



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

New Order 3/3

lundi 15 décembre 2003, par [Ubblak](#)

Attention ! cette partie du scénario nécessite pas mal de préparation et d'improvisation de la part du MJ, ainsi que des joueurs imaginatifs.

MJ, n'hésitez pas à aider vos joueurs s'ils calent !!

Résumé

Les PJs sont persuadés qu'un jeune garçon suicidé est issu d'un orphelinat très spécial (Saint John), où tout semble indiquer que les pensionnaires sont maltraités. Mais il manque de preuves pour perquisitionner cet établissement qui jouit d'appuis bien placés.

Plans

Les COPS vont aboutir à la conclusion, tôt ou tard, que pour faire avancer l'enquête, il faut pénétrer dans l'orphelinat.

Ils ont déjà des contacts, des personnes qu'ils sont susceptibles de faire chanter, mais leur problème majeur est de rester dans la légalité, ou de ne pas se faire prendre. Faites leur bien comprendre qu'une preuve ou un indice récolté illégalement n'a pas de valeur lors d'un procès. En gros ils ne peuvent rien voler. Par contre ils ont tout loisir de filmer ou de photographier.

Pour cela, et si les joueurs ne parviennent pas à trouver une solution, je vous en propose deux. Vous pourrez les amener à progresser grâce aux suggestions du mystérieux Corbeau (via un appel téléphonique), ou comme bon vous semble...

CRÔA CRÔA

Dans tous les cas, va leur parvenir un email du corbeau qui va leur indiquer en substance qu'"il faut creuser dans le coin nord-ouest de la cour, pour risquer de trouver des choses intéressantes."
Le mail est protégé par HYL, son expéditeur est caché.

Solution suggérée numéro 1 : Les journalistes.

Si les COPS sont bien avec un journal ou ont des appuis dans la presse, ils peuvent 'Tuyauter' une équipe de reporters sur l'orphelinat et ses secrets (un beau SCOOP), qui s'arrangera pour faire un reportage sur Saint John. Le problème sera que Quentin Carpenter refusera tout reportage ou interview, et ne les laissera pas entrer. Mais le reportage peut être clandestin, et en fonction de ce qui sera filmé, les COPS pourront obtenir un mandat... de perquisition et peut-être même d'arrestation !

L'équipe sera constituée d'un(e) reporter et d'un(e) caméraman(woman). Il est fortement conseillé aux COPS de les accompagner.

Des stats pour les reporters sont fournies à titre indicatif en fin de ce scénario.

Le problème : on accusera les COPS d'avoir violé le secret de leur enquête ! Le SAD va encore les enquiquiner. Mais s'ils se débrouillent bien, le scandale sera tel, et les caméras si bien braqués sur eux qu'ils s'en sortiront sans trop de casse.

Le bon côté : on va les voir à la télé !

Solution suggérée numéro 2 : L'alerte à la bombe.



Voici une solution possible si vous explorez la voie du corbeau. Le téléphone sonne au bureau des COPS (ou leur cellulaire), et une voix rauque, visiblement altérée par ordinateur (je ne vous fais pas un dessin, appelant d'une cabine en ville), leur déclare :

"Bonjour inspecteur (nom du COPS). J'espère que vous avez aimé mon petit palm et ma petite liste... J'ai mes entrées à Saint John, inspecteur, et je vous y ai déposé un petit cadeau qui fait tic tac. Amusez vous bien " !

Les COPS n'ont plus qu'à contacter le Bomb Squad, qu'ils accompagnent naturellement sur le terrain. Une fois la bombe désamorcée (elle existe vraiment, placée près des chaudières), ils pourront fouiner.

Le problème c'est que certains vigiles sont encore sur les lieux, gardant les intrus loin de certains coins. Leur propre vie leur importe moins que la sécurité de Saint John !

A l'intérieur

Libre à vous de dessiner le plan de l'orphelinat. Je vous signale l'ambiance, les lieux importants, les indices divers, et l'efficacité des protections... et les protagonistes, comme les gorilles ou les orphelins. Chargez vous du reste !

Allure générale

Comme pas mal de bâtiments d'université américains, l'architecture se veut pseudo Victorienne. Le bâtiment est en bois principalement (comme d'ailleurs les trois quarts des bâtiments en Amérique). Le bâtiment comporte deux étages, et la façade côté rue se veut monumentale, mais l'impression majestueuse que voudraient donner les colonnades et le chapiteau grec est gâté par des traces sombres de moisissure. Le tout est assez prétentieux, et tape-à l'oeil...

C'est sombre...

