 The Amazing
Race

9:00 CSI

10:00 Without a
Trace





Cops est un JdR édité pa Siroz

Un scénario de **Bruce-Lee Nicolas.roland@libertysurf.fr**
mis en page par K-Hel

