



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > C.O.P.S. > Scénarios > Campagnes > New Order [en intégralité] > **New Order 2/3**

## New Order 2/3

samedi 15 novembre 2003, par [Ubblak](#)

La suite

Le collègue fou, fou, fou !

### A crédit et en stéréo

Les COPS ont donc une vidéo sur laquelle un de leurs suspects inidentifiés paye ses achats avec sa carte de crédit.

Après 5 heures de recherches longues et pénibles sur la liste des relevés de cartes bancaires de la station service (Jet d'éducation/informatique ou bureaucratie difficulté 2), les COPS disposent d'un numéro de carte de crédit.

Rapidement, grâce aux organismes de crédits et leur fichier central de notation (ça marche comme ça en Amérique), les joueurs disposent d'un nom, d'un prénom, d'une date de naissance, d'une adresse, d'une situation professionnelle, et d'une situation maritale pour leur suspect.

Il s'agit d'Herman Junior Mallory, né en 2002, domicilié à LA DOWNTOWN (dans la 'forteresse'). Il est avocat d'affaire et travaille pour un consortium agro-alimentaire, la GFC, comme conseiller juridique. Il est marié et père de deux enfants.

Un drôle de CV pour un braqueur !!

### L'arrestation

*A ce stade, les COPS ont suffisamment d'éléments pour procéder à l'arrestation d'Herman J. Mallory et pour perquisitionner à son domicile. Demandez-leur*

*comment ils comptent s'y prendre : sur son lieu de travail, à son domicile ? A la moindre imprudence (par exemple, téléphoner à son lieu de travail) Mallory est prévenu de son arrestation, passez au chapitre 'Le forcené'.*

**Herman Junior Mallory** est un homme nerveux de trente ans, blond, le front dégarni, et de carrure athlétique. Cet homme est un ancien pensionnaire de l'orphelinat *New Order*, et a été embrigadé dès son plus jeune âge. Sous une apparence de jeune cadre bon père de famille, il fait office d'homme de main de *New Order*.

Il défend fanatiquement ses 'bienfaiteurs' et leurs convictions, mais il est paranoïaque et instable psychologiquement.

L'intervention des COPS va le faire sombrer dans une crise de parano aigüe.



- **Carrure** 4
- **Reflexes** 3
- **Perception** 3
- **Coordination** 2
- **Sang-Froid** 2
- **Education** 3
- **Charme** 2

corps à corps(Coups) 7+ /  
Athlétisme 6+ /  
Bureaucratie 6+ /  
Droit des affaires 5+ /  
Arme de poing 6+ /  
Arme d'épaule 7+ /  
Conduire une voiture 7+

Mallory possède chez lui un fusil de chasse, et un automatique Beretta.

A son lieu de travail, Mallory est surpris de voir rappliquer les COPS. Il se rend sans difficultés, mais jure entre les dents qu'ils vont payer pour l'avoir humilié ainsi, et qu'il a les meilleurs avocats pour lui. En effet si les COPS ne suivent pas la procédure à la lettre, ils risquent fort d'avoir à le relâcher (et d'avoir des ennuis).

Chez lui. Herman habite une résidence privée, surveillée et encadrée de barbelés sensés décourager les voleurs. Les vigiles privés payés pour garder les entrées sont aussi payés pour ne pas aimer les flics. Si les COPS font l'erreur d'indiquer qui ils viennent voir et le motif de leur visite, ou citent le nom de Mallory (pour passer sans avoir à cracher un mot de l'affaire, faites faire des jets d'éloquence ou d'intimidation/sang froid diff 3), Mallory est prévenu, et vous pouvez passer au chapitre 'Le forcené'.

Sinon, c'est un Mallory indigné qui est emmené au commissariat par les COPS.

## Le forcené

Si par hasard, Mallory est prévenu de l'arrivée de la police, il pète les plombs (trop de parano pour lui). Il se barricade chez lui et menace d'exécuter les

membres de sa petite famille si on ne lui fournit pas un sauf-conduit pour les USA.

Il va falloir le maîtriser en douceur, et sans bavures, car le SAD est sur les dents en ce qui concerne les COPS, ils sont bien placés pour le savoir.

Dès lors, les joueurs ont deux solutions : il font appel à des spécialistes de la négociation avec ce genre de forcené, ou ils négocient eux-même. Il est bien entendu inimaginable de lui céder...

Mallory habite au 8eme étage d'une résidence, avec balcon.

Laissez les joueurs s'amuser à monter leur intervention. Ils devraient, s'ils ne sont pas trop maladroits, finir par l'arrêter sans trop de casse.

## Preuves

L'automatique Beretta que possède Mallory se révèle, lors de l'expertise balistique, être bien celui qui a tué Graeme Loach. Eddie reconnaît Mallory sur les cassettes vidéo, et l'identifie comme l'un des hommes qu'il a vu le soir du meurtre sortir de la station-service. De quoi envoyer Mallory à l'ombre pour longtemps.

