

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

L'intrigue de ce scénario tourne autour d'une guerre jusque là silencieuse qui se joue en 2031 sur des champs de bataille numériques californiens entre deux ordinateurs hors du commun :

- d'un côté, le **Core**, un supercalculateur quantique de la corporation californienne Sentry Corps situé à Pasadena. Le **Core** est la première réelle Intelligence artificielle créée par l'homme.
- De l'autre côté, un ordinateur en cours d'achèvement dans un laboratoire clandestin, en plein Los Angeles. Le **R908**, ou « Revolution 908 » est la réplique d'un supercalculateur neural (le « projet 907 ») construit dans l'Union par les labos de la CIA.

Comment en sommes-nous arrivé là ? En 2028 le **Core** tente d'appréhender la notion de marché boursier, concept qu'il cerne parfaitement après le déploiement de 7% de sa puissance de calcul pendant 0,11 secondes. En revanche la multitude de paramètres influençant le phénomène, rien qu'au niveau continental, oblige le **Core** à passer plus de temps à observer et analyser les flux d'octets qui transitent par les réseaux dont il a le contrôle. Après l'observation, il tente quelques tests simples (achat-spéculation-vente) pour vérifier ses théories. Malgré la discrétion de ses interventions, un supercalculateur de l'Union (les Etats-Unis pour les newbs ;-), le « projet 907 » initialement désigné pour anticiper les mouvements financiers, repère les manipulations anormales générées par le **Core**. L'offensive numérique ne tarde pas : pendant 2 jours, les deux supercalculateurs tentent sans relâche de s'inhiber l'un l'autre à coup d'attaques informatiques de grandes envergures. Ce conflit génère pour la Californie et l'Union de tels encombrements réseau via Network que le **Core** décide de stopper le tir pour ne pas compromettre son anonymat. Il fait donc mettre en place par des agents humains de Sentry Corps, un certain nombre de filtres physiques de données directement reliés à la dorsale numérique Unio-californienne (Câblage de fibres optique assurant 70% du transit des données numériques entre les deux pays, et protégé par un accord confidentiel).

Les attaques en provenance du « projet 907 » qui empruntent d'autres nœuds du réseau diminuent en nombre puis cessent. La situation reste stable pendant un peu plus de deux ans. Pendant cette période, l'Union n'a cependant pas baissé les bras, elle a élaboré un projet clandestin nommé **R908** (« Revolution 908 ») pour supprimer le **Core** qu'elle estime être une menace pour sa sécurité nationale. Aujourd'hui, le **R908**, un supercalculateur neural¹ est

en cours d'achèvement dans un laboratoire secret de **Norwalk-L.A.** Au début du scénario, le **R908** est déjà opérationnel et focalisé sur sa mission cette fois bien éloignée de la prédiction boursière : l'annihilation du **Core**.

De son côté, le **Core** inspecte les comportements de divers groupes humains californiens. Sans chercher à s'impliquer dans la vie de ces derniers, il va tout de même connaître une phase d'agitation assez inhabituelle qui va le faire sortir de son simple rôle d'observateur. Naturellement, les personnages vont être de la fête.

Scène N°1 : Oiseau de nuit

Dans cette scène, les joueurs vont participer – en incarnant des logiciels - à la première réplique offensive du **R908** menée contre le **Core**.

Scène N°1 : Inspi, ambiance :

Pour l'ambiance et vos descriptions, vous pourrez décrire le réseau à votre manière, si vous manquez d'inspi vous pourrez opter pour la vision du film « Tron » légèrement désuète mais si typique : un monde filaire à l'horizon lointain où le contour des banques de données et des logiciels est représenté en tube lumineux fluo sur fond noir, les personnages pourront s'y déplacer, par exemple, sur des exécutables au looks de motos futuristes hi-tech.

Lorsque les joueurs ne seront pas coopératifs, pensez à ces scènes dans le film Robocop où le cyber-flic essaye d'agir en contradiction avec ses directives principales : les directives apparaissent directement dans son champ de vision en lettres vertes lumineuses.

Scène N°1 : Ce qui se passe vraiment

Dans cette scène, **Loghan**, un **SWAT** corrompu du LAPD va tenter de récupérer des données sensibles du réseau de Sentry Corps en se connectant à un ordinateur de l'une de leur succursale. En temps normal, cette manœuvre serait ridiculement inefficace au vu du degré de sécurité mis en place par la corporation, mais le programme déployé par **Loghan** a été conçu par la crème des programmeurs de la CIA (Union) et fait bel et bien le poids pour forcer les sécurités de Sentry. Les infos en question n'intéressent que l'employeur officieux de **Loghan**, il s'agit des coordonnées d'une cargaison qui semble très précieuses pour les plans du **Core**.

Scène N°1 : Description

Vous pouvez lire/raconter le paragraphe suivant à vos joueurs :

¹ Technologie bio-électronique inspirée de l'architecture biologique humaine dont l'assemblage et la maintenance se fait par des agents nanomoléculaires. Cette technologie a été interdite dès les premiers temps de son expérimentation en Californie, au Canada, au Japon et en Europe. Dans ce scénario, le **R908** est fabriqué directement avec du matériel humain : de la moelle osseuse retissée.

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

Un local de maintenance exigü plongé dans le noir, une silhouette² s'accroupie discrètement derrière un caisson électronique ouvert, laissant apparaître des racks informatiques faiblement éclairés par des leds. En sortant un objet de sa poche, elle fait tomber par inadvertance un cure dents sur le sol. L'objet qu'elle vient de sortir est un Sentry Pocket Organiser³ modifié. La silhouette le connecte avec des pinces auto dénudantes à un câble réseau dépassant de la console, elle fixe le PDA sur la porte du caisson avec des fixations pneumatiques, lance une procédure qui projette depuis le PDA, un clavier vidéo rouge sur le sol et, en tapant sur les touches de lumière projetée, lance une procédure de connexion furtive. Après quelques secondes, un programme d'intrusion sophistiqué s'exécute et la silhouette appuie avec un dernier geste élégant sur ENTER.

Scène N°1 : Règles

Dans cette scène, les personnages vont jouer le rôle de programmes d'intrusion informatiques. Afin de leur assurer une certaine latitude d'action, nous considéreront qu'il s'agit d'agents intelligents avec une certaine latitude de manoeuvre. Leur mission est implémentée dans leur code, comme nous allons le voir.

Présentez rapidement la situation à vos joueurs, tout en leur remettant leurs fiches de programme. Gardez à l'esprit que cette scène ne devra pas monopoliser un temps important du scénario, adaptez-vous et au besoin n'hésitez pas à faire intervenir de dangereux programmes hostiles pour « dégrossir » les rangs des joueurs.

Les personnages programmes des joueurs ont été programmés pour contaminer un système hyper sécurisé, et heureusement, ils ont été gonflés pour espérer survivre quelques secondes, ce qui sera amplement suffisant pour tenter d'accomplir leur mission.

Les règles : Parmi les joueurs, vous désignerez un exécutable père (EP) qui sera chargé de gérer l'intervention de ses différentes routines (les autres personnages). Laissez-le décrire l'apparence de l'avatar de son programme (une icône, une animation, un personnage etc.) puis indiquez aux joueurs qu'ils n'incarneront leur routine que lorsque l'EP aura décidé de la déployer en jeu.

Expliquez brièvement aux joueurs les règles de cette scène : chaque exécutable (routine compris) dispose de caractéristiques évaluées de 0 à 5 :

- la **vitesse** qui mesure le temps de réaction ;
- la **puissance** qui mesure la force de calcul brute ;

- la **fiabilité** qui mesure l'adéquation de l'exécutable à faire tout le reste.

Les compétences habituelles des exécutables évaluées de 9+ à 2+ sont :

- **Protocole** qui équivaut à la discrétion dans un réseau, mais sert aussi à infiltrer des lieux verrouillés ;
- **Exploit** (prononcer [AIXPLOÏT] ☺) qui permet d'attaquer les barrières logicielles d'un système ;
- **Acquisition de données** qui permet de récupérer et trier des données de manière fiable et donne une idée de la perception de l'exécutable ;
- **Transfert** qui permet d'envoyer des informations dans le système vers un point déjà visité, meilleur est la compétence, plus loin peuvent se faire les transferts ;
- **Débug** qui permet de résister aux agressions logicielles.

L'EP au début de la scène intègre toute ses routines mais il peut décider de les « déployer » pour qu'elles agissent de manière indépendantes, en pratique, quand le joueur déploie une routine (ou la réintègre), ça lui monopolise un point dans chacune de ses caractéristiques pour un tour de jeu, en revanche, il n'a pas besoin de réussir un test, le déploiement est automatique (à chaque déploiement, le joueur « routine » peut décrire l'apparence de son avatar). Lorsqu'une routine est déployée, le joueur EP décide à quel joueur il l'assigne et lui donne la fiche correspondante. Le joueur peut interpréter librement sa routine, tant qu'il obéit à ses directives principales.

Les routines sont :

- Force brute
- Transmissions
- Maître des clefs
- Bouclier

Chaque exécutable n'a le droit qu'à une action par tour (en plus du déplacement), aussi l'avantage de l'EP de déployer ses routines est de pouvoir faire plusieurs choses dans un même round. Tant que l'EP conserve ses routines, il conserve des niveaux de compétence assez élevés dans leurs domaines de spécialité. A l'inverse, comme vous le verrez sur sa fiche de personnage : plus l'EP abandonne de routines, plus il s'affaiblit. Je vous conseille tout de même de provoquer des situation où l'EP sera encouragé à déployer ses routines, pour que les autres joueurs ne s'ennuient pas.

Si un exécutable souhaite agir en contradiction avec une de ses directives principales (indiquées sur sa fiche), on considère qu'il est victime de latence et ne peut pas agir du tout pour le reste du tour (s'il persiste, vous pouvez le faire planter ce qui équivaut à le détruire). L'EP peut aussi faire planter volontairement l'une de ses routine buggée (comprendre :

² Il s'agit de Loghan, qui est, comme nous le verrons plus tard, un membre du **SWAT** du LAPD corrompu.

³ Un PDA, Hitek/L p. 86

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

désobéissante), dans ce cas la routine réintègre l'EP au lieu d'être détruite, mais ce plantage laisse une anomalie dans le système pendant quelques tours (susceptible d'être repérée par des logiciels hostiles).

