



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > C.O.P.S. > Scénarios > Campagnes > New Order [en intégralité] > **New Order 1/3**

New Order 1/3

samedi 1er novembre 2003, par [Ubblak](#)

Mauvaises odeurs et vidéo

Scénario pour COPS.
Première Partie.

Une enquête pour des COPS minutieux et maîtres de leurs nerfs. Déconseillée aux débutants.

L'orphelinat

Une 'société secrète' d'extrême - droite, New Order, groupe de pression de son état, finance sous couverture d'orphelinat un programme de sélection génétique. Les enfants y sont embrigadés, avec une discipline toute militaire. Ils deviendront plus tard des citoyens influents de LA (grâce aux contacts de New Order), qui exerceront un lobbying réactionnaire, ou seront des exécuteurs de basses œuvres, voire les deux.

New Order recrute dans les orphelinats, les maternités, plus rarement organise des rapt d'enfants.

Les enfants pensionnaires en âge de se reproduire sont sélectionnés, en accord avec la politique eugéniste de la société, pour concevoir de nouveaux pupilles.

Ce petit manège dure maintenant depuis 2018, avec plus ou moins de bonheur.

Inutile de préciser que l'équilibre mental des pauvres enfants (et des jeunes adultes qui sortent de l'orphelinat) est précaire.

Les évasions réussies, au nombre de trois, ont chaque fois causé de graves troubles. Deux évadés ont été retrouvés et liquidés, le dernier n'a jamais été retrouvé...

Les suicides sont monnaie courante.

Hier, un pensionnaire s'est évadé... il a finalement décidé de se suicider plutôt que de revenir à l'orphelinat, attirant par la même occasion l'attention de la Police.

New Order

Cette 'Société Secrète' (concept dont raffole l'extrême droite) aux allures de secte rassemble un nombre conséquent de notables de LA (avocats, hommes politiques, juges, banquiers). Son credo est basé sur l'eugénisme et la supériorité de la race Aryenne sur les autres.

Son but est d'infiltrer la classe dirigeante Californienne afin de promouvoir leurs idéaux.

New Order est financé en sous-main par la CIA, qui tente par ce biais de déstabiliser la jeune république californienne. Des liens ont été récemment tissés avec le Klan.

Les membres se réunissent une fois par mois, pour recevoir les directives et discuter de projets futurs. L'ordre est aux mains d'un Grand Maître, nommé à vie, William Pheder, directeur dans le civil d'un cabinet d'avocats d'affaires.

Suicide

Les COPS, en patrouille, sont appelés d'urgence au coin de l'avenue X et de la rue Y : une tentative de suicide, semble-t-il, par immolation par le feu. Les personnages joueurs rappliquent à fond les manettes, mais trop tard.

La victime a craqué une allumette et n'est plus qu'une torche humaine hurlante (mais pas pour longtemps).

Une odeur épouvantable de chair grillée prend les COPS à la gorge, des tas de gens vomissent ou s'évanouissent. Sauf si les COPS ont les bons réflexes (éteindre le feu avec un vêtement en laine/couverture, premiers soins, ou médecine/sang froid (diff 3). En cas d'un gros échec, le personnage est brûlé et encaisse 3d6 de dégâts), la victime décèdera dans l'ambulance des suites de ses blessures, ou finira en carcasse carbonisée si les joueurs ne réagissent pas.

S'ils ont vraiment bien réagi, la victime sera sauvée, mais dans le coma, avec des brûlures terribles. L'attitude des témoins dans l'enquête future sera en fonction de comment les COPS se sont sortis de cette scène. S'ils ont été mauvais ou couards, les témoins seront franchement hostiles. (malus d'une difficulté lors d'interactions avec eux)

Les COPS vont devoir appeler (si ce n'est déjà fait) les secours et les épauler, rétablir l'ordre, interroger les personnes présentes au moment des faits, faire le tour des badauds, établir un rapport...

Médico-légal

Le cadavre lui-même fournit peu d'informations, les fibres textiles sont exploitables mais la marge d'erreur est assez large. Il ne portait sur lui aucun papier : c'est une certitude il y aurait eu des vestiges autrement. On a une taille, 1,78m, pas d'empreintes digitales, mais on peut établir un fichier dentaire. Son insigne a fondu, mais visiblement elle était en or !!

Son estomac était vide, son dernier repas datait visiblement d'il y a longtemps.

Ses chaussures sont de bonne facture, mais

récemment abîmées, sans doute par une longue marche.

Témoignages

Il y a une vingtaine de témoins sur les lieux, mais certains ont pu s'éclipser bien sûr. Ce sont tous des gens du quartier, commerçants, mendicots, passants...

Les témoins déclarent que la victime est un très jeune homme (environ 14 ans), présenté comme un blondinet, habillé en uniforme. L'air agité, il s'est pointé à ce carrefour populaire. De l'avis général, il était très nerveux. Il portait avec lui un bidon d'essence. Tout d'un coup il s'est mis à hurler (attirant l'attention générale) : "vous m'aurez pas tas d'enfoirés ! Je vais crever, et vos putains de mensonges avec moi !" Il s'est alors arrosé d'essence.