De quoi le déstabiliser lors de son interrogatoire également.

## Interrogatoires

Mallory réclame son avocat et fait valoir son droit au silence.

Mais il y a plusieurs moyens sûrs de le déstabiliser.

- Interroger sa femme, en sa présence ou en le laissant de l'autre côté d'une vitre sans teint. Mallory jure que sa femme n'est pour rien dans cette histoire, et se met dans tous ses états si les COPS commencent à la cuisiner.

- Le confronter à Eddie (donnez un petit bonus aux



joueurs en fonction de leur rôleplay sur cette scène).

Mallory déteste les clochards et s'en prendra violemment (et verbalement) à Eddie, en le traitant de sous-humanité.

#### **Modificateurs pour l'interrogatoire Mallory :**

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

+1 dans tout les cas si la confrontation avec sa femme a eu lieu.

#### **Modificateurs pour l'interrogatoire Mrs Mallory :**

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

Ce qu'ils ont à dire :

*Mrs Alicia Mallory :*

(description laissée à l'imagination du MJ)

Mrs Mallory est une femme effondrée : son si gentil mari est accusé des pires horreurs ! Elle n'est absolument pas au courant que son mari soit un agent de New Order. Ils se sont rencontrés il y a 4 ans par l'intermédiaire d'une agence matrimoniale (qui bizarrement propose exclusivement des rencontres entre individus de race blanche, mais ce n'est qu'une des tentacules de la pieuvre New Order). Ils se sont mariés 1 an après.

Elle sait que Mallory est orphelin. Elle ne connaît pas l'adresse et le nom de l'orphelinat où il a été élevé, mais assure que les COPS trouveront ça dans ses affaires.

*Mr Mallory :*

Dans un premier temps, il essaiera de faire valoir son droit au silence, et exige la présence de son avocat.

Si on arrive à le faire craquer avant, il se lancera dans de grands discours sur la supériorité de la race aryenne, prenant à parti les COPS de couleur.

*"Les temps sont proches où vous autres, tas de métèques vous aurez ce que vous méritez, et nous reprendront le contrôle de ce pays de dégénérés !"*

Il cite plusieurs fois une organisation de "citoyens patriotes", qui agit dans l'ombre pour l'avènement de ce grand soir.

Sur un très bon succès, Mallory avouera avoir buté le pompiste "Parce qu'il en savait trop", il "avait vu le gamin".

Et il se refermera comme une huître.

### **Avocat**

Peu de temps après, son avocat rapplique. Il exige que l'interrogatoire cesse séance tenante. Son nom est maître Charles Compton, du cabinet Compton et Associés... rien que ça !

C'est un homme rouquin de haute taille, avec un tour de ventre en conséquence, sapé comme un ministre.

Les COPS attentifs (Perception/Instinct de Flic diff 2), remarqueront ses boutons de manchettes... elles ont un air de famille avec celles du suicidé on dirait !

Après un entretien bref avec son client, il déclare que Mallory n'a plus rien à déclarer. Ce dernier est emmené alors au centre de détention provisoire.

Au fait... malheur aux flics qui n'ont pas suivi scrupuleusement la procédure judiciaire à l'occasion de cette arrestation et de cet interrogatoire. Ils auront la surprise de voir leur suspect relâché contre une forte caution et leur perquisition nullifiée pour vice de procédure. Et le SAD va en profiter pour les faire sacquer...

## Perquisition

Chez Mallory, la perquisition est fructueuse : en plus de l'arme qui a tué Graeme, les COPS mettent la main sur quelques revues à caractère raciste, et (s'ils ont tout bien suivi je sais c'est dur) sur des papiers scolaires, où figure une photo de groupe de diplômés, avec une année : 2016.

Les relevés de notes et autres appréciations, notification de prise en charge, et toute cette paperasse est au nom de l'institut St John, orphelinat, sis à Beverly Hills.

Les élèves, tous des garçons, portent le même uniforme. Si on la montrait à des témoins du suicide, ils identifieraient sans coup férir l'uniforme du jeune garçon suicidé.

Sur un agrandissement de la photo, un flic intelligent remarquera aussi les fabuleux boutons de manchettes en or (boutons remis, semble-t-il, lors de la remise des diplômes), qui donnent tout son cachet à cette enquête. Hé, du 24 carats quand même !

## Charles Compton

Maître Compton, avocat, est l'associé principal du cabinet *Compton et associés*. Une rapide enquête auprès du milieu juridique révélera que Compton est une sorte d'OVNI : parti de rien, sans renom, sans famille (il est orphelin), sans fortune, il a réussi à monter son cabinet grâce au financement de plusieurs banques réputées conservatrices, ce qui est totalement inhabituel.

Compton lui même est notable pour ses opinions réactionnaires, son intransigeance et sa sévérité. Il est membre de plusieurs lobbies pro-peine de mort, anti-avortement, etc...

## Le collège fou, fou, fou !

Puisque vous avez suivi, maintenant vous savez

qu'un faisceau de suspicions converge vers l'orphelinat St John, sis à Beverly Hills.

Ne manquez pas de rappeler aux COPS qu'ils n'ont pour eux que leur suspicion. Impossible de perquisitionner (le mandat, vu les relations de New Order qui couvre l'orphelinat, ne serait pas facile à obtenir même avec l'aval du président de la Californie)...

Impossible de convoquer qui que ce soit au commissariat en vue d'interrogatoire. Pour l'instant.

L'orphelinat est une bâtisse de deux étages, au style néo-gothique cher aux américains, avec un parc attenant de près de deux hectares. Il est ceint de murs très hauts (3m), surmontés de barbelés. Toutes les fenêtres sont munies de barreaux.

Selon le cadastre (éducation/paperasse/2), le bâtiment a été édifié en 2002, avec des fonds de donateurs privés. Sa gestion a été confiée à une association caritative, l'association St John, dont les généreux bienfaiteurs comptent parmi eux quelques entreprises connues des COPS : la GFC, Compton et Associés...

## Questions

Les COPS ont sûrement des questions à poser... mais à qui ? et quand ?

- S'ils cherchent à interroger le directeur : Il s'agit de Quentin Carpenter, un sexagénaire aux allures de strict puritain. Il est dur de prendre rendez vous avec lui, et il a peu de temps à consacrer aux flics (Il les recevra dans le hall d'entrée, debout). Non, il n'a pas de disparition d'élève à déclarer. Oui, il reconnaît les boutons de manchette, c'est une récompense remise aux élèves méritants. Il refuse de fournir une liste. Il refuse d'accompagner les COPS au commissariat. Il prétend en outre qu'on lui a volé des uniformes à la blanchisserie. Il donne l'adresse du blanchisseur qui confirmera.

Il refuse en outre que les COPS interrogent le personnel ou les élèves.



Une rapide enquête démontrera que le blanchisseur est le fournisseur attitré de St John, qui représente 60% de ses revenus. Il n'a rien à leur refuser...

Enfin bref, Carpenter n'est pas aidant, c'est le moins qu'on puisse dire.

- Les élèves.

Les COPS, sans l'autorisation du directeur, vont avoir du mal à leur parler. Une petite planque d'une semaine devant St John permettra de noter les horaires de sortie : une fois le mercredi pour la piscine, toutes classes confondues dirait-on (près de 100 élèves), mais ils sont encadrés par des types qui ressemblent fortement à des gardes du corps (oreillettes et lunettes noires, 2m au garrot). Ils éloigneront poliment les COPS, mais risquent fort de les rosser s'ils ne s'identifient pas comme des policiers.

Sinon, ce qui semble être quatre classes distinctes se rendent le jeudi matin, après midi et vendredi matin et AM à un gymnase non loin. Ils n'ont pas de permission le week-end.

Légalement, les personnages ont peu de recours pour les interroger. Ils sont sous la tutelle de Carpenter, qui a toute latitude.

Si cependant les joueurs ont une idée géniale pour s'isoler quelques instants avec un gamin, voir ce qu'ils risquent d'entendre au chapitre "Rumeurs".

- Les professeurs et le personnel. Interrogés à leur domicile ou n'importe où ailleurs, ils refusent obstinément de répondre aux questions et renvoient sur le directeur. A part si les COPS ont un moyen de pression (voir plus loin, les filatures), ils ne pourront rien tirer d'eux.

## Filatures

Les COPS peuvent avoir l'idée de filer certains professeurs après leurs cours, ou du personnel d'entretien ou de service, ou même le directeur.

C'est long, c'est fastidieux, et s'ils se font repérer

l'orphelinat risque de porter plainte pour persécution et acharnement.

Cependant, si les joueurs sont discrets (fixez vous même la difficulté en fonction de votre mise en scène et de la progression des personnages)...

- Le prof de gym.

Le prof de gym se rend chaque dimanche à l'office... puis file vers le désert mojave dans son splendide coupé sport, et va s'entraîner à la guéguerre avec un groupe de joyeux skinheads. Seulement voilà, ils s'entraînent avec des armes réelles, ce qui est formellement interdit sans permission. Permission que les skins n'ont bien évidemment pas.

Le prof de gym sera gêné si on le chope : Carpenter aime que son personnel se montre discret.

- Le prof de lettres.

De temps en temps, Mr Giner va se détendre... à Little Korea. Il fréquente diverses maisons closes pas trop légales. Si les joueurs rassemblent assez de preuves sur ses vices, il sera dans une situation très inconfortable... on pourra même l'arrêter pour interrogatoire et perquisitionner son bureau. Compton viendra payer une caution, mais les heures du pauvre profs seront comptées...

- Le cuistot

Le cuistot est un habitué des tripots clandestins des docks. Lui aussi pourra rendre des services aux COPS en échange de leur mansuétude...

## Commission rogatoire

Sur la base de l'uniforme, les joueurs peuvent obtenir un mandat pour perquisitionner les archives de l'orphelinat, sous motif de leur manque de coopération face à des preuves évidentes. Elle sera très dure à obtenir, les avocats de l'orphelinat (dont Compton) étant sur la brèche. Il faudra au moins une relation haut placée dans le milieu juridique pour l'obtenir.



Malheureusement, les archives auront été "nettoyées" entretemps des informations concernant le petit écolier suicidé. Mais avec de la persévérance (Bureaucratie/sang froid/4), les COPS finiront par tomber sur une photo de groupe récente, où figure un garçon lui ressemblant.

Pas de quoi justifier un interrogatoire du directeur et des professeurs (ne parlons pas une d'arrestation, à ce stade).

### Infos, rumeurs, etc...

*Voici ce peuvent trouver les COPS s'ils se débrouillent bien avec les diverses options qui leurs sont offertes : enquêtes, interrogatoires, filatures.*

- Le contenu du programme : Tous les enfants de St John sont des garçons orphelins. La discipline est très dure (un jet de persuasion ou de psychologie déliera la langue du gamin qui parlera alors des châtiments corporels : badine, enfermement au cachot, etc... rien de sexuel néanmoins). Leur programme est très complet, avec des cours de morale et d'éducation religieuse (puritaine semble-t-il). Tous les gamins redoutent le proviseur pire que le choléra, les professeurs de même.

Ils sont imbibés de "morale" et d'"idéaux" assez boy-scouts superficiellement, mais assez fascistes si on s'y intéresse un peu.

- Les cours sont assurés par une équipe de 10 professeurs, tous des hommes. Seul le professeur d'anglais (Mr Giner) est assez aimé, les autres sont considérés comme très (trop) sévères et brutaux. Les vigiles de l'orphelinat, au nombre de 6, sont tous d'anciens militaires ou flics, brutaux et très dévoués à Carpenter.

- La photo de groupe où figure le jeune suicidé (voir plus haut).

- Une partie de son dossier : Paul Jörgsen, 14 ans, né à South Central d'une famille d'immigrés norvégiens pauvres. Le dossier mentionne "Race aryenne pure à 85%".

Bien noté, mais présenté comme faible et rêveur, à surveiller. Il semble que les parents sont morts dans un accident de voiture.

- Un prof terrifié pourra révéler que le petit Paul a fait une fugue, et que de son avis il a préféré la mort plutôt que de se faire choper par les nervis du proviseur et d'endurer par là même la punition.

- Giner, qui avait beaucoup d'affection pour Paul, savait qu'il supportait mal la discipline et la réclusion imposée par l'orphelinat.

- Certains élèves disparaissent. Officiellement renvoyés, certains redoutent qu'un sort plus funeste ne leur ait été réservé "il n'y a pas de place pour les faibles à St John".

### Croâ Croâ

Dès que les joueurs commencent à se désespérer, faites intervenir cet événement. Un email anonyme/lettre/coup de fil crypté) leur parvient.

Un certain Mr N. leur communique le message suivant :

"Vous voulez coincer ces enfoirés ? Essayez donc le casier n° 178 à la gare centrale !"

Ah ! merci Monsieur du corbeau !

Le casier en question contient un touchpad, dans un étui en cuir. Un post-it collé dessus spécifie que le touchpad est verrouillé, et que pour obtenir le mot de passe, les COPS le recevront par e-mail anonyme le lendemain.

Le touchpad n'est pas piégé (même si certains joueurs pourraient avoir des sueurs froides à cette idée).

Effectivement le lendemain il leur arrive sur l'email pro leur mot de passe : **NEW ORDER**.

Le touchpad contient une liste de noms, où figurent Charles Compton, Quentin Carpenter, le directeur de la GFC, Edward Norton, et Herman Junior Mallory.



Y figurent aussi les noms de quelques avocats de renom (tous réputés conservateurs) et même d'un sénateur !

Après enquête, les autres noms (deux cent à peu près) sont ceux d'anonymes, travaillant dans l'administration, et d'autres chargés de responsabilités, et quelques dirigeants d'entreprise,

qui souvent d'ailleurs sont donatrices pour l'orphelinat.

A côté de chaque nom figure une sorte de grade. Ainsi le sénateur (Henry Williams), est Grand Commandeur. Edward Norton est Commandeur. Charles Compton et Quentin Carpenter sont Chevaliers. Mallory est soldat...