Les points de vie de chaque exécutable sont indiqués sur leur fiche. Les dégâts infligés aux logiciels équivalent à la différence de degré de réussite (nbre de succès) entre le résultat du jet d'attaque de l'agresseur et celui du jet de défense de leur victime.

Avec tous ces paramètres, je vous laisse improviser votre tambouille de règles, tout en vous inspirant de celles du livre de base.

Une dernière chose : si l'EP (qui n'est pas identifiable en tant que tel par des logiciels ennemis) est détruit, toutes les routines le sont également en simultanément.

La mission :

L'EP et ses routines sont chargés d'une mission d'infiltration/exfiltration : ils doivent partir d'un point d'accès au système pour infiltrer une imposante forteresse de données. Une fois à l'intérieur, ils devront localiser une banque de données identifiable sous le N° #45gW et proche du CPU système (énorme colonne d'énergie partant du centre de la forteresse). Ils doivent si possible rester discret jusqu'à ce moment, en évitant soigneusement de supprimer un exécutable d'alarme ou d'alerter les exécutables de patrouille (sinon, un compte à rebours de 5-10 tours avant catastrophe me semble une bonne sanction à imposer à vos petits logiciels-joueurs). La banque atteinte, ils doivent rechercher une information critique (son véritable sens ne peut être saisi par les exécutables qui ont certes une personnalité humaine programmée, mais pas de notion de langage différent du binaire). L'information acquise, ils doivent l'acheminer jusqu'au point d'accès ou tout autre découvert dans le système. La survie des exécutables n'est pas un paramètre prioritaire, mais leur auto-formatage serait appréciée avant capture.

Indiquez aussi aux joueurs que le système s'auto-vérifie tous les 30-40 tours de jeu (sorte de balayage lumineux provenant de la colonne d'énergie du CPU) et que rien d'étranger au système n'échappera à sa vigilance, aussi le temps leur est compté avant que tous les logiciels hostiles locaux soient au courant de leur présence. Les joueurs ignorent le plan de l'intérieur de la forteresse, à vous de l'improviser (je vous déconseille de le dessiner pour des questions de temps, improvisez en décrivant ce qui vous chante, tout en prenant des raccourcis du type « après d'interminables nano-secondes à errer discrètement entre des murs de données et des bases de données inintéressantes... ». La forteresse est défendue à l'extérieur par une patrouille réduite de molosses, passant à intervalles réguliers et un spartiate se déplaçant aléatoirement. La porte principale est surveillée par un Drone d'analyse binaire, mieux

vaudrait trouver un des accès secondaires emprunté par les molosses...

Important : quoi qu'il arrive, les joueurs **devront** arriver jusqu'à la banque de donnée #45gW, voir juste à côté. C'est à ce moment, que la scène s'achèvera, invitez les joueurs à reprendre leurs perso de COPS. Le reste de la scène sera joué plus tard dans le scénario.

Scène N°1 : Si ça dérape

Laissez vos joueurs échafauder le plan qui leur convient pour infiltrer le système et atteindre la banque de donnée, mais ne faites pas durer cette scène trop longtemps, bien que sa réussite ou son échec va influencer une partie du scénario, elle est principalement là pour donner le ton. Je vous conseille de la traiter de la manière suivante : si les joueurs sont adroits et réactifs : donnez-leur une chance d'atteindre la banque de donnée par eux même. S'ils n'ont pas l'air très enthousiastes ou qu'ils traînent en longueur, n'hésitez pas repasser en mode description pour leur décrire leur progression jusqu'à la banque de donnée convoitée.

Scène N°1 : Fin de la scène

La scène s'achève quand tout ou partie des exécutables joueurs seront arrivés au pied de la banque de donnée, un volume à la noirceur infinie, parcouru par intermittences de chaînes de 0 et de 1 lumineuses, ses contours sont délimités par une série de lignes lumineuses colorées pulsant calmement au rythme du système. Alors que les joueurs s'attendent sûrement à jouer la suite de l'infiltration, passez à la scène d'intermède qui suit.

- Fondu noir enchaîné -

Scène N°2 : Chicken box

Quelques minutes avant 09:12h

Nous sommes dans une camionnette banalisée et compartimentée du LAPD, à l'arrière : un box-cellule grillagé dans lequel se tortille un homme d'une cinquantaine d'année : **Papa Scritch**⁴ ; un haïtien basané que les PJ ont appréhendé pour acte de barbarie sur animaux (en réalité c'est un témoin clef du procès « *Gallager Vs. Armitage Water-recycling* »⁵) en cours, arrêté pour le premier motif trouvé, les PJ comptaient le cuisiner au poste pour lui donner le choix entre témoigner ou passer quelques mois au frais d'une cellule de No hoper point. A l'avant, les

⁴ **Papa Scritch** est le Boko (prêtre en magie noire Vaudou) respecté d'une bande du Loa-Gang Haïtien de Ogou (Gangsta P. p. 84), il ne semble pas très dangereux, mais si on lui en donnait l'occasion, il n'hésiterait pas à déchirer la carotide d'un PJ isolé à coup de patte de poulet.

⁵ Aucune autre incidence dans le scénario

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

personnages habillés en civil conduisent le véhicule dans le quartier chaud de **Duarte**⁶. Ils gardent profil bas le temps de quitter le quartier de **Papa Scritch**, pour ne pas risquer de se faire prendre à partie par le reste de son Gang qui doit déjà le rechercher (des témoins ont assisté à l'arrestation du type).

Scène N°2 : Inspi, ambiance

Pour cette scène, vous pourrez vous référer en ce qui concerne les dialogues dans la camionnette, aux films de Tarantino comme Pulp Fiction ou Death Proof. Donnez du cachet, posez une ambiance cool et détendue, faites de **Papa Scritch** un personnage caricatural, un vieux singe à qui on apprend plus à faire la grimace. Imaginez un bon Reggae bien cool qui passe dans vos oreilles et posez une ambiance sympathique qui contrastera bien avec celle de la scène suivante.

Scène N°2 : Description

Après avoir décrit le cadre, la camionnette et son prisonnier, vous pouvez inviter les joueurs à décrire leur COPS (qu'ils n'oublient pas qu'ils sont en civil, même si leurs masques doivent se trouver dans la camionnette).

A l'intérieur de la camionnette, **Papa Scritch** a une folle envie de soulager sa vessie, et il tanne les joueurs gentiment pour avoir le droit d'aller se la vider dans la rue. Faites comprendre aux joueurs que ça serait une mauvaise idée vu qu'ils n'ont pas quitté le quartier du gang, mais respectez leur libre arbitre en cas de pause pipi dans une station service.

Si les joueurs ne se connaissent pas à votre table et ne discutent pas entre eux, faites du prisonnier une pipelette qui leur parlera sans arrêt, leur demandera de le laisser se barrer, les menacer de malédiction à demi-mot, leur proposer ses remèdes Vaudou et autres salamandres séchées dans ses poches etc.

Scène N°2 : Si ça dérape

Si les joueurs sont suffisamment doués pour laisser s'échapper le Bokor, improvisez en fonction de votre temps une petite course poursuite à pied qui se soldera par un manque de souffle du prisonnier qui s'arrêtera en crachant ses poumons, encombrés par la fumée des trop nombreux calumets qu'ils s'est envoyé en cérémonie. Si les Cops sont assez maladroits où tordus pour flinguer le type, débrouillez-vous pour qu'il y ait des témoins de la scène⁷ (habitants aux fenêtres, passagers d'une voiture à côté).

Scène N°2 : Fin de la scène

La scène se termine alors que les PJ, toujours en camionnette, n'ont pas encore quitté le quartier.

Scène N°3 : Représailles

La radio des COPS va capter un appel d'un ange du standard du LAPD leur demandant d'intervenir immédiatement sur un flagrant délit de vol de marchandise à deux pas de leur position. Le prétendu appel va les mettre en confrontation directe avec un camion transportant une cargaison très précieuse pour l'achèvement du projet **R908**. Le seul pépin pour les joueurs, c'est que le camion est escorté par 3 **mercenaires** qui n'ont pas l'intention de se laisser arrêter.

Scène N°3 : Inspi, ambiance

Pour faire jouer la scène suivante, vous pourrez vous inspirer des scènes de poursuites de films comme Matrix Reloaded, ou Terminator 2 (dans le réseau de débordement des égouts). Une fois la poursuite achevée et les menaces neutralisées, essayez de reposer une ambiance plus calme et glauque, ce que les PJ vont voir dans le camion n'est pas franchement réjouissant.

Scène N°3 : Ce qui se passe vraiment

L'appel du central est bidon de A à Z, il s'agit d'une manœuvre du **Core** pour faire découvrir le projet **R908** au département de police le plus perspicace de Los Angeles. Le **Core** a en effet intercepté des commandes de matériels intrigantes dans le quartier, sa décision de surveiller avec plus d'attention la zone a été payante : en y disposant des camionnettes de Sentry Corps chargé d'analyser les flux d'ondes de GSM, il vient d'intercepter la communication d'un mercenaire peu prudent s'adressant à un **M. Wandorn** et lui annonçant que le « matériel » allait être livré dans 30 minutes. Des débats sur le prix de l'intervention et une recherche dans la base de donnée continentale des identités que s'est constituée le **Core** lui font soupçonner à juste titre que le **M. Wandorn** en question est peut être ce scientifique controversé ayant quitté la Californie peu après la sécession pour continuer ses travaux de bio-informatique pour l'Union. Pour s'en assurer, le **Core** a utilisé l'un de ses relais dans le quartier pour émettre un faux appel sur la fréquence de la radio du véhicule des COPS. Le PJ vont sûrement aller mettre leur nez dans tout ça, pas vrai ?

Le camion à intercepter transporte une dizaine de cages enfermant des Saint-bernards (les chiens) à moitié anesthésiés et plus morts que vivants. Ces chiens sont utilisés pour acheminer discrètement un matériel indispensable à l'achèvement du **R908** : de la moelle humaine. Cette dernière est disposée dans des sacs hermétiques de conservation d'organes auto réfrigérés qui ont été insérés chirurgicalement dans le

⁶ Amitié LO p. 17

⁷ Ce qui permettra de justifier les actes de vengeance du gang de **Papa Scritch** par la suite.