Toutes les fenêtres ou presque sont grillagées, ce qui

ne facilite pas leur entretien et elle sont très sales (ce sont des fenêtres à guillotine). Ajoutez à cela des rideaux opaques perpétuellement tirés, et l'ambiance est loin d'être lumineuse.

Ambiance :

Les couloirs sont d'une propreté hallucinante, comme tout le mobilier et les murs ; seules les fenêtres font exception. Les couloirs sont tapissés de photos de promotions diverses, de tableaux d'honneur.

On peut même y remarquer en cherchant bien un "tableau du déshonneur", comportant le nombre de blâmes, d'avertissements... et de "châtiments". Des drapeaux américains sont placardés un peu partout...

La cour et le jardin

Cet espace est enclos de hauts murs, en haut desquels sont installés des rouleaux de fils de fer barbelés. Il fait près d'un demi-hectare.

On y trouve des installations sportives en excellent état, des terrains de sport, et plusieurs parcours du combattant dignes de GI Joe... Dans l'angle le plus reculé du jardin, étouffées par les mauvaises herbes, il y a ce qui ressemble à des tombes... Il ne faut pas creuser bien loin pour tomber sur des corps enveloppés de linceuls. Certains ont moins d'un an. Il y en a une dizaine. Ce coin du jardin est très dur à trouver (diff 4) si on n'est pas renseigné. Des gorilles rôdent souvent dans ce coin du jardin pour dissuader les garçons curieux.

Une autopsie révélera que les causes de mort sont diverses : fractures, empoisonnement au cyanure... Dans tous les cadavres, on retrouve des traces de produits dopants.

Installations sportives

Un gymnase est adossé au bâtiment principal. Il contient des installations ultra-modernes : tapis roulants, haltères en tout genre, une véritable salle de training ! Rien d'illégal, mais cette installation est digne d'athlètes de haut niveau...



Si les COPS ont l'occasion d'assister à des entraînements en extérieur ou dans le gymnase, ils verront que ce sont les gorilles, sous la tutelle d'une grosse brute en treillis, qui assurent l'entraînement. Il est dur, très dur, et les humiliations et les coups ne sont pas rares.

Infirmierie

Elle est située au rez de chaussée. Elle est très bien équipée elle aussi. On y trouve pas mal de produits dopants, toute sorte de cocktails vitaminés, des substances illégales qui semblent être destinés à booster les enfants... On y trouve aussi du cyanure et de la strychnine...

L'infirmierie est sous alarme. (Jet de perception diff 2 pour la déceler, Coordination/info diff 3 pour la désactiver). Sinon les nervis rappliquent, et bientôt la police...

Dortoirs

Ils sont spartiates. On dirait des casernements militaires. D'ailleurs si les COPS ont l'occasion d'assister à un réveil ou une inspection des chambres (effectuée par les gorilles), ils verront que c'est tout à fait ça ! Et les gorilles se croient dans un camp militaire...

Labos de chimie

Ceux là aussi sont bien équipés. Un peu trop même. On y trouve même un atelier permettant de fabriquer toute sorte de produits hautement dopants, et potentiellement dangereux pour la santé.

Les vitrines de produits chimiques sont sous alarme.

Bibliothèque

Il s'y trouve une fabuleuse collection de livres traitant de l'eugénisme, l'intégrale de Nietzsche, des documents sur le troisième Reich, et bien entendu *Mein Kampf*, qui trône en bonne place.

Un coup d'oeil aux manuels scolaires est édifiant : l'histoire y est entièrement révisée, d'un point de

vue d'ultra-droite bien sûr... Hitler y est présenté comme un génie visionnaire, Custer y a droit à son éloge, ainsi que G.W. Bush ou Nixon... Les USA y sont sacrés comme les futurs dirigeants d'un monde blanc et anglo-saxon, face à la horde des métèques du tiers monde.

Bureau du directeur

Il comporte un somptueux coffre fort ultra-moderne et blindé comme un tank, diff 6 pour l'ouvrir et qui est évidemment sous alarme, où sont rangés les documents importants de l'orphelinat.

Le bureau ne comporte que des papiers de second ordre. Mais avec un peu d'instinct, un flic doué trouvera la facture d'un bijoutier européen, qui visiblement fait des prix de gros à Saint John. Un simple coup de fil confirmera que les insignes et les boutons de manchettes, si spécifiques à l'orphelinat, proviennent de cette bijouterie. Et voilà les COPS en possession de preuves suffisantes pour obtenir une commission rogatoire et passer au peigne fin l'établissement.