Michael Smith, un témoin, appelle la police sur son cellulaire, mais le jeune homme avait déjà fait craquer une allumette. Personne n'a eu les couilles d'intervenir. Tous les témoins sont des gens du quartier (quartier populaire).

Si on les interroge plus sérieusement, ils signaleront que deux personnes 'visiblement pas du coin, habillées classe' étaient présentes. Ces deux inconnus ne se sont pas signalés à la police.

Avec un peu de patience, on peut établir un portrait-robot, qui sera publié dans les journaux.

Premières pistes

- Tout expert en psychologie dira que la méthode de suicide est atypique, surtout pour un ado. (jet de psycho diff 2)

- Personne ne réclame le corps à la morgue, personne n'a déclaré de disparition correspondant au signalement du mort (info disponible sous 2-3 jours).

- La description donnée de l'uniforme (costume noir, cravate rouge et blanche, un insigne 'en forme de roue dorée'), peut fournir une autre piste.

Il pourrait correspondre à un certain nombre de

collèges. Il va falloir en faire le tour, mais il n'y a à priori pas d'absents (les collèges à uniforme sont plutôt huppés, facile à contrôler, contrôle sûr). Qui plus est leurs insignes ne sont pas en or !! (demandez des jets de sang-froid/bureaucratie)

- L'essence, le garçon se l'est procurée deux blocs plus loin. Le pompiste se fait un peu tirer l'oreille (jet d'intimidation nécessaire), avant d'avouer qu'il a vendu le bidon au jeune homme contre ses boutons de manchette. Il les a toujours : ils sont en or massif. Ils sont moulés, mais aucune trace de cette 'roue' dont parlaient les témoins. Les COPS peuvent les conserver pour expertise.

Le pompiste, un gros pue-la sueur nommé Graeme Loach, décrit le jeune homme comme 'un petit bourge, qui s'exprimait comme un livre', malgré le fait que visiblement il était mort de trouille. Il ne lui a pas vendu d'allumettes. Il ne signale pas, à moins qu'on ne le cuisine sérieusement, les deux bourges qui sont passés un peu avant les COPS pour l'interroger. Il a tort, il va en mourir.

L'avis d'un bijoutier

Les boutons de manchettes et l'insigne sont en or 24 carats, ce qui est en soi inhabituel : l'or américain est à 14 carats maximum (authentique). Ils sont donc de facture européenne (où 24 carats est la norme). Une expertise pourrait révéler leur provenance.

Cassette vidéo :

La cassette de vidéo-surveillance de la station-service est disponible sur simple demande à la société de distribution d'essence. Graeme le pompiste est capable de reconnaître le jeune homme dessus. L'image est mauvaise, mais fournit un bon signalement.

Premières emmerdes

Laissez aux joueurs 3 jours pour leur petite enquête (tout ce qui précède).
A ce stade, New Order va commencer à leur mettre

des bâtons dans les roues : en faisant disparaître des preuves, en tuant des témoins, et en utilisant leurs appuis pour leur mettre le SAD sur le dos. Ils n'ont pas envie que le COPS fouille dans leurs petites affaires...

SAD

Un beau matin, ils vont trouver sur leur bureau une note interne du SAD : il s'agit d'une convocation au siège du LAPD, en vue d'une inspection. La note ne spécifie rien de plus, mais la convocation est pour le lendemain.

Ils vont être pris séparément par les inspecteurs du SAD, qui vont leur faire raconter à chacun la journée où ils ont dû intervenir sur le suicide.

Ils mettent en doute leurs capacités de réactivité, leur sens du devoir, les pourrissent, les contre-interrogent toute la journée. Pour finir, ils suggèrent aux joueurs de se faire oublier, eux et cette affaire.

Les inspecteurs du SAD : ils prennent les joueurs à l'intimidation. Si des COPS ratent leur interrogatoire, ils risquent les pires ennuis : suspension, commission disciplinaire, et bien sûr ils sont retirés de l'enquête...

Flics du SAD : sang-froid 4, éducation 3, Charme 2, Intimidation 6+.

Mauvaise surprise

En revenant à leurs bureaux, les COPS auront une très mauvaise surprise : on a fouillé leurs affaires, et mis la main sur les pièces à conviction dont ils disposaient (les boutons de manchette et l'insigne peuvent être sauvés s'ils sont en cours d'expertise).

Deux heures plus tard, leur chef les convoque. Il leur explique qu'ils est désolé, que l'inspection surprise du SAD n'est pas son fait (mais il peut en ricaner si les joueurs ne sont pas bien avec lui)...

Des inspecteurs sont passés à leur bureau en leur absence, et ont saisi des pièces à conviction en plus.

Autre mauvaise nouvelle : le légiste a téléphoné, le cadavre a été emporté pour incinération.

Si le jeune homme est encore vivant, il aura été mystérieusement débranché et incinéré dans la demi-journée !!!

Les contacts des joueurs dans l'administration ne pourront pas leur ramener les pièces réquisitionnées, à moins que ce ne soit dans le SAD. Un jet de bureaucratie/sang froid (diff 3) lors d'un coup de téléphone au SAD révélera que les ordres viennent de très haut (d'où ? impossible d'avoir des précisions là dessus), et que les COPS ont intérêt à se faire oublier.

Pan dans la tête

Le jour suivant, les PJs reçoivent un coup de fil d'un des témoins du suicide. Le pompiste qui a fourni le suicidé en essence s'est fait descendre lors d'un braquage, on dirait. Mais le témoin trouve ça 'louche'.

Les COPS, arrivés sur les lieux, constatent ce qui ressemble à un braquage. La station est déjà sous scellés, avec deux plantons de faction devant. La caisse est vidée, et le mur derrière la caisse a été repeint couleur cervelle écrasée...

Graeme (déjà transporté à la morgue) a un beau trou dans le visage et deux dans le bide.

Visiblement, les coups ont été tirés à bout portant, des traces de brûlures sont visibles autour des plaies.

La balle a été tirée à l'aide d'un Beretta, un pistolet automatique de gros calibre.

Les flics du quartier, chargés de l'enquête, confieront celle-ci aux COPS avec joie...

Cassette vidéo bis :

La cassette de vidéo-surveillance est disponible sur simple demande à la société de distribution d'essence (qui commence à avoir l'habitude).

Le contenu de la cassette : deux hommes, vêtus de

vêtements sombres et de casquettes, font irruption dans la station service. L'un d'entre eux braque le pompiste, tandis que l'autre crie (pas de son). Graeme donne la caisse sans discuter, l'autre fait le guet à la porte. Puis, alors que tout devrait s'arrêter là, sans plus de résistance, l'un des bandits allume le pompiste de trois coups de feu. Ils s'enfuient.

Témoins :

Le gars qui a passé le coup de fil aux flics a été témoin, mais il ne veut pas d'ennuis. C'est un clochard, témoin également du suicide. Il a téléphoné d'une cabine...

C'est un personnage haut en couleurs (et en odeurs), qui pousse un caddie plein de ses frusques dans le quartier et dort à la belle étoile. Graeme était son copain, et le dépannait parfois. Ce clodo n'aime pas les flics, les ennuis et les gens en grosse voiture noire. Il donne rendez-vous aux COPS dans un terrain vague du quartier.

Libre à vous de mettre en scène une partie de cache-cache avec ce clodo (Surnommé 'Eddie' par les riverains), ou de lui faire livrer ses infos tout de go.

Eddie a vu les hommes qui ont refroidi Graeme. Il a vu aussi comment ils sont partis : une grosse voiture noire les a embarqués à deux blocs de la station service. Une berline aux chromes étincelants. Il n'a pas relevé le numéro d'immatriculation. Il serait capable de reconnaître les braqueurs, il les a vu distinctement à la lueur des réverbères.

Il a peur de s'être lui-même fait repérer, car la voiture l'a eu dans ses phares quelques instants.

Qu'est-ce qu'il foutait à cet endroit précis à ce moment précis ? Simple, Eddie zone dans tout le quartier.

Les COPS feraient bien de garder un œil sur lui, il connaît bien le quartier et fait un bon contact, mais il risque fort de se faire descendre.

Eddie : Carrure 3, Sang-Froid 2, Charme 3, Reflexes 2, Coordination 2, Perception 4, discrétion 6+,



course à pied 6+, coups 8+

Cassette vidéo ter :

D'autres cassettes pourraient intéresser les COPS s'ils sont un peu malins et méthodiques. Les cassettes de vidéo-surveillance sont de toute façon disponibles sur simple demande à la société de distribution d'essence (dont l'opératrice téléphonique commence à en pincer pour un des joueurs).

Si vos joueurs pataugent comme des crétins, autorisez leur un jet d'instinct de flic/éducation (diff 2)...

Pourquoi ? Ben parceque si ce braquage est un coup monté, les meurtriers ont de grandes chances d'avoir effectué une reconnaissance avant de se pointer. Et Eddie doit pouvoir les reconnaître. Et c'est ce qui se passe, au bout de 8H de visionnage éprouvant en compagnie d'un clochard nerveux et pas aidant...

Les meurtriers y figurent, faisant l'achat de menues broutilles. Un signalement est possible à partir de ces cassettes... Les deux hommes sont de grande taille, le cheveu blond et coupé court, le visage couperosé et assez reconnaissable. Ils payent... nom de Dieu de bordel de couilles carrées ! Ils règlent en carte bleue !!!

(Quel hasard ! Quelle étourderie de la part des méchants ! Comment est-ce possible ! Providence j'écris ton nom) !

P.-S.

La suite au prochain épisode (et je conseille de couper la partie à ce stade)...

Les stats des personnages et les niveaux de difficulté de chaque scène sont laissés à la discrétion du MJ, en fonction de ses joueurs.