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

corps des pauvres animaux. Officiellement, ces chiens sont destinés à la consommation par une communauté religieuse d'origine chinoise de LA.⁸

Scène N°3 : Description

En pleine discussion, les PJ entendent la radio de police de leur véhicule banalisé crachoter un peu avant d'entendre une des anges du LAPD diffuser le message suivant :

« Voiture 25...voiture 25, nous avons un code 459⁹, les suspects sont signalés à proximité de votre position à l'intersection de Cypress Avenue et de Saint Myrtle Avenue et se dirigent vers Huntington drive à bord d'un poids lourd de couleur grise, les suspects sont armés et dangereux, je répète : armés et dangereux, Interception immédiate requise. »

La « voiture » 25 n'est autre que l'appellation de leur camionnette, et d'après ces infos, le camion devrait se trouver pile poil dans une rue parallèle. Si les PJ essaient d'émettre vers le central, faites comme si de rien n'était, mais s'ils attendent une réponse, indiquez leur que leur radio n'émet que de lointains parasites, probablement à cause du voisinage de la structure métallique de la voie d'autoroute 210 sous laquelle ils roulent depuis 5 secondes (prenez soin de ne pas être alarmiste sur le sujet, puisque le brouillage est émis par l'un des relais motorisé de Sentry Corps, garé juste sur leur gauche, là à côté du pressing).

Si vous ne le savez pas encore, demandez aux joueurs de déterminer celui qui est au volant de la camionnette actuellement, puis organisez une course poursuite véhicule contre véhicule en vous servant des règles P. 137 du livre de base

La distance séparant les véhicules est intermédiaire.

Dés blancs pour le camion : 4

Dés blancs pour les joueurs : 3

Chaque jet représente 30 sec de poursuite

Véhicule des PJ : Ford « BoxCarrier III » (p. 171) modifié (Points de structure : 18 au lieu de 16)

Véhicule des **mercenaires** : Poids lourd Yakurishi Ural BR70 (VM : 145, Acc : 26, Pass : 3, PS : 20)

La poursuite va commencer dans une avenue fréquentée avec peu de trafic, continuer brièvement sur la bande d'arrêt d'urgence de l'autoroute (d'une entrée à la sortie suivante) puis continuer et se terminer dans un canal de débordement des égouts¹⁰

Les **mercenaires** engagés par **M. Wandorn** n'ont pas été recrutés pour leur finesse ou leur discrétion

⁸ L'année dernière, cette communauté s'est vue reconnaître par un procès d'échelle nationale le droit constitutionnel de pratiquer ce genre de gastronomie, en accord avec ses rites religieux.

⁹ Vol à main armée

¹⁰ Oui, comme la poursuite moto-camion dans Terminator 2

particulière mais bien parce qu'ils étaient les moins chers du moment¹¹. Leur méthodes sont plutôt violentes et directes, aussi, dès que les **mercenaires** se sentiront filés, ils vont commencer à paniquer et à ouvrir les hostilités :

- tenter de concasser la camionnette des PJ contre des rangées de voitures en stationnement.
- Freiner brutalement pour emboutir leur poursuivant
- Tirer sur un camion citerne en stationnement sur un parking pour forcer les COPS à s'occuper de ce nouvel incident en abandonnant la poursuite.
- Ouvrir le feu depuis la portière passager ou depuis les portes arrières qui vont s'ouvrir à la volée (les caisses de chiens fournissant un abri psychologique au(x) **mercenaire(s)** à l'arrière).

Si vos joueurs sont vraiment efficaces, vous pouvez faire apparaître d'un coup de baguette MJique un ou deux nouveaux **mercenaires** cachés dans les zones d'ombres de la remorque, histoire de rajouter du piment à la poursuite.

Attention, évitez d'envoyer d'entrée de jeu un joueur à l'hosto pour une amputation de la tête, le scénario viens de commencer. En revanche n'oubliez pas (à grand renforts de jets bidons et de petits commentaires manipulateurs ☺) de faire arriver la première balle perdue dans l'œil de **Papa Scritch** qui mourra sur le coup en soulageant enfin feue sa vessie.

A un moment de la poursuite, le camion va défoncer une barrière grillagée pour s'engager dans un canal de débordement des égouts (le canal est à sec si l'on excepte quelques flaques et filet d'eau au centre). La première rencontre avec un pont surplombant le canal sera l'occasion idéale pour le camion de se débarrasser de toute sa carrosserie qui n'a pas la chance de se trouver à moins de 3m20 du sol, et l'occasion pour les PJ de faire un jet de conduite automobile pour éviter les débris.

Essayez de faire crever un pneu au véhicule des PJ dans les derniers instants de la poursuite, ça les incitera à demander l'aide des **SWAT** tout à l'heure pour « extraire » les éventuels **mercenaires** appréhendés.

Dans tous les cas, si les joueurs n'ont pas arrêté les **mercenaires** avant (voir perdu la poursuite), le camion ira s'encaster dans une pile de pont avec une explosion peu violente mais néanmoins théâtralement audible et visible (fumée etc. qui permet au joueurs peu chanceux de resituer leurs proie dans le quartier)

La poursuite achevée, il faudra supprimer/maîtriser les **mercenaires** survivants sans quoi ils tenteront de fuir/tuer les joueurs.

¹¹ Le Budget mensuel alloué par l'Union au scientifique a été dilapidé prématurément, une grosse partie étant consacrée à l'escouade de ripoux du **SWAT**.

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

Bien sûr, l'état des chiens dans le camion n'échappera pas aux joueurs : l'un des Saint Bernard survivant sortira en titubant de sa cage et sautera avec peine de la plate forme du camion vers le sol. Cette manœuvre sera celle de trop, elle entraînera la rupture de tous les points de suture du ventre de l'animal déversant viscères, sang et poches transparentes contenant des sections de vertèbres et de moelle, Miam ! Laissez les PJ achever le pauvre chien agonisant avant de faire débarquer notre équipe de **SWAT** ripoux par hélicoptère du LAPD.

Ils arrivent à 4 (**Loghan** est à la visite médicale), dans un hélicoptère 6 places, toutes portes ouvertes et descendent par cordes en se la jouant à mort (l'atterrissage de l'hélico serait super risqué dans les 500m à cause de lignes électriques hautes tension). Ils gardent leurs masques sauf si on leur demande de les retirer.

Officiellement, ils ont repéré la poursuite depuis les airs (ou intercepté un appel radio depuis la voiture des COPS) et venaient prêter main forte aux COPS. Officieusement, les **mercenaires** ont reçu de **M. Wandorn** une radio calée sur une fréquence cryptée à n'utiliser qu'en cas d'extrême urgence fréquence implémentée dans le communicateur de **Cypher** (le sergent de l'unité **SWAT**). Pendant la poursuite, un des **mercenaires** s'est servi de la radio pour demander de l'aide, sans savoir qui il avait en communication, l'escouade de **SWAT**. L'escouade se trouvait justement en hélico et elle s'est rendue sur place, pensant avoir affaire à de simples flics de quartier impressionnables sur place. Les **SWAT** viennent vérifier qu'aucun mercenaire ne va survivre assez longtemps pour parler de son commanditaire. Ils pourraient même détruire certaines preuves laissées sans surveillance (à ce stade, les PJ ne devraient avoir aucune opportunité de prendre un **SWAT** en train de faire ce genre de chose, cela nuirait à l'intérêt du reste du scénario). Les **SWAT** se la joueront un peu, mais essaieront d'être coopératif, histoire de ne pas effaroucher les joueurs.

Le schéma idéal serait que tous les **mercenaires** survivants soient confiés aux **SWAT** pour rapatriement en cellule, au central. En chemin, les **SWAT** supprimeront ces témoins gênants en les balançant dans le vide, du haut de leur hélico (officiellement, un acte suicidaire soudain). Si ce n'est pas le cas, les **SWAT** essaieront de buter les **mercenaires** survivant dans les prochaines heures, si c'est envisageable sans trop de risque.

Si les PJ réussissent à garder un mercenaire en vie, ils pourront l'interroger.

Les indices sur place (jets de scène de crime) :

Les chiens et les pochettes : leur sang contient des traces de sédatif et chacun des corps – vivant ou mort – renferme de 2 à 3 pochettes transparentes de

conservation d'organes (du matériel en provenance d'un établissement de santé type hôpital). Ces pochettes peuvent être considérés comme du matériel de pointe, elles contiennent des réactifs réfrigérants pouvant agir une vingtaine d'heures. Le ventre d'un chien mort depuis plus d'une heure gèlera si personne n'en retire les pochettes. Dans les pochettes on peut distinguer des ossements de type sections de vertèbres (1 à 3 selon la taille de la pochette et du chien d'accueil) ces ossements contiennent de la moelle et une étude en labo ou un jet réussi en médecine révélera qu'il s'agit de moelle humaine. Confié au coroner ou au service de médecine légale, des échantillons se révéleront appartenir à des sujets de différentes ethnies et sexes, mais toujours de la même tranche d'âge (15-25 ans) et du même groupe sanguin : O négatif (donneur universel)¹². L'opération des chiens sera attribuée par des gens du métier à des chirurgiens compétents, le fil de suture est généralement utilisé pour des humains, et non pour des animaux (ce qui explique pourquoi une des suture à lâché)

Si vous vous sentez d'humeur badine, vous pouvez aussi faire découvrir aux joueurs(ses ?) un misérable petit chiot tout barbouillé de crasse qui jappe lamentablement à côté du cadavre de sa mère, un compagnon idéal pour le reste de l'aventure.

Les caisses qui ont hébergée les chiens sont en bois peint. Une étude approfondie révélera une première couche de peinture intégrant des inscriptions en chinois (« Alimentation **Wong Shu** »), au besoin, le bas de caisse comporte des traces de poudre jaunâtre qui pourra être identifiée comme un épice rare, utilisé principalement en cuisine chinoise.

Le camion : le camion n'a pas été volé, mais bien loué sous une fausse identité chez un concessionnaire de **Duarte** (« **Minute Drive** ») qui pourra identifier deux des **mercenaires**. Il sera sacrément moins coopératif s'il voit l'état du véhicule. En recherchant bien, les joueurs pourront trouver une puce informatique piétinée dans la remorque, même après examen il sera difficile de déterminer son origine, en revanche sur son utilisation (jet réussi sous électronique) on pourra savoir qu'elle permet de générer un signal électrique incrémental dans un circuit¹³.

Les mercenaires : mis à part leurs armes et leur gilet pare balle, les seuls éléments intéressants sur eux est une radio longue portée calée sur la fréquence 0000 sauf pour l'un d'entre eux qui est calée sur la

¹² Cette moelle devait être utilisée par Michael Wandorn pour le tissage de réseaux neuronaux de **R908**.

¹³ Un composant de notre chère bombe magnétique de la fin du scénario

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

fréquence 9473 : la fréquence spéciale de **Cypher**¹⁴. Ils n'ont pas portefeuilles, mais juste quelques dizaines de dollars californiens.

Scène N°3 : Si ça dérape

Le principal dérapage qu'il serait important de rattraper à ce stade serait que les PJ viennent à trop se méfier des **SWAT**, n'hésitez pas à en faire des personnages caricaturaux, plus frimeurs que rusés, obsédés par leur coupe de cheveux 12 mm et qui ont toujours l'air de scruter l'horizon, même en sirotant un milk-shake. Une fois casé dans la catégorie : benêt frimeur, les PJs ont toute les chances de moins de méfier du groupe. Un autre risque nettement moins réalisable serait qu'il arrive quelque chose de fâcheux à **Loghan**, l'un des **SWAT** et pour cause, il a un rôle à jouer le soir du même jour (souvenez-vous de l'intro).

Scène N°3 : Fin de la scène

La scène s'achève alors que les « types du labo » indiquent au COPS que le secteur est bouclé et qu'ils ont les choses en main, au loin l'hélico des **SWAT** s'éloigne entre deux gratte-ciel (attention, les **SWAT** vont suivre très discrètement les COPS vers leur prochaine(s) destination(s) pour se faire un avis de leur degré de compréhension de la situation).

SUITE DU SCENARIO :

Les scènes suivantes ne suivent pas un ordre chronologique, mais prennent place en fonction des choix des joueurs. Les prochaines scènes se déroulant dans un ordre chronologique reprendront vers 17h de la même journée.

Le groupe de SWAT :

Il est composé de 4 hommes et d'une femme :

- **Cypher** en est le sergent et le tacticien
- **Loghan** est spécialisé en électronique
- **Kenny** est le spécialiste en close combat et explosifs
- **Jenna** est la Sniper
- **Ted** est le spécialiste des communications

Ils sont tous sympathisants à la cause Unioniste et considère leur travail pour **Wandorn** comme une mission patriotique (ils ne sont pas au courant de l'existence du **Core**, ni de la bombe magnétique et prennent le **R908** pour un ordinateur d'attaque des marchés boursiers californiens.) Ils sont payés à prix d'or par **Wandorn** et travaillent en partenariat avec une taupe corrompue du SAD : l'agent **Ruben Brakov**, homme peu influent mais aux dents longues qui les couvrira de son mieux, essayant d'étouffer ou

récupérer les dossiers éventuels sur ses protégés, au nom de la cause unioniste.

Le Gang de Papa Scritch :

La bande de **Papa Scritch** est rattachée au **Loa-Gang d'Ogou**, gang de **Duarte** dont le nombre de membres est estimé à 15 000 personnes à Los Angeles. Dès que la bande apprendra que ces sales Pigs ont arrêté et « descendu froidement » leur sombre chef spirituel, ils vont mobiliser une ou deux bandes voisines (60 personnes) et improviser une migration d'émeutiers en direction de downtown. A la base, il n'y a que 20 gangers qui se sentent concernés par la mort de leur leader, tous ceux qui suivront le feront sans raison particulière, par goût de la contestation, volonté de casser du témoin de Jéhovah¹⁵ ou envie de piller. Leur impact sur le scénario dépendra beaucoup de la réaction des PJ : faites-leur apprendre la news à la télé, au repas de midi ou par collègue interposé. Si les PJ font un rapport sur l'incident de la matinée, le **lieutenant Hawkins** ne cessera de les harceler pour qu'ils fassent une déclaration aux journalistes. Si aucun rapport n'est fait le flot des émeutiers grossira doucement jusqu'à 16h pour atteindre les 300 contestataires qui en profiteront pour s'en prendre à des offices de témoins de Jéhovah sur leur route (façon pneu + essence enflammé en guise de bouée). La situation sera en phase d'être maîtrisée vers 16h30 mais à 17h01, comme nous allons le voir, la panique risque rapidement de se propager...

Chez les « Wong Shu » :

Les **Wong** appartiennent à une famille d'origine chinoise de 9 personnes qui a immigré il y a deux ans de Shanghai. Ils tiennent une des deux seules boutiques d'alimentation chinoise de **Duarte**. Les lieux sont à la limite de l'insalubrité mais la gentillesse la famille **Wong** compense cette faiblesse aux yeux des clients. **Shu**, la propriétaire est une vieille matriarche de 90 ans qui se contente de fumer la pipe en « sucrant les groseilles » de sa main libre. Elle ricane avec un air polisson de temps en temps en faisant un commentaire amusé en Mandarin (seule langue qu'elle parle). Dans la boutique, la seule personne mouillée dans l'affaire est **Shin** : le grand frère qui s'occupe du coin boucherie. Sur son étale on peut trouver des dizaines de pièces de viandes exotiques (singe, buffle d'eau, chien etc.). Ce qu'il sait, il ne le dira pas facilement, feignant l'incompréhension dans un premier temps. Il a été contacté il y a un an et demi, en 2029 par un homme qui semblait cultivé et qui est venu lui proposer un deal qu'il ne pouvait refuser : 4000 dollars par moi pour lui trouver une dix de chiens de bonne taille. (L'argent a permis l'installation de sa famille et lui a permis plusieurs fois de combler ses dettes) Chaque 13 du mois, trois

¹⁴ Impossible à déterminer sans avoir vérifié les canaux mémorisés sur la radio du **SWAT**.

¹⁵ Ennemis jurés des Laos-Gang

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

hommes avec un grand camion (dont la couleur change parfois mais à la dernière livraison, il était gris) passent avec son employeur, paient la moitié de son « salaire » à **Shin** en cash. Ils utilisent ensuite la cave des **Wong** pendant toute la nuit. A chaque visite, on lui rapporte les dix caisses à chiens vides de la livraison précédente et en début de matinée, les hommes emportent les dix chiens de la livraison du jour. **Shin** se doute que les hommes doivent faire quelque chose d'inavouable avec les chiens, mais au prix ou il est payé, lui et sa famille n'ont jamais cherché plus loin. Au petit matin, tout le monde plie bagage en reversant l'autre moitié du paiement à **Shin**.

Les indices :

La cave : faites de ce lieux un endroit véritablement lugubre, c'est ici que le complice chirurgien de **Wandorn** dissèque avec plaisir les pauvres chiens « passeurs ». Il y règne une odeur de sang, d'excréments et de peur.

Les empreintes digitales : le labo ou les cops (scène de crime) pourront y relever celles des **mercenaires**, de **Shin Wong** et dans des gants en latex croûtés de sang laissés dans une poubelle, celles d'un autre homme¹⁶ blond de race blanche, 50 ans (d'après les relevés génétiques du labo, 2h plus tard). **Shin** et l'homme mystère ne sont pas fichés, mais les **mercenaires** ont un casier judiciaire conséquent. Sur trois des caisses à chien vide, les PJ pourront également trouver des empreintes intéressantes : celles de **Michael Wandorn**¹⁷.

En s'intéressant au **meuble** on peut trouver une table d'opération en inox et tout le matériel du petit chirurgien fêlé travaillant en cave humide. Dans la poubelle, les COPS pourront trouver les gants chirurgicaux donnant les empreintes de **Bodiker**.

Dans le **matériel**, tout ce qui est sous blister (compresses, scalpels etc.) se révèle être du matériel médical. Les blisters portent un N° d'identification rattachable, après recherches dans des banques de données de fournitures médicales au **California Hospital Med Center** du sud de Downtown.

Le fameux épice renversé sur le sol et des pots de peinture utilisée pour peindre les caisses sont également présents dans la salle.

En observant vraiment bien, on pourra trouver **de petits cure-dents en bois** usagés et caractéristiques sur le sol, ils comportent de vieille trace d'ADN

incomplètes qui désigne tout de même un homme roux caucasien d'une trentaine d'année¹⁸.

Les témoignage : le voisinage ne sait rien, si ce n'est que de temps en temps, des clients blancs viennent avec un grand camion, la famille **Wong** en sait peu, et **Shin** juste assez pour être encore en vie. Il pourra identifier M. **Bodiker**, mais n'y aura aucun intérêt, à moins de l'interroger sérieusement ou de menacer sa famille, il ne lâchera rien, en cas d'accord, il voudra d'abord des garanties ce qui supposera un plan de protection de témoin avec un substitut du procureur. Si **Shin** passe à table, il pourra raconter ce qu'il sait qui est décrit plus haut, il pourra aussi indiquer que les gens qui ont participé à la dernière livraison n'étaient pas les mêmes que d'habitude, ils étaient plus nerveux, plus brutaux et se sont même un peu disputés avec l'employeur de **Shin**.

Dernière chose : **Shin** pourrait identifier les hommes qui accompagnaient les livraisons précédentes **Loghan, Kenny** et **Ted** de l'escouade des **SWAT**, il est le seul à savoir que ces derniers sont de la police est n'en parlera à d'autres flics que si sa vie est en jeu ou si ses garanties de protections sont très sûres. Si on le questionne à leur sujet, il mentira en disant qu'ils venaient toujours cagoules. Si les personnages arrachent des aveux à **Shin** sans lui obtenir une protection sérieuse, le magasin d'alimentation **Wong-Shu** et ses gentils occupants termineront leur journée et leur existence au milieu d'un joli feu de quartier au phosphore.

N.B. : Si les joueurs rendent visite à l'alimentation **Wong-Shu** peu de temps après l'incident du camion, et que les **SWAT** les suivent, ils feront dans les deux heures suivantes, une descente en civil dans la boutique pour intimider tout le monde, et casser quelques armoires réfrigérantes en guise d'avertissement pour les bavards.

Le California Hospital Med Center

C'est dans cet établissement respectable au sud de downtown qu'officie **Wallace Bodiker**¹⁹, Le chirurgien complice de **Wandorn**. Cet homme a une double vie : chirurgien spécialisé et estimé pour ses interventions réparatrices sur le système nerveux (spécialisé dans le raccord des nerfs sectionnés en vue de leur réparation potentielle) et fou cannibale avec une préférence toute marquée pour la chair des jeunes hommes et femmes. Il travaille au service des urgences lombaires (auquel les N° de blister ont été affectés d'après l'intendant de l'hôpital). Si **Wallace** croise la route des PJs, et dès qu'il aura compris qu'ils sont de la police, il essaiera de fuir à tout prix, pour

¹⁶ Wallace Bodiker, Le chirurgien complice de Wandorn

¹⁷ Reconnues en tant que telles par une vieille base de donnée du LAPD qui témoigne de son émigration vers l'Union.

¹⁸ Loghan, mais le labo mettra 1 journée à déterminer cela.

¹⁹ Oui, le frère de Clarence (attention, ceci est une geek-joke)

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

faire disparaître les preuves accablantes conservées dans son garde manger personnel, au 1^{er} étage de sa maison. Sa stratégie est essentiellement basée sur la panique hystérique, il commencera par suer à grosses gouttes, puis, avec sa connaissance des lieux, tentera de fausser compagnie au COPS en se dirigeant vers le parking des urgences, en chemin, il commettra l'erreur d'appeler depuis son cellulaire, la boîte vocale de **Wandorn**. (Il peut être intéressant de faire aussi passer à **Bodiker** un petit coup de fil cellulaire au central du LAPD où Big Nick le mettra en attente juste avant que le chirurgien ne meure. Le tracking de l'appel leur laissera comprendre que **Bodiker** cherchait à contacter un membre du LAPD, au moment où il en fuyait d'autres.)

Si une poursuite à pied avec le chirurgien dure trop longtemps, **Bodiker** se fatiguera vite à moins de pouvoir voler un véhicule ou rejoindre sa voiture sportive au parking du personnel. L'idéal avec cette personne, serait qu'il puisse échapper aux COPS assez longtemps pour que ces derniers comprennent qu'il se dirige vers chez lui, une maison à deux pas de l'hôpital, à ce stade, une mort spectaculaire serait du plus bel effet. **Wallace** est armé d'un petit calibre et n'hésitera pas à retourner l'arme contre lui, s'il pense que la situation est perdue.

Sur lui, il a un petit émetteur d'une portée de 200m qui déclenche des charges explosives et incendiaires, installées par **Kenny**, des **SWAT** corrompu au niveau du premier étage de sa propriété. (**Kenny** à un double de cet émetteur mais avec une portée de 400m).

Le seul hic, c'est que cet émetteur est en rade de piles (après 2 ans) et que **Bodiker**, qui s'acharnera à appuyer dessus comme un fou finira par s'engouffrer dans sa maison pour tout faire sauter manuellement si on le laisse faire.

Si les COPS arrivent à la propriété de **Bodiker** avant que celle-ci n'ait explosé, ils découvriront que la moitié du 1^{er} étage de sa maison a été aménagée en chambre frigorifique, avec un coin tempéré servant de salle d'opération et de cuisine. Toutes les fenêtres de cette aile ont naturellement été murées.

Dans les lieux, l'horreur attend à nouveau les joueurs : **une quinzaine de corps humains congelés**, pendus sur des crochets de boucher, à moitié découpés, on a retiré la colonne vertébrale de chacun d'entre eux, mais les vertèbres seront toutes introuvables sur place²⁰.

Les joueurs trouveront aussi un certain nombre de **charges explosives et incendiaires** installées sur place de manière professionnelle. Si le labo a le temps de les étudier, les détonateurs et certaines pièces seront difficiles à rattacher à un groupe en particulier de timbrés, mais si on leur demande, les type du labo

reconnaîtront que ce matériel est notamment employé par les services de police (en version moins puissante) sur des interventions spéciales. Chose intrigante, certains mécanismes de mise à feu ont été calés avec **de petits cure-dents en bois caractéristiques**²¹. Rien d'autre n'accusera les **SWAT** directement.

Sur un jet d'instinct de flic réussi, les PJ trouveront assez **d'indices de cannibalisme** dans la machine à laver, les poubelles et l'ordinateur du chirurgien pour comprendre que l'homme avait des penchants gastronomiques suffisamment inavouable pour ne pas faire l'objet d'une discussion bcbg en soirée cocktail.

Il semblerait aussi que **Bodiker** fasse partie d'un culte étrange évoquant par nombre d'objets, d'esquisses et de statuettes grotesques, le mythe de Cthulhu²². Parmi ses contacts et le répertoire de son cellulaire, les PJ ne trouveront pas le N° du LAPD, mais divers collaborateurs et connaissances (vieux garçon qui ne voyait plus trop sa famille). Un N° pourra attirer leur attention : « Faust » qui renvoi vers un téléphone mobile qui ne répond pas et une boîte vocale annoncé par un simple message opérateur anonyme. Triangler la position du GSM appelé ne donnera rien jusqu'à 22h, heure à laquelle **Wandorn** rallumera son GSM pour écouter ses messages depuis son labo de **Norwalk** – il sera déjà trop tard si les PJ ont réussi leur mission de récupération de données de la scène 1.

Interroger Wallace Bodiker donnera au COPS habiles les infos suivantes :

- L'identité de **Michael Wandorn**, et une idée de son intelligence (pas ses rapports avec l'Union, ni la position de son Labo ou d'infos sur le **R908**, détails ignorés par **Bodiker**). **Bodiker** pense que **Wandorn** travaille à réveiller le grand Cthulhu !
- La description physique des flics qui bossent pour **Wandorn**, mais pas leur noms (ils se donnaient des noms de numéros à la place : Mr. 1, Mr 2 etc.)
- Le description physique des mercenaires recrutés pour faire les « livraisons » ce mois (le chirurgien se faisait appeler « Ktoul » auprès d'eux).
- Les détails de la récupération de la Moelle humaine (mais pas son utilisation réelle, **Bodiker** est persuadé que **Wandorn** est un adorateur du grand Cthulhu et qu'il a besoin de manger de la moelle humaine pour survivre).

La Moelle osseuse trouvé dans les chiens de la scène 3 provient bien, après analyse, de certaines des victimes de **Bodiker**, des gosses SDF pris en charge et opérés dans son service et auxquels **Bodiker** offrait

²¹ Un de ceux utilisé habituellement par le **SWAT** Logan, mais ceux-ci n'ont jamais été mis en bouche et ne comportent aucune trace biologique.

²² C.f. Klulies dans Amitié LA p. 130 un thème sans rapport direct avec le scénar, mais qui peut être intéressant à développer « en trompe l'œil » si les joueurs accrochent.

²⁰ Les COPS les trouveront peut être dans le labo secret de Wandorn ou dans les chiens de la scène 3.

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

l'hospitalité et surtout le couvert à leur sortie de convalescence.

Au central :

Sur place, le **lieutenant Hawkins** tannera les COPS sur leur participation désastreuse sur le procès « *Gallager Vs. Armitage Water-recycling* » il exigera en hurlant, leur rapport dans l'après midi. Cela mis à part, les collègues des COPS féliciteront ironiquement ces derniers pour leur joli carton de la matinée qui aide à résorber le déficit des caisses de retraite. Sniper sera particulièrement taquin, alors que Proc' leur consacra une oreille attentive et des paroles rassurantes sur les conséquences de la mort du témoin.

Ce qui est plus redoutable, c'est, après la mort du type, les émeutes qui ont commencé à **Duarte**. Les PJ qui passent dans l'après midi pourront recevoir des appels de journalistes à scandales et par coursiers une ou deux boîtes contenant des objets de malédiction Vaudou (grosse aiguille à tricotée souillée de sang de poulet, colifichets de plume etc.) qui ne manqueront pas d'inquiéter Baron et d'effrayer l'espiègle petit chat noir qu'il porte sur l'épaule aujourd'hui pour cause de désinsectation de son appartement dans la journée.

Si les PJ questionnent le service des anges sur l'historique de leurs interventions radio, personne ne se souviendra avoir passé un appel en direction de la voiture de COPS dans la matinée. Les archives confirmeront cette info.

L'Interrogatoire des Mercenaires

Si les PJ cuisinent les **mercenaires**, ils pourront obtenir les infos suivantes après quelques jets d'interrogatoire réussis :

- ils appellent leur employeur : **doc'**, ils ont cru comprendre que c'était une sorte de docteur ou de scientifique un peu allumé et faisant une consommation ahurissante de cigarettes.
- Les **mercenaires** en sont à leur premier contrat pour cet employeur qu'ils ont rencontré la première fois il y a 3 semaines dans un parc malodorant de **Norwalk**.
- ils n'ont jamais vu les **SWAT**, ni entendu parlé de leur rôle dans l'affaire, bien que le doc leur ait dit qu'il avait des soutiens « au sein des autorités ».
- Leur mission était simple : le 13 juillet, ils devaient louer un camion, récupérer des cages à chiens dans un entrepôt de South Central²³, se rendre à

²³ L'entrepôt a déjà été reloué à un importateur de chaussures de luxe complètement étranger à l'affaire, aucune chance d'y trouver aucun lien avec l'affaire (location sous un nom bidon, paiement en cash par coursier anonyme etc.)

23h jusqu'à une station service au sud de downtown pour y récupérer un homme du nom de **Tool**²⁴ ou un truc dans le genre, l'escorter jusqu'à une animalerie qu'il indiquera pour y passer la nuit et repartir le lendemain livrer un truc. Monsieur **Tool** les a rejoint et les a dirigé jusqu'à une sorte de restaurant chinois²⁵ à **Duarte** pour y disséquer des gros chiens suisses toute la nuit, ça leur a collé la gerbe et après une bonne engueulade, les **mercenaires** ont reçu une promesse de prime sur leur contrat et se sont écrasés. Le lendemain, Monsieur timbré les a laissé après leur avoir indiqué qu'ils devaient se rendre avec une radio en direction de south-central, qu'ils recevraient plus d'informations en route, là-dessus, les PJ ont débarqué de nulle part.

Duarte et les relais :

Si les COPS creusent cette histoire du faux appel du central dans la matinée, leurs contacts dans les communications seront sceptiques, mais seront d'accord pour dire que si l'appel n'a été capté que par la radio des COPS (pas de traces de réception au niveau des commissariats de **Duarte**) c'est qu'il a du être relayé par un relais courte portée. L'analyse de la camionnette ne donnera rien, c'est-à-dire que le relais en question devait se trouver dans la rue où ils se trouvaient ce matin à **Duarte**.

Sur place, à côté d'un pressing, l'attention des COPS pourra être attirée par **une voiture utilitaire** discrète aux vitres teintées intégrant une antenne de toit tout aussi peu voyante (parabole intégrée dans le toit). A bien l'observer (perception – conduite voiture par exemple) la voiture est blindée (vitres comprises), possède un générateur silencieux tournant en permanence et tout un jeu de caméras périphériques camouflées. Le voisinage indiquera qu'elle est stationnée dans la rue depuis un bon mois, et de temps en temps garée à une autre place. Les plaques sont immatriculées en Californie, à Pasadena au nom du siège social de la société Sentry Corps.

Quelques minutes après avoir commencé à fureter, une camionnette blindée arrivera sur place, bien qu'on puisse deviner qu'elle transporte encore 4 à 5 personnes, dont le conducteur, deux hommes en sortiront : un avocat de la société Sentry Corps et un journaliste privé, caméra à l'épaule pour filmer la scène. L'avocat jouera son rôle de chien de garde privé, et en toute arrogance relèvera le N° des plaques des COPS. Dans l'heure suivante, si tout se passe bien, un des adjoints du maire passera un petit coup de fil bien senti au **capitaine SKRIPNICK** qui convoquera les COPS dans l'heure pour une petite dégustation commune de potage aux crevettes dans

²⁴ Bodiker se faisant appeler « Ktoul »

²⁵ Ils se trompent, c'était un magasin d'alimentation

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

son bureau. Des explications intelligentes sur la situation seront fournies : Sentry est sur les dents, on ne sait pas pourquoi, mais les COPS marchent sur des œufs. Qu'ils fassent bien attention de ne pas commettre un impaire envers un exécutif de la corporation et qu'ils communiquent directement au capitaine les infos les plus juteuses qui pourraient se profiler.

A compté de leurs investigations sur les relais Sentry de **Duarte**, les personnages pourront peut être remarquer quelques véhicules supplémentaires (3-4) de type « relais » situées dans un croissant géographique entre **Duarte**, **Norwalk** & **Gardena**. Sur un jet de perception-instinct de flic réussi de manière convaincante, vous pourrez indiquer aux COPS en déplacement qu'ils ont l'impression d'être suivis. Il s'agit de véhicules de Sentry Corps qui ont reçu un ordre de mission particulier leur demandant de suivre les agents du COPS et de signaler directement au siège social, chacun de leurs arrêts ou activités insolites. Derrière cet ordre se cache directement le **Core** qui guète la découverte de la localisation de son rival, le **R908**.

Si pour une raison ou une autre, les COPS sont en danger, ils recevront dans les 2 minutes un appui musclé de 3 à 6 agents de sécurité de Sentry qui interviendront pour les protéger avant de s'en aller sans aucun commentaire.

Sentry Corps²⁶

Toute tentative d'investigation des COPS dans les affaires de Sentry Corps sera soumise à rude épreuve. Sans excellent motif, tout le poids de leur hiérarchie pèsera sur les PJ pour leur prier de décrocher de cette piste, un bras de fer implacable se jouera rapidement entre la mairie et le LAPD, seul le **capitaine SKRIPNICK** permettra aux agents de temporiser quelques heures sans risquer la mise en congé immédiate. Mais si les PJ enquêtent dans la sphère Sentry Corps, c'est aussi l'occasion de leur faire découvrir un monde aseptisé, réglé comme du papier à musique ou la technologie et l'apathie des grandes villes semble en avance d'une décennie. Pensez à la confrérie de l'acier dans les jeux vidéo de la série Fallout, vous aurez de bonnes références.

Shock to the System

Dans cette scène, les joueurs reprennent les commandes de leurs logiciels de la première scène au moment où ils ont réussi à atteindre la base de donnée **#45gW**. Vous pourrez leur faire jouer la phase de récupération d'information et d'extraction des données vers le point d'extraction. N'oubliez pas le coup de l'auto-scan complet du système qui révélera

²⁶ Hitek/L p.58 – 2.3.

leur position à tous les logiciels hostiles. En fonction de l'habileté des joueurs, et de l'efficacité de leur plan (course désespérée, la mort aux trousseaux, établissement d'une chaîne de relais entre les joueurs, sacrifice d'une partie des programmes en diversion etc.), vous pourrez favoriser, ou au contraire contrarier leurs chances de succès²⁷ (arrivée d'une super entité hostile matérialisée par deux initiales - SC (Alias : le **Core**)).

Quand les PJs seront tous supprimés ou au contraire dès que les informations rejoindront un point d'extraction, vous pouvez lire/raconter le paragraphe suivant à vos joueurs :

La silhouette dans le local de maintenance observe l'écran de son Sentry Pocket Organizer²⁸ d'un air satisfait (en cas de réussite)/contrarié (en cas d'échec), avant d'éteindre son appareil. Juste avant de quitter le local sa montre émet un petit signal sonore : il est 17h. Au moment où la porte du local se referme, une alarme se déclenche.

Chaos

A 17:01h, les PJ assisteront à une scène complètement irréaliste : un blocage général du Network étendu à tout Los Angeles. Dans la scène d'introduction où ils jouaient des programmes informatiques, ils ont pu infiltrer un sous système d'une des agences du **Core**²⁹. Quelque soit l'issue de leur mission, le **Core** est averti de l'intrusion dès 17:00 :58, après trois secondes d'analyse de risques, de simulations de réactions, il décide de réagir préventivement. Il hésite entre la destruction de Los Angeles par lancement de missiles sous son contrôle en provenance du Mexique et la saturation massive de tous les réseaux de Los Angeles par les millions d'ordinateurs mondiaux de Sentry pendant une heure, le **Core** lance son offensive en donnant ses instructions d'attaque réseau prioritaires à tous les ordinateurs de la firme.

Il en résulte une saturation telle des réseaux de Los Angeles, que tous les routeurs locaux grillent ou entament un redémarrage d'urgence lorsqu'ils sont un peu plus perfectionnés.

En 2030, vu le débit des installations numériques et la qualité des installations informatiques, l'habitant moyen en Californie doit connaître une panne de réseau tous les 20 ans, et encore, 8 fois sur 10, il s'agit d'un éclair qui a frappé un relais électrique. Autant imaginer la surprise des habitants.

²⁷ Si vous manquez de temps pour terminer le scénario, gardez en tête que l'échec de la mission des PJ risque d'écourter un peu le scénario.

²⁸ Un PDA, Hitek/L p. 86

²⁹ **R908** a proposé d'envoyer Loghan le 14 juillet peu après 16h30 dans une agence « Sentry Corps » de Glendale où la sécurité façon « Sentry » n'était pas scrupuleusement respectée.

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

A 17:01 :01, la moitié de la population qui utilise de près ou de loin le réseau (employés de bureaux, automobilistes scrutant leur GPS ou les feux de signalisations rendus fous, commerçants, centres d'urgence, services publics, utilisateurs de téléphones etc.) va brutalement se retrouver à l'âge de pierre. L'autre moitié de la ville va connaître des pannes de courants, perturbations graves de fonctionnement etc.

Décrivez aux joueurs les perturbations observées selon l'endroit où ils se trouvent. Ne leur indiquez surtout pas de quoi il s'agit, au contraire, rajoutez-en à l'incompréhension en les désinformant par PNJ interposé (« Les extra-terrestres/jugement dernier/le Big One/Satan/armageddon/les armées Unionistes/Godzilla arrive(nt) ! », « c'est une attaque nucléaire des russes », « Le soleil est en train de s'éteindre »). Laissez-leur assister à la minute de silence intense qui suivra la coupure et où tout le monde dans la ville essaye de comprendre ce qui se passe (même les rues habituellement bruyantes, sont maintenant quasiment silencieuses). Les habitants sortent de chez eux, la bouche béante, en scrutant l'horizon ou le ciel, l'air incrédule.

Puis, après l'appel radio de 17:02:21h passez au chaos complet qui vont suivre. Malgré le rétablissement de la majeure partie des réseaux dès 18:01:02 h, les angelinos vont mal accuser le coup et beaucoup vont céder à la panique : Accidents de la circulation, fusillades, incendies, rixes, pillages, émeutes et manifestation de bienvenue à Godzilla vont se multiplier, le LAPD va être complètement débordé et impuissant. Rajoutez à cela la bande de Laos-Gang arrivée en plein Downtown si les PJ n'ont pas consacré de temps à calmer la situation déclenchée par le prétexte de la mort de **Papa Scritch**. Tout déplacement par voie terrestre sera très improbable, pensez aux « films catastrophe » hollywoodiens, rajoutez quelques individus se contorsionnant en hurlant avec un pneu enflammé enserrant leur bras et leur poitrine et vous aurez une bonne idée de la situation.

Au bout d'une heure et demie environ, le chaos cessera de croître et la situation reviendra doucement à la normale au bout de 4 heures d'intervention acharnée des forces de l'ordre et des services d'urgence.

En raison de la nature de la panne, personne ne pourra jamais en déterminer l'origine.

Appel d'un relais de Sentry à 17:02:21h

A cette heure, les COPS reçoivent un appel radio ou téléphonique (N° masqué et au cas où, localisé en chine), cela arrivera même s'ils n'ont pas de récepteurs, auquel cas toute personne à proximité leur

tendra son combiné en leur indiquant que la personne au téléphone souhaite leur parler.

Au téléphone ; une voix synthétique sur fond de bruits de pulsations électroniques les contactera poliment. (Il s'agit du **Core** lui-même qui a repéré une activité inattendue sur un réseau informatique de **Norwalk** grâce à ses réseaux de secours pendant la coupure du Net). Vu la probabilité de 87,93% pour qu'il s'agisse du réseau local du **R908**, il souhaite lui porter le coup de grâce en lui envoyant les PJ puis son équipe de nettoyeurs.

« Bonjour, agent [nom du personnage], j'espère que vous et vos collègues ne me tiendrez pas rigueur de ce petit incident. Il s'agissait hélas d'une nécessité pour nos services. »

*« Vous serez sûrement soulagés d'apprendre que nous avons déterminé la position exacte des dangereux criminels que vous recherchez, ils se terrent dans un laboratoire souterrain de **Norwalk**, au 147 de la 40è rue près des raffineries Petrofoam. Nos informateurs nous indiquent également que le temps joue contre vous. »*

« Nous regrettons de ne pouvoir vous appuyer dans votre démarche légitime, nos services souhaitent vous laisser l'exclusivité de la gloire médiatique qui résultera de votre opération. Je vous remercie pour le professionnalisme dont vous avez fait preuve dans l'accomplissement remarquable de votre enquête. »

Le **Core** espère que les PJ commettrons l'erreur de contacter le groupe de **SWAT** à la solde de **Wandorn**, ce qui lui permettra de faire d'une pierre trois coups en se débarrassant du projet **R908**, des **SWAT** véreux et des COPS qui en savent trop pour plaire à ses logiciels statistiques. Pour ne rien laisser au hasard, il a mobilisé une équipe de « nettoyage » de Sentry Corps, mais cette dernière arrivera bien trop en retard si les PJ se dirigent tout de suite vers **Norwalk**.

Vu les circonstances, il ne sera pas possible de mobiliser le moindre autre représentant des forces de l'ordre, mais en insistant un peu, vous et moi connaissons une escouade du **SWAT** serait enchantée de se libérer pour prêter main forte aux PJ.

Le guet-apens des SWAT & le Labo de Norwalk

Comme dans les bonnes fins de film, si les joueurs prennent le chemin de **Norwalk** (qu'il mettrons une bonne heure à rejoindre, même en voiture) la pluie va commencer à tomber, et un orage d'été va rapidement se déclencher. Pas questions dans ces conditions de prendre la voie des airs sans risquer le crash. Les rames de métro sont HS pour maintenance à cause du

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

crash, le moyen de transport le plus efficace sera la moto ou le scooter, d'ailleurs, ce n'est pas un concessionnaire 2 roues qui en train de se faire piller au coins de la rue ?

A leur arrivée dans **Norwalk**, rappelez leur le look très particulier de ce quartier industriel et pollué³⁰ : des structures industrielles s'étendant à perte de vues ; poutrelles métalliques rouillées, hangars, citernes géantes, lignes de chemin de fer industrielles, cheminées de raffineries, bidons et sol mal entretenu criblé de nids de poule et de flaques de pollution chimique etc. De gros problèmes de GOB aussi, à peine atténués par la pluie déferlante.

L'endroit est très peu fréquenté (ouvriers passant en trombe en voiture qui les ramène chez eux).

Le labo se trouve probablement au milieu d'une gravière sur un îlot artificiel à 150 m de la route, qui n'est desservi que par un wagon industriel à moitié rouillé, crasseux et grinçant qui se trouve côté île. Entre la route et l'îlot : deux railles sur poutrelles métalliques surplombant l'eau polluée de la gravière. Autour de la gravière : la silhouette des usines forme le seul horizon et le logo des raffineries Petrofoam est visible un peu partout.

A ce stade, si les PJ ont réussi à acheminer les informations de la banque de donnée jusqu'au point d'accès dans la première scène, **Wandorn** aura eu l'information que convoitait le **R908** : le lieu d'établissement des principaux serveurs du **Core**. Les **SWAT** seront en route vers **Pasadena** dans une camionnette banalisée pour livrer une bombe magnétique de gros rayon non loin du siège de Sentry Corps. Ils ne répondront à aucun appel radio. La seule manière de les localiser passe par le géo-émetteur de la bombe que détient **Wandorn**.

Si les PJ ont échoué à récupérer l'information, les **SWAT** seront aux alentours et/ou dans le labo de **Wandorn**, en train de rapatrier les derniers composant électroniques de la bombe magnétique qui est presque complètement assemblée par le scientifique de l'Union.

* Si les PJ requièrent l'assistance du **SWAT** en rentrant en communication directe, l'unité répondra aux éventuels appels radio des Joueurs en leur faisant croire qu'ils arrivent sur place dès que possible et les rejoindront. **Jenna**, la **SWAT** sniper se postera également sur l'îlot, à 200m et se fera un plaisir de travailler son handicap au tir sous la pluie (ce qui risque de tuer un des PJ, mais vu qu'on s'approche de la fin du scénario...)

* Si les PJ requièrent l'assistance du **SWAT** par l'intermédiaire du central, pour une opération à **Norwalk**, l'escouade corrompue va se débrouiller pour récupérer l'intervention. Elle espère supprimer

discrètement le groupe de COPS qui marche sur leurs plates bandes et contrarie les projets de l'Union.

* Si les PJ ne contactent pas le **SWAT**, Vous pourrez –au choix –

- considérer qu'ils veillent sur **Wandorn** au sein de son laboratoire de **Norwalk** (dans ce cas, leur hélico sera posé non loin, dans une zone difficile d'accès depuis l'extérieur)
- ou qu'ils seront contactés par une alarme radio dès que les PJ commenceront à fouiner dans les parages du labo.

Toujours, si les Logiciels personnages ont échoué dans leur mission de rapatriement d'information : une camionnette aux portes ouvertes, feux de position allumés sera garée juste à côté de la rampe d'accès³¹, des traces de raclures récentes sont visibles sur le sol de l'habitable arrière.

Que les Logiciels personnages aient réussi ou non leur mission, la présence d'un chariot élévateur dont le moteur est encore chaud à proximité (c.f. vapeur de l'eau de pluie s'évaporant à son contact), et ses traces de manœuvre dans la boue du sol indiquent qu'une palette de marchandise ou quelque chose de particulièrement encombrant à due être transporté entre la camionnette (qui a pris la route dans l'hypothèse où les **SWATS** ne sont plus là) et le wagon qui dessert l'îlot, et c'était il y a quelques minutes (il s'agissait de la bombe magnétique ou de ses derniers composant selon la situation).

La scène qui suit va sûrement faire arriver les COPS sur l'îlot et va leur faire explorer les environs. Pour accéder à l'îlot, il n'y a pas 36 solutions :

- à la nage ;
- en marchant sur les railles glissantes jusqu'à l'autre rive en priant pour que le wagon ne fasse pas le chemin retour pendant le Numéro d'équilibristes ;
- en bidouillant les commandes d'appel du wagon du côté rue pour le rappeler et s'en servir dans le sens inverse.

En fonction de la situation :

- soit les PJ tomberont dans une embuscade des **SWAT** qui les attendent cachés dans les recoins du complexe industriel au dessus du labo. Imaginez d'énormes cuves, coursives rouillées et dégoulinantes d'eau, les hangars et vieux bidons de cet endroit à ciel ouvert, illuminé par les éclairs de l'orage qui gronde, les armures ruisselantes des **SWAT** descendant en rappel silencieux juste au dessus des PJ comme autant de grosses araignées.

³¹ S'ils ont réussi, cette camionnette sera en route vers Pasadena et le siège social de Sentry Corps avec la bombe magnétique et les 5 **SWAT** à bord

³⁰ Amitié LO p.37

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

- Soit les **SWAT** seront complètement surpris alors qu'ils acheminent sur chariots élévateurs les derniers composants de la bombe magnétique assemblée dans les entrailles du labo souterrain, dans ce cas ils trouveront un prétexte bidon, mais un des joueurs remarquera que les cheveux de Loghan sont de couleur rousse et qu'il mâchouille un cure-dents caractéristique bien accusateur. Les COPS devront agir vite avant de risquer d'être supprimés.
- Soit l'endroit n'abritera que le Professeur **Wandorn** et son terrible ordinateur (les **SWAT** étant en route pour livrer la bombe) qu'il continue d'améliorer et auquel il parle comme si c'était sa concubine.

Si les joueurs se sont bien débrouillés, mais que le rapport de force avec les **SWAT** est trop inégal, il serait dommage de supprimer les PJ sans leur donner une chance de se débarrasser de leurs antagonistes. Vous pourrez toujours faire débarquer une escouade de Sentry Corps qui les épaulera pour détruire les ripoux, **Wandorn** et le **R908** (à vous de voir s'ils essaieront effectivement de neutraliser les COPS ensuite).

Le labo et le R908 :

La pièce centrale du labo est alimentée par une série d'une trentaine de générateurs qui ont été disposés dans les autres sections du complexe souterrain. Mis à part la pièce centrale, et une sorte de dortoir où vit le professeur et occasionnellement les **SWAT** (pièce où les PJ pourront trouver des armes un peu plus dissuasives si vous êtes un MJ sympa), tout le complexe est désaffecté, rouillé, encombré de matériel industriel de fabrication de bidons et partiellement contaminé par la Grey Plague.

Le **R908** occupe un volume d'environ 15m³ dans la pièce centrale du labo souterrain. Il ressemble à un gigantesque terminal informatique fait maison et inesthétique. De nombreuses bombonnes de cocktails chimiques liquides sont disposées dans sa structure comme des perfusions. Un gigantesque amalgame de câbles réseau optiques sort d'un trou grossier réalisé dans le plafond : la connexion du **R908** aux réseaux californiens³². Autour de lui sont disposées alternativement des chauffages d'appoint orientés vers d'obscènes câblages bio-électroniques, ou des cuves d'azote liquide refroidissant des assemblages de cartes informatiques. Plusieurs claviers humides sont enchâssés dans sa structure, et plusieurs écrans lui servent à communiquer avec **Wandorn**, dont un sur lequel apparaît un terrible visage évoquant un cyborg biomécanique au visage bestial et à l'œil infiniment malsain.

³² Le câblage passe ensuite discrètement vers l'extérieur, plonge dans l'eau de la gravière avant de rejoindre le reste du quartier.

Des cuves de conservation pleine de liquide abritent également ça et là des collections de vertèbres ou de moelle épinière. Là bas, sur le sol, un lugubre amoncellement de vertèbres vidées sert de terrier à une famille de gros rats.

Si les PJ arrivent jusqu'ici, **Wandorn** perdra les quelques bribes de santé mentale qui lui restait en les voyant, leur intimant dans un premier temps de s'agenouiller devant leur Dieu pour obtenir son pardon. Au moindre signe d'hostilité, il dégainera son prototype de fusil gauss en menaçant d'ensevelir tout le monde sous les décombres d'un tir dévastateur auquel survivra son « maître » tout puissant.

De son côté, le **R908** rugira et semblera se déconnecter. Il lui faudra 5 rounds pour se télécharger dans un redoutable robot de combat, dissimulé sous une bâche dans une pièce voisine.

Une fois téléchargé dans l'exosquelette, il viendra affronter au corps à corps les COPS assez fou pour se mettre en travers de son chemin. Si le scientifique utilise son arme, le prototype s'avèrera défaillant et lui explosera dans les mains, arrachant littéralement son tronc et ses bras dans une explosion très localisée, hémoglobinique et sonore.

Ce tir raté provoquera malgré tout, une réaction en chaîne aboutissant à l'immersion du labo en une vingtaine de rounds et à l'effondrement de tout le complexe de surface dans les étages inférieurs (le **R908** n'y résistera pas).

Si les SWAT sont en route vers le Core avec la bombe magnétique :

Dans ce cas, arrangez-vous pour que d'une manière où d'une autre, les PJ apprennent qu'une bombe est en circulation à Los Angeles (inutile de leur préciser qu'il ne s'agit que d'une bombe magnétique, n'affectant que les composants électroniques, on est bien plus héroïques lorsqu'on pense empêcher l'explosion d'une bombe nucléaire).

Pour refiler cette information, vous pourrez passer par **Wandorn** en train de ricaner en leur disant qu'« *il est trop tard, que la bombe de représailles est en route* » fera un relais tout approprié. Pour que les PJ localisent la bombe, vous pouvez vous servir du PDA du scientifique, posé sur cette table et sur lequel bouge un point de relevé géographique dans les rues de downtown (la camionnette des **SWAT** en livraison).

Dans cette hypothèse, je vous conseille de faire du **R908** un ordinateur bien plus inoffensif pour les COPS (pas de robot de combat à dégainer), voir pathétique malgré son look inquiétant (ça fera gagner du temps et de la santé aux PJ). Il rugira et menacera, mais ne pourra rien faire contre les PJ, faute d'interface physique appropriée.

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

La seule manière vraiment appropriée de rattraper la camionnette des **SWAT** coincée dans les embouteillages et le chaos du centre est d'emprunter l'hélico abandonné des **SWAT** (posé sur une zone dégagée de l'îlot, clef sur le contact). Comme par hasard, l'orage a cessé pendant la visite souterraine des COPS, le ciel est donc praticable en hélico, par le PJ qui connaît quelques rudiments de pilotage. Le reste de la poursuite est laissé à votre discrétion, bien que j'ai un faible pour le crash spectaculaire de la camionnette des **SWAT** dans la vitrine d'un détaillant informatique après avoir fauché un groupe d'émeutiers. Le spectacle de l'achèvement des **SWAT** ripoux blessés et titubants par des meutes de Haïtiens armés de canons sciés, de machettes et de pneus imbibés d'essence réchauffera peut être le cœur de nos COPS.

La dernière scène pourrait être un plan de caméra des ruines du laboratoire de **Norwalk**, au petit matin, parmi les décombres, le vent qui s'engouffre dans les débris emporte un drapeau américain dans l'air, le drapeau survole la scène pendant un instant, puis une bourrasque l'emporte loin vers le ciel, au dessus des fumeroles des raffineries de **Norwalk**. Le vent se calme soudain, et le drapeau termine sa course dans l'eau de la gravière avant de couler doucement sur un fondu noir.

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

Caractéristiques des PNJ :

LES PROGRAMMES OFFENSIFS

Molosse (exécutable de patrouille)

Caractéristiques :

Vitesse : 3
Puissance : 3
Fiabilité : 2

Compétences :

Protocole : 7+
Exploit : 7+
Acquisition de données : 8+
Transfert : -
Débug : 7+

Moniteur de condition :

(points de vie)

□□□□

Spartiate (exécutable de défense système)

Caractéristiques :

Vitesse : 3
Puissance : 3
Fiabilité : 3

Compétences :

Protocole : 6+
Exploit : 6+
Acquisition de données : 7+
Transfert : 7+ (2 cases)
Débug : 7+

Moniteur de condition :

(points de vie)

□□□□□

Golem (exécutable de neutralisation)

Caractéristiques :

Vitesse : 2
Puissance : 4
Fiabilité : 4

Compétences :

Protocole : 8+
Exploit : 6+
Acquisition de données : 8+
Transfert : -
Débug : 5+

Moniteur de condition :

(points de vie)

□□□□□ □□□□□

Némésis (exécutable de contamination)

Caractéristiques :

Vitesse : 4
Puissance : 5
Fiabilité : 2

Compétences :

Protocole : 6+
Exploit : 3+ (contamination virale de localisation & formatage de l'ordinateur pirate en plus des dégâts)
Acquisition de données : 6+
Transfert : -
Débug : 9+

Moniteur de condition :

(points de vie)

□□

LES PROGRAMMES DE DETECTION

Drone d'analyse binaire (exécutable de surveillance)

Caractéristiques :

Vitesse : 0
Puissance : 1
Fiabilité : 4

Compétences :

Protocole : -
Exploit : 9+
Acquisition de données : 6+
Transfert : 4+ (10 cases)
Débug : 9+

Moniteur de condition :

(points de vie)

□□□

LES PROGRAMMES UTILITAIRES

Agent (exécutable de processus)

Caractéristiques :

Vitesse : 2
Puissance : 2
Fiabilité : 3

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

Compétences :

Protocole : 8+
Exploit : -
Acquisition de données : 8+
Transfert : 7+ (2 cases)
Débug : 8+

Moniteur de condition :

(points de vie)

□

LES PNJ PALPABLES

PAPA SCRITCH (Baron Samedi)

Caractéristiques :

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

Compétence principales :

Arme de poing : 8+
Corps à Corps : 7+
Arme de contact : 6+
Athlétisme : 9+
Conduite voiture : 8+
Discrétion : 8+
Lancer : 8+
Premier secours : Haha, vous voulez rire ?

Init. Mini : +1

(points de vie)

□□□□ □□□□ □□□□ □

Armement/équipement :

Des grigris Vaudou plein les poches et un chapeau crasseux piqué de plumes noires.

3 MERCENAIRES (Portes flingues sous payés) :

Caractéristiques :

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

Compétences principales :

Arme de poing : 7+
Corps à Corps : 6+
Arme de contact : 7+
Arme d'épaule : 6+
Tir en rafale : 7+
Athlétisme : 6+

Conduite voiture : 7+
Discrétion : 8+
Lancer : 7+
Premier secours : 8+

Init. Mini : 0

(points de vie)

1 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

2 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

3 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Armement/équipement :

Helfire 032
Couteau de Combat (121)
T-shirt pare balles 1D6+3
Pantalon de Kevlar : 1D6
1 radio par personne

Interrogatoire :

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

5 SWAT CORROMPUS (Salarié de l'Union) :

Caractéristiques :

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

Compétences principales :

Arme de poing : 6+
Corps à Corps : 6+
Arme de contact : 7+
Arme d'épaule : 6+
Armes lourdes : 6+
Tir en rafale : 6+
Athlétisme : 6+
Conduite voiture : 7+
Discrétion : 6+
Lancer : 6+
Pilotage Hélico : 7+
Premier secours : 8+

Init. Mini : -1

(points de vie)

Cypher - sergent et tacticien

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Loghan - spécialiste en électronique

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

Kenny - spécialiste en close combat et explosifs

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Jenna - Sniper

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Ted - spécialiste des communications

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Armement/équipement :

Helfire 032

Couteau de Combat (121)

Uniforme de SWAT 2D6+3

Casque de SWAT³³ 2D6+6

2 grenade fumigènes & 2 lacrymogènes³⁴

1 radio par personne

Kenny à un émetteur actionnant les détonateurs de la maison de Bodiker.

Interrogatoire :

Agressif : +2

Inquisiteur : 0

Froid et détaché : -1

Poli : -2

Amical : +1

SHIN WONG (boucher chinois influençable) :

Caractéristiques :

Carrure : 2

Charme : 4

Coordination : 3

Education : 3

Perception : 3

Réflexes : 3

Sang-Froid : 2

Compétences principales :

Corps à Corps : 7+

Arme de contact : 7+

Athlétisme : 6+

Conduite voiture : 7+

Discretion : 7+

Lancer : 6+

Init. Mini : 0

(points de vie)

□□□□ □□□□ □□□□ □

Armement/équipement :

Vieux marcel, Baggies, Hachoir

Interrogatoire :

³³ P175 livre de base

³⁴ P65 de 10-19

Agressif : -2

Inquisiteur : +1

Froid et détaché : +2

Poli : 0

Amical : -1

WALLACE BODIKER (Chirurgien gastronome) :

Caractéristiques :

Carrure : 3

Charme : 3

Coordination : 4

Education : 5

Perception : 3

Réflexes : 2

Sang-Froid : 2

Compétences principales :

Arme de poing : 9+

Corps à Corps : 8+

Arme de contact : 9+

Athlétisme : 9+

Conduite voiture : 9+

Discretion : 8+

Lancer : 8+

Premier secours : 4+

Init. Mini : +1

(points de vie)

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Armement/équipement :

Cellulaire

Beretta Fink 021

Emetteur à explosifs qui peut ne pas fonctionner

Interrogatoire :

Agressif : 0

Inquisiteur : -2

Froid et détaché : +2

Poli : -1

Amical : +1

MICHAEL WANDORN (Savant fou de la CIA) :

Caractéristiques :

Carrure : 1

Charme : 2

Coordination : 4

Education : 5

Perception : 2

Réflexes : 2

Sang-Froid : 2

Compétences principales :

Corps à Corps : 9+

Arme de contact : 9+

Arme d'épaule : 9+

Athlétisme : 9+

Discretion : 8+

Revolution 908

Scénario pour le jdr COPS, écrit pour la convention des Alchimistes Ed.2008

Lancer : 9+

Init. Mini : +1

(points de vie)

□□□□ □□□□ □□□□ □

Armement/équipement :

Outillages électroniques

Prototype de fusil Gauss Défectueux (dégâts de l'explosion : 7D6)

Interrogatoire :

Agressif : -1

Inquisiteur : 0

Froid et détaché : +1

Poli : -2

Amical : +2

R908 (Full Metal Machine à Tuer) :

Caractéristiques :

Carrure : 8

Charme : -

Coordination : 4

Education : 9

Perception : 3

Réflexes : 8

Sang-Froid : 10

Compétences principales :

Corps à Corps : 5+

Athlétisme : 7+

Lancer : 8+

Rugir de manière inquiétante : 3+

Init. Mini : -2

(points de vie)

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Armement/équipement :

Exosquelette de combat

Connexion AIR distante

EMEUTIER (Cassos Basicus) :

Caractéristiques :

Carrure : 3

Charme : 2

Coordination : 3

Education : 2

Perception : 3

Réflexes : 3

Sang-Froid : 3

Compétences principales :

Arme de poing : 8+

Corps à Corps : 7+

Arme de contact : 7+

Athlétisme : 7+

Conduite voiture : 8+

Discrétion : 8+

Lancer : 7+

Init. Mini : 0

(points de vie)

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Armement/équipement :

Barres de fer, battes de baseball, télévision de jet, pierres etc. (-1, 1, 3)