Le coffre contient une liste des donateurs de l'orphelinat, une quinzaine des fameux insignes et boutons de manchettes en or, des armes, une liste d'élèves décédés avec les causes de leur décès (suicide ou exécution), et pour certains le motif, et une liste des anciens élèves : une bombe journalistique. Il y a aussi un relevé de comptes (honnête), et des photos de ce qui semble être une assemblée de gens importants, tous en costume et en haut de forme. On y reconnaît plusieurs des personnes citées dans le volet précédent de ce scénario et qui figurent dans le touchpad.

Sous-sols

Les sous-sols sont faciles d'accès, certaines portes étant verrouillées, mais côté couloir. Elles donnent sur des cellules qui ne comportent qu'un banc de bois. Une seule est occupée, par un garçon de treize ans visiblement en proie à la malnutrition et très affaibli. Il porte des traces de coup.

Le sous-sol contient sinon une quantité énorme de provisions, et il a plus des allures de bunker que



d'un honnête sous-sol.

Une salle cadenassée et sous alarme recèle une cache d'armes contenant plusieurs fusils d'assaut, des grenades et des pistolets automatiques, (du même modèle que l'arme qui a tué Graeme le pompiste). On peut découvrir un stock impressionnant de munitions, aussi.

La salle est gardée en permanence par un gorille.

Les gorilles

C'est une véritable milice privée qui assure l'ordre et la protection de Saint John. Ils sont cinq, plus le professeur de sport. Il en reste toujours un dans l'établissement même en cas d'évacuation, pour protéger les lieux sensibles. Brutaux et cruels, ils ne se méfient pas des enfants à qui ils inspirent une sainte trouille, et d'ordinaire ils sont peu vigilants. Mais en cas d'alerte, ils se la jouent commando...

- Carrure 5
- Reflexes 3
- Perception 3
- Coordination 3
- Sang-Froid 2
- Education 2
- Charme 1

corps à corps(Coups) 7+ / Athlétisme 6+ / Arme de poing 6+ / Arme d'épaule 6+ / Arme de poing 6+ / Arme blanche (couteau de commando) 6+ /

En cas d'alarme, ils portent des gilets pare-balles.

Les enfants

La plupart sont terrifiés par leurs professeurs, leurs encadrants et par le directeur. Les plus vieux ont déjà subi un tel bourrage de crâne qu'ils se comportent comme des petits soldats : ils dénoncent tout étranger, sont capables de prendre des initiatives pour mettre en danger les intrus, se la jouent "supérieurs"... bien sûr au procès, ils refuseront de dénoncer leurs encadrants. De tels enfants ne sont pas la règle, mais ce sont les meneurs, respectés et obéis de leurs cadets et camarades, qui sont trop lâches pour ouvrir le bec.

En bref, les enfants ne sont pas coopératifs...

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

Athlétisme 7+ / hurler 6+ / corps à corps 8+

Dénouement

Les COPS, s'ils se sont bien débrouillés, obtiennent une commission rogatoire et pourront perquisitionner.

Un énorme scandale éclate si les journalistes en son informés, qui sera étouffé s'ils sont absents. Il éclaboussera quelques hommes publics, qui seront contraints à la démission, en attendant leur procès. La police (peut être même les COPS) procède à l'arrestation de tous le personnel de l'établissement. Seuls le personnel de service et deux professeurs seront relâchés. Les autres seront écroués, en attendant leur procès (retentissant si journalistes, à huis clos sinon)...

Carpenter ainsi que trois membres du personnel de l'orphelinat seront condamné à mort pour homicide volontaire avec préméditation, actes de barbarie et complot visant à déstabiliser l'Etat. Les autres écoperont de peines très lourdes.

Les autres membres de New Order seront par contre plus ou moins blanchis, niant avoir eu connaissance des méthodes de Carpenter (qui se suicidera en prison).

Cependant leurs carrières politique sera compromise. Ceux qui sont membres de la police seront démissionnés (et d'autant plus si l'affaire est médiatisée).

Les enfants seront séparés par l'assistance publique dans divers établissements dispersés, et seront suivis de près par une équipe de psychiatres...



Les COPS se sont fait des ennemis puissants, mais ils ne risquent que des rancune individuelles pour l'instant, New Order n'ayant que faire d'exécutants comme eux et devant faire face à des problèmes plus graves pour l'instant.

Les COPS reçoivent 15 points d'expérience.

Concédez des bonus s'ils ont été brillants...

Maintenant, si les COPS échouent ? Ils risquent une enquête du SAD, orchestrée par les amis de New Order qui les sabrera et tentera de les amener au suicide ou à la démission, si nécessaire en les aidant un